

e-book

글 | 콘셉트온

터틀 카드 코딩

그림
그리기 1

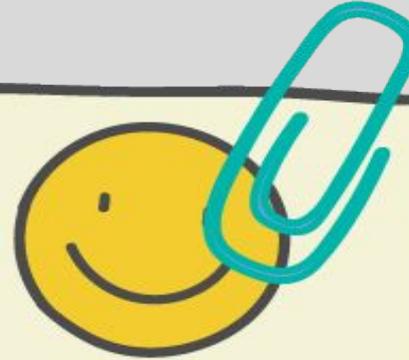
카드 코딩 - 3





이렇게 활용하세요

본 자료는 터틀 활용 수업을 위해
제작되었습니다



- 터틀을 활용한 수업을 하실 때 교사용 화면 자료로 활용하십시오.
- 사전에 자료 내용을 살펴보기만 하여도 충분히 수업이 가능한 수준의 내용입니다.
- 활동지는 로보메이션 홈페이지에서 다운로드 할 수 있습니다.
- 본 자료로 강의를 계획하여 최고의 수업을 만들어 보십시오.
- 자료에 대하여 궁금한 사항이 있다면 7concepton@daum.net으로 문의해 주십시오.

터틀 카드 코딩



오늘의 활동

구분	활동내용	시간
도입	문제를 탐색해 봅시다 · 터틀과 함께 하는 즐거운 게임에 도전해볼까요?	7분
전개	해결 방법을 알아봅시다 · 자율행동모드로 그림을 그리는 방법을 알아봅시다. 문제를 해결해 봅시다 · 터틀 도형 그리기를 활용한 다양한 활동에 도전해봅시다.	30분
정리	활동을 정리합시다 · 알게 된 것, 재미있었던 것을 이야기해 봅시다.	7분

준비물

터틀 세트, 24종 명령어 카드, 활동지(L - 9)

터틀 카드 코딩

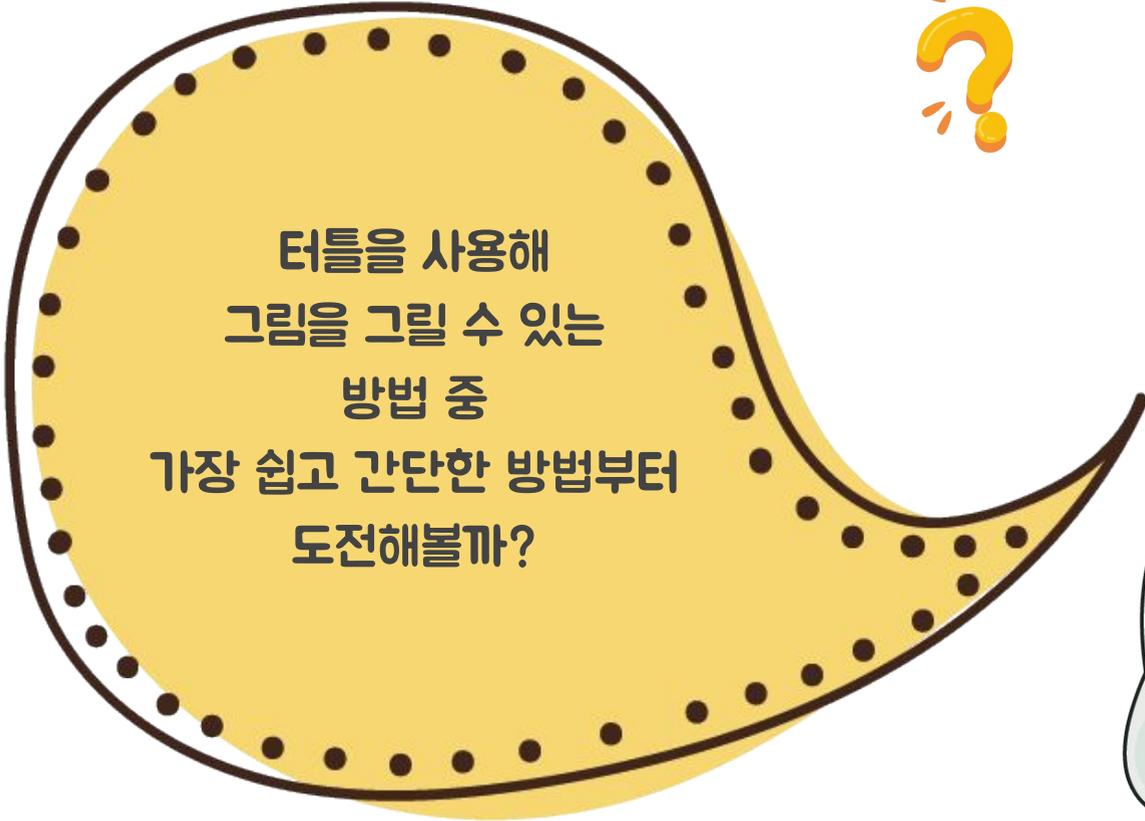
그림
그리기 1

터틀! 네가 그림을 잘 그린다는
소문을 들었어!
너의 그림 솜씨가 정말 궁금한데?

화가처럼 그림을 그리는
내 솜씨를 보여줄게!
기대해!~👀



터틀 카드 코딩



터틀을 사용해
그림을 그릴 수 있는
방법 중
가장 쉽고 간단한 방법부터
도전해볼까?





준비하세요

먼저 코딩에 필요한 준비물을 알아봅시다.



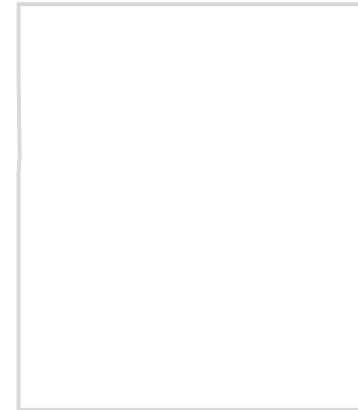
1 터틀



2 기본 명령어 카드 5장



3 터틀 사인펜



4 A3 용지

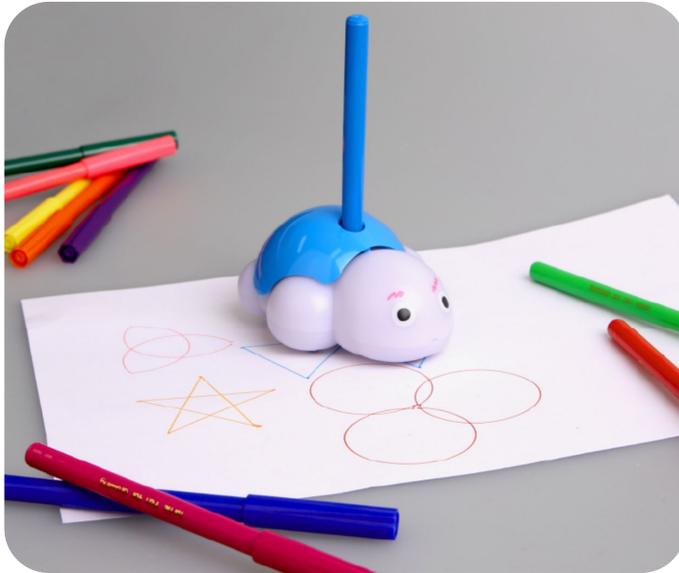
터틀 카드 코딩



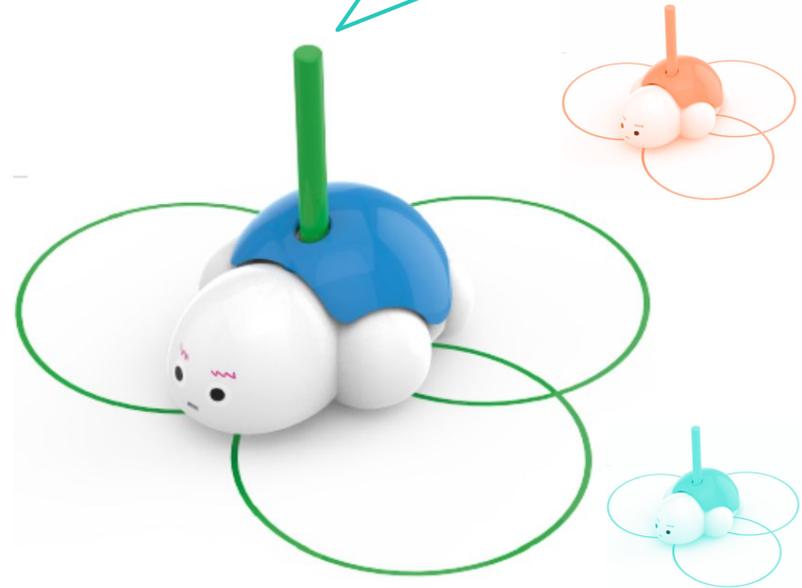
도형 그리기 모드

✓ 도형 그리기 모드

도형 그리기 모드에서 카드를 입력하면 여러 가지 도형을 그릴 수 있습니다.



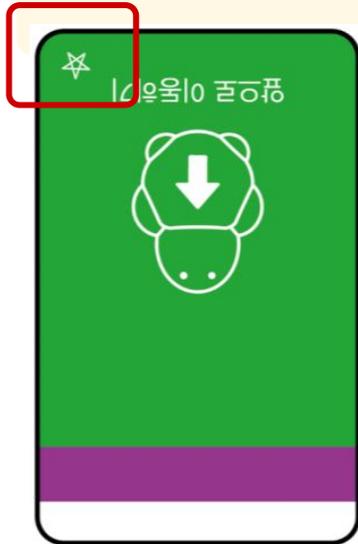
터틀 사인펜으로
알록달록하게
도형을 그릴 수 있어요!





따라 해 보세요

도형 그리기 모드를 켜봅시다.



별 모양을 그려볼까?



도형 그리기 모드 켜기

- ① 전원 스위치를 켜다 껐다 다시 켜주세요 
- ② 종이 위에 터틀을 놓고 등 버튼을 길게 1번 클릭하기 
- ③ 터틀의 펜 홀더에 사인펜을 꽂고 원하는 도형 모양이 그려진 카드 입력하기 

터틀이 도형을 잘 그리나요?



카드 코딩하기

연습 1

카드 명령어를 입력하고 작동시켜 봅시다.
준비물 : 터틀, 명령어 카드, 터틀 사인펜, A3 용지

① 이 카드를 준비하세요.



② 도형 그리기 모드를 켜고 카드를 입력하세요.

③ 터틀의 펜 홀더에 사인펜을 끼우고 동작을 실행해 보세요.

여러 가지 색으로 도형을 그려봅시다.



카드 코딩하기

연습 2

카드 명령어를 입력하고 작동시켜 봅시다.
준비물 : 터틀, 명령어 카드, 터틀 사인펜, A3 용지

① 이 카드를 준비하세요.



② 도형 그리기 모드를 켜고 카드를 입력하세요.

③ 터틀의 펜 홀더에 사인펜을 끼우고 동작을 실행해 보세요.

여러 가지 색으로 도형을 그려봅시다.



카드 코딩하기

연습 3

카드 명령어를 입력하고 작동시켜 봅시다.
준비물 : 터틀, 명령어 카드, 터틀 사인펜, A3 용지

① 이 카드를 준비하세요.



② 도형 그리기 모드를 켜고 카드를 입력하세요.

③ 터틀의 펜 홀더에 사인펜을 끼우고 동작을 실행해 보세요.

여러 가지 색으로 도형을 그려봅시다.



카드 코딩하기

연습 4

카드 명령어를 입력하고 작동시켜 봅시다.
준비물 : 터틀, 명령어 카드, 터틀 사인펜, A3 용지

① 이 카드를 준비하세요.



② 도형 그리기 모드를 켜고 카드를 입력하세요.

③ 터틀의 펜 홀더에 사인펜을 끼우고 동작을 실행해 보세요.

여러 가지 색으로 도형을 그려봅시다.



카드 코딩하기

연습 5

카드 명령어를 입력하고 작동시켜 봅시다.
준비물 : 터틀, 명령어 카드, 터틀 사인펜, A3 용지

① 이 카드를 준비하세요.



② 도형 그리기 모드를 켜고 카드를 입력하세요.

③ 터틀의 펜 홀더에 사인펜을 끼우고 동작을 실행해 보세요.

여러 가지 색으로 도형을 그려봅시다.



카드 코딩하기

예시 활동 1

친구의 터틀에게 도형 그리기 문제를 내봅시다.
 준비물 : 터틀, 기본 명령어 카드 5종, 터틀 사인펜, 활동지(L-9)

친구~
내 말을 잘 듣고 코딩해봐!

상자 오른쪽에 별 모양
도형을 3개 그려줘!



모자 아래에
햄스터 1마리를
그려줘!



1명이 문제를 내고 2명 이상은
이야기를 듣고 도형을 그리세요. 완성 후
서로가 그린 그림을 비교해봅시다!



카드 코딩하기

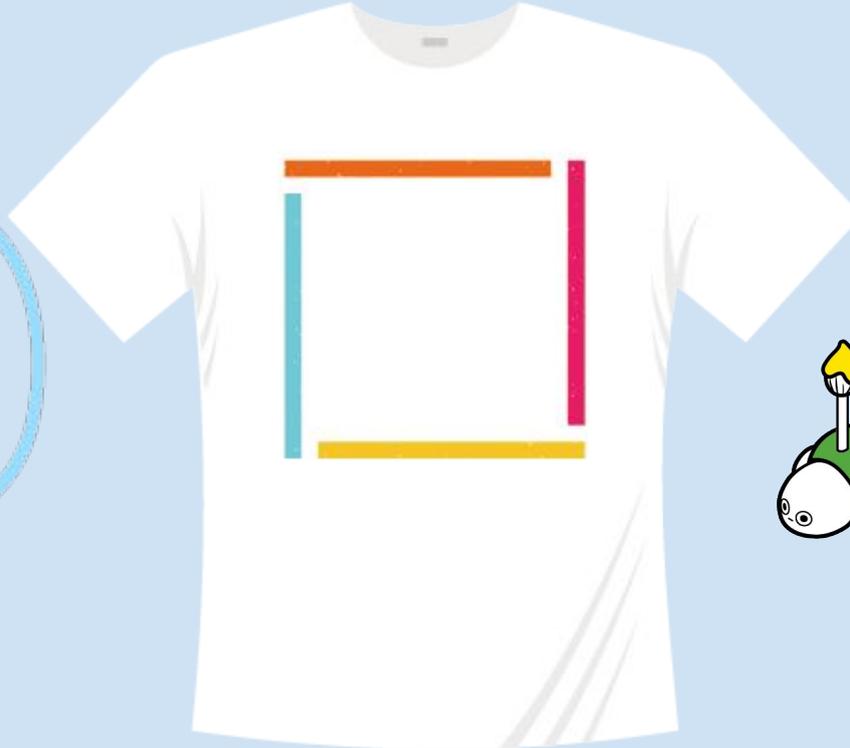
예시 활동 2

멋진 티셔츠 디자인에 도전해봅시다.

준비물 : 터틀, 기본 명령어 카드 5종, 터틀 사인펜, 활동지(L-9)

나만의 셔츠를
디자인해보자!

여러 가지 도형
모양을 이용하자!



어떤 디자인이 좋을지
생각부터 하고
도전!



디자인이 완성되면 각자의 솜씨를
자랑해봅시다!

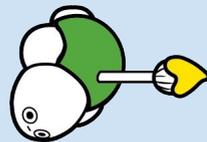
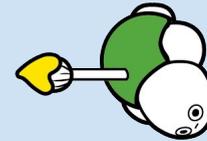


카드 코딩하기

예시 활동 3

대형 도화지에 도형 모양을 가득 채워봅시다.
 준비물 : 터틀, 기본 명령어 카드 5종, 터틀 사인펜, 도화지

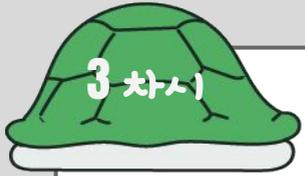
친구들과 함께
 멋진 터틀 그림 걸작을
 완성해보자!



어떤 디자인이 좋을지
 생각부터 하고
 도전!



디자인이 완성되면 교실 벽면에
 전시하거나 또는 사진을 찍어 SNS에
 그림 설명과 함께 게시해봅시다.



정리하기

😊 오늘 어떤 것을 알게 되었나요?

😓 어려웠던 점이 있었나요?

😍 가장 재미있었던 점은 무엇인가요?

