

e-book

글 | 콘셉트온

터틀 코딩 엔트리

엔트리 - 7





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.



오늘의 활동

구분	활동내용	시간
도입	문제를 탐색해 봅시다 · 도전에 정해진 여러 가지 불빛 표현 코딩에 도전해볼까요?	5분
전개	해결 방법을 알아봅시다 · LED 조명 켜기, 끄기 블록을 알아봅시다. 문제를 해결해 봅시다 · 주어진 문제 해결을 위해 엔트리 코딩하기에 도전해봅시다.	30분
정리	활동을 정리합시다 · 알게 된 것, 재미있었던 것을 이야기해 봅시다.	5분

터틀 코딩 엔트리



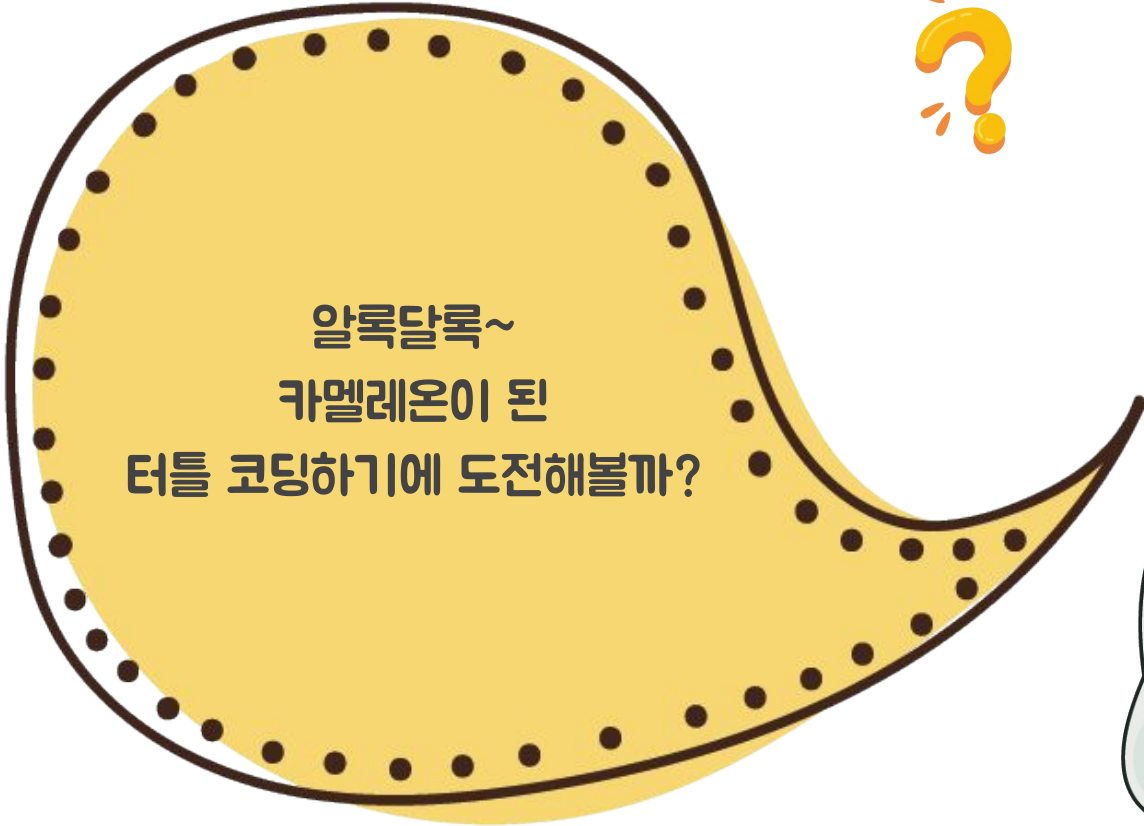
엔트리 프로그램으로
코딩하면 더 재미있겠다! 😊



엔트리 프로그램을 사용하여
터틀 코딩을 해보자! 😊



터틀 코딩 엔트리



알록달록~
카멜레온이 된
터틀 코딩하기에 도전해볼까?





준비하세요

먼저 코딩에 필요한 준비물을 알아봅시다.



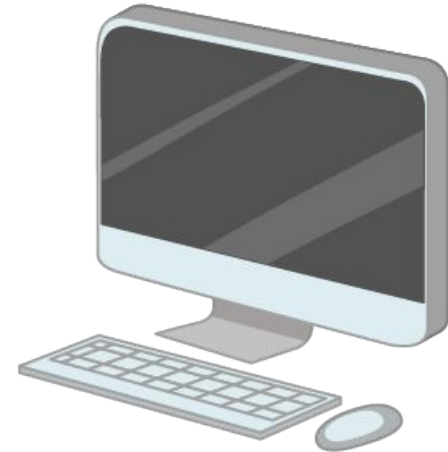
1 터틀

4 활동지



2 블루투스 Dongle

5 필기도구



3 PC





터틀과 PC를 연결하세요

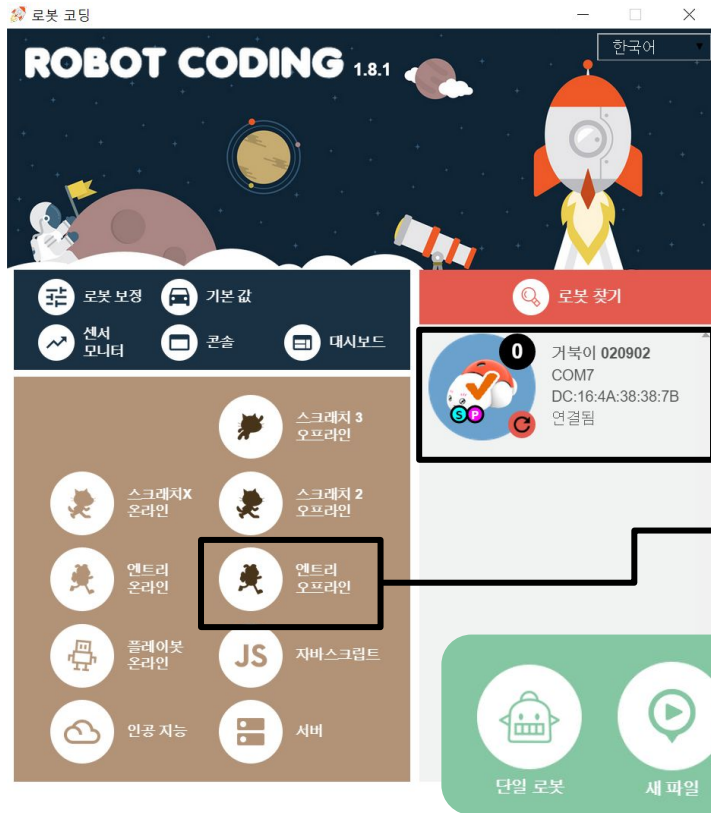
프로그램을
설치한 후
따라하세요.





프로그램을 열어보세요

터틀과 PC가 연결된 상태에서 진행하세요.



프로그램 열기

- 1 설치된 로봇 코딩을 열기
- 2 로봇 연결 확인하기(터틀 LED 컬러가 표시됨)
- 3 엔트리 오프라인을 클릭하기
- 4 단일 로봇 → 새 파일 클릭하기

엔트리 프로그램이 열렸지요?





사진 속 동물은 누구일까요?

동물의 이름과 특징을 말하고 터틀이 색깔을 변신하게 하는 방법을 생각하고 말해 봅시다.



나무의 색처럼 변신~



아무도 나를 못 알아보겠지?

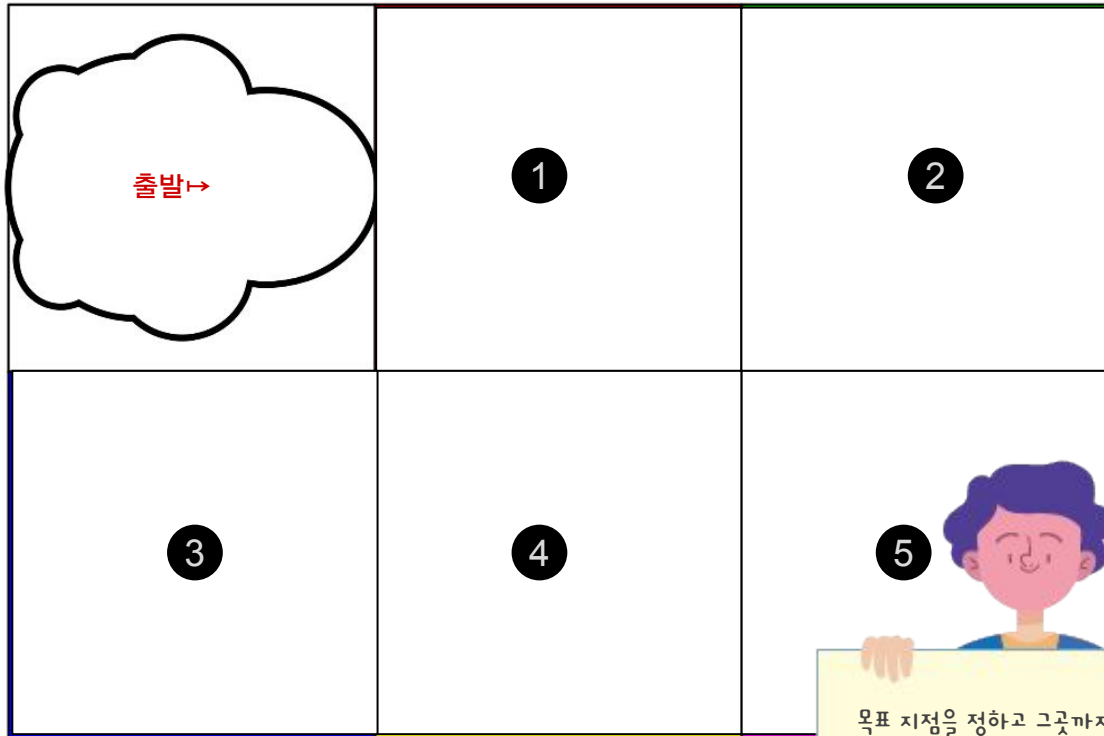




칸 이동 연습하기

목표 지점까지 칸을 이동하는 코드를 작성해봅시다.
준비물 : 터틀, 활동지(엔트리 - 7)

한 칸씩(6cm) 이동하기
코드를 사용하여 봅시다.



목표 지점을 정하고 그곳까지 이동하는
코드를 작성해 봅시다. 목표 지점을
바꾸어가며 연습해보세요!



즐거은 간식 시간

간식을 찾아 이동하고 간식 색깔 LED를 켜는 코드를 작성해봅시다.

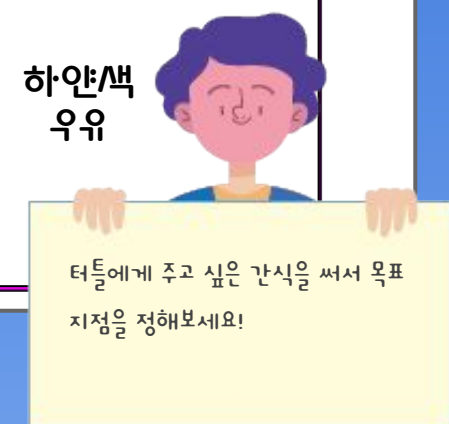
준비물 : 터틀, 활동지(엔트리 - 1), 필기도구



열심히 도전한 터틀에게
간식을 주세요! 😊



출발➔	노란 치즈 케익	빨간 사과
초록 시금치	주황 굴	하얀색 우유





카멜레온이 된 터틀

도전 1 바닥의 색깔과 같은 조명을 켜는 코드를 작성해봅시다.
준비물 : 터틀, 활동지(엔트리 - 7)

◆ 1명은 도전을 말하고 1명은 코드를 작성하고 터틀 동작을 행해봅시다.



앞으로 2칸 이동하고
조명을 켜봐!

칸을 이동할 때
같은 색깔 불을 켜봐!





색깔 땅따먹기

도전 2

칸을 이동하고 같은 색 LED를 켜는 코드를 작성해봅시다.

준비물 : 터틀, 활동지(엔트리 - 7), 필기도구(이름 쓰기용)

출발→	<ol style="list-style-type: none"> 색깔 칸 만들기(가로세로 6cm로 정하기) 칸에 색깔을 칠하지 않고 색깔 이름으로 표시해도 됨 도전자는 원하는 색깔을 정하고 도전하기 출발 지점에서 도전할 색깔 말하기, 칸을 이동하고 도전 색 칸에서 같은 색 LED 2회 깜빡이면 땅따먹기를 성공한 것으로 인정 작은 땅 따먹기 한 칸에 도전자 이름 쓰기 도전 시간을 정하기 (2분) 활동 정하기 (예시) <ul style="list-style-type: none"> · 정해진 시간 내에 가장 많은 색깔 찾아 같은 색 조명 켜기 · 짝이 말하는 색깔 찾고 같은 색 조명 켜기 · 모든 색깔을 찾고 같은 색 조명 켜기 등 				
	<p><규칙 예시> 색깔을 찾을 때 다른 색 칸을 지나가도 괜찮아요!, 또는 특정 색이나 칸으로 지나갈 수 없어요!</p>				

터틀 코딩 엔트리



응용 활동 (망파먹기)

도전 6

칸을 이동하며 조명을 켜는 코드를 작성해봅시다.
준비물 : 터틀, 활동지(엔트리 - 7), 필기도구(이름 표시용)

정해진 시간 내에 가장 높은 점수를 획득하도록 코딩해 봅시다.

20	10	0	5	40	20
50	5	100	30	0	40
50	<규칙 예시> 칸 속에 2초 정지하고 LED를 켜면 점수를 획득해요!			40	100





정리하기

😊 오늘 어떤 것을 알게 되었나요?

😓 어려웠던 점이 있었나요?

😍 가장 재미있었던 점은 무엇인가요?

또 만나요!

