

e-book

# 햄스터 코딩

## 엔트리 8

글 | 콘셉트온

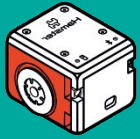


# 이렇게 활용하세요

본 자료는 햄스터 활용 수업을 위해 제작되었습니다

- 햄스터를 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.net](mailto:7concepton@daum.net)으로 문의해 주십시오.





# 햄스터 코딩

## 엔트리

엔트리 프로그램을 사용하여  
햄스터 코딩을 해보자! 😊

엔트리 프로그램으로  
코딩하면 더 재미있겠다! 😊



# 오늘의 활동

구분	활동내용	시간
도입	문제를 탐색해 봅시다 · 햄스터가 말판 위에서 움직이도록 코딩해볼까요?	5분
전개	해결 방법을 알아봅시다 · 말판 이동하기, 손 찾을 블록을 사용해봅시다.  문제를 해결해 봅시다 · 주어진 미션대로 햄스터가 움직이도록 명령해 봅시다.	30분
정리	활동을 정리합시다 · 알게 된 것, 재미있었던 것을 이야기해 봅시다.	5분

말판 위에서  
햄스터가 움직이고  
물체를 감지하면 멈추게 하는  
코딩에 도전해볼까?





# 준비하세요

먼저 햄스터 코딩에 필요한 준비물을 알아봅시다.



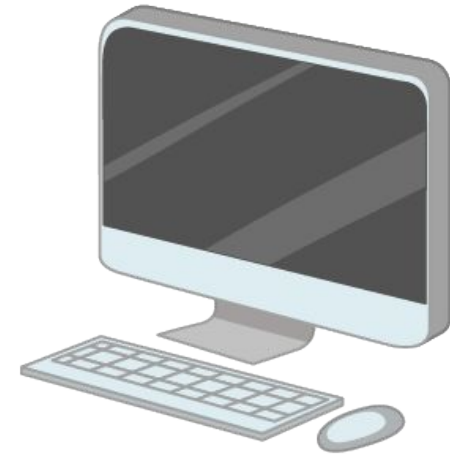
1 햄스터

4 활동지



2 블루투스 Dongle

5 필기도구(생각을 써 보는 용도)



3 PC

6 충전 케이블

# 햄스터 코딩



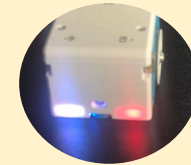
## 프로그램을 열어보세요

햄스터 전원을 켜고 PC에 USB 동글을 꽂은 상태에서 진행하세요.



### 프로그램 열기

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



엔트리 프로그램이 열렸지요?

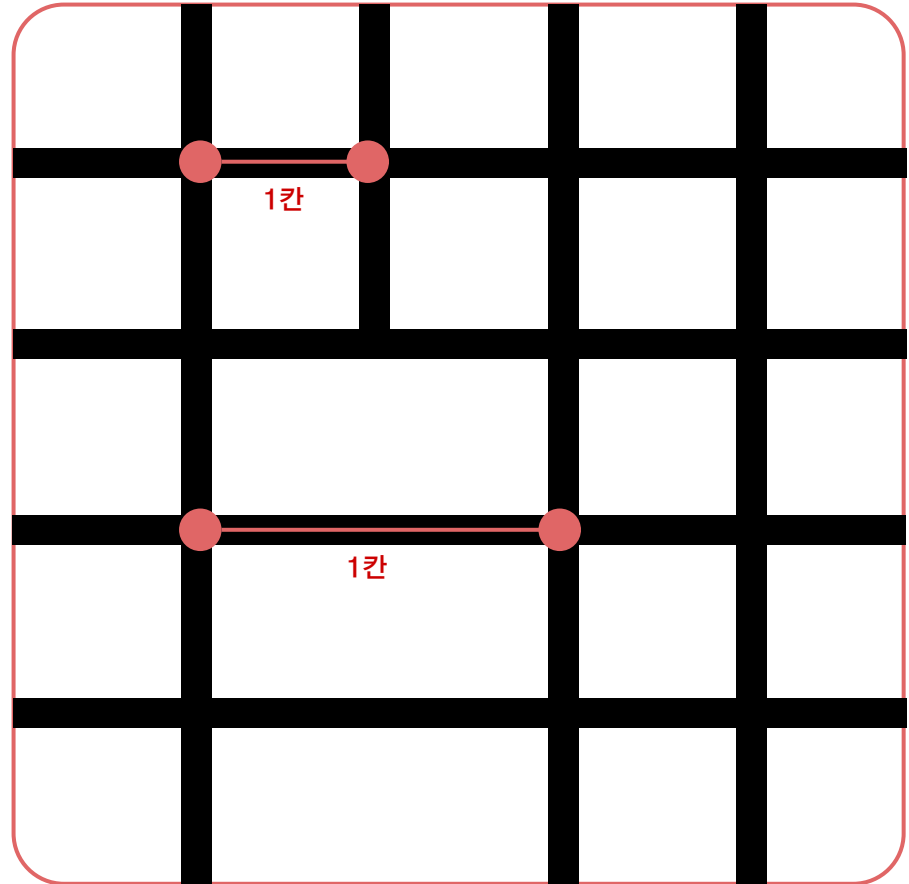
# 햄스터 코딩



## 햄스터 말판 이동

말판에는 검은색 선이  
가로와 세로로 교차하며  
여러 개의 칸을 이루고 있어!

검은색 선이 교차된 지점에서  
다음 교차 지점까지의 구간이  
1칸이야!





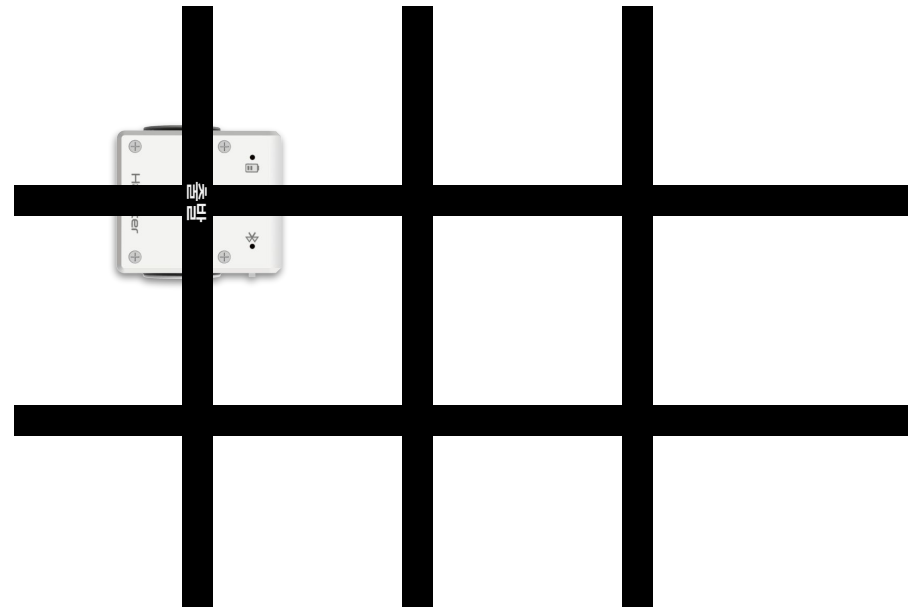
# 햄스터 코딩



## 말판 이동하기, 돌기

말판 위에서 햄스터를 이동시키는 블록을 찾아봅시다.

출발 지점은 검은색 라인 2개가  
교차되는 곳에  
햄스터 중심을 맞추면 돼!



코드  
힌트

말판 앞으로 한 칸 이동하기

말판 왼쪽으로 한번 돌기



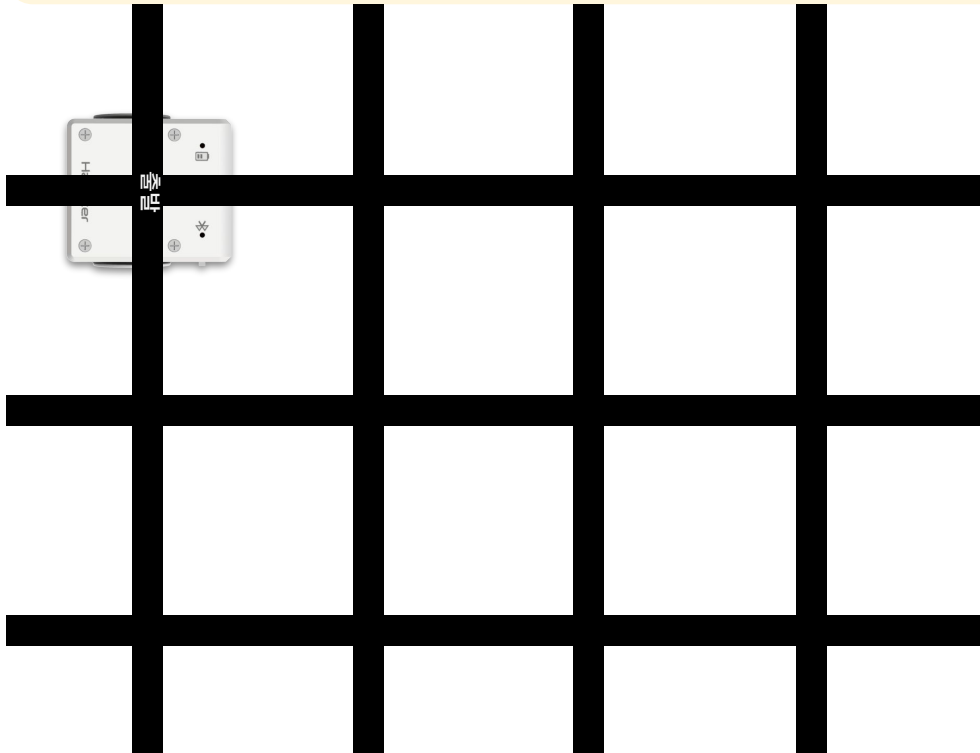
# 햄스터 코딩



## 연습하기 1

햄스터를 말판 위에서 이동시키는 코딩을 해봅시다.

준비물 : 햄스터, 활동지(말판)



① 말판 한 칸 앞으로 이동하기

② 말판 왼쪽으로 한 번 돌기

③ 말판 오른쪽으로 한 번 돌기

④ 말판 두 칸 앞으로 이동하기

\* 더 많은 명령문을 만들고 코딩해보세요.



# 햄스터 코딩

## 연습하기 2

햄스터를 말판 위에서 이동시키는 코딩을 해봅시다.

준비물 : 햄스터, 필기도구, 활동지(말판)



블록 순서 생각하고 써보기




# 햄스터 코딩

## 연습하기 3

햄스터를 말판 위에서 이동시키는 코딩을 해봅시다.

준비물 : 햄스터, 필기도구, 활동지(말판)



블록 순서 생각하고 써보기

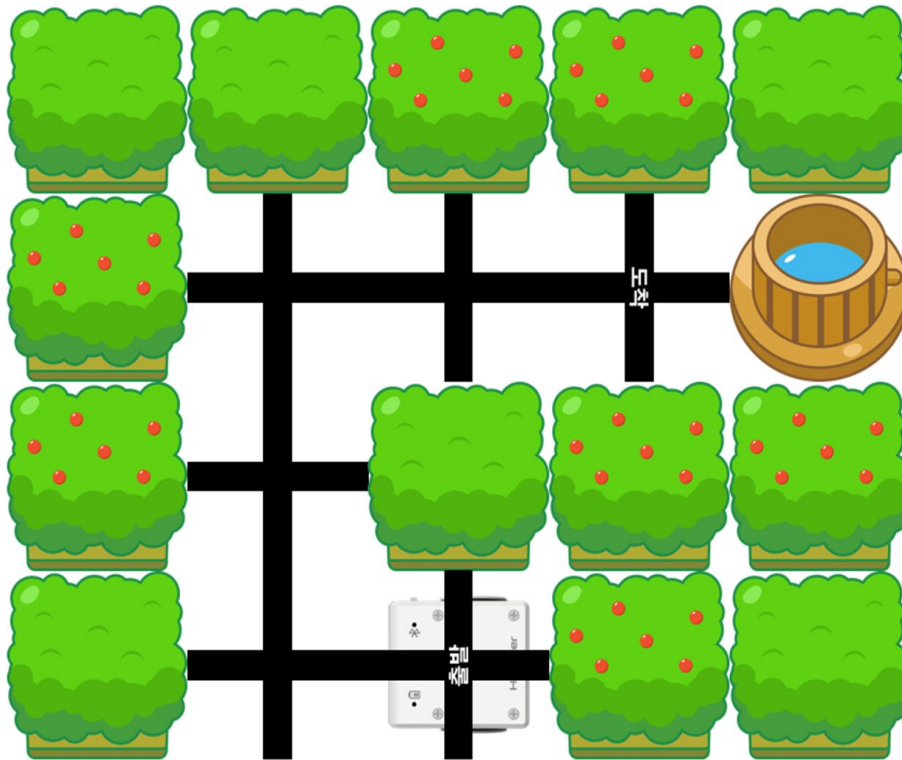

# 햄스터 코딩



## 연습하기 4

햄스터를 말판 위에서 이동시키는 코딩을 해봅시다.

준비물 : 햄스터, 필기도구, 활동지(말판)



블록 순서 생각하고 써보기

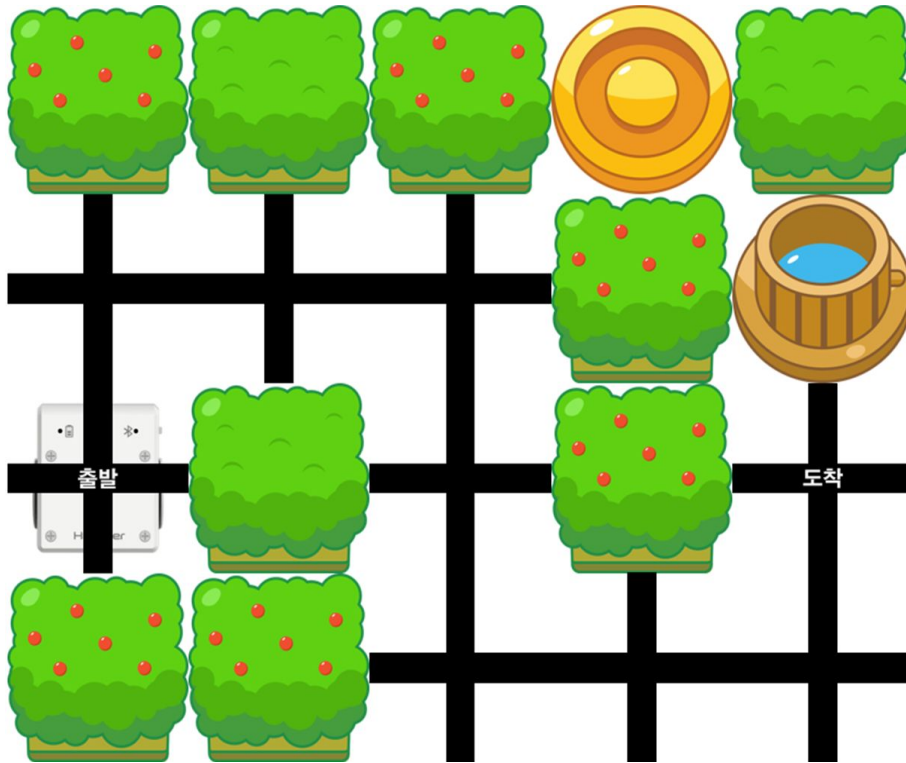

# 햄스터 코딩



## 연습하기 5

햄스터를 말판 위에서 이동시키는 코딩을 해봅시다.

준비물 : 햄스터, 필기도구, 활동지(말판)



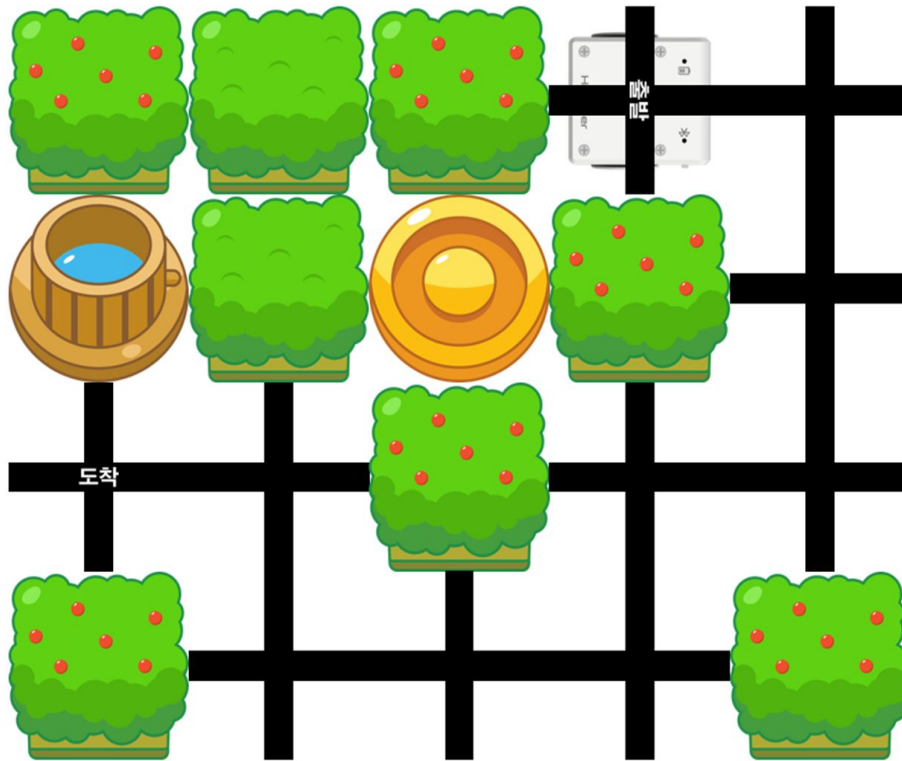
블록 순서 생각하고 써보기




## 연습하기 6

햄스터를 말판 위에서 이동시키는 코딩을 해봅시다.

준비물 : 햄스터, 필기도구, 활동지(말판)



블록 순서 생각하고 써보기




# 짝과 함께 코딩하기 7

햄스터를 말판 위에서 이동시키는 코딩을 해봅시다.

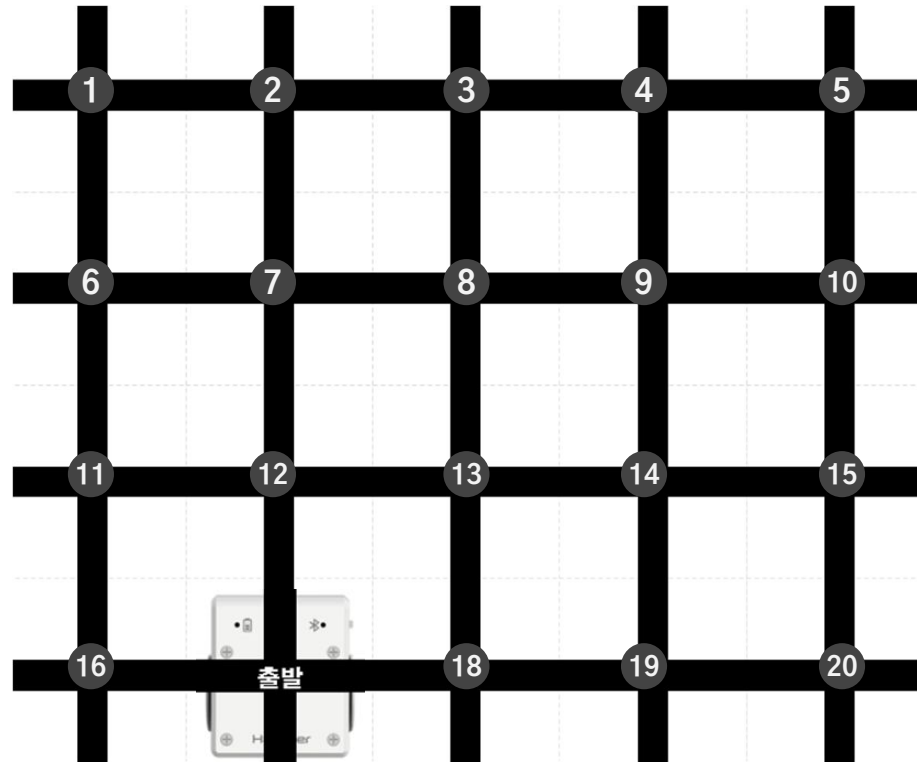
준비물 : 햄스터, 필기도구, 활동지(말판)

## 활동 예시

- ① 서로 문제 내주기(햄스터의 출발 위치, 도착 위치 지정하기)
- ② 짝과 함께 순서를 정해 도전하기
- ③ 짝과 팀을 만들어 다른 팀과 코딩 도전하기



도전할 문제 난이도를  
점점 높여 도전해봅시다!





# 정리하기

😊 오늘 어떤 것을 알게 되었나요?

😓 어려웠던 점이 있었나요?

😍 가장 재미있었던 점은 무엇인가요?

또 만나요!

