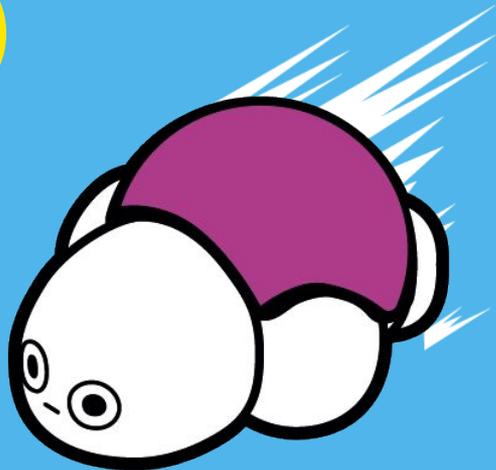


# 포켓 터틀

## 라인 코딩 편

# 언플러그드 + 코딩 10

글 | 콘셉트온



# 이렇게 활용하세요



## 본 자료는 포켓 터틀 수업을 위해 제작되었습니다

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

작고 귀여운 포켓 터틀 로봇은  
컴퓨터를 사용하지 않고  
언플러그드 활동과 코딩을  
할 수 있어요!



# 오늘의 활동

구분	활동내용	시간
도입	문제를 탐색해 봅시다 · 교차된 라인을 따라 포켓 터틀이 움직이게 하려면 어떻게 해야 할까요?	5분
전개	해결 방법을 알아봅시다 · 교차로 이동에 필요한 라인 코딩 명령어를 알아봅시다.  문제를 해결해 봅시다 · 검은색 라인 위에서 포켓 터틀이 작동하도록 명령해봅시다.	30분
정리	활동을 정리합시다 · 알게 된 것, 재미있었던 것을 이야기해 봅시다.	5분

# 포켓 터틀 라인 코딩 2

라인 코딩을 해봅시다.



## 준비하세요!

로봇을 사용하기 전에  
충전 상태를 확인하세요.



### 1 활동지

로보메이션 홈페이지에서  
다운로드하기



### 2 포켓 터틀



[전원을 켰을 때 빨간색 조명이 깜빡이면 충전을 해야 해요]



### 3 8색 전용 마커

둘 중 한 가지를  
준비하세요!



### 4 8색 명령어 스티커

왼쪽으로 오른쪽으로~  
복잡한 라인에서도  
싱싱!



[라인 코딩이란]

포켓 터틀을 검은색 라인 위에서 내가 만든 명령문대로 움직이게 해요.

NEXT

활동1

흰 종이에 검은색 마커로  
교차로 모양 라인을 그리세요.



라인 두께 5mm 이상



8색 마커펜을  
사용하세요.



[주의사항]  
마커를 사용하지 않을 때 뚜껑을 열어두면  
잉크가 말라서 사용할 수 없어요.



뚜껑은 어디에?

도착

활동2

포켓 터틀을 출발시켜 주세요.

라인 코딩 모드를  
켰나요?

출발



포켓 터틀이 어떻게 움직였나요?  
도착 지점에서 정지했나요?

NEXT

도착

활동3

색 명령어를 그려주세요.

정지하기

정지하기

직진하기

직진하기

라인 코딩 모드를  
켰나요?

출발



초록색 명령어는 교차로를 만났을 때  
직진하게 해요.

NEXT

활동4

포켓 터틀을 출발시켜 주세요.

출발



정지하기

왼쪽으로 돌기

라인 코딩 모드를  
켰나요?

출발



노란색 명령어는 교차로를 만났을 때  
왼쪽으로 돌아 이동하게 해요.

NEXT

활동5

색 명령어를 그려주세요.

오른쪽으로 돌기

도착

정지하기

라인 코딩 모드를  
켰나요?

출발



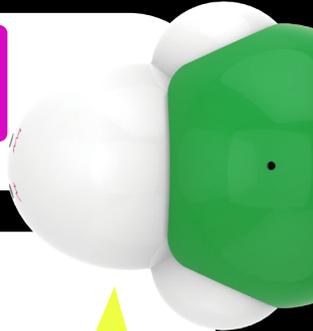
파란색 명령어는 교차로를 만났을 때  
오른쪽으로 돌아 이동하게 해요.

NEXT

활동6

포켓 터틀을 출발시켜 주세요.

출발



라인 코딩 모드를  
켰나요?

왼쪽으로 돌기



먼저 포켓 터틀이 이동할 경로를 보고 명령문을 생각하세요.

활동7

포켓 터틀을 출발시켜 주세요.

확인

이 프로그램이  
어떻게 작동하나요?

오른쪽으로 돌기



먼저 포켓 터틀이 이동할 경로를 보고 명령문을 생각하세요.

잠깐, 라인 코딩  
명령어를 기억해봐요!



OO하기



OO하기



OO하기



OO으로 돌기



OOO으로 돌기

활동8

포켓 터틀을 출발시켜 주세요.



확인

이동 모드를  
켜나요?

1 직진하기

도착

4 정지하기

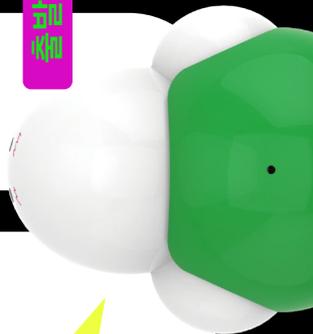
3 왼쪽으로 돌기

2 U턴하기



먼저 포켓 터틀이 이동할 경로를 보고 명령문을 생각하세요.

코딩



로봇을 움직여  
코딩을  
시작해볼까요?

활동9

4 정지하기



1 왼쪽으로 돌기



3 왼쪽으로 돌기

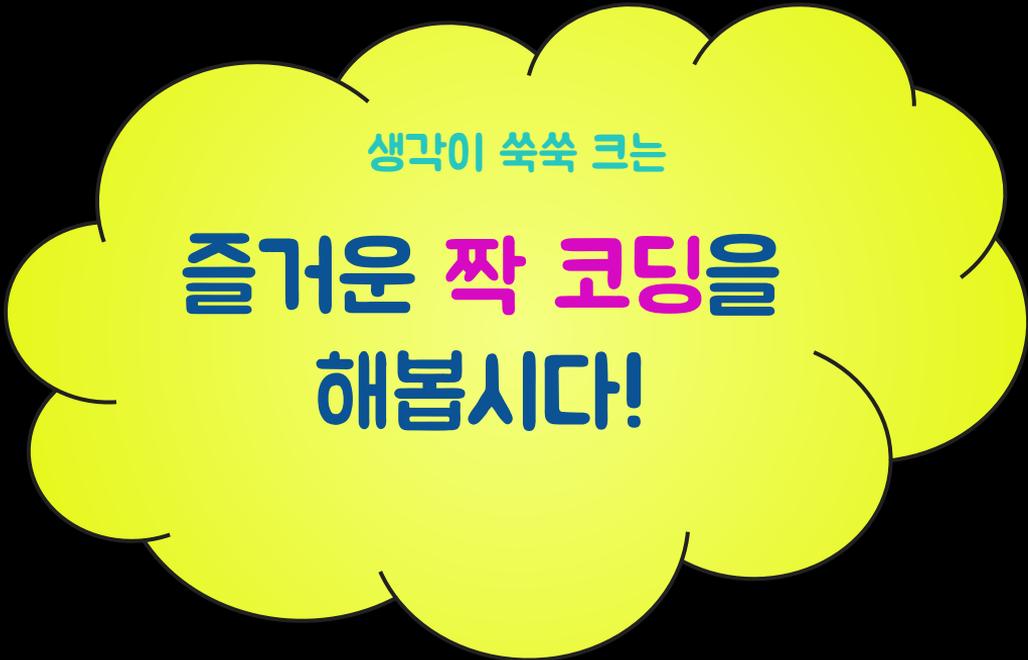
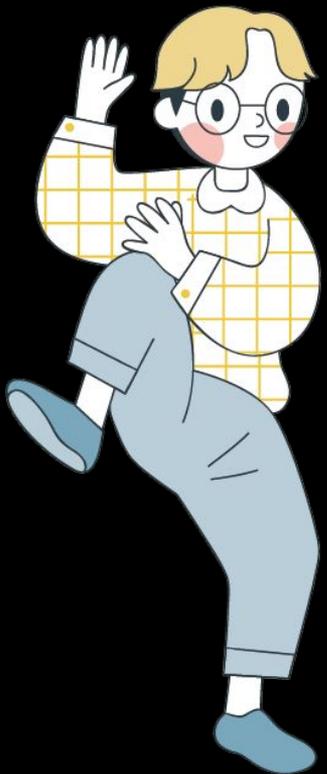


2 U턴하기



먼저 포켓 터틀이 이동할 경로를 보고 명령문을 생각하세요.

NEXT



생각이 쑥쑥 크는

즐거운 짝 코딩을  
해봅시다!



[이렇게 활동해봅시다]

1. 짝 정하기
2. 1명이 이동 경로를 말하기
3. 다른 1명은 친구가 말한대로 코딩하고 포켓 터틀 작동시키기

활동10

2

1

3

4



1번에서 출발해서  
2번을 거쳐 4번에서  
정지해줘!



나는 어떤 문제든  
해결할 수 있어!

활동11



오~ 잘 생각하고  
도전해볼께!

조금 더 복잡한  
라인 코딩을  
해보자!



# 포켓 터틀 라인 코딩은...

맞으면 O(오),  
틀리면 X(엑스)를  
말해봐요!



왼쪽으로 돌기:  
1 노란색 명령어를  
그려요!

오른쪽으로 돌기:  
2 빨간색 명령어를  
그려요!

3 초록색 명령어:  
U턴 해요!

4 파란색 명령어:  
직진해요!

# 정리하기



오늘 어떤 것을 알게 되었나요?



어려웠던 점이 있었나요?



가장 재미있었던 점은 무엇인가요?

