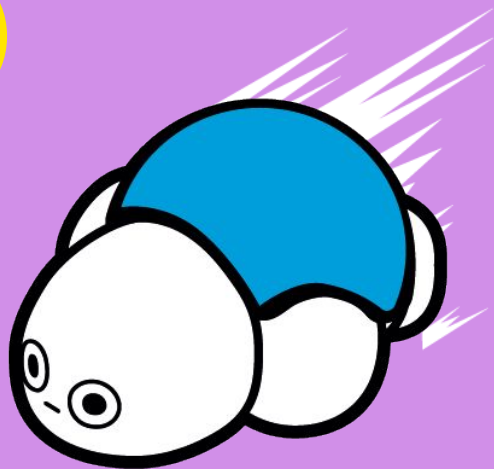


# 포켓 터틀

카드 코딩 편

언플러그드 + 코딩 15

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 · 귀여운 포켓 터틀이 목적지를 찾아 이동하도록 코딩해볼까요?	5분
전개	해결 방법을 알아봅시다 · 카드 코딩 명령어를 살펴봅시다.  문제를 해결해 봅시다 · 주어진 문제를 해결하는 카드 코딩을 해봅시다.	30분
정리	활동을 정리합시다 · 알게 된 것, 재미있었던 것을 이야기해 봅시다.	5분

# 포켓 터틀 카드 코딩 2

카드 코딩을 해봅시다.



## 준비하세요!

로봇을 사용하기 전에  
충전 상태를 확인하세요.

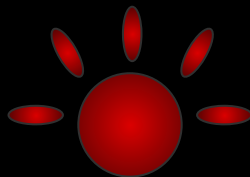


### 1 활동지

로보메이션 홈페이지에서  
다운로드하기



### 2 포켓 터틀

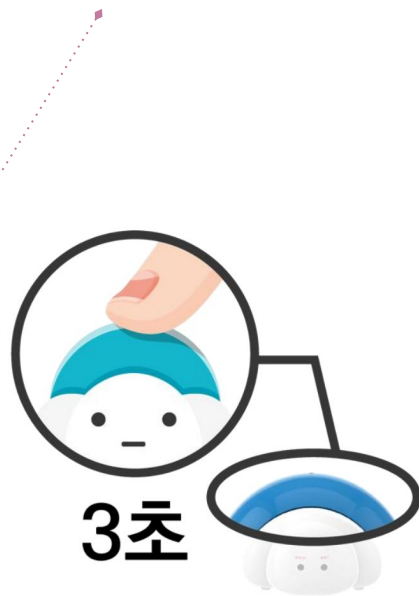


[전원을 켰을 때 빨간색 조명이 깜빡이면 충전을 해야 해요]



### 3 카드 명령어 37종

카드 코딩 모드를 켜보세요.



전원 켜기

스위치를 ON으로 하기

모드 켜기

등 버튼 3초 이상 누르기

실행하기

등 버튼 짧게 1번 클릭하기

NEXT

카드 명령어를 입력해보세요.



컬러 센서

삐!



순서대로 했을 때  
입력한 명령어대로 포켓 터틀이  
잘 움직이나요?



앞으로 7cm  
이동했어요!

준비하기

카드 코딩 모드를 켜  
포켓 터틀 바닥에 놓기

입력하기

카드 명령어를  
머리 밑으로 밀어넣기

실행하기

등 버튼 짧게 1번 클릭하기

NEXT



## 카드 코딩을 할 때는

- ① 카드를 사용해서 입력하는 방법은 미리 순서도를 그립니다.
- ② 순서도에 따라 카드를 테이블에 나열한 후, 순차적으로 카드를 입력합니다.
- ③ 모든 카드를 입력한 후 등 버튼을 한번 눌러주면 코딩 된 동작이 시작됩니다.



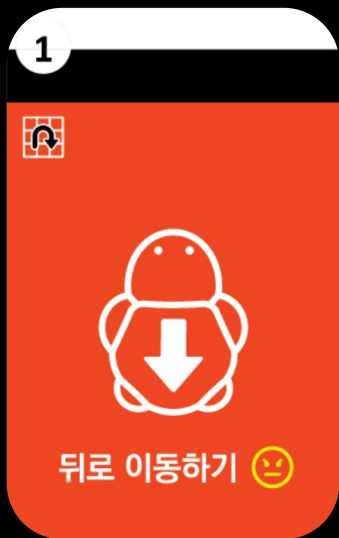
예시



포켓 터틀과 함께  
재미있는 코딩 시작!



**활동1** 이 명령어 입력했을 때 포켓 터틀이 움직인 거리 길이를 측정해 주세요.



1번	2번	3번	4번
cm	cm	cm	cm

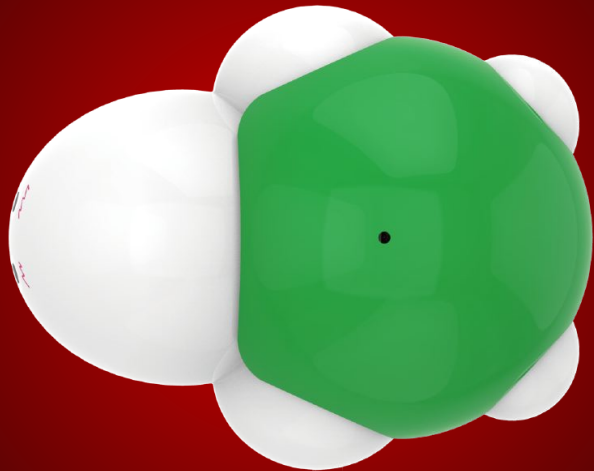


뒤로 이동하기를 1번 입력할 때마다  
뒤로 7cm씩 이동해요

NEXT

활동2 뒷걸음으로 모든 칸을 이동하도록 코딩해보세요.

7cm

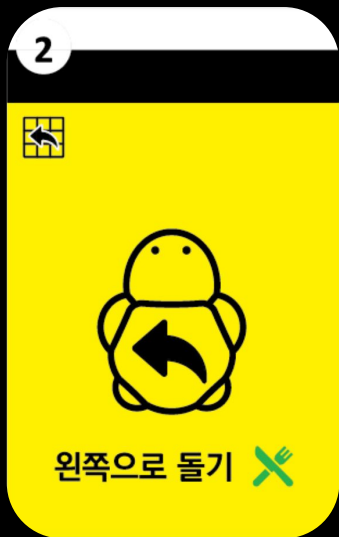


출발

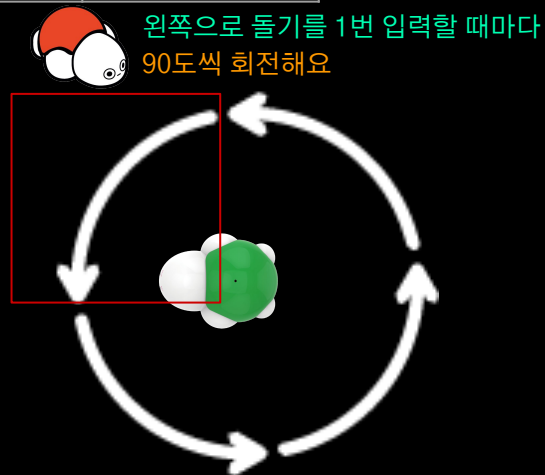
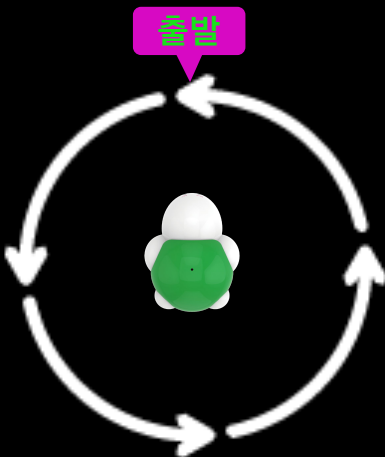
도착

활동3

이 명령어 입력했을 때 포켓 터틀은 어떻게 움직일까요?  
입력 횟수에 따라 포켓 터틀 머리가 향하는 방향의 하트 색을 말해주세요.



1번	2번	3번	4번
♥			



활동4

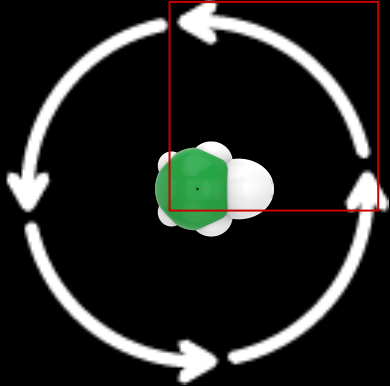
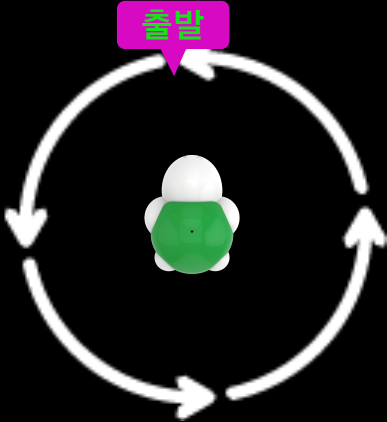
이 명령어 입력했을 때 포켓 터틀은 어떻게 움직일까요?  
입력 횟수에 따라 포켓 터틀 머리가 향하는 방향의 하트 색을 말해주세요.



1번	2번	3번	4번
♥			



오른쪽으로 돌기를 1번 입력할 때마다  
90도씩 회전해요

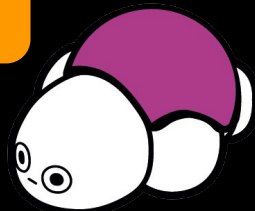
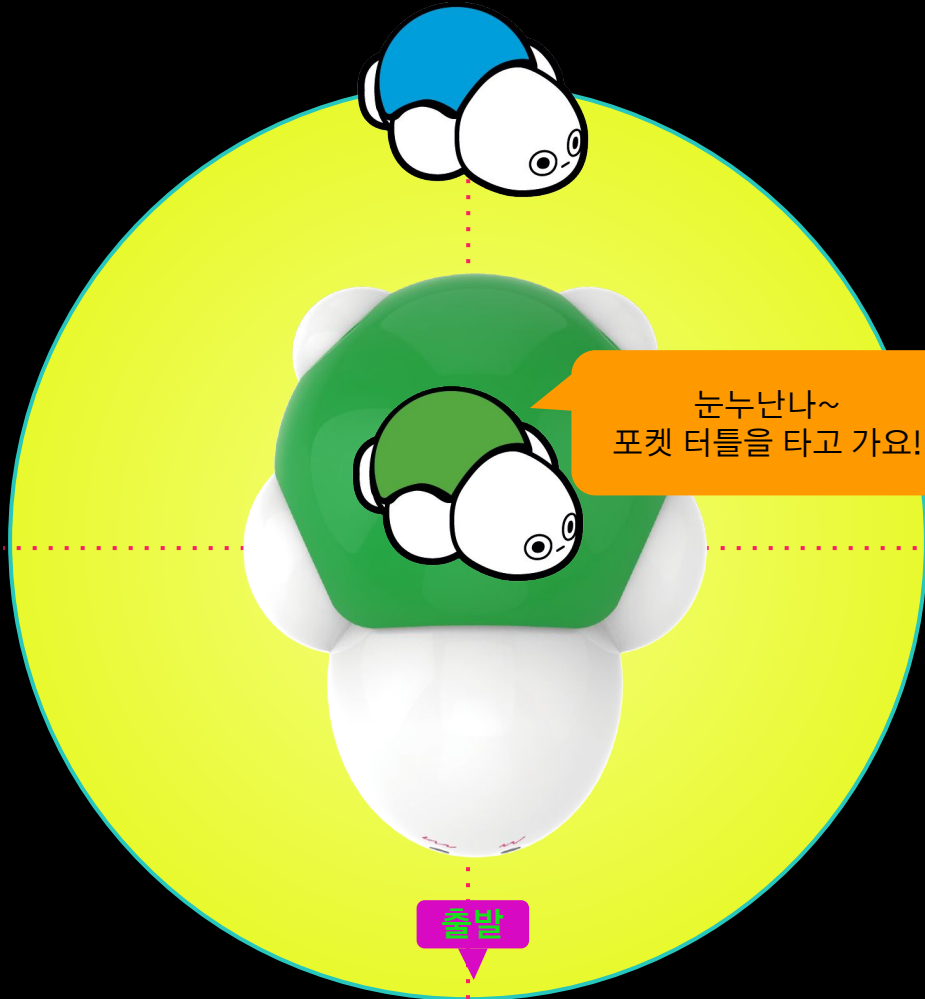
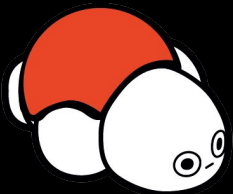


**활동5** 포켓 터틀 등에 올라타고 친구들을 만나러 가요.

1 초록이를 태우고 파랑이를 만나러 가요!

2 파랑이를 태우고 자홍이를 만나러 가요!

3 자홍이를 태우고 주황이를 만나러 가요!



포켓 터틀 등에 올라타고  
친구들을 만나러 가요.

1

초록이를 태우고  
파랑이를 만나러  
가요!



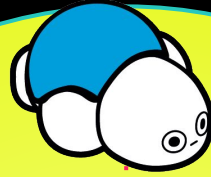
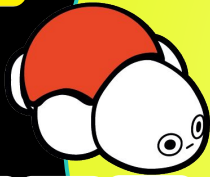
2

파랑이를 태우고  
자홍이를 만나러  
가요!



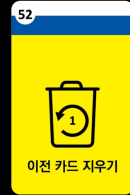
3

자홍이를 태우고  
주황이를 만나러  
가요!



잠깐

입력된 명령어를 지우려면



출발

NEXT



**활동6** 이 명령어 입력했을 때 포켓 터틀이 움직인 거리 길이를 측정해 주세요.

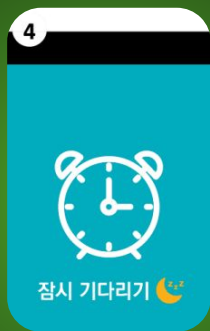


1번	2번	3번	4번
cm	cm	cm	cm

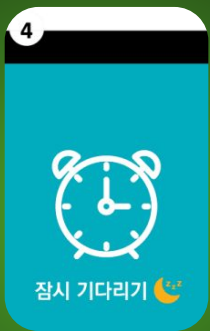


앞으로 이동하기를 1번 입력할 때마다  
앞으로 7cm씩 이동해요

NEXT



7cm



출발



7cm









도착

NEXT



잠시 기다리기 칸에서는  
3초 기다리고 출발해요.

포켓 터틀 언플러그드+코딩

			 7cm
 잠시 기다리기 칸에서는 3초 기다리고 출발해요.			 7cm 도착 NEXT

3 	3 	4 	5 	3 
--	--	--	--	--

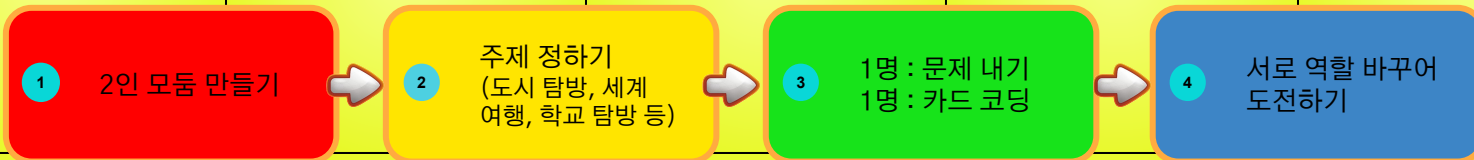
5 	3 	4 
--	--	--

3 	3 	5 	3 
--	--	--	--



복잡한 길을 지나도록 코딩할 때는 구간을 쪼개어 생각해봅시다.

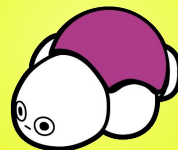
활동8 문제를 창작하여 짝 코딩을 해보세요.



원주

부산

대전



서울

예시 문제

서울에서 출발하여  
부산까지 가자!

예시 문제

원주에서 광주까지 가자!  
대전에서 잠깐 쉬어가자!

제주

대구

광주

# 나는...

맞으면 **O(오)**,  
틀리면 **X(엑스)**를  
말해봐요!



1 코딩하기 전에  
생각을 했어요!

2 잘못 코딩하면  
다시 할 수 있어요!

3 친구의 생각을  
잘 들어요!

4 나는 카드 코딩을  
할 수 있어요!

# 정리하기



오늘 어떤 것을 알게 되었나요?



어려웠던 점이 있었나요?



가장 재미있었던 점은 무엇인가요?

