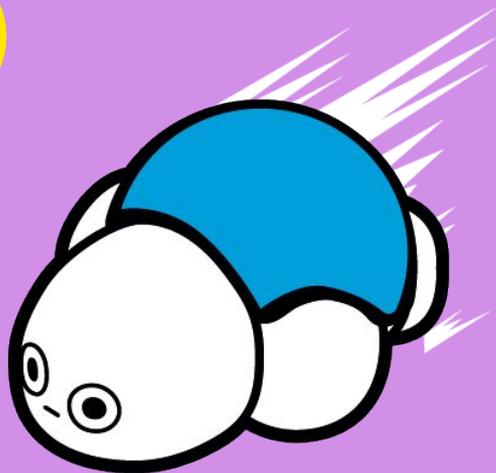


포켓 터틀

카드 코딩 편

언플러그드 + 코딩 22

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.net으로 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 · 포켓 터틀이 이동하는 빠르기를 조절하는 명령어를 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 9

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 포켓 터틀의 이야기를 듣고 생각해봅시다.



조금 더 빨리
달리고 싶은데...
좋은 방법이 없을까?

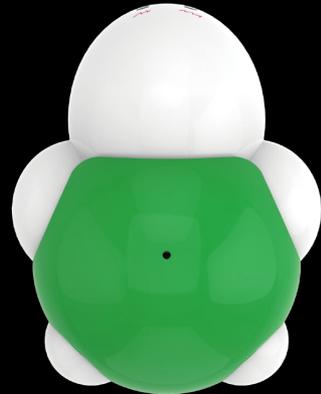
달리는 속도를 빠르게
하면 될 텐데...



활동2 아래 명령어를 코딩했을 때 어떤 일이 일어날까요?

3	65	3
		
		
앞으로 이동하기 😊	속도 변경	앞으로 이동하기 😊

먼저 생각하고 코딩해볼까?



앞으로 이동하는 속도가 달라요.

이 코딩을 실행하면 거북이가 앞으로 이동할 때 속도가 달라요.

NEXT

활동3 이동하는 속도를 변경해주는 명령어예요.



토끼처럼
빨리 달릴 수 있어!



기본 속도 : 느리게

처음 속도 변경 : 빠르게

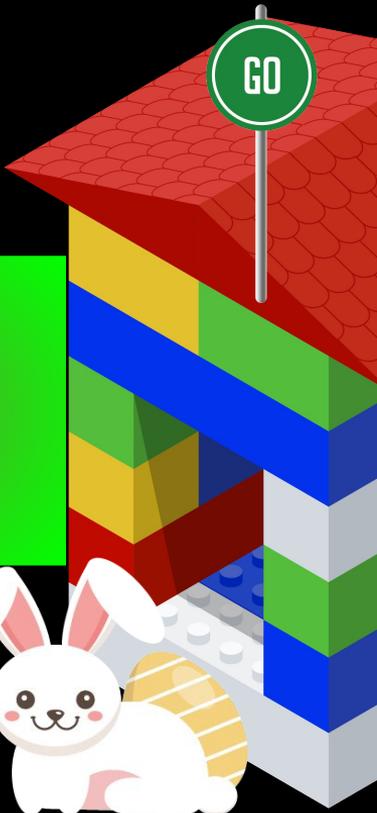
다시 속도 변경 : 느리게

3	65	3	65	3
앞으로 이동하기 😊	속도 변경	앞으로 이동하기 😊	속도 변경	앞으로 이동하기 😊

활동4 파랑이가 토끼네 집까지 빨리 가도록 코딩해봐요.

출발

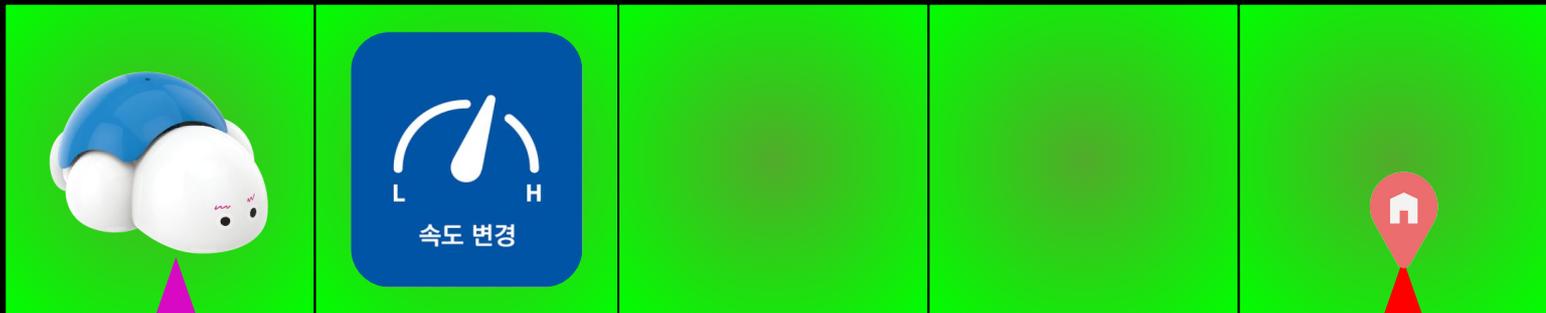
도착



속도 변경 칸에서 속도를 변경해야 해요.
카드 명령어로 코딩하기 전에 종이 위에 연필로 내가 생각하는 명령어를 기록합니다.

NEXT

파랑이가 토끼네 집까지 빨리 가도록 코딩해봐요.



출발

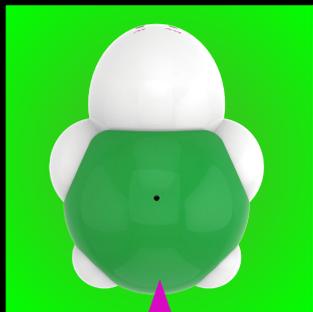
도착



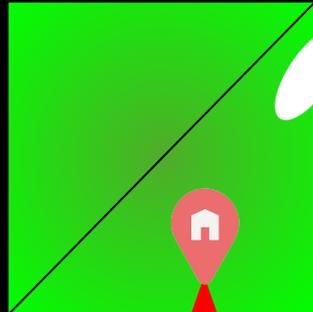
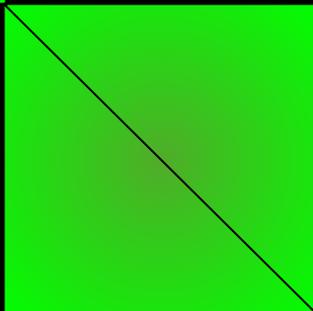
속도 변경 칸에서 속도를 변경해야 해요.
카드 명령어로 코딩하기 전에 종이 위에 연필로 내가 생각하는 명령어를 기록합니다.

NEXT

활동5 초록이가 토끼네 집까지 안전하게 가도록 코딩해봐요.



출발



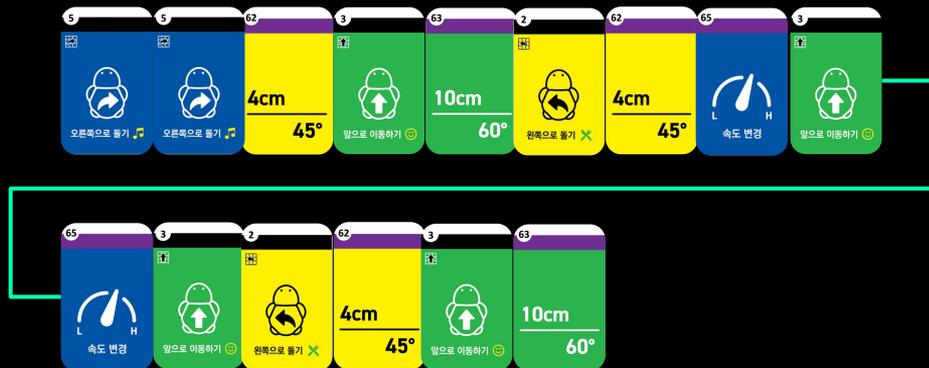
도착



속도 변경 칸에서 속도를 변경해야 해요.
카드 명령어로 코딩하기 전에 종이 위에 연필로 내가 생각하는 명령어를 기록합니다.

NEXT

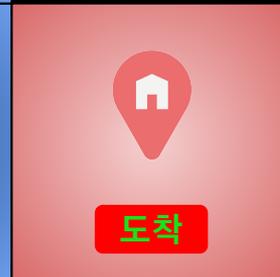
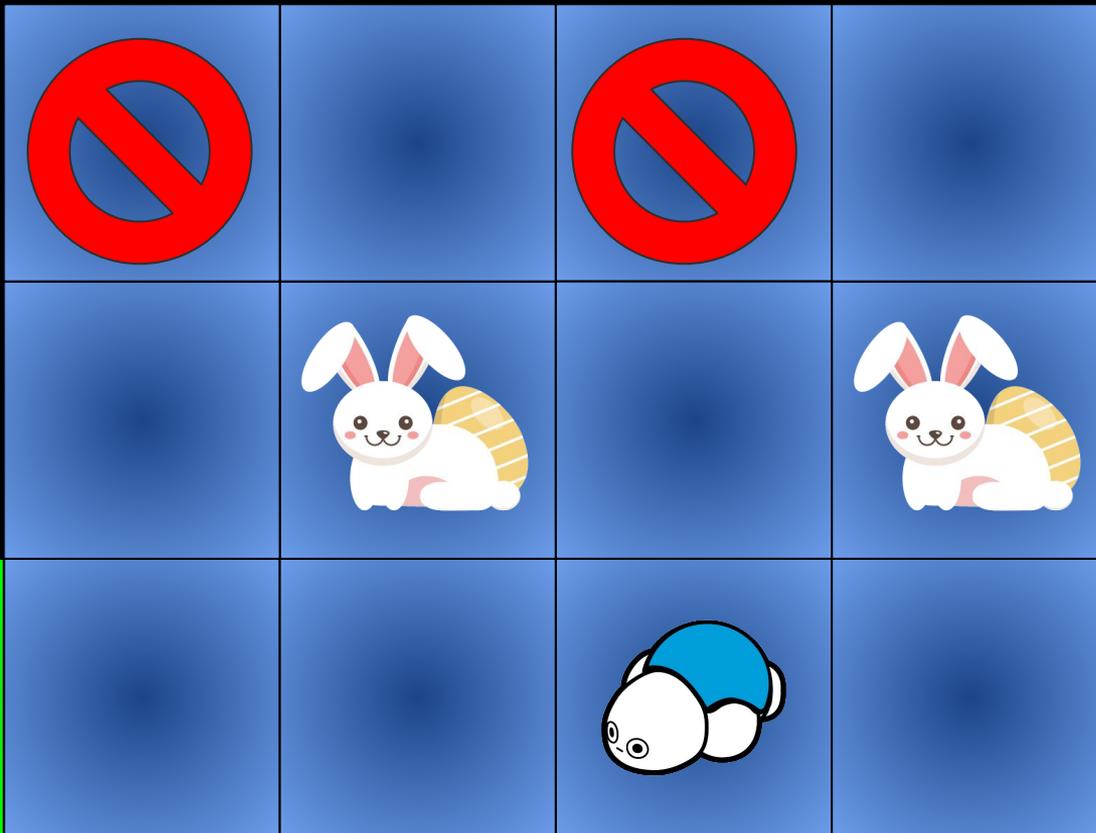
초록이가 토끼네 집까지 안전하게 가도록 코딩해봐요.



속도 변경 칸에서 속도를 변경해야 해요.

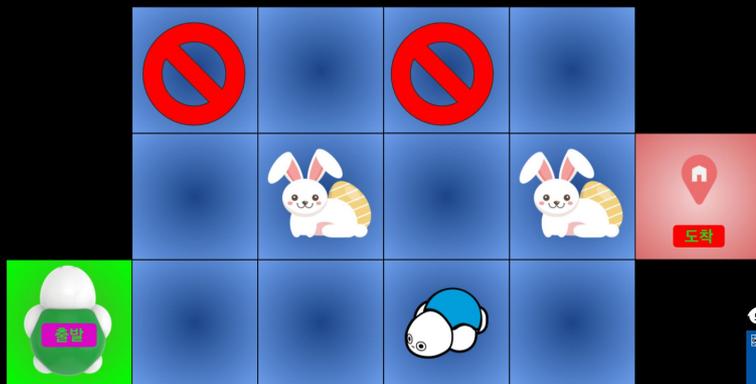
카드 명령어로 코딩하기 전에 종이 위에 연필로 내가 생각하는 명령어를 기록합니다.

활동6 토끼가 있는 칸은 빠르게 거북이가 있는 칸은 느리게 이동해봐요.



NEXT

토끼가 있는 칸은 빠르게 거북이가 있는 칸은 느리게 이동해봐요.



정리하기



오늘 어떤 것을 알게 되었나요?



어려웠던 점이 있었나요?



가장 재미있었던 점은 무엇인가요?

