

프로그래밍으로 문제를  
해결해 볼까요? (2)

실과 80-81쪽

# 학습 순서

**1. 80쪽,  
앉았다 일어서기 동작 표현하기 빈칸 채우기**

**2. 엔트리로 프로그래밍 하기**

한 글자씩 천천히 읽으며 공부해요. ^^

문제를 풀어봅시다.

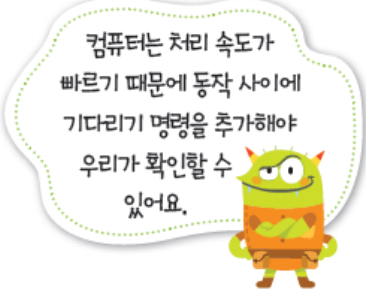
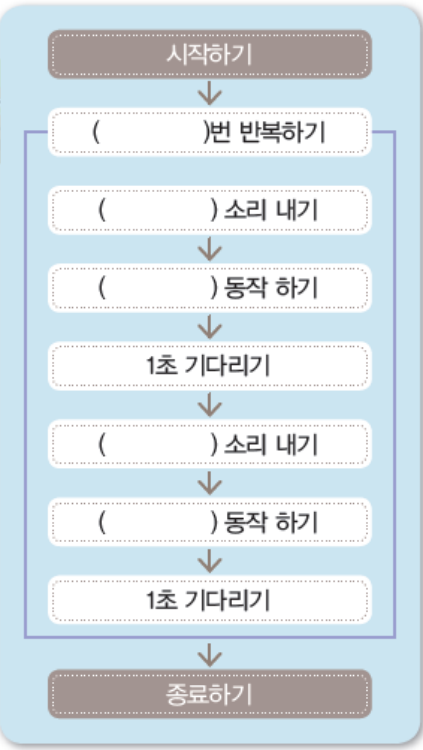
1) [보기]를 이용하여 앉았다 일어서기 동작을 1번 할 때의 과정을 나타내 봅시다.

보기

- 서는 동작 하기
- 앉는 동작 하기
- 호루라기 소리 내기

>  > 1초 기다리기 >  >  > 1초 기다리기

2) 아래는 앉았다 일어서기 동작을 20번 반복할 때의 과정을 나타낸 표입니다. 빈칸을 채워 봅시다.



컴퓨터는 처리 속도가 빠르기 때문에 동작 사이에 기다리기 명령을 추가해야 우리가 확인할 수 있어요.

# 답을 비교해봅시다.

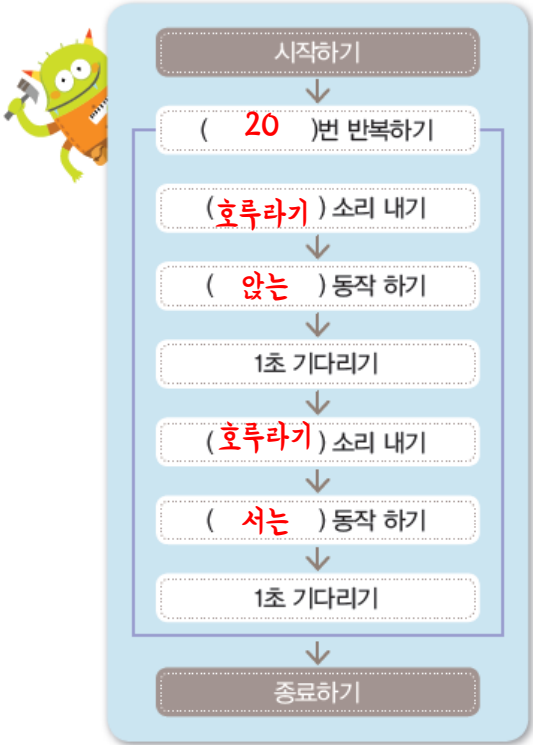
1) [보기]를 이용하여 앉았다 일어서기 동작을 1번 할 때의 과정을 나타내 봅시다.

보기


- 서는 동작 하기
- 앉는 동작 하기
- 호루라기 소리 내기

호루라기 소리내기 > 앉는 동작 하기 > 1초 기다리기 > 서는 동작 하기 > 앉는 동작 하기 > 1초 기다리기

2) 아래는 앉았다 일어서기 동작을 20번 반복할 때의 과정을 나타낸 표입니다. 빈칸을 채워 봅시다.



컴퓨터는 처리 속도가 빠르기 때문에 동작 사이에 기다리기 명령을 추가해야 우리가 확인할 수 있어요.



# 프로그래밍으로 문제 해결

비상 [P. 78~81] 프로그래밍으로 문제를 해결해 볼까요?



# 실습 활동

비상 [P. 78~81] 프로그래밍으로 문제를 해결해 볼까요?



## 4. 실습활동

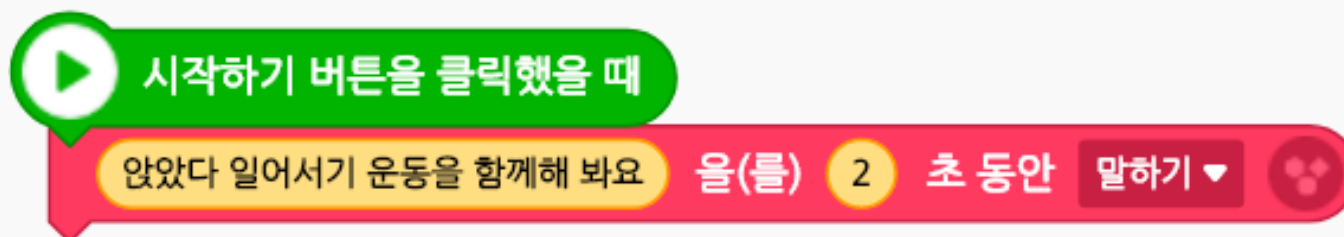
스스로 프로그램을 만들어 봅시다.

1단계

엔트리봇이 “앉았다 일어서기 운동을 함께해 봐요.”라고 2초 동안 말을 하게 하려면 어떻게 해야 할까요?



말할 내용과 시간을 수정해 봅시다.

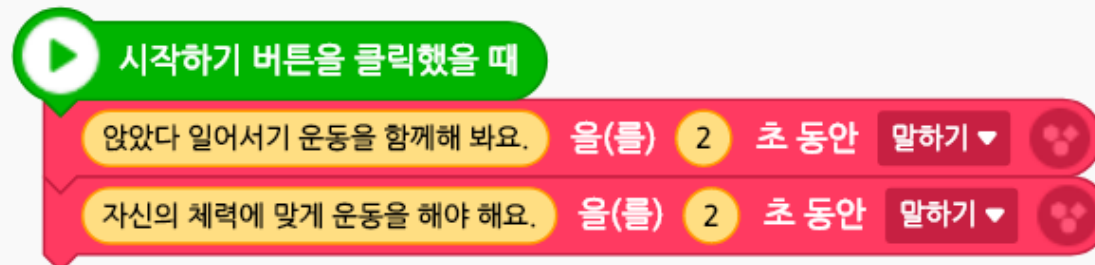


## 4. 실습활동

스스로 프로그램을 만들어 보시다.

2단계

엔트리봇이 “자신의 체력에 맞게 운동을 해야 해요.”라고 2초 동안 말을 하게 하려면 어떻게 해야 할까요?





## 4. 실습활동

스스로 프로그램을 만들어 보시다.

3단계

엔트리봇이 “앉았다 일어서기를 20번 할 수 있나요(예/아니오)? 이라고 묻고, 대답을 입력 받으려면 어떻게 해야 할까요?

▶ 시작하기 버튼을 클릭했을 때

앉았다 일어서기 운동을 함께해 봐요.

음(를)

2

초 동안

말하기 ▼

~~자신의 체력에 맞게 운동을 해야 해요.~~

~~음(를)~~

~~2~~

~~초 동안~~

~~말하기 ▼~~

안녕!

음(를) 묻고 대답 기다리기

?

[묻고 대답 기다리기] 블록을 연결한 후,  
질문 내용을 수정해 보시다.

▶ 시작하기 버튼을 클릭했을 때

앉았다 일어서기 운동을 함께해 봐요.

음(를)

2

초 동안

말하기 ▼

자신의 체력에 맞게 운동을 해야 해요.

음(를)

2

초 동안

말하기 ▼

앉았다 일어서기를 20번 할 수 있나요(예/아니오)?

음(를) 묻고 대답 기다리기

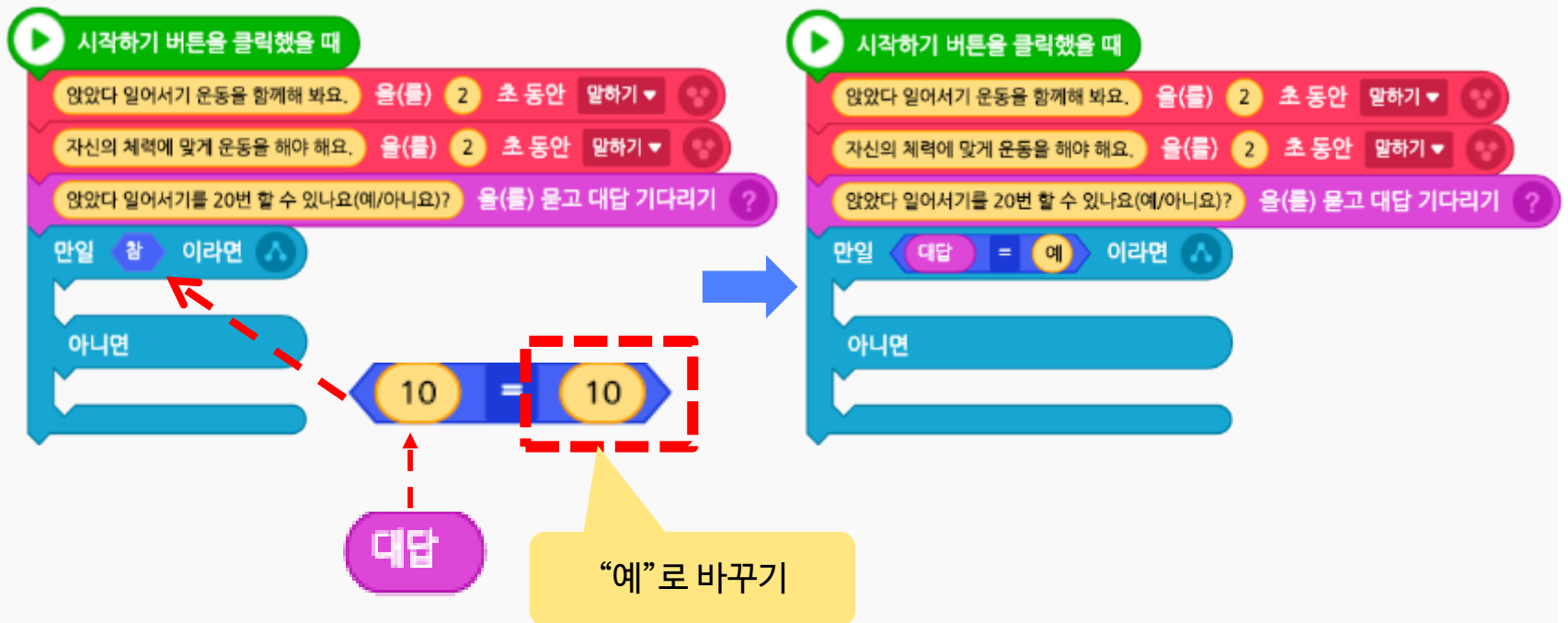
?

## 4. 실습활동

스스로 프로그램을 만들어 보시다.

4단계

입력한 대답이 “예”와 일치하는 지 비교한 뒤 “예”라고 입력했을 때 20번 반복하게 하려면 어떻게 해야 할까요?



## 4. 실습활동

스스로 프로그램을 만들어 보시다.

4단계

입력한 답이 “예”와 일치하는 지 비교한 뒤 “예”라고 입력했을 때 20번 반복하게 하려면 어떻게 해야 할까요?



## 4. 실습활동

스스로 프로그램을 만들어 보시다.

5단계

입력한 대답이 “예”가 아닌 경우 10번 같은 행동을 반복하게 하려면 어떻게 해야 할까요?

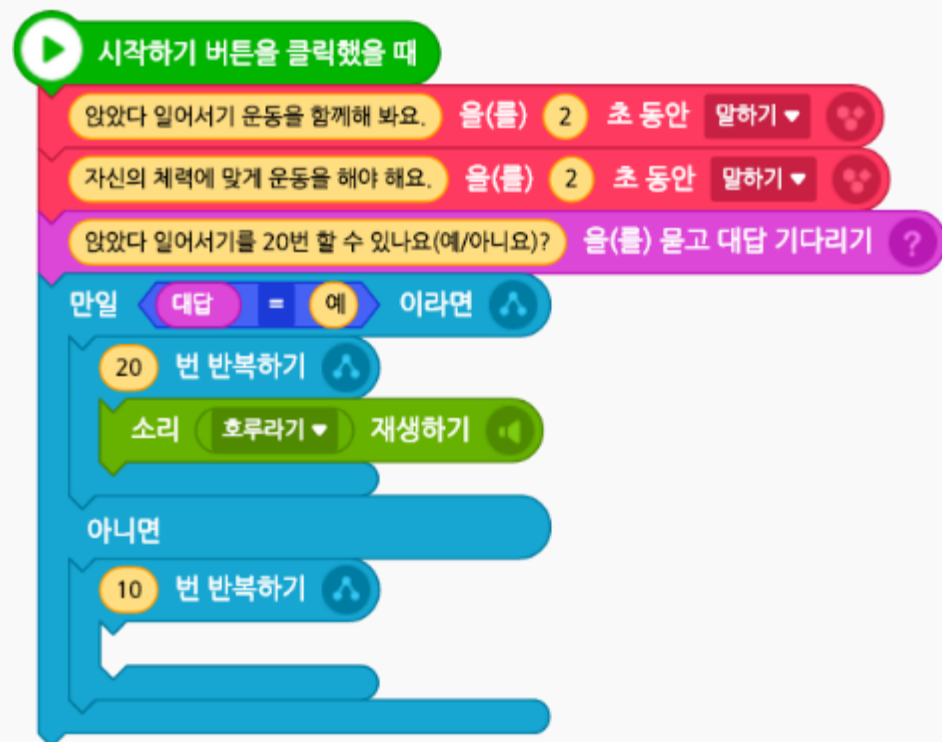
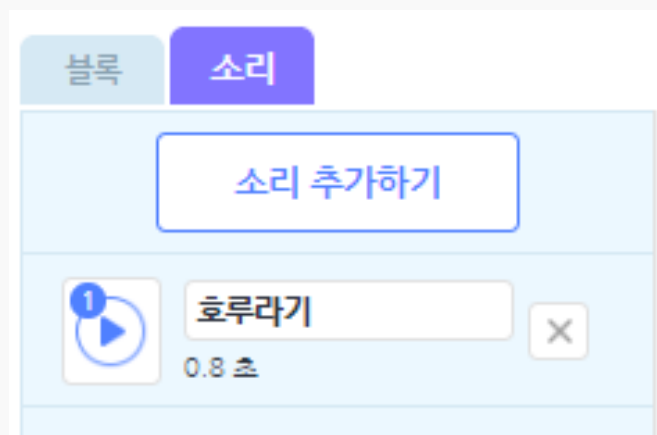
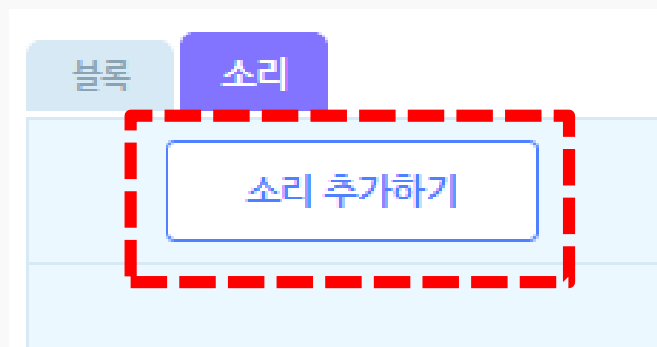


## 4. 실습활동

스스로 프로그램을 만들어 보시다.

6단계

대답이 “예”일 때, 엔트리봇이 호루라기 소리를 내게 하려면 어떤 블록이 필요할까요?



## 4. 실습활동

스스로 프로그램을 만들어 보시다.

7단계

대답이 “예”일 때, 엔트리봇이 앉아있는 모양으로 바뀐 뒤, 1초 동안 기다리게 하려면 어떻게 해야 할까요?

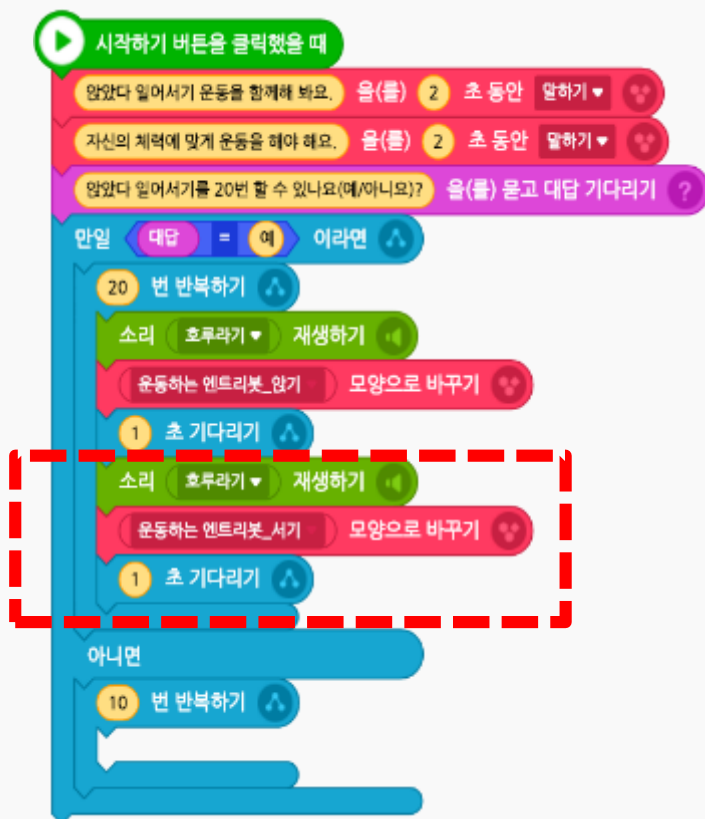


## 4. 실습활동

스스로 프로그램을 만들어 보시다.

8단계

대답이 “예”일 때, 엔트리봇이 호루라기 소리를 낸 뒤 서있는 모양으로 바뀌고, 1초 동안 기다리려면 어떻게 해야 할까요?

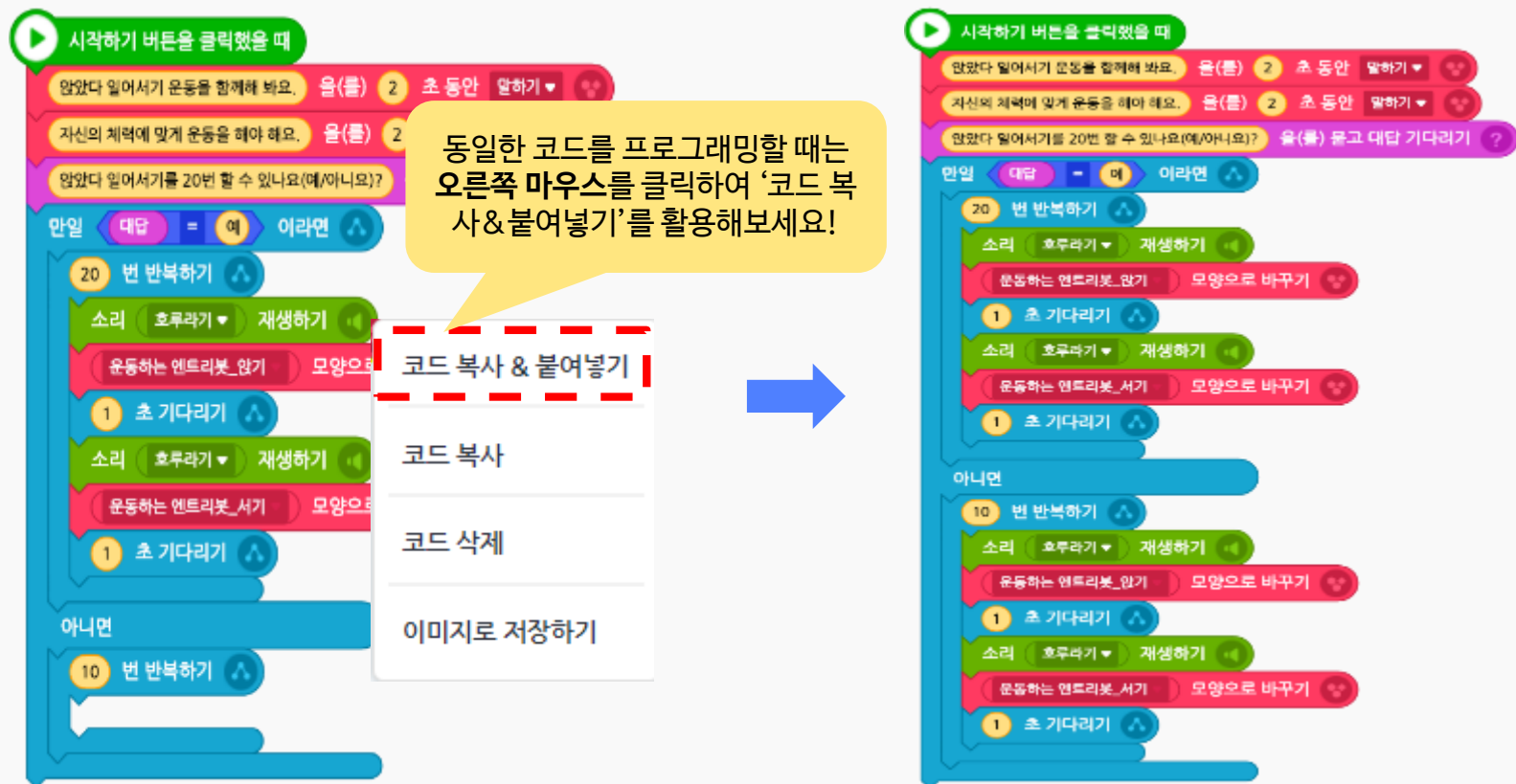


## 4. 실습활동

스스로 프로그램을 만들어 보시다.

9단계

대답이 “예”가 아닐 때도, “예”일 때 하는 행동과 같은 행동을 하려면 어떻게 해야 할까요?





## 4. 실습활동

스스로 프로그램을 만들어 보시다.

10단계

엔트리봇이 “다음에 또 함께해요.”라고 말하게 하려면 어떻게 해야 할까요?



# 5. 학습정리

비상 [P. 78~81] 프로그래밍으로 문제를 해결해 볼까요?



## 5. 학습정리

배운 내용을 정리해 봅시다.

소리 호루라기 ▼ 재생하기

해당 오브젝트가 선택한 소리를 재생하는 동시에 다음 블록을 실행합니다.

운동하는 엔트리봇\_서기 ▼ 모양으로 바꾸기

오브젝트를 선택한 모양으로 바꿉니다.

# 감사합니다!

e n t r y



## **과제**

- 교과서 80쪽 사진 찍어 제출
- 프로그래밍 완성블록 사진 찍어서 제출