

7の2 (第二次 第2時) TRY 2 Pepper を動かしてみよう

事前準備	<ul style="list-style-type: none"> 各チームに Pepper、PC、ボックスカード、ホワイトボード、ワークシートを配布する。 PCは Choregraphe を起動し、Pepper と接続しておく。 Pepper のオートノマスライフは OFF にし、STAND 姿勢にしておく。 	
本時の目標	Pepper を動かすプログラミングを行い、しゃべるプログラムと組み合わせることで、Pepper とのコミュニケーションが広がることをイメージする。	
学習活動	教師の働きかけ	学びの姿・学習評価
○今日の学習内容について知る	<ul style="list-style-type: none"> 今日は Pepper を動かすプログラムについて学びます。 うまくいったら、前時に学習したしゃべらせるプログラムと組み合わせてみましょう。 	
◇基本課題 (Pepper を動かしてみよう) に取り組もう		
<p>【基本課題】</p> <p>○プログラムをつくる</p> <p>○プログラムを試す</p> <p>○セーフレストに戻すことの必要性を知る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> コレグラフには Pepper の動きのパターンが記録されたボックスが用意されています。 Pepper が左手で頭をかく動作をさせてみましょう。 左下のボックスライブラリから、「Thinking」ボックスを選びます。 ボックスの入出力コネクタをつなぎます。 プログラムをつくり終えたら、プログラムを実行してみましょう。 プログラムは実行されましたか。 実行すると PEPPER は左手を上げたままで止まります。このままでは Pepper は疲れてしまいます。 「ポーズライブラリ」から「Stand」をダブルクリックして Pepper が楽な姿勢に戻しましょう。 他の動きのボックスを使って、いろいろ試してみましょう。 	<ul style="list-style-type: none"> PC に入力する前に、ホワイトボードにボックスカードを配置し、線をつないだり、言葉を書き込んだりしながら、プログラムをイメージしている。 <p>【情報活用の力】 (行動の観察)</p>
◇発展課題 1 (Pepper がしゃべりながら動くようにしてみよう) にチャレンジしよう		
<p>【発展課題】</p> <p>○命令を並列や直列につなぐことの意味を知る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 「Say」ボックスと動きのボックスを組み合わせると、Pepper がしゃべりながら動くようになります。 ボックス同士を並列や直列につないで、試してみましょう。 	
◇発展課題 2 (しゃべることばと動きのタイミングを合わせてみよう) にチャレンジしよう		
	<ul style="list-style-type: none"> 「Wait」ボックスを使うと、信号が流れるタイミングを調節する(時間を遅らせる)ことができます。 どのようにつないだらよいか考えて、試してみましょう。 	<ul style="list-style-type: none"> しゃべりと動きが合うための工夫をしている。 <p>【情報活用の力】 (行動の観察・発表)</p>
◇プログラムを発表しよう		
	<ul style="list-style-type: none"> つくったプログラムを発表し、共有してみましょう。 	
○まとめをする	<ul style="list-style-type: none"> 今日の学習を振り返り、学んだこと・考えたことを共有しましょう。 	