

7の1 (第二次 第1時) TRY1 Pepper にしゃべらせよう

事前準備	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>PCは Choregraphe を起動し、Pepper と接続しておく。</li> <li>Pepper のオートノマスライフは OFF にし、STAND 姿勢にしておく。</li> </ul>	
本時の目標	プログラミング概念を理解し、Choregraphe のルールに従い Pepper を指示通りしゃべらせることができる。	
学習活動	教師の働きかけ	学びの姿・学習評価
<p>○今日の学習内容について知る (Pepper に言葉をしゃべらせるプログラムの作成方法を学ぶ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>今日は Pepper に言葉をしゃべらせるプログラムについて学びます。</li> <li>身の回りの機械で、言葉で説明してくれる機械はありますか。</li> <li>言葉でしゃべることでどんなよさがありますか。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>身近な生活の中から連想し、チームで考えを共有している。</li> </ul> <p><b>【課題設定の力】</b> (行動の観察・発表)</p>
<p><b>◇基本課題 (Pepper に「こんにちは」以外の言葉をしゃべらせてみよう) に取り組もう</b></p>		
<p><b>【基本課題】</b> ○プログラムをつくる</p> <p>○プログラムを試す</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>しゃべらせるプログラムをつくるには、次のボックスを使います。</li> <li>左下のボックスライブラリから「Set Language」と「Say」を選びます。</li> <li>それぞれのボックスの入出力コネクタをつなぎます。</li> <li>「Set Language」の左下のプロパティをクリックして、言語を Japanese に変えます。</li> <li>「Say」の左下のプロパティをクリックして、しゃべらせる言葉「今日はいい天気です」を入力します。</li> <li>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。</li> <li>実行は、ツールバーにある「アップロードして再生(緑の三角)」をクリックします。</li> <li>プログラムは実行されましたか。 (実行されない場合は状況を確認し、補助する。)</li> <li>声の高さや速さを変えてやってみましょう。</li> <li>言葉を変えて、同じようにしゃべらせてみましょう。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>プログラムの一部を変更するだけで、しゃべる内容や話し方が変わること気づいている。</li> </ul> <p><b>【情報活用の力】</b> (行動の観察)</p>
<p><b>◇発展課題 (Pepper に、プロジェクト学習でのテーマに関する話題をしゃべらせてみよう) にチャレンジしよう</b></p>		
<p><b>【発展課題】</b> ○プログラムを工夫し、改善する</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>選択型プロジェクト学習でのテーマや活動予定についてしゃべらせましょう。</li> <li>Text の幅が狭いときはプロパティウインドを横に広げましょう。</li> <li>「Say」を増やして、どんどん横につなぐこともできます。いろいろと工夫して、しっかりしゃべらせるようにしましょう。</li> <li>つくったプログラムは保存しましょう。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分達のテーマが聞き手にわかりやすく伝わるための工夫ができています</li> </ul> <p><b>【社会参画の力】</b> (行動の観察・発表)</p>
<p><b>◇プログラムを発表しよう</b></p>		
○まとめをする	<ul style="list-style-type: none"> <li>つくったプログラムを発表し、共有してみましょう。</li> <li>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。</li> </ul>	