

7の3 本時案（第二次 第3時）TRY3 音センサーでPepper と会話ができるようにしてみよう

<p>事前準備</p>	<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。 	
<p>本時の目標</p>	<p>音センサーとしゃべるボックスと組み合わせて、双方向のやり取りができるプログラムを作成し、Pepper との会話のイメージをつかむ。</p>	
<p>学習活動</p>	<p>教師の働きかけ</p>	<p>学びの姿・学習評価</p>
<p>○今日の学習内容について知る (Pepper と会話ができるプログラムの作成方法を学ぶ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 今日は Pepper と会話ができるプログラムについて学びます。 身の回りで、会話ができる機械はありますか。 機械と会話ができることで、どんなよさがありますか。 	
<p>◇基本課題（Pepper に話しかけたら答えてくれる）に取り組もう</p>		
<p>【基本課題】 ○プログラムをつくる ○プログラムを試す</p>	<ul style="list-style-type: none"> 「Set Language」ボックスのプロパティで Pepper が聞き取る言語を「Japanese」に設定します。 言葉の聞き取りは「Speech Reco.」ボックスを使います。 「Speech Reco.」ボックスのプロパティで「Word list」に聞きとる言葉を入力します。 返事の内容は「Say」ボックスのプロパティで「Text」に入力します。 それぞれの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よう。 Pepper の目と耳の LED が青色に回転したら聞き取り状態です。聞き取る言葉を話してみてください。 Pepper が答えてくれたら成功です。 (実行されない場合は状況を確認し、補助する) 	<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>
<p>◇発展課題（Pepper が言葉を聞き分けて、それにあつた返事をする）にチャレンジしよう</p>		
<p>【発展課題】 ○目的にあつたプログラムをつくる ○プログラムを試し、改善する</p>	<ul style="list-style-type: none"> 「Speech Reco.」ボックスの「Word list」に複数の言葉を入力します。 言葉の聞き分けは、聞き取った言葉を分岐処理する「Switch Case」ボックスを使います。このボックスにも複数の言葉を入力します。 それぞれの返事の内容を「Say」ボックスで並列に配置します。 プログラムを実行し、会話がうまくいくまでプログラムを修正しましょう。 つくったプログラムは所定のフォルダに保存しましょう。 	<ul style="list-style-type: none"> Pepper との簡単な会話が成り立つような工夫をしている。 <p>【情報活用の力】 (行動の観察)</p>
<p>◇プログラムを発表しよう</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> つくったプログラムを発表し、共有しよう。 	
<p>○まとめをする</p>	<ul style="list-style-type: none"> 今日の学習を振り返り、自分たちのテーマに沿ったプログラミングをつくるためのアイディアを出し合い、共有しよう。 	