

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

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	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。	
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 (Pepper と会話ができるプログラムの作成方法を学ぶ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>今日は Pepper と会話ができるプログラムについて学びます。</li> <li>身の回りで、会話ができる機械はありますか。</li> <li>機械と会話ができることで、どんなよさがありますか。</li> </ul>	
<b>◇基本課題（Pepper に話しかけたら答えてくれる）に取り組もう</b>		
<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>「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。</li> <li>言葉の聞き取りは「Speech Reco.」ボックスを使います。</li> <li>「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。</li> <li>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。</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>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。</li> <li>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。</li> <li>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)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul> <p><b>【情報活用の力】</b> (行動の観察)</p>
<b>◇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</b>		
<p><b>【発展課題】</b> ○目的にあつたプログラムをつくる</p> <p>○プログラムを試し、改善する</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>「Speech Reco.」ボックスの「Word list」に複数の言葉を入力します。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pepper との簡単な会話が成り立つような工夫をしている。</li> </ul> <p><b>【情報活用の力】</b> (行動の観察)</p>
<b>◇プログラムを発表しよう</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>つくったプログラムを発表し、共有しよう。</li> </ul>	
○まとめをする	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul>	