

学習指導案（教科：工業 科目：電子実習（電子））

指導クラス・ 実施形態	1年4, 5組・20名パート実習		使用教室	ソフトウェア実習室	
単元名・ 時間数	Pepper アプリ開発 うごく・しゃべる 連続3時間		生徒準備物		
職員準備物	Pepper				
本時の目標	Pepper実機にロボアプリを書き込み、人間との会話を行う 分岐ボックスにより判断をさせる				
学習活動に 即した 単元の評価規準		関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
	実技 による評価	グループワークに積極 的に参加している	論理的にプログラミング ができる	ボックスの接続ができ る・実機を適切に扱う	
	課題提出 による評価	主体的に課題に取り組 んでいる	クライアント目線に立 ったプログラミングが できる		分かりやすいコーディ ングができる

■ 口頭試問質問例

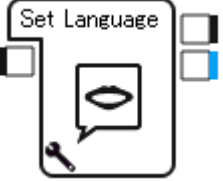
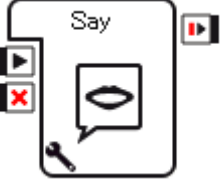
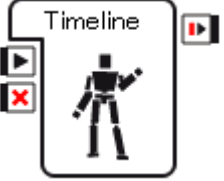
- ① Pepper の特長を説明せよ
- ② 今後人間とロボットはどのように関わっていくと考えるか
- ③ ロボットを導入するとよい場面を説明せよ



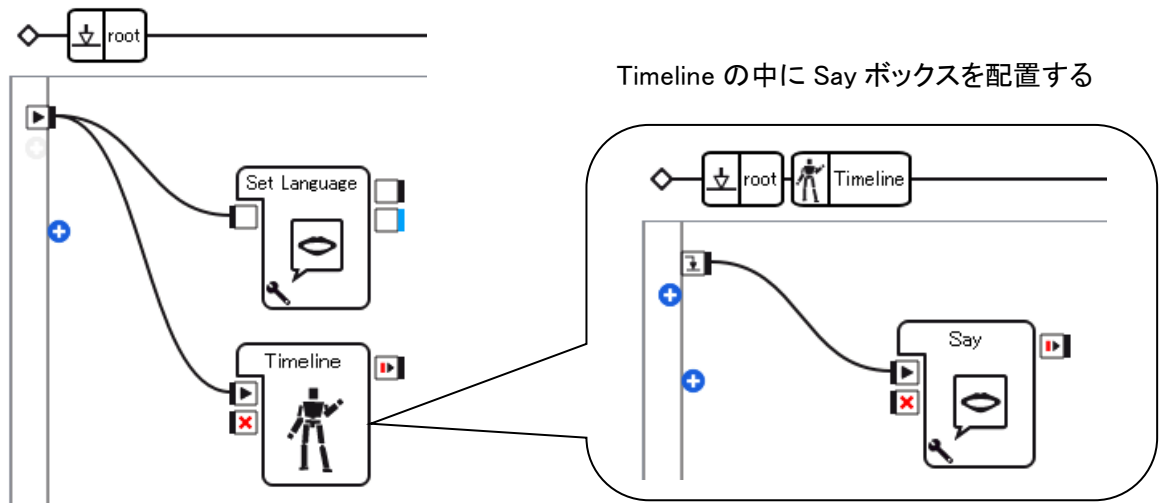
9	Pepper アプリ開発 うごく・しゃべる	氏名	番
---	--------------------------	----	---

本時の目標

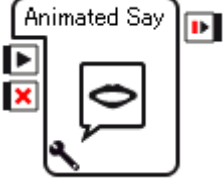

今回使用する主なボックス

Set Language	Say	Timeline
話す言語を設定する	話す内容・声の高さを書く	モーションをタイムライン上に設定する
		

例 Pepper が動作と話しを同時に行う



他にも使えそうな入力ボックス

Animated Say	Delay
文脈に合わせて自動的に動作する	一定時間処理を止める
	

Pepper アプリ開発 押印シート [実機に接続し、動作を確認する]

課題番号	動作概要	ポイント	確認印
1	自分の名前を話す	10	授 / 放
2	ゆっくり右手を上げた後「ハイ！」と答える (最初と最後は気を付けの姿勢)	20	授 / 放
3	「昨日〇〇を食べたよ」を自然のイントネーションで話す (〇〇は昨日自分が食べた夕食とする)	25	授 / 放
4	友達の名前(ニックネームでも可)を自然のイントネーションで話す	25	授 / 放
5	動作(課題)を自分で考える	<small>動作を見て判断</small>	授 / 放
6	動作(課題)を自分で考える	<small>動作を見て判断</small>	授 / 放
7	動作(課題)を自分で考える	<small>動作を見て判断</small>	授 / 放

授業時間内 獲得ポイント	ポイント
放課後等 獲得ポイント	ポイント
合計 獲得ポイント [80ポイント以上で合格]	ポイント