**いすみ市のよいところを紹介するロボットを作ろう**

実際にプログラムを作成する前にプログラミング的思考や流れを確認しましょう。

【パターン1】 ※アクティビティ図

|  |  |
| --- | --- |
| ロボット | 相手 |
| ❶１つの条件によって分岐させる流れをアクティビティ図で表現すると・・・  【動く】　(例)手を振る（バイバイ）」の動きをする  　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　の動きをする  【話す】　(例)「　　　　　　　」について紹介します。・・・  【聞く】  はい  聞こえた言葉 「　　　　　　　　　　　　」  【話す】  【話す】　(例)こんにちわ、「　　　　　　　　　」について紹介しましょうか  いいえ |  |
| ❷上のアクティビティ図をスクラッチ（Sotaとはじめるブロックプログラミング）で作成すると・・・  **ロボットの動きを選ぶ**  **ロボットの言葉を入れる**  **「もし～実行」（条件）は、決められた条件によって、次の命令を振り分けます。** | |

パターン１を応用したプログラミング的思考や流れを確認しましょう。

【パターン2】

|  |  |
| --- | --- |
| ロボット側 | 相手側 |
| ３つの条件によって分岐させる流れをアクティビティ図で表現すると・・・  聞こえた言葉 「　　　　　　　」  【話す】　(例) 「　　　　　　　」について紹介します。・・・  はい  いいえ  いいえ  いいえ  はい  はい  【話す】　(例) 「　　　　　　　」について紹介します。・・・  【話す】　(例) 「　　　　　　　」について紹介します。・・・  聞こえた言葉 「　　　　　　　」  聞こえた言葉 「　　　　　　　」  【聞く】  【話す】  【話す】　(例)こんにちわ、いすみ市のグルメについて紹介します。「〇」「△」「□」の中で、どれが知りたいですか  【動く】　(例)手を振る（バイバイ）」の動きをする  　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　の動きをする |  |
| 上のアクティビティ図をスクラッチ  (Sotaとはじめるブロックプログラミング)  で作成すると・・・  **条件を追加する** | |

パターン２を発展させたプログラミング的思考や流れを確認しましょう。

【パターン３】

|  |  |
| --- | --- |
| ロボット側 | 相手側 |
| 繰り返しの命令を追加したものをアクティビティ図で表現すると・・・  【話す】  【動く】　(例)手を振る（バイバイ）」の動きをする  【聞く】  【話す】  【話す】　(例)こんにちわ、いすみ市のグルメについて紹介します。「〇」「△」「□」の中で、どれが知りたいですか  聞こえた言葉 「　　　　　　　」  【話す】　(例) 「　　　　　　　」について紹介します。・・・  はい  いいえ  いいえ  いいえ  はい  はい  【話す】　(例) 「　　　　　　　」について紹介します。・・・  【話す】　(例) 「　　　　　　　」について紹介します。・・・  聞こえた言葉 「　　　　　　　」  聞こえた言葉 「　　　　　　　」  はい  聞こえた言葉 「　　　　　　　」  いいえ  【聞く】  【話す】　(例)他にも知りたいですか |  |
| 上のアクティビティ図をスクラッチ  (Sotaとはじめるブロックプログラミング)で作成すると・・・  を、「もし～実行」の  下につなげる。    間にはさむ  「繰り返す：終わる条件」は、決められた条件になるまで同じことを何度くり返します。 | |

他のグループの作品を見て、よかった点や提案できる点などの感想を書きましょう。

|  |  |
| --- | --- |
| 班 |  |
| 班 |  |
| 班 |  |
| 班 |  |
| 班 |  |
| 班 |  |
| 班 |  |
| 班 |  |
| 班 |  |
| 班 |  |
| 班 |  |