

カメラマンロボット/クイズを出そう

テーマ

—

時数

1～2

難易度

☆☆☆



Sotaとはじめる
フローチャート

Sota についているカメラで写真を撮ってもらったり、クイズを出してもらったりします。

プログラミングの下書きとなる流れ図「フローチャート」に入力・実行する体験を通して、プログラミングの基本的な考え方「じゅんじ」と「じょうけん」を学びます。

本時のめあて

ロボットと思い通りのコミュニケーションをとることにより、プログラミングの基本的な考え方である「じゅんじ」「じょうけん」を学ぶ。

使うもの

・Sota（本体） ・Sota とはじめるフローチャート ・ワークシート★ ・プログラム完成例★

★は[Sota 授業案データ]フォルダの[生 1-3_カメラマン]フォルダにあります。

全員ミッションのワークシート

Sotaとはじめるフローチャート ワークシート

〔生活〕 カメラマンロボット/クイズを出そう

学年 組 名前



全員ミッション Sota くんの写真をとってもらおう

Sota くんのおでこについているカメラで写真を撮ってもらいましょう。

命れいが上からじゅんじ番に1つずつ動くことを「じゅんじ」と言います。



Sota くんが話すことや動き方を自由考えて書きましょう。

No	やること	Sota くん言葉や動き
①	話す	(見本) “こんにちは” ※「こんにちは」にすると「こんにちは」と言ってしまう。
②	動く	(見本) お辞儀
③	話す	(見本) “しゃんをとるよ”
④	動く+話す	動く (見本) カメラを見る 話す (見本) “カメラはここだよ”
⑤	写真を撮る	



まとめ 気づいたことや思ったこと

追加ミッションのワークシート

Sotaとはじめるフローチャート ワークシート

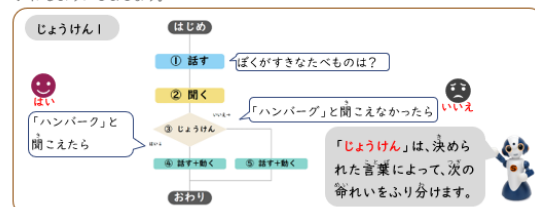
〔生活〕 カメラマンロボット/クイズを出そう

学年 組 名前



追加ミッション Sota くんクイズを出してもらおう

Sota くんクイズを出してもらい、みんなの答えによって Sota くん反のうがかわるようにしましょう。



Sota くん言葉や動きをどうするかを自由考えて書きましょう。

No	やること	Sota くん言葉や動き
①	話す	(見本) “ぼくが好きなものはなんだ”
②	聞く	
③	じょうけん	(見本) “ハンバーグ”
④	動く+話す	動く (見本) とてもうれしい 話す (見本) “せいかい、ハンバーグおいしいよね”
⑤	動く+話す	動く (見本) 考える 話す (見本) “ざんねん、もう一回答えてね”



まとめ 気づいたことや思ったこと

● 授業（本時）の流れ

1	導入 ⇒生活の中のロボットについて振り返る。	
2	準備や練習 ⇒プログラミングの流れを考えたり（確認したり）、ブロックの使い方を練習する。	
3	全員ミッション ⇒プログラム「Sota くん写真をとってもらおう」を作る。	難易度 ☆☆☆
4	追加ミッション ⇒プログラム「Sota くんクイズを出してもらおう」を作る。	難易度 ☆☆☆
5	まとめ ⇒今日体験したことについて話し合う。	

1	導入	生活の中のロボットについて振り返る
2	準備や練習	ワークシートで流れを考える（確認する） ソフトウェアを起動して操作の練習する

3 全員ミッション Sota くん写真をとってもらおう（じゅんじ）

プログラム完成例：カメラマン_全員.stf2

Sotaの額についているカメラで写真をとってもらおうプログラミングを体験することで、「じゅんじ」の流れを学びます。

ねらい	分類	画面
「じゅんじ」の流れを学ぶ。	スタート画面のメニューボタン	じゅんじ
①あいさつする。	①話す	
②あいさつの動きをする。	②動く	
③やることを伝える。	③の から 「話す」を選ぶ	
④動きと詳しい説明をする。	④の から 「話す+動く」を選び、 一段目に動き 二段目に言葉	
⑤写真をとる。	⑤写真をとる	
動かしてみよう。		<ul style="list-style-type: none"> ・Sotaの目がオレンジ色の時に実行する。 ・Sotaの額についているカメラで写真をとる。 ・うまく写真がとれると、写真を見るかのメッセージが出る。 ・プログラムは自動的に終わる。（Sotaの目の色はオレンジ色）

Sota くんにクイズを出してもらおう(じょうけん1)

プログラム完成例:クイズ_追加.stf2

Sotaに「クイズ」を出してもらい、みんなの答えによってSotaくんの反応が変わるようなプログラミングを体験することで、「じょうけん1」の流れを学びます。

もし、正解が聞こえたらうれしい反応をして終わり、不正解なら悲しい反応をして同じクイズを繰り返します。答えが正解かどうかの判断は、「もし、～なら」を使用し、「～」に条件を設定します。

ねらい	分類	画面
じょうけんが1つの流れを学ぶ。	スタート画面のメニューボタン	じょうけん1
①クイズを出す。	①話す	
②答えを聞く。	②きく	
③もし、正解ならば、	③じょうけん	
④うれしい動きと話をする。	④の から 「話す+動く」を選び、 一段目に動き 二段目に言葉	
⑤不正解ならば、 残念な動きと話をする。	⑤の から 「話す+動く」を選び、 一段目に動き 二段目に言葉	
動かしてみよう。		<ul style="list-style-type: none"> ・Sotaの目がオレンジ色の時に実行する。 ・Sotaの目が水色の時に話かける。 ・クイズに正解したらプログラムは自動的に終わる。(Sotaの目の色はオレンジ色) ・クイズに不正解だったらプログラムを繰り返す。

今日体験したことや生活で役立つ場面があるかについて話し合う。