

# ダンス/スマイルチェックをしよう

テーマ

—

時数

1

難易度

☆☆☆

プログラミングソフトウェアは  
使いません

Sota(本体)だけを使って、Sotaについているマイクに向かって話しかけたら、Sotaが答えしてくれるという内蔵されているプログラムを利用したロボットコミュニケーションを体験します。

## 本時のめあて

ロボットと意思通りのコミュニケーションをとることにより、生活の中の自動化のしくみに興味を持ったり、発見したりする。

### ● 使うもの

・Sota(本体)

### ● 授業(本時)の流れ

1	導入 ⇒生活の中のロボットについてふりかえる。	
2	ミッション1 ⇒「ダンスをしよう」を行う。	難易度 ☆☆☆
3	ミッション2 ⇒「スマイルチェックをしよう」を行う。	難易度 ☆☆☆
4	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ふりかえる

#### 2 ミッション1 ダンスをしよう

Sotaに「おどって」もしくは「ダンスをして」と話しかけます。すると、Sotaはダンスをしてくれます。

あなたの  
笑顔は○点  
だよ!



#### 3 ミッション2 スマイルチェックをしよう

Sotaが子供の笑顔を判定するゲームです。

Sotaに「笑顔チェックして」もしくは「スマイルチェックして」と話しかけます。

すると、Sotaは「OK!あなたの笑顔を採点するよ。まずは、ぼくの顔を笑顔でまっすぐ見てね。」と話します。Sotaのカメラに笑顔を見せてください。

「採点中だよ。そのままニコリ笑ってね。」

「OK!結果を発表します。あなたの笑顔は、……………」とSotaが笑顔を点数で判定します。

#### 4 まとめ 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。