

今日は何の日/おみくじをひこう

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 ⇒「今日は何の日?」を行う。	難易度 ☆☆☆
3	ミッション2 ⇒「おみくじをひこう」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 今日は何の日?

Sotaに「今日は何の日?」と話しかけます。

すると、Sotaが今日は何の日かを教えてくれます。

3 ミッション2 おみくじをひこう

Sotaがおみくじをひいてくれるゲームです。
Sotaに「おみくじして」と話しかけます。

すると、Sotaは「よし、おみくじをひくよ。
ガラガラ ガラガラ ガラガラ」と話しておみくじを
ひいてくれます。

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。

今日は
〇〇の日
だよ!



メモ

時間があれば、他の言葉も話しかけて
みましょう。



【例】

- しりとりしよう
※しりとりを終わるときは「終わり」と言います。
- 今日の天気は?
- 今何時?
- あいさつ(おはよう/こんにちは/はじめまして)
- 一番〇〇い〇〇は?(高い山、広い湖 など)
- 都道府県名(北海道 など)