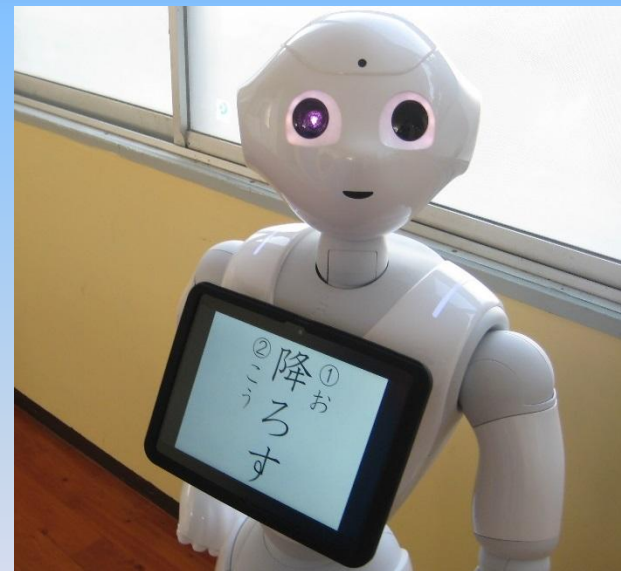
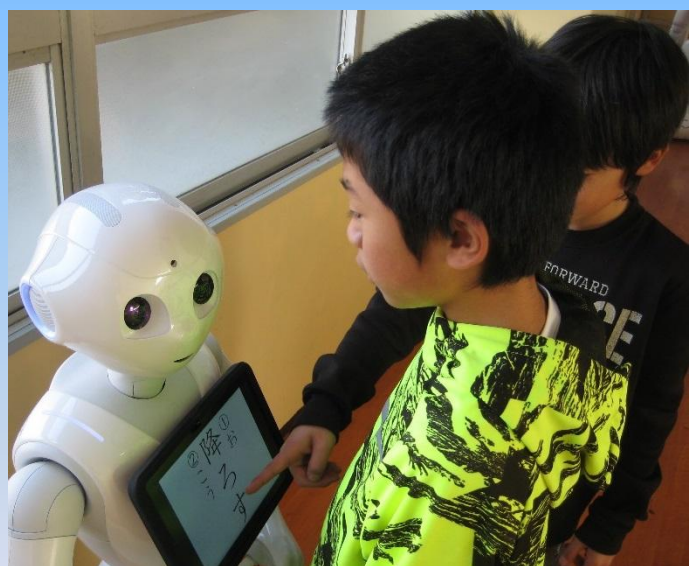


テーマ

みんなの学力アップ！ に役立つPepper



福岡県飯塚市立上穂波小学校

川上 翼 榮岩 柚那

企画会議の様子

企画テーマの説明



漢字読み検定の練習に
活用したい！！



学校の取り組み

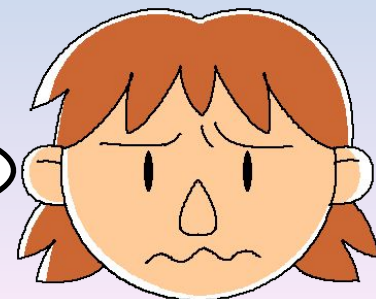
企画テーマの説明

漢字読み検定



	対象学年
月曜日	2年生
火曜日	5年生
水曜日	4年生
木曜日	6年生
金曜日	3年生

なかなか合格
できないなあ……



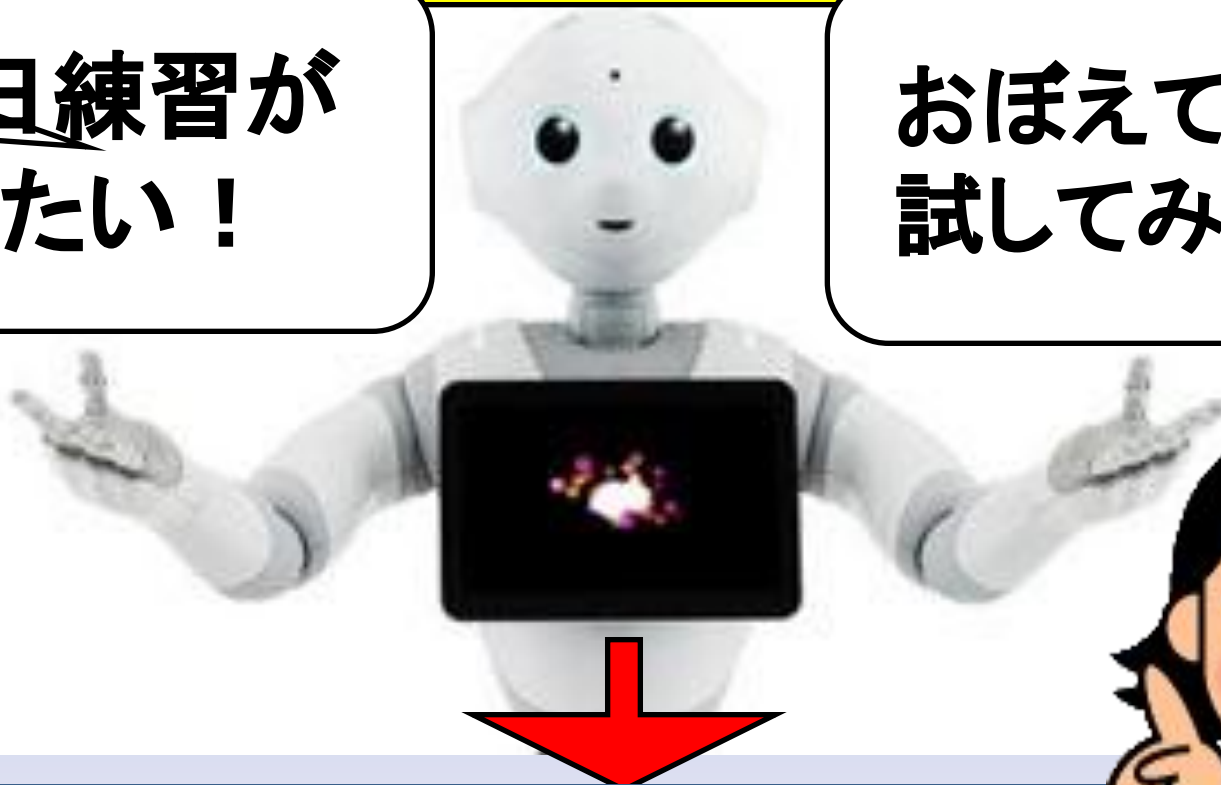
学校の取り組み

企画テーマの説明

漢字読み検定

毎日練習が
したい！

おぼえているか
試してみたい！



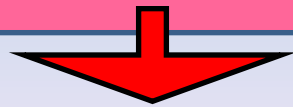
Pepperを活用して、みんなの要望に応える！

漢字読み検定練習

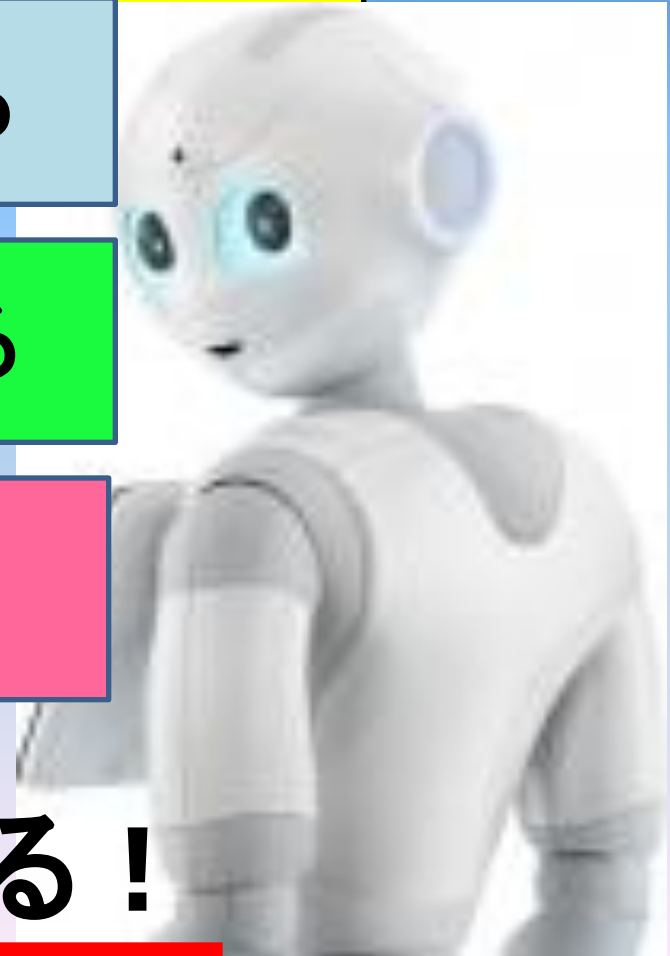
①Pepperが練習に誘ってくれる

②自然に会話しながら練習できる

③採点してほめてくれる



楽しく学力アップできる！

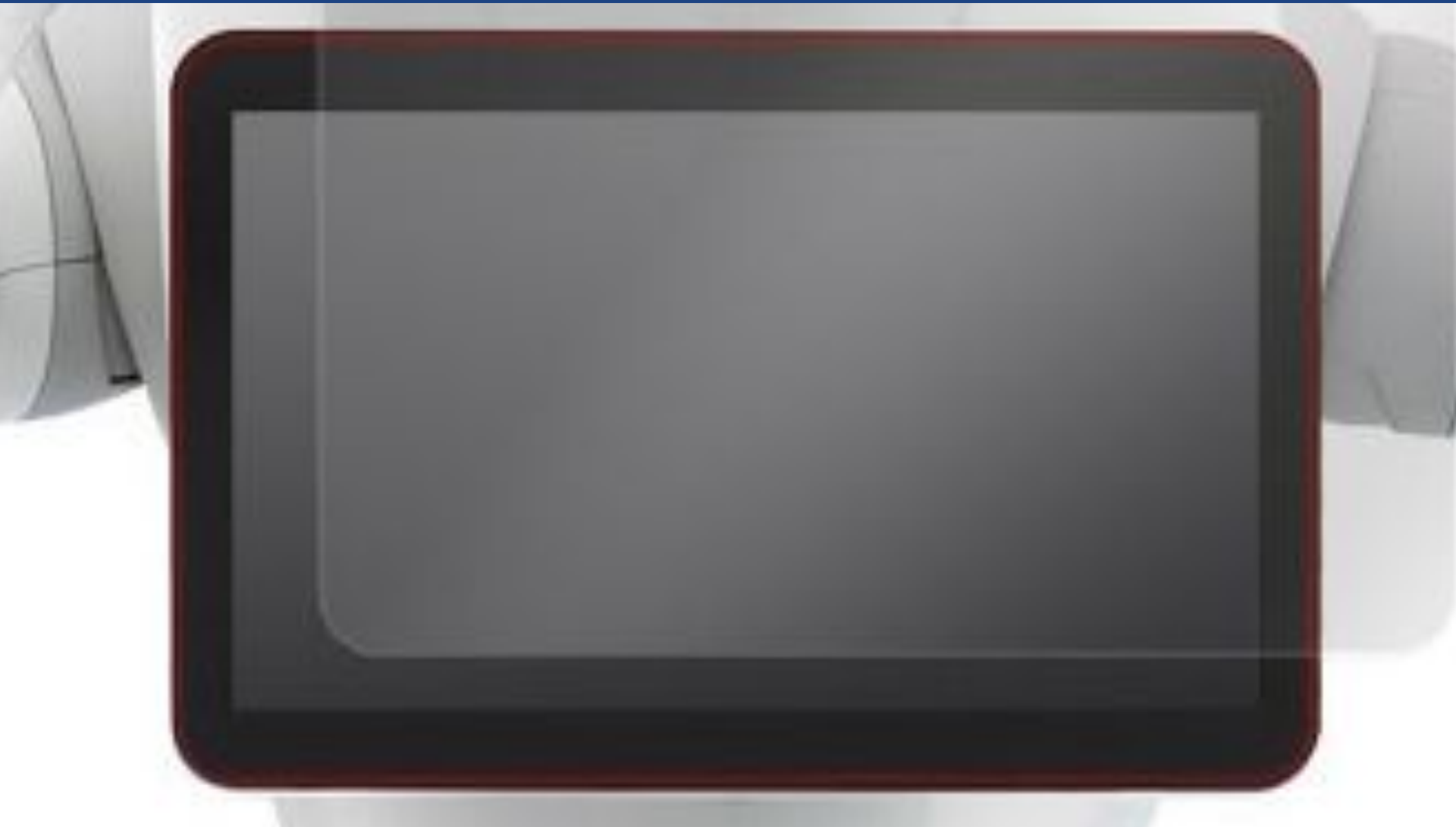


企画テーマの説明

テーマ

**みんなの学力アップ！
に役立つPepper**





手を触ってね←



手を触ってね→

手を触ってね←



手を触ってね→

手を触ってね ←



手を触ってね →

ペッパ〜と

漢字けん定練習！

6年生

漢字ドリル⑪

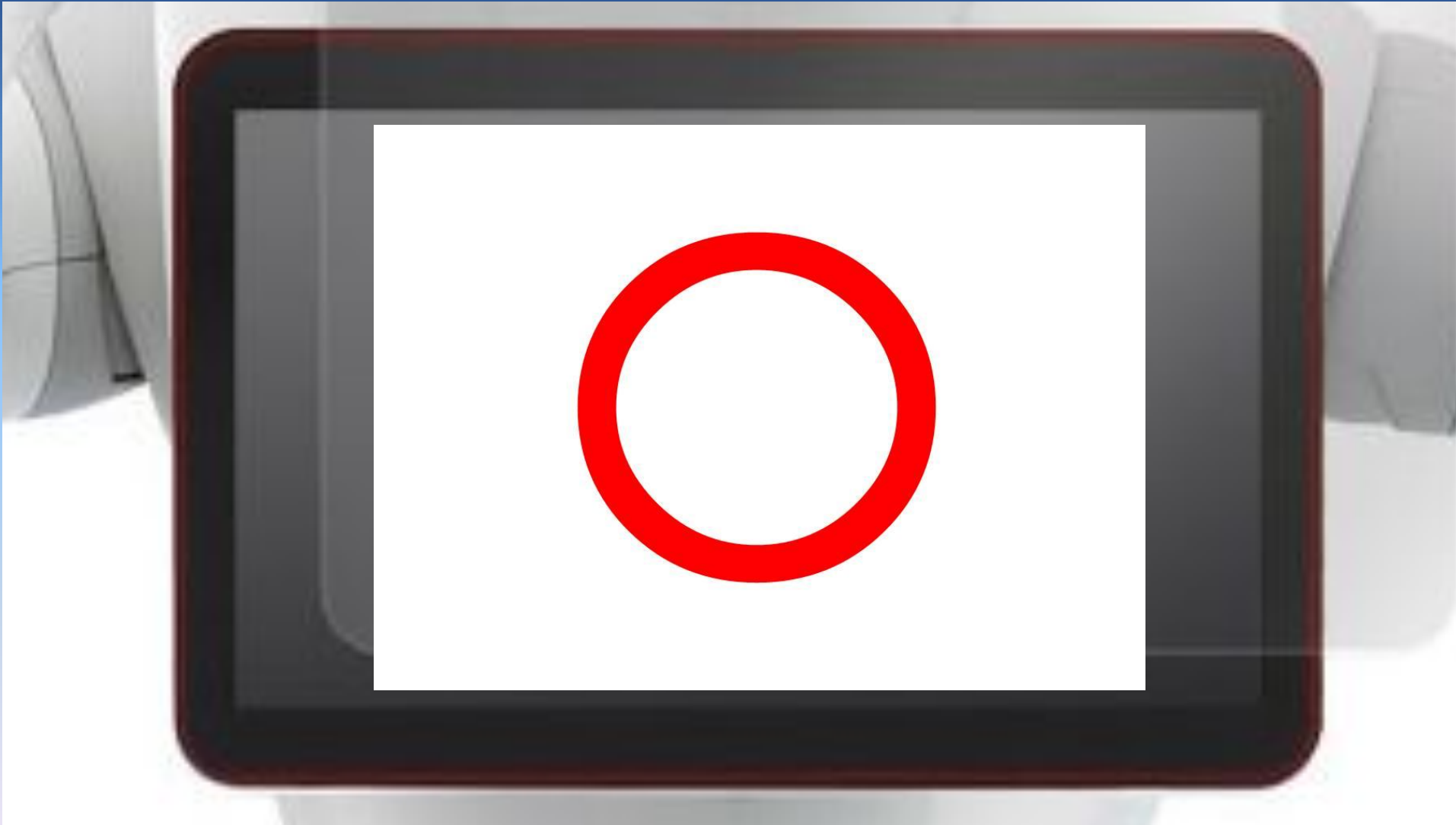
統一

分からないときは
タブレットをタッチしてね



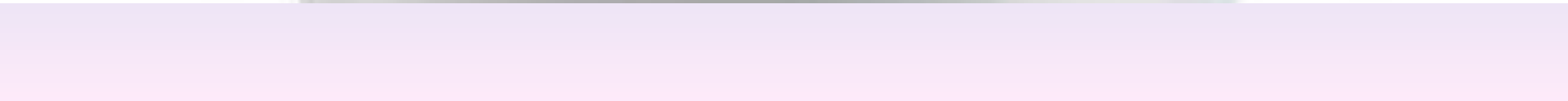
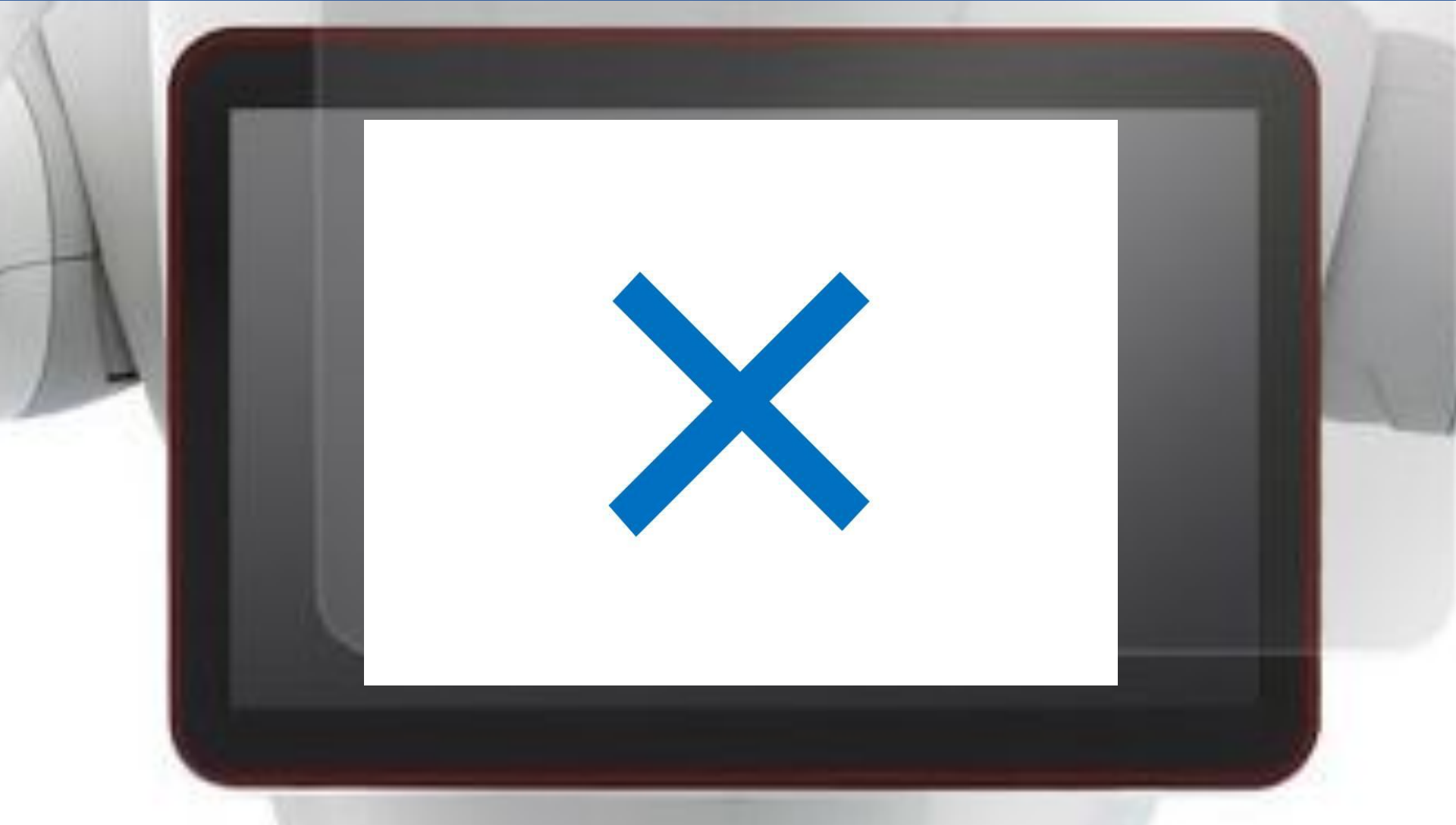
現在

分からないときは
タブレットをタッチしてね



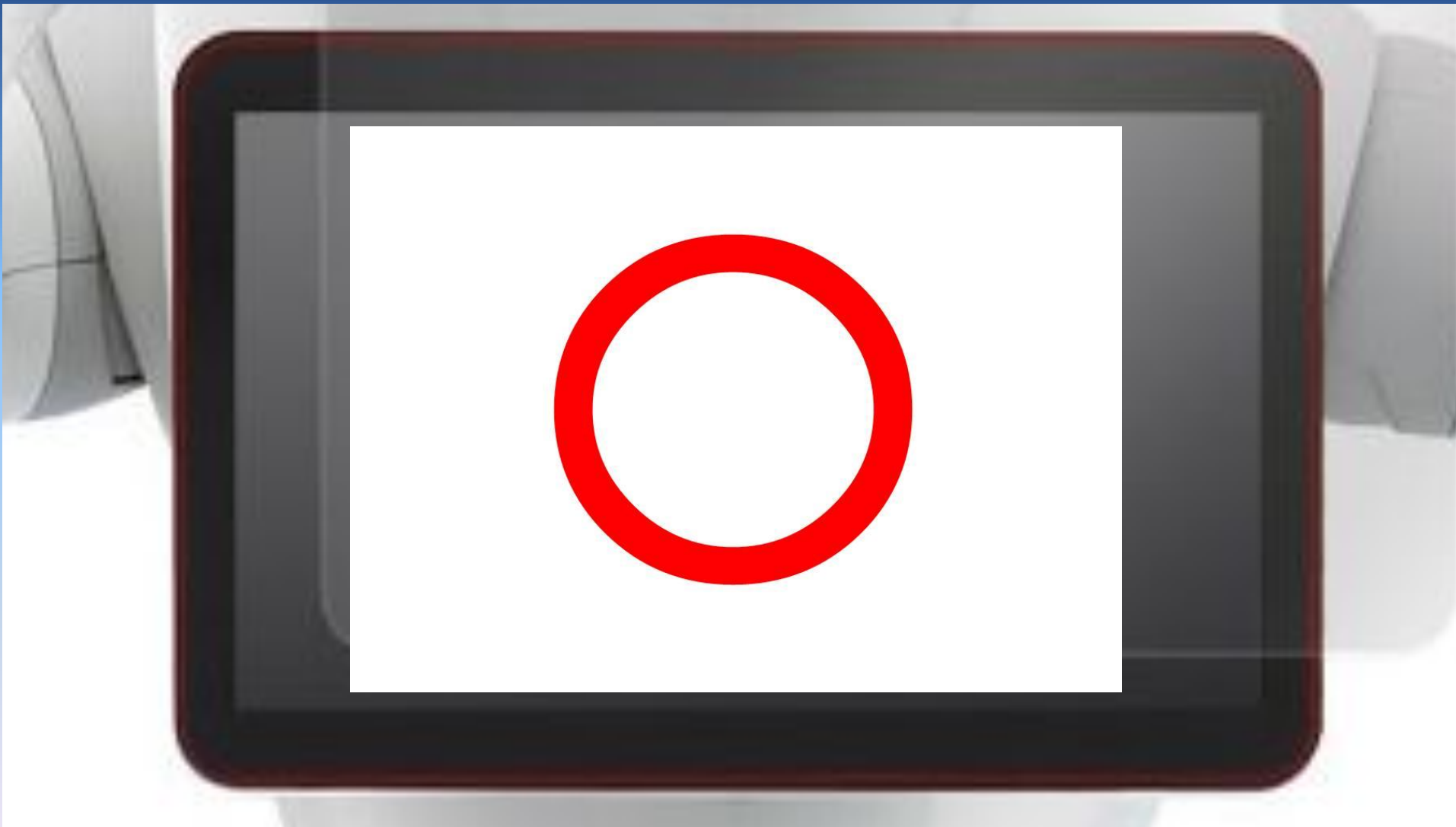
分からないときは
タブレットをタッチしてね

交ぜる



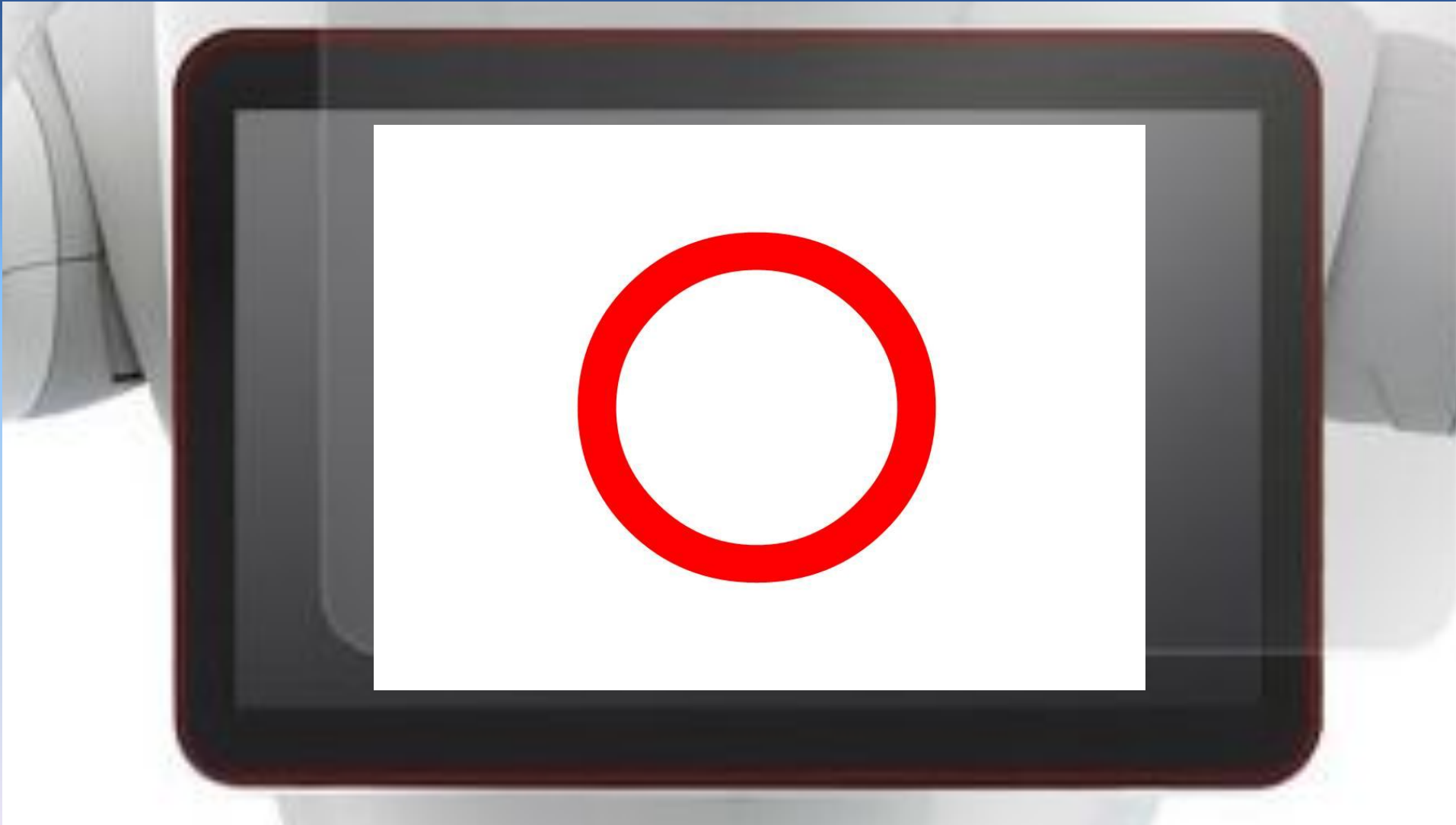
簡素

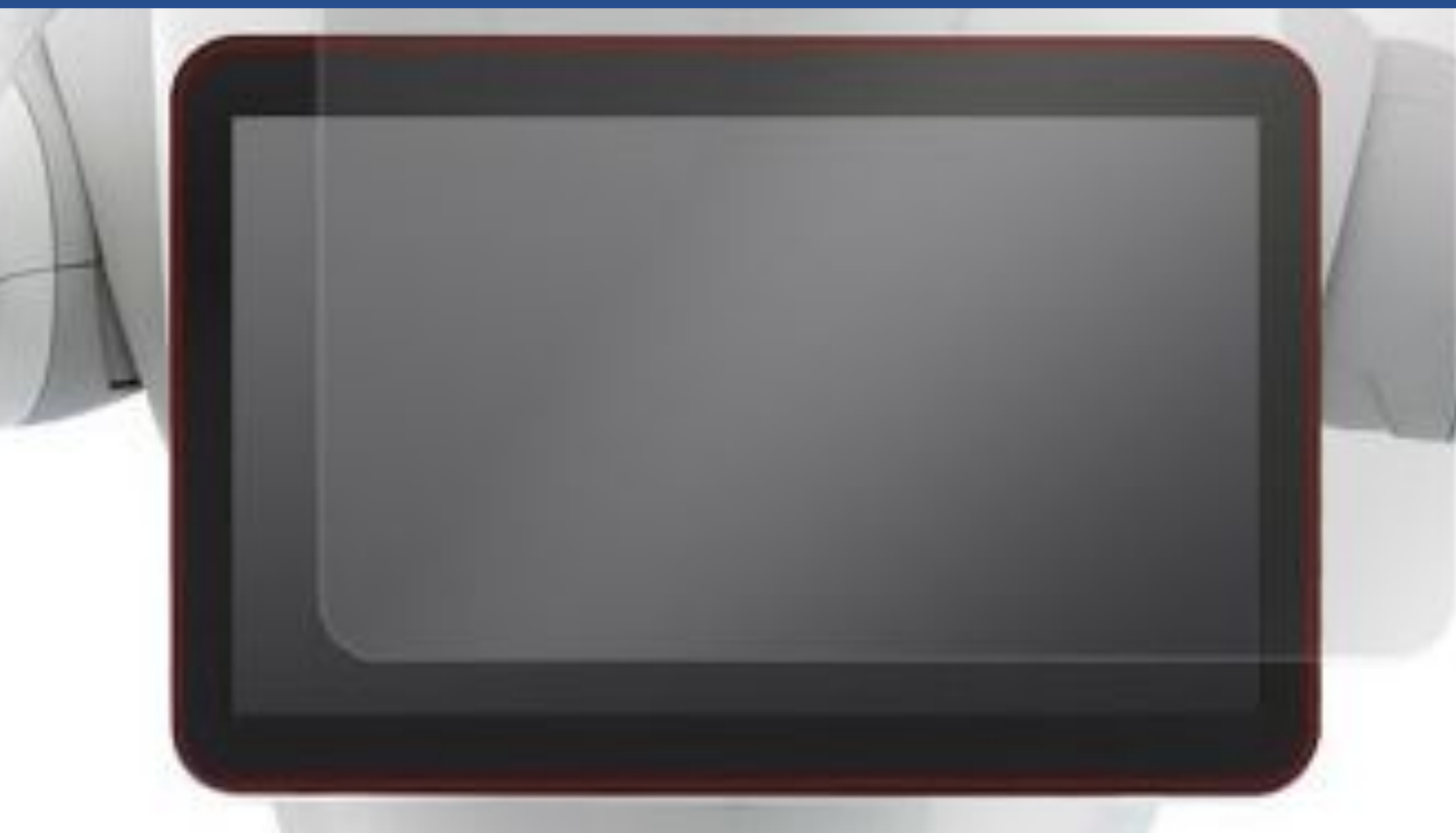
分からないときは
タフシートをタッチしてね



策定

分からないときは
タブレットをタッチしてね

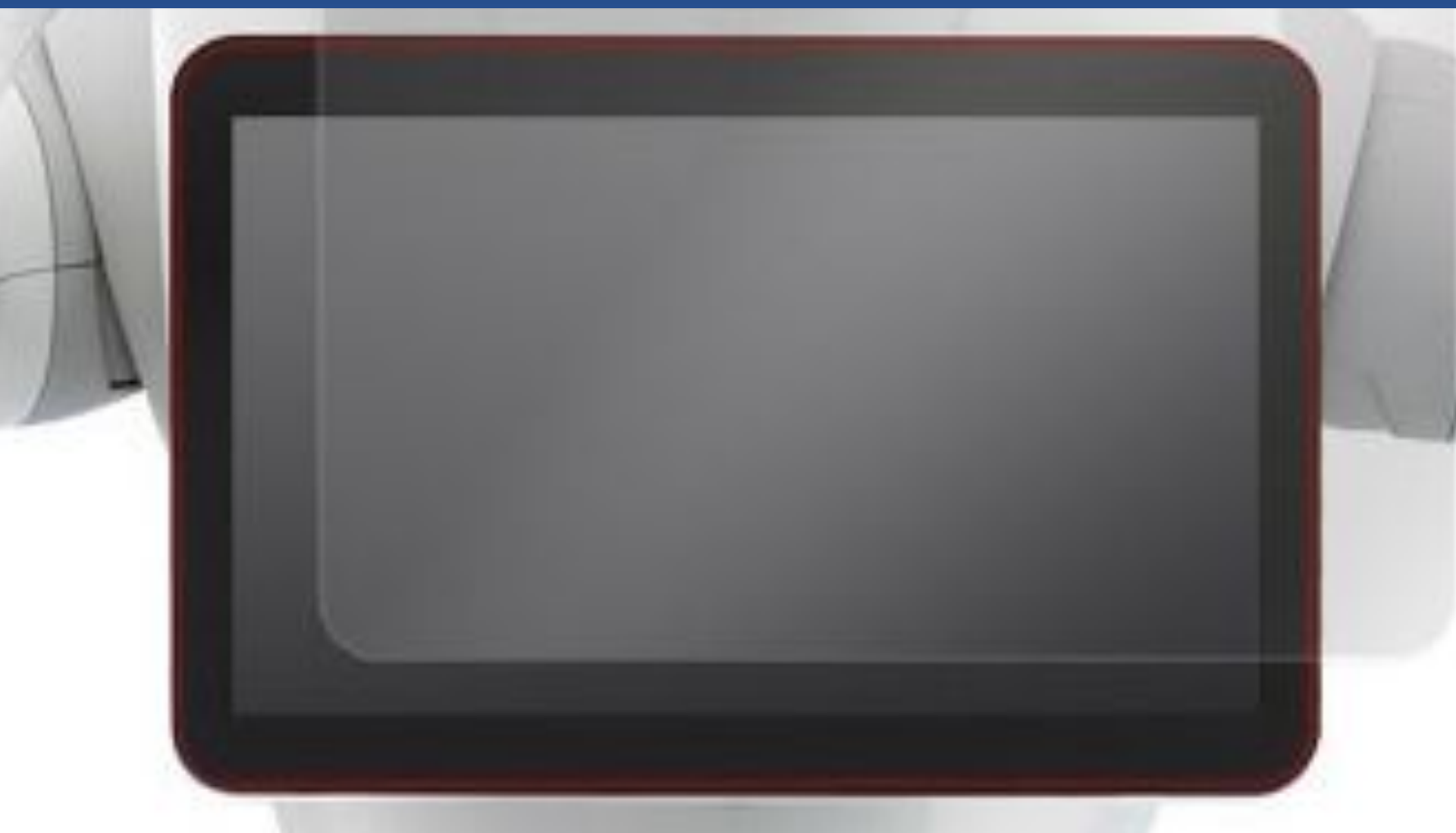




5問中...

4点

またね!





このように
プログラミングしました！

①Pepperが練習に誘ってくれる

②自然に会話しながら練習できる

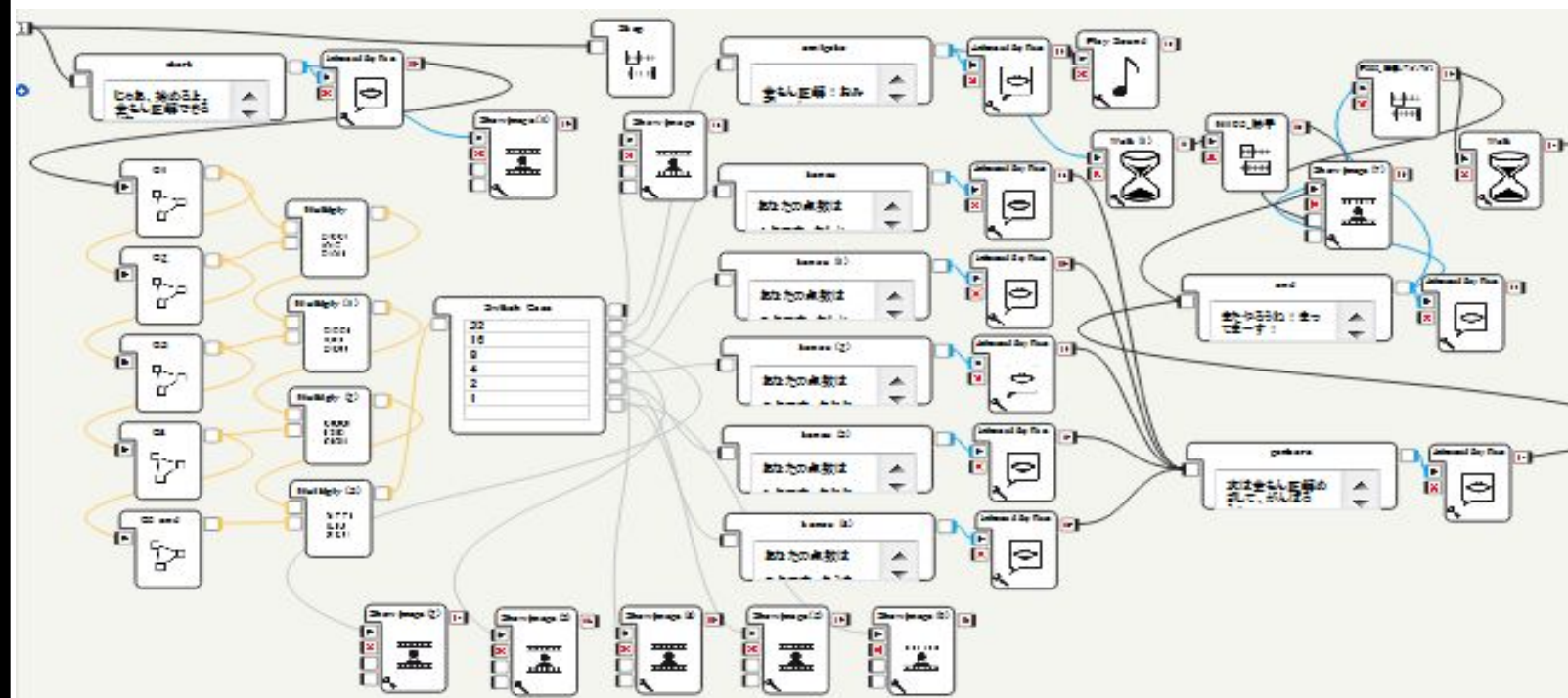
③採点してほめてくれる

①Pepperが練習に誘ってくれる

待機/検定6/5/4/3

【ボックス名】

Time Line (タイム ライン)



待機

検定

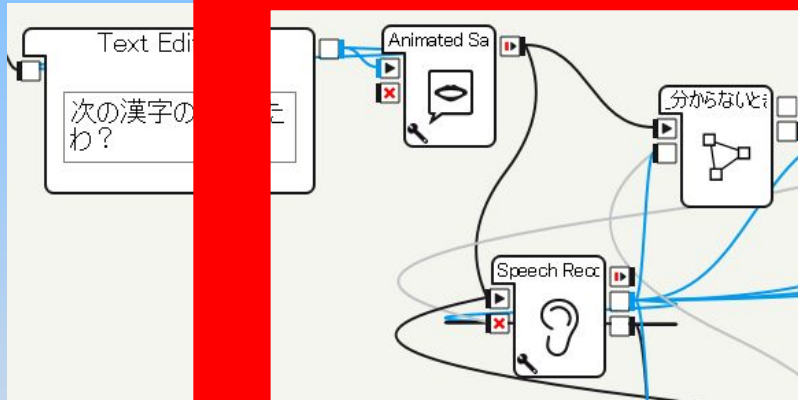
root 漢字検定

Stop

ようこそ

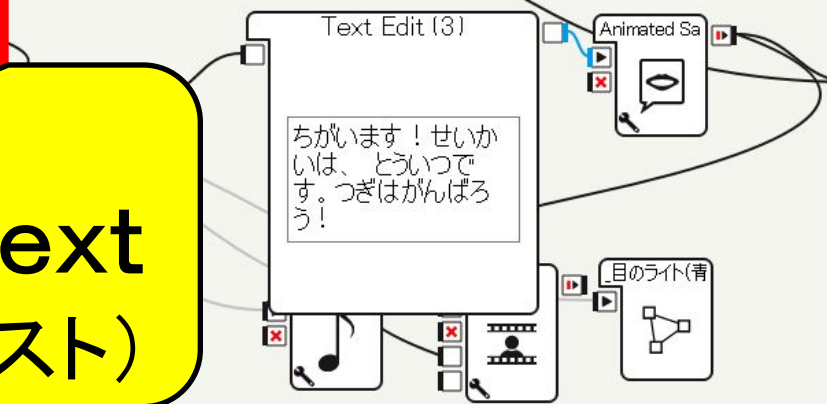
Tactile Head

②自然に会話しながら練習できる



【ボックス名】
Speech Reco
(スピーチ レコ)

【ボックス名】
Animated Say Text
(アニメイテッド セイ テキスト)



②自然に会話しながら練習できる



The screenshot displays a software window titled "変数をAnimated Say Text ()に". The window contains several settings for an "Animated Say" block. The "Speaking movement mode" is set to "random", which is circled in red. Other settings include "Voice sharing (%)" at 50, "Speed (%)" at 100, and a checked box for "ロボット上の変数の自動更新". A "初期値に戻す" button is also present. The background shows a block diagram with an "Animated Sa" block and a "Speech Rec" block, both circled in red.

変数
random
(ランダム)
Voice sharing (%) 50
Speed (%) 100
Speaking movement mode random
 ロボット上の変数の自動更新
初期値に戻す
OK キャンセル

Pepperの活用

プログラミング内容解説

②自然に会話しながら



変数をSpeech Reco.に設定

変数

Word list: どういつ;とおいつ;とーいつ

Confidence threshold (%)

Visual expression

Enable word spotting

どういつ;
とおいつ;
とーいつ

OK キャンセル

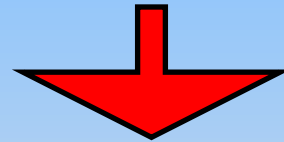
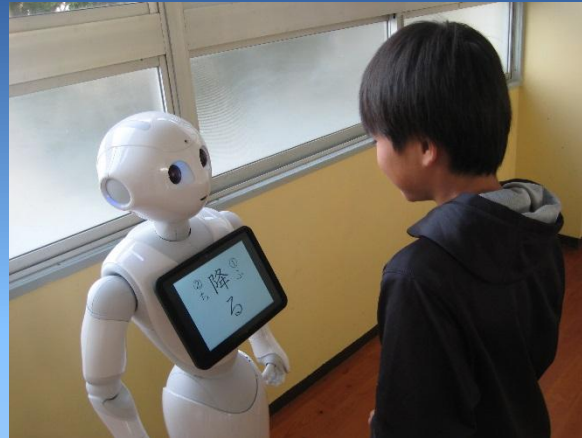
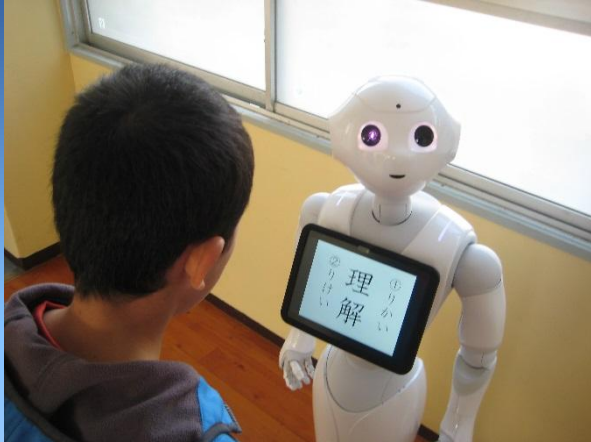
統一

分からないときは
タブレットをタッチしてね

Speech Reco

Pepperの活用

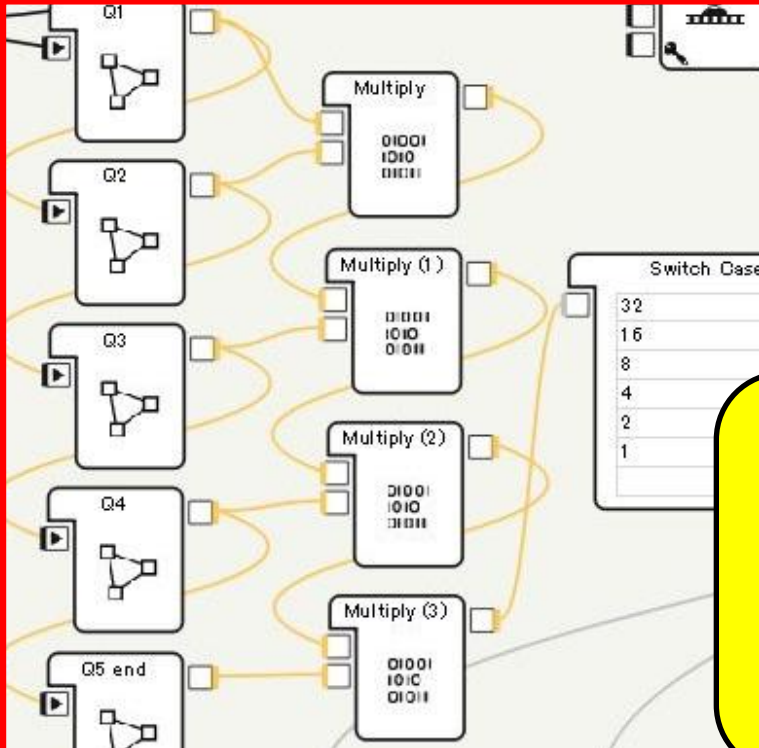
プログラミング内容解説



正解数を
発表してほしい！



③採点してほめてくれる



【ボックス名】
Multiply
(マルチプライ)

【ボックス名】
Switch Case
(スイッチ ケース)

Pepperの活用

プログラミング内容解説

This screenshot shows a programming environment for Pepper. On the left, a 'Number Edit' widget is displayed with the value '2.000000'. On the right, a logic block titled 'Animated Say Text' is connected to the widget. The 'Number Edit' widget is circled in red in the logic block, indicating a data flow or connection.

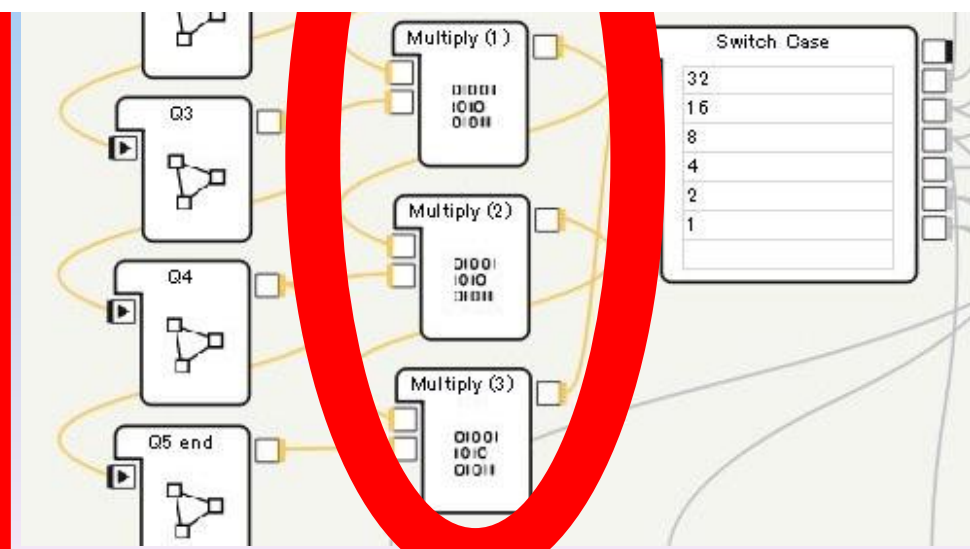
This screenshot shows a similar programming environment. On the left, a 'Number Edit (1)' widget is displayed with the value '1.000000'. On the right, a logic block titled 'Animated Say Text' is connected to the widget. The 'Number Edit (1)' widget is circled in red in the logic block, indicating a data flow or connection.

③採点してほめてくれる

$$2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 1 = 16$$

正解

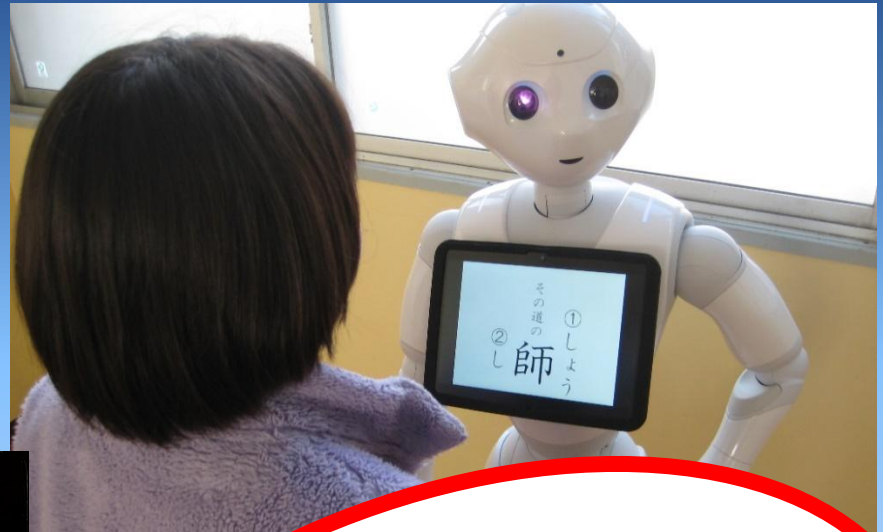
← 4問正解



4
2
1

Pepperの活用

プログラミング内容解説



学カアツ
プ!

第2弾の都道府県クイズ

テーマ

みんなの学力アップ！ に役立つPepper

ありがとうございました。

福岡県飯塚市立上穂波小学校

川上翼 榮岩柚那