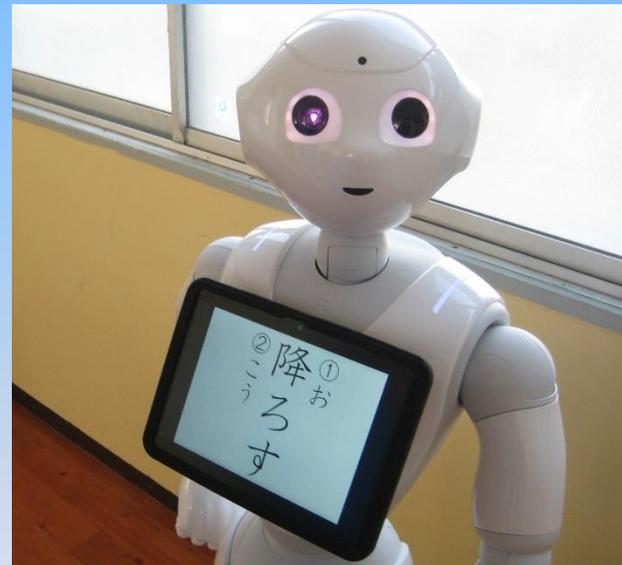
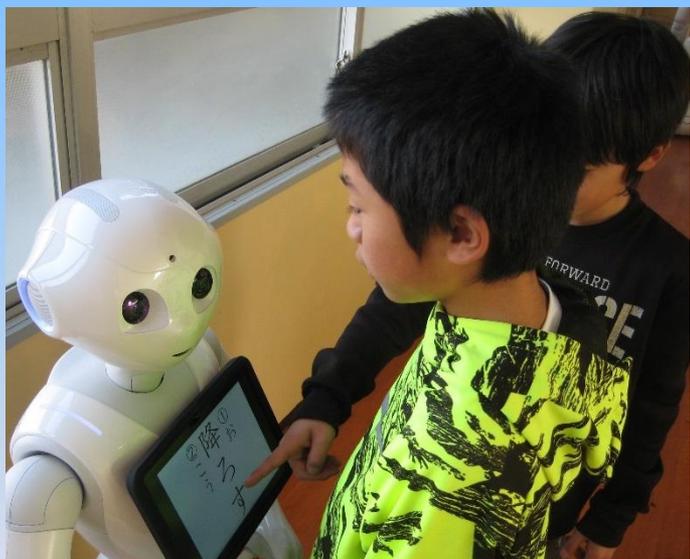


テーマ

# 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

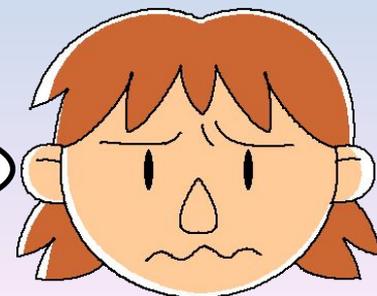
企画テーマの説明

# 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……



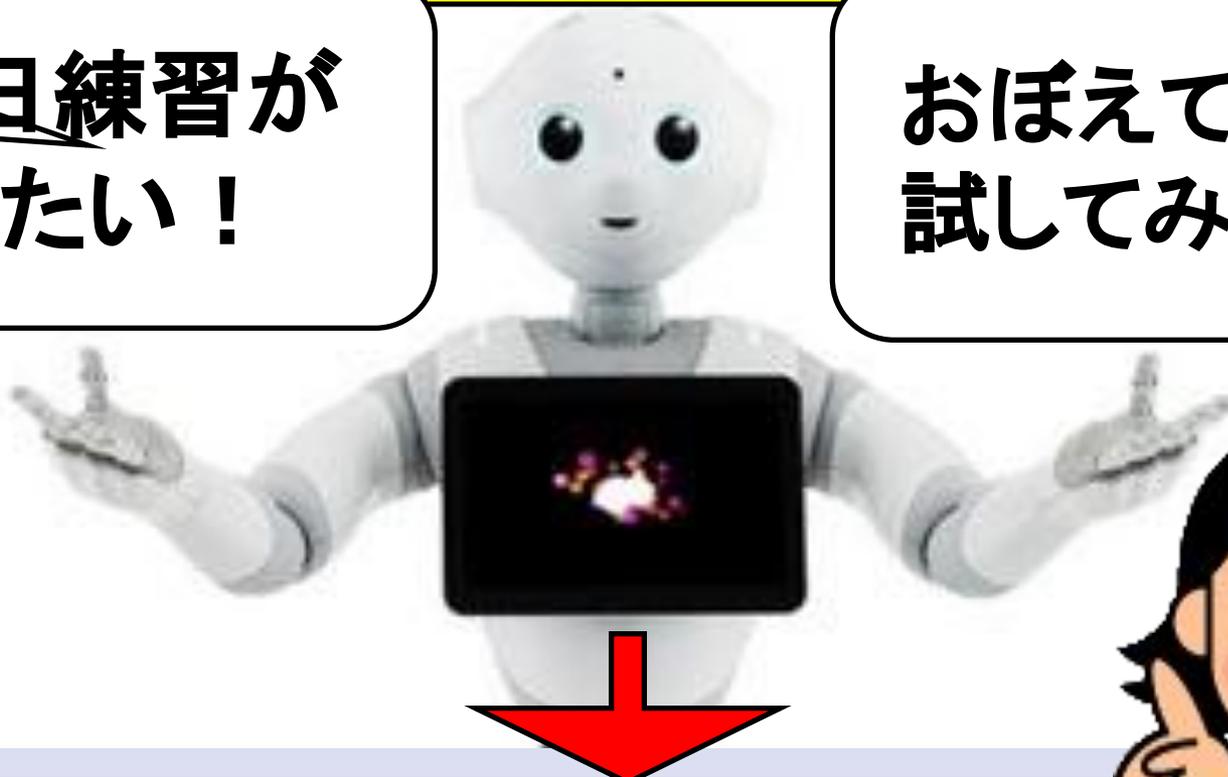
学校の取り組み

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

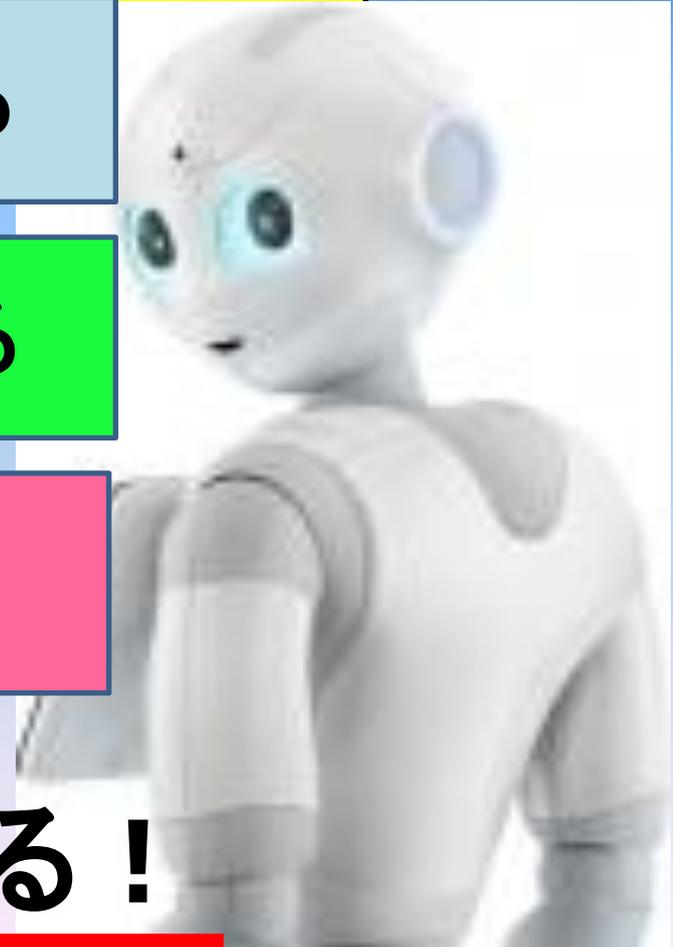
①Pepperが練習に誘ってくれる

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！**

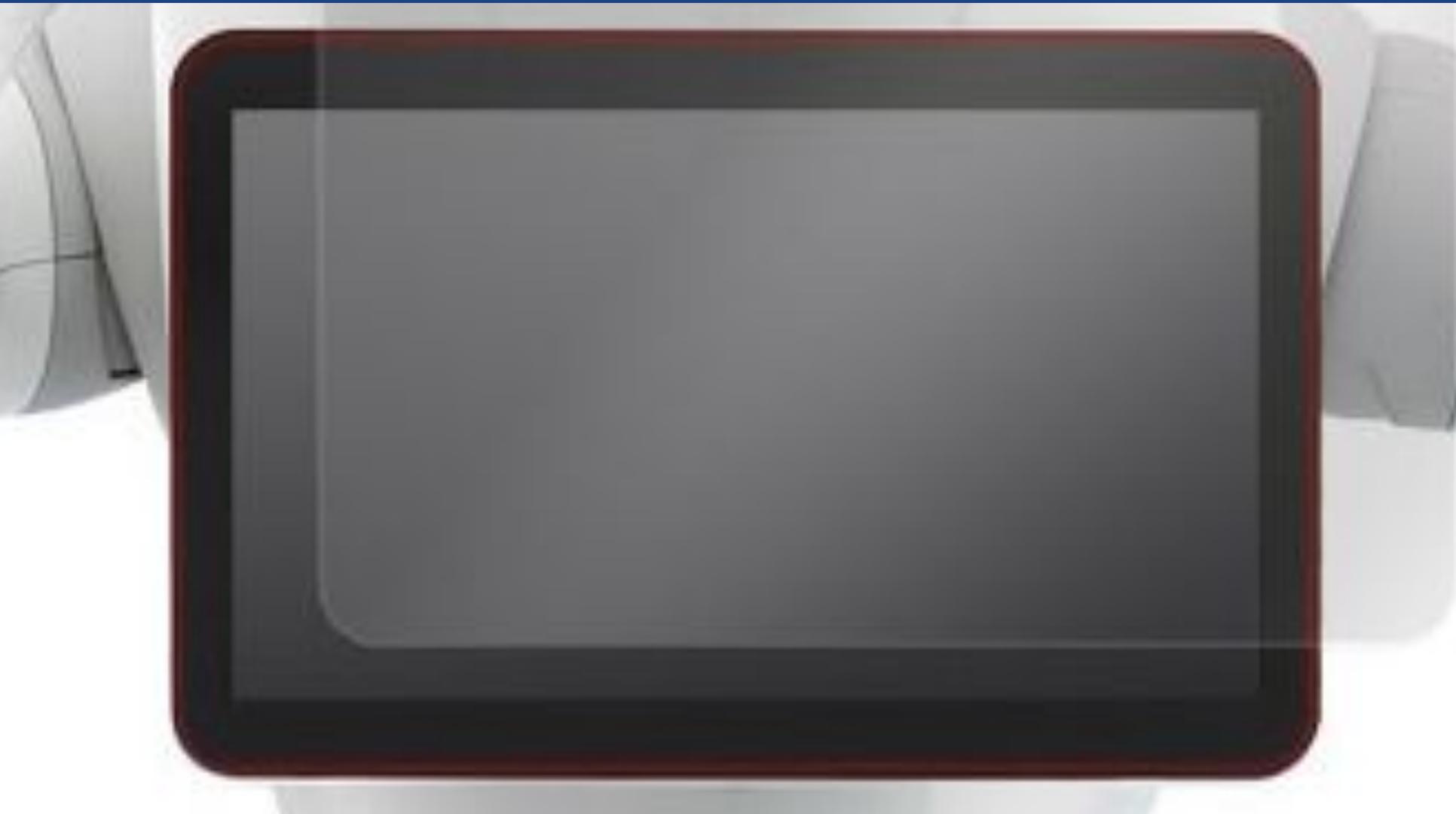


企画テーマの説明

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 →

ペッパーと

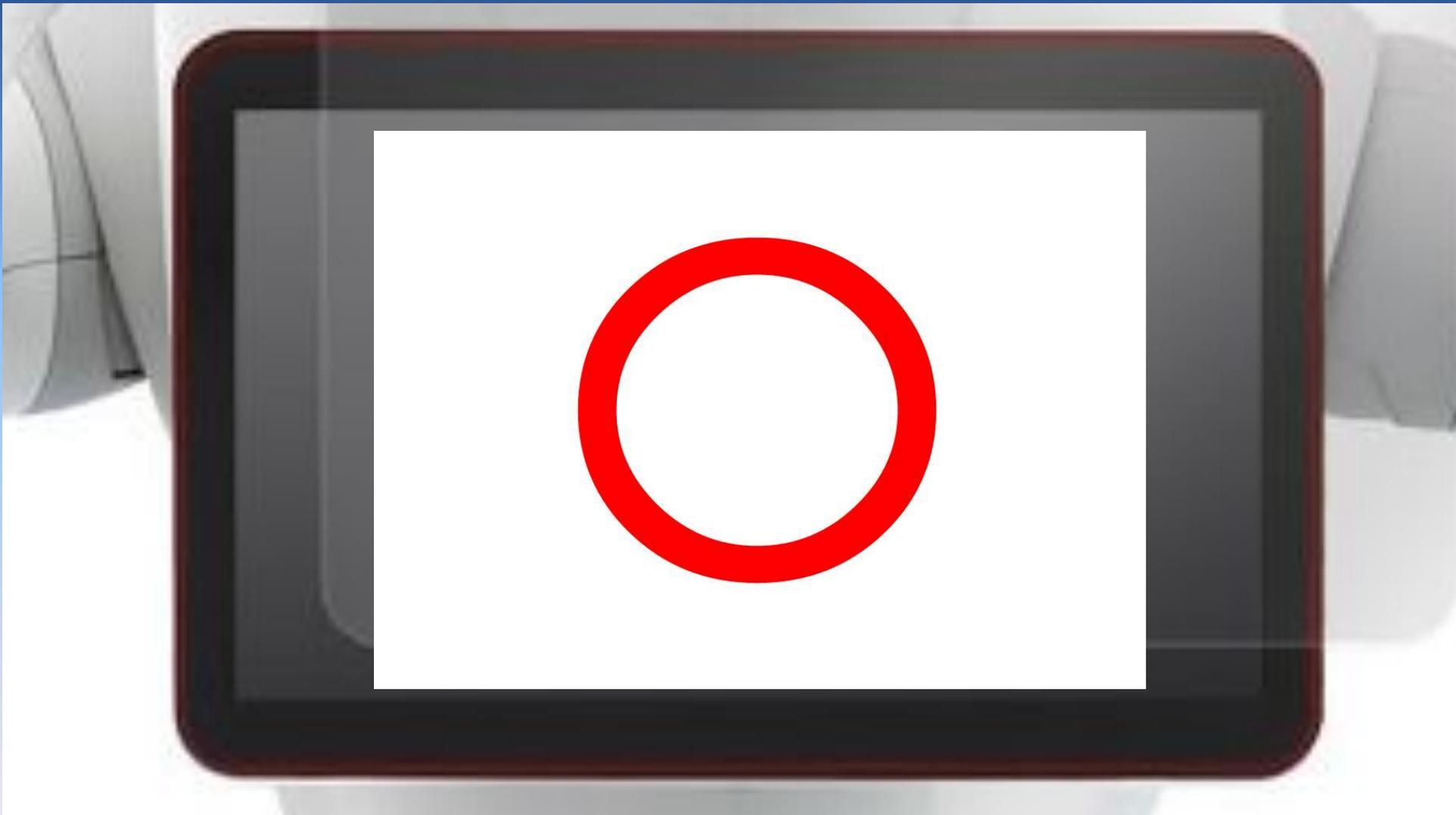
漢字けん定練習！

6年生

漢字ドリル⑪

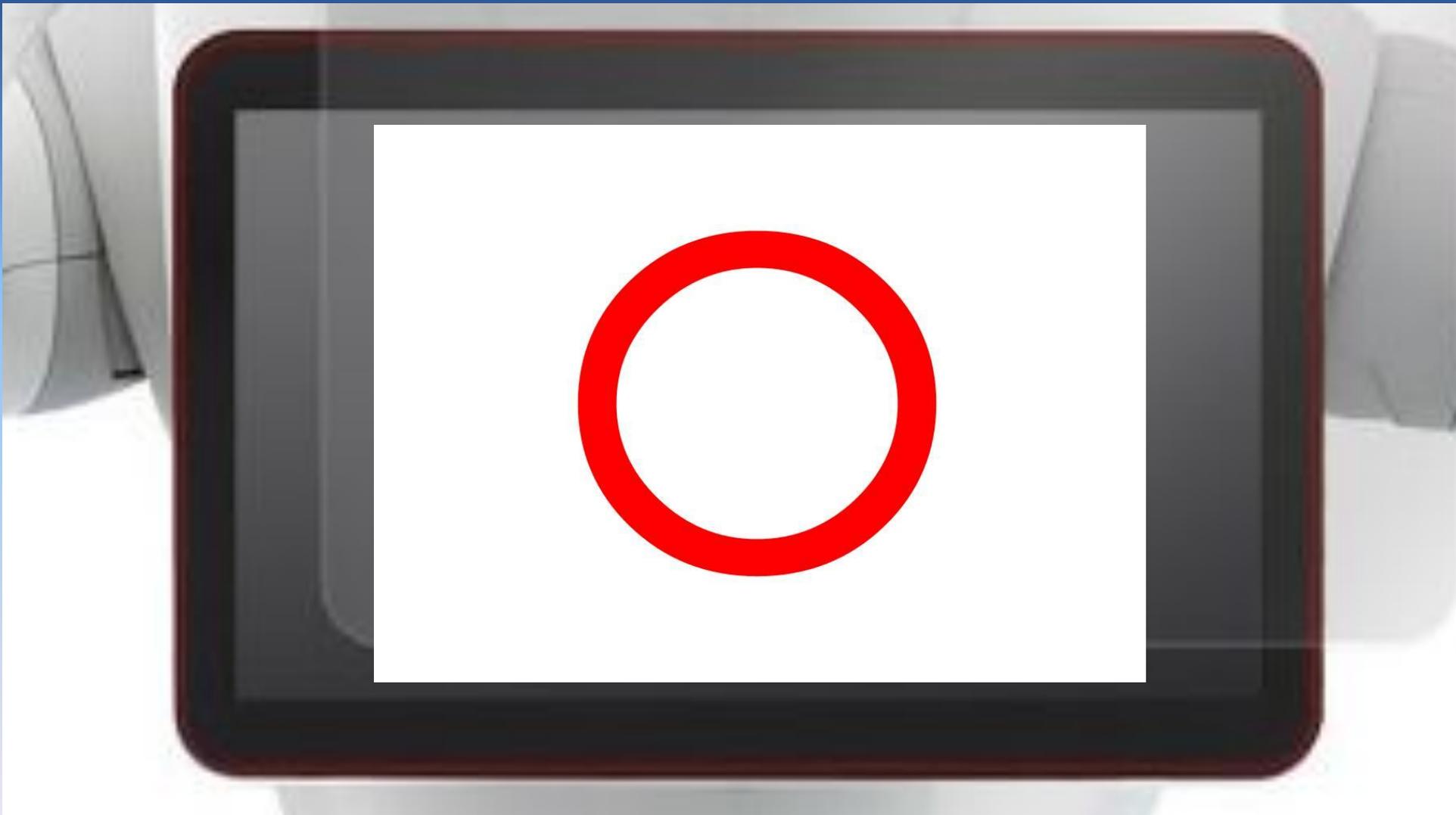
統一

分からないときは  
タブレットをタッチしてね



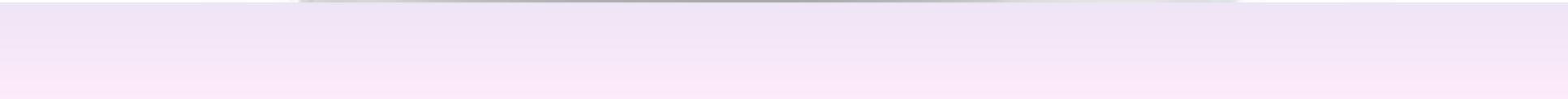
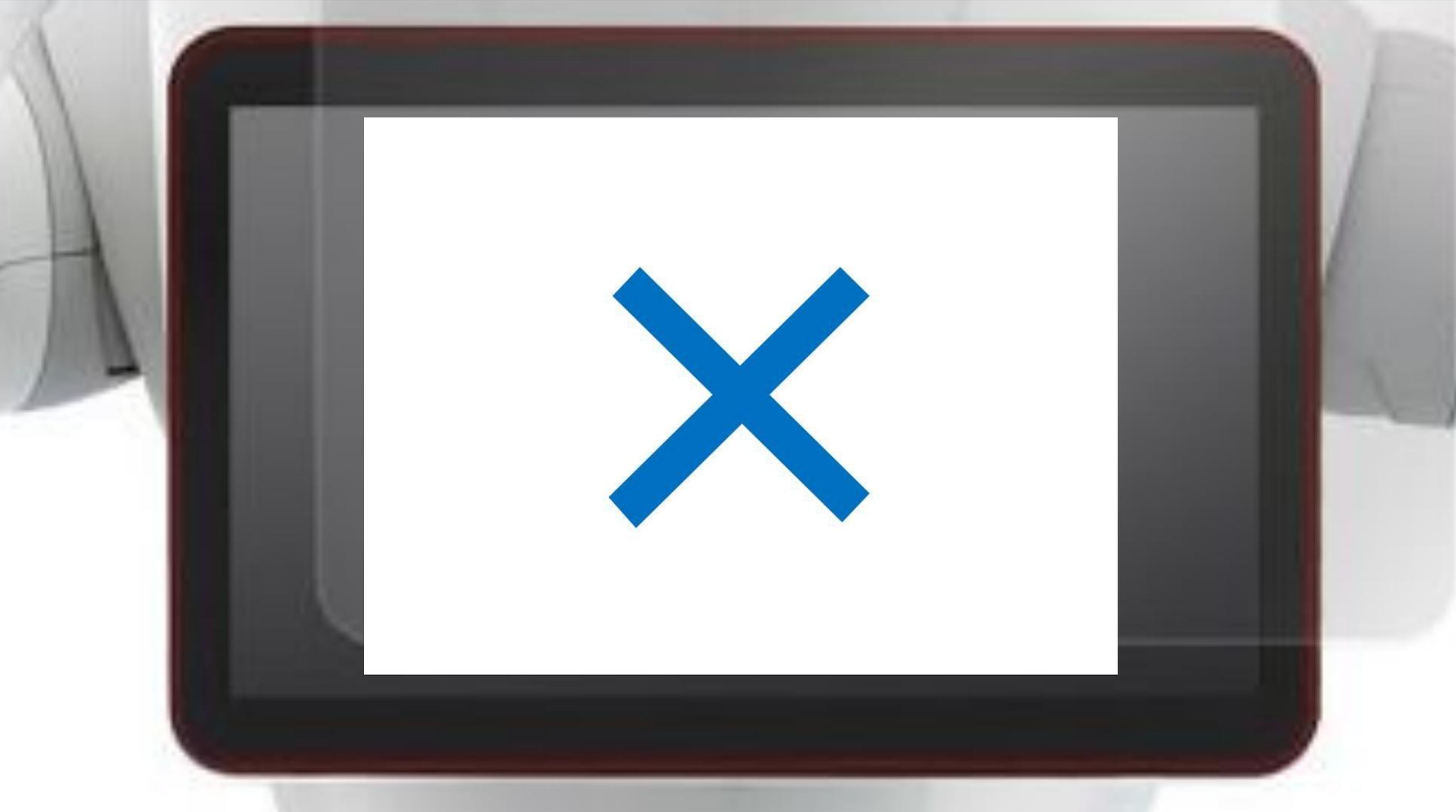
現在

分からないときは  
タブレットをタッチしてね



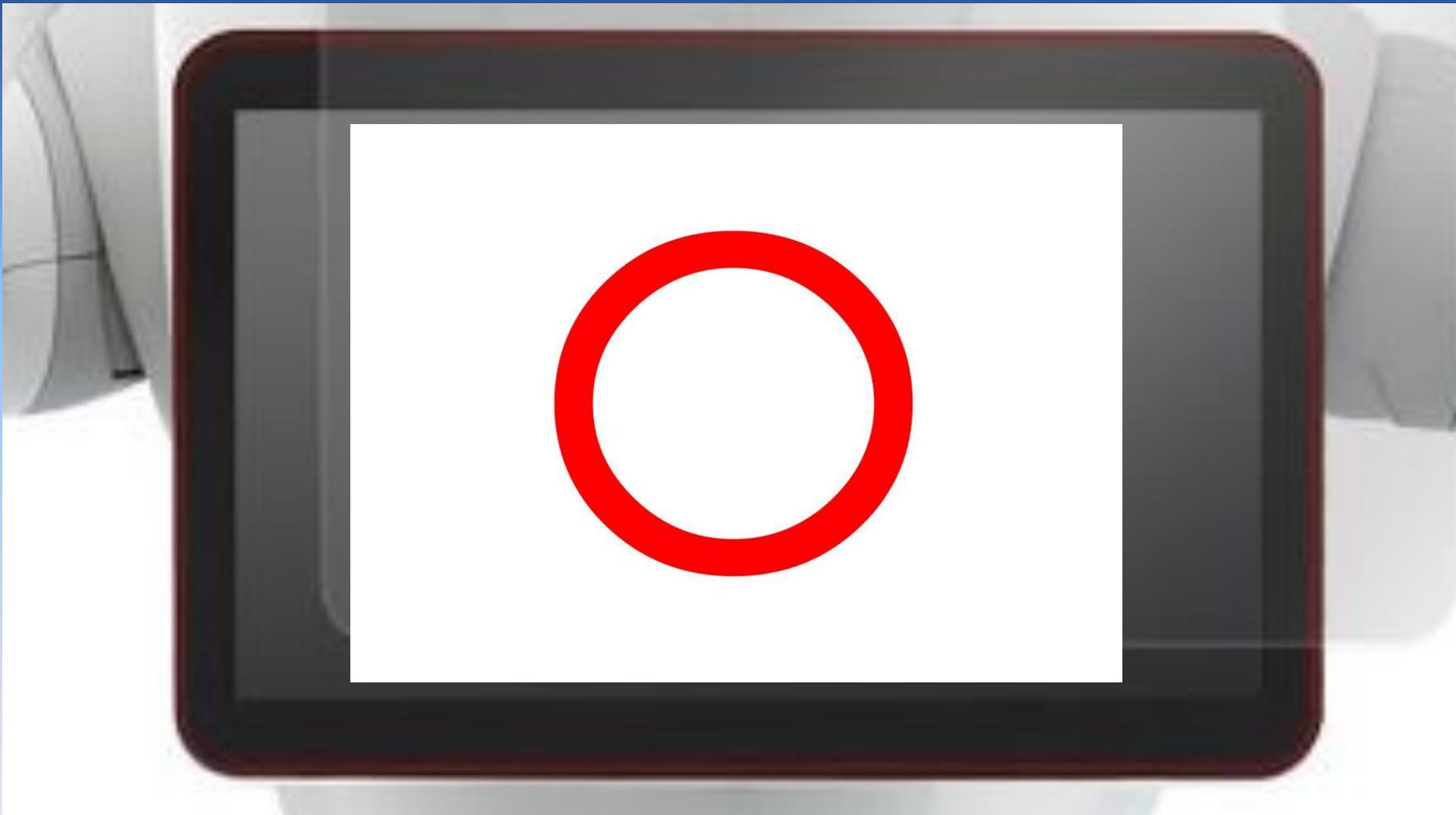
分からないときは  
タブレットをタッチしてね

交ぜる



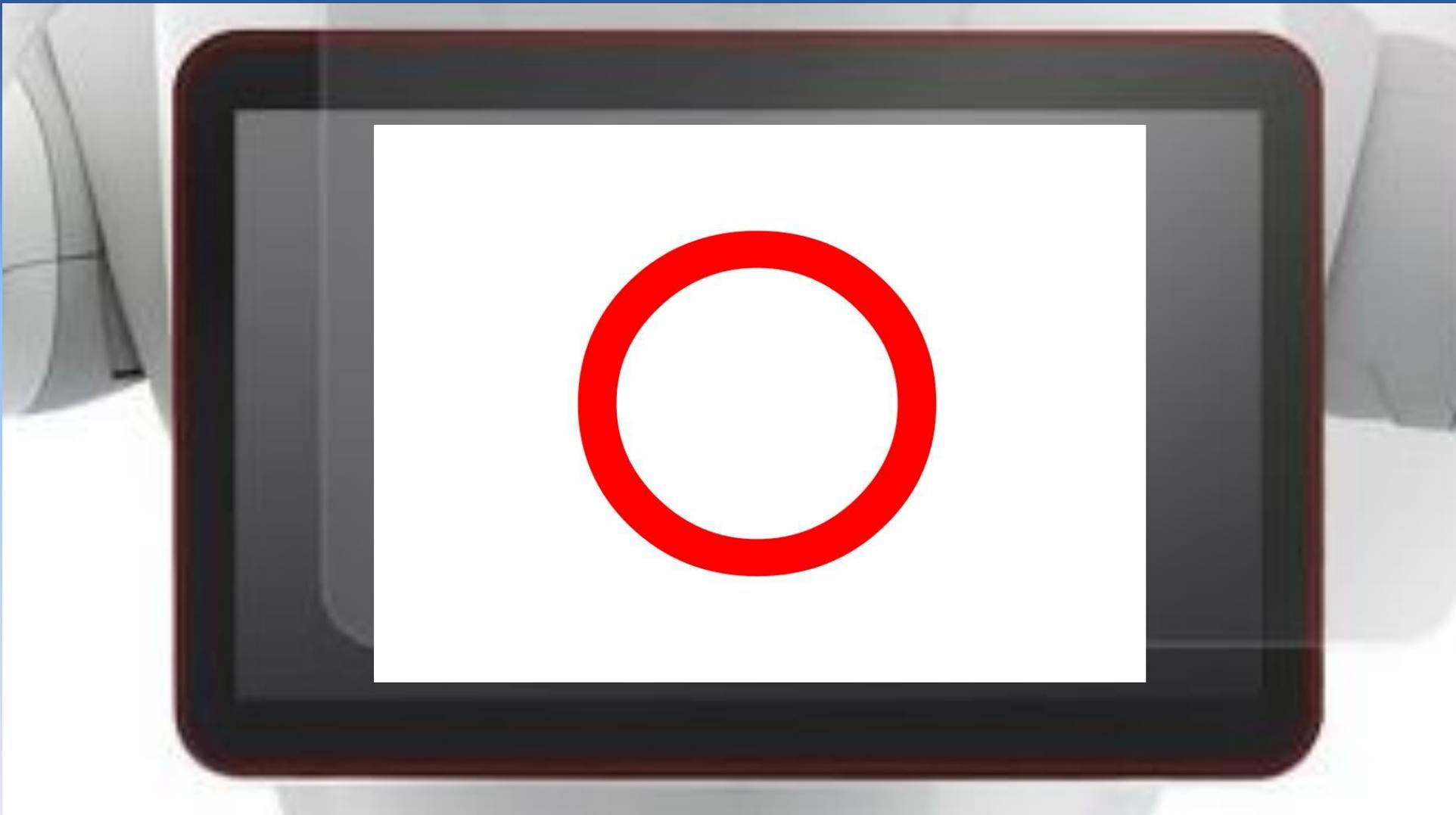
簡素

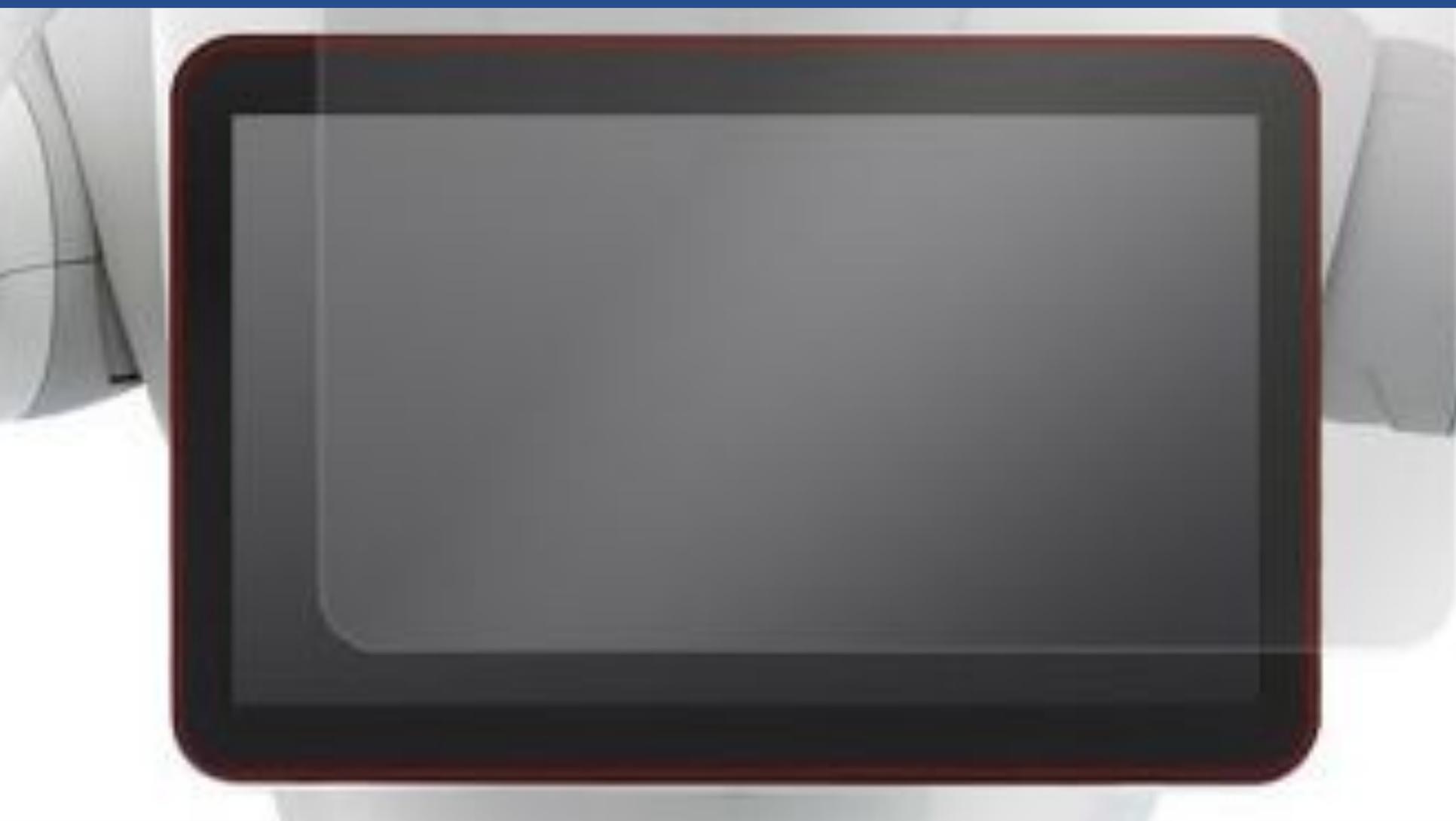
分からないときは  
タフシートをタッチしてね



# 策定

分からないときは  
タブレットをタッチしてね

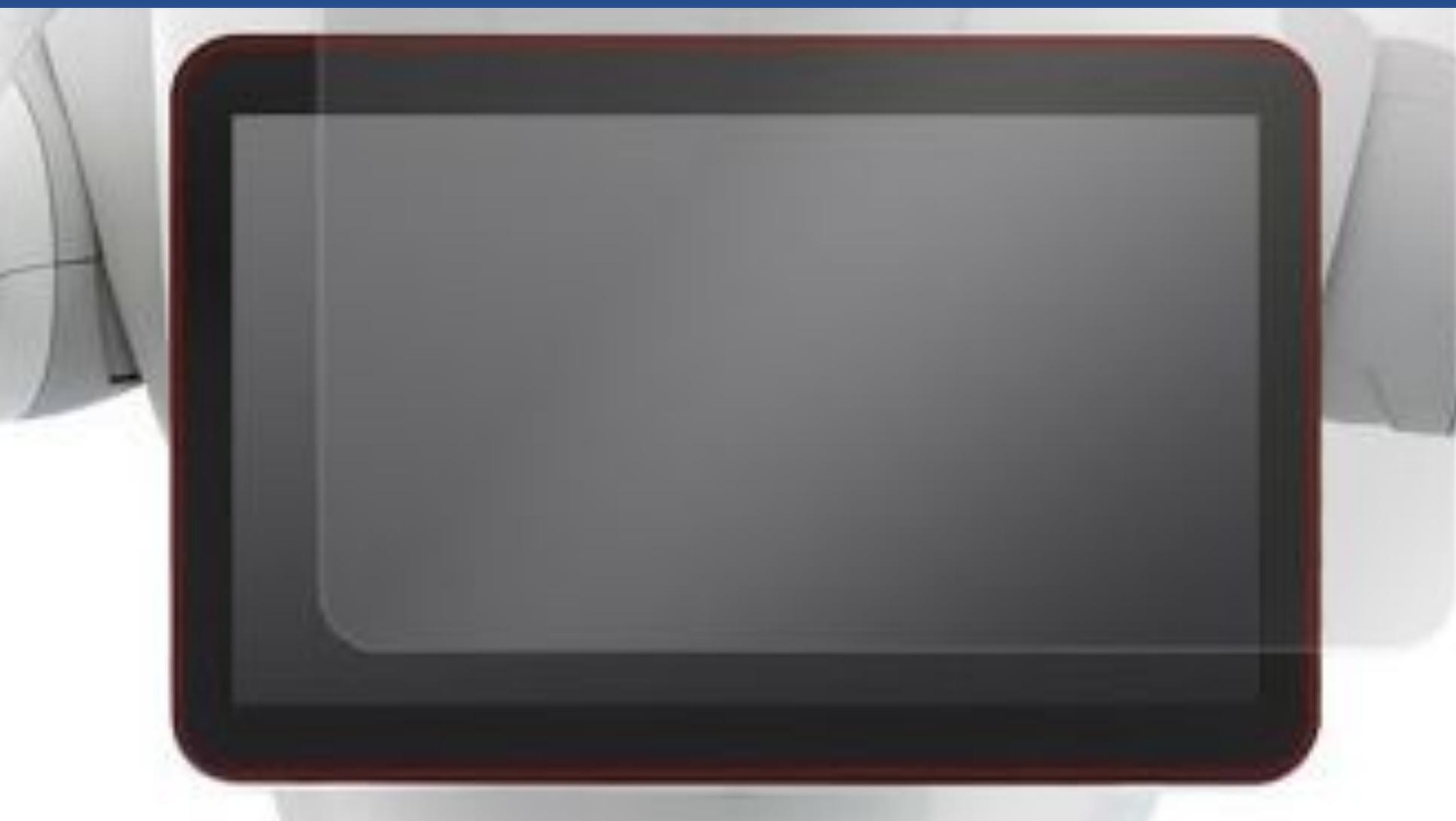


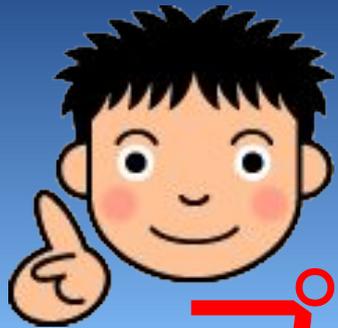


5問中...

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

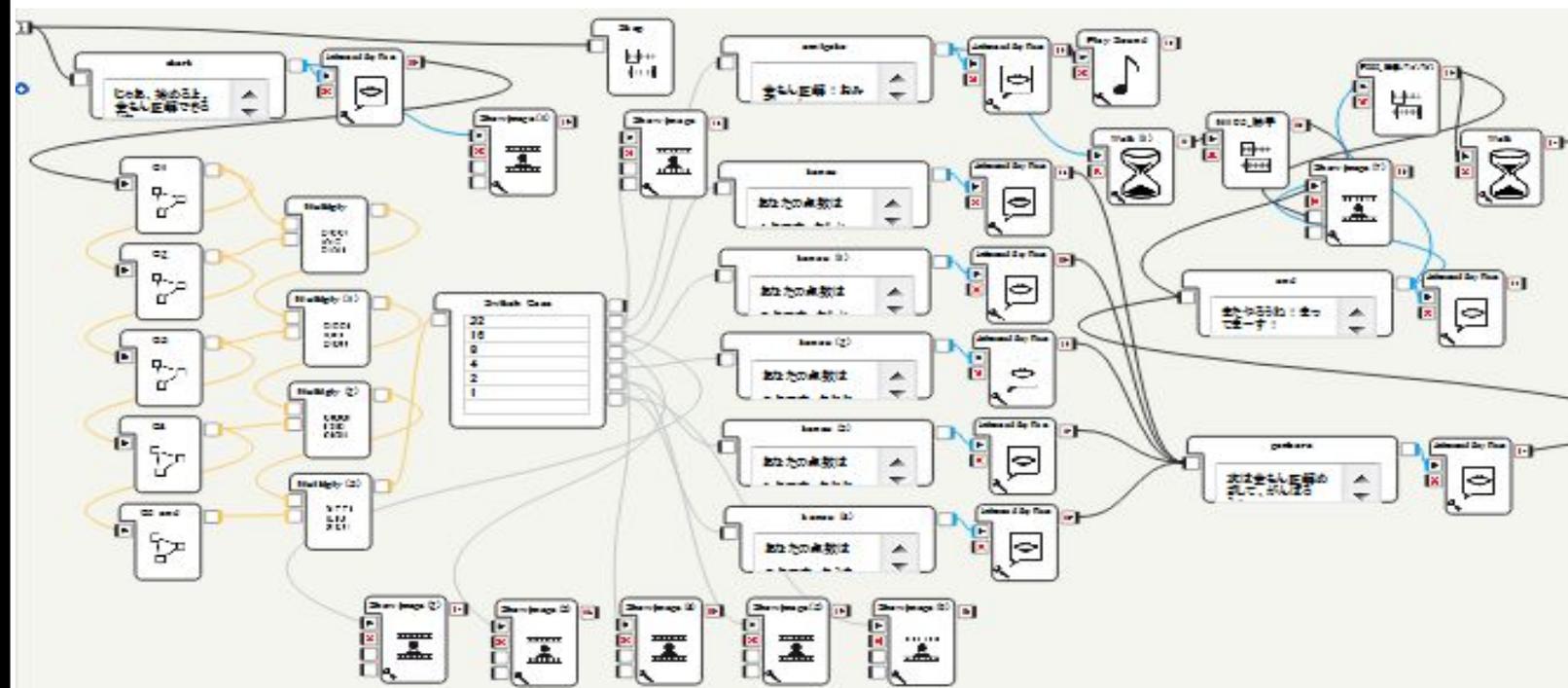
③採点してほめてくれる

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

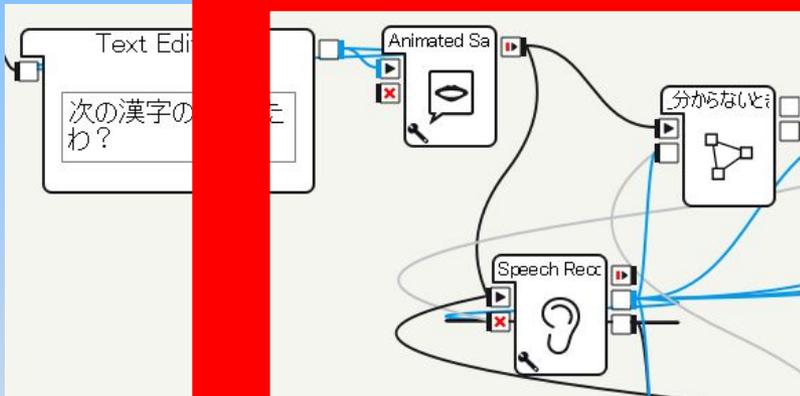
root 漢字検定

Stop

ようこそ

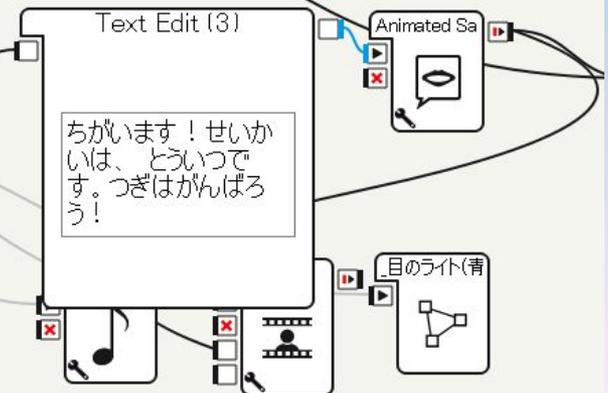
Tactile Head

## 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 shows a software interface for programming Pepper. A window titled "random" is open, displaying settings for an "Animated Say Text" block. The settings include:

- 変数 (Variable): (ランダム) (Random)
- Voice sharing (%): 50
- Speed (%): 100
- Speaking movement mode: random (circled in red)
- ロボット上の変数の自動更新 (Automatic update of variables on the robot)
- 初期値に戻す (Reset to initial value)
- OK and キャンセル (Cancel) buttons

In the background, a block diagram shows an "Animated Sa" block (circled in red) connected to a "Speech Recc" block (ear icon).

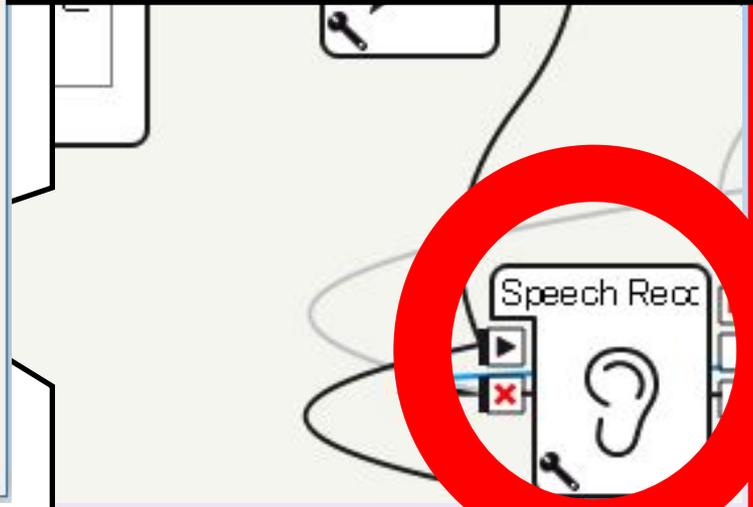
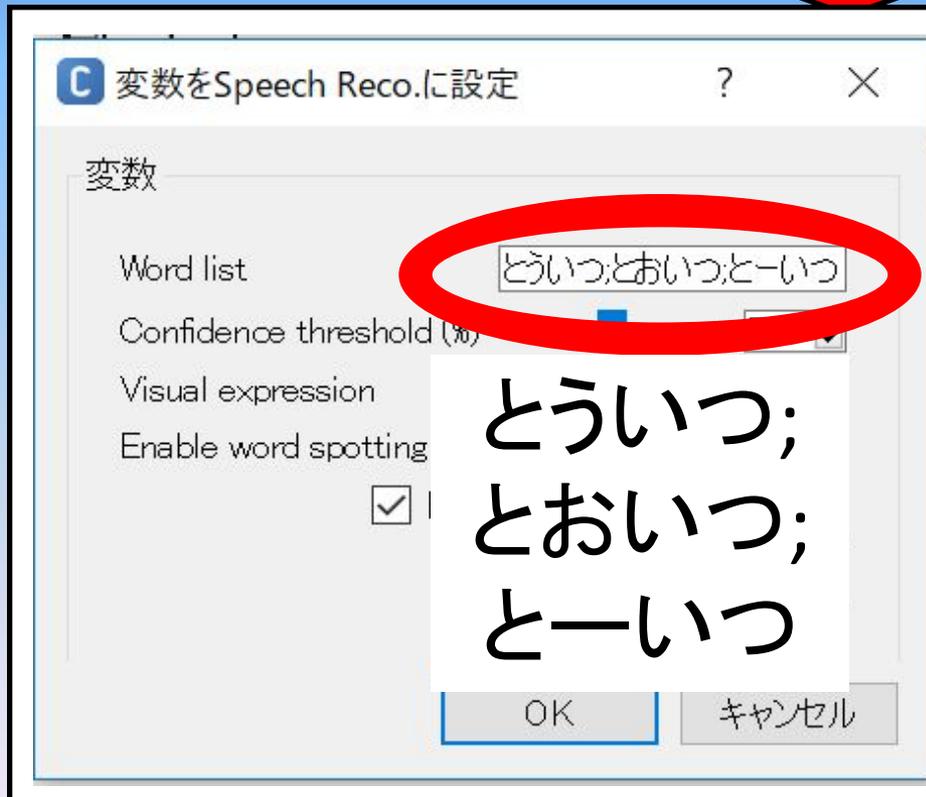
# Pepperの活用

## プログラミング内容解説

### ②自然に会話しながら

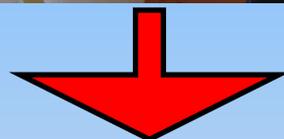
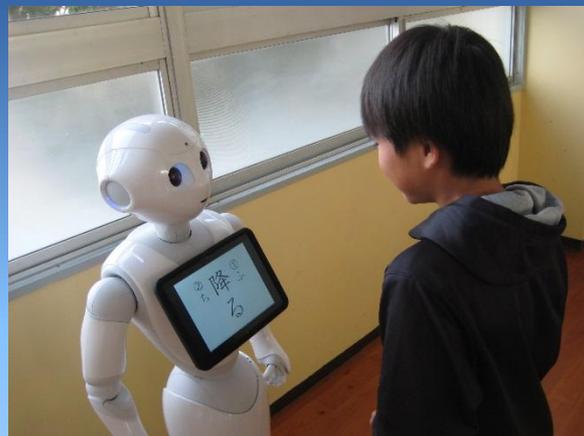
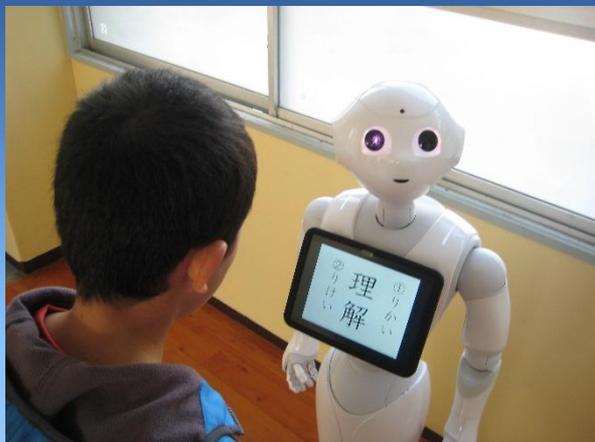
統一

分からないときは  
タブレットをタッチしてね

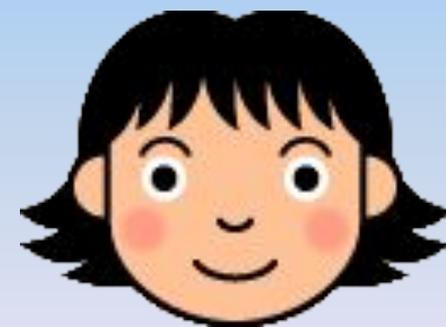


# Pepperの活用

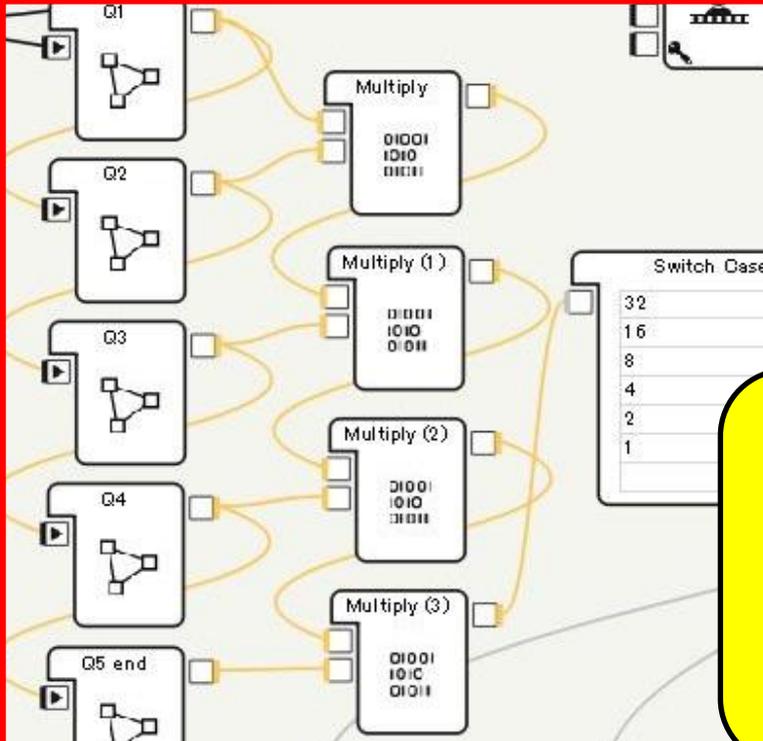
## プログラミング内容解説



正解数を  
発表してほしい！



## ③採点してほめてくれる

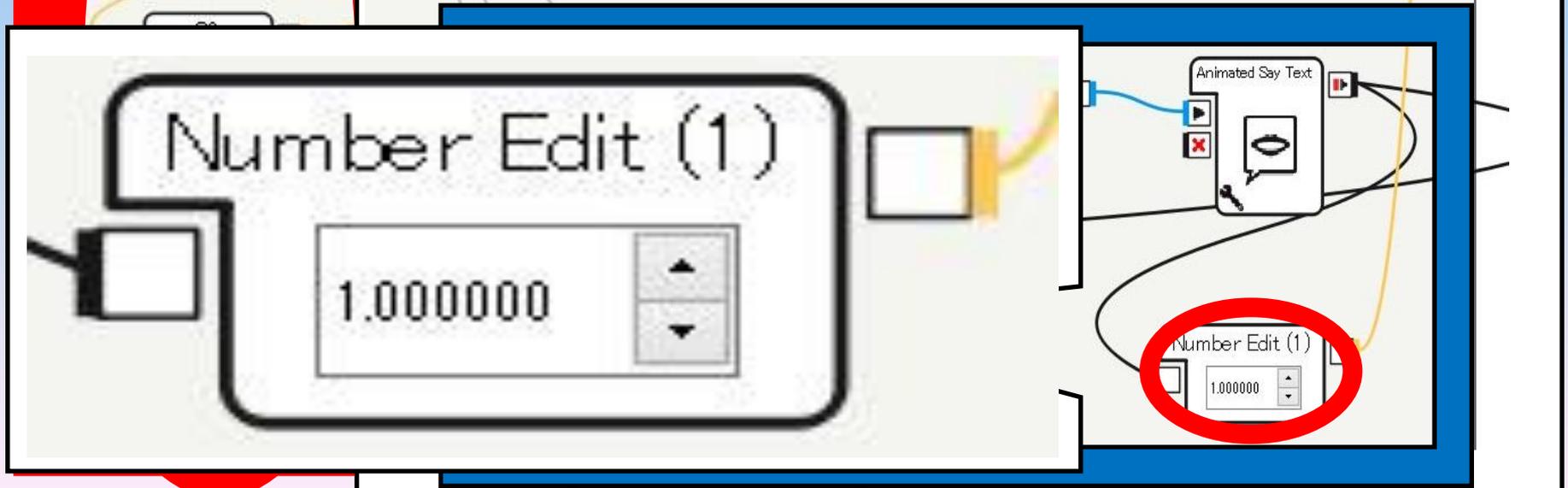
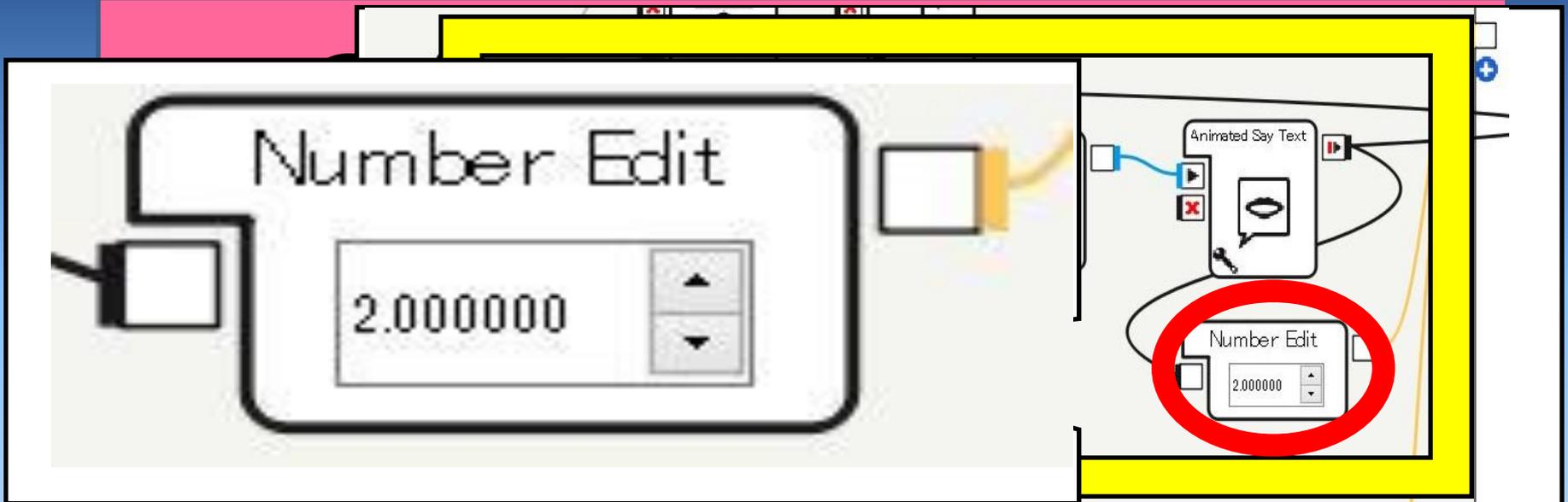


【ボックス名】  
**Multiply**  
(マルチプライ)

【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

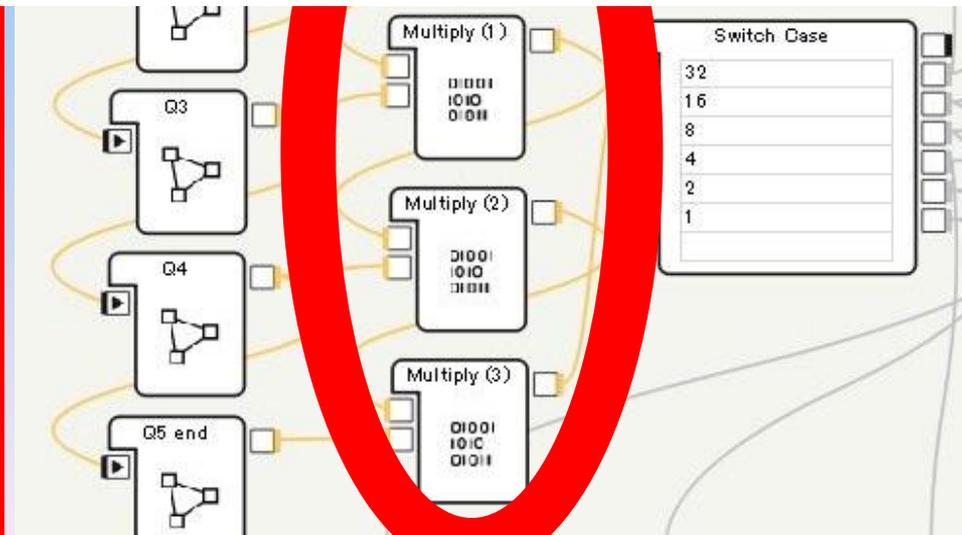


③採点してほめてくれる

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

← 4問正解

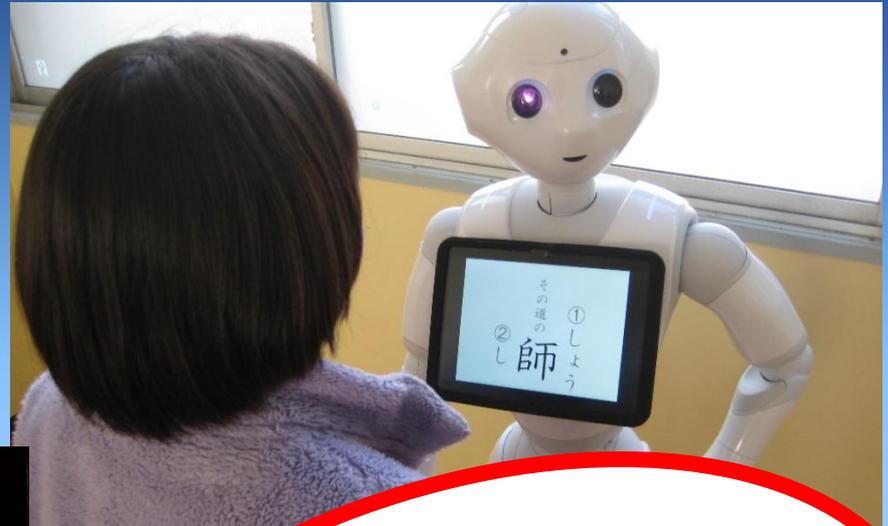
← 4問正解



The screenshot shows a table with the following values: 4, 2, 1. The table has a header row and several rows below it. The values 4, 2, and 1 are in the first three rows. The table is part of a larger interface with other elements visible on the right side.

# 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