

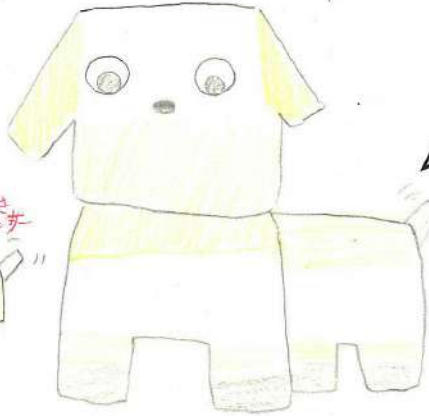


名前

○ ロボットの見た目や機能を絵や文章で表現しよう。

問題担当者

- 高 はると
- 伊 まあ
- ポ (ん)



声はると

作る目的

・全学年が仲良くなってほしい。  
 ・新地小をもって好きになってほしい。

6歳がさる→しほをふる

<プログラミング>

- ・音声を<sup>センサー</sup>くおみしてクイズを出す。(10問)
- ・スイ、千おすと別の問題を出せる
- ・スイ、千おすとしほをふる。
- ・クイズがおわったら「また来てね!」
- ・クイズのネカメに「来てくれてありがとう!」



クイズ犬しんちろう!

つくりたいプログラム

人がスイッチをおすとクイズを出したりしほをふったりする。

同時 きてはるとしほをふる時

日付

記録

- 11/7
- ① 企画書をつくる
  - ② 完成度70%
  - プログラミング以外
  - ③ プログラミクヤ組み立てがでしなからた。
  - ④ 組み立てを終わらせる。
- 11/8
- ① 3人で協力して、企画書を完成させよう!
  - ② 組み立てを終わらせた
  - ③ プログラミングを組む
  - ④ 問題とプログラミングを作る。
- 11/11
- ① プログラミングと録音をやる
  - ② 録音をスタートするところまでできた。
  - ③ 効果音がうまうまかなからた。
  - ④ 効果音をなおして録音する。
- 11/13
- ① プログラミングを完成させる。
  - ② 録音を全てできた。
  - ③ しほが上手くふれない。
  - ④ しほのプログラミングを改善する。
- 11/8
- ① しほのプログラミングを改良する
  - ② 改良することができた。
  - ③ まだプログラミングが完成してない。
  - ④ プログラミングを完成させる。
- 11/20
- ① プレゼンの準備
  - ② ポスターを完成させた。
  - ③ すべて完成できなかった。
  - ④ 発表の練習。



# よりよい学校をつくろう

～ ロボット 企画書 ～



名前

○ ロボットの見たりや機能を絵や文章で表現しよう。

## シューティングゲーム新地

日にちごとにつがえる学年を変えて遊ぶ

新地の特産品なども登場させる

3ステータスUIを作る

スコアの機能で11位などをつける

2つういゲームモードを作る



### 作る目的

新地の名産物を登場させて食の大切さを教える。  
敵はファーストフード

クリアした時などに音声合成などで「クリア」という

### つくりたいプログラム

かたまたまセ、敵はファーストフードにする。スコアの機能で「クリア」という機能をつける。

日付

記録

11/7

① 企画書をつくろう

④ 完成度 40%

完成図と作る目的

③ どのようなプログラミングにするか。

① プログラムを作る(考える)

11/8

① 3人で協力して企画書を完成させよう

④ 完成度 60%

③ プログラムを考える

① あるていど、プログラムを完成させる

11/11

① 特産品をプログラミングに入れる

④ 完成度 65% キャラクターを考える

③ キャラクターを動かすことができなかった。

① コントローラーを指示通りに動かす。

11/13

① コントローラーを動かせるようにする

④ 完成度 66%

③ 弾のでるスピードの重さ

① 弾のでるスピードと、スポットの重さで考える

11/14

① ラスボスを登場させる

④ 完成度 70%

③ ラスボスをどのようにするか。

① ラスボスを考える。

11/20

① プレゼンの準備

④ 完成度 90%

③ 特産物をどうするか

① 特産物を動かす。





名前

○ ロボットの見え方や機能を絵や文章で表現しよう。

ハッピー 占イレレット

作る目的

朝の雰囲気を  
もりあげて楽しませる。  
使った人に今日も  
学校がんばろうという  
気持ちにさせる。

結果には

大吉・吉・中吉・小吉・末吉 新吉  
先生方を登場させる



大吉のラッキー教科書... 国語をがんばるとよい!  
 中吉の... 算数がんばれば大吉になる。  
 小吉の... 生活科や社会科をがんばれば、運せいかあがるよ。  
 新吉の... 友達と仲良くして1日がたれば、いい日になる。

つくりたいプログラム

使うセンサー... 色センサー 色... 場面によって色が変わる  
 コントローラに色センサーをつけて右におけたらIレレットがはじまる  
 左におけたらIレレットが止まる。

日付

記録

1/4

占イロボ  
 ① さかく書をつくろう  
 ② 33%。デザインをきめるところまですすんだ。  
 ③ プログラムをいもかんかえられなかった。  
 ④ 次の目標  
 ⑤ 原形を考え、新機種の懸念点がなくてプログラムをすす。

1/8

⑥ 3人で協力してさかく書完成させる  
 ⑦ たいたいの形かてさかく書にこみえてきた。  
 ⑧ ロボットの原形、プログラムをきめる  
 ⑨ 形を完成させる。

1/11

⑩ つたひきかたは  
 ⑪ プログラミングをラッキーアイテムまでつくる  
 ⑫ 確にんくレコをつかって、PCをつなげ、かくにんすることかてきた。  
 ⑬ 機械のちようせい  
 ⑭ ラッキー運せいのプログラムをする。写真をとる

1/13

⑮ プログラムを改善しよう。  
 ⑯ 先生達の写真を使って、Iレレットを作ろう。  
 ⑰ 先生の名前を入れるところ。  
 ⑱ 声をいれる。  
 ⑲ 先生方の声をうくおんする。

1/18

⑳ 完成に近づける。  
 ㉑ ちび人と反応がどうか。  
 ㉒ できた。㉓ プレゼンの準備をする。

1/21

㉔ プレゼンの準備 ㉕ ちびしを作る。  
 ㉖ レゴの確認とちびしを作った。㉗ プレゼンをする。





名前

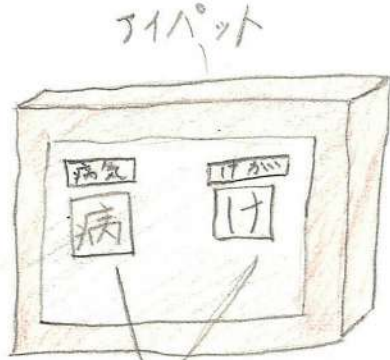
○ ロボットの見た目や機能を絵や文章で表現しよう。

みんなを守る君

門馬先生  
の声をろくおん

作る目的

保健室の月ごとの利用者を集計してどの月がかせなどが多いか知り、みんなによびかけをすため。



つくりたいプログラム

保健室に来た人の数をかぞえる。  
使う物: 人かんセンサー、モーター、アイパット  
保健室の利用者数を、けが、病気(かせなど)にわけ、1か月間集計して、その月ごとに気をつけることをしめるロボット。

日付

記録

- 1/7
  - ① さかく書を作る
  - ② どういうのかがいいか聞いた。どう作るか決めた
  - ③ 完成度5%
  - ④ 話がまとまらない。
  - ⑤ 形もまとまらない。
  - ⑥ 形とどう作るかきめる
- 1/8
  - ① 3人で協力して企画書を完成させる。
  - ② 企画書をかき。プログラミングを考える
  - ③ ぐたりのなプログラムを考えられない
  - ④ プログラム完成をめざす
- 1/11
  - ① プログラムを完成させていく
  - ② プログラムを組むことができた
  - ③ なぜか2回目でモーターがスムーズにうごかなくなった。
  - ④ モーターが動くようにする。
  - ⑤ 手をつくる。
  - ⑥ 人が近づいたとき、手をぶりながら「大丈夫ですか?」などと声をかけるプログラムをつくる。
- 1/13
  - ① しっかりモーターが動くか、ろくおんした声がかかりできているかかくにん。完成。
  - ② モーターがしっかりうごきようにできた
  - ③ モーターの強さが強い
  - ④ もし～がおされたとき音をならすようにする
- 1/18
  - ① プログラムを～と動かすようにする