

プログラミング画面の構成



データベースの構成 *データベースとしてスプレッドシートを利用している

| キーワード | 返信(text) | 画像(img) | リンク (url) | |
|---|---|---|--|--|
| りんご | リンゴとは、バラ科リンゴ属の落葉高木、またはその 果実のこと。植物学上ではセイヨウリンゴと呼ぶ。 | https://drive.google.com~~~~?usp=driv e_link | https://www.~~~~.html | |
| | | | | |
| | | | | |
| キーワード ユーザー入力しそうな キーワード。 〇 数字(× 分岐番号) 〇 アルファベット | 返信(text) ユーザーがその列のキーワードを入 力したら、返信(text)に入力されて いるテキストをチャット画面に表示 する。 | 画像(img) Googleドライブに保存さ れている画像のURLを貼り 付けておくとチャット画面に 表示する。 | リンク(url) サイトのURLを貼り付け ておくとチャット画面に 表示する。 | |

ブロックの機能

| ブロック | 機能 | ルール |
|------------|--|---|
| シナリオ番号 0 | 下記のブロックを処理するための 枠組 | ・最初は「シナリオ0」を使用しなければならない ・シナリオは0~100まで使用可能 ・数字は半角で入力すること |
| ユーザー入力 | 「分岐番号」「データベース参照」を 処理するための枠組 | |
| ボット出力 | 入力されているテキストを表示す る | |
| 分岐番号 1 | ューザーの数字入力に反応する 「シナリオジャンプ」を処理するた めの枠組 | ・分岐番号は1~999まで使用可能 ・数字は半角で入力すること |
| データベース参照 0 | ユーザーの入力に対して、データベ ースから情報を読み取り、一致して 入れば、「テキスト」や「画像」、「リン ク」を表示する | データベースの参照シート設定 「0」 すべてのシートから検索 「1」 1番目のシートからのみ検索 「2」 2番目のシートからのみ検索 |
| 終了 | プログラムを終了し、Google フ ォームへのURLを表示する | |
| シナリオジャンプ 0 | 入力されている番号のシナリオへ 移行する | ・0~100まで使用可能 ・数字は半角で入力すること |
| 生成AI | プロンプト(指示)を入力すると、そ れに応じた回答をする | |
| 画像認識 | カメラを利用して判定をする | Teachable Machine(ティーチャブル マシン)で機械学習をしたURLを貼り付け ること |

保存操作

| ブロック 保存 | 作成したブロックを保存することができる |
|--------------|-----------------------------------|
| ブロック 復元 | 保存されたブロックを復元することができる |
| プログラ ムの更新 | 編集ページで作成したプログラムを実装ページに反映させることができる |

まず 体験

自己紹介チャットボットを作って、ChatBot-eduの基本操作を確認しよう!

テキストを表示する



2 ユーザーの入力によって分岐されたシナリオを表示する

ユーザーの入力によって移行するシナリオが変化することをチャット画面から確認する。

*ユーザーが入力をする際は「ユーザー入力」ブロックの中に「分岐番号」ブロックを入れる。分岐番号はユーザ ーが入力する数字に反応する。さらに「分岐番号」ブロックの中に「シナリオジャンプ」ブロックを入れるとシナ リオジャンプブロックの数字と同じ数字のシナリオに移行する。



3 ユーザーの入力によってデータベースの情報を表示する

ユーザーの入力とデータベースのキーワードが完全一致していたら、「返信(text)」、「画像(img)」、「リンク(url)」がチャット画面に表示されることを確認する。





*データベースに情報を追加後、編集ページを更新するとデータベースの内容が反映される。

4 生成AIブロックによる回答を表示する



「生成AI」ブロックにより、プロンプトの内容が反映されているか確認する。



*同シナリオ内の「データベース」ブロックと「生成AI」ブロックの優先順位



生成AIブロックの活用例(*データベースにキーワードがある場合、データベースブロックが優先背される)



5 画像認識ブロックによる回答を表示する

Teachable Machineによるトレーニング(例:グー、チョキ、パー)



Teachable Machineにて生成されたURLを画像認識ブロックにペーストする



▲プログラムの例

▲チャット画面の例

6 終了ブロックによりGoogleファームを表示する

「終了」ブロックにより、GoogleファームのURLが表示されることを確認する。



7 実装ページにプログラムを表示する

実装ページに編集ページで作成したプログラムが反映されることを確認する。



Chatbot実装ページ 「1.誕生日」ですね。 私の誕生日は〇月〇日です。 さらに知りたい場合は「1」 終了の場合は「2」を入力してください。 1 さらに何が知りたいですか? 知りたいことを入力してください。 (例:部活、出身小学校など) さらに知りたい場合は「1」 終了の場合は「2」を入力してください。 部活 野球部に所属しています! ポジションは「ピッチャー」です。 テキストを入力

体験で作成したプログラムを基に問題解決



今までの学習を基に、伝えたい情報をデータベースに入力しよう

編集ページの「ボット出力」ブロックやデータベースに、今までの学習においてより多くの人に知ってほしい情報を記載していく。



次に

問題解決

例

私たちが今まで学習してきた「エネルギー問題」や「食料問題」についてより多くの 人に知ってもらうことが、持続可能な社会につながっていきそうだ。

分担をしてデータベースに伝いたい情報をどんどん入力していこう! *スプレッドシートなので共同編集が可能

2 ユーザーに「使いやすく」、「分かりやすく」利用してもらえるような工夫をしよう

班でユーザーとのやり取りをイメージしながらアクティビティ図を作成し、構想を共有する。そして、その アクティビティ図を基にしながら編集ページにて構想を具電化していく。その際、「使いやすさ」、「分かりや すさ」に着目し、ユーザーの立場とメーカーの立場を往来しながら最適なプログラムにしていく。



| | キーワード | 波信 (text) | 画像 (img) | リンク (url) |
|--|---------|---|---|-----------------------|
| 追加情報を入れやすいよう にデータベースを活用してい こう。そして、ユーザーが「分 かりやすい」ように画像を表 示させたり、補えない場合に は他のサイトのリンクを貼り 付けたりしよう。 | 原子力発電 | (単子)方線は「低分料」と呼ばれるものなを利用して発電しています。 体分裂とは、第学名というものとかりものをぶっけることを高こりま す。 原子力発電して発電しているため(振子力発電といいます。 握子力発電し、大力発電と急にご整備力であるまり用出しま 電子力発電し、大力発電と急にご整備力をあまり用出しま ですが、酸物酸のリスクや機能物の想要などのデメリットがあります。 (4かに知りたいことはあります)? 1. GU、 2. LUNス 2. LUNス | https://drive.google.com~~~?usp= drive_link | |
| | 火力発電 | 火力電量は石油や天然力ス、石切などの無料を使いし、水を洗かして、できた蒸 気ぐラービン名側にて増減しています。 火力増増は、エネルギー金貨物増加強いですが、二酸化振発などの温密効果力ス をたくされ出していまいます。そこは、実制の多くの創合になっている石油や 天然たくたく起ことのまれを開始は、特別であり、少ないものではあと数十年、長 目がた知りたいことはありますか? 1. GUN、UPCにとはありますか? | | https://wwwhtml |
| | 水力発電 | オ力電量はダムなどにためられた水を直所から高としそれで水車を回して発電しています。 ています。 オ力増電はエネルドー・意効率が対象に高く、温度効果力スを提出しません。 ですが、ダムなどの個所に作る構成を図面できる場所が多くなく水力増電だけで 電力をまれなうことができません。 (団がに知りたいことはありますか? 1. (品い) 2. いいえ | https://drive.google.com~~~~?usp= drive_link | https://www.~~~~.html |
| | 再生可能な発電 | 用生用紙によれルモーは大力機能や新子力機能などの用ぐれた燃料でやっている 発電ではなく、分力機能で無能実施能ではなどの結ずることのないもので発電して いるもののごとを高います。 ですが、今かとごの指手包括それにはず、便料がも知じません。 ですが、今かとごの指手包括それには一の中で原子力発電や火力発電にとってか りるようなものはありません。 (点がに知りたいことはありますか? 1. 点い、 | https://drive.google.com?usp=driv e_link | https://wwwhtml |

3 レビューから改善及び修正を繰り返して、「より多くの人」に伝わる工夫をしよう

他班、他学級、他学年に協力してもらい、制作したチャットボットを利用してもらう。それによって得られた レビューから、ユーザーからどのような反応があるのか確認していく。そして、「より多くの人に伝わりやす い」プログラムになるように改善及び修正を繰り返していく。





「使いやすさ」の評価が上がっている!これなら小学生でも利用しやす くなったと思う。 また、データベースを基本とした構想にしたので、伝えたい情報の追加 やリンクの変更も簡単にできるし、デバッグもしやすくなっている。メー

カーにとっても運用しやすいプログラムにすることができた。



▲作品の参考動画

作動環境

- インストールやダウンロードが必要。
- O Webブラウザ(Chrome、Edge、Safari)で作動を確認している。
- \bigcirc 上記ブラウザであれば、iPad、Androidタブレットでも作動する。

検索

注意事項

- Firebaseの登録及びFirebase CLIのセットアップが必要。セットアップマニュアルを参照してください。
- 学校外への発信では実装ページに表示されるコンテンツの著作権に関して十分な理解をもって利用すること。

教材に関するお問い合わせ

ChatBot-eduご利用や詳しい説明は、下記Webサイトをご確認ください。

技術教育サイト「gijyutu.com」

https://gijyutu.com/main/