

【「ジャンケンゲーム」を行い、作戦を発表する】

「ルール」

- ・作戦を立ててじゃんけんをする
- ・勝った時に出した手によって得点できる
- ・5回のじゃんけんの総得点で勝敗を決める
- ・2回目以降は手を出す前に30秒の作戦時間を取る

例

手 = 5点	1回目 <作戦時間>	A 負	B 勝
グー = 3点	2回目 <作戦時間>	手 勝	グー 負
チョキ = 2点	3回目 <作戦時間>	手 負	グー 勝
	...		
		5点	4点

活用場面

一斉学習

教師による教材の提示

協働学習

発表や話し合い

協働での意見整理

活用した機器等

Chromebook
プロジェクター

活用したアプリ等

Google ドキュメント
Google Classroom
Google Forms

授業での提示資料したジャンケンゲームのルール



使用したGoogleドキュメント

学習のねらい

「ジャンケンゲーム※」を通して、グループで協力して作戦を立てることの重要性について学ぶとともに、スポーツにおける戦略・作戦・戦術について考える。

※ルール:①作戦を立ててジャンケンをする ②「勝ったときに出した種類によって得点が異なる(パー5点、グー3点、チョキ2点)」 ③5回のジャンケンの総得点で勝敗を決める ④2回目以降はジャンケンの前に30秒の作成時間をとる

学習の流れ

導入 プロスポーツ等の競技映像を視聴し、スポーツでは様々な戦略・作戦・戦術が日常的に用いられていることを知る。

展開 ジャンケンゲームのルールを確認したうえで、4人グループを作る。各グループでジャンケンゲームの作戦を立て、グループどうして対戦する。対戦を終えてもう一度作戦を立て直し、別のグループと対戦する。

まとめ 優勝したグループの作戦を全体で共有する。振り返りで戦術、作戦、戦略について整理する。

ココでICTを活用!

導入としてスポーツの映像を提示することで、生徒が学習内容の把握につなげられるようにした。

また、ジャンケンゲームの作戦立案の際には、グループごとのGoogleドキュメントのワークシートを用いて、共同編集しながら作戦を考えた。さらに、優勝したグループが作成したワークシートを全体共有し、それをもとに代表者が発表を行った。

活用のメリット、実践の工夫・振り返り等

スポーツにおける戦略・作戦・戦術は、説明だけでは伝わりにくい内容のため、映像を用いて生徒が具体的なイメージを持てるようにすることができたことは良かった。Googleドキュメントを共同編集しながら作戦の立案を進めるように指示したが、実際はグループで意見を出し合い、記録係の生徒が入力するという姿であった。グループの生徒が協力して資料を作成するという点では課題を残したが、全体共有は容易に行うことができ、学習のまとめ、振り返りにつなげることができた。

今回は作戦の立案のみを行ったが、Chromebookを用いてジャンケンゲームの映像を撮影し、他の班がどのような作戦を立てているのかを班で分析、検証するといった学習もできるのではないかと感じた。