

- ・ストップウォッチを見て行うのか、見ないで行うのか、クラスで統一してから活動を進める。
- ・値を正確に求められるように電卓を使う。
- ・どの値をもとに代表にするかは生徒によって違うので、多様な生徒の考えを認めるようにする。

4 学習の効果

- ・身近なものを使った課題なので、興味関心をもって取り組むことができる。
- ・ゲーム性が高いので、真剣に代表を選ぶことができる。
- ・資料から求めた値、散らばりを示す値から代表者を選出することで、根拠をもって説明をする力を育むことができる。

5 参考資料（ワークシート）

10秒でピタッ！ストップウォッチ代表選手権！

名前 _____

・データを収集しよう

表1 止まった秒数

実験回数	ストップした時間(秒)	実験回数	ストップした時間
1		11	
2		12	
3		13	
4		14	
5		15	
6		16	
7		17	
8		18	
9		19	
10		20	

・データを整理しよう

表2 止まった秒数

ストップした時間	度数(回)
9.10以上~9.30未満	
9.30 ~9.50	
9.50 ~9.70	
9.70 ~9.90	
9.90 ~10.10	
10.10 ~10.30	
10.30 ~10.50	
10.50 ~10.70	
10.70 ~10.90	
計	

表2は、表1の資料を整理したもので、ストップした時間を0.20秒ごとの区間に区切り、その区間にはいる回数を調べたもの。

表2のように整理した1つ1つの区間を という。

各階級にはいる資料の個数を、その階級の といい、階級に応じて、度数を左のように整理した表を という。