

オリキャラバトル カードゲーム | 授業活用ガイド

hatsumy games Vol.2 | 対象：中学生／関係代名詞・比較級

ねらい

関係代名詞（who / which / that / whose）を「説明の中で使う」体験を通じて、文法の使いどころを身につけます。自分で考えたキャラクターを実際に英文で紹介し、対戦では「なぜ自分のカードが勝つか」を英語1文で説得力を持って書く練習をします。対戦はAIが文法（5点）と説得力（5点）で採点するため、ステータスの数字ではなく、書いた英文の質で勝敗が決まります。

授業展開の一例（50分授業）

タイミング	内容
導入（5分）	who / which / that / whose の使い分けを簡単に復習します。
カード作成（15分）	生徒それぞれが名前・色・タイプ・外見の特徴を入力し、AI生成イラストでオリジナルキャラのカードを作ります。強さ・可愛さ・賢さは合計180ポイントの持ち点制です。
英語で紹介（10分）	関係代名詞を使って、自分のキャラクターを英語1文で紹介する文を作ります。AIによる文章提案ボタンもヒントとして使えます。
対戦（15分）	ペアやグループでカードを見せ合い対戦させます。「なぜ勝つか」を英語で書き、AIの採点結果（文法・説得力）と講評を見ながら振り返ります。
まとめ（5分）	良い英文をいくつかクラスで共有し、どこが評価されたのかを確認します。

安全面について（保護者・管理職への説明用）

「みんなのカード」機能があるため、次のように安全面に配慮しています：生徒の氏名は収集しない／公開は本人の任意で既定は非公開／公開前にAIが内容を確認／通報ボタンあり（一定数で自動非表示、本人はいつでも取り下げ可）／「みんなのカード」の閲覧はアクセスコードを持つ人のみ。

準備するもの

生徒1人ごとにアクセスコードが必要です（1人1台の端末専用）。カード作成とAIイラスト生成はコードなしでも1体まで無料でお試しできるので、体験授業にも使えます。対戦モードと「みんなのカード」の利用にはコードが必要です。作成したカードは生徒のブラウザに保存されるため、共用端末では大切な作品をスクリーンショットで残すようおすすめしています。

hatsumy games は、文法単元ごとに遊び方を変えたミニゲームを少しずつリリースしていくシリーズです。続報はYouTube・Noteでお知らせします。ご不明点やクラス単位でのご利用のご相談は、BOOTHのメッセージ機能からお気軽にお問い合わせください。