

小学校第5学年 算数科学習指導案

指導者 長谷川 仁

1 単元名 全体とその部分の比べ方を調べよう 「割合」(学校図書 第5学年)

2 ねらい・目的

- ・ ゲームを通して、シュートの成績を数で表す方法を理解することができる。
- ・ 情報の収集と検証の方法を理解できる。【情：知(3)】

3 展開

学習活動	○指導上の留意点 ☆評価	□情報活用能力 ◆ICT活用の意図
1 シュートゲームをし、友達と結果を比べる。 2 本時のめあてと学習の流れを確認する。	○ ゲームのルールや約束を確認する。	◆ 学習支援ソフトを用いて、結果を送信することができる。 ◆ 全員の結果一覧をモニターで確認し、参加意識を高める。
シュートゲームの成績を比べるにはどうしたらよいだろうか。		
3 成績のよさについて話し合う。 (1) 同じシュート数の2人の成績について話し合う。 (2) シュート数は違うが、ゴール数が同じ2人の成績について話し合う。 4 シュート数もゴール数も違う2人の結果を比べるにはどうしたらよいかを考える。	○ 大型提示装置に全員の結果の中から2つを抽出して、比べるようにする。 ☆ 2つを比べるためにどのような条件が必要なのかを考えることができたか。 ○ 個人で見通しをもって取り組ませる。 ○ ペア(グループ)で話し合うことで自分の考えに自信をもたせるようにする。 ☆ 自分の考えをもち、説明することができたか。	◆ モニターに出された数パターンの結果をもとに課題把握をする。 ◆ モニターに出された挿絵や映像をもとに考えを深める。 ◆ 学習支援ソフトを用いて、自分の考えを伝えることができる。 ◆ 友達の考えをモニターで確認することで、自分と同じような考えや新たな考えに気づきことができる。
5 考えたことをまとめる。 6 本時の学習を振り返る。	☆ 友達の説明を聞き、自分の考えとの違いに気づき、自分の考えに生かそうとしている。	◇ 情報の収集と検証の方法を理解できる。【情：知(3)】
シュートの成績は、シュートした数をもとにする量(全体の量)、入った数を比べられる量(部分の量)と考えると、 $\text{シュートの成績} = \text{入った数} \div \text{シュートした数} = \frac{\text{入った数}}{\text{シュートした数}}$ で表し、比べることができる。		
7 練習問題で確かめをする。	○ シュートの成績を表す数は、0から1までの数になることを確認する。	◆ 本時の学習内容を視覚的に確認しながら振り返る。