

第3学年3組 算数科学習指導案

授業者 平岩 舞子

1 日時 令和5年6月15日 第5校時

2 単元名 学年レクは何にしよう？ ー表とグラフー

3 単元の目標

- ・学年レクリエーションでやりたい遊びアンケートの結果を表やグラフに表すことができる。
- ・アンケートの結果からどのような表やグラフで表すのが適切か判断して、表やグラフを作成することができる。
(知識・技能)
- ・アンケート結果をまとめた表やグラフから自分の考えを表現することができる。
(思考・判断・表現)
- ・学年レクリエーションの遊びについて、分類・整理することを通して、表やグラフのよさに気づき活用しようとする。
(主体的に学習に取り組む態度)

4 単元観

手立て①単元・課題の工夫

- ・児童は、学年全員が楽しめる学年レクリエーションをすることを旨とする。その過程で行う遊びを決める活動を行う。その際に、全員が楽しめる遊びにするためにやりたい遊びのアンケートを行い、より自分事とした上でそれを分類・整理するために必要な知識・技能を「表とグラフ」の単元を通して習得していく。

手立て②対話を通して解決する場の設定

- ・アンケート結果を表やグラフに表す活動を通し、分類・整理の仕方を理解できるようにする。その知識を生かして、表やグラフから読み取れた特徴をもとに全員が楽しく遊べる遊びについて対話を通して考えたり、考えを深めたりすることができるようにする。

手立て③ふり返り

- ・本単元では、「全員が楽しめる遊び」という課題を解決するために知恵を出し合って解決できた達成感をもつことができるようにしたい。そこで、ふり返りには、「友達の考えを聞いて、自分の考えたこと」を理由とともに記述させる。

5 単元指導計画（10時間完了）

学 習 活 動	
算数	学活
好きな遊びを調べた結果から表を作ろう① ・人数を調べる際に「正」の字を書いて整理を すると調べやすくなることに気づく。	3年生で学年レクリエーションをしよう① ・学年レクリエーションに向けて、どんな遊びを したいのかを考える。
好きな遊び調べの表を棒グラフにしよう② ・2年で学習した丸を積み上げたグラフと比較	

し、棒グラフの方が早くグラフに表すことができることに気づく。	
1目盛りの大きさが1ではない棒グラフについて調べよう③	学年レクリエーションでやりたい遊びを考えよう②
棒グラフを書こう④	・3学級で学年レクリエーションでやりたい遊びをアンケートにとる。
1目盛りの大きさを考えて、棒グラフを書こう⑤	
やりたい遊びを表に整理しよう⑥	
・表が3つに分かれていると結果が分かりにくい、1つにまとめることで見やすく、分かりやすくなることに気づく。	
やりたい遊びを棒グラフに表そう⑦	
・学級ごとのグラフでは結果が分かりにくいので、縦に重ねたり、横に並べたりすると見やすく、分かりやすくなることに気づく。	
表やグラフから学年レクリエーションを考えよう⑧（本時）	学年レクリエーションの遊びを決めよう③
・学級ごとの結果を様々な視点からとらえて考え、課題に対しての意見をもつことができる。	
みんなが楽しめる学年レクリエーションを考えよう⑨	
分かりやすいグラフの表し方を考えよう⑩	学年レクリエーションをしよう④

6 本時の目標

- 表やグラフを根拠に学年レクリエーションの遊びはどんなものがよいのか、自分の意見を言ったり、友達の意見を聞いたりして、自分の考えを再考することができる。 （思考・判断・表現）

7 本時の展開（8／10）

学 習 活 動	対話的で深い学びに導く教師支援
1 前時までの学習をふり返り、本時のめあてを確認する。 ・学年レクでやりたい遊びを表やグラフにしたね。	・学年レクリエーションを決めるという目的を示すことで課題に積極的に取り組もうとする意欲を引き出す。
【めあて】 表やグラフから学年レクリエーションの遊びは何がよいかを考えよう	
2 表やグラフから「楽しめる学年レクリエーション	・根拠を明確にして考えることができるよう

<p>ン」について考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一番多いのは「ドッジボール」なので、「ドッジボール」がいいと思う。 ・重ねたグラフを見ると、「ドッジボール」はやりたい子が多いけれど、クラスで差があるから、みんなが楽しめないと思う。 ・並べたグラフを見ると、「どろけい」は3クラスともやりたい子の数が同じだから、いいと思う。 ・重ねたグラフと並べたグラフの両方を見ると、どのクラスもやりたい子が多くて、2番目に人数が多いから「おにごっこ」がいいと思う。 	<p>に、クラスごとのグラフ、縦に重ねたグラフ、横に並べたグラフを用意する。発言の際はどのグラフから読み取った考えなのかを示して発言するように促す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・児童の「みんなが楽しめる」＝「人数が多い遊び」という意識に揺さぶりをかけるために、一番人数が多い遊びを選んでいる児童から意図的に指名をする。 ・児童の意見が深まるために児童の初めの意見と異なる意見をもった児童がいた場合は、意見を変えた根拠について問い返しを行う。
---	--

みんなが楽しめる学年レクリエーションにするには、どの遊びがよいか考えよう

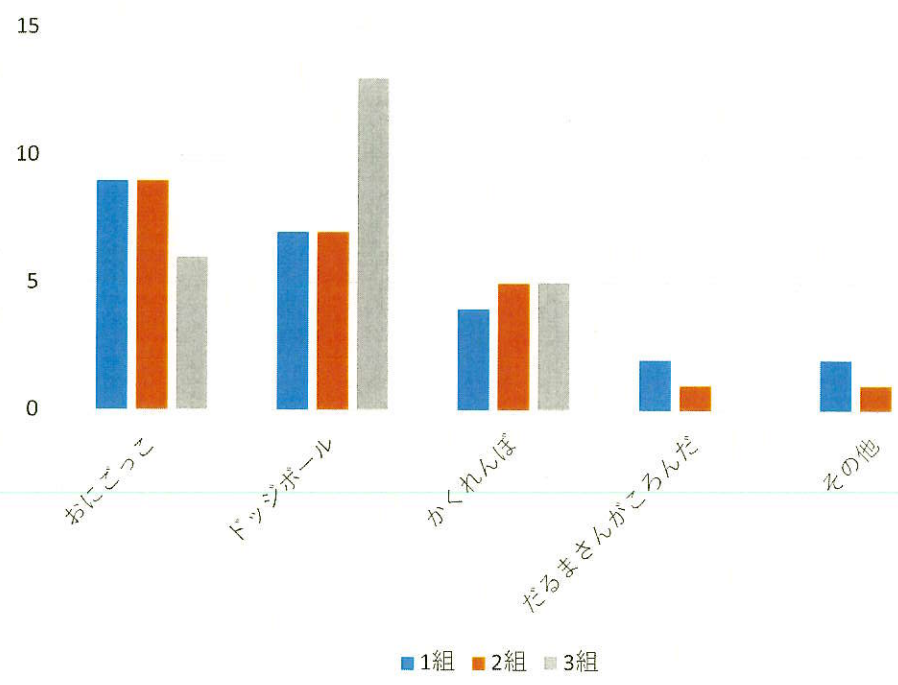
<p>3 グループで話し合う</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ぼくは、並べたグラフから3クラスとも同じ人数だから「どろけい」がいいと思う。どのクラスの子も楽しく遊べる子が多くなるから。 ・並べたグラフを見て、少し人数に差があるけれど、どのクラスも人数が多い「おにごっこ」がみんな楽しめる遊びだと思う。 ・重ねたグラフを見て3年生全員で遊ぶから、クラスで差はあっても一番やりたい人が多い「ドッジボール」がいいと思う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の考えを再考するために、全体での話し合いで出てきた意見を聞いて、「みんなが楽しめる遊び」について、グループでの話し合いの場を設定する。 ・出てきた意見の中で自分はどの意見に近いのか、選んで話し合いを行うことで、低位の児童でも意見を伝えやすくなるようにする。
<p>4 ふり返りを書く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一番、人数が多い遊びをするのがいいと思っていたけれど、クラスで差があるなら全員が楽しめないで、同じくらいの人数の遊びがいいと思いました。 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の学習で学んだことを整理できるように話し合いや友達の意見を聞いて考えた、「みんなが楽しめる遊びとその理由」をふり返りに書くように指示をする。 ・自分の意見の根拠を明確にすることができるよう、ふり返りにグラフも入れ、グラフのどの部分から考えたのか、根拠の部分に○をつけたり書き込んだりできるようにする。

8 評価

- ・表やグラフを根拠に学年レクリエーションの遊びはどんなものがよいか、自分の意見を言ったり、友達の意見を聞いたりして、自分の考えを再考することができたか、活動2や活動3の発言、ふり返りから評価する。(思考・判断・表現)

	1組	2組	3組	合計
おにごっこ	9	9	6	24
ドッジボール	7	7	13	27
かくれんぼ	4	5	5	14
だるまさんがころんだ	2	1	0	3
その他	2	1	0	3
合計	24	23	24	71

学年レクリエーションの遊び



学年レクリエーションの遊び

