

- (1) ねらい 遊園地での遊びの組み合わせを調べる活動を通して、それぞれの遊びを記号化したり、図や表に整理して考えたりすればよいことに気づき、起こりうる場合を落ちや重なりなく整理して調べることができる。
- (2) 評価規準 デジタル教科書を活用し、それぞれの遊びを記号化したり、遊びのまわる順番を図や表に整理したりして、起こりうる場合を順序よく整理して調べている。(思考・判断・表現)
- (3) 学習展開 (1/8)

過程	学習活動	教師の指導・援助(留意点)
導入	<p>1 問題把握</p> <p>遊園地でゴーカート、メリーゴーランド、汽車、飛行機の4つの遊びを全てしたいと思います。まわる順番を考えると全部で何通りのまわり方がありますか。</p> <p>○ どんなことに気を付けたらよいですか。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>遊びに落ちがないようにしないといけないと思います。</li> <li>同じ遊びを重ねて数えてはいけないと思います。</li> <li>まわる順番は、考えなくてもよいと思います。</li> </ul> <p>落ちや重なりがないような調べ方を考えよう。</p>	<p>【ICT活用の工夫】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>遊園地の地図や写真を用いることで問題場面を把握させる。</li> </ul>
展開	<p>2 並び方を考える(個人追究)</p> <p>○ 学習者用デジタル教科書 p.125 を使用して並び方を考えましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>思いついた順に並べていくと、うまく調べられないなあ。</li> <li>最初に遊ぶものを決めて、並べていくとできそうだ。</li> <li>記号を並べたり、消したり、移動させたりすることができるので、何度も試すことができる。</li> </ul> <p>○ 考えた内容をノートに整理してまとめましょう。</p>	<p>【ICT活用の工夫】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>まわる順番を考えるために、デジタル教科書の選択機能や並べ替え機能を用いる。</li> <li>表を書くことができない児童にはプリントを用意して書き込めるようにする。</li> <li>整理して考えられていない児童には「まず、ゴーカートから遊ぶとすると、次はどれで遊びますか。」と言葉かけをし、順番に整理することに気付かせる。</li> </ul>
終末	<p>3 ICT端末を用いて、自分の考えを提示しながら班交流を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>画面を見てください。順番に調べていくためには、まず、ゴーカートに乗りますよね。次は、メリーゴーランド、汽車…。</li> <li>この図の数を数えると、全部で、6通りのまわり方があると思います。</li> </ul>	<p>【ICT活用の工夫】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ICT端末で撮影した写真を基に交流することにより、下線を引いたり、拡大したりして分かりやすく説明することができるようにする。</li> <li>また、交流してICT端末にメモした内容を見ながら、ノートに再度整理することができるようにする。</li> </ul>

