

学校名： 安芸太田町立戸河内小学校

授業者： 〇〇 〇〇 教諭

教材作成者： 〇〇 〇〇 教諭

授業日時	令和2年12月8日(火)	教科・科目	算数科
学年・年次	第6学年	児童生徒数	3名
実施内容	データの調べ方	本時/この内容を扱う全時数	8/13
教科書及び教科書会社	新しい算数6 東京書籍		

<p>授業のねらい(本時の授業を通じて児童生徒に何を身につけてほしいか、この後どんな学習につなげるために行うか)</p> <p>目的に応じてデータを収集し、データの特徴や傾向に着目して適切な手法を選択して分析を行い、それらを用いて問題解決したり、解決の過程や結果を批判的に考察したりすることができる。</p>
<p>メインの課題(授業の柱となる、ジグソー活動で取り組む課題)</p> <p>複数のゲーム得点データから、ゲーム大会に出場する友達を推薦しよう。</p>
<p>児童生徒の既有知識・学習の予想(対象とする児童生徒が、授業前の段階で上記の課題に対してどの程度の答えを出すことができそうか。また、どの点で困難がありそうか。)</p> <p>平均値や最頻値、中央値など代表値の既有知識から、それぞれのデータを分析し、データの分析結果から推薦者を選択し、選択した理由をデータに基づいて説明することができる児童がいる。しかし、データの分析を行うことができない児童もいると考える。</p>
<p>期待する解答の要素(本時の最後に児童生徒が上記の課題に答えるときに、話せるようになってほしいストーリー、答えに含まれてほしい要素。本時の学習内容の理解を評価するための規準)</p> <p>○データの分析をする際に、こういった観点でデータを分析してゲーム大会の推薦者を選択したのか、平均値、最頻値、中央値から考えることができる。</p>
<p>各エキスパート<対象の児童生徒が授業の最後に期待する解答の要素を満たした解答を出すために、各エキスパートで抑えたいポイント、そのために扱う内容・活動を書いてください></p> <p>[エキスパートA] ○3つのデータから、平均値によって各データの分析を行い、推薦者を選択する。</p> <p>[エキスパートB] ○3つのデータから、最頻値によって各データの分析を行う、推薦者を選択する。</p> <p>[エキスパートC] ○3つのデータから、中央値によって各データの分析を行う、推薦者を選択する。</p>
<p>ジグソーでわかったことを踏まえて次に取り組む課題・学習内容</p> <p>○ジグソーでわかったことを踏まえ、ゲーム大会に推薦する人を決める。</p>

本時の学習と前後のつながり

時間	取り扱う内容・学習活動	到達して欲しい目安
これまで	○各学級の縄跳びの練習データを，平均値や最頻値などの代表値から，読み取り分析を行う。	○平均値からちらばりの様子を理解するとともに，最頻値やヒストグラムを使っての中央値でもちらばりの様子を理解する。
前時	○代表値としての中央値について理解し，代表値としてまとめる。	○中央値について理解し，中央値は代表値にまとめられることを理解している。
本時	○データの特徴や傾向に着目し，問題に対する結論を考え，代表値などを用いて判断する。	○代表値を分析し各学級の賞を考えることができる。さらに代表値以外の視点でも推薦者を考えることができる。
この後	○既習のグラフを組み合わせたグラフの読み方を理解する。	○人口ピラミッドやダイヤグラム，階段グラフなども分析できるようになる。

上記の一連の学習で目指すゴール

○統計的な問題解決の方法を用いて問題を解決する力や，解決した結果を振り返り，批判的に考察しようとする態度，生活や学習に活用しようとする態度を育てる。

本時の学習活動のデザイン

時間	学習活動	支援等
4分	1 本時の学習課題をつかむ。 ・ゲームの得点記録を提示し、表から誰をゲーム大会に推薦したいか考える。	<ul style="list-style-type: none"> ・今まで学習した代表値を思い出し、どのように平均値、最頻値、中央値がどのようなものだったのか想起させる。
2分	2 学習のめあてを確認する。	
9分	ゲーム大会に出場する人を推せんしよう。	
	3 エキスパート活動をする。 [エキスパートA] ・平均値によってデータの分析を行い、推薦者を決める。(平均値 A63 点 B62 点 C60 点) [エキスパートB] ・最頻値によってデータの分析を行い、推薦者を決める。(最頻値 A62 点 B56 点 C70 点) [エキスパートC] ・中央値によってデータの分析を行い、推薦者を決める。(中央値 A62 点 B66 点 C60 点)	<ul style="list-style-type: none"> ・困っている児童には、既習事項を振り返らせる。 ・推薦者を考える際に、データ分析をした内容が推薦理由につながるように理由を考えさせる。
1 2分	4 ジグソー活動をする。 ・エキスパートで選んだ推薦者とその理由について伝え、もちよったデータからゲーム大会の形式(ゲーム3回の合計)に合った推薦者を話し合いで決定する。さらに1回勝負の場合も考える。	<ul style="list-style-type: none"> ・推薦者が一つにまとまらない場合は出た複数の意見を掲示する。
1 2分	5 クロストークをする。 ・班でまとめた推薦者を掲示し、推薦理由を説明する。また掲示された以外の推薦者は考えられないか、考えを交流する。	<ul style="list-style-type: none"> ・推薦者を決定するためには、様々な分析方法でデータを分析したことを理解させる。
4分	6 まとめをする。 <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・平均値や最頻値、中央値などの代表値で推薦者を決定するためには、いろいろな分析の方法で行えることが分かった。 ・1つだけの分析の方法では、データの本当の姿が分からないことがある。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・分析の仕方によっては、データから分かったこと考えたことに違いあることに気づかせる。
2分	7 振り返りをする。	

グループの人数や組み方

エキスパート班は、(1人×4班) ジグソー班は、(4人×1班)