

3 年	算数	整数の性質・わり算	学習活動分類 B
-----	----	-----------	----------

単元計画

あまりのあるわり算

- 1 あまりのあるわり算
- 2 あまりの見方
- 3 たしかめ問題
- 4 プログラミングにちょうせん

第 1 時 (本時)	数あてゲームをしよう	フローチャートに整理することのよさに気付くことができる。
---------------	------------	------------------------------

本時

- 1 ねらい
フローチャートづくりを通して、整数の性質や、わり算、かけ算のきまりについて理解を深め、きまりを作って図にまとめることのよさに気付くことができる。
- 2 概要
ゲームで、数を特定するための質問を考え、フローチャートにまとめる活動を通して整数の性質や計算についての理解を深める。
- 3 教材・教具
・教科書 P. 236 のフローチャートを拡大したもの

展開

学習内容・活動	留意点・評価
1 課題をつかむ 数あてゲームのしつ問を考えよう。	○はじめは教科書を開かずに、学習に取り組む。 ○ルールを確認し、ペアで質問をし合う。
2 ルールを確認する ・ 1 人が10から15までの数ですきな数を決める。 ・ もう一人が、しつ問をしてその数をあてる。しつ問は、「はい」「いいえ」で答えられるもので、3つまでしていい。	○ペアで質問をしあう活動から、当てずっぽうで答えを見付けることの難しさに気付くようにする。 ○教科書のP. 236を確認する。 ○黒板に拡大したフローチャートを掲示し、見方を全体で確認する。 ○ペアで行い、2で割り切れる数から、偶数と奇数であてはまる数が分けられることに気付くようにする。
3 フローチャートの図にあてはまる数や言葉を考える (1)フローチャートにあてはまる数字を考える。 (2)フローチャートにあてはまる質問を考える。	○グループで話し合い、あてはまる質問を考える。 ○グループごとに発表をして考えを全体で共有する。
4 本時のまとめ、ふりかえり (1)まとめ 図にしてまとめることで、考えが整理されて分かりやすくなる。	フローチャートに整理することのよさに気付くことができる。 (数学的な考え方 発表・ワークシート)

板書例

③ 数あてゲームのしつ問を考えよう。

- ・1人が10から15までの数で好きな数を決める。
- ・もう一人が、しつ問をしてその数をあてる。しつ問は、「はい」「いいえ」で答えられるもので、3つまでしていい。

教科書のフローチャートを掲示

④ ・あてはまる数
2でわれる数は・・・10, 12, 14

- ・あてはまる言葉
～より小さい
○のだんの九九に答えがあるか

⑤ 図にしてまとめることで、考えが整理されて分かりやすくなる。

⑥ 図やしつ問作りから気づいたこと
プログラミングをしてみte感じたこと

- ・図にまとめると考えが見やすくなった
- ・数の仕組みが分かった。

プログラミング例

③の例

- ・12より小さいか。
- ・11であるか。

④の例

- ・5のだんの九九に答えにあるか。
- ・3のだんの九九に答えはあるか。
- ・かけ算九九に答えはあるか。
- ・5でわりきれぬ数か。
- ・3でわりきれぬ数か。

指導のポイント

授業の始めでは、児童にフローチャートを提示せず活動を行うことで、整理されていない状態では活動が行いにくいことに気付かせる。

後半では、フローチャートを用いて整数の性質から、当てはまる数字やしつ問を考えることで、整数の性質への理解を深めるとともに、フローチャートにまとめることのよさを理解する。

実践を振り返って

児童は、フローチャートに整理をすることで、整理して考えることのよさを感じることができた。算数の苦手な児童に対しては、フローチャートに数字を書き込むなどの手立てが有効である。



参考資料

数あてゲーム ルール

- ・1人が10から15までの数で、好きな数を決める。
- ・もう一人が、しつ問をしてその数をあてる。しつ問は、「はい」「いいえ」で答えられるもので、3つまでしていい。

