

単元の主張	本単元で働かせる数学的な見方・考え方は「データを整理する観点に着目し、身の回りの事象について表やグラフを用いて考察する」とされている。そこで、身の回りの問題を解決するのにどのような情報が必要か考え、集めることができるようにしたい。そして、集めたデータを数理的に処理することで、自分たちの問題を解決しやすくなることに気づき、そのよさに気づき、日常の問題を数理的に処理しようとする態度を養いたい。
-------	--

1. 単元デザイン

①	②	③	④
<ul style="list-style-type: none"> 学級集会でする遊びを決めるのに、どのような情報をどのように処理したらよいか話し合う。 学級集会でする遊びを決めるのに必要な情報を考え、集める。 集めた情報をどのように処理するとよいか考えて話し合い、グラフや表に表す。 	<ul style="list-style-type: none"> 好きな遊び調べの表やグラフを用いて、学級集会でする遊びを決める。 前時に分類・整理した好きな遊び調べの表やグラフから分かることについて話し合い、何の遊びをするとよいか考察する。 	<ul style="list-style-type: none"> 学年集会でする遊びを決めるのに必要な情報から、何の遊びをするとよいか話し合う。（本時） 学級集会でする遊びを決めたときの経験を生かし、学年集会でする遊びを決めるのに必要な情報を分類整理して、学年集会でする遊びを話し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> 2組で話し合った学年集会の遊びを、グラフや表などを根拠にして1組に伝える。 グラフや表を基に、根拠を明確にして伝える。

2. 単元で育成する資質・能力

<p>① 生きて働く「知識・技能」 (ア) 身の回りにある数量を分類整理し、簡単な表やグラフを用いて表したり読み取ったりすること。</p> <p>第1学年では、絵や図を用いて数量を表現する活動をしている。その活動の中で、大きさや形を捨象し、同じ大きさの丸を揃えて並べることで、数の大小がとらえやすくなるという経験をしている。その経験を生かし、必要なデータを分類・整理することで、自分たちの課題を解決するのに適した表し方になることに気付かせ、簡単な表やグラフで表したり、それらを読み取ったりすることができるようにする。</p>	<p>② 未知の状況にも対応できる「思考力・判断力・表現力等」 (ア) データを整理する観点に着目し、身の回りの事象について表やグラフを用いて考察すること。</p> <p>新学習指導要領には、「身の回りの事象をデータの特徴に着目して捉え、簡潔に表現したり考察したりする力」とある。学級や学年など、みんなでする遊びの決め方として、好きな人が多い遊びで決めるという観点に着目し、必要なデータを集めるようにしたい。好きな遊びのアンケートをとって、表やグラフで表し、その特徴に着目して考察できるようにする。</p>	<p>③ 学びを人生や社会に生かそうとする「学びに向かう力・人間性等」 ・数量や図形に進んで関わり、数学的に表現・処理したことを振り返り、数理的な処理のよさに気づき生活や学習に活用しようとする態度を養う。</p> <p>学級集会や学年集会で行う遊びを決めるという日常の問題を解決するのに、アンケートをとって表やグラフにまとめることで、根拠を明確にして遊びを決めることができるというよさに気づき、他の場面でも使えないかと考え、活用しようとする態度を養いたい。</p>
--	---	--

3. 単元に関わる内容と見方・考え方の系統

D「データの活用」領域						
学年	1年	2年	3年	4年	5年	6年
内容	・絵や図を用いた数量の表現	・簡単な表やグラフ	・表と棒グラフ データの分類整理と表／棒グラフの特徴と使い方	・データの分類整理 二つの観点から分類する方法／折れ線グラフの特徴と使い方	・円グラフや帯グラフ ・測定値の平均	・データの考察 ・起こり得る場合
見方	・データの個数	・データの特徴	・データの特徴や傾向	・データの特徴や傾向	・データの特徴や傾向	・データの特徴や傾向
考え方	・身の回りの事象の特徴を捉える	・身の回りの事象を簡潔に表現したり考察したりする	・身の回りの事象を簡潔に表現したり適切に判断したりする	・問題解決したり、解決の過程や結果を多面的に捉え考察したりする	・問題解決したり、解決の過程や結果を多面的に捉え考察したりする	・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

4. 本時について

本時目標 学年集会でやる遊びは何がよいかについて、既習を基に考えることができる。

○本時の主旨

日常生活の事象から見いだした算数の問題を、数やグラフを用いて解決するようにしたい。前時までに取り組んだ、学級集会の遊びの決め方を基に、学年集会の遊びを決めるにはどのような情報が必要か確認し、そのデータの特徴に着目して、学年集会上に適した遊びを決定できるようにしたい。

1 学年集会の遊びを決めるのに必要な情報を話し合う

○学年集会の遊びを決めるのに必要なデータについて考え、話し合う。
 「2組の人がやりたい遊びだけでは決められないよ。」
 「1組の人の好きな遊びも知りたいな。」

2 1組と2組のグラフや表を見合い、よりよい形にまとめる

○学年全体のグラフや表を作った方が考察しやすいことに気づき、学年のグラフづくりをする。
 「このままでは分かりにくいな。」
 「分かりやすくできないかな。」
 「2つを合体させたいな。」

3 学年のグラフを考察する。

○グラフの形から人気の遊びを読み取る。
 「合体したグラフで見ると、一番人気なのはドッジボールだからドッジボールがよいと思う。」
 「宝探しも人気だよ。宝探しもよいと思うよ。」

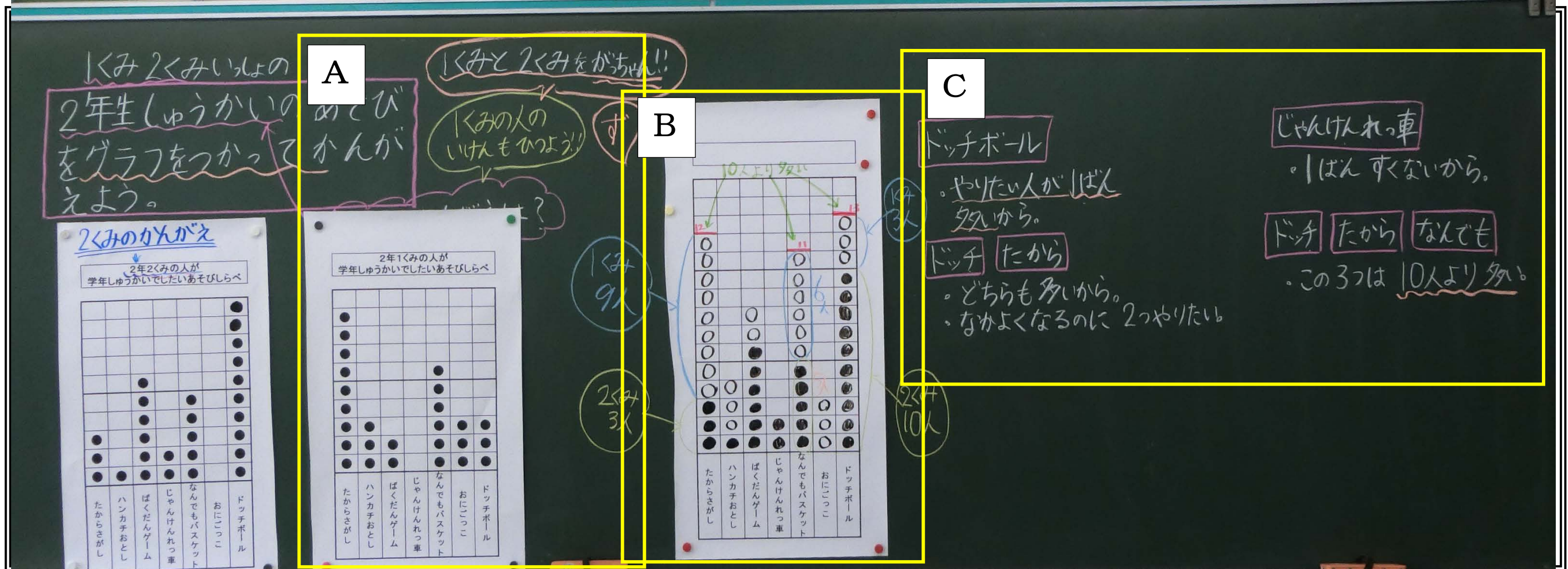
4 学年集会の遊びの決め方について振り返る

○遊びの決め方について振り返り、表やグラフのよさについて話し合う。
 「2組の集会の遊びを決めるときには2組の人の意見だけで決めていいけど、学年集会だったら学年みんなの意見が必要だね。」
 「グラフを使うと遊びを決めやすいし、説明しやすいね。」

本時における 知識・技能 : 1組と2組の好きな遊び調べのグラフを分類・整理し、読み取る。
 思考・判断・表現 : 学年集会上でやる遊びについて、グラフを用いて考察する。
 学びに向かう力 : 数理的な処理のよさに気づき、生活や学習に活用しようとする態度を養う。

見方：着眼点 どの遊びが多いかなどの、データの特徴に着目

考え方：思考・認知、表現方法 自分が見つけたデータの特徴を基に考察し、筋道を立てて説明する。



見方・考え方の成長 1つのグラフのデータからは分からなかったことを、2つを合体させたグラフから読み取り、それを根拠に筋道立てて説明する。

5. 授業記録

教師の発問	児童の反応
①学年集会の遊びを決めるのに必要な情報を話し合う。	
<p>T 1 はい。今日は何を話し合ってたっけ？</p> <p>T 2 2年2組の集会なんだっけ？</p> <p>T 3 そうだね。そうだね。学年集会だね。</p> <p>T 4 (板書しながら) 1組2組一緒の2年生学年集会の…</p> <p>T 5 何を考えるんだっけ？</p> <p>T 6 じゃあノートに書いてください。</p> <p>T 7 何を使って決めるんだっけ？</p> <p>T 8 そうだね。グラフを使いたいんだっけ。</p> <p>T 9 決めようにならなと思ったんだけど、考えようにする？</p> <p>T 10 じゃあ考えようにならな。</p> <p>T 11 書けたかな？じゃあ読んでみよう。せーの。</p> <p>T 12 じゃあ考えてみましょう。</p> <p>T 13 え？何がえなの？</p> <p>T 14 そうだったね。グラフを使って考えるんだっけ。 みんなの意見をグラフにしたよ。じゃじゃん。(2年2組のグラフを出す。) みんな鬼ごっこしたいって言ってたのに鬼ごっこの人がいなくて先生びっくりしたよ。</p> <p>T 15 グラフを使って考えるんだよね。ちっちゃいグラフも作ったのでみなさんに差し上げますね。</p> <p>T 16 グラフノートにかこうと思ったの？すばらしいね。 すばらしいけど先生が作ったから使ってね。</p>	<p>C 1 2年2組の集会。</p> <p>C 2 2年1組と一緒に集会。</p> <p>C 3 2年生の集会。</p> <p>C 4 学年集会。</p> <p>C 5 しよう。</p> <p>C 6 考えよう。</p> <p>C 7 遊びを考えよう。</p> <p>C 8 2年生の集会の遊びを決めよう。</p> <p>C 9 グラフを使って</p> <p>C 10 2年生集会の遊びをグラフを使って考えよう。</p> <p>C 11 考えようの方がいいな。</p> <p>C 12 2年生集会の遊びをグラフを使って考えよう。</p> <p>C 13 え？</p> <p>C 14 えじゃないし。</p> <p>C 15 グラフがないよ。</p> <p>C 15 だんだん気持ちが変わったんだよ。</p> <p>C 16 ドッジボールが多いね。</p> <p>C 17 1組もドッジボールしたかもよ。</p> <p>C 18 ドッジボールの次はばくだんゲームが多いね。</p> <p>C 19 先生もうグラフノートにかいたよ。</p>

教師の発問	児童の反応
<p>T17 ×しちゃうの？</p> <p>T18 じゃあ、今2年2組の人が学年集会でしたい遊びのグラフを配ったんだけど、これがあったら1組2組一緒に学年集会の遊びを決められそうですか？</p> <p>T19 たぶん？</p> <p>T20 全部は決められないの？</p> <p>T21 決められそう？</p> <p>T22 学年集会の遊びだけど…</p> <p>T23 でもさ、昨日やったのは2年2組の集会でしょ？2年1組の人は違う遊びになってドッジボールしてないかもよ？</p>	<p>C20 鬼ごっこ</p> <p>C21 先生、鬼ごっこだから×していい？</p> <p>C22 まだ誰か動くかもよ。</p> <p>C23 うん。</p> <p>C24 はい。</p> <p>C25 たぶん。</p> <p>C26 今日全部は決められない。</p> <p>C27 うーん、何か決められないと思う。</p> <p>C28 わかんない。</p> <p>C29 決められそう。</p> <p>C30 ばくだんゲームがいいと思う。</p> <p>C31 宝探しがいい…</p> <p>C32 またドッジボールになっちゃう。</p> <p>C33 でも2組で我慢した人もいる…</p>
<p>T24 これで決めていいのかな？</p> <div data-bbox="643 1167 748 1274" style="border: 1px solid black; text-align: center; width: 50px; height: 50px; margin: 10px auto;">A</div> <p>T25 そのグラフの名前はなんだっけ？</p> <p>T26 2年2組の人がしたい遊びなんだって。</p> <p>T27 今の聞こえた？</p> <p>T28 今、みんな、2人が言いたかったことわかった？ じゃあ言ってくれる？</p> <p>T29 そうということ？</p>	<p>C34 これを見て言うと、ばくだんゲームかドッジボールのどっちか。2つとも多いから…</p> <p>C35 多い方はドッジボール。</p> <p>C36 2年2組が学年集会でしたい遊び…</p> <p>C37 1組の人にも聞かないとわかんない。</p> <p>C38 <u>1組に直接聞かないと自分たちで決めちゃったら1組の人が好きな遊びじゃないかもしれない。違う遊びになっちゃうかもしれないから。</u></p> <p>C39 それ言いたかったやつ。</p> <p>C わかった。</p> <p>C40 <u>2年2組は直接決められるけど、2年1組の人にも聞いてあげないとさ、ドッジボールはいやかもしれない。</u></p>

教師の発問	児童の反応
T30 そうか。これは2組の人の考えなんだね。	C41 1組の人にも聞かないとかわいそう。
T31 1組の人にも聞かないとかわいそうなの？	C42 勝手に決めちゃったらええ?! みたいになるから。
T32 なるほど。学年集会だから、1組の意見も必要なんだね。	C43 1組が決めたのと同じのがあったらそれに決めるとか。
T33 どうしたらいいかな？	C44 じゃあ1組の意見が3、3、3、3…ってんなったらどうするの？
T34 1組と2組の意見を、	C45 <u>1組と2組で同じ意見があったら、がっちゃんして、合わせて、どれが多かったか決める。</u>
T35 合わせるの？	C46 <u>がっちゃん</u>
	C47 それもあるけど
	C48 <u>で、それで多かったので2年生の集会の遊びを決めればいい。</u>
T36 OOさんが言ったことわかった？	C49 わかって、それもあるけど、がっちゃんするのが絶対やだって言ったらどうする？

②1組と2組のグラフを見合い、よりよい形にまとめる。

T37 じゃあ、実はここに1組のグラフがあるんだけど…どうなったと思う？ じゃじゃじゃじゃじゃ…じゃん!	
<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;"> B </div>	C50 やっぱり! C51 えー、宝探しが多いの? C52 おんなじじゃん。
T38 なんで宝探しが多くなってわかったの？	C53 だって一番上に来てるから。 C54 一番背が高いから。
T39 一番背が高いからぱっと見てわかっちゃったんだね。	C55 先生、気付いた!
T40 言いたいことがある人が3人いるみたいだから3人に順番に聞くよ。	C56 <u>ドッジボールとか、じゃんけん列車とかもがっちゃんするから、図にかけるかもしれない。</u>
T41 図で考えられそうなんだね。じゃあ次の人。	C57 じゃあ8+3は11だから…
T42 宝探しは宝探しでがっちゃんして、ハンカチ落としはハンカチ落としでがっちゃんする	C58 <u>1組の宝探しが9人だから、2組のドッジボールが10人で、宝探しと宝探しで一番多いのでがっちゃんすると、3と3で同じ。</u>

よね？爆弾ゲームは爆弾ゲームでがっちゃんして、…ってすると、同じくらいになりそうってこと？

T 43 ジャあ次の人ね。

T 44 ああ、なるほど！みんなできそう？
じゃあがっちゃんしたい人のためにこんな
のがあるよ。使っても使わなくてもいいよ。
いっぱい用意してきたので使いたい人は使
ってね。

T 45 ジャあみんなやってみよう。グラフを見て、
何の遊びがいいと思います。どうしてかとい
うとって理由も書いてね。

C 59 わかった！

C 60 1組の鬼ごっこは3人で、2組の鬼ごっこは
0。ドッジボールは10と3で13…

C 61 筆算でもできる。

(自力解決) グラフをかき、自分の考えをノートに書く。

T 46 ジャあみんなの考えを聞いてみるよ。手は止
まった？

T 47 これは誰のノートでしょう？

T 48 その通り。□□さん、どうやったの？

T 49 ジャあ、先生も同じようにやってみるよ。
2組の宝探しは3、1組の宝探しは9…(黒
板のグラフに2組の分は●、1組の分は○を
描く)

C 62 止まった。

C 63 □□さん。

C 64 1組と2組の○を合体させた。

C 65 あれ？黒丸と白丸があるよ。

C 66 黒が2年2組で白が2年1組だ！

C 67 分かりやすい。

③学年のグラフを考察する。

T 50 ジャあ、いよいよ、何の遊びがいいか考えを
教えてください。

T 51 みんな△さんの気持ち分かった？

T 52 ドッジボールが一番多いの？どこ見たらそ
れが分かるの？指さしてくれる？

C

C 68 ドッジボールがいいと思います。理由は、ド
ッジボールが一番多いからです。

C 69 分かった。

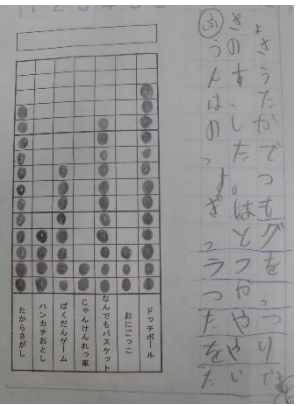
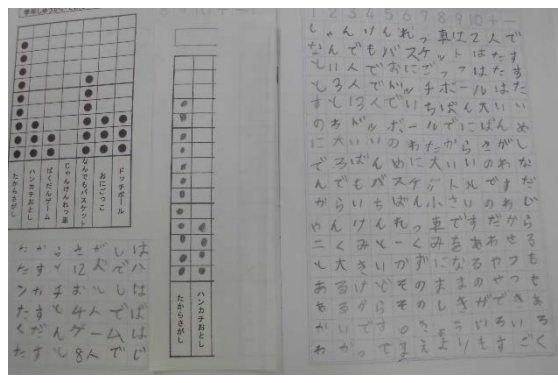
(前に出てグラフを指す)

<p>T53 先生に質問？それとも△さんに質問？</p> <p>T54 今▲さんが言ったこと分かった？▲さん、もう一回言ってくれる？</p> <p>T55 なるほど。▲さんの考えは、ドッジボールと宝探しね。どうしてかという？</p> <p>T56 考えを聞いているんだけど、今気付いたこと言いたいの？</p> <p>T57 13、12、11って、ああ、ここが多いってこと？</p> <p>T58 待って、●さんが言ったこと分かった？</p> <p>T59 宝探しは1組が 9人で、2組は？ 3人なんだ。で、ドッジボールは2組が で1組が… 3人なんだ。</p> <p>T60 気付いたことも言ってほしいんだけど、今遊びを決めたいからさ…</p>	<p>C70 先生、質問</p> <p>C71 2年2組のやつは多いけど、2年1組は少なくて、宝探しも多くて、2年1組が多い。</p> <p>C72 <u>一番大きいのはドッジボールだけど、ドッジボールは1組が少なくて、でも、宝探しは1組が多いから、もう一つやればいい。</u></p> <p>C73 <u>ドッジボールも多いし、宝探しも多いから。1つの遊びでは仲良くなれない。</u></p> <p>C74 気付いたこと</p> <p>C75 <u>ドッジボールが一番多いんだけど、ドッジボールが13人で、宝探しが12人で、なんでもバスケットが11人で、13、12、11ってなっている。</u></p> <p>C76 ああ、分かった！</p> <p>C77 先生、気付いたよ！</p> <p>C78 で、形が違って、宝探しは1組が多くて、ドッジボールは2組が多い。</p> <p>C79 先生、気付いた！分かったこと！</p> <p>C80 分かった。</p> <p>C81 9人！</p> <p>C82 3人！</p> <p>C83 10人</p> <p>C84 3人</p> <p>C85 先生、気付いたこと。</p> <p>C86 今言いたい。</p>
--	--

<p>T61 じゃあ3秒で言って。</p>	<p>C87 <u>ここからが10で、(なんでもバスケットを指しながら)2組が5で1組が6で11で、宝探しは2組が3で1組が9で3+9で12で、ドッジボールは2組が10で1組が3で10+3で13で、全部10より多い。</u></p>
<p>T62 この3つは10より多いんだ。じゃあそんなことも踏まえて、どんな遊びがいいと思えますか？この3つが10より多いんだってよ。</p>	<p>C88 10もあるよ。</p>
<p>T63 え？10もある？</p>	<p>C89 ない。 C90 10は2年2組のやつだよ。</p>
<p>T64 じゃあ◆さん。</p>	<p>C91 ドッジボールがいいと思います。どうしても、一番多いからです。</p>
<p>T65 なるほど。◆さんの考え分かりました？</p>	<p>C92 分かりました。</p>
<p>T66 じゃあ◇さん</p>	<p>C93 鬼ごっこがいいと思いました。どうしても、一番少ないからです。</p>
<p>T67 分かった？</p>	<p>C94 分かったけど、一番少ないのは鬼ごっこじゃない。じゃんけん列車だ。</p>
<p>T68 じゃあじゃんけん列車かな？</p>	<p>C95 うん。</p>
<p>T69 クラスのときも言ってたね。多い順じゃなくて少ない順で。グラフを使って考えてるね。</p>	<p>C96 僕は、ドッジボールと宝探しがいいと思います。どうしても、どっちも多いし、2つだともっと仲良くなれるからです。</p>
<p>T70 なるほど。●さん。</p>	<p>C97 はい。<u>ドッジボールと宝探しとなんでもバスケットがいいと思います。どうしても、比べてみると、10より多くなるのがその3つだから、10より多くなるので考えました。</u></p>
<p>T71 ●さんの気持ち分かりました？</p>	<p>C98 同じです。</p>
<p>T72 Oさん</p>	

<p>T73 今考えが4つ出てるんだけど、それ以外はありますか？</p> <p>T74 ジャあこの中でどうしようか？どれが納得？</p> <p>T75 これが納得っていう人が多いのかな？ ジャあ、2組はこれがいいと思います、どうしてかというとしてグラフを使って今度1組に説明しようね。 ノートに振り返りを書きましょう。</p>	<p>C99 ドッジボールがいいと思いました。どうしてかということ、2組が10人で、1組が3人で、$10+3$で13が一番多いからです。</p> <p>C100 ドッジボールと宝探しをやって、時間が余ったらなんでもバスケットをやればいいと思います。</p> <p>C101 ドッジ、宝、なんでもバスケット</p> <p>C102 時間が余ったらなんでもバスケット</p>
<p>③学年集会の遊びの決め方について振り返る。</p>	

6. 児童の振り返り

<p>1</p> <p>ばくは、ドッチボールがい いじおいました。どうし アタとって、かすがいち はんあおいからです。</p>	<p>2</p> 	<p>3</p> <p>①きょうのさんすうは たのしかったです。 つぎは、もとグラフ をつかて、やりた いです。</p>	<p>4</p> 	<p>5</p> <p>②きょうのさんすうは クラブで2年生しゅう かいをきめました。 うわかつたことは、 2くみはくろでぬて 1くみはしろでぬると 1くみはなんん2くみ はなんんがすぐわがる ことがわかりました。</p>
<p>6</p> <p>③これをみんなであそぶと いけんがちがうと思に グラフをつかいたいです。</p>	<p>7</p> <p>④かたごとは、あわせる とまたえがちがくな。て みんなであそぶほどでわかる ようになること、です。 どうしてかという、みんな たのしいけんが、あるけれど も、みんながい、ばいけ んをいうと、そちのほうがい い、なていけんがかんた い、になるからです。</p>	<p>8</p> <p>⑤きょうはクラブをつかて かんが、たてした。うし はたからさかしがドッチボ ールと、ちかあわかなり たけとグラフをつかえは りした。どうしてかとい います。</p>	<p>9</p> <p>⑥きょうあか。たごとはいろ いろありま。 まわくくみとくみで のあそび、あかくぬりま した。どうしてかとい うと、あそぶとあかりや あそび、 それをしこのあそび できるよあしました。 ま、2くみとくみ あそび、あそび、あ あそび、あそび、あ</p>	<p>10</p> <p>⑦きょうのさんすうわ つおつか、7かんかんよう でした。みはねさ人の ことかわかりやすくてす か、たです。たのし か、たです。</p>
<p>11</p> <p>⑧きょうのさんすうは、た のしかったです。つぎはも とグラフをつかいた いです。</p>	<p>12</p> <p>⑨きょうはグラフのべ んきょうを、しました グラフで2年生しゅう かいのあそびを しました。</p>	<p>13</p> <p>わたしは2年生1くみ2く みで学年しゅうかいが できるようにかんばり たいです。グラフをし ってまたあたら しいことばをし たりさん すうのやりかた かわかりやす いのがうれし か、たです。</p>	<p>14</p> <p>⑩きょうあか。たごとは このまはなつとく きどくどこんか はな とくできなかつた け とちよつとよ て きてられしか たです。</p>	<p>15</p> <p>2くみと1くみのたからさ かしをが、ちゅうする と12 人になります。2く みと1 くみのドッチボ ールをか、あ そぶと13人 になります。</p>
<p>16</p> <p>⑪わたしは、ドッチ ボールとたの し、あそびました。 どうしてかとい うと、ちよつとよ て、あそび、あ あそび、あそび、あ</p> <p>⑫わたしは、ドッチ ボールとたの し、あそびました。 どうしてかとい うと、ちよつとよ て、あそび、あ あそび、あそび、あ</p>	<p>17</p> <p>⑬きょうはたからさかし とドッチボールとなん でもばすけ、とが あか、たです。</p>	<p>18</p> <p>わかつたごとは、きょうは さんすうをしました。み か るさんがい、しゅう けんめ いせんすうをか いて、あ あそび、あそび、あ</p>	<p>19</p> <p>⑭きょうは、クラブをつか て2年生のしゅうかい あそびました。 あそび、あそび、あ あそび、あそび、あ あそび、あそび、あ あそび、あそび、あ</p>	<p>20</p> <p>⑮きょうあか。たごとは2 くみと1くみがま ま、た りどうあそび あそび、あそび、あ あそび、あそび、あ</p>

7. 分析と考察

A

子どもたちは前時に学級集会の遊びを学級のアンケートを基にしたグラフを使って決める経験をしている。しかし本時では、学年集会の遊びを学級のアンケートを基にしたグラフから決めるという導入にした。はじめはそのグラフから決めてよいと考えた子どもたちだったが、グラフの表題を読んでから再びめあてを確認することで、この情報だけでは決めることができないのではないかと、学年集会の遊びを決めるのだから、学年全体のアンケートの結果が必要なのではないかと気付いた。

子どもたちはC38やC40にあるように、2組のアンケート結果だけでは決めることができないことに気づき、C45やC46、C48のように、1組と2組の意見を合わせることで学年の遊びを決めることができると考えるようになった。

このような経験を積むことで、自分が考えたいことに対して、必要な情報は何か、これでよいのかを考えるようになってくる。

振り返りの7や20の子は、複数のグラフを合わせると結果が変わることに目を向けており、自分が決めたい事柄に合わせた情報を得ることが大切であると気付いていた。

B

2つのグラフが並ぶと、その前の話し合いもあり、子どもたちは自然と2つのグラフの結果をまとめようとしていた。C56のように、2つを合わせたグラフで表そうと考える子や、C58、C60のように、数を読み取ってたし算をしようとする子がいた。2つのグラフをまとめることができるグラフ用紙を配ると、ほとんどの子がそのグラフを使って2つのグラフをまとめていた。子どもたちはグラフのよさに気づき、活用したいと感じていたことが伺えた。

1組と2組の結果をまとめるのに、グラフを使おうと考えた子も、たし算をした子も、学年集会の遊びを決めるのには遊びの種類に着目し、学年全体の意見を基に考える必要があることに気付いていたと言える。

C

子どもたちは、グラフの結果から学年集会の遊びを考えていた。

C68、C72、C75、C87、C97など、子どもたちはグラフから読み取ったことを根拠にして遊びを選んでいった。前に出てグラフを指して説明することができたのも、根拠が明確になってよかったと考える。発表する際、全員にグラフを指さして説明するようにできるともっと良かったと思う。

また、ノートでも、ほとんどの児童が1の子のように、グラフから読み取ったことを根拠にして遊びを選び、書くことができていた。

前時でははじめ、グラフを見つても多くの子が自分がやりたい遊びを選んだり、選んだ理由に「仲良くなれるから。」とか、「ボールが当たったら痛いから仲良くなれないから。」など、グラフから読み取ったことではない、主観的な理由を挙げていた。しかし、話し合いの中で、グラフを基に決めるとみんなが納得できるという経験をすることができた。その経験があるので、本時ではほとんどの子がグラフの結果から考え、学年集会の遊びを決めることができたのではないかと考える。

【振り返りから】

8の子は「最初は宝探しかドッジボールか分からなかったけど、グラフを使えば分かりました。」と書いている。グラフは数の大小が分かりやすいというグラフのよさに気付いていると考えられる。14の子も、「納得できて嬉しかった。」と書いており、グラフというデータを基に話し合うよさに気付いていると考えられる。また、2、3、11の子なども「もっとグラフを使いたい。」と書いており、グラフのよさに気付いているのではないかと考えられる。

グラフに表したり、読み取ったりするだけでなく、グラフを使って話し合い、みんなで意思決定する場面をもつことで、よりグラフのよさが明確になり、グラフを用いたいという主体的な子どもの思いにつながるのではないかと考える。