

## 2 学年〇組 数学科学習指導案

1 単元 連立方程式（11時間完了 本時4／11）

2 本時の学習指導

(1) 本時の目標

- ① さっさ立てのしくみを、連立方程式を使って考えることができる。（思考・判断・表現）
- ② 連立方程式を活用した問題解決の過程を振り返って評価・改善しようとする。

（主体的に学習に取り組む態度）

(2) 本時で意識する教科の見方・考え方

さっさ立てのしくみを試行錯誤して考え、条件が変わっても連立方程式を用いて考えることで連立方程式の有用性を実感することができる。【数学的な見方・考え方】

(3) 展開

段階	生徒の活動	教師の活動
つかむ 5分	1 さっさ立てについて考える。 ・なぜ、先生はすぐに当てることができたのだろう。 2 本時の学習問題を生み出す。	・生徒が疑問をもてるように、出題役として指名し教師が石の数を当てる。
	なぜ石の数を当てることができたのだろう	
もちよる 40分	3 さっさ立てをグループで行う。 4 様々な考え方を出し合う。 ・何回か行って記録して傾向を読もう。【A】 ・全部二個ずつやってみよう。【B】 ・全部一個ずつやってみよう【C】 ・「はい」の数が15回から一つずつ増えることで一個の袋が一つずつ増える。【D】 ・連立方程式を使えば求められる。【E】	・グループに石と袋を配り、考えを深めることができるようにノートに記録をとるよう伝える。 ・教師が生徒の考えを把握するために、机間指導をしながら、生徒の考えを座席表に書く。 【発問】「どのような考え方で石の数を求めるとよいだろう」 ・全部二個や一個を行っている生徒【B・C】から指名し、変化するとどうなるかを考えた生徒【D】を意図的に指名する。
	5 連立方程式の有用性を考える。 ・連立方程式を使えば、数が変わっても当てることができる。	・連立方程式を活用することの有用性を気づくことができるように、個数を変えて発問する。
ふりかえる 5分	6 本時を振り返り、わかったことや学んだことを記入し、発表する。 ・ゲームで連立方程式を使って数をあてることができること驚いた。いろいろなところで連立方程式を使って問題解決できるようになった。	・連立方程式の有用性を確認させるために、本時の学びを見直す時間を設ける。 ・連立方程式の有用性を実感できるように、連立方程式のよさに言及している生徒を意図的に指名する。

(3) 評価

- ① 連立方程式を活用することで問題解決することができたか（4、5のようすやノートから）
- ② 連立方程式を活用して問題解決をしたことで、有用性に気がつくことができたか（3、6のようすやノートから）