

「1年生も6年生も楽しめる遊びを決めよう」
～得られた結論について、目的に応じて
異なる観点や立場から多面的に考察する～

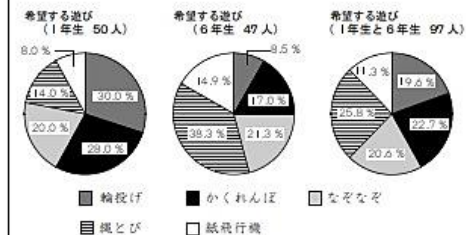
〈実施対象学年〉
第5学年

① 目的に応じて、円グラフから情報を読み取り、結論を導き出す。



1年生も6年生も楽しめるような交流会の遊びを1つ決めようとしてアンケートをとりましたね。その結果は、次のようなグラフになりました。

1年生、6年生それぞれが希望する遊びのアンケート調査の結果



輪投げがよいと思います。

どうして輪投げがよいと考えたのですか。



1年生の気持ちを大切にしたいので、1年生の円グラフを見たら、輪投げの割合が一番大きかったからです。



私は1年生と6年生の両方の気持ちを大切にしたいので、1年生と6年生の円グラフを見ました。縄とびは25.8%と、割合が一番大きいので、縄とびに決めるとよいと思います。



縄とびに決めると、1年生の円グラフでは14.0%なので、1年生の希望している人は少ないですね。

1年生の希望を、よりかなえてあげる決め方がないでしょうか。



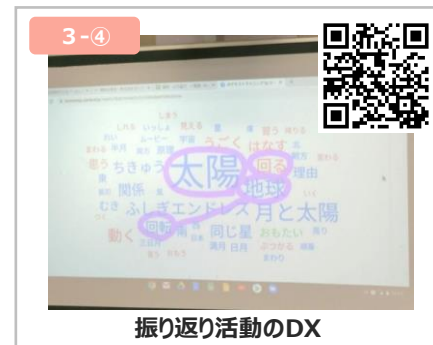
得られた結論について、目的に応じて異なる観点や立場から多面的に考察することが大切である。その際、グラフを選んだ根拠について説明したり、そのグラフから情報を読み取ったりすることが大切である。

② ポイント数による決め方について解釈して、それぞれの遊びのポイント数を計算する。

【StuDX Style関連事例】



整理した情報をもとに自分自身を振り返る



【使用するソフト（例）】

OS標準の表計算ソフト



Numbers



スプレッドシート



Excel

OS標準のアンケート機能



フォーム



Forms

目的に応じて、複数のグラフから適切なグラフを選択し、データの特徴や傾向を捉え、必要な情報を読み取れるようにすることが重要です。

学習指導に当たっては、例えば、本設問を用いて、円グラフから、割合が一番大きい遊びを読み取る活動が考えられます。その際、一つの円グラフからではなく、複数の円グラフの中から、1年生も6年生も楽しめる遊びを決めたいという目的に応じて、円グラフが何を示しているかを読み取ったり、円グラフを選択したりできるようになることが大切です。

1人1台端末を活用することで、グラフの作成を瞬時に行えます。また、**アンケート機能を活用することで、複数のアンケートを同時に集計することができ、児童自身でグラフを作成することも可能**です。