

【教科】数学科	【日時】 2月 6日（金）5校時	【生徒】 2年 5・6組 習熟度別少人数授業	【授業者】野尻恭佑 池田直樹 江連恵美
江戸川区立小松川中学校 研究発表公開授業		「誰ひとり取り残さない、生徒一人一人の学力向上を図る教育実践」	

【単元名】 6章 確率 （全9時間） 【単元目標】 多数回の実験の結果をもとにして、起こりやすさの傾向を読みとり、説明することができる。		学習過程		○主な学習活動・予想される生徒の気付きや反応	☆指導上の工夫
次	学習内容（時数）	◎本時	導入 10分	○じゃんけんカードゲームを行う。 ・ゲームの説明をする。 ・じゃんけんカードを班に6枚ずつ配布する。6枚のカードの手の種類は均等ではない場合もあるように配る。 ・4人班になり、ゲームを行う。 問）いろんな場面で、勝つ確率を考える。	☆カードゲームの説明書を配布し、ゲームを行っている最中に再度ルールの確認を行えるようにする。 ☆カードの種類は「グー・チョキ・パー」を均等に配布せず、いろんな場面で勝つ確率をグループごとで考え、全体と共有する。
1	くじをひく問題		展開 35分	○「グー」3枚と「チョキ」3枚でゲームを行う場合について考える。 ・1回目は必ずAが勝つから、1回目にAが勝つ確率はいくつか考える。	☆必ず勝つ確率がいくつになるのか考えさせる。
2	同様に確からしい（さいころ）				
3	同様に確からしい（カード）				
4	同様に確からしい（コイン）				
5	基本の問題				
6	いろいろな確率		話し合い：グー・グー・パー」と「チョキ・チョキ・パー」でゲームを行う場合、勝ちやすさについて考える。		
7◎	確率による説明（じゃんけん）			・4人班で勝ちやすさについて話し合う。 ・話し合った内容について、各班発表する。	☆樹形図を使うことのよさを、話し合い活動の前に説明する。
8	確率による説明（スクラッチカード）				
9	章の問題				
【本時の目標】（7 / 9時） 身のまわりの事象の起こりやすさを、確率をもとにして考え、説明することができる。					
【本時の評価】 じゃんけんカードゲームの勝つ確率を、樹形図をもとにして求めることができ、勝つ確率の傾向を読み取り、説明することができる。			まとめ 5分		
				○本時の授業のまとめ ・勝つ確率の傾向を読み取るために工夫したことや、考えたことについてまとめる。	☆樹形図を使って場合の数を求め、身の回りにある事象が感覚的に考えるのではなく、論理的に考え傾向を読み取るよさを実感してほしい。