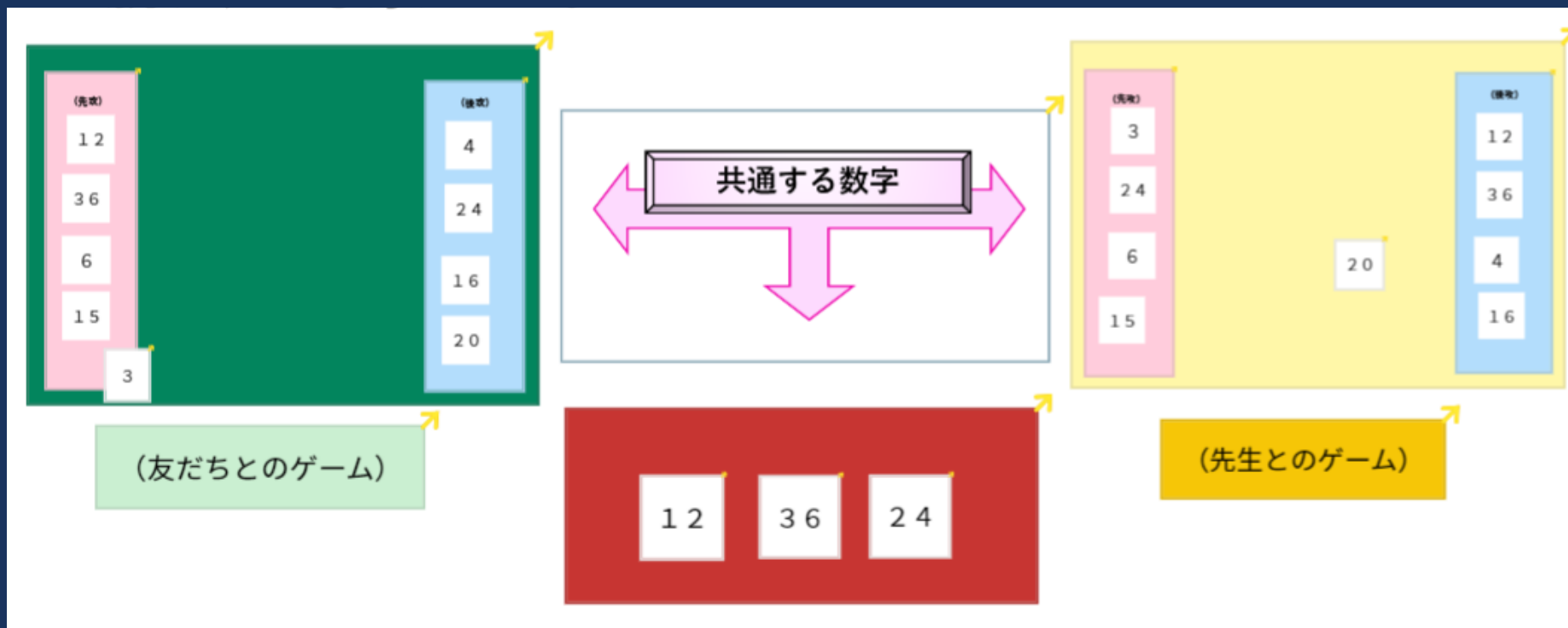


小学校 算数5年

「A 数と計算」 整数の性質



授業名：たくさんのカードを取るためには？

学年：第5学年

教科：算数

単元：整数の性質

指導要領：A 数と計算

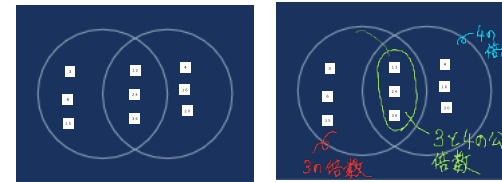
授業者（学校名）：松尾 雄真（朝倉市立杷木小学校）

展開3

公倍数・最小公倍数についての理解

ベン図にカードをまとめることで、公倍数や最小公倍数の意味について理解する。

- 展開2で見つけた共通する数字をベン図にまとめ、必勝法は3と4の倍数に両方に当てはまる数字（12の倍数）だと理解する。
- ベン図を活用し、公倍数と最小公倍数の意味や見つけ方を理解する。

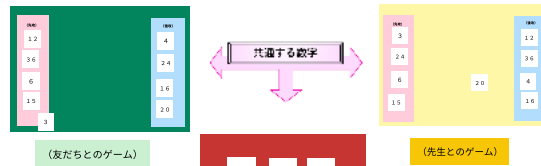


展開2

勝つために選ぶ数字の整理

勝つために選ぶ必要があるカードを考察する。

- ペアで何度も対戦し、どの数字を取ったら勝てるか考察する。
- 対戦後、勝った方のカードと展開1で指導者が取ったカードで共通している数字を見つけ、必勝法を考察する。



展開1

必勝法があるのかな？

カードゲームで先攻・後攻関係なく、指導者に勝てないことから、本時学習のめあてをつかむ。

- ゲームに入る前に、全体でルールを確認することで、ゲームの仕方を理解する。
- 試しのゲームで、先攻・後攻関係なく、指導者が勝つことに疑問を持ち、本時学習のめあてをつかむ。

(ルール)

- じゃんけんをして、先攻・後攻を決めて、どちらが3の倍数のカードを取るか、4の倍数を取るか決める。
- 勝者は、
 - カードをたくさん取った方が勝ち！
 - カードを取れなくなったら、負け。
 - (※パスしなければならない状況になると負け)

なぜ、先攻・後攻関係なく、先生が勝つのだろうか？



展開4

数字を入れ替えても成り立つか考察

数字を入れ替えて、カードゲームをつくり、ゲームを行うことで、公倍数と最小公倍数の理解を確かなものにする。

- 3と4の倍数だけではなく、他の倍数でもゲームができるのではないかと考え、数字を入れ替えゲームを行い、必勝法が成り立つか考察する。

必勝法は、2つの数の共通している倍数である公倍数を先にたくさん取ることである。

