

数学科 2年

確率～起こりやすさをとらえる～

担当 草場 博文

【活動の目標】 多数回の繰り返しによる実験を通して確率の意味を理解することができる。また得た結果（統計的確率）をもとにして、起こりやすさの傾向を読み取ることができる。(1/2)
同様に確からしいの意味を理解し、実験や観察に寄らず確率を求める数学的確率の有用性を実感することができる。(2/2)

【活動における「問い」】

落とした画びょうの針の向きはどうなっているだろうか。(1/2)

コインスにはなぜコインが使われるのか (2/2)

【道具としての ICT】

Google スプレッドシートおよび classroom

ICT が効果的だった場面

B 個別作業において

多数回の繰り返しによる実験結果の集計方法を工夫できた。
これまで、実験データのメモを取りながら集計を手計算でおこなってきた。生徒集計シート（スプレッドシート）を準備し、配付することで集計に係る時間を大幅に短縮できた。



C 協働作業において

これまでの授業では…
授業者が実験結果をききとる。
授業者が PC でまとめる。
スクリーンに提示されたグラフで考えさせる。

ICT で可能となったことは…

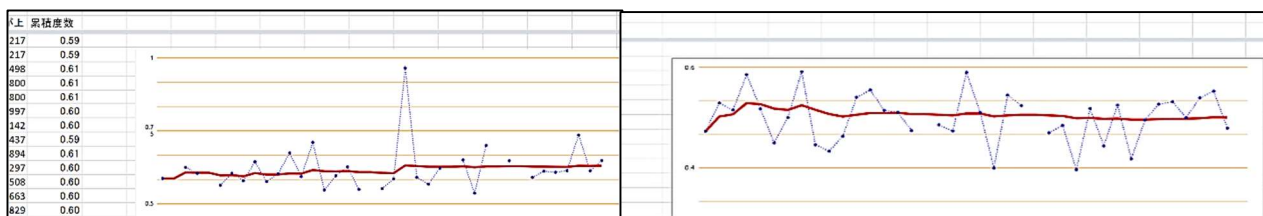


生徒が自らの結果を入力して、学級のデータを集約することができるようになった。

授業の流れは、そのままに ICT を道具として活用することにより良い導入につながった。



集計し整理されたデータを見ながら、自分の端末で確認することができるようになった。



画びょうで針が上になる割合が 0.6 あたりに収束していることがわかる。コインでは 0.5 に近づいており、同様に確からしいの意味をつかみ数学的確率につなげることができた。

【資質・能力】 表計算ソフトを操作する技術が身につけば、目的に応じた操作ができると考えられる。