

算数 3 目的に応じてデータの特徴や傾向を捉え考察すること (お楽しみ会・交流会)

3

6年生のまなみさんの学級では、みんながもっと仲良くなるために、お楽しみ会をすることにしました。

- (1) まなみさんたちは学級で話し合い、お楽しみ会の遊びを、次の4つの中から2つ決めることにしました。

クイズ	たのしみが 宝探し	しりとり	ビンゴ
-----	--------------	------	-----

そこで、24人の学級全員にアンケート調査をし、希望する遊びを1人に2つずつ選んでもらい、その結果を下の表にまとめています。

希望する遊び（お楽しみ会）					
遊び	ビンゴ	クイズ	宝探し	しりとり	合計
票の数（票）	17	13	12	ア	48

表の中の **ア** に入る数を求めます。

表の中の数を使って、求める式を書きましょう。また、答えも書きましょう。

- (2) お楽しみ会のアンケート調査の結果から、2つの遊びを決めます。



まなみ

選んだ人がいちばん多いビンゴと、その次に多いクイズに決めたらどうでしょうか。



ゆうた

選んだ人がいちばん多いビンゴをもとに、アンケート調査の結果を整理しました。一人一人が選んだ遊びを見てください。ビンゴとクイズに決めると、22番から24番の3人の希望が1つも通らないことになります。



あかり

ビンゴとクイズに決めてしまうと、全員の希望が通ったことにはならないですね。



そうま

24人全員の希望が1つは通るように、2つの遊びを決めることができますよ。

今回のアンケート調査の結果では、24人全員の希望が1つは通るように、2つの遊びを決めることができます。

その2つの遊びは、どれとどれですか。右の一人一人が選んだ遊びを見て、下の **1** から **4** までの中から2つ選んで、その番号を書きましょう。

- 1** クイズ
- 2** 宝探し
- 3** しりとり
- 4** ビンゴ

一人一人が選んだ遊び

	選んだ遊び	
1	ビンゴ	クイズ
2	ビンゴ	クイズ
3	ビンゴ	クイズ
4	ビンゴ	クイズ
5	ビンゴ	クイズ
6	ビンゴ	クイズ
7	ビンゴ	クイズ
8	ビンゴ	クイズ
9	ビンゴ	クイズ
10	ビンゴ	宝探し
11	ビンゴ	宝探し
12	ビンゴ	宝探し
13	ビンゴ	宝探し
14	ビンゴ	宝探し
15	ビンゴ	しりとり
16	ビンゴ	しりとり
17	ビンゴ	しりとり
18	クイズ	宝探し
19	クイズ	宝探し
20	クイズ	宝探し
21	クイズ	宝探し
22	宝探し	しりとり
23	宝探し	しりとり
24	宝探し	しりとり

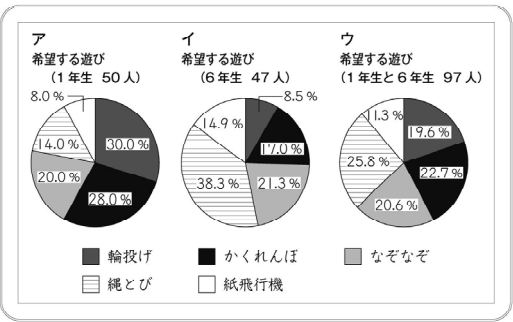
お楽しみ会が終わり、今度は、1年生と交流会をすることにしました。
まなみさんたちは、交流会の遊びを1つ決めるために話し合っています。

 まなみ
1年生も6年生も楽しめる交流会がよいですね。

まなみさんは、交流会の遊びを次のように決めようと考えました。

【まなみさんの考え】
1年生と6年生が希望する遊びの割合を見て、その割合がいちばん大きい遊びに決めるとよいと思います。

(3) まなみさんたちは、まず、1年生といっしょにできる5つの遊びを考えました。次に、1年生と6年生にアンケート調査を行い、5つの遊びの中から希望する遊びを、1人に1つずつ選んでもらいました。
アンケート調査の結果は、下のようなグラフになりました。



輪投げ かくれんぼ なぞなぞ 縄とび 紙飛行機

(4) 交流会の遊びの決め方として、別の意見が出ました。

 あかり
1年生の希望をよりかなえてあげるほうがよいと思います。

あかりさんたちは、1年生の希望を1人につき10ポイント、6年生の希望を1人につき5ポイントとして計算し、1年生と6年生のポイント数の合計で遊びを決めることにしました。そこで、下の表を見直しました。

希望する遊び (交流会)						(人)
遊び 学年	輪投げ	かくれんぼ	なぞなぞ	縄とび	紙飛行機	合計
1年	15	14	10	7	4	50
6年	4	8	10	18	7	47

あかりさんは、輪投げのポイント数を次のように求めました。

【あかりさんの求め方】
輪投げを希望している人数は、1年生が15人、6年生が4人なので、
輪投げのポイント数は、 $10 \times 15 + 5 \times 4 = 170$ で、170ポイントです。

【あかりさんの求め方】をもとにして、かくれんぼのポイント数を求めると、何ポイントになりますか。
1年生と6年生のそれぞれのポイント数の求め方がわかるようにして、かくれんぼのポイント数の求め方を式や言葉を使って書きましょう。また、答えも書きましょう。

出題の趣旨

日常生活の問題を解決するために、目的に応じて、表やグラフを読み取り、データの特徴や傾向を捉え考察できるかどうかをみる。

- ・表の意味を理解していること。
- ・目的に応じて分類整理されたデータの特徴を捉え考察すること。
- ・目的に応じてグラフを選択し、データの特徴や傾向を読み取ること。
- ・問題場面の数量の関係を考察し、数量の関係を、加法と乗法を用いて表現・処理すること。

日常生活の事象について、目的に応じて、必要なデータを収集し、観点を決めて分類整理し、データの特徴や傾向に着目して考察することが重要である。

そのために、例えば、表の意味やグラフの特徴を理解し、目的に応じて、表やグラフに表したり、表やグラフからデータの特徴や傾向を読み取ったりすることができるようにすることが大切である。また、数量の関係を式に表したり、式を読み取ったりすることができるようにすることも大切である。

そこで、本問では、学級活動において、お楽しみ会の遊びを決めるために、アンケート調査によって得られたデータを分類整理して、データの特徴を捉え考察する文脈を設定した。また、1年生と6年生の交流会の遊びを決めるために、アンケート調査によって得られたデータを、円グラフや表を用いて多面的に捉え考察する文脈も設定した。

設問(1)

趣旨

表の意味を理解し、全体と部分の関係に着目して、ある項目に当たる数を求めることができるかどうかをみる。

■学習指導要領における領域・内容

〔第3学年〕 D データの活用

(1) データの分析に関わる数学的活動を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。

ア 次のような知識及び技能を身に付けること。

(ア) 日時の観点や場所の観点などからデータを分類整理し、表に表したり読んだりすること。

〔第4学年〕 A 数と計算

(6) 数量の関係を表す式に関わる数学的活動を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。

ア 次のような知識及び技能を身に付けること。

(ア) 四則の混合した式や（ ）を用いた式について理解し、正しく計算すること。

1. 解答類型と反応率

問題番号		解 答 類 型		反応率 (%)	正答	
3	(1)	(注意) 一つの式（総合式）で表されていない式も許容する。				
			式	答え		
		1	48－(17+13+12) と解答	6 と解答しているもの	71.9	◎
		2	48－17－13－12 と解答		2.4	◎
		3	17+13+12+□=48 と解答		1.2	○
		4	48－17+13+12 と解答		1.7	
		5	類型1 から類型4 以外の式 無解答		10.8	
		6	類型1 の式を解答	6 以外を解答しているもの 無解答	2.3	
		7	類型2 の式を解答		0.2	
		8	類型3 の式を解答		0.6	
		9	類型4 の式を解答		0.1	
		10	17+13+12 と解答 17+13+12+48 と解答		0.7	
		11	学級の人数24を用いて解答		0.8	
		99	上記以外の解答		5.0	
		0	無解答	2.1		
	正答率			75.5		

2. 分析結果と課題

- 本設問の正答率は、75.5%である。なお、答えを記述できている解答類型1～5の反応率の合計は88.0%である。
- 解答類型1、2の反応率の合計は74.3%である。このように解答した児童は、表の意味を理解し、全体と部分の関係に着目して、しり通りの票数を求めるための式に表し、計算することができている。
- 解答類型3について、このように解答した児童は、表の各欄と合計欄の意味を理解して、数量の関係を□を用いた式に表し、□に当てはまる数を求めることはできているが、しり通りの票数を求めるための式に表していないと考えられる。
- 解答類型4、5の反応率の合計は12.5%である。このように解答した児童は、答えについて6と解答しているが、数量の関係を正しく式に表すことができていない。なお、解答類型5の中の、具体的な例としては、以下のようなものがある。

(例)

・ 【式】 $(17 + 13 + 12) - 48 = 6$
 【答え】 6

3. 学習指導に当たって

問題場面の数量の関係を式に表すことができるようにする

○ 問題場面の数量の関係について、四則を混合させたり（ ）を用いたりして一つの式に表すことができるようにすることが重要である。

指導に当たっては、例えば、本設問を用いて、表の各欄と合計欄の関係に着目し、ある項目に当たる数の求め方を式に表して計算する活動が考えられる。その際、下の図のように、児童が考えた式を比べることを通して、四則を混合させたり（ ）を用いたりして一つの式に表すことには、数量の関係を簡潔に表すことができるなどのよさがあることが分かるようにすることが大切である。

希望する遊び（お楽しみ会）

遊び	ビンゴ	クイズ	宝探し	しりとり	合計
票の数（票）	17	13	12		48

48－42＝6



42が何を表しているのか、分かりにくいと思います。

17＋13＋12＝42
48－42＝6



42について式に表してみました。

48－（17＋13＋12）＝6



42が式に2回出てくるので、一つの式にしました。

合計の票数から、ビンゴ、クイズ、宝探しの票を合わせた数を引くと、しり通りの票数になっていることが一つの式で分かりますね。



設問(2)

趣旨

分類整理されたデータを基に、目的に応じてデータの特徴を捉え考察できるかどうかをみる。

■学習指導要領における領域・内容

〔第3学年〕 D データの活用

(1) データの分析に関わる数学的活動を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。

イ 次のような思考力、判断力、表現力等を身に付けること。

(ア) データを整理する観点に着目し、身の回りの事象について表やグラフを用いて考察して、見いだしたことを表現すること。

1. 解答類型と反応率

問題番号	解 答 類 型	反応率 (%)	正答
③	(2) 1 2、4 と解答しているもの	64.1	◎
	2 1、2 と解答しているもの	5.2	
	3 2、3 と解答しているもの	2.5	
	4 1、4 と解答しているもの	23.2	
	5 3、4 と解答しているもの	1.8	
	6 1、3 と解答しているもの	1.2	
	7 2 のみを解答しているもの	0.1	
	8 4 のみを解答しているもの	0.1	
	9 1 のみを解答しているもの	0.1	
	10 3 のみを解答しているもの	0.0	
	99 上記以外の解答	0.2	
	0 無解答	1.6	

2. 分析結果と課題

- 解答類型 2、3、7 の反応率の合計は、7.8%である。このように解答した児童は、全員の希望が一つは通る二つの遊びのうち、一つが宝探しであることを捉えることはできているが、もう一つがビンゴであることを捉えることはできていないと考えられる。
- 解答類型 4、5、8 の反応率の合計は、25.1%である。このように解答した児童は、全員の希望が一つは通る二つの遊びのうち、一つがビンゴであることを捉えることはできているが、もう一つが宝探しであることを捉えることはできていないと考えられる。なお、解答類型 4 について、このように解答した児童は、票数の多い順にビンゴとクイズを選んだと考えられる。
- 解答類型 6、9、10 の反応率の合計は、1.3%である。このように解答した児童は、全員の希望が一つは通る遊びを二つとも捉えることができていないと考えられる。

3. 学習指導に当たって

分類整理されたデータについて、目的に応じて筋道を立てて考察できるようにする

- 分類整理されたデータについて、目的に応じて筋道を立てて考察できるようにすることが重要である。

指導に当たっては、例えば、自分の学級で行うお楽しみ会の遊びを二つ決める場合、希望する人数が多い遊びに決める方法の他に、より多くの人の希望が一つは通るように遊びを決める方法で、遊びを決める活動が考えられる。その際、一つの遊びを決めて、その遊びを希望していない児童が最も多く希望している遊びを調べ、選んだ遊びが一人でも多くの希望が通っているか確かめるなどして、目的に応じて筋道を立てて考察できるようにすることが大切である。

さらに、お楽しみ会をした後にもう一度お楽しみ会をするときには、自分たちが出した結論やデータについて、前回に実施した遊びを除いたり、外遊びなのか中遊びなのかによって遊びを決めたり、季節や活動の時間から遊びを決めたりするなど、別の観点で見直す活動も考えられる。

設問(3)

趣旨

目的に応じて円グラフを選択し、必要な情報を読み取ることができるかどうかをみる。

■学習指導要領における領域・内容

〔第5学年〕 D データの活用

(1) データの収集とその分析に関わる数学的活動を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。

ア 次のような知識及び技能を身に付けること。

(ア) 円グラフや帯グラフの特徴とそれらの用い方を理解すること。

1. 解答類型と反応率

問題番号		解 答 類 型		反応率 (%)	正答	
3	(3)		グラフ	遊び		
		1	ウ と解答	縄とび と解答しているもの	66.9	◎
		2		輪投げ と解答しているもの	1.3	
		3		かくれんぼ と解答しているもの	12.8	
		4		なぞなぞ と解答しているもの	2.4	
		5		紙飛行機 と解答しているもの	1.4	
		6		類型1 から類型5 以外の解答 無解答	1.0	
		7	ア と解答	縄とび と解答しているもの	0.3	
		8		輪投げ と解答しているもの	2.2	
		9		類型7、類型8 以外の解答 無解答	1.4	
		10	イ と解答	縄とび と解答しているもの	3.5	
		11		縄とび 以外を解答しているもの 無解答	1.4	
		99		上記以外の解答	3.2	
		0	無解答	2.2		

2. 分析結果と課題

- 解答類型1～6の反応率の合計は85.8%である。このように解答した児童は、目的に応じて円グラフを選ぶことはできていると考えられる。なお、解答類型3について、このように解答した児童は、ウの円グラフから割合が一番大きい遊びを読み取ることができず、かくれんぼと解答していると考えられる。
- 解答類型7～9の反応率の合計は3.9%である。このように解答した児童は、誤って1年生が希望する遊びの円グラフを選んでいる。なお、解答類型8について、このように解答した児童は、アの円グラフから割合が一番大きい遊びを読み取ってはできている。
- 解答類型10、11の反応率の合計は4.9%である。このように解答した児童は、誤って6年生が希望する遊びの円グラフを選んでいる。

3. 学習指導に当たって

複数のグラフから目的に応じてグラフを選択し、必要な情報を読み取ることができるようにする

- 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ることができるようにすることが重要である。

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る。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することができるようにすることが大切である。なお、本設問の場合は、どの円グラフも希望する遊びの割合を示しているということだけでなく、表題から「1年生」、「6年生」、「1年生と6年生」という対象の違いに着目できるようにすることが大切である。

設問(4)**趣旨**

加法と乗法の混合したポイント数の求め方を解釈し、ほかの場合のポイント数の求め方と答えを式や言葉を用いて記述できるかどうかをみる。

■学習指導要領における領域・内容

〔第4学年〕 A 数と計算

(6) 数量の関係を表す式に関わる数学的活動を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。

ア 次のような知識及び技能を身に付けること。

(ア) 四則の混合した式や（ ）を用いた式について理解し、正しく計算すること。

イ 次のような思考力、判断力、表現力等を身に付けること。

(ア) 問題場面の数量の関係に着目し、数量の関係を簡潔に、また一般的に表現したり、式の意味を読み取ったりすること。

1. 解答類型と反応率

問題番号	解 答 類 型		反応率 (%)	正答		
3	(4)	(正答の条件) 次の①、②、③の全てを書き、答えを180と書いている。 ① かくれんぼを希望している1年生のポイント数を求める式や言葉 ② かくれんぼを希望している6年生のポイント数を求める式や言葉 ③ 1年生のポイント数と6年生のポイント数の合計を求める式や言葉 ~~~~~ (正答例) ・【求め方】 かくれんぼを希望している人数は、1年生が14人、6年生が8人なので、かくれんぼのポイント数は、 $10 \times 14 + 5 \times 8 = 180$ で、180ポイントです。 【答え】180 (ポイント)				
			求め方	答え		
		1	①、②、③の全てを書いている	180 と解答しているもの	67.9	◎
		2		計算の順序についてのきまりに従わずに解答しているもの	1.1	
		3		類型1、類型2以外の解答 無解答	3.4	
		4	①、②を書いている	180 と解答しているもの	1.5	
		5		180 以外を解答しているもの 無解答	0.1	
		6		180 と解答しているもの	0.1	
		7	①、③を書いている ②、③を書いている	計算の順序についてのきまりに従わずに解答しているもの	0.0	
		8		類型6、類型7以外の解答 無解答	0.2	
		9		180 と解答しているもの	0.3	
		10	③を書いている	180 以外を解答しているもの 無解答	0.2	
		11		180 と解答しているもの	0.4	
		12	①を書いている ②を書いている	180 以外を解答しているもの 無解答	5.3	
		13		180 と解答しているもの	1.1	
		14	類型1 から類型12以外の解答 無解答	170 と解答しているもの	3.3	
				160 と解答しているもの		
				150 と解答しているもの		
				75 と解答しているもの		
15		22 と解答しているもの	0.3			
99	上記以外の解答		6.2			
0	無解答		8.6			

2. 分析結果と課題

- 本設問の正答率は、67.9%である。なお、答えを記述できている解答類型1、4、6、9、11、13の反応率の合計は71.3%である。
- 解答類型1～3の反応率の合計は72.4%である。このように解答した児童は、かくれんぼのポイント数の求め方を記述できている。
- 解答類型2、3の反応率の合計は4.5%である。このように解答した児童は、輪投げのポイント数の求め方を解釈し、表から必要な数値を読み取り、かくれんぼのポイント数の求め方は記述できているが、正しく計算することはできていない。
- 解答類型2、7の反応率の合計は1.1%である。このように解答した児童は、計算の順序についてのきまりに従って計算することができていないと考えられる。
- 解答類型12の中の、具体的な例としては、以下のようなものがある。

(例)

- ・ **【求め方】** $10 \times 14 + 5 \times 4 = 160$
- 【答え】** 160 (ポイント)

このように解答した児童は、1年生のポイント数の求め方は記述できている。

- 解答類型14について、このように解答した児童は、1年生の希望を一人につき5ポイント、6年生の希望を一人につき10ポイントとしてかくれんぼのポイント数を求めて150と解答している、又は、輪投げのポイント数を求めて170と解答している、又は、縄とびのポイント数を求めて160と解答している、又は、なぞなぞのポイント数を求めて150と解答している、又は、紙飛行機のポイント数を求めて75と解答していると考えられる。

3. 学習指導に当たって

日常生活の問題を解決するために、数量の関係を式に表したり、式を読み取ったりすることができるようにする

- 日常生活の問題を解決するために、問題場面の数量の関係に着目し、数量の関係を簡潔に式で表すとともに、式を読み取ったり、正しく計算したりすることができるようにすることが重要である。

指導に当たっては、例えば、本設問を用いて、輪投げのポイント数の求め方を解釈し、加法と乗法の混合した式を用いて、他の遊びのポイント数を求める活動が考えられる。その際、 $10 \times 15 + 5 \times 4 = 170$ という式について、1年生と6年生の一人当たりのポイント数がそれぞれ10ポイントと5ポイントで、輪投げを希望している人数がそれぞれ15人と4人であることから、1年生のポイント数が 10×15 で求められることや、6年生のポイント数が 5×4 で求められることを読み取り、それらを足すことで輪投げのポイント数が求められることを読み取ることができるようにすることが大切である。

なお、他の遊びのポイント数を求める活動では、表から必要な数値を読み取った上で、ポイント数の求め方を式で表し、計算の順序についてのきまりに従って計算できるようにすることも大切である。例えば、かくれんぼを希望している人数は1年生が14人で6年生は8人であることから、かくれんぼのポイント数の求め方を一つの式に表すと、 $10 \times 14 + 5 \times 8$ となり、この式を計算するときは、加法より先に乗法を計算することを確認することが考えられる。

本問題全体の学習指導に当たって

大切にしたいこと 「得られた結論について、目的に応じて多面的に考察する」

○ 日常生活の事象について、統計的な問題解決の方法で考察できるようにする

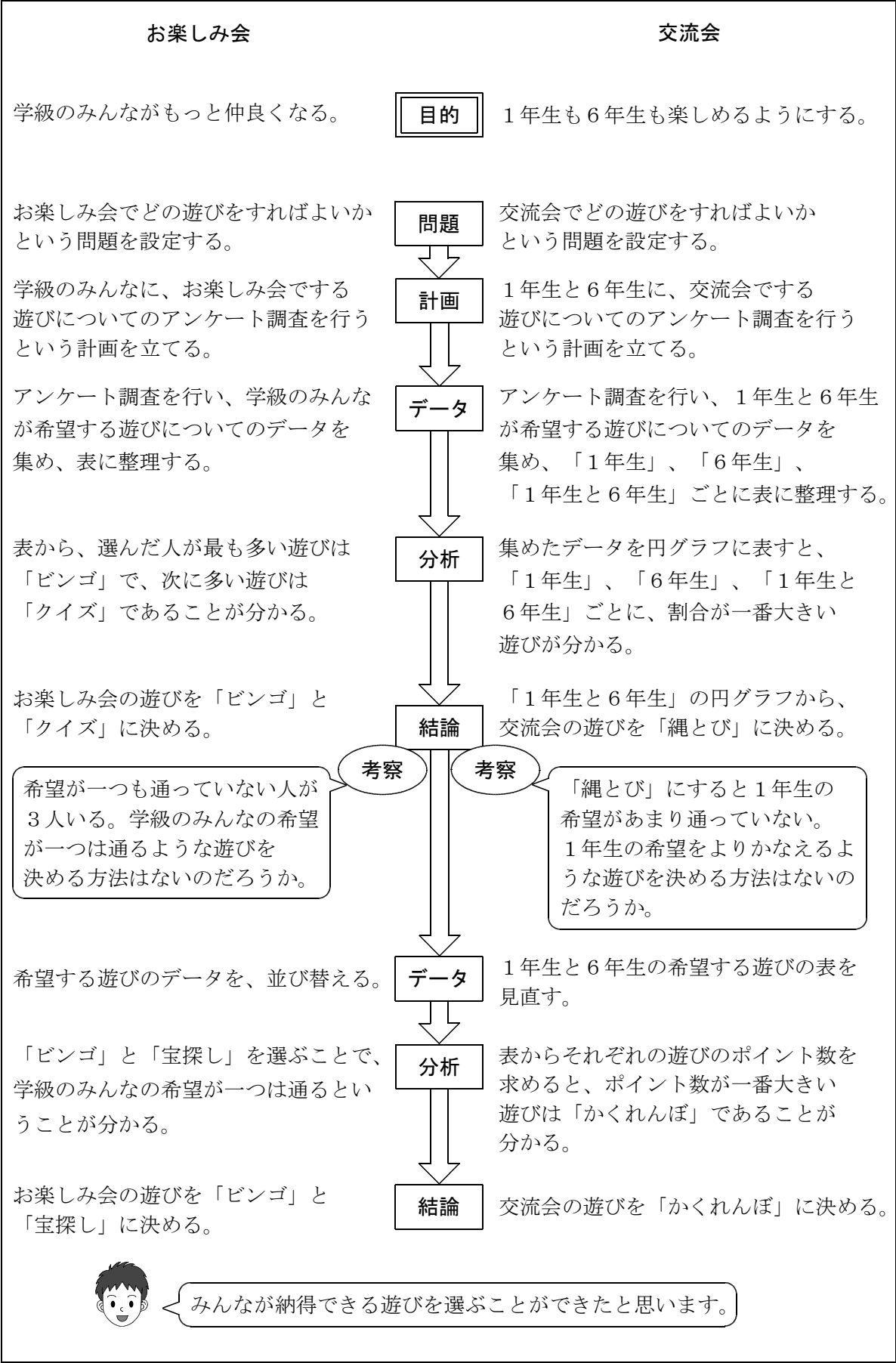
日常生活の事象について、目的に応じて、必要なデータを収集し、観点を決めて分類整理し、データの特徴や傾向に着目して考察できるようにすることが大切である。

指導に当たっては、例えば、日常生活の事象について考察する場面において、データを集め、目的に応じてデータの特徴を多面的に捉え考察する活動が考えられる。その際、目的を明らかにし、その目的に応じて、観点を決めてデータを分類整理し、データの特徴や傾向について結論をまとめることが大切である。

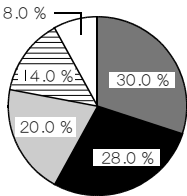
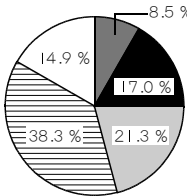
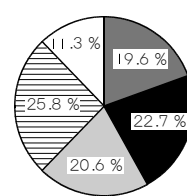
○ 得られた結論について、目的に応じて異なる観点や立場から多面的に考察できるようにする（※授業アイデア例を参照）

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捉え、異なる結論が導き出せないかどうかを考察する活動が考えられる。その際、得られた結論の意味や妥当性、問題解決の各段階が適切であったかについて、振り返って考え直す態度を養うことが大切である。

なお、本設問では、学級の間がもっと仲良くなるようにという目的で、お楽しみ会の遊びを二つ決める場面や、1年生も6年生も楽しめるようにという目的で、交流会の遊びを一つ決める場面があり、右のページの図のようにそれぞれの結論について考察することで、妥当性を検討している。



授業アイデア例

「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。	
 教師 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 希望する遊び (1年生 50人)  希望する遊び (6年生 47人)  希望する遊び (1年生と6年生 97人)  ■ 輪投げ ■ かくれんぼ ■ 縄とび ■ なぞなぞ ■ 紙飛行機	
 輪投げがよいと思います。	
 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。	
ポイント 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。



6年生の気持ちも大切にしながら1年生の気持ちをさらに大切にしたいので、1年生の希望を一人につき10ポイント、6年生の希望を一人につき5ポイントとして計算し、1年生と6年生のポイント数の合計で遊びを決めたらどうでしょうか。

それでは、表を見直してみましょう。



希望する遊び（交流会）						（人）
遊び 学年	輪投げ	かくれんぼ	なぞなぞ	縄とび	紙飛行機	合計
1年	15	14	10	7	4	50
6年	4	8	10	18	7	47



例えば、輪投げの場合、 $10 \times 15 + 5 \times 4$ で、170ポイントになります。

どういことですか。



輪投げを希望している人数は、1年生は15人、6年生は4人なので、輪投げのポイント数は、 $10 \times 15 + 5 \times 4 = 170$ で、170ポイントです。



他の遊びのポイント数も計算してみました。

かくれんぼ	$\cdots 10 \times 14 + 5 \times 8 = 180$	180ポイント
なぞなぞ	$\cdots 10 \times 10 + 5 \times 10 = 150$	150ポイント
縄とび	$\cdots 10 \times 7 + 5 \times 18 = 160$	160ポイント
紙飛行機	$\cdots 10 \times 4 + 5 \times 7 = 75$	75ポイント



このポイント数による決め方だと、かくれんぼに決まりますね。

さらに、雨が降ったときの遊びについて考えるときも、データを集めて決めた方がよいと思います。



ポイント

日常生活の問題を解決するために数量の関係を式に表したり、計算の順序についてのきまりに従って計算したりすることができるようにすることが大切である。