

算 数 科 学 習 指 導 案

指導者 ○○ ○○
○○ ○○

1. 日 時 平成20年7月 第2校時

2. 場 所 1年○組教室

3. 学年・組 第1学年○組（児童数○○名）

4. 単元名 のこりはいくつ ちがいはいくつ

5. 単元の目標

領域（数量関係と文章題）

①関心・意欲・態度

・日常生活や具体的な場で、減法が用いられる場面に関心をもち、減法の式に表すよさに気付き、進んで減法を用いようとする態度を育てる。

②数学的な考え方

・求残や求部分や求差の場面も、同じ操作活動であることに着目し、減法としてまとめて考えられるようにする。

③表現・処理

・求残や求部分や求差の場面を減法の式に表示し、(10 以下の数) - (1 位数) の計算をできるようにする。

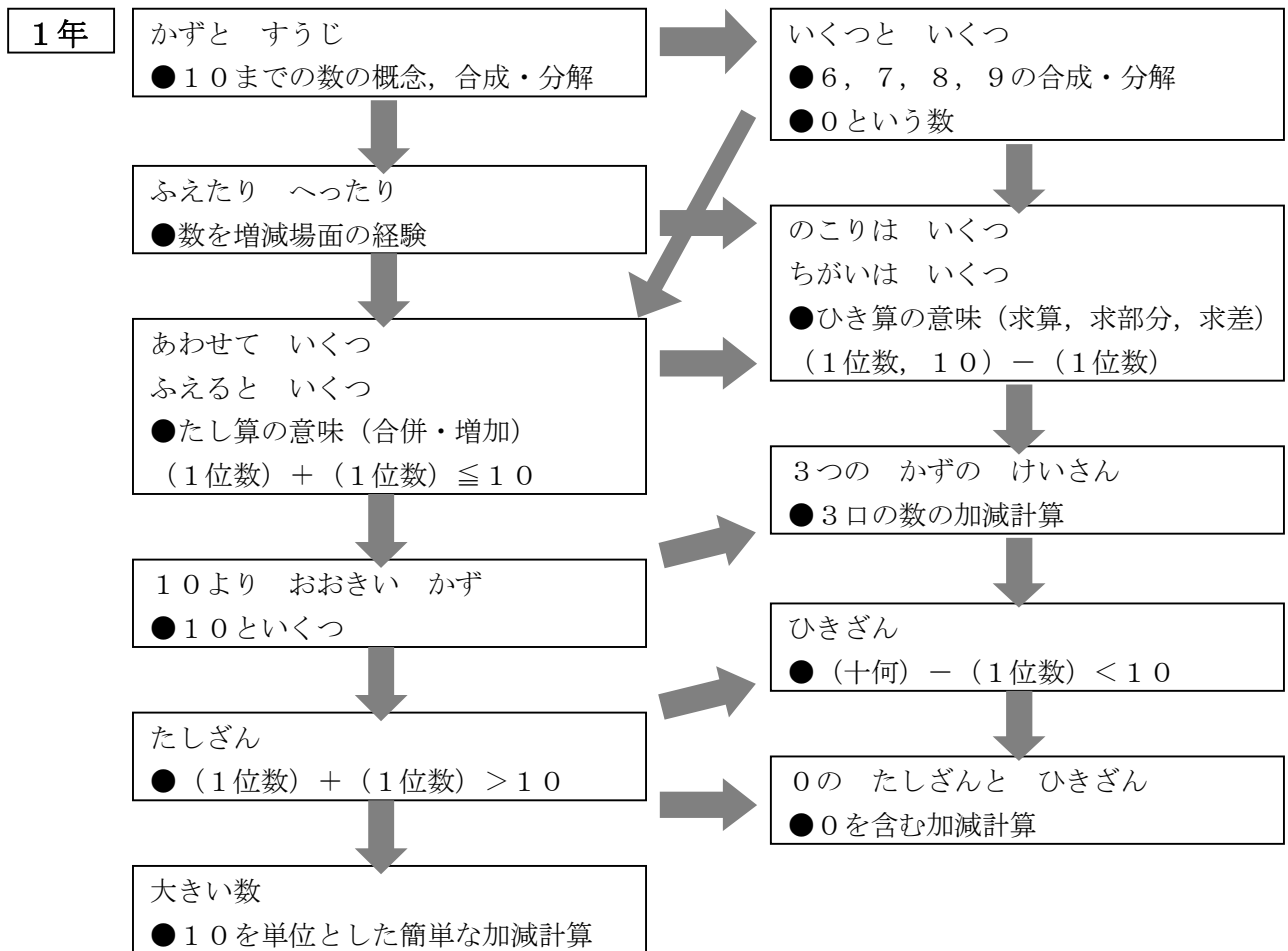
④知識・理解

・減法の意味や式のよみ方、かき方、計算の仕方を理解できるようにする。

6. 単元の評価規準

算数への関心・意欲・態度・態度	数学的な考え方	数量や図形についての表現・処理	数量や図形についての知識・理解
・減法が用いられる場面に関心をもち、減法の式に表すよさに気付く。	・算数的活動を通して、減法の意味と計算の仕方について考える。	・求残と求部分と求差の場合について、式に表したり、式をよんだりすることができる。 ・(10 以下の数) - (1 位数) の減法の計算をすることができる。	・数の大きさについて豊かな感覚を持ち、減法が用いられる場合を理解し、その計算の仕方を理解している。

7. 単元の前後関係



8. 指導計画 (全10時間)

時 間	内 容	評価の重点				評価の視点 (方法)
		関	考	表	知	
第1時	数図ブロックを操作する活動を通して, 求残の場合の, 減法の意味と計算の仕方を考える		○			・ 数図ブロックを操作する活動を通して, 減法の意味と計算の仕方を考える。 (数図ブロックを操作する活動)
第2時	求残の場合について, 数図ブロックを操作する活動を通して, 式表示の仕方を理解する。				○	・ 求残の問題を, 減法の式に表し, 求答することを理解している。 (数図ブロックを操作する活動, ノートへの記述)

第3時	数図ブロックを操作する活動を通して、求残の場合を基に、類推的な考え方で求部分の場合を式表示する。		○			・求残の場合を基に、求部分の場合の式表示を類推的に考える。 (数図ブロックを操作する活動、ノートへの記述)
第4時	繰り下がりのない減法の計算を進んでしようとする。			○		・繰り下がりのない減法の計算をすることができる。 (数図ブロックを操作する活動、ノートへの記述)
第5時	繰り下がりのない減法の計算に取り組む。			○		・繰り下がりのない減法の計算をすることができる。 (数図ブロックを操作する活動、ノートへの記述)
第6時 (本時)	数図ブロックを操作する活動を通して、求差の場合の、減法の意味と計算の仕方を考える。				○	・ちがいを求める場面を理解し、数図ブロックに置き換えて操作することができる。 (数図ブロックを操作する活動)
第7時	数図ブロックを操作する活動を通して、求残の場合を基に、類推的な考えで求差の場合を式表示する。	○				・求残の場合を基に、類推的な考え方で、求差の場合を式表示しようとしている。 (数図ブロックを操作する活動、ノートへの記述)
第8時	数図ブロックの操作を通して、求差の式表示の仕方を理解し、式表示する。				○	・求差の場面の式表示の仕方について理解している。 (数図ブロックを操作する活動、ノートへの記述)
第9時	具体的な場面で、減法の計算について親しみをもち、減法を活用する。	○			○	・日常事象を式表示することによって、数理的な処理のよさに気付く。 (発表の様子) ・求残・求部分・求差のどの問題も同じ操作で答えを求められることについて理解している。 (発表の様子、ノートへの記述)

9. 単元について（ゴシックは本時に関わる内容）

	育てたい力	児童の実態	仕組み
算数への関心・意欲・態度	教科書のカエルについてのお話づくりなどから、ひき算の場面を、興味をもって学習しようとする。	（児童の実態は削除）	絵や具体物を掲示して問題の場面をイメージすることで、題意を理解できるようにする。
考える力 （自力解決に向けて）	1対1対応する部分を探し、その部分をひけばよいということに気づくことができる。 「どちらがおおい」の学習をもとに、1対1対応した部分以外が「ちがひ」になることに気づく。		2列に並んだカエルを、2種類の数図ブロックに置き換えて、目で見ても確かめながらイメージをもち、「ひく」と結びつけられるようにする。
自分の考えを表現する力（整理し、まとめる力）	- 操作活動を通して、一人ひとりが表現できる力をつける。 - 二人組みの活動の中で、話型をもとに自分の考えを表現する力をつける。		二人組みで考えさせたり、発表の仕方（話型）を提示したりして、発表しやすくする。
確かな力 （学びの定着）	求残と求部分と求差の場合をひきざんの式に表し計算する力をつける。		- 数図ブロックを使って確実に操作する活動を繰り返し、定着を図る。 - 理解が不十分なために操作しにくい子には声をかけ支援する。

1 0. 本時の目標

ちがいを求める場面を理解し、数図ブロックに置き換えて操作することができる。

1 1. 本時の足場

《足場の型》①既習問題の解決のアイデアや方法をふり返る。

(そのアイデアや方法を活用して主問題の解き方を考える)

◎2つの組に含まれるもののちがいを求めるには、多いものの数から少ないものの数をひけばよい。本時の学習では、1対1に対応した部分を見つけ、その部分をひけば「ちがい」が求められることを理解させたい。そこで「どちらがおおい」の学習で2つの要素を1対1に対応させて答えを求めたことを想起させる足場を設定した。

1 2. 評価の規準

①概ね満足できる子どもの姿 (B)

ちがいを求める場面を理解し、数図ブロックに置き換えて操作することができる。

②十分満足できる子どもの姿 (A)

ちがいを求める問題をつくって話しながら、数図ブロックを操作しながら求答することができる。

1 3. 本時の展開

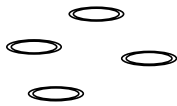
学習過程	学習活動	留意点	評価の視点
つかむ	・「どちらがおおい」の学習をふりかえる。	・ケーキとお皿を1対1対応する。 ・お皿のほうが多いことをおさえる。 ・1対1対応した部分以外が「ちがい」になることをおさえる。	
	ちがいは いくつでしょう。		
	・カエルを数図ブロックに置き換えて考え、「ひけばよい」ことを理解する。 ・後ろの列のカエルを青の数図ブロックで、前の列のカエルを赤のブロックで並べ、1対1対応する。 ・多いほうから1対1対応した部分をひく操作をする。 ・「のこりはいくつ」のときと同じように数図ブロックの操作をして答えを求める。	・カエルの絵を提示し、お話作りをしてイメージ化を図るようにする。 ・前の列と後ろの列のカエルを握手させて並べ、分かりやすくする。 ・カエルの数のちがいに目を向けさせるようにする。 ・ブロック操作のカードを持たせる。 ・黒板に、話型を提示する。 ・求差の場合の「いくつおおい」という意味を考えさせ、後ろの列のカエルの方が2ひき多いことに気づかせる。	

	もんだい2 ちがいは いくつ		
ためす (自力解決)	・ 自転車と三輪車を数図ブロックに置き換えて、操作して差を求める。	・ カエルの問題をもとに， 1 対 1 対応した分（三輪車の数）をひけばよいことに気づかせる。 ・ わかりにくい児童には個別に支援する。(担任，学びの先生)	
深める (集団解決)	・ 二人組で数図ブロックを操作しながら交流する。 ・ 全体で黒板に数図ブロックを操作して確かめる。	・ 話型を提示し，その話型を使って操作しながら求答できるようにする。	
生かす	・ 二人組になって，問題を出したり，答えたりする活動をする。 ・ 話型をもとに数字を変えて問題を出す。 ・ 数図ブロックを操作しながら話型を使って答える。 ・ 学習をふりかえる。	・ 学びの先生と二人組みの問題の出し方や答え方を例示する。 ・ やり方がわかりにくい児童には個別に支援する。(担任，学びの先生)	・ ちがいを求める場面を理解し，数図ブロックに置き換えて操作することができる。(数図ブロックを操作する活動)

1 4．板書計画

ちがいはいくつ

(足場)

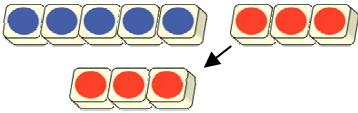


おさらのほうがおい

色ちがいのかえ
るの場面

握手をしている
かえるの場面

☐おなじなので とると
ちがいは ☐です。
こたえ ☐が ☐おい。



こたえ が 2 ひき おおい

自転車の場面

☐おなじなので とると
ちがいは ☐です。
こたえ ☐が ☐おい。



こたえ が 1 だい おおい

はなの場面

あかいはなが 6 ぽんあります。
きいろのはなが ☐ほんあります。
あかのほうが ☐ほんおいでしょう。

☐おなじなので とると
ちがいは ☐です。
こたえ ☐が ☐おい。

15. 評価計画

[illegible]