

単元名 ひき算のひっ算 (東京書籍)

本時6 / 10 時間

本時のねらい

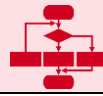
育成を目指すプログラミング的思考

2位数-1、2位数(繰り下がりあり、空位、欠位あり)の筆算の仕方を理解し、その計算ができる。(知・技)

組合せ

要素の組合せを作る。

Stage1



本時のねらいとプログラミング的思考との関連性

本時の学習では、プログラミング的思考の中の組合せの思考を取り入れ、引き算の筆算の手順を組み合わせる活動に取り組む。筆算の手順を1つずつ区切って視覚的に捉えることで繰り下がりに加え、空位や欠位ありの筆算の仕方が理解しやすくなり、本時のねらいを効果的に達成できる。

学習ツール

Viscuit

Scratch

スライド

スプレッドシート

無

プログラミング的思考に関する活動の流れ (導入～展開前半を想定)

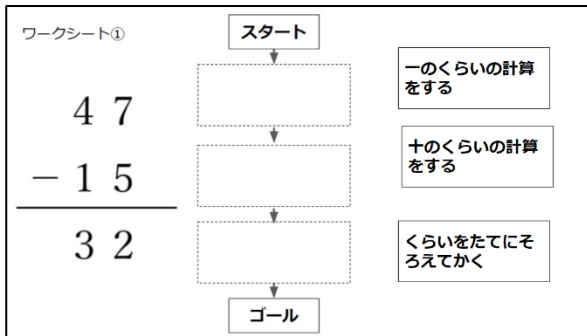
●教師の発問・指示

◇指導上の留意点

※学習ツールを使用する際の留意点

導入

1 引き算の筆算の仕方を振り返る。



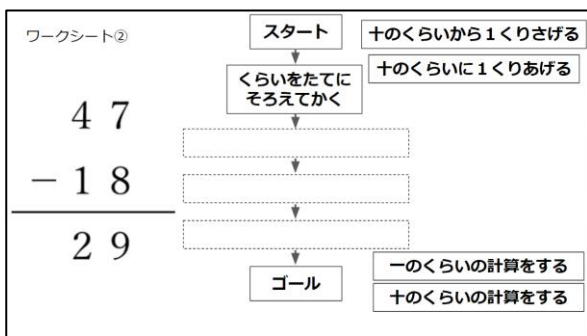
※Google Classroom にリンクを貼る等、児童がスライドにアクセスできるようにしておく。

●「引き算の筆算の手順を思い出して、ワークシートの空欄を埋めましょう。」

◇ペアになり、ワークシート①に取り組ませる。
◇実際にノートに筆算をさせて、手順を確認させてもよい。

展開

2 繰り下がりのある筆算の手順について考える。

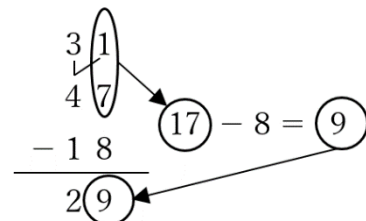


●「47-18 の筆算の手順で、気を付けたいことがありました。覚えていますか。」

◇児童から「十の位から1くり下げる」という発言を引き出し、ワークシート②に取り組む。

◇ワークシート①、②を比較させ、被減数と、減数の一の位を見て、計算の手順を判断することに気付かせる。

◇必要に応じて、下記のような板書をし、ノートに書かせる。



終末