

4. 単元指導計画 「のこりはいくつ ちがいはいくつ」(全10時間)

小単元	時	本時のねらい	主な学習活動	評価規準
1 の こ り は い く つ	1	減少の場面をブロックに表し、操作する活動を通して、残りはいくつかを求めるときは「○から△とると、のこりは□」という表現になることに気づき、数字や記号を用いて減法の式に表すことを理解することができる。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 導入問題 2. 問題提示 3. 課題化 4. 個人追究 <ul style="list-style-type: none"> ・ブロックと金魚を対応させて残りを求めるときのブロックの動かし方を考える。 5. 全体交流 <ul style="list-style-type: none"> ・合わせてや増えるとは動かし方が違うことを知る。 ・残ったブロックを数えて、3匹になることを知る。 6. ひき算の式の表し方と読み方を知る。 ・残りを求める計算は、ひき算の式を使うことを理解する。 しきは $5 - 2 = 3$ とかいて、5ひく2は3とよむ。 7. 次の問題を解く。 8. 本時の学習のまとめをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・減少の場面について、減法の意味と式の表し方を理解している。<知・理>
	2	問題文から減少の問題をとらえ、式に表して答えを求めることができる。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 問題提示 2. 課題化 3. 個人追究 <ul style="list-style-type: none"> ・ブロックを操作することで、答えを求めるには、前時と動かし方が同じことに気付く。 4. 全体交流 <ul style="list-style-type: none"> ・ブロックを操作しながら説明する。 5. 本時の学習のまとめをする。 6. 練習問題に取り組む。 	<ul style="list-style-type: none"> ・減法の式で表し、ブロックの操作をもとに計算することができる。<技能>
	3	減法の式と絵を見て、減少の問題をつくることができる	<ol style="list-style-type: none"> 1. 問題提示 2. 課題化 3. 個人追究 <ul style="list-style-type: none"> ・7つの数のもの、4つの数のものを見つめる。 ・□に合う言葉を入れる。 4. 全体交流 <ul style="list-style-type: none"> ・折り紙が7枚、4枚折ると、残りは何枚。 ・鉛筆が7本、4本あげると、残りは何本。 5. 学習の振り返り、まとめ 	<ul style="list-style-type: none"> ・減法の式と絵を見て、減少の場面をとらえ、言葉で表現している。<考え方>
2 ち が い は い く つ	4	比較の場面をブロックに表し、操作する活動を通して、2つの数量の差を求めるときもひき算が適用できることに気づき、数字や記号を用いて減法の式に表すことを理解することができる。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 導入問題 2. 問題提示 3. 課題化 4. 個人追究 <ul style="list-style-type: none"> ・ブロックと金魚を対応させて違いを求めるときのブロックの動かし方を考える。 5. 全体交流 <ul style="list-style-type: none"> ・残ったブロックを数えて、2匹になることを知る。 6. ひき算の式の表し方と読み方を知る。 ・残りを求める計算は、ひき算の式を使うことを理解する。 しきは $7 - 5 = 2$ とかいて、7ひく5は2とよむ。 7. 次の問題を解く。 8. 本時の学習のまとめをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・比較の場面でも、「ひきざん」とみて、式に表すことができる。<知・理>
	5	問題文から比較の場面をとらえ、式に表して答えを求めることができる。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 問題提示 2. 課題化 3. 個人追究 <ul style="list-style-type: none"> ・ブロックを操作することで、答えを求めるには、前時と動かし方が同じことに気付く。 4. 全体交流 <ul style="list-style-type: none"> ・ブロックを操作しながら説明する。 5. 本時の学習のまとめをする。 6. 練習問題に取り組む。 	<ul style="list-style-type: none"> ・減法の式で表し、ブロックの操作をもとに計算することができる。<技能>
	6	減法の式と絵を見て、比較の問題をつくることができる。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 問題提示 <ul style="list-style-type: none"> ・男の子と女の子の違いをみんなで考え、同種での違いを求める式を作ればよいことを確認する。 ・ひきざんのはきは、「ちがいは」などの言葉を使えばよいことを確認する。 2. 課題化 3. 個人追究 <ul style="list-style-type: none"> ・6つの数のもの、3つの数のものを見つめる。 ・□に合う言葉を入れる。 4. 全体交流 	<ul style="list-style-type: none"> ・減法の式と絵を見て、比較の場面をとらえ、言葉で表現している。<考え方>

			<ul style="list-style-type: none"> ・木の上のりすが6匹、木の下りすが3匹、違いは何匹。 ・黄色い花が6本、赤い花が3本、違いは何本。 5. 学習の振り返り 	
3 ひきざん カード	7	ひき算の計算カードを使って練習し、10以下の数から1位数をひく減法の計算が確実にできるようにする。また、答えが同じになるカードを集めることができる。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 問題提示 ・ペアになって、計算カードの答えを当て合う。 2. 課題化 3. 個人追究 ・答えが同じになるカードを集めて、きまりを見つける。 4. 全体交流 ・気付いたことを発表し、順序よく並べたひき算カードにどんなきまりがあるかわかる。 5. 本時の学習のまとめをする。 6. 学習の振り返り 	<ul style="list-style-type: none"> ・答えが同じ減法の計算は、いろいろあることを理解している。<知・理>
4 0のひきざん	8	0を含む減法の意味がわかり、立式し、計算することができる。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 問題提示 ・絵を見て、問題を理解する。 2. 課題化 3. 個人追究 ・ブロックで確認しながら、0の入ったひき算の答えを見つける。 ・引かれる数と引く数が同じ場合の答えを考える。 4. 全体交流 ・1本も倒れなかったときは、初めの数と同じ。 ・同じ数を引くと答えが0になる。 5. 本時の学習をまとめる 6. 練習問題と学習の振り返り 	<ul style="list-style-type: none"> ・0を含む減法の意味をとらえている。<考え方>
5 たしざん かな ひきざん かな	9	具体的な場面で、どんな計算になるかを考え、加法、減法の演算決定をし、立式して計算で答えを求めることができる。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 問題提示 ・問題を読み、問題文の状況からたし算かひき算かを考えてから計算することを確認する。 2. 課題化 3. 個人追究 ・ブロックを動かしてみると、あわせるとの動きになるな。だから、たし算だ。 ・「ちがいは」のときは「のこりは」と同じでひき算だね。 4. 全体交流 ・問題の言葉に合わせて、ブロックを動かしてみると、なに算かわかる。 5. 本時の学習をまとめる 6. 学習の振り返り 	<ul style="list-style-type: none"> ・加法や減法を適用し、立式して計算で答えを求めることができる。<技能>
	10	10以下の数から1位数をひく減法計算が正確にできる。	<ol style="list-style-type: none"> 1. ゲームの仕方を読んで、ゲームのやり方を理解する。 2. ペアでゲームをする。 3. ペアを変えながら何度もゲームをする。 	<ul style="list-style-type: none"> 10位の数から1位数をひく減法計算が確実にできる。<技能>