

## 1 単元名 「ひきざん(1)」

### 2 単元について

#### (1) 単元観

本単元は、

新学習指導要領第1学年「A 数と計算」

(2) 加法及び減法の意味について理解し、それらを用いることができるようにする。

ア 加法及び減法が用いられる場合について知ること。

イ 1位数と1位数との加法及びその逆の減法の計算の仕方を考え、それらの計算が確実にできること

【算数的活動】(1)

イ 計算の意味や計算の仕方を、具体物を用いたり、言葉、数、式、図を用いたりして表す活動

に関連させて設定されたものである。

児童は今までに「いくつといくつ」で、具体物→数図ブロックの操作→操作を言葉で表現する、という過程を学んでいる。さらに、「あわせていくつ ふえるといくつ」で、合併の場面理解、たし算の式化、増加の場面理解、たし算の作問を学んできている。

本単元では、ひき算の用いられる場面を理解したり1位数同士で繰り下がりのないひき算を念頭で処理したりする。

ひき算の用いられる場合として、求残、求部分、求差の3つを取り上げる。求残とは、1つのものの集まりから与えられた数の要素を取り除いたときに残る要素の個数を求めることである。求部分とは、1つのものの集まりにおいて、注目している要素以外の要素の個数を求めることである。求差とは、2つのものの集まりの要素数の差を求めることである。このうち、求残と求部分はそれぞれ増加と合併の逆操作と捉えることができる。しかし、形式的な計算は同じでも、求差の意味は単なるたし算の逆操作ではない。求残、求部分、求差これら3つの意味について、具体物を用いたり、言葉、数、式、図を用いたりして理解することが本単元の目標となる。さらに意味の違いを理解したうえで、3つとも同じひき算をして処理できるということも学習する。

また、ひき算の記号や式の見方、かき方、計算の仕方についても学習する。1位数同士で繰り下がりのないひき算は、大きな数でひき算をするときの基礎となる。式を見て念頭でひき算ができるようになることも本単元の大きな目標である。

この単元の学習内容は、「3つのかずのけいさん」「ひきざん(2)」「0のたしざんとひきざん」につながっていく。

#### (2) 児童の実態 (男子〇〇名、女子〇〇名 合計〇〇名)

— (削除) —

(実態調査)

第1回実施日 ○月○日(○) 実施人数〇〇名

問題	正答人数（ / 名）および【誤答例（正答）】
1 <数を数える>（絵に書かれた数を数え数字で答える問題。1～10までの全10問）	○名 【6（8）】【7, 11（9）】【7, 11（10）】
2 <1～10までの数系列> （1～10まで順番に並んだ数のうち、3, 5, 6, 9だけかくして、それを答える問題）	○名 【1, 2, 3, 4（3, 5, 6, 9）】 【4, 8（5, 6）】
3 <5～8までの合成・分解> ① 5は 3と□ ② 6は 2と□ ③ 7は 4と□ ④ 8は 5と□	① ○名【8…○名（2）】 ② ○名【8…○名, 3…○名, 1…○名（4）】 ③ ○名【11…○名, 5…○名, 4, 7, 10…○名（3）】 ④ ○名【13…○名, 15…2名, 2, 6…○名 無答…○名（3）】
4 <9の合成・分解> （9になるように、1～8までのカードを線で結ぶ問題）	○名

（考察）－（削除）－

以下は、単元未実施のため、終了後に実施予定。

- 1（既習）・・・10の合成・分解
- 2（既習）・・・増減を表す絵に対応して、数図ブロックでお話ししながら操作できるか。
- 3（既習）・・・増加の場面で、ブロックを動かしながらお話しができるか。
- 4（既習）・・・ブロックを動かした通りに、図をかくことができるか。
- 5（未習）・・・求残の場面で、残りの数がわかるか。

### （3）指導観

求差と求部分それぞれ増加と合併の逆操作と捉えることができるので、前単元のたし算の導入と同様のスタイルで、それらに相当するひき算を導入することができる。しかし、形式的な計算は同じでも、求差の意味は単なるたし算の逆操作ではないので、求残、求部分とは異なることを意識させたい。そのために、求残、求部分の場面を学習した後、練習問題を行い、その後に、求差の場面を学習するようにする。

求残、求部分、求差、それぞれの具体的場面では、お話をしながらブロック操作をさせる。そうして、どのようにブロック操作をすればよいか考えさせながら、「帰った」「減った」「残り」「ちがいがい」などのひき算に関連する言葉とを対応させ、意味理解を図っていく。その際、求残、求部分と求差によってその操作に違いがあることを児童が気づけるようにしていきたい。さらに、引いた大きさを求めるというブロック操作を図や言葉で表現させる。そして式表示へと結びつけたい。式表示では、ひかれる数が「－」の左側、ひく数が「－」の右側にかく。ひき算の式の定着を図るために、具体的な場面を表す絵が「右からひく」ことにつながるような提示の仕方を工夫するなどして、児童の意識に刻み込むようにしていきたい。

また、常に既習を意識させ指導していきたい。特に「お話の通りにブロックを動かす」「ブロックを動かした通りに図をかく」という既習が本単元でも使えることに気付かせるような学習の場を設けるようにしていく。単元を通して、今日の学習は今までの学習とどこがちがうのか、今日の学習に使えることがないか、を考えさせるようにしていく。そうして、これからの算数に使える考え

をみんなでつくりあげていくようにしたい。

さらに本単元では、二人組や全体での話し合いの場を設けていく。そうして、自分の考えを相手に伝えることができる力、友達の話聞く力、よりよい考えを共にみつけ、課題を解決できる力を育てていきたい。そして、児童に学び合うことのよさ、楽しさを味わわせたい。

### 3 単元の指導目標

○求残，求部分，求差をひき算の式に表わすよさを知り，進んで式に表わし，差を求めようとする。 <関心・意欲・態度>

○求残，求部分，求差の意味を理解し，同じひき算と考えることができる。

<数学的な考え方>

○求残，求部分，求差の場面を数図ブロックで操作し，図に表したり，ひき算の式に表したりして答えを求めることができる。 <技能>

○ひき算が用いられる場面や，ひき算の記号や式のみ方，かき方，計算の仕方を理解する。

<知識・理解>

### 4 単元の評価

観 点	評価規準	判断基準		努力を要する児童への配慮
		十分満足	概ね満足	
関 心 ・ 意 欲 ・ 態 度	求残，求部分，求差をひき算の式に表わすよさを知り，進んで式に表わし，差を求めようとしている。	身近な場面において，進んで，ひき算が適用できる場面を見つけ，用いようとしている。	身近な場面において，ひき算が適用できる場面を見つけ，用いようとしている。	ひき算をあらゆる場面に着目させ，「帰った」「いってしまった」など言語させることでひき算の場面を見つけていくことができるようにする。
数 学 的 な 考 え 方	求残，求部分，求差の場面を同じひき算として考えることができる。	求残，求部分，求差の場面を区別して，ひき算を適用することを考えることができる。	求残，求部分，求差の場面に着目して，ひき算を適用することを考えることができる。	求残，求部分，求差の場面を具体的物を用いてくり返し操作しながら，ひき算を表す言葉とも結びつけ，ひき算の意味を考えることができるようにする。
技 能	求残，求部分，求差の場面を数図ブロックで操作し，ひき算の式に表して答えを求めることができる。	数図ブロックの操作を図やひき算の式に表し，速く，確実に（10以下の数）－（1桁）の計算をすることができる。	数図ブロックの操作を図やひき算の式に表し，正しく（10以下の数）－（1桁）の計算をすることができる。	具体物や数図ブロック，図を繰り返し使ったり，かいたりして，ひき算の式を計算することができるようにする。
知 識 ・ 理 解	ひき算が用いられる場面や，ひき算の記号や式のみ方，かき方，計算の仕方を理解する。	求残，求部分，求差の場面について，操作とひき算の式を結びつけて，ひき算の意味を十分理解している。	求残，求部分，求差の場面について，操作とひき算の式を結びつけて，ひき算の意味を理解している。	ひき算の具体的場面を話しながら，具体物や数図ブロックの操作を繰り返し行い，ひくことの意味を理解して式と結びつけるようにする。

## 5 指導計画 (10 時間扱い)

時数	指導目標	・学習内容と評価(太字)
1 (本時)	数図ブロックを操作し、残りの数を求める場面を理解する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・カエルの絵を見て、残りを求める場面を理解し、お話を作る。</li> <li>・カエルを数図ブロックに置き換えて5匹から2匹をひく場面をお話ししながら操作する。ブロック操作を図に表す。</li> <li><b>関</b> 数図ブロックを動かしたり、図をかいたりして、自分の考えを進んで友達にお話しようとする。</li> <li><b>考</b> 数図ブロックの動きを求残に用いる言葉と関連させながら、ひくことの意味について考えることができる。</li> <li><b>技</b> 数図ブロックで操作したことを図に表すことができる。</li> <li><b>知</b> 場面についての話と数図ブロックの動きを結び付けて、「ひいて残りを求める」という求残の意味を理解することができる。</li> </ul>
2	ひき算の式を知り、ひき算の式に書いて答えを求めることができる。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チョコレート8こから3こを食べる場面を数図ブロックで操作し、ひき算の式に表す。</li> <li>・式の意味について理解し、記号「-」を知る。</li> <li><b>技</b> 求残の場面をひき算の式に表したり、式をよんだり、数図ブロックの操作で答えを求めたりすることができる。</li> <li><b>知</b> ひき算の記号や式のとよみ方・かき方を理解することができる。</li> </ul>
3	数図ブロックを操作し、部分の数を求める場面を理解する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・夕日を見ている子どもたちの場面のお話を聞き、残りの数を求めているときと同じ操作を、お話ししながら数図ブロックで行う。お話ししたことを図に表す。立式し答えを求める。</li> <li><b>関</b> 進んで数図ブロックを操作し、求部分の場面を確かめようとしている。</li> <li><b>考</b> 求残の考え方を生かしながら、求部分の場面について答えの求め方を考えることができる。</li> <li><b>知</b> 求残の場面に置き換えて求部分の意味を理解し、答えを求めることができる。</li> </ul>
4 5	ひき算のカードを使って、ひき算について習熟する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ひき算カードを使って、式を見て答えを言ったり、巻末の「かあどあそび」をしたりしながらひき算の練習を行う。</li> <li><b>関</b> ひき算カードを用いて、繰り返しひき算の練習をしようとしている。</li> <li><b>技</b> ひき算カードを用いて、ひき算の答えを念頭で求めることができる。</li> </ul>
6	数図ブロックを操作し、ちがいを求める場面を理解する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・カエルの絵を見て、ちがいを求める場面を理解し、お話をつくる。</li> <li>・カエルを数図ブロックに置き換え、5匹と3匹を比べる場面に対応させてお話ししながら操作する。ブロック操作を図に表す。</li> <li><b>関</b> 進んで数図ブロックを操作し、求差の場面を確かめようとしている。</li> <li><b>技</b> 求差の場面について、数図ブロックを操作することができる。</li> </ul>

		る。 知 求差の意味を理解することができる。
7	ちがいを求める場面でも、ひき算の式に書いて答えを求めることができる。	・赤いチューリップ6本と黄色いチューリップ2本では、赤の方が何本多いかを数図ブロックを用いて考え、ひき算の式に表す。 ・何こ多いかをひき算で求める問題を通して、正しい立式の仕方を練習する。 考 求差と求残・求部分のブロック操作を対比して、求差の意味を考え、式にかいて答えを求めることができる。
8	ちがいを求める場面でも、ひき算の式に書いて答えを求めることができる。	・あめ6こと4この数のちがいを数図ブロックで考える。 ・「ちがい」という言葉を理解し、正しいひき算の式で表す。 考 求差の場面において、差にあたる部分を違いとして理解し、ひき算の式にかいて答えを求めることができる。
9	具体的な場面をひき算の式に表わすことや、逆にひき算の式から具体的な場面をよむことでひき算についての理解を深める。	・海辺の場面を見て子どもの人数やヨットの数などに着目してひき算のお話をつくる。 ・「 $5-3$ 」になるお話をつくる。 関 ひき算のお話づくりに積極的に取り組もうとしている。 考 求残と求差の違いを意識して、ひき算の問題を立式し、式の意味を説明することができる。
10	ふくしゅう	・学習内容の自己評価をする。

## 6 本時の指導 (1 / 10 時間)



### (1) 目標

- 数図ブロックを動かしたり、図をかいたりして、自分の考えを進んで友達にお話しようとする。  
＜関心・意欲・態度＞
- 数図ブロックの動きを求残に用いる言葉と関連させながら、ひくことの意味について考えることができる。  
＜数学的な考え方＞
- 数図ブロックで操作したことを図に表すことができる。  
＜技能＞
- 場面についての話と数図ブロックの動きを結び付けて、「ひいて残りを求める」という求残の意味を理解することができる。  
＜知識・理解＞

### (2) 展開

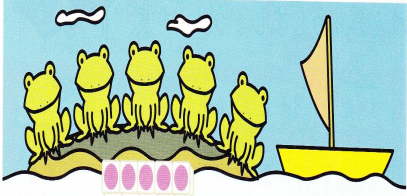
時配	学習活動と内容	支援 (※) と評価 (○)
7	<p><b>1 2つの挿絵を見て、お話をつくる。</b></p> <p>○どんなおはなしか考える。</p> <p>＜1枚目の絵（5匹のかえるが島に乗っている）を掲示する＞</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・5ひきのかえるがしまにいる。</li> <li>・みぎにふねがみえるよ。</li> </ul> <p>＜2枚目の絵（2匹のかえるが船に乗って行ってしまい、3匹が島に残っている絵。＞</p>	<p>※ 各場面での数の動きを意識して話が作れるように、挿絵を順に掲示していく。</p> <p>※ 求残に関係する言葉や表現（いってしまった、のこったなど）は、板書をして取り上げる。</p>

2	<p>ただし、3匹のかえるは隠しておく)を掲示する&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ふねに2ひきのっているよ。</li> <li>・しまから2ひきがでていってしまった。</li> <li>・しまにはなんびきいるのかな。</li> </ul> <p>○今までの学習と違うところを見つけて、発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・かえてしまうところ。</li> <li>・とっちゃうおはなし。</li> <li>・たしざんじゃなさそうだ。</li> </ul> <p>○何匹のかえるがしまにのこっているか考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・5は3と2だから、2ひきだよ。</li> <li>・ぶろっくをつかえばわかるよ。</li> </ul> <p><b>2 学習問題を立てる。</b></p>	<p>※ 集中していない児童には、声をかけ、どんなお話なのか一緒に考えるようにする。(T2)</p> <p>○各場面の数の動きを意識しながら、楽しく話ができる。(関)</p>
<p>しまに のこっている かえるは なんびきかな？ ぶろっくをうごかしながら、おはなしをしよう。</p>		
5	<p><b>3 自力解決①</b></p> <p>○お話に合わせて数図ブロックを操作する。</p>	<p>※お話を声に出し、それに合わせて操作するように伝える。</p> <p>※自分の考えを確認するために3回お話をする。</p> <p>※机間指導の際に、T1とT2で指導する児童をあらかじめ決めておく。</p> <p>※困っている子には、教師がお話しながらそれを繰り返し復唱させ、ブロック操作させるようにする(T1, T2)</p> <p>※場面の話の中で、「いってしまいました」など減ることを意味する言葉と減ったカエルの動きに気を付けて、数図ブロックを操作するよう助言する。</p> <p>※5と2でブロックを出している子には、お話と数が違う(5匹のうち2匹がってしまった)ことに気付かせるためにもう一度お話しながらブロックを動かしてみるよう助言する。</p>
6	<p><b>4 比較検討① (二人組, 全体)</b></p> <p>○ブロック操作のやり方を隣の人に見てもらおう。</p>	<p>※机間指導の際に、T1とT2で指導する児童をあらかじめ決めておく。</p> <p>※二人組で話し合うことで、お話と操作とのずれや間違った数図ブロックの動かし方に</p>


	<p>○全体の前で発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・数図ブロックをとる操作の言葉を、みんなまで考える。</li> </ul> <p>○3ひき残っていることを確認した上で絵で確認する。</p>	<p>気付かせるようにする。</p> <p>※発表を聞いている子は、自分の操作と同じなのか違うのか考えながら聞く。</p> <p>※子どもから自然にでてきた言葉を、とる操作の言葉とする。</p> <p>○数図ブロックの動きから、ひくことの意味について考えることができる。(考)</p>
5	<p><b>5 自力解決②</b></p>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">       ふねに のっていった かえるは なんびきかな？ぶろっくをうごかしながら、おはなしをしよう。 えにかいてみよう。     </div>		
	<p>○ブロック操作したことを図にかいてみる。</p> <p>(1) &lt;お話の通りの図&gt;</p>  <p>(2) &lt;違う図&gt;</p> 	<p>※ 今までの学習で、ブロック操作した通りに図をかいてきたことに気付かせるために、資料を掲示しておく。</p> <p>※ 机間指導の際に、T1とT2で指導する児童をあらかじめ決めておく。</p> <p>※ 困っていたら、「ブロックをとる」ことをどうやって表せばよいか考えさせるようにする。</p>
7	<p><b>6 比較検討② (全体)</b></p> <p>○かいた図を発表する。</p> <p>○みんなでどの図がブロックを動かした通り(お話の通り)なのか話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・&lt;違う図&gt;は数がちがう</li> <li>・&lt;違う図&gt;は最初にいた数とっちゃった数が両方あるから違う。</li> <li>・お話は5匹の中から2匹いっちゃうから、&lt;違う図&gt;はお話とちがう。</li> </ul>	<p>※まず教師から、&lt;違う図&gt;を取り上げて板書し、どこが違うのか考えさせるようにする。</p> <p>※どうしてそのような図をかいたのか説明させる。</p> <p>※発表を聞いている子は、自分の図と同じなのか違うのか考えながら聞くよう助言する。</p> <p>※間違えている図をかいている児童に正しい図になるように指導する(T2)</p> <p>○ひくことの意味を考えながらブロック操作したことを図に表すことができたか。(技)</p>
8	<p><b>7 適用問題をする</b></p> <p>①こどもが 7にん います。</p> <p>②3にん かえりました。</p> <p>③のこりは なんにん ですか。</p> <p>○一人ひとりがお話ししながら、ブロックを操作する。</p> <p>○自分のやり方を隣の人に見てもらおう。</p> <p>○全体で確認する。</p>	<p>※①, ②の挿絵を用意し掲示する(T2)</p> <p>※ 机間指導の際に、T1とT2で指導する児童をあらかじめ決めておく。</p> <p>※話の中で「帰りました」という減ることを意味する言葉に気を付けて、数図ブロックを操作するよう助言する。</p> <p>※わからない子には、「こどもが返りました」の簡単な挿絵を渡してわかりやすくする。</p>
5	<p><b>8 まとめをする</b></p> <p>○2つのおはなしのにているところを発</p>	

<p>表す。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・今日のお話は、「<u>のっていく</u>」「<u>かえる</u>」と「<u>のこりがいくつ</u>」というお話。</li> <li>・「<u>のっていく</u>」「<u>かえる</u>」は、<u>ぶろっくをとる</u>（はなす、うごかす・・・）ということ。</li> </ul>	<p>○場面についての話と数図ブロックの動きを結びつけ、「とって残りを求める」という求算の意味を理解することができる。（知）</p>
--	--

7 板書計画



・5ひきのかえるがしまにいる



・2ひきのかえるがいったしまった  
・のこりはなんびき？

しまに のこっている かえるはなんびきでしょう。  
ぶろっくをうごかしながら おはなしをしよう。  
ぶろっくのえをかこう。

ぶろっく

● ● ●

● ●

のこり            いったしまったとる

ぶろっくのえ


はじめに7ひきになってしまう

~~○ ○ ○ ○ ○ ○ ○~~  
○ ○ ○ ○ ○

→

○ ○ ○ ○ ○

はじめは5こ            2ことる



3にん かえると  にん

① こどもが7にんいます。  
② 3にんかえりました  
③ のこりはなんびきでしょう。

「いったしまった」  
「かえってしまった」→のこり  
ぶろっくをとる がわかる