

1. 学習項目

ひきざん

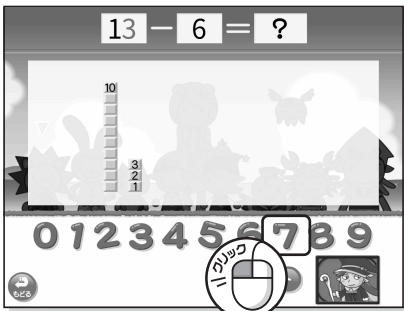
ソフト該当項目

「ひきざん(2)」 ひきざんのくに

2. 本時の目標

- ・ 繰り下がりのある引き算の計算の仕方について理解する。
- ・ (十何)ー(一位数)で繰り下がりのある引き算ができる。

3. 本時の展開

	画面例	教師の働きかけ	児童の活動
つかむ		「今まで、算数の時間に勉強していたことを振り返りましょう。」 「何の学習をしていましたか？」 「そうですね。」 「みなさん、引き算は得意になりましたか？」 「今日は引き算が得意なみなさんに挑戦状が来ています。」 「画面の ひきざんのくに をクリックしてください。」	「引き算です。」 「ばっちりだよ。」 「引き算はまかせて。」 「えー？何だろう？」 「勝負なら負けないよ。」 数えよう をクリック
見通しをもつ	  	「魔女さんのお話を聞いてくださいね。」 「魔女さんは、みんなが問題を解いたら影から元に戻してくれるそうです。」 「まず最初はみんなで魔女さんの問題に挑戦しましょう。つぎへ ボタンをクリックしてください。」 「引き算の問題を読みましょう。」 「少し難しいですね。でも最初は分からなくても大丈夫です。下にあるヒント ボタンをクリックしてみてください。」 問題はランダムに出題されます。 「ちょっと難しいなあと思う時は、今のようにヒント ボタンをクリックしてみましょう。」 「答えは分かりましたか？」 「答えの数字ボタンをクリックしましょう。」	「あっ、魔女が出てきたよ。」 「がんばるぞー。」 つぎへ をクリック 「13-6=?」 「あっ、ブロックが出たよ。」 「こうやって数えると、とても分かりやすいね。」 「はいー。」 答えの数字ボタン をクリック

くみ

ばん

なまえ



くりさがりのある ひきざんに ちょうせんしてみよう。

① $15 - 8 =$

⑪ $11 - 4 =$

② $12 - 4 =$

⑫ $13 - 8 =$

③ $17 - 9 =$

⑬ $14 - 9 =$

④ $11 - 8 =$

⑭ $13 - 9 =$

⑤ $16 - 9 =$

⑮ $11 - 2 =$

⑥ $14 - 7 =$

⑯ $16 - 8 =$

⑦ $15 - 9 =$

⑰ $11 - 7 =$

⑧ $12 - 8 =$

⑱ $12 - 3 =$

⑨ $13 - 6 =$

⑲ $18 - 9 =$

⑩ $17 - 8 =$

⑳ $14 - 8 =$

わたしの もんだいが とけるかな？



くみ

ばん

なまえ



くりさがりのある ひきざんに ちょうせんしてみよう。

① $15 - 8 = 7$

⑪ $11 - 4 = 7$

② $12 - 4 = 8$

⑫ $13 - 8 = 5$

③ $17 - 9 = 8$

⑬ $14 - 9 = 5$

④ $11 - 8 = 3$

⑭ $13 - 9 = 4$

⑤ $16 - 9 = 7$

⑮ $11 - 2 = 9$

⑥ $14 - 7 = 7$

⑯ $16 - 8 = 8$

⑦ $15 - 9 = 6$

⑰ $11 - 7 = 4$

⑧ $12 - 8 = 4$

⑱ $12 - 3 = 9$

⑨ $13 - 6 = 7$

⑲ $18 - 9 = 9$

⑩ $17 - 8 = 9$

⑳ $14 - 8 = 6$

わたしの もんだいが とけるかな？

