

1. 学習項目

10までの ひきざん / ちがいは いくつ

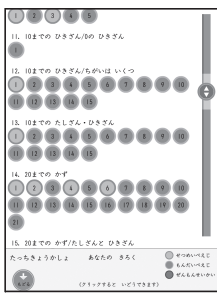
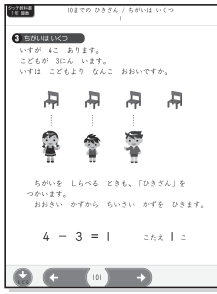
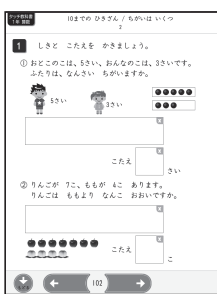
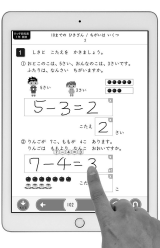
2. 本時の目標

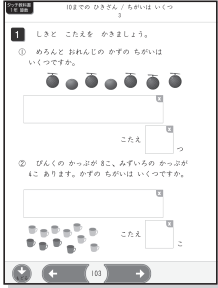
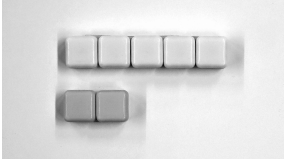
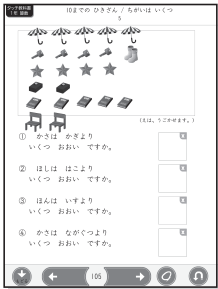
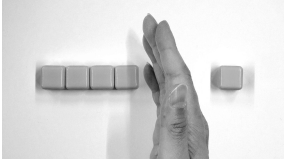
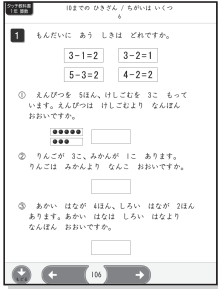
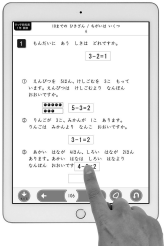
- ・ちがいを求める場面についての意味を理解し、ひき算で求められることに気付く。

3. 本時の展開

「たっちきょうかしよ」をこの学習で使うポイント

- ・タブレットを使って学習することにより、興味をもって学習に取り組むことができる。
- ・児童一人ひとりが、自分なりの考え方で絵を動かして数を比べることができる。
- ・その考え方を学級内で交流することで、お互いの理解が深まる。

	画面例	教師の働きかけ	児童の活動
つかむ	この学習は、「残りはいくつか」を計算するときに「ひき算」を使うことを学習し終えた児童が、タブレットを使ってひき算の学習を進め、理解を深めていくことを目標にしています。  スタート画面  きろく	「前回の授業で、どんな時にひき算を使いましたか？」 「今日はタブレットを使って学習します。」 「それでは、たっちきょうかしよの【きろく】をタップして、12の1をタップしましょう。」	「“残りはいくつか”を調べる時に、ひき算を使いました。」
見通しをもつ	 P.101  P.102	「(101ページの) いすは、子どもより何個多いですか？ 式と答えを言いましょう。」 「このように“ちがいを”調べる時もひき算を使います。」(板書する) 「では、下にある右矢印をタップして、次の102ページの問題をしましょう。長い四角には式を、小さな四角には答えを書きます。正しくていねいに書きましょう。」 「式と答えが書けたら、右下のこたえあわせボタンをタップしましょう。」 「答え合わせをしたあとは、こたえボタンになるのでタップしてみましょう。」	「式は$4-3=1$、答えは1個です。」 「すごい！指で書いた数字が、上にきれいな数字で出るよ！」 「数字の書き順・書き方を間違えると、ちゃんと出ないね。」 「×ボタンを押すと全部消せるし、←1ボタンを押すと最後の1文字だけ消せるよ。」 「こたえボタンで答えを確かめられるね。」 

	画面例	教師の働きかけ	児童の活動
見通しをもつ	 P.103	「できた人は103ページ、104ページの問題をやってみましょう。」 「画面の上に自分が持っているブロックを置いて、考えても構いませんよ。」 「105ページに進みます。」	「メロンの数を白いブロックで、オレンジの数を黄色いブロックで置いてみよう。」 (児童の机上) 
考える・練り上げる	 P.105 絵を動かす前  絵を動かした後  解答後答え合わせをしたところ	「(P.105の) 絵のかさ、かぎ、ほし、はこ、ほん、いす、ながぐつの数についての問題を解きたいと思います。でも、このままでは分かりにくいですね。どうすればいいのか、まず自分一人で考えて、解いてみましょう。」 「ヒントです。このページの絵は動かせます。」 「では、自分が考えたやりかたを、隣の人と交代で説明しあいましょう。」 (3～4人程度の班で交流させてもよい。) 「今、隣の人と説明しあったことを、クラスのみんなの前で発表してください。」 「どの考え方も素晴らしいですね。」	「絵が動かせるよ」 「絵を動かして、P.102のように、同じものを列に並べたら比べやすいね。」 「かさの方が数が多いから、かさの数のブロックを置いて、かぎと同じ数のブロックをひいて…」 (児童の机上)  「私たちは、こんなふうに考えて、答えを出しました。」 「さっきの発表とここまでは同じですが、ここからはこう考えました。」 「私たちは、P103でやったように、ブロックに置き換えて考えました。」
確かめる	 P.106	「次のページ (P.106) に進みましょう。今日学習したことが文章問題になっています。問題の文をよく読んで、解いてみましょう。」 「上の4つの式は動かせますので、問題に合う式を下のわくまで動かして、はめてみましょう。」 「こたえあわせボタンをタップして、答え合わせもしてみましょう。」	「問題に書いてある数と同じだけブロックを並べて考えてみるよ。」  「今日学習したことと同じだから、すぐ分かったよ。」 「全部正解したよ。」

