

(1) 児童の実態と指導にあたって
《2組》

児童は意欲的に算数の学習に取り組んでいるが、数の合成・分解に苦手意識があり、個別指導が必様な児童も数名いる。本単元に関わるレディネステストの結果は、右の通りである。20までの数の合成・分解の問いでは、「10といくつ」という加法的な数の構成を間違えている児童が数名おり、1つの数を10と他の数との和の形でとらえる事に個人差が見られる。

そこで、本単元の習熟場面では、いろいろなゲームや内容・形式の問題を準備し、意欲を持って取り組めるような支援をしていきたい。

レディネステストの内容	正答率
1 繰り上がりのない加法計算(和が10になる場合を含む)繰り下がりのない減法計算等	97
2 20までの合成・分解	94
3 3口の加法の文章問題	92
4 繰り上がりのある加法計算の文章題(未習)	92

4 単元の指導計画

(1) 単元の目標

○1位数どうしの繰り上がりのある加法計算のしかたを理解し、それを用いることができる。

【関心・意欲・態度】 ・数の構成や10の補数などの学習経験を生かして、1位数どうしの繰り上がりのある加法計算のしかたを進んで考えようとする。

【数学的な考え方】 ・20までの数の構成や10の補数に着目して計算のしかたを考える。

【表現・処理】 ・1位数どうしの繰り上がりのある加法計算ができる。

【知識・理解】 ・1位数どうしの繰り上がりのある加法計算のしかたを理解する。

(2) 単元指導計画

小単元	時	目標	おもな評価規準	おもな算数的活動	身につけさせる算数用語
①9+4のけいさん	1	・1位数どうしの繰り上がりのある加法計算(9+4)で、加数を分解して計算する方法について理解する。	関10に対する補数に着目して、1位数同士の繰り上がりのある計算の仕方を考えようとしている。 園繰り上がりのある足し算のしかたについて、10のまとまりに着目して考えている。	・9+4の計算のしかたを考える。 ・計算のしかたを発表し、話し合う。	あわせて→たしざん あといくつで10 10をつくる 10のまとまり 10と□で○ + - =
	2	・1位数どうしの繰り上がりのある加法計算(被加数が9のその他の計算)で、加数を分解して計算する方法について理解する。	園加数分解による計算ができる。 園加数分解による計算のしかたを理解している。	・9+3などの計算の仕方を考える。 ・計算練習をする。	
	3 1・5 組 本 時	・1位数どうしの繰り上がりのある加法計算(8+3など)で、加数を分解して計算する方法の理解を確実にする。	園繰り上がりのある足し算のしかたについて、10のまとまりに着目して考え、自分の考えを説明している。 園被加数が8の場合でも10のまとまりをつくれればよいことを理解している。	・8+3などの計算のしかたを考える。 ・計算練習をする。	あといくつで10 10をつくる 10のまとまり 10と□で○ + - =
	4	・1位数どうしの繰り上がりのある加法計算(7+6など)で、加数を分解して計算する方法の理解を確実にする。	園被加数が7の場合でも10のまとまりをつくれればよいことを理解している。 園加数分解による計算が確実にできる。	・7+6などの計算のしかたを考える。 ・計算練習をする。	

②3+9 の けいさん	1	<ul style="list-style-type: none"> 1 位数どうしの繰り上がりのある加法計算（$3+9$ など）で、被加数を分解して計算する方法についても理解する。 	<ul style="list-style-type: none"> 被加数、加数の大小に着目しながら、10のまとまりをつくることを考えている。 被加数分解による計算のしかたを理解している。 	<ul style="list-style-type: none"> $3+9$ の計算のしかたを考える。 	<ul style="list-style-type: none"> あといくつで10 10をつくる 10のまとまり 10と□で○ □ + □ = □
	2	<ul style="list-style-type: none"> 被加数を分解して計算する方法についても理解を確実にする。 	<ul style="list-style-type: none"> 被加数分解による計算ができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 計算練習をする。 文章題を解く。 	あわせて・ぜんぶで→たしざん
③かあど れんしゅ う	1	<ul style="list-style-type: none"> 加法の計算能力を高める。 	<ul style="list-style-type: none"> 計算カードを使った練習に取り組もうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> たしざんゲームでやりたいことを話し合う。 計算カードを使って計算練習をする。 カードずもう 	
	2 2・4 組 本 時	<ul style="list-style-type: none"> 繰り上がりのある1 位数どうしの加法計算が確実にできる。 	<ul style="list-style-type: none"> 繰り上がりのある1 位数どうしの加法計算が確実にできる。 	<ul style="list-style-type: none"> たしざんマンションをつくる。 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> たし算カードを並べながら、たし算の決まりに気づくことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> たし算カードを並べながら、たし算の決まりに気づくことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> カードづくり カードあわせ 	
	4 3 組 本 時	<ul style="list-style-type: none"> 繰り上がりのある1 位数どうしの加法計算が確実にできる。 	<ul style="list-style-type: none"> 計算カードを使った練習に取り組もうとしている。 繰り上がりのある1 位数どうしの加法計算が確実にできる。 	<ul style="list-style-type: none"> カードあわせ カードぬき 	
	5	<ul style="list-style-type: none"> 繰り上がりのある1 位数どうしの加法計算が確実にできる。 	<ul style="list-style-type: none"> 計算カードを使った練習に取り組もうとしている。 繰り上がりのある1 位数どうしの加法計算が確実にできる。 	<ul style="list-style-type: none"> カードあわせ カードとり 	
まとめ	1	<ul style="list-style-type: none"> たしかめの学習をする。 	<ul style="list-style-type: none"> 繰り上がりのある1 位数どうしの加法計算が確実にできる。 	<ul style="list-style-type: none"> 補充学習 	

5 本時の指導(2組・4組)

(1) 目標

・繰り上がりのある1位数どうしの加法計算ができる。(表現・処理)

(2) 児童の実態と指導にあたって

《2組》

児童は意欲的に算数の学習に取り組んでいるが、数の合成・分解に苦手意識があり、個別指導が必要な児童も数名いる。

本単元に関わるレディネステストの結果は、右の通りである。20までの数の合成・分解の問いでは、「10といくつ」という加法的な数の構成を間違えている児童が数名おり、1つの数を10と他の数との和の形でとらえる事に個人差が見られる。

そこで、本単元の習熟場面では、いろいろなゲームや内容・形式の問題を準備し、意欲を持って取り組めるような支援をしていきたい。

本単元についてのレディネステストの結果	
レディネステストの内容	正答率
1 繰り上がりのない加法計算(和が10になる場合を含む)繰り下がりのない減法計算等	97%
2 20までの数の合成・分解	94%
3 3口の加法の文章問題	92%
4 繰り上がりのある加法計算の文章題(未習)	92%

《4組》

児童は、算数の学習を好み、意欲的に取り組むことが多い。

本単元に関わるレディネスは、右の通りである。

10までの数の加減計算は、ほぼ定着しているが、念頭計算できない児童もいる。また、20までの数の合成・分解や3口の文章題の意味をとらえることができない児童どうもおり、個人差もある。

そこで、本単元の習熟場面では、いろいろなゲームや内容・形式の問題に意欲を持って取り組めるよう支援していきたい。

本単元についてのレディネステストの結果	
レディネステストの内容	正答率
1 繰り上がりのない加法計算(和が10になる場合を含む)繰り下がりのない減法計算等	98%
2 20までの数の合成・分解	95%
3 3口の加法の文章問題	90%
4 繰り上がりのある加法計算の文章題(未習)	88%

(3) 研究との関わり

仮説(3)「適用・発展問題の工夫」

手だて:適用問題の内容や形式をスモールステップで組むことによって、繰り上がりのある1位数どうしの加法計算に意欲をもって取り組ませ、習熟を図らせる。

(4) 展開

	学習活動と主発問	予想される児童の反応	指導上の留意点 ・留意点 □評価
つ か む 5 分	1 前時までの学習を想起する。 ・昨日までは、どんな学習をしましたか。 2 本時の課題をとらえる。 ・今日は、正しく速く計算できるよう練習をします。 たくしく はやく けいさんしよう。	・繰り上がりのあるたし算 ・さくらんぼ計算 ・お話の問題 ・計算カード練習	

<p>や っ て み る . あ て は め る 35 分</p>	<p>3 計算カードを使って繰り上がりのある1位数どうしの加法計算の練習をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分のカードでやってみましょう。 ・答えが13になるたし算をさがしましょう。 <p>4 和の数ごとにカードを分類する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・たしざんマンションのお部屋さがしゲームをしましょう。 ・カードの答えがお部屋に正しく入っているか、みんなで答え合わせをしましょう。 ・13以外のお部屋は、どうなっているでしょう。 <p>5 プリントで、さらに計算の習熟を図る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プリントでも正しく速くできるか、やってみましょう。 <p>仮説(3)適用・発展問題の工夫</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・$9 + 4 = 13$ ・$8 + 3 = 11$ ・$7 + 5 = 12$ ・$9 + 5 = 14$ 等・・・ ・自分のカードで練習する。 ・$9 + 4$ ・$8 + 5$ ・$7 + 6$ ・$6 + 7$ ・$5 + 8$ ・$4 + 9$ ・答えが同じたし算がたくさんある。 ・答えが18になるたし算は1つしかない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・速さを競うのではなく、正確さを重視する。 ・答えが13になるたし算は、1つではないことに触れる。 ・カードで答えを分類する活動を通して、1つの数を2つの数の和としてとらえさせる。 ・同じ答えになるたし算は、1つでないことに気づかせる。 ・終わった児童は、自分で丸付けをし、次のプリントに進む。 ・答えがなかなか出ない児童には、ブロックやさくらんぼ計算で10をつくらせ計算させる。 園繰り上がりのある1位数どうしの加法計算が確実にできているか。(プリント)
<p>ふ り か え る 5 分</p>	<p>6 本時の学習をまとめ、振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今日の学習を振り返ってみましょう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・正しく計算することができた。 ・楽しく学習できた。 ・たくさん計算できた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の学習を挙手で振り返らせる。

(5) 具体の評価規準

A	B	努力を要する児童への支援の手立て
繰り上がりのある1位数どうしの加法計算を正確に速く計算することができる。	繰り上がりのある1位数どうしの加法計算を正確に計算することができる。(表現・処理)	ブロック等で10のまとまりをつくらせ、計算させる。

(6) 板書計画

<p>かだい</p> <p>ただしくはやくけいさんしよう。</p> <p>10のまとまり</p> <p>10と いくつ</p> <p>こたえが13になるたしざん</p> <p>9 + 4</p> <p>8 + 5</p> <p>7 + 6</p> <p>6 + 7</p> <p>5 + 8</p> <p>4 + 9</p>	<p>1 1</p> <p>9 + 2</p> <p>8 + 3</p> <p>7 + 4</p> <p>6 + 5</p> <p>5 + 6</p> <p>4 + 7</p> <p>3 + 8</p> <p>2 + 9</p>	<p>1 2</p> <p>9 + 3</p> <p>8 + 4</p> <p>7 + 5</p> <p>6 + 6</p> <p>5 + 7</p> <p>4 + 8</p> <p>3 + 9</p>	<p>1 3</p> <p>9 + 4</p> <p>8 + 5</p> <p>7 + 6</p> <p>6 + 7</p> <p>5 + 8</p> <p>4 + 9</p>	<p>1 4</p> <p>9 + 5</p> <p>8 + 6</p> <p>7 + 7</p> <p>6 + 8</p> <p>5 + 9</p>	<p>1 5</p> <p>9 + 6</p> <p>8 + 7</p> <p>7 + 8</p> <p>6 + 9</p>
	<p>1 6</p> <p>9 + 7</p> <p>8 + 8</p> <p>7 + 9</p>	<p>1 7</p> <p>9 + 8</p> <p>8 + 9</p>	<p>1 8</p> <p>9 + 9</p>		



5 本時の指導 (1組・5組)

(1) 目標

- ・繰り上がりのあるたし算のしかたについて、10のまとまりに着目して考え、自分の考えを説明することができる。(数学的な考え方)
- ・被加数が8の場合でも10のまとまりをつくれればよいことを理解する。(知識・理解)

(2) 児童の実態と指導にあたって

《1組》

児童は学校生活にもだいぶ慣れ、算数の授業にも意欲的に取り組んでいる。

本単元に関わるレディネステストの結果は、右の通りである。既習の加法、減法の計算問題は、ほとんどの児童ができていた。しかし、数の合成・分解において、1つの数を他の2つの数の和や差としてとらえるなど、数を多面的に見ることによりかなりの個人差があり、計算するとき指やブロックを使って答えを出す児童も多い。また、問題のイメージが持てずに題意がとらえられなかったり理解力に差があったりと、個別指導を要する児童も少なくない。

これらの実態から、単に立式して計算できればよいというのではなく、題意を明確にとらえるためにブロックを活用し、それらをきちんと式と対応させることによって、式の意味を正しくとらえられるよう指導にあたりたい。

《5組》

児童は算数の授業に意欲的に取り組んでいる。

本単元に関わるレディネステストの結果は、右の通りである。右の結果から、1学期に学習した繰り上がりのない加法計算については、おおむね定着しているといえる。しかし、指を使って計算する児童もあり、念頭での計算ができるかどうかについては個人差が大きい。また、未習である繰り上がりのある加法計算は、ほとんどの児童が大きな数に小さな数を数えたして答えを求めている。そこで、本単元では10にまとめていくことによさに気づかせていきたい。そのために、ブロック操作を十分にを行い、計算のしかたやその意味について確実なものにしていきたい。

レディネステストの内容	正答率
1 繰り上がりのない加法計算 (和が10になる場合を含む) 繰り下がりのない減法計算等	97%
2 20までの数の合成・分解	87%
3 3口の加法の文章問題	90%
4 繰り上がりのある加法計算 の文章題(未習)	93%

レディネステストの内容	正答率
1 繰り上がりのない加法計算 (和が10になる場合を含む) 繰り下がりのない減法計算等	97%
2 20までの数の合成・分解	80%
3 3口の加法の文章問題	96%
4 繰り上がりのある加法計算 の文章題(未習)	79%

(3) 研究との関わり

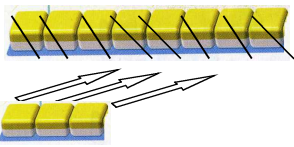
仮説 (1) 「既習事項の活用の工夫」

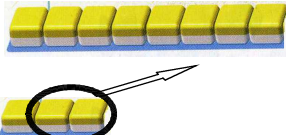
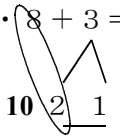
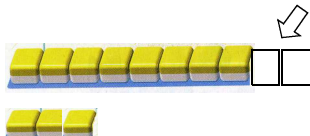
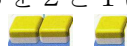
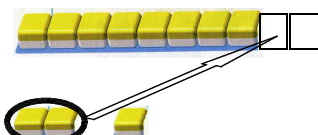
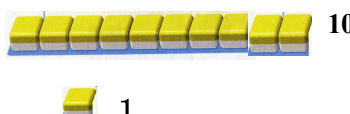
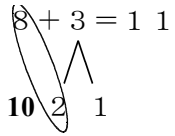
手だて：前時の9+4の学習では、10のまとまりをつくるよさに着目し、ブロック操作を行った後、図に表したり4を1と3に分解したことを書き残して計算したりすることで、加数分解による計算の仕方を考えてきている。本時では、被加数が8の場合でも、自力解決する前の見通す段階において、既習である「10のまとまりをつかったこと、ブロック・図・式に印を付けた計算(さくらんぼ計算)を使って考えたこと」の学習掲示を利用し、前時と同じ考えでできるのではないかという解決の見通しを持たせる。

仮説（２）「図や式，具体物等を用いた活動の工夫」

手だて： 声に出してブロックを教師と同じように操作しながら考えることで，計算の手順を共有し，意識化できるようにする。また，使うブロックは，被加数と加数とで色分けをすることにより，絵，ブロック，式が対応しやすいようにする。

（４）展開

段階	学習活動と主発問	予想される児童の反応	指導上の留意点 ・留意点 □ 評価
つ か む 5 分	<p>1 問題を提示し，題意をとらえる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">くるまが8だいとまっています。3だいくると、ぜんぶでなんだいになりますか。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・聞いていることは何ですか。 ・分かっていることは何ですか。 ・何算になりますか。 ・式はどうなりますか。 ・前時の計算と同じところと違うところはどこですか。 <p>2 課題を把握する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">8 + 3のけいさんのしかたをかんがえよう。</div>	<ul style="list-style-type: none"> ・ぜんぶの車の数 ・車が8台とまっていて，3台来たこと ・「ぜんぶで」の言葉があるからたし算 ・8 + 3 ・ひだりのかずが9から8になった。 ・答えが10より大きくなりそう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・挿絵から駐車している車と駐車場に入ってきている車があることを確認させる。 ・「ぜんぶで」の言葉からたし算の式であることに気づかせる。 ・「8 + 3」の答えが10よりも大きくなるという結果の見通しを持たせ，本時も，前時と同じく答えが10より大きくなるたし算の仕方を学習することを明確につかませる。
み と お す 5 分	<p>3 解決の見通しを持つ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・何で答えを出しますか。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">仮説（１）「既習事項の活用の工夫」</div>	<ul style="list-style-type: none"> ・ブロック ・図 ・さくらんぼ計算 ・10のまとまりをつくる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前時の9 + 4では，10のまとまりをつくったこと，ブロック・図・さくらんぼ計算を使って考えたことについて学習掲示を利用して想起させるようにする。
や っ て み	<p>4 ブロックを操作したり，図で表したりして考える。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の考えた方法で，答えを出しましょう。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">仮説（２）「図や式，具体物等を用いた活動の工夫」</div>	<ul style="list-style-type: none"> ・1こずつ数えたす。  <ul style="list-style-type: none"> ・10の補数だけ動かして，答えを求める。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ブロックを操作しながら考えた児童には，言葉や図を書かせる。 ・最初から図で考えた児童には，ブロックで確かめさせる。 ・数の合成・分解が十分でない児童には，問いかけによ

<p>る</p> <p>10分</p>		 <p>• $8 + 3 = 11$</p> 	<p>り、補数の2に気づかせるようにする。</p> <p>・終わった児童から、説明できるように練習させる。</p> <p>考 繰り上がりのあるたし算のしかたについて、10のまとまりに着目して考え、自分の考えを説明できているか。(ペアトーク)</p>
<p>ふかめる</p> <p>10分</p>	<p>5 自力解決の結果を発表し、検討し合う。</p> <p>・いくつになりましたか。どのように考えたか、発表しましょう。</p> <p>・同じところはどこですか。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>・ブロックを使って、一緒に動かしてみましよう。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>仮説(2)「図や式、具体物等を用いた活動の工夫」</p> </div>	<p>・ブロックの8に2こたして10をつくって、10と1で11になりました。</p> <p>・3を2と1にわけました。8に2をたして10。10と1で11です。</p> <p>・10をつくっている。</p> <p>・8はあと2で10。</p>  <p>・3を2と1にわけると、</p>  <p>・8に2をたして10。</p>  <p>・10と1で11。</p> 	<p>・どの考えも答えが11になり、合っていることを確かめる。</p> <p>・なぜ加数の3を2と1に分けるかをしっかり確認する。</p> <p>・10のまとまりをつくっている考えに着目させる。</p> <p>・ブロック盤の空いたところに2こ(10の補数)のせる考えが、速く正確であることに気づくようにする。</p> <p>・声に出してブロックを同じように操作しながら考えることで、計算の手順を共有し、意識化できるようにする。</p> <p>・言葉とブロックとさくらんぼ計算が結びつくようにする。</p>
<p>まとめる</p> <p>5分</p>	<p>6 本時の学習をまとめる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">  </div>	<p>・全員で計算の仕方を復唱しながら、さくらんぼ計算を書く。</p> <p>8 + 3のけいさんのしかた</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 8はあと2で10。 ② 3を2と1にわけると。 ③ 8に2をたして10。 ④ 10と1で11。 	<p>・計算の仕方を復唱しながらさくらんぼ計算を書く活動を行うことによって、本時の理解を確かなものにする。</p>
<p>あて</p>	<p>7 練習問題をする。</p> <p>・練習問題をしましょう。</p>	<p>(問題例)</p>	<p>・1問はみんなで一緒に考え、2問目は各自練習させ</p>

5 本時の指導（3組）

（1）目標

- ・ 計算カードを使った練習に取り組もうとしている。（関心・意欲）
- ・ 繰り上がりのある1位数どうしの加法計算が確実にできる。（表現・処理）

（2）児童の実態と指導にあたって

児童は算数の授業に積極的に取り組んでいる。文章問題を読み、式などに表わす活動には、困難を感じている児童もいる。加法では、1位数同士のたし算について、指や図などで教えないと答えを出せない児童もあり、個人差も見られる。

本單元にかかわるレディネステストでの結果は右の通りである。加法計算では、計算問題の答えを出すことはできる児童が多い。数の合成では、10までの数の合成・

分解ができる児童が多いが、20までの数になると、困難を感じる児童もいる。また、3つの数の計算では、文章を読んで式を立てることができた児童は計算も正しくできたが、式を立てることができず、答えを出せない児童が数名いた。これから学習する繰り上がりのある加法計算では、2つの数の計算であるため、ほとんどの児童が式を立てることができたが、答えを正しくは出せない児童が多かった。答えが10を超えると、計算に困難を感じると考えられる。

これらの実態から、繰り上がりのある加法の学習では、ブロックなどの半具体物を使いながら、10のまとまりを作ることを実感としてとらえることができるようにさせる。さくらんぼ計算の書き方を使いながら、加法計算の仕方を身に付けさせる。加法の話型を活用し、声に出してどこまでできたのかを自分で確認しながら計算し、念頭での計算へとつなげていく。たし算カードを繰り返し活用し、場面や方法を変えてカードゲームを楽しみながら、加法の確実な定着を図る。

レディネステストの内容	正答率
1 繰り上がりのない加法計算（和が10になる場合を含む）繰り下がりのない減法計算等	96%
2 20までの数の合成・分解	90%
3 3口の加法の文章問題	90%
4 繰り上がりのある加法計算の文章題（未習）	63%

（3）研究との関わり

仮説（3）「適用・発展問題の工夫」

手だて： 計算カードを使いながら、数多くの問題にふれさせ、たし算の計算が確実にできるようにさせる。ゲームを通して友達と交流しあうことで、意欲を高めながら学習に取り組ませる。



(4) 展開

段階	学習活動と主発問	予想される 児童の反応等	指導上の留意点 ・留意点 □評価
つかむ ・ みとおす 10分	1. 前時の学習を振り返る。 ・前の時間はどんな学習をしましたか。 2. 課題を知る。 ・今日の学習予定を教えてください。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;">たしざんゲームたいかいをしよう</div> ・たし算の計算の復習をしましょう。 3. ゲーム大会の内容を知る。 ・2つのゲームにちょうせんしましょう。	・カードづくりをしました。 ・カードゲームをしました。	・これまでの学習から、特に誤答の多かった問題を中心に、カードで復習をする。
やってみる 20分	4. たし算ゲーム大会をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;">ゲーム1 (カードあわせ)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;">ゲーム2 (カードぬき)</div> ・グループごとに場所をかえながら、ゲームをしましょう。 ・時間は10分交替です。合図がなったら、次の場所に移動しましょう。 ・カードぬきは初めてなので、先生といっしょにやりましょう。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;">仮説(3)適用・発展問題の工夫</div>	【カードあわせ】 式カードと答えカードが同じになったらもう。 【カードぬき】 答えが同じカードなら出す。早く無くなった人が勝ち。(9+9がババの役目をする。)	関 すすんでゲームに参加しているか。(観察) 表 正確に計算カードに答えることができたか。(観察)
あてはめる 10分	5. 計算の習熟を図る。 ・先生からの挑戦状にチャレンジしましょう。	・計算プリントの練習問題を解く。	表 繰り上がりのある1位数どうしの加法計算が確実にできる。(プリント) ・自分で答え合わせができるようにする。
ふりかえる 5分	6. 本時の学習を振り返る。 ・ゲーム大会を楽しむことができたか。 ・正しく計算できたか。 ・友達のがんばりについて。 7. 次時の学習内容を知る。 ・ゲーム大会の続きをする。		・本時の学習の成果を学習プリントに自己評価する。

(5) 具体的評価基準

A	B	努力を要する児童への支援の手立て
繰り上がりのある1位数どうしの加法計算が正確に速くできる。	繰り上がりのある1位数どうしの加法計算が確実にできる。	苦手な計算をあらかじめ黒板に掲示しておき、見ながら答えてもよいとする。

(6) 板書

<p>たし算ひんと</p> <p>1 6</p> <p>$7 + 9$ $8 + 8$</p> <p>$9 + 7$</p> <p>1 7</p> <p>$8 + 9$ $9 + 8$</p> <p>1 8</p> <p>$9 + 9$</p>	<p>たし算ゲームたいかいをしよう</p>	<p>がくしゅうのふりかえり</p> <ul style="list-style-type: none"> ・わかったこと ・できるようになったこと ・ともだちのがんばり
	<p>カードあわせ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・もんだいカードとこたえカードが、あったらもらえる。 ・たくさんもらったひとのかち。 	<p>カードぬき</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パパぬきとおなじ ・はやくなくなったひとのかち。 ・パパは $\square + \square$

