①本時を構想する上でポイントとなる素地

○問題解決のための知識・技能

・数をたす計算は「たし算」で計算できることを理解している。

○既習とつなぐ見方・考え方

・1年「いくつといくつ」で，玉入れをして1つも入らなかった状態を「0」と表せることを学習している。

教材研究ノート№1-A-11

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1回目 | 2回目 |
| けんた | ○×○ | ×○× |
| みさき | ○○× | ○×○ |
| だいき | ○○○ | ××× |
| あすか | ××× | ×○○ |

≪学習問題≫

輪投げゲームをしました。

1回目と2回目に入った数を

たすと何個になりますか。

≪定着・活用問題≫

授業計画･実施記録

主眼

≪学習問題≫

②見通し:ひとつも入らなかった場合は，どうすればよいだろう。

→ひとつも入らない場合は，0と表せば計算できる。

②学習課題:ひとつも入らない場合を0と表して，1回目と2回目に入った数をたし算に直して計算しよう。

１　課題とまとめを一体のものとしてとらえるには

③個人追究:表の数をたし算に直して計算する。

④共同追究前半（解法の比較検討）

「式を確認しよう。」

→「ひとつも入らなかった場合は，0で表して計算している。」

④共同追究後半（思考を深める）

「0をたすとは，どういうことだろう？」

→「1つも入らなかったから，0をたすとは，何もないものをたしている。」

「数字では0だけど，本当は何もないものをたしている。」

⑤まとめ（児童生徒の言葉で）

・0をたすとは，何もないものをたしている。

・0をたしても，何もないものをたしているので，もとの数字は変わらない。

⑥定着･活用問題

ひろしくんが2回玉入れをしたときに

入った玉の数を表す式は，次のように

なりました。どのように玉が入ったか

説明しましょう。

1. 2＋0　　(2)　0＋3　　(3)　0＋0

****

＜本時の展開に当たっての留意点＞

・ゲーム等を通して，具体的な状況の中で，0のたし算をとらえさせ，説明させることを大切にしたい。

・「0＋0」のような特別な場合を，ゲームの中で作り出すには無理があり，ひとつも入らなかった子どもの気持ちも考え，教師からこのような場合はどのように考えればよいかと投げかけるとよい。

【板書計画】