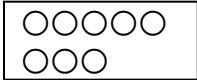


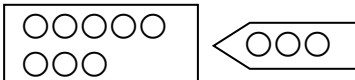
## 答えが10をこえるたし算 あ・れ・こ・れ

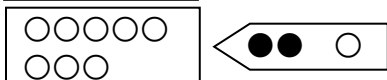
1年生の「 $8+3$ 」の場面を考えてみましょう。以下のような学習活動を求めます。


くるまが 8だい とまっています。 3だい くと なんだいに なりますか。

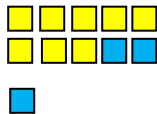
**1 「計算方法を考えましょう」という問いでは動けません。考えるということを行動化させる具体的な指導が必要です。例えば次のようなノート作業をさせましょう。**

①くるまが8台とまっている。 → ① 

②3台きた。 → ②  \*番号を付け、時系列で過程を表現させる。

③合わせる。 → ③ 

④みんなで11台になる。 → ④ 



ブロックだけでは、思考過程が消えてしまう。

**2 「 $8+3$ 」を、10を超えるたし算の代表の数(場面)だと意識させましょう。**

(1) 加数の3を変化させる。

- 8 + ●●○ 3
- 8 + ●●○○ 4
- 8 + ●●○○○ 5
- 8 + ●●○○○○ 6
- 8 + ●●○○○○○ 7
- 8 + ●●○○○○○○ 8
- 8 + ●●○○○○○○○ 9

10のかたまりをつくる方法で確かめてみよう。

8に3以上の数を足すとき、どんな数であっても、「10」にするために「2」だけを動かすことを強くイメージさせることが大切。

- 8 + 0
- 8 + 1
- 8 + 2
- 8 + 3
- 8 + 4
- 8 + 5
- 8 + 6
- 8 + 7
- 8 + 8
- 8 + 9

(2) 被加数の8を変化させる。

- 9 + ●○○○○○○○○○
- 8 + ●●○○○○○○○○○
- 7 + ●●●○○○○○○○○○
- 6 + ●●●●○○○○○○○○○
- 5 + ●●●●●○○○○○○○○○
- 4 + ●●●●●●○○○○○○○○○
- 3 + ●●●●●●●○○○○○○○○○
- 2 + ●●●●●●●●○○○○○○○○○
- 1 + ●●●●●●●●●○○○○○○○○○

どんな数の場合でも「2」なの？

10の補数が瞬時に頭に浮かぶようなドリルが大切。T「7」 → C「3」  
T「4」 → C「6」..

さらに、算数的活動として、例えば「卵パック」で、10のかたまりをつくるゲーム的な活動を多く取り入れることが効果的。その際、「7だから3」と、一度に握る個数を言語化させる。

(3) 箱詰め作業を体験させる。

