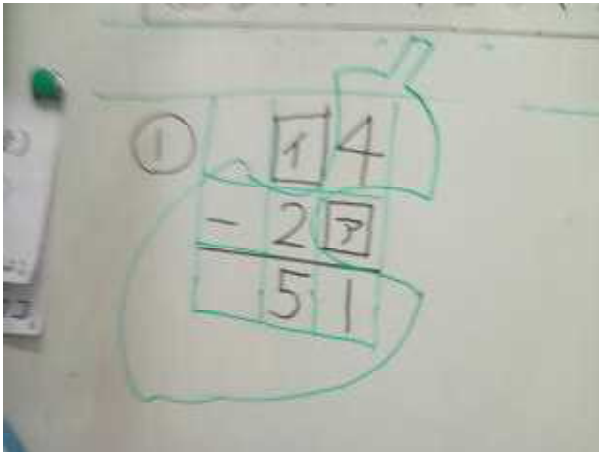


柏木ビジョン

2025 .6. 25
新宿区立
柏木小学校
実践通信
第 6 号

算数科 引き算の筆算（虫食い算） Y.M. 教諭

虫に計算の一部を食べられちゃった



いちの位から逆算で求める

「□のところを虫に食べられちゃったんだよね。ここに数字があったんだけど、みんな数字を見つけてくれる？」（教）

すでに、何人かの口から正答が出始めていい。Y.M. 教諭は、それをいさめて

「みんな、引き算はどちらの位からしたんだっけ」（教）

「一の位」（子）

「では次の位は」（教）

「十の位」（子）

分かっている子が答えて、それをそのまま流してしまうと、学習にならない子が出てしまうからです。必要なのは、誰もが設問や課題に対して思考することです。

「では、「ア」の数字を教えてください。」（教）

「3です」（子）

「では、「イ」の数字を教えてください。」（教）

「7です」（子）

「では、「ア」の数字はどうやって求めましたか」（教）

「数字の位置を考えて、あてはめて考えたから」

「4引く3をしたら1だから」（子）

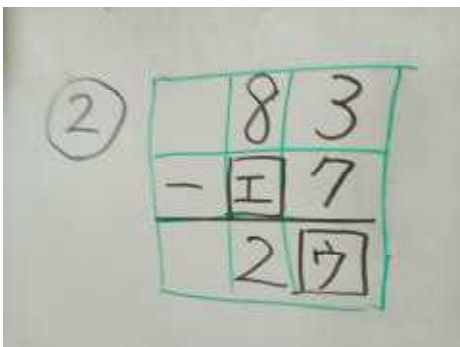
「では、「イ」の数字はどうして7としましたか」（教）

「7引く2は5だから」（子）

「5足す2は7だから」（子）

「あっ、たしかめだね」（子）

今度は繰り下がり



「では次の問題です」（教）

「あー繰り下がりだー」（子）

「また食べられちゃったよー」（子）

つぶやきを聞いているだけで楽しくなります。

繰り下がりということで、いきなり動きが鈍くなったような気がします。

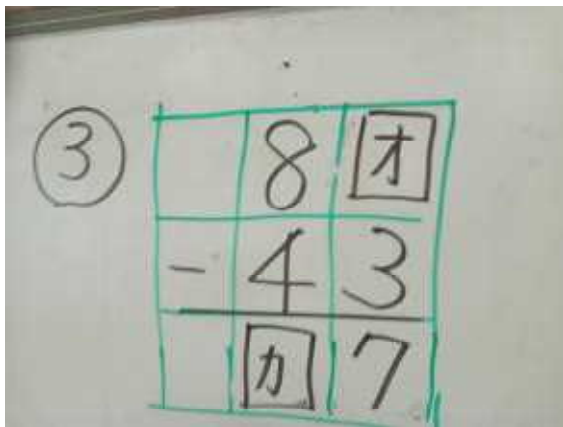
「ウはどうなりますか」（教）

「3－7はできないから、8から10をもらって10－7は3だから、3足す3で6です」（子）

「エは、7引くエが2だから、エは5です」(子)

「8を最初に7にして、7引く2は5です」(子)

レベルがかなり上昇してきていて、よく考えているなど感心してしまいます。



③の問題にとりかかります。ほとんどの子が即答できません。時間がたつにつれて「できました」という子が増えてきました。悩んでいる子は、オに10という数字が入れられないと悩む子が続出してたせいです。そのうちに、オに0を入れればよいのかということに気付いた子が出てきたことで、鉛筆が進み出しました。

「答えが書けた人は、理由を教えてください」(教)

「オは7足す3は10だけど、一の位に10は入らないので、0です」(子)

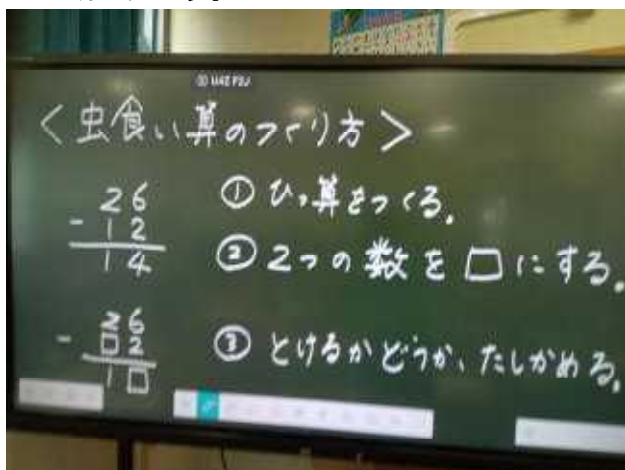
「オは、3を引いて7になる数で、10以外なので0です」(子)

「カは、8を7にして(1の位に繰り下げるから)、7引く4は3です」(子)

「できた人はどれぐらいいますか」(教)

約十人ぐらいが手をあげました。

虫食い算をつくりましょう



「今度は皆さんに虫食い算をつくってもらいます」(教)

虫食い算をつくる上での注意事項を確認して、子どもたちは黙々と取り組んでいます。実際に式をつくってみては、あてはまるかどうかを真剣に試してみています。

その中で、ある子が左下のような問題を作成しました。オ、カの回答の時のことを応用して、自分なりに組み立てた問題のようです。Y.M.教諭は、その問題をホワイトボードに書き写して「みんなも解いてみてください」と投げかけました。授業後、その子の元へ、回答を確認に行く子が何人も見られました。

もともとが虫食い算というのは発展問題です。算数的活動ということで、ゲーム的な要素も含みます。子どもたちが思考を活用して、さまざまなことにチャレンジすることは望ましいことです。できる、できないにかかわらず、算数をたのしむという気持ちを大切にしてもらいたいと思いました。

