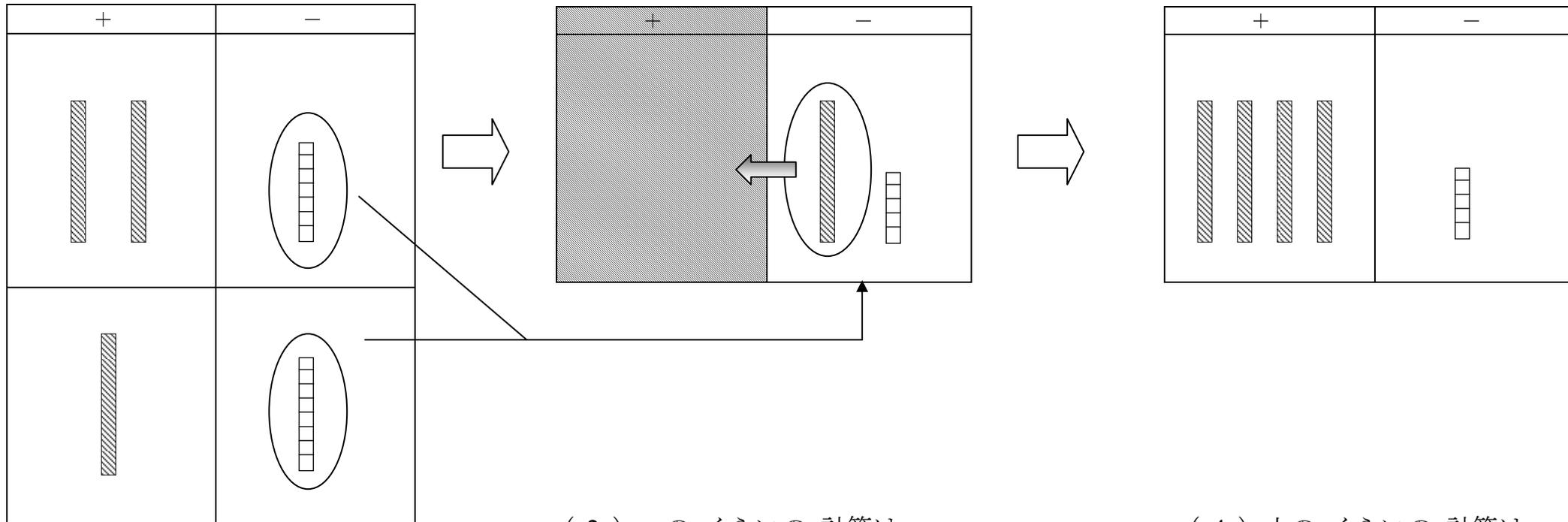


たし算の ひっ算の しかた

2ねん くみ ばん

なまえ _____

◆ ひっ算の しかたを せつめいしましょう。



(1) くらいを たてに そろえて かきます。

$$\begin{array}{r} \square \quad \square \\ + \square \quad \square \\ \hline \end{array}$$

(2) 一の くらいの 計算は

$$\begin{array}{r} \square + \square = \square \square \\ 2 \quad 7 \\ + 1 \quad 8 \\ \hline \textcircled{1} \quad 5 \end{array}$$

(3) 十の くらいに 1くり上がります。

(4) 十の くらいの 計算は

$$\square + \square = \square$$

(5) くり上がった 1も たします。

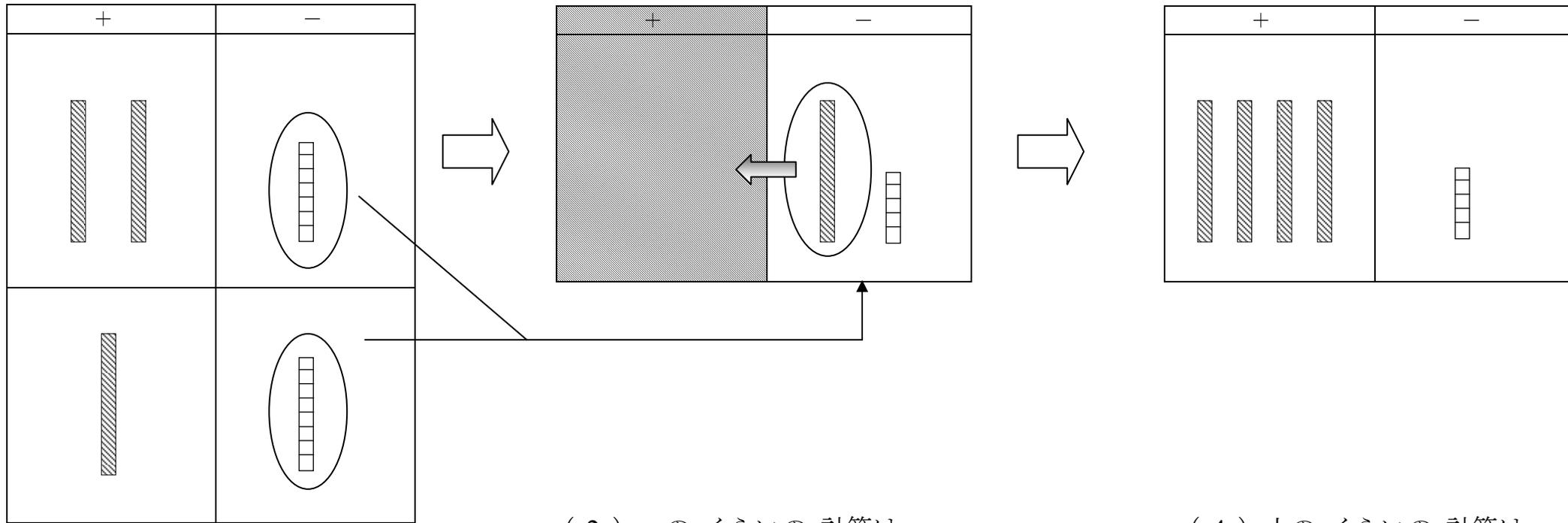
$$\begin{array}{r} 2 \quad 7 \\ + 1 \quad 8 \\ \hline \textcircled{1} \quad 5 \\ 4 \quad 5 \end{array}$$

たし算の ひっ算の しかた

2ねん くみ ばん

なまえ _____

◆ ひっ算の しかたを せつめいしましょう。



(1) くらいを たてに そろえて かきます。

$$\begin{array}{r} \boxed{2} \ \boxed{7} \\ + \boxed{1} \ \boxed{8} \\ \hline \end{array}$$

(2) 一の くらいの 計算は

$$\begin{array}{r} \boxed{7} + \boxed{8} = \boxed{1} \ \boxed{5} \\ 2 \ 7 \\ + 1 \ 8 \\ \hline \textcircled{1} \\ 5 \end{array}$$

(3) 十の くらいに 1くり上がります。

(4) 十の くらいの 計算は

$$\begin{array}{r} \boxed{2} + \boxed{1} = \boxed{3} \\ 2 \ 7 \\ + 1 \ 8 \\ \hline \textcircled{1} \\ 4 \ 5 \end{array}$$

(5) くり上がった 1も たします。

たし算の ひっ算の しかた

1. この単元のシート構成

- 単元名 たし算の ひっ算
- シート名 たし算の ひっ算の しかた
たし算の ひっ算の れんしゅう
たし算の ひっ算の もんだいを 作ろう

2. ねらい

- 筆算形式をもとにした2位数の加法の計算の仕組みを理解し、正しく適用することができる。

3. 活動のポイント

- $27 + 18$ の計算を通して、一の位から十の位へと位ごとに計算する筆算の仕組みをブロック図と対応させながら考えることによって、くり上がりの処理の仕方について理解する。

4. 留意点

- 数値とブロック図を変更して、くり上がりのない場面設定での計算の仕方について考えることも可能である。また、くり上がりのある場合との対比も可能である。