

| | | | | |
|--|--|--------------------------------|---|---|
| 単元 | なかよし | | | 4月(4時間) |
| 目標 | 観点に合わせて仲間集めをしたり、物の個数の多少の比べ方を考え、進んで生活や学習に活用する。 | | | |
| 評価 規準 | (①知・技)分類の仕方や個数の比べ方を理解している。 (②思・判・表)分類の仕方や個数の比べ方を考えている。 (③主体的態度)数に関心を持ち、進んで仲間分けしたり比べたりしようとしている。 | | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 | 評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」 |
| | 1 | ○自分で決めた観点で仲間集めをする。 | ○複数の仲間集めができるように、「同じ動物」「本を読んでいる動物」等、幾つかの観点を提示する。 | ◇示された観点や自分で決めた観点をもとに、進んで仲間集めをしようとしている。 ＜学習プリント③＞ |
| | 1 | ○集めた仲間を発表し合い、他の仲間を見付ける。 | ○観点を変えると異なった仲間集めができることに気付けるように、仲間集めをした根拠を話し合う機会を設定する。 | ◇仲間集めをした根拠を発言している。＜発言②＞ |
| | 1 | ○ものの個数の多少を比べる。 | ○比べる対象を線で結びながら比べられるように、比べる対象が近くに並んでいるイラストを用意する。 | ◇1対1対応によって、2つの集合の大きさを比べている。 ＜学習プリント①＞ |
| | 1 | ○ものの個数の多少を、違う物に置き換えて比べる方法を考える。 | ○対象を半具体物に置き換えた比べ方に気付けるように、おはじきを用意する。 | ◇おはじきを用いて、比べ方を発言している。 ＜発言・行動②＞ |
| 【備考】 ・合科(第3時):生活科「ともだちになろう」(好きな食べ物や遊び、誕生日が同じ等の仲間作りゲームを行い、多少を比べる活動を行えるとよい。) | | | | |

| 単元 | 1 10までの かず | | 4月(9時間) |
|--------|---|--|---|
| 目標 | 10までの数の大きさや比べ方を考え、進んで生活や学習に活用する。 | | 【指導事項：A(1)ア(ア)イ(ア)】 |
| 評価規準 | (①知・技)10までの数の数え方、数字の書き表し方、数の順序、系列や大小を理解している。 (②思・判・表)身の回りの物を、色や形などを捨象して個数に着目して捉え、半具体物や絵などを用いた数の大きさの表し方や比べ方を考えている。 (③主体的態度)数に対する興味・関心をもち、身の回りのものを進んで数えたり、書き表したりしようとしている。 | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 |
| つかむ | 1 | ○教科書の挿絵を基に、いろいろな観点から仲間分けをし、単元のめあてを立てる。 単元のめあて 10までのかずについてかんがえよう | ○いろいろな観点で仲間分けをできるように、「なかよし」で行った活動の画像や教科書の挿絵を提示する。 |
| 解決していく | 2 | ○教科書の挿絵を基に、1から5までの数の場面の様子の仲間分けをし、要素が等しい集合に共通する性質として数詞を1から捉え、5までの数字の書き順を知る。 | ○身の回りの物を、個数に着目して捉えられるように、教科書の挿絵から同数のものを見付ける時間を確保する。 |
| | 1 | ○数カードを使って、具体物、数字、数詞、数図を対応させ、1から5までの数を読んだり、書いたりする。(※) | ○正確に1から5までの数を読んだり、書いたりできるように、教科書の挿絵の物の数やブロックと同数の数図カードを用意する。 |
| | 2 | ○教科書の挿絵を基に、6から10までの数の場面の様子の仲間分けをし、要素が等しい集合に共通する性質として数詞を捉え、6から10までの数字の書き順を知る。 | ○具体物の個数と数字の関係を理解できるように、絵カードや数図カードを用意する。 |
| まとめる | 1 | ○数カードを使って、具体物、数字、数詞、数図を対応させ、6から10までの数を読んだり、書いたりする。(※) | ○6から10までの数を読んだり、表したりできるように、色が塗られていない数図やブロックを用意する。 |
| | 1 | ○0について知り、早並べゲーム(順序)、算数じゃんけんゲーム(大小)、神経衰弱ゲーム(等しい)、ババぬきゲーム(等しい)などをする。(※) | ○身の回りのものの個数に関心をもてるように、数カードを用意する。 |
| まとめ | 1 | ○まとめのテストを行う。 | ○6割以上の問題について、正答を出している。 |

【備考】

- ・作成した数カードは、『たしざんと ひきざん』など、他の題材などでも広く活用していくとよい。
- ・絵カードや数図カードは、生活科室前のロッカーに保管してある。

(※) について

数カードを使ったゲームはトランプと同様に行い、具体物、数字、数詞、数図の四つを対応させながら活動に取り組むことができるようにするとよい。

| 単元 | 2 なんばんめ | | | 4・5月(5時間) |
|--|---|---|--|--|
| 目標 | 基点を決めた順序や位置の表し方を考え、順序数と集合数の違いを理解し、進んで生活や学習に活用する。 | | | 【指導事項：A(1)ア(イ)イ(ア)B(1)ア(ウ)イ(ア)】 |
| 評価規準 | (①知・技)順序数を用いたものの順番や位置の表し方や、順序数と集合数の違いを理解している。 (②思・判・表)数を順序や位置を表すものとして捉え、順序数を用いたものの順番や位置の表し方を考えている。 (③主体的態度)ものの順番や位置を表すことに関心をもち、進んで表そうとしている。 | | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 | 評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」 |
| つかむ | 1 | ○日常生活の中にある順番や位置を考え、単元のめあてを立てる。 単元のめあて じゅんばんやかぞえかたをかんがえよう | ○順番や位置を表すのに数を用いることができるように、校庭の木の木の本数や順番など具体的な場面の数え方を例示する。 | ◇「前から□番目」という言葉を使って数えようとしている。 <発言③> |
| | 1 | ○教室の絵を用いて、ものの順番や位置の表し方を考える。 | ○ものの順番や位置の表し方に気付けるように「上下・前後・左右」の視点を提示する。 | ◇「上下・前後・左右」の視点を付けてものの順番や位置を表している。 <発言②> |
| 解決していく | 1 | ○教室の絵を用いて、順序数と集合数を比較し、その違いを考える。 | ○順序数と集合数を使い分けることができるように、「前から○人立つ」場面と「前から○番目の人が立つ」場面を例示する。 | ◇順序や位置を表す数に応じて、立つ人や人数を発言している。 <発言②> |
| | 1 | ○「なんばんめげえむ」を行い、身の回りにあるものの順序を表す。(※) | ○身の回りにあるものの順序についていろいろな言葉を用いて表すことができるように、おはじきを操作して考える『なんばんめげえむ』を設定する。 | ◇身の回りにあるものの順序を「上下」「左右」「前後」のそれぞれを用いて、正反対の2方向から記述している。 <ノート①②③> |
| まとめ | 1 | ○まとめのテストを行う。 | | ◇6割以上の問題について、正答を出している。 <テスト①②> |
| <p>【備考】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習後に、体育の整列のときや、生活場面の中で『なんばんめげえむ』のような活動をし、十分に習熟してからテストを行う。 ・関連：生活科「がっこうたんけんをしよう」(体育科や生活科の整列の際に、順番や位置の表し方を活用できるとよい。) <p>(※)について 「なんばんめげえむ」とは、机上におはじきを並べて「右から4番目のおはじきを赤にしましょう」「左から5個のおはじきを青にしましょう」などの指示に合わせて操作する活動を取り入れたゲームである。</p> | | | | |

| 単元 | 3 いくつと いくつ | | 5月(8時間) | |
|--|--|---|--|--|
| 目標 | 10までの数を合成したり分解したりして、数を多面的に捉え、進んで生活や学習に活用する。 | | 【指導事項：A(1)ア(イ)イ(ア)】 | |
| 評価規準 | (①知・技)10までの数の構成を理解している。 (②思・判・表)10までの数を他の数の数の和として多様に捉えたり、数な並びから規則性を見出したりしている。 (③主体的態度)10までの数の構成に関心を持ち、進んで合成したり分解したりしようとしている。 | | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 | 評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」 |
| つかむ | 1 | ○「おはじきあてげえむ」を行い、5の構成をまとめたり、5より大きい数の構成を予想したりし、単元のめあてを立てる。(※) 単元のめあて _____ いろいろなかずのいくつといくつをかながえよう | ○5までの数の合成や分解に関心をもてるように、同じ色のおはじきを5個ずつ用意する。 | ◇ゲームの結果を基に、5の構成を複数表そうとしている。 <ノート・行動③> |
| 解決していく | 1 | ○「おはじきあてげえむ」をし、5の構成を基に6の構成を考える。(※) | ○6の構成をつくれるように、おはじきを用意して、5の構成を例示する。 | ◇指を折ったり、おはじきを使ったりして数えている。 <ノート・行動①> |
| | 1 | ○「7になあれげえむ」をし、6の構成を基に7の構成を考える。(※) | ○7の構成をつくれるように、さいころの目を記録する学習プリントを用意する。 | ◇指を折ったり、おはじきを使ったりして数えたり、記述したりしている。<学習プリント・行動①> |
| | 1 | ○数図カードを用いて、8の数の構成をする。 | ○8を2つの数の和として捉えることができるように、1～7までの数図カードを用意する。 | ◇1～7までの2つの数を合成し、8を構成している。 <行動②> |
| | 1 | ○「おはじきあてげえむ」をし、8までの構成を基に9の構成を考える。 | ○9の構成の規則性に気付けるように、9の構成が書かれたカードを並べて提示する。 | ◇9の構成の組合せが8つあることや、組合せの数が1ずつ増減していることを記述している。 <ノート②> |
| | 1 | ○9までの構成を基に10の構成をする。 | ○10を合成したり分解したりできるように、10個の数ブロックを提示する。 | ◇10の構成の組合せを表している。 <ノート①> |
| ・ま生とかめする | 1 | ○「□になあれげえむ」などをする。(※) | ○10までの構成を進んで用いることができるように、さいころを用意する。 | ◇最初に出た目の数を基に、次に自分が出したいさいころの目の数を記述しながら振っている。 <学習プリント③> |
| | 1 | ○まとめのテストを行う。 | | ◇6割以上の問題について、正答を出している。 <テスト①②> |
| 【備考】 ・操作活動を通して、数の構成について考えられるようにする。 ・「□になあれげえむ」のかわりに、教科書のゲームや、ばば抜きや後出しジャンケンを活用してもよい。 | | | | |
| (※)について ・「おはじきあてげえむ」は、決まった数のおはじきを右手と左手に分けてもち、どちらかの手を開いておはじきを見せ、もう一方の手のおはじきの数を当てるというゲームである。 ・「7になあれげえむ」とは、グループごとに立方体のさいころを振り、最初に出た目の数と、自分が振って出たさいころの目の数とを合わせて7にするというゲームである。 ・「□になあれげえむ」とは、グループごとに正多面体さいころを振り、最初に出た目の数と、自分が振って出たさいころの目の数とを合わせて□にするというゲームである。 | | | | |

| 単元 | 4 あわせていくつ ふえるといくつ | | 6月(9時間) |
|--|---|---|---|
| 目標 | 加法が用いられる場面の表し方を考え、加法の意味を理解し、進んで生活や学習に活用する。 | | 【指導事項：A(2)ア(ア)(イ)イ(ア)】 |
| 評価規準 | (①知・能)加法が用いられる場合、和が10以下の加法の計算の仕方を理解している。 (②思・判・表)加法が用いられる場面の表し方を考えている。 (③主体的態度)加法に関心をもち、加法が用いられる場面を進んで表そうとしている。 | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 |
| つかむ | 1 | ○「ぼうりんぐげえむ1」を行い、加法を知り、単元のめあてをつかむ。(※) 単元のめあて _____ たしざんについてかんがえよう | ○加法に関心をもてるように、具体物を操作しながら合併と増加が用いられる場面に出合う「ぼうりんぐげえむ1」を設定する。 |
| 解決していく | 1 | ○「ぼうりんぐげえむ1」において、Aさんが3個、Bさんが2個倒したときの合計を求める場面(合併)の表し方を考え、合併の場面の式の表し方を知る。 | ○合併の場面の表し方に気付けるように、数ブロックや丸図を用いて問題場面を表す機会を設定する。 |
| | 1 | ○「ぼうりんぐげえむ1」において、Aさんが1回目に3個、2回目に2個倒したときの合計を求める場面(増加)の表し方を考える。 | ○合併と増加の場面の表し方の共通点と相違点に気付けるように、第2時の数ブロックや丸図を用いた合併の場面の表し方を提示する。 |
| | 1 | ○身の回りの合併が用いられる場面を式に表す。 | ○合併の場面を表せるように、子どもが遊んでいる場面や色の異なるお菓子を数える場面などをイラストで提示する。 |
| | 1 | ○加法の計算カードを用いて、『カードとりゲーム』を行う。 | ○和が10以下の加法の計算ができるように、和が10以下の計算カードをペアで取り合うカードを用意する。 |
| | 1 | ○加法の計算カードを用いて、和が10以下の加法の被加数と加数、和の関係性について考える。 | ○被加数と加数、和の関係性に気付けるように、計算カードを同じ被加数の列で加数が1から順番に並ぶように提示する。 |
| | 1 | ○「ぼうりんぐげえむ1」において、1人が0個、もう1人が3個のときの式を考える。 | ○0を含む加法が用いられる場面を理解できるように、 $0+3$ や $3+0$ の式の意味を伝え合う機会を設定する。 |
| まとめ生めかす | 1 | ○加法の式を基にいろいろな問題場面をつくり、友達と解き合う。 | ○加法が用いられる問題場面を進んでつくれるように、式と問題を書き込める学習プリントを複数用意する。 |
| | 1 | ○まとめのテストを行う。 | |
| 【備考】 ・用語・記号 「しき」「+」「=」「たしざん」 ・合併と増加の違いは、「あわせて」「ふえると」などの言葉、矢印などを用いた図、式の交換性といった視点から考えられるようにする。 (※) について 「ぼうりんぐげえむ1」とは、ピンの数を5本にし、ペア対抗で2人の合計点を競うゲームである。(合併の場面)1本も倒せなかった場合は、もう一度投げてよいこととする。道具は、1年WSロッカーにある。 | | | |

評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」

◇加法の学習に対してこれからしていきたいことを発言している。<発言③>

◇指や数ブロック、おはじきを使って2つの集合を同時に動かして合わせている。<行動①>

◇増加は、2のまとまりだけを3のまとまりの方へ動かしているが、全部の数を求めているのは同じであることを発言している。<発言②>

◇合併や増加の問題場面から加法の式に表し、答えを求めている。<ノート①>

◇和に応じて、適切な計算カードを取っている。<行動①>

◇同じ和が斜めに並んでいることや被加数が同じ列の加法は加数と和が1ずつ増えていることなどを記述している。<ノート②>

◇1本も倒れていないときでも0を使って立式できることを説明している。<発言②>

◇合併や増加の問題場面を進んでつくったり、友達の問題を解いたりしている。<学習プリント③>

◇6割以上の問題について、正答を出している。<テスト①②>

| 単元 | 5 のこりはいくつ ちがいはいくつ | | 6・7月(10時間) | |
|--|---|---|--|--|
| 目標 | 減法が用いられる場面の表し方を考え、減法の計算の意味を理解し、進んで生活や学習に活用する。 | | 【指導事項：A(2)ア(ア)(イ)(ア)】 | |
| 評価規準 | (①知・能)減法が用いられる場合、差が10以下の減法の計算の仕方を理解している。 (②思・判・表)減法が用いられる場面の表し方を考えている。 (③主体的態度)減法に関心を持ち、減法が用いられる場面を進んで表そうとしている。 | | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 | 評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」 |
| つかむ | 1 | ○6本のピンに向かってペアで1回ずつボールを転がし、残ったピンの本数を競う『ぼうりんぐげえむ』をし、「ひきざん」を知り、単元のめあてをつかむ。 単元のめあて ひきざんについてかんがえよう | ○減法が用いられる場面に関心をもてるように、倒した本数を塗りながら記録できるピンのイラストと「ちがいはなんぼん」という項目がかかれたスコアシートを用意する。 | ◇加法の場面との違いや減法について学習していきたいことを発言している。 <発言③> |
| 解決していく | 1 | ○『ぼうりんぐげえむ』の場面から、6本のピンのうち2本倒したときの残りのピンの本数の求め方を考え、求残の場面における式の表し方を知る。 | ○求残の場面の表し方について考えられるように、おはじきや数ブロック、絵、図を用いた、増加の問題場面の解決方法を想起する機会を設定する。 | ◇おはじきや数ブロック、絵、図を用いて、減数分を移動させて残りを求めている。 <行動・ノート②> |
| | 1 | ○求残の問題場面を式に表し、答えを求めたり、減法の式やイラストを基に問題場面を作ったりする。 | ○求残の場面をいろいろな方法で表せるように、いろいろな求残の問題場面やイラスト、 $4-2$ 、 $9-6$ などの式を提示する。 | ◇求残の問題場面を式に表し、正確に答えを求めたり、減法の式やイラストを基に求残の問題場面を作ったりしている。 <ノート①> |
| | 1 | ○『ぼうりんぐげえむ』の場面から、6本のピンと4本のピンの本数の差の求め方を考え、求差の場面における式の表し方を知る。 | ○求差の場面の表し方について考えられるように、おはじきや数ブロック、絵、図を用いた、求残の問題場面の解決方法を想起する機会を設定する。 | ◇おはじきや数ブロック、絵、図を用いて、減数分を一对一対応させて差を求めている。 <行動・ノート②> |
| | 1 | ○求差の問題場面を式に表し、答えを求めたり、減法の式やイラストを基に問題場面をつくったりする。 | ○求差の場面をいろいろな方法で表せるように、いろいろな求差の問題場面やイラスト、 $4-2$ 、 $9-6$ などの式を提示する。 | ◇求差の問題場面を式に表し、正確に答えを求めたり、減法の式やイラストを基に求差の問題場面をつくったりしている。 <ノート①> |
| | 1 | ○『ぼうりんぐげえむ』の場面において、 $3-3$ 、 $3-0$ 、 $0-0$ の式の意味を考える。 | ○0を含む求残と求差の場面の意味を理解できるように、0を含む求残と求差の場面をおはじきや数ブロック、絵、図を用いて友達に説明する機会を設定する。 | ◇0は「ピンが1本も残っていない」や「1本も倒さない」などの意味を表していることを発言している。 <発言①> |
| | 2 | ○規則的に並んだ減法の計算カードの、並び方の特徴を考える。 | ○被減数と減数、差の関係性に気付けるように、同じ被減数の列で減数が0から順番に並べられた計算カードを提示する。 | ◇同じ差が斜めに並んでいることや被減数と減数が1増える(減る)と差が等しくなることなどを記述している。 <ノート②> |
| まとめ 生かす | 1 | ○10本のピンを使って『ぼうりんぐげえむ』をし、単元の学習を振り返る。 | ○進んで10以下の数から1位数を引く減法を活用しようとすることができるように、ピンの残りや違いの本数を計算して記録できるスコアシートを用意する。 | ◇減法の式に表してピンの残りや違いの本数を計算して求めている。 <スコアシート③> |
| | 1 | ○まとめのテストを行う。 | | ◇6割以上の問題について、正答を出している。 <テスト①②> |
| 【備考】 ・用語：記号「-」「ひきざん」 ・関連：生活科「おおきなあれ」（友達との、芽や葉の数の違いを記録する際に、減法を活用できるとよい。） | | | | |

| 単元 | 6 かずしらべ | | 7月(2時間) |
|--|---|-------------------------------|--|
| 目標 | ものの個数を絵や図を用いて表したり読み取ったりする。 | | 【指導事項：D(1)ア(ア)イ(ア)】 |
| 評価 規準 | (①知・技)ものの個数の絵や図への表し方や読み取り方を理解している。 (②思・判・表)ものの個数の絵や図への表し方を考えている。 (③主体的態度)ものの個数を絵や図を用いることに関心をもち、進んで表そうとしている。 | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 |
| | 1 | ○縦・横の長さが違う長方形の紙などの広さの比べ方を考える。 | ○ものの個数を絵や図などに表せるように、曜日毎に咲いたアサガオの花を、曜日ごとに色分けして塗れる学習プリントを用意する。 |
| | 1 | ○絵を用いた簡単なグラフの特徴を考える。 | ○絵を用いた簡単なグラフのよさに気付けるように、大きさの異なる絵と、大きさの等しい絵を提示する。 |
| 評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」 ◇曜日ごとに咲いたアサガオの花の数を指でさして数えたり、数詞を書いたり、数ブロックに置き換えたりして、曜日ごとに咲いたアサガオの花の数を塗っている。 <学習プリント・行動①> ◇ 進んで整理した絵や図の特徴を見付けている。 <ノート①②③> | | | |
| 【備考】 ・関連：生活科「おおきなあれ」（芽や葉の数を記録する際に、簡単なグラフの表し方を活用できるとよい。） ・まとめのテストは、「なんじ なんじはん」と併せて行う。 | | | |

| | | | | |
|--|--|---|--|---|
| 単元 | 7 なんじ なんじはん | | | 7月(3時間) |
| 目標 | 生活の中の時刻に関心をもち、時刻についての理解の基礎となる経験を豊かにする。 | | | 【指導事項：C(2)ア(ア)イ(ア)】 |
| 評価 規準 | (①知・技)何時、何時半の時刻の読み方を理解している。 (②思・判・表)短針と長針の位置を基に、時刻を考えている。 (③主体的態度)時刻に関心をもち、進んで時刻を読んだり表したりしようとしている。 | | | |
| 過程 | 時間 | | 指導上の留意点 | 評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」 |
| | 1 | ○1日の生活に関わる時刻がかかれた挿絵を基に、1日の生活と関連付けながら、何時を読み取る。 | ○何時か正しく読むことができるように、読んだ時刻の根拠を話し合う機会を設定する。 | ◇模型時計を操作しながら、何時の時刻を読み取るようとしている。 <行動③> ◇何時の時刻を正しく読んでいる。 <発言①> |
| | 1 | ○模型時計を使って、何時や何時半の読み方や表し方を考える。 | ○何時半の時刻のときの短針の正しい位置に気付けるように、模型時計を9時や10時から少しずつ動かすことを例示する。 | ◇ 何時や何時半の時刻を正しく読んでいる。 <ノート①②③> |
| | 1 | | | |
| 【備考】 ・単元を通して模型時計を使い、時刻を読んだり、表したりする活動を数多くできるようにする。また、自分の1日の生活を時刻と対応させて表すことにより、時刻を読み取り、生活の中に生かすことができるようにする。 ・用語・記号 「○時」「○時半」 ・十分に習熟できるよう、4月から日常的に扱っていきるとよい。 ・算数セットの中にある模型時計を夏休み前に持ち帰らせて、家庭でも習熟できるとよい。 ・まとめのテストは、「なんじ なんじはん」と併せて行う。 | | | | |

| 単元 | 8 10よりおおいかず | | 8・9月(10時間) | |
|--|--|---|---|--|
| 目標 | 10までの整数の仕組みを基に、20までの整数の読み方、かき方、仕組み、和や差の求め方を考え、進んで生活や学習に活用する。【指導事項：A(1)アウ(キ)(ク)イ(フ)A(2)ア(エ)イ(フ)】 | | | |
| 評価規準 | (①知・技)20までの整数についての読み方、かき方、仕組み、和や差の求め方を理解している。 (②思・判・表)10までの整数の仕組みを基に、20までの整数の読み方、かき方、仕組み、和や差の求め方を考えている。 (③主体的態度)10より大きな数に関心をもち、20までの整数について調べようとしている。 | | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 | |
| つかむ | 1 | ○「つかみとりげえむ」をして、20までの数を数え、学習のめあてをつかむ。(※) 単元のめあて 10よりおおいかずのかぞえかたをかんがえよう | ○10より大きい数の数え方に関心をもてるように、積み木の数を数える機会を設定する。 | ◇幾つかのまとまりをつくって、進んで数えようとしている。 <行動③> |
| 解決していく | 1 | ○20までの数の数え方を考え、その大きさを数字で表す。 | ○20までの数を10と幾つと見る見方に気付けるように、10～20までのブロック図を提示する。 | ◇10のまとまりを丸で囲み、数字で表している。 <ノート・行動②> |
| | 1 | ○さくらんぼや5本パックのジュースなどの、いろいろな数を数える。 | ○いろいろな10のまとまりをつくって数えられるように、2とびや5とびの数え方を例示する。 | ◇10のまとまりをつくって数を正しく数えている。 <ノート・発言①> |
| | 1 | ○20までの数の合成や分解についての文や順序の欠位に当てはまる数を考える。 | ○十のまとまりとばらに分けたり、並べられた数の規則性に気付いたりできるように、数ブロックを用いて合成・分解の分や順序に当てはまる数の根拠を説明する機会を設定する。 | ◇位や並べられた数の規則性に注目して、20までの数を説明したり並べたりしている。 <行動・発言①> |
| | 1 | ○20までの数を数直線上に表したり、数の大きさを比べたりする。 | ○20までの数の大小比較を説明できるように、数直線を提示する。 | ◇数直線に印を付けて、右側にある数の方が大きいことを説明している。 <発言①> |
| | 1 | ○20より少し大きい数を数えたり表したりする。 | ○10のまとまりを複数つくれるように、アサガオの種など、数が不規則に並べられた学習プリントを用意する。 | ◇20より少し大きい数を正しく並べたり、表したりしている。 <学習プリント①> |
| | 1 | ○20までの数の構成に着目して、 $10+(1\text{位数})$ や $(10)+(1\text{位数})$ の加法の計算の仕方を考える。 | ○20までの加法の計算の仕方に気付けるように、数ブロックを使って和を求める方法を例示する。 | ◇1桁の加法の計算の仕方を基に、一の位に着目して計算している。 <ノート・発言②> |
| | 1 | ○20までの数の構成に着目して、 $(10)-(何)$ 、 $(10)-10$ の減法の計算の仕方を考える。 | ○20までの減法の計算も一の位同士を計算すればよいことに気付けるように、前時との共通点を話し合う機会を設定する。 | ◇1桁の減法の計算の仕方を基に、一の位に着目して計算している。 <ノート②> |
| ・ま生とかめする | 1 | ○20までの数のいろいろな問題をつくり、解き合う。 | ○進んで問題づくりに取り組めるように、分解や合成、加法や減法などの問題を例示する。 | ◇加法や減法の問題をつくったり、友達の問題を解いたりしている。 <ノート③> |
| 1 | ○まとめのテストを行う。(「なんじなんじはん」と一緒) | | ◇6割以上の問題について、正答を出している。 <テスト①②> | |
| 【備考】 ・20までの数の合成・分解は、10と幾つという特殊なものだけを扱う。 ・ $(10)-(1\text{位数})$ とは、 $15-2$ のような減法、 $(10)-10$ とは、 $18-10$ のような減法である。 ・関連：生活科「おおきくなったアサガオ」(種の数进行に、数え方を活用できるとよい。) | | | | |
| (※)について カリ管室にあるパターンブロックを使って、1人1つかみして取った積み木の数をグループで競うゲームである。活動の振り返りの際に、各グループの子どもたちが取った積み木の様子をタブレットで撮ったものを共有し、大きい数の数え方に問いや関心をもつことができる。 | | | | |

| 単元 | 9 3つのかずのけいさん | | 9月(8時間) |
|---|---|--|--|
| 目標 | 3口の数の加減法の計算の仕方を考え、進んで生活や学習に活用する。 | | 【指導事項：A(2)ア(イ)イ(ア)】 |
| 評価 規準 | (①知・技)3口の数の加減法の計算の仕方を理解している。 (②思・判・表)3口の数の加減法の計算の仕方を考えている。 (③主体的態度)3口の数の加減法の計算の場面を1つの式で表すことに関心をもち、進んで1つの式に表そうとしている。 | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 |
| つかむ | 1 | ○バスに乗車する3口の場面から、累加の式への表し方を考え、単元のめあてをつかむ。 単元のめあて 3つのかずのけいさんのしかたをかながえよう | ○3口の数の加法の場面を進んで式に表せるように、バスの乗降車の場面絵から、3口の問題をつくる機会を設定する。 |
| 解決していく | 1 | ○バスを降車する3口の場面等から累減の式を立て、計算の仕方を考える。 | ○3口の数の減法の場面を1つの式で表せるように、降車の順番の様子が分かる3枚の場面図を提示する。 |
| | 1 | ○バスを乗降車する3口の場面から加減混合の式を立て、計算の仕方を考える。 | ○3口の数の加減混合の場面を1つの式で表せるように、乗降車の順番の様子が分かる3枚の場面図を提示する。 |
| | 1 | ○3口の数の加法、減法、加減混合の計算練習をする。 | ○3口の計算が正確にできるように、計算練習に取り組む時間を十分に確保する。 |
| | 1 | ○3口の加法や減法の式になる問題をつくる。 | ○3口の数の加法の問題をつくるできるように、 $3+5+2$ や $6-1-2$ になるいろいろな場面図を例示する。 |
| | 1 | ○ものを分ける場面から、3口以上の累加の式を立てる。 | ○ものを分ける場面を立式できるように、数ブロックやおはじきを分ける機会を設定する。 |
| ・ま 生と かめ する | 1 | ○場面絵を基に、3口の数の加減法の問題をつくり、解き合う。 | ○進んでいろいろな問題づくりに取り組めるように、加法、減法、加減混合の場面絵を提示する。 |
| | 1 | ○まとめのテストを行う。 | |
| 【備考】 ・3口の加減法の計算は、和や差が10以下のものや、 $8+2+5$ や $16-6-7$ のように繰り上がり、繰り下がりが無いものとする。 ・10までの数で作った数カードを使って、10の補数の当てっこをする。(宿題として習慣化させるとよい。) ・R05実習単元 | | | |

評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」

◇数ブロックの操作を基に、進んで1つの式や2つの式に表そうとしている。 <ノート・行動③>

◇場面図を基に、減法を用いた根拠を説明している。 <ノート・発言②>

◇場面図を基に、加法や減法を用いた根拠を記述している。 <ノート②>

◇正確に3口の数の計算をしている。 <ノート①>

◇3口の加法や減法の問題を複数つくっている。 <ノート・発言①>

◇数ブロックやおはじきの操作に合わせて立式している。 <ノート・行動①>

◇加法、減法、加減混合の問題をつくったり、友達の問題を解いたりしている。 <ノート③>

◇6割以上の問題について、正答を出している。 <テスト①②>

| 単元 | 10 ながさくらべ | | 9・10月(7時間) | |
|---|---|---|---|---|
| 目標 | 長さや広さに関心を持ち、長さや広さの比べ方を考え、進んで生活や学習に活用する。 | | 【指導事項：【指導事項：C(1)アイ】】 | |
| 評価規準 | ①知・技)直接比較や間接比較の仕方、任意単位を用いた測定の仕方を理解している。 ②思・判・表)長さや広さの比べ方や表し方を考えている。 ③主体的態度)長さや広さに関心を持ち、長さや広さを比べようとしている。 | | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 | |
| つかむ | 1 | ○『のびしっこげえむ』をし、粘土玉を伸ばした長さに順位を付ける方法を考える。 単元のめあて ながさのくらべかたをかながえよう | ○長さの比べ方に関心をもてるように、ビー玉大の粘土を粘土板の上で伸ばし、ちぎれずに伸びた長さをグループごとに競い合う作業的・体験的な活動を設定する。 | ◇並べたり数え棒などを使ったりして、自分なりの方法で比べようとしている。 <行動③> |
| | 1 2 1 | ○鉛筆やリボンなど、移動できるものの長さを比べる。 ○教員用机をワークスペースに移動する場面で、教員用机の幅と教室のドアの幅の比べ方を考える。 ○方眼紙を用いた、ものの長さの比べ方を考える。 | ○長さの直接比較をできるように、いろいろな長さの鉛筆やリボンなどを用意する。 ○任意単位を用いた長さの測定の仕方に気付けるように、数ブロックや数え棒などを用意する。 ○任意単位を用いた長さの測定の仕方を理解できるように、方眼紙を用いた、長さの比べ方を説明する機会を設定する。 | ◇鉛筆やリボンなどの端を合わせて長さの長短を決めている。 <発言①> ◇数ブロックや数え棒などの幾つ分で長さを表している。 <ノート②> ◇測定する長さにマス目を合わせて、その幾つ分かを数えればよいことを記述したり、説明したりしている。 <ノート・発言①> |
| まとめる 生かす | 1 | ○教室内にあるいろいろなものの長さを比べる。 | ○直接比較や間接比較の仕方、任意単位を用いた測定の仕方を活用して長さを比べようとするができるように、紙テープや数え棒、方眼紙などを用意する。 | ◇直接並べたり、紙テープに測り取ったり、方眼紙の方眼を数えたりしながら、教室ものの長さについて記述している。 <ノート③> |
| | 1 | ○まとめのテストを行う。 | | ◇6割以上の問題について、正答を出している。 <テスト①②> |
| 【備考】 ・本単元では、【測定】領域の初めの学習であるため、《直接比較→間接比較→任意単位による測定》の指導の順序を十分に踏まえるようにする。 ・R04実習単元 | | | | |

| 単元 | 11 たしざん | | 10月(8時間) | |
|---|---|--|---|--|
| 目標 | (1位数)+(1位数)の繰り上がりのある加法の計算の仕方を考え、進んで生活や学習に活用する。 | | 【指導事項：A(2)ア(ウ)イ(ア)】 | |
| 評価規準 | (①知・技)(1位数)+(1位数)の加法の繰り上がりのある場合の計算の仕方を理解している。 (②思・判・表)繰り上がりのある加法の計算の仕方を考えている。 (③主体的態度)繰り上がりのある加法に関心をもち、進んで計算しようとしている。 | | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 | |
| つかむ | 1 | ○『すごろくゲーム1』をして、単元のめあてをつかむ。 (※) 単元のめあて 10より大きいたしざんのしかたをかながえよう | ○繰り上がりのある加法に関心をもてるように、2つのさいころの数の和の分だけ進めるというルールを設定する。 | ◇10より大きくなる和を進んで求めようとしている。 <行動③> |
| | 1 | ○被加数が9の繰り上がりのある加法の計算の仕方を考える。 | ○加数を分解する計算の仕方に気付けるように、加数を1と幾つに分解したさくらんぼ図を提示する。 | ◇加数を分解してできた1を9と足して10にすればよいことを記述したり、発言したりしている。 <ノート・発言②> |
| 解決していく | 1 | ○被加数が8や7の繰り上がりのある加法の計算の仕方を考える。 | ○加数を分解する計算の仕方の理解を深められるように、さくらんぼ図を用いて計算の仕方を説明する機会を設定する。 | ◇加数を分解して、10のまとまりをつかって計算すればよいことを記述したり、説明したりしている。 <ノート・発言①> |
| | 1 | ○加数が被加数より大きい繰り上がりのある加法の計算の仕方を考える。 | ○加数や被加数を分解したり五二進法を用いたりする計算の仕方に気付けるように、加数あるいは被加数、またはその両方に係るさくらんぼ図を提示する。 | ◇加数や被加数を分解して10のまとまりをつくれればよいことを記述したり、発言したりしている。 <ノート・発言②> |
| | 1 | ○繰り上がりのある加法の計算練習をする。 | ○繰り上がりのある加法を正確に計算できるように、和が18までのいろいろな加法の式や計算カードを提示する。 | ◇繰り上がりのある加法を正確に計算している。 <ノート①> |
| | 1 | ○加数や被加数が同じ場合の和の規則性を考える。 | ○加法の規則性に気付けるように、たし算表を提示する。 | ◇同じ答えになる加法が斜めに並んでいることなどを記述している。 <ノート②> |
| ・ま生とかめする | 1 | ○『すごろくゲーム2』をして、(1位数)+(1位数)の繰り上がりのある加法の計算の仕方を活用する。(※) | ○繰り上がりのある加法の計算の仕方を活用できるように、出た2つの目の数から式を立てて計算し、ペアで答え合わせをしてからコマを進める機会を設定する。 | ◇進んで加数や被加数を分解して、繰り上がりのある加法の計算をしている。 <ノート③> |
| | 1 | ○まとめのテストを行う。 | | ◇6割以上の問題について、正答を出している。 <テスト①②> |
| 【備考】 ・加数分解とは、 $8+7$ を行う際、「7を2と5に分離し、8と2を加えて10、10と5を加えて答えを導く。」という考え方 ・被加数分解とは、 $8+7$ を行う際、「8を5と3に分離し、3と7を加えて10、5と10を加えて答えを導く。」という考え方 ・五二進法とは、 $8+7$ を行う際、「8を5と3に、7を5と2に分離し、5と5を加えて10、10に3と3を加えて答えを導く。」という考え方 ・計算カルタは、算数セットのたし算カードを使うとよい。(宿題として習慣化させるとよい。) | | | | |
| (※)について 「すごろくゲーム1」とは、ペアで行い、0~9の目のさいころを2つ振り、その和の数だけ進めてゴールを目指すゲームである。 「すごろくゲーム2」とは、「出た2つの目の数から式を立てて計算し、ペアで答え合わせをしてからコマを進める」というルールを、「すごろくゲーム1」に加えたゲームである。 すごろくのマスは、教科書や算数セットのものを使うとよい。さいころは、算数準備室にある。 | | | | |

算数科 1年

| | | | |
|---|---|-------------------------------|--|
| 単元 | 12 ひろさくらべ | | 10月(3時間) |
| 目標 | 広さに関心を持ち、長さや広さの比べ方を考え、進んで生活や学習に活用する。 | | 【指導事項：【指導事項：C(1)アイ】】 |
| 評価 規準 | (①知・技)ものの個数の絵や図への表し方や読み取り方を理解している。 (②思・判・表)ものの個数の絵や図への表し方を考えている。 (③主体的態度)ものの個数を絵や図を用いることに関心を持ち、進んで表そうとしている。 | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 |
| | 1 | ○縦・横の長さが違う長方形の紙などの広さの比べ方を考える。 | ○広さの直接比較や間接比較の仕方に気付けるように、提示したものと同じ大きさの紙やそれよりも大きな紙を用意する。 |
| | 1 | ○方眼紙を用いた、ものの広さの比べ方を考える。 | ○任意単位を用いた広さの測定の仕方を理解できるように、方眼紙を用いた、広さの比べ方を説明する機会を設定する。 |
| | 1 | ○まとめのテストを行う。 | |
| | | | 評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」 ◇紙を折ったり切ったり重ねたりして比べている。 <行動②> ◇測定する広さにマス目を合わせて、その幾つ分かを数えればよいことを記述している。 <ノート①> ◇6割以上の問題について、正答を出している。 <テスト①②> |
| 【備考】 ・本単元では、「ながさくらべ」の《直接比較→間接比較→任意単位による測定》の指導の順序を基に比較できるようにする。 | | | |

| 単元 | 13 ひきざん | | 11月(9時間) |
|---|--|---|--|
| 目標 | 10幾つから1位数を引く繰り下がりのある減法の意味や計算の仕方を考え、進んで生活や学習に活用する。 | | 【指導事項：A(2)ア(ウ)イ(7)】 |
| 評価規準 | (①知・技)減加法と減々法を理解している。 (②思・判・表)10のまとまりに着目しながら、10幾つから1位数を引いて、差が1位数になる減法の計算の仕方を考えている。 (③主体的態度)10幾つから1位数を引いて、差が1位数になる減法に関心をもち、進んで計算しようとしている。 | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 |
| つかむ | 1 | ○『すごろくゲーム』をして、単元のめあてをつかむ。 単元のめあて ばらがひけないひきざんをかंगाえよう | ○繰り下がりのある減法に関心をもてるように、11～16の目のさいころと3、4、5、7、8、9の目のさいころの2つのさいころの差の分だけ進めるというルールを設定する。 |
| 解決していく | 1 | ○12個あるチョコレートが9個あがったときの残りの個数を求める場面、 $12-9$ の差の求め方を考える。 | ○減加法に気付けるように、10のまとまりと2に分かれたチョコレートがかかれたイラストを提示する。 |
| | 1 | ○減加法を練習する。 | ○減加法ができるように、被減数を10と1位数に分解できるさくらんぼ図がかかれた、 $11-8$ や $15-7$ など減数が7以上の減法の式を複数提示する。 |
| | 1 | ○12個ある卵を3個食べたときの残りの個数を求める場面、 $12-3$ の差の求め方を考える。 | ○減々法に気付けるように、10のまとまりと2に分かれた卵がかかれたイラストを提示する。 |
| | 1 | ○減加法や減々法を練習する。 | ○減加法や減々法ができるように、被減数や減数を10と1位数に分解できるさくらんぼ図がかかれた、減法の式を複数提示する。 |
| | 1 | ○被減数が11～18、減数が2～9までの繰り下がりのある「ひき算カード」を用いて、被減数と減数、差の関係性について考える。 | ○被減数と減数、差の関係性に気付けるように、計算カードを同じ被減数の列で減数が順番に並ぶように提示する。 |
| まとめ | 2 | ○被減数が11～18、減数が2～9までの繰り下がりのある「ひき算カード」を使ってゲームをする。 | ○進んで10幾つから1位数を引いて、差が1位数になる減法の計算ができるように、「大きさをくらべ」や「カードとり」を設定する。 |
| | 1 | ○まとめのテストを行う。 | |
| 【備考】 ・減加法とは、 $13-7$ を行う際、「13と10と3に分離し、10から7を引いて、その残りと3を加えて答えを導く。」という考え方 ・減々法とは、 $13-7$ を行う際、「7を3と4に分離し、13から3を引いて、さらに10から4を引いて答えを導く。」という考え方 ・計算カードは、算数セットの中のカードを用いるとよい。(宿題として習慣化させるとよい。) | | | |

評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」

◇繰り下がりのある減法に対する不確かさや学習意欲を発言している。<発言③>

◇10のまとまりから9個取り除いたり、「 $10-9=1$ 、 $1+2=3$ 」と記述したりしている。<行動・ノート②>

◇被減数を10とその残りに分解して計算している。<ノート①>

◇2つのバラから取り除いたり、「 $3-2=1$ 、 $10-1=9$ 」と記述したりしている。<行動・ノート②>

◇被減数を10とその残りに分解したり、減数を被減数の一の位とその残りに分解したりして計算している。<ノート①>

◇同じ差になる減法が斜めに並んでいることなどを記述している。<ノート②>

◇繰り下がりのある減法の差や差の大きさを記述している。<ノート③>

◇6割以上の問題について、正答を出している。<テスト①②>

| | | | |
|--|---|---|---|
| 単元 | 14 かさくらべ | | 11月(4時間) |
| 目標 | 身の回りにあるもののかさに関心を持ち、かさの比べ方を考え、進んで生活や学習に活用する。 | | 【指導事項：C(1)ア(7)(イ)(7)】 |
| 評価 規準 | (①知・技)かさの直接比較や間接比較の仕方、任意単位を用いた測定の仕方を理解する。 (②思・判・表)かさの比べ方や表し方を考えている。 (③主体的態度)かさに関心を持ち、進んでかさを比べようとしている。 | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 |
| | 1 | ○大きさや形が異なる2つの容器に入っている水のかさの比べ方を考え、直接比較や間接比較で比べる。 | ○直接比較や間接比較で比べられるように、大きさや形が同じ2つの容器と、大きさや形が異なる2つの容器を提示する。 |
| | 1 | ○大きさや形が異なる3つの容器に入っている水のかさの比べ方を考え、任意単位による比較で比べる。 | ○かさの任意単位による比べ方に気付けるように、コップを複数用意する。 |
| | 1 | ○水のかさを予想し、比べる。 | ○任意単位を用いて進んでかさを比べようとしてできるように、大きさや形が異なる容器を複数用意する |
| | 1 | ○まとめのテストを行う。 | |
| 評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」 ◇大きさや形が同じ容器は並べて、異なる容器は同じ容器に入れ替えて比べればよいことを記述したり、説明したりしている。 <学習プリント・発言①> ◇コップの杯数で比べればよいことを記述したり、発言したりしている。 <学習プリント・発言②> ◇コップを用いて進んでかさを測定したり、比べたりしている。 <行動①②③> ◇6割以上の問題について、正答を出している。 <テスト①②> | | | |
| 【備考】 ・用語「かさ」 ・単位となる容器を各種用意してもよい。(カリ管室にいろいろな容器があるが、子どもたちに好きな容器を持参させてもよい。) ・透明コップは、1年WSロッカーにある。 | | | |

| | | | |
|---|--|--|---|
| 単元 | 15 いろいろなかたち | | 12月（6時間） |
| 目標 | 身の回りの形について、形状や機能面などの特徴を理解し、図形の基礎となる経験を豊かにする。 | | 【指導事項：B(1)ア(ア)(イ)(ア)】 |
| 評価 規準 | (①知・技)身の回りにおけるいろいろな立体図形や立体の面について、形状や機能面などの特徴を理解し、具体物を構成したり、絵をかいたりすることができる。 (②思・判・表)ものの色、材質などを捨象して形に着目し、身の回りにおけるいろいろな立体図形や立体の面について、形の特徴を捉えることができる。 (③主体的態度)身の回りにおけるものの形の親しみ、形を構成したり分解したりする楽しさやよさを感じながら学ぼうとする。 | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 |
| つか む | 1 | ○いろいろな形の箱を使って、タワーや滑り台など身の回り にある具体物を作り、単元のめあてをつかむ。 単元のめあて いろいろな形の箱を使って遊ぼう | ○箱の形の形状や機能面に関心をもてるように、形状や 大きさの異なる立方体、直方体、円柱、球の箱を複数 用意する。 |
| | 1 | ○使った箱を片付ける場面で、立体図形の仲間分けの仕方 を考える。(B) | ○形の形状や機能面に着目した仲間分けの仕方に気付い けるように、「直方体・立方体」と「円柱・球」や「立 方体・直方体・円柱」「球」などの仲間分けの仕方を 共有する。 |
| | 1 | ○ブラックボックスに入った立方体、直方体、円柱、球の 箱の形を当てる場面で、立体図形の特徴の伝え方を考え る。 ○立体図形の面をスタンプにして、絵や模様をかく。 | ○色や材質を捨象して形を捉えられるように、色や材質 が異なる立方体、直方体、三角柱、円柱、球の箱を複 数用意する。 ○絵に使った立体図形や立体図形の面を捉えられるよう に、立方体、直方体、三角柱、円柱を使った複数の絵 や模様を共有する。 |
| ま と 生 め か る す | 1 | ○いろいろな形の箱を使って、町や公園など身の回りにあ る具体物がある場所をつくったり、片付けをしたりする。 | ○立体図形の特徴を進んで活用できるように、乗り物や 動物などの写真を提示したり、「つつ」や「まる」な どの片付けコーナーを設置したりする。 |
| | 1 | ○まよめのテストをする。 | |
| 【備考】 ・B・・・活動内容：立方体、直方体、円柱、球の分類の仕方をフローチャートにまとめる活動を行い、色や大きさ、位置や材質などの要素を捨象し、立体図形の特徴を捉える。 ・合科：図画工作科「はこでつくったよ」（第1時で「造形遊び」をするとよい。） ・本単元は、初めての図形領域であると同時に、図形領域の立体図形と平面図形を一緒に扱うので、子どもたちが戸惑わないよう配慮する必要がある。 ・ブラックボックスと積み木、模型セット（立方体、直方体、円柱、球）はカリ管室に保管してある。また、菓子等の箱は、事前に学年通信を通じて、各家庭に用意をお願いするとよい。 | | | |

評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」

◇箱の向きを変えたり箱を選び直したりしながら、身の回りにおける具体物をつくろうとしている。
<行動③>◇「しかく」「かど」などの形状や「転がる」「立つ」などの機能面に着目すると、立体を仲間分けできることを発言したり記述したりしている。
<発言・ロイロノート②>◇色や材質が異なる箱でも、形の形状や機能面が同じものがあることを発言している。
<発言①>◇立体図形の面(さんかく、しかく)を使うと、複数の絵や模様がかけることを発言したり記述したりしている。
<発言・学習プリント①>◇複数の箱を組み合わせて、身の回りにおける具体物をつくっている。
<行動・ロイロノート③>◇6割以上の問題について、正答を出している。
<テスト①②>

| 単元 | 16 大きな かず | | 1・2月(12時間) |
|----------|--|---|--|
| 目標 | 120までの整数の概念の理解を深め、進んで生活や学習に活用する。 | | 【指導事項：A(1)ア(オ)(カ)(キ)イ(ア)A(2)ア(エ)イ(ア)】 |
| 評価 規準 | (①知・技)120までの整数の表し方や簡単な場合の2位数などの加減計算の仕方を理解している。 (②思・判・表)30までの整数の表し方を基に、120までの整数の表し方や簡単な場合の2位数などの加減計算の仕方を考えている。 (③主体的態度)30より大きい整数に関心をもち、120までの整数の表し方や簡単な場合の2位数などの加減計算の仕方を活用しようとしている。 | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 |
| つかむ | 1 | ○おはじきを一つかみして、取った枚数で勝敗を決める『つかみとりゲーム1』をし、単元のめあてをつかむ。 単元のめあて 30より大きい数について考えよう | ○30より大きい整数の表し方に関心をもち、1円玉を多数用意する。 ◇30より大きい整数について、疑問点やこれから考えていきたいことなどを発言している。 <発言③> |
| 解決していく | 1 | ○30より大きい整数の書き方と読み方を知り、『つかみとりゲーム1』の場面から、つかみ取った1円玉の数(46個と50個)の比べ方を考える。(B) | ○10のまとまりに着目した比べ方に気付けるように、10のまとまりが4つと端数が6つの1円玉の写真、10のまとまりが5つの1円玉の写真を提示する。 ◇10のまとまりを一对一对応させたり、10のまとまりの個数を数えたり、位同士の数字の大きさを比べたりしている。 <ノート・発言②> |
| | 1 | ○30より大きいいろいろな整数を合成・分解する。また、100の表し方を知る。 | ○30より大きい整数を表せるように、95の十と一の位の数字を問う問題や10を8個と1を4個合わせた数を問う問題などを用意する。 ◇正確に2位数における十と一の位の数や、10のまとまりと端数で構成される数を記述している。 <ノート①> |
| | 1 | ○10×10の数表における、数の並び方の特徴を考える。 | ○数の並び方の特徴に気付けるように、縦、横、斜め以外の部分を隠せるシートを提示する。 ◇横や縦に見ると十、一の位が同じ数であることなど、並び方の特徴を記述したり、発言したりしている。 <ノート・発言②> |
| | 2 | ○120までのいろいろな整数を数表や数直線上に表したり、合成・分解したりする。 | ○120までの整数を表せるように、空欄のある数表や数直線、76と74の大小を問う問題などを提示する。 ◇正確に数表や数直線の空欄に入る数、2つの数の大小を記述している。 <ノート①> |
| | 1 | ○買い物における、代金の合計やおつりを求める場面から、 $40+30$ や $50-30$ の計算の仕方を考える。 | ○10のまとまりに着目した加減計算の仕方に気付けるように、10にまとまった数ブロックカードや10円のお金カードを提示する。 ◇10のまとまりの幾つ分を合わせたり、引いたりしている。 <行動・ノート・発言②> |
| | 1 | ○ $46+2$ や $58-3$ の計算の仕方を考える。 | ○一の位同士を計算すればよい根拠に気付けるように、10にまとまった数ブロックカードやバラの数ブロック、10円と1円のお金カードを提示する。 ◇被加数や被減数を10のまとまりと端数に分けて、端数部分をたしたり、ひいたりしている。 <ノート②> |
| まとめる | 1 | ○『つかみとりゲーム2』を行い、赤(10)と黄色(1)のどちらのおはじきから数えるかを考える。 | ○簡単な場合の2位数などの加減計算が正確にできるように、 $30+60$ 、 $30+8$ 、 $90-80$ 、 $45-2$ などの問題を用意する。 ◇ペアでつかみ取った枚数を数字で表して比べている。 <ノート③> |
| | 1 | ○『つかみとりゲーム2』を行い、赤(10)と黄色(1)のどちらのおはじきから数えるかを考える。 | ○120までの整数の表し方を活用できるように、『つかみとりゲーム1』のルールに加え「ペアでつかみ取った合計の数」というルールを設定する。 ◇ペアでつかみ取った枚数を数字で表して比べている。 <ノート③> |

| | | | | |
|-------------|---|-----------------------------------|--|-----------------------------------|
| 生 か す | 1 | ○何十円のお菓子を買ったり、売ったりする『かいものごっこ』をする。 | ○簡単な場合の2位数などの加減計算の仕方を活用できるように、10円、50円、100円のお金カードや何十円のいろいろなお菓子カード、2つのお菓子を買う際の代金とおつりが計算できる学習プリントを用意する。 | ◇買い物の際に加減計算をしている。 ＜学習プリント③＞ |
| | 1 | ○まとめのテストを行う。 | | ◇6割以上の問題について、正答を出している。 ＜テスト①②＞ |

【備考】

- ・(B)・・・使用教材：フロチャートにまとめるための短冊
- ・重視するプログラミング的思考：分解

【第二時】・・・30より大きい数の数え方の手順を分解し、10のまとまりをつくるよさを捉える。

| | | | |
|---|--|---|---|
| 単元 | 17 なんじなんぷん | | 2月(5時間) |
| 目標 | 5や30などのまとまりに着目して、時刻の読み方を考え、進んで生活や学習に活用する。 | | 【指導事項：C(2)ア(ア)イ(ア)】 |
| 評価 規準 | (①知・技)時刻の読み方を理解している。 (②思・判・表)5や30などのまとまりに着目して、時刻の読み方を考えている。 (③主体的態度)時刻の読み方に関心をもち、日常生活に進んで活用しようとしている。 | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 |
| つか む | 1 | ○1日の学校生活に関わる時刻の読み方を考え、単元のめあてをつかむ。 単元のめあて なんじなんぷんのとけいのよみかたをかながえよう | ○時刻の読み方に関心をもてるように、学校生活における始業時刻や休み時間開始の時刻などがかけられた時計のイラストを提示する。 |
| | 1 | ○何時何分の読み方を知り、8時20分や2時58分などの時刻の読み方を考える。 | ○5, 30とびの読み方や60から逆算する読み方に気付けるように、「簡単に読める」という視点や1周=60分であることを提示する。 |
| 解決 して いく | 1 | ○いろいろな時刻を読む練習をする。 | ○5や30などのまとまりに着目して、正確に時刻を読むことができるように、8時20分や、10時35分、2時58分の読み方を例示する。 |
| | 1 | ○1日の学校生活に関わる時刻表を作る。 常時 ○1日の学校生活に関わる時刻を読む。 1 ○まとめのテストを行う。 | ○日常生活に進んで活用しようとしてできるように、始業時刻や休み時間開始の時刻などがかけられた時計のイラストと時刻が書かれる枠が空欄の表を提示する。 |
| まとめ る ・ 生 か す | | | ◇学校生活の予定表を作っている。 <学習プリント①②③> ◇6割以上の問題について、正答を出している。 <テスト①②> |
| 【備考】 ・用語・記号 「○時○分」 ・単元を通して、模型時計を使い、時刻を読んだり、表したりする活動を数多くできるようにする。また、自分の1日の生活を時刻と対応させて表すことにより、時刻を読み取り、生活の中に生かせるようにするとよい。 ・十分に習熟できるよう、日常的に扱っていかるとよい。 ・テストの時期は、習熟を図った後がよい。 | | | |

| 単元 | 18 ずを つかって かんがえよう | | 2・3月(8時間) | |
|---------|--|---|--|---|
| 目標 | 加法及び減法の意味の理解を深め、進んで生活や学習に活用する。 | | | 【指導事項：A(2)ア(ア)イ(ア)】 |
| 評価規準 | (①知・技) 順序数や異種の数量を含む加法及び減法、求大、求小の意味を理解している。 順序数や異種の数量を含む加法及び減法、求大、求小の場面を式に表したり、式を読み取ったりすることができる。 (②思・判・表) 数量の関係に着目して、ブロックや図、式などを用いて順序数や異種の数量を含む加法及び減法、求大、求小の場面を考えている。 (③主体的な態度) ブロックや図、式などを用いて順序数や異種の数量を含む加法及び減法、求大、求小の場面を考えようとしたり、それらを身の回りから見付け、加法及び減法が用いられる場合を活用しようとしたりしている。 | | | |
| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 | 評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」 |
| つかむ | 1 | ○日常生活の場面を加法及び減法の式に表し、式の意味を考え、単元のめあてをつかむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;"> 単元のめあて 図を使って、問題や式のことを考えよう。 </div> | ○ブロックや図を用いて場面や式を表そうとする必要感をもてるように、 $6+4$ になる増加や順序数、異種の数量を含む加法、 $6-4$ になる求差や求小の場面のイラストを提示する。 | ◇いろいろな場面や式をブロックや図を用いて表している。 <ノート③> |
| 解決していく | 1 | ○整列している全体の人数やある人の前後の人数を求める場合で、加法や減法が用いられる根拠を考える。 | ○順序数を集合数として扱っていることを捉えられるように、ブロックや図を用いて、○番目と○人の相違点を話し合う機会を設定する。 | ◇順序数を集合数に置き換えると、加法及び減法が適用できることを記述したり、説明したりしている。 <ノート・発言①> |
| | 1 | ○異種のものゝ数量の和や差を求める場合で、加法や減法が用いられる根拠を考える。 | ○二つの異種の数量の関係に気付けるように、ブロックや図を用いて、式の被加数や加数の意味を話し合う機会を設定する。 | ◇ブロックを付け加えたり、異種の数量同士を線で結んだりしながら、異種の数量を同種の数量に置き換えて計算することを記述したり、発言したりしている。 <ノート・発言②> |
| | 1 | ○大小二つの数量の差と小さい方の数量から、大きい方の数量を求める場合で、加法や減法が用いられる根拠を考える。 | ○大きい方の数量を表すことができるように、二つの数量の枠が書かれた表し方を例示する。 | ◇ブロックや図を用いて、大きい方の数量を表している。 <行動・ノート①> |
| | 1 | ○大小二つの数量の差と大きい方の数量から、小さい方の数量を求める場合で、加法や減法が用いられる根拠を考える。 | ○求小と求差の違いを捉えられるように、求差の表し方との相違点を話し合う機会を設定する。 | ◇二つの数量の差だけでなく、数量の幾分少ない数量を求めるときも減法を用いることを記述している。 <ノート①> |
| | 1 | ○整列しているある人の前後の人数から、全体の人数を求める場合で、問題文にない数字を使う可否を考える。 | ○数字を式に使う根拠に気付けるように、第2時で扱った場面との相違点を話し合う機会を設定する。 | ◇場面、図、式を関連付けながら、式に使う数字やその根拠を記述している。 <ノート②> |
| まと生めかるす | 1 | ○日常生活の場面のイラストを基に、加法及び減法の問題づくりを行い、友達と解き合う。 | ○順序数や異種のものゝ数量を含む加法及び減法、求大、求小の場面を見付けることができるように、解決していく過程で扱った問題や図を提示する。 | ◇順序数や異種のものゝ数量を含む加法及び減法、求大、求小の問題を複数つくっている。<ノート③> |
| | 1 | ○まとめのテストを行う。 | | ◇6割以上の問題について、正答を出している。 <テスト①②> |

| | | |
|----|-----------|---------|
| 単元 | 19 かたちづくり | 3月(7時間) |
|----|-----------|---------|

| | | |
|----|--|-----------------------|
| 目標 | 基本的な平面図形の特徴や操作について理解し、図形についての理解の基礎となる経験を豊かにする。 | 【指導事項：B(1)ア(ア)(イ)(ア)】 |
|----|--|-----------------------|

| | | |
|----------|--|--|
| 評価 規準 | (①知・技) 基本的な平面図形の特徴や操作について理解する。 色板や数え棒、点と点を結んだ線を用いて、いろいろな形を構成したり、形から身の回りにあるものを想像したりできる。 (②思・判・表) 色や大きさ、位置や材質を捨象し、身の回りにあるものの形の特徴を捉えたり、ずらす、回す、裏返すの操作をしながら形の構成について考えたりしている。 (③主体的態度) 身の回りにあるものの形に関心をもち、形を構成・分解しようとしている。 | |
|----------|--|--|

| 過程 | 時間 | 学習活動 | 指導上の留意点 | 評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」 |
|--------|----|--|---|--|
| つかむ | 1 | ○直角三角形の色板を複数使っているいろいろなものを構成し、単元のめあてを立てる。 単元のめあて 色板でいろいろな形を作って遊ぼう | ○身の回りにあるものの形に関心をもてるように、ちょうやヨット、家などの身の回りにあるもののイラストを提示する。 | ◇色板を並べて身の回りにあるものの形を構成しようとしたり、構成された形を見ながら身の回りにあるものを発言したりしている。 <行動・発言③> |
| | 1 | ○色板の枚数を限定した状態でできる形の種類について話し合う。 | ○ものの形のみに着目して形を捉えられるように、表裏の色が異なる合同な直角二等辺三角形の色板を用意する。 | ◇ものの形のみに着目し、異なる形を作ったり、同じ形を見付けたりしている。 <色板・行動①> |
| 解決していく | 1 | ○色板の並べ方を当てるシルエットクイズを作る場面で、難しいシルエットクイズの作り方を考える。 | ○並べ方が難しいシルエットクイズの作り方に気付けるように、シルエットクイズの難易度を話し合う機会を設定する。 | ◇頂点や辺を合わせて、いろいろな形を作っている。 <色板・行動②> |
| | 1 | ○シルエットクイズを行う。 | ○色板の枚数を変えて相似な形を作れるように、5～8枚の色板で作られたシルエットクイズが書かれた学習プリントを用意する。 | ◇シルエットに線を引きながら、色板の枚数を変えて相似な形が作れることを記述している。 <学習プリント①> |
| | 1 | ○1枚の色板だけを動かして形を変える場面で、色板の動かし方を考える。 | ○色板の移動の種類に気付けるように、構成された形から1枚の色板をずらしたり、回したり、裏返したりしてできた形を例示する。 | ◇色板をずらしたり、回したり、裏返したりして形を変えている。 <色板②> |
| まとめ | 1 | ○数え棒を並べたり、点と点を線で結んだりして、いろいろな形を作る。 | ○辺や頂点に着目して色板で構成した形を捉え直せるように、色板で構成された形の写真や数え棒、等間隔にドットがかかれた学習プリントを用意する。 | ◇数え棒を使ったり、点と点を線で結んだりして、色板で構成した形と同じ形を作っている。 <学習プリント③> |
| | 1 | ○まとめのテストを行う。 | | ◇6割以上の問題について、正答を出している。 <テスト> |

【備考】

- ・色板は、算数セットの中に入っているものを利用する。
- ・第1, 2時で、特別支援学校と交流及び共同学習を行うとよい。(指導案有り)

(※) について
 「シルエットクイズ」とは、直角二等辺三角形カードを右図のような形の構成の仕方を考える活動のことである。