

単元	I せいりのしかた			4月(5時間)
目標	身の回りの数量について、観点に着目して分類整理し、簡単な表やグラフの表し方や読み方を考え、進んで生活や学習に活用する。 【指導事項：D(1)ア(ア)イ(ア)】			
評価 規準	(①知・技)身の回りの数量を分類整理し、簡単な表やグラフの表し方や読み方を理解している。 (②思・判・表)簡単な表やグラフの表し方や読み方を考えている。 (③主体的態度)簡単な表やグラフに関心を持ち、身の回りの数量について簡単な表やグラフを用いて考察しようとしている。			
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	I	○クラスのアンケートを行い、個人の結果の表し方を考え、学習のめあてをつかむ。 単元のめあて しらべたけっかを分かりやすく表そう	○結果の分かりやすい表し方について関心をもてるように、一人一人のアンケートの答えを記録する学習プリントを用意する。	◇結果の分かりやすい表し方について、疑問点やこれから考えた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③>
	I	○「輪投げゲーム」の結果を表やグラフに表し、特徴を調べる。	○表やグラフを読み取ることができるように、表やグラフの枠の合った学習プリントを用意する。 ○表やグラフを用いるよさを理解できるように、表やグラフを用いて読み取ったことを話し合う時間を設定する。	◇表やグラフを用いて、1番人数の多いものや少ないものを読み取っている。 <学習プリント②> ◇表やグラフに表すと、順位や入った数が分かりやすくなることを記述している。 <学習プリント②>
ま と 生 め か る す	I	○アンケートでとったいろいろな資料を、表やグラフに表し、特徴を発表する。	○表やグラフの表し方や読み方の理解を深めることができるように、クラスの「すきな遊び」や「すきな食べ物」について表やグラフを用いて考察したことを話し合う時間を設定する。	◇表やグラフを読み取ったことを基に、クラスの傾向や感想を記述している。 <学習プリント③>
	I	○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】 ・簡単な表やグラフを扱う際には、絵図などのカードから、○や●などの印に徐々に抽象化するようにし、簡単に結果を表す方法やそのよさに着目できるようにする。 ・用語・記号「ひょう」「グラフ」 ・第4時で用いるアンケートは、事前にクラスでとっておく。(好きな動物、スポーツ、食べ物など) R03, R04は、アンケートをロイロノートでとった。 ・グラフシートはカリ管室にある。				

単元	2 2けたの たし算			4月(9時間)
目標	2位数同士の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(ア)(ウ)イ(ア)】
評価 規準	(①知・技) 2位数同士の加法の計算の仕方や答えの確かめ方を理解している。 (②思・判・表) 既習の加法の計算の仕方を基に、2位数同士の加法の計算の仕方を考えている。 (③主体的態度) 2位数同士の加法に関心を持ち、進んで計算の仕方を考えようとしている。			
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	○「陣取りゲーム1」をし、1回目と2回目の合計点の求め方を考え、単元のめあてをつかむ。(※) 単元のめあて 2けたのたし算の仕方を考えよう	○2位数同士の和について関心をもてるように、既習の加法の計算との違いを話し合う時間を設定する。	◇2位数同士の和について、疑問点やこれから考えた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③>
解決 してい く	1	○2位数同士の繰り上がりのない加法の計算の仕方を考える。	○繰り上がりのない加法の計算の仕方を理解できるように、ブロック図やさくらんぼ図と式を対応させながら計算の仕方を説明する時間を設定する。	◇位ごとに分ける計算の仕方を、ブロック図やさくらんぼ図を用いて記述したり、説明したりしている。 <ノート・発言①>
	1	○2位数同士の繰り上がりのある加法の計算の仕方を考える。	○繰り上がりのある加法の計算の仕方に気付けるように、「計算の順番」という視点を提示する。	◇繰り上がりのあるときは、一の位から計算する根拠を記述したり、発言したりしている。 <ノート・発言②>
	1	○筆算の仕方を知り、計算練習をする。	○2位数同士の加法の筆算を正確にできるように、繰り上がりのある場合やない場合のいろいろな数値の問題を提示する。	◇筆算をして、 正確に和を求めている。 <ノート①>
	1	○加法の交換法則について考える。	○加法の交換法則に気付けるように、買い物の場面などで、買う順序を換えた式を提示する。	◇ 加数と被加数を入れ換えてもたし算が成り立つことを、テープ図を用いて記述している。 <ノート②>
	1	○たしかめ算を知り、2位数同士の和を確かめる。	○たしかめ算をして、2位数同士の和を確かめることができるように、正しく計算している2位数同士の筆算やできていない筆算を提示する。	◇加法の交換法則を活用して、2位数同士の加法の答えが正しいことを確かめている。<ノート①>
ま と 生 め か る す	2	○2位数同士の加法の問題をつくらせて解き合ったり、虫食い算をしたりする。	○2位数同士の加法の筆算の仕方の理解を深められるように、繰り上がりのない加法や、繰り上がりのある加法の具体的な問題場面とさまざまな虫食い算を提示する。	◇ 虫食いの位置を工夫した問題をつくらせたり、複数の問題を解いたりして。 <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。 <ノート①②>
【備考】 ・用語・記号 「ひっ算」「くり上げる」「たされる数」「たす数」				
(※) について 「陣取りゲーム1」は、ペアでじゃんけんをして、グーで勝ったら1マス、チョキで勝ったら2マス、パーで勝ったら3マス色を塗り、塗った合計のマスの数を競うゲームである。このゲームを2回行い、その合計のマスの数を競うことで、2位数同士の加法の必要性が生まれる。8×8マスの陣でゲームを行うとよい。				

単元	3 2けたの ひき算		5月(9時間)
目標	2位数同士の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(7)イ(7)】
評価規準	(①知・技) 2位数同士の減法の計算の仕方や答えの確かめ方を理解している。 (②思・判・表) 既習の加法や減法の計算の仕方を基に、2位数同士の減法の計算の仕方を考えている。 (③主体的態度) 2位数同士の減法に関心をもち、進んで計算の仕方を考えようとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
つかむ	1	○「陣取りゲーム2」をし、1回目と2回目の合計点の求めた上で相手との点差を考え、単元のめあてをつかむ。(※) 単元のめあて 2けたのひき算の仕方を考えよう	○2位数同士の差について関心をもてるように、既習の減法の計算との違いを話し合う時間を設定する。
	1	○繰り下がりのない2位数同士の減法の計算の仕方を考える。	○繰り下がりのない減法の計算の仕方を理解できるように、加法の計算の仕方を基に、ブロック図やさくらんぼ図と式とを対応させながら計算の仕方を説明する時間を設定する。
解決していく	1	○繰り下がりのある2位数同士の減法の計算の仕方を考える。	○繰り下がりのある減法の計算の仕方に気付けるように、数ブロックやお金の模型とともに「尚替」という視点を提示する。
	2	○筆算の仕方を知り、2位数同士の減法の筆算の練習をする。	○2位数同士の減法の筆算を正確にできるように、繰り下がりのない場合や繰り下がりのある場合のいろいろな数値の問題を提示する。
	1	○2位数同士の減法の答えの確かめ方を考える。	○減法の答えの確かめ方に気付けるように、「ひかれる数」「ひく数」「答え」と書かれたカードと丸図を提示する。
まとめる	1	○2位数同士の減法の問題をつくらせて解き合ったり、虫食い算をしたりする。	○2位数同士の減法の筆算の仕方の理解を深められるように、繰り下がりのない場合や繰り下がりのある場合の問題、いろいろな数値の虫食い算を提示する。
	1	○「陣取りゲーム2」をして、2位数同士の減法の計算の仕方を活用する。	○2位数同士の加減法を進んで活用できるように、陣取りゲームの用紙を複数用意する。
	1	○まとめのテストをする。	
【備考】 ・用語・記号 「くり下げる」「ひかれる数」「ひく数」 ・第1時は、前単元「2けたの たしざん」の接続を意識して、導入するとよい。(合計点を求める場面) ・「筆算の練習」では、空位や欠位のある問題を提示する。 ・ブロック、おはじき、お金の模型はカリ管室にある。			
<div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px;"> (※)について 「陣取りゲーム2」は、「陣取りゲーム1」に、ペアでマスの合計の差を求めるというルールを加えたゲームである。 </div>			

単元	4 長さの たんい		5月(10時間)
目標	長さの表し方を考え、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) 普遍単位 (cm, mm) や測定の意味, ものさしを使った長さの測定の仕方やかき方を理解している。 (②思・判・表) 普遍単位を用いた長さの表し方を考えている。 (③主体的態度) 長さの普遍単位やそれらを用いた測定の仕方に関心をもち, 進んで測定しようとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
つかむ	1	○「飛ばしっこゲーム」をして, コマ (1cm ² の紙) を飛ばした長さの比べ方を考え, 単元のめあてをつかむ。(※) 単元のめあて 正らかな長さの比べ方を考えよう	○正確な長さの比べ方について関心をもてるように, クリップやブロック, 数え棒を用意する。
解決していく	1	○「飛ばしっこゲーム」でコマを飛ばした長さの比べ方を考える。	○普遍単位の必要性に気付けるように, 長さの異なる任意単位で測定した長さを2つ提示する。
	1	○「cm」を知り, 「飛ばしっこゲーム」でコマを飛ばした長さの測定の仕方を考える。	○□cmは1cmの幾つ分で考えられるように, 簡易ものさし(目盛りがcmのみのもの)を用意する。
	1	○「mm」を知り, ものさしを使った長さの測定の仕方を知り, 「飛ばしっこゲーム」でコマを飛ばした長さをものさしを使って測定する。	○cmやmmを用いて正確に長さを測定できるように, 始点と終点をものさしの目盛りに合わせて測定することを演示する。
	1	○cmとmmの単位換算の仕方を考え, 「飛ばしっこゲーム」でコマを飛ばした長さを□cm□mmと表したり□mmと表したりする。	○cmとmmの単位換算の仕方を理解できるように, ものさしの1cm部分の拡大図を基に単位換算した根拠を説明し合う時間を設定する。
	1	○「直線」の意味やそのかき方を知り, 「飛ばしっこゲーム」でコマを飛ばした長さを直線で写し取る。	○ものさしを使って長さを写し取れるように, 直線のかき方を例示し, 長さを写し取る学習プリントを用意する。
	2	○折れ線の長さの比べ方を考え, 長さの加法や減法を練習する。	○長さの加減計算の仕方を理解できるように, 「飛ばしっこゲーム」で2回連続でコマを飛ばした長さを測る問題場を提示する。
・ま生とかめする	1	○ものさしを使って身の回りのものを測定する。	○進んで身の回りにあるものの長さを調べられるように, 与えられた長さを身の回りのものから探す時間を設定する。
	1	○まとめのテストを行う。	
【備考】 ・用語・記号 「たんい」「cm」「mm」「直線」・単位関係 「1cm=10mm」 ・ノック式ボールペン, クリップや数え棒などはカリ管室にある。			
【※】について 「飛ばしっこゲーム」とは, ノック式ボールペンでコマを飛ばし, 飛んだ距離を競い合うゲームである。距離を量として捉えられるように, スタートの位置と飛んだ位置を直線で結んでから比べるようにするとよい。			

単元	5 100より 大きい 数		6月(13時間)
目標	100までの整数の読み方、かき方、仕組みを基に、1000までの整数の読み方、かき方を考え、進んで生活や学習に活用する。		【指導事項：A(1)ア(ア)(イ)(ウ)イ(ア)】
評価規準	(①知・技) 1000までの整数についての読み方、かき方を理解している。 (②思・判・表) 既習の数の仕組みを基に、1000までの整数の読み方、かき方、仕組みを考えている。 (③主体的態度) 100より大きな数に関心をもち、1000までの整数について進んで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	○1円玉が複数ある写真を見て1円玉の枚数を数え、百の位を知り、単元のめあてをつかむ。 単元のめあて 100より大きな数の正かくな数え方や仕組みを考えよう	○数の数え方や数の仕組みについて関心をもてるように、236枚ある1円玉を枚数を明かさずに提示する。 ◇1円玉の枚数の数え方や数の仕組みについて、疑問点やこれから考えたいことを記述したり、発言したりしている。 <ノート・発言③>
解決していく	1	○100, 10, 1を単位に、1000までの数を数えたり、数字で表したりする。	○十進位取り記数法の理解を深められるように、1や10, 100のお金図を提示する。 ◇100, 10, 1それぞれの幾つ分として、1000までの数を記述したり、読んだりしている。 <ノート・発言①>
	1	○0~9の数字カードを使って、空位のある3位数の表し方を考える。	○空位の意味に気付けるように、位の枠をかいた表を提示する。 ◇空位のある3位数の空位の意味を記述したり、発言したりしている。 <ノート・発言②>
	2	○10の幾つ分の数を求めたり、何百何十に含まれる10の数を求めたりする。	○10を単位にして正確に求められるように、10円の模型を用意する。 ◇10の幾つ分の数や何百何十に含まれる10の数を求めている。 <ノート①>
	1	○数直線の目盛り当てはまる数を考える。	○数直線の1目盛りの大きさに着目して考えられるように、1目盛りの大きさがいろいろな目盛りの数直線を提示する。 ◇一番小さい目盛りに着目して、当てはまる数を記述したり、発言したりしている。 <ノート・発言②>
	1	○不等号や等号を知り、3位数までの大小比較をする。	○3位数までの数の大小について理解できるように、比べる2つの数を記入できる数直線を提示する。 ◇数直線を用いて、数の大小の根拠を記述したり、説明したりしている。 <ノート・発言①>
	1	○1000までの数を、多面的に見て表す。	○1000までの数を多面的に見ることができるよう、「270は10を27こ集めた数」や「270は、300より30小さい数」などを例示する。 ◇1000までの数を、10の幾つ分の数や何百より大きい小さい数など、いろいろな見方で表している。 <ノート①>
	1	○1000個の丸(●)の数え方を考え、千を知る。	○1000の仕組みを理解できるように、縦10個横100個に並んだアレイ図を用意する。 ◇1000は10が100個や100が10個などでできてい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	○50+70, 120-30などの加減計算の仕方を考える。	○10のまとまりで計算をすればよいことに気付けるように、10や100のお金の模型を用意する。 ◇10のまとまりを基に、計算の仕方を記述している。 <ノート②>
まとめます	1	○0~9の数字カードを使って「大きさ比べゲーム」をし、3位数までの数の大小を不等号で表す。(※)	○3位数の大小について進んで考べられるように、3位数の大小をペアの友達と比べる「大きさ比べゲーム」を設定する。 ◇不等号を使って、進んで数の大小を記述している。 <ノート③>
	1	○0~9までの数字カードから3枚並べてできる3位数の中で、1番大きい(小さい)数を考える。	○0~9までの数を使ってできる3位数の仕組みを理解できるように、作れる3位数を整理できる表を提示する。 ◇1番小さい数が102, 1番大きい数が987である根拠を記述したり、説明したりしている。 <ノート・発言①>
	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】		・クリップと小分けの箱、お金の模型、数カードはカリ管室にある。 ・用語・記号 「百のくらい」「二百」「千」「1000」「><」	
		(※)について 『大きさ比べゲーム』とは、0~9の数字カードから3枚引き、1枚目を一の位、2枚目を十の位、3枚目を百の位として並べ、ペアの友達と数の大小を競うゲームのことである。結果は、不等号を用いてノートに記録させるとよい。	

単元	6 かさの たんい			6月(8時間)
目標	かさの単位と測定の意味を理解し、かさの測定の仕方を考え、進んで生活や学習に活用する。 【指導事項：C(1)ア(7)(1)イ(7)】			
評価 規準	(①知・技) かさの測定の仕方やかさの加法性を理解している。 (②思・判・表) 長さの測定の仕方を基に、かさの測定の仕方を考えている。 (③主体的態度) かさの測定の仕方に関心を持ち、進んでかさを測定しようとしている。			
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	2	○「水取りゲーム」をし、ゲームの結果を基にクラス全体での順位を考え、単元のめあてをつかむ。(※) 単元のめあて 水のかさの正確な量り方を考えよう	○水のかさの正確な測定の仕方について関心をもてるように、大きさが異なるコップを複数用意する。	◇水のかさの測定について、疑問点やこれから考えたいことを記述したり、発言したりしている。 <ノート・発言③>
解決 して いく	1	○「デシリットル(dL)」「リットル(L)」という単位について知り、「水取りゲーム」で集めた水のかさの測定の仕方を考える。	○dLよりも小さい普遍単位の必要性に気付けるように、dLと端数で表したグループの測定結果を提示する。	◇dLよりも小さい単位があればさらに正確にかさを測定できることを記述している。 <ノート②>
	1	○「ミリリットル(mL)」という単位について知り、「水取りゲーム」で集めた水のかさを測定する。	○dL, mLを用いてかさを測定できるように、10mLます, 1dLます, 1Lますを用意し、測定する時間を十分確保する。	◇dL, mLの単位を用いて水のかさを測定している。 <ノート①>
	1	○1L 5dL入るペットボトルと2dL入る牛乳パックの2つのかさの和や差の求め方を考える。	○かさの加法性を理解できるように、測定の場面を演示したり、Lますの図を提示したりする。	◇1dLを基に、2つのかさの和や差の求め方を記述したり、説明したりしている。 <ノート・発言①>
	1	○2Lペットボトルに入った水のかさを測定する。	○適切な単位を使い分けて測定できるように、10mLます, 1dLます, 1Lますを提示し、測定に必要なますで測定する時間を確保する。	◇Lを用いて水のかさを測定している。 <ノート①>
・ま 生と かめ する	1	○各家庭から持ち寄ったいろいろな容器で、「かさ当てゲーム」をする。(※)	○進んで身の回りの容器のかさを調べられるように、容器に入った水のかさを確かめる際に友達と測定の仕方を説明する時間を設定する。	◇mL, dL, Lを用いて、身の回りの容器にはいるかさを予想し、進んでかさを測定している。 <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】 ・用語・記号 「dL」「L」「1L=10dL」「mL」「1L=1000mL」「1dL=100mL」 ・『水とりゲーム』のときに、かさの保存性に気付けるようにする。 ・各種容器、マスは、カリ管室にある。				
(※) について ・「水取りゲーム」とは、じゃんけんをして勝ったときに、「グーならプリンカップ、チョコならヤクルトの容器、パーならフィルムケースで一杯とれる」などのルールを決めて、取れた水のかさを競い合うゲームである。なお、集めた水は各家庭から持参したペットボトルにすることで、子どもによって大きさや形が異なり、直接比較がしにくくなる。さらに、グループチャンピオン、学級チャンピオンなど段階をおって母集団を大きくすることで、直接比較・間接比較などの比べ方の難しさと、任意単位、普遍単位を用いた測定による比較のよさを実感することができる。 ・「かさ当てゲーム」とは、各家庭から持参した容器のかさをL, dLを用いて予想した上で測定し、1番予想が合っていた人が勝ちとなるゲームである。				

単元	7 時こくと 時間			7月(6時間)
目標	日常生活における時間の使い方に関心をもち、時刻や時間の求め方を考え、時刻や時間の単位やそれらの関係を理解し、進んで生活や学習に活用する。 【指導事項：C(2)ア(7)イ(7)】			
評価規準	(①知・技)時刻と時間の意味の違いや、日、時間、分の関係を理解している。 (②思・判・表)時間の単位に着目し、時刻や時間の求め方を考えている。 (③主体的態度)日常生活の時間の使い方に関心をもち、時間の使い方を工夫したり、時間の過ごし方について努力して改善しようとしていたりしている。			
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	○ある時刻から一定時間後の時刻やある時刻からある時刻までの時間を考え、「時刻」と「時間」の意味を知り、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 時こくや時間のもとめかたを考えよう </div>	○時刻や時間の求め方について関心をもてるように、生活の様子を表した場面絵(時計入り)を提示する。	◇時刻や時間の求め方について、疑問点やこれから考えたいことを記述したり、発言したりして。 <ノート・発言③>
解決していく	1	○生活の様子を表した場面絵から、「1時間=60分」を知り、2つの時刻の間の時間の求め方を考える。	○時間の求め方に気付けるように、答えがそれぞれ30分未満、30分以上1時間未満、1時間以上になる問題場면을提示する。	◇5分、30分、60分を基にして考えた根拠を記述している。 <ノート②>
	1	○生活の様子を表した場面絵から、「午前」、「午後」、「1日=24時間」を知り、時刻を求める。	○午前や午後を使って時刻を正しく求められるように、生活の様子を表した場面絵に対応した数直線を提示する。	◇午前、午後を使い、時刻を正しく求めている。 <ノート①>
	1	○ある時刻から一定時間前後の時刻の求め方を考える。	○時刻の起点から終点までの量の大きさに着目できるように、時刻が書かれた数直線や時計の文字盤を用意する。	◇時計の文字盤や数直線を基に、ある時刻から一定時間後の時刻の求め方を記述している。 <ノート①>
まとめかかす	1	○休日の一日の時間の予定表を作り、時間の使い方について話し合う。	○一日の時間の使い方に関心をもてるように、一日の時間の使い方について友達と話し合う時間を設定する。	◇一日の時間の使い方や過ごし方を記述している。 <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】 ・用語・記号 「1日=24じかん」「1じかん=60ぶん」「じこく」「じかん」「ごぜん」「しょうご」「ごご」 ・時間は、時刻のある点からある点までの間隔の大きさを表す量である。時刻と時間を区別して指導する。 ・十分に習熟できるよう、日常的に扱ったり、「時計すごろくゲーム」(※)をしたりした上で、まとめのテストを行うとよい。 ・まとめのテストは、時計のもけい(算数セットに入っている)を使って行った。				
<div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px;"> (※)について 「時計すごろくゲーム」は、スタートの時刻からじゃんけんをし、「勝ったら○分進む」「負けたら○分戻る」などのルールで時刻を競い合うゲームである。算数セットの模型の時計を使って行う。(スタートの時刻を「7時」「7時30分」「7時50分」など、複数の場面を設定するとよい) </div>				

単元	8 たし算のひっ算			8・9月(8時間)
目標	百の位まで繰り上がる2位数までの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(ア)(イ)(ア)】
評価規準	(①知・技) 百の位まで繰り上がる2位数+2位数の筆算の仕方や加法の結合法則と()の意味を理解している。 (②思・判・表) 十進位取り記数法を基に、百の位まで繰り上がる2位数+2位数の計算の仕方を考えている。 (③主体的態度) 百の位まで繰り上がる2位数+2位数の計算に関心をもち、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	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
つかむ	1	○「買い物ごっこ1」をし、2位数の金額の2つの商品の合計金額を考え、単元のめあてをつかむ。(※) 単元のめあて 百の位までのたし算の仕方を考えよう	○百の位まで繰り上がる2位数までの加法について関心をもてるように、60円、50円、85円、35円、67円、73円のようないろいろな金額のお菓子カードを用意する。	◇百の位まで繰り上がる2位数までの加法について、疑問点やこれから考えたいことを記述したり、発言したりしている。 <ノート・発言③>
解決していく	1	○85+42のような2位数+2位数(十の位のみ繰り上がりあり)の筆算の仕方を考える。	○百の位への繰り上がりの仕方を理解できるように、「計算する位の順序」を視点として提示する。	◇一の位から順に位ごとに数をたせ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	○85+47のような2位数+2位数(一の位と十の位繰り上がりあり)の筆算の仕方を考えたり、計算練習をしたりする。	○2位数+2位数の筆算を正確にできるように、いろいろな2位数同士の加法に取り組む時間を確保する。	◇2位数+2位数の筆算を正確にしている。 <ノート①>
	1	○69+38のような波及的な繰り上がりのある場合の計算の仕方を考える。	○波及的な繰り上がりの仕方に気付けるように、お金図と位ごとの枠を提示する。	◇十進位取り記数法を基に、波及的な繰り上がりの仕方を記述している。<ノート②>
	1	○28+35+15のような式の簡単な計算の仕方を考え、()の意味を知る。	○加法の結合法則に気付けるように、A店で73円と35円、B店で85円のお菓子を買う問題場面とA店で35円と85円、B店で73円のお菓子を買う問題場面を用意する。	◇加法では足す順序を変えても和は変わらな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	○3口の加法の計算練習をする。	○加法の結合法則を用いて計算できるように、2つの項を足すと何十または何百何十になるいろいろな数値を含んだ式を用意する。	◇加法の結合法則を用いて計算している。 <ノート①>
・ま生とかめする	1	○2位数+2位数の問題をつくったり、解き合ったりする。	○数値を工夫して進んで2位数+2位数の問題をつくれるように、空位や欠位のある加法の具体的な問題場面を例示する。	◇繰り上がりの仕方が異なる問題をつくったり、複数の問題を解いたりしてる。 <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】 ・お金の模型はカリ管室にあるので活用するとよい。(子どもの算数セットにもある)				
(※)について 「買い物ごっこ1」とは、ペアで客と店員に分かれ、設定されたセリフを基に、客が店員に買いたい商品の合計金額を問い、店員がそれに答え、客がお金の模型で金額を支払うという活動である。				

単元	9 ひき算の ひっ算		9月(9時間)	
目標	3位数(百の位が1)から1・2位数をひく繰り下がりのある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(ア)(イ)イ(ア)】	
評価 規準	(①知・技) 百の位から繰り下がる3位数-1・2位数の筆算の仕方を理解している。 (②思・判・表) 十進位取り記数法を基に、百の位から繰り下がる3位数-1・2位数の計算の仕方を考えている。 (③主体的態度) 百の位から繰り下がる3位数-1・2位数の計算に関心をもち、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	○「買い物ごっこ2」をし、3位数のお小遣いから2位数の金額の商品を買ったときのおつりを考え、学習のめあてをつかむ。(※) 単元のめあて 百の位までのひき算の仕方を考えよう	○3位数(百の位が1)から2位数をひく繰り下がりのある減法に関心をもてるように、135円のお小遣いと、50円、85円、67円、73円のようないろいろな金額のお菓子カードを用意する。	◇3位数(百の位が1)から2位数をひく繰り下がりのある減法について、疑問点やこれから考えたいことを記述したり、発言したりしている。 <ノート・発言③>
解決していく	1	○134-53のような3位数-2位数(百の位からのみの繰り下がりあり)の筆算の仕方を考える。	○百の位からの繰り下がりの方に気付けるように、100円玉を10円玉10枚に両替する様子を例示する。	◇十進位取り記数法を基に、百の位からの繰り下がりの方の仕方を記述したり、発言したりしている。 <ノート・発言②>
	1	○134-58のような3位数-2位数(百の位や十の位からの繰り下がりあり)の筆算の仕方を考える。	○百の位や十の位からの繰り下がりのある筆算の仕方を理解できるように、「計算する位の順序」を視点として提示する。	◇十進位取り記数法を基に、百の位や十の位からの繰り下がりの方の仕方を記述したり、説明したりしている。 <ノート・発言①>
	1	○102-67のような百の位から波及的に繰り下がる場合の筆算の仕方を考える。	○波及的な繰り下がりのある筆算の仕方に気付けるように、お金図と位ごとの枠を提示する。	◇十進位取り記数法を基に、波及的な繰り下がりの方の仕方を記述している。 <ノート②>
	1	○327円のパンと68円のクッキーの合計金額を求めるなどの場面から、3位数+1・2位数の筆算練習をする。	○3位数+1・2位数の筆算を正確にできるように、いろいろな数値の3位数+1・2位数に取り組む時間を確保する。	◇3位数+1・2位数の筆算を正確にしている。 <ノート①>
	1	○582人中63人がむし歯であることからむし歯でない子どもの人数を求めるなどの場面から、3位数-1・2位数の筆算練習をする。	○3位数-1・2位数の筆算を正確にできるように、いろいろな数値の3位数-1・2位数に取り組む時間を確保する。	◇3位数-1・2位数の筆算を正確にしている。 <ノート①>
まとめ 生め か す	1	○「買い物ごっこ3」をし、筆算を用いて商品の合計金額やおつりを求める。(※)	○数値を工夫して進んで筆算できるように、子どもたちが金額を書き込めるお菓子カードを用意する。	◇筆算を用いて進んで合計金額やおつりを求めようとしている。 <ノート③>
	1	○2位数+2位数や3位数-2位数などの筆算の式や答えの数から、空欄にあてはまる数値を求める。	○2位数+2位数や3位数-2位数の筆算の仕方の理解を深められるように、空位や欠位のある減法の問題を用意する。	◇十進位取り記数法を基に、空欄にあてはまる数の根拠を記述したり、説明したりしている。 <ノート・発言①>
	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】 ・お金の模型はカリ管室にあるので活用するとよい。(子どもの算数セットにもある)				
(※) について 「買い物ごっこ2」とは、ペアで客と店員に分かれ、設定されたセリフを基に、客が買いたい商品を2つ選んで135円を支払い、店員がそのお釣りを客に渡すという活動である。 「買い物ごっこ3」とは、子どもたちが2けたの値段のお菓子カードを作り、模型のお金を使って買い物をするという活動である。合計金額やお釣りを計算する際、ノートに式や筆算を書いて確かめるようにする。また、買う商品の数は2つで、お釣りが出るように、500円や135円など、客の持つ金額を予め設定しておけるとよい。				

単元	10 三角形と四角形		10月(11時間)	
目標	ものの形から三角形や四角形を考察し、三角形、四角形、正方形、長方形、直角三角形について理解する。			【指導事項：B(1)ア(ア)(イ)イ(ア)】
評価規準	(①知・技) 三角形、四角形、正方形、長方形、直角三角形の意味や特徴を理解している。 (②思・判・表) 色板や色紙等を使って、ものの形を三角形や四角形として捉えている。 (③主体的態度) 三角形や四角形に関心を持ち、形づくりをしたり、身の回りから、特徴のある三角形や四角形を進んで見付け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	○「動物囲いゲーム」をしてできた形の特徴を考え、学習のめあてをつかむ。(※) 単元のめあて いろいろな三角形や四角形の特徴を調べよう	○いろいろな三角形や四角形に関心をもてるように、三角形や直角三角形、正方形や長方形となるような点の配列のされたゲーム用紙を用意する。	◇いろいろな三角形や四角形について、疑問点やこれから考えたいことを記述したり、発言したりしている。 <ノート・発言③>
解決していく	1	○「辺」や「頂点」を知り、いろいろな形から三角形や四角形を弁別する。	○三角形や四角形の定義や特徴を理解できるように、いろいろな三角形や四角形、角が丸まっていたり辺が離れていたりにしている三角形や四角形ではない形を提示する。	◇弁別した根拠として、三角形の定義や特徴を記述したり、説明したりしている。 <ノート・発言①>
	1	○三角形や四角形を1本の直線で切り、どのような形ができるかを調べる。	○切り方を変えて、いろいろな三角形や四角形を作れるように、合同な三角形や四角形の色紙を複数用意する。	◇辺や頂点に着目し、いろいろな三角形や四角形をつくっている。 <学習プリント②>
	1	○色紙を使って、直角をつくり、身の回りから直角を探す。	○身の回りから進んで直角を見付けられるように、ノートや名札など直角の含まれる物を例示する。	◇進んで身の回りから直角を見付けようとしている。 <行動③>
	1	○色紙を使って、長方形をつくり、長方形の特徴を調べる。	○長方形の性質を理解できるように、いろいろな大きさの長方形の色紙を用意する。	◇長方形の色紙を操作しながら、向かい合う辺の長さが等し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	○正方形を知り、いろいろな四角形から正方形を弁別する。	○正方形の意味を理解できるように、いろいろな大きさの正方形の色紙を用意する。	◇すべての角が直角で、すべての辺の長さが等しいという正方形を弁別した根拠を記述したり、説明したりしている。 <ノート・発言①>
	1	○長方形や正方形を対角線で分割して直角三角形を知り、いろいろ三角形の中から直角三角形を弁別する。	○直角三角形の定義を理解できるように、「直角」という視点を提示する。	◇弁別した根拠として直角があ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	○図形をかく手順をプログラムし、辺の長さの条件に合った正方形、直角三角形を作図する。(B)	○直角の構成要素に着目し、長方形や正方形、直角三角形を作図できるように、方眼紙を用意する。	◇長方形や正方形、直角三角形の定義や性質を基に、作図している。 <ノート②>
	1	○辺の長さの条件に合った正方形や長方形、直角三角形を作図する。	○直角の構成要素に着目し、長方形や正方形、直角三角形を作図できるように、方眼紙を用意する。	◇長方形や正方形、直角三角形の定義や性質を基に、作図している。 <ノート①>
・まとめる	1	○合同な正方形や長方形、直角二等辺三角形の色板を使って、いろいろな形をつくる。	○模様的美しさや平面の広がり気付けられるように、敷き詰め方を例示する。	◇模様的美しさや平面の広がり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】		・用語・記号 「三角形」「四角形」「直角」「直角三角形」「正方形」「長方形」「辺」「頂点」 ・三角定規を購入する。 ・実習単元		
		(※) について 「動物囲いゲーム」とは、動物の周りに複数の点を付けておき、じゃんけんをして勝ったら一本ずつ線を引いて囲まれた動物の数を競うゲームである。点の結び方によって、いろいろな三角形や四角形を構成することができる。		

単元	11 かけ算			11月(23時間)
目標	乗法が用いられる場合を考え、乗法の意味や乗法九九の構成の仕方を理解し、進んで生活や学習に活用する。			【指導事項：A(3)ア(ア)(イ)(ウ)(エ)イ(ア)(イ)】
評価規準	(①知・技)乗法が累加の場面で用いられることや、乗法の意味や乗法九九の構成の仕方を理解する。 (②思・判・表)1つ分の大きさや「幾つ分」を基に、乗法が用いられる場合を考えている。 (③主体的態度)乗法に関心をもち、進んで乗法を用いようとしている。			
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	2	○「じゃんけんゲーム1」(※)をして、合計点の出し方を考え、乗法の立式の仕方を知り、単元のめあてをつかむ。 単元のめあて かけ算のいみや計算の仕方を考えよう	○乗法に関心をもてるように、「じゃんけんゲーム1」という活動を設定する。	◇乗法について、疑問点やこれから考えたいことを記述したり、発言したりしている。 <ノート・発言③>
解決していく	1 8 (2×9)	①問題場面に基に、□の段の九九を構成し、□の段のきまりを見付ける。 ②□の段の九九の唱え方を知り、順に唱えたり、逆に唱えたりする。 二、五、三、四、六、七、八、九、一の段の順に上記の学習を繰り返す。	○各段の並び方のきまりを見付けられるように、既習の段の構成の仕方や並び方のきまりを提示したり、規則性を見付け方を例示したりする。	◇乗数が1ずつ増えると、積が被乗数ずつ増えていることや、一の位の規則性を記述したり、説明したりしている。 <ノート・発言①> ◇各段をリズムよく唱えている。 <行動①>
まとめ生めかるす	1	○倍の意味を知り、2倍、3倍した大きさの求め方を考える。	○□倍とは□つ分のことであることに気付けるように、テープ等の具体物を用意する。	◇具体物や図を基に、□倍とは□つ分のことであることを記述している。 <ノート②>
	1	○乗法九九を表にまとめ、それぞれの乗法の式の意味や唱え方を確認する。	○乗法の意味の理解を深められるように、乗法九九を表にまとめる際にその式が表す具体的な場面を例示する。	◇乗法の式から「1つ分の大きさ」の「幾つ分」であることを記述している。 <ノート①>
	1	○「じゃんけんゲーム2」(※)をして、乗法九九を活用する。	○乗法を進んで活用できるように、「じゃんけんゲーム2」という時間を設定する。	◇進んで乗法の立式をして、合計点を求めている。 <学習プリント③>
【備考】		・用語・記号 「×」「かけ算」「九九」「かけられる数」「かける数」「1つ分の数」「いくつ分の数」「□倍」 ・すべての段の九九の構成を一つの段ごとに模造紙にまとめて教室掲示しておくことよい。「かけ算九九づくり」や「かけ算のきまり」で活用できる。 ・かけ算カードを購入することよい。 ・「かけ算九九カード」と「かけ算の王様(認定)カード」を準備し、習熟を図れるようにするとよい。「かけ算九九カード」は、音読カード同様の扱いで、家庭での練習を促す。「かけ算の王様カード」は、休み時間等の際、子どもが担任や副担任に自発的にテストを申し出、合格したらシールを貼るといったカードである。3学期末までの合格を目指し、随時子どもたちにテストを促していけるとよい。 ・単元テストは、次単元の「かけ算九九づくり」の後に行う。		
		(※)について 「じゃんけんゲーム1」とは、4～5人グループでじゃんけんをし、1番勝ちが5点、2番が4点、3番が3点、4番が2点、5番が1点を学習プリントに記録し、これを9回行い、それぞれの合計点を出して、最終的な得点を競うゲームである。子どもたちは、累加の大変さを実感するとともに、 $5+5+5+5+5=5\times 4$ で表せる簡便さを知り、乗法への関心をもつことができる。 「じゃんけんゲーム2」とは、「じゃんけんゲーム1」のルールに加え、1番勝ち、2番勝ち…の得点を1～9の中から自由に設定できるルールを加えた物である。 いずれのゲームでも、合計点を出す際は、グループで確認し合うよう促すとよい。また、各段の習熟にじゃんけんゲームをペアで行ってもよい。		

単元	12 かけ算九九づくり		11月(12時間)	
目標	乗法が用いられる場合を考え、乗法の意味や乗法九九の構成の仕方の理解を深め、進んで生活や学習に活用する。		【指導事項：A(3)ア(ア)(イ)(ウ)(エ)イ(ア)(イ)】	
評価規準	(①知・技) 被乗数と積の関係や乗法九九の構成の仕方、倍の意味を理解している。 (②思・判・表) 九九表を基に、被乗数と積の関係や乗法九九の構成の仕方、倍の意味を考えている。 (③主体的態度) 乗法に関心をもち、進んで乗法を用いようとしている。			
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	○「じゃんけんゲーム3」をして、合計点の求め方を考え、単元のめあてをつかむ。(※) 単元のめあて かけ算をもっととくいになろう	○乗法の習熟に関心をもてるように、「じゃんけんゲーム3」という活動を設定する。	◇進んで乗法を用いて得点を出そうとしている。 <学習プリント・行動③>
解決していく	2	○乗法九九のカードを使って、唱え方を練習したり友達と問題を出し合ったりする。	○どの段も正しく唱えることができるように、複数の段のカードを混ぜたカードをクラス全体やペア、グループで唱え合う時間を十分確保する。	◇どの段も正確に唱えている。 <行動①>
	1	○乗法九九のカードを使った「大きさ比べゲーム」をして、それぞれの乗法の積の大きさを比べる。(※)	○乗法九九の構成の仕方の理解を深められるように、乗法の式の大小比較をした根拠を伝え合う活動を設定する。	◇自他の引いたカードの式に対する積を大小比較の根拠として説明している。 <発言①>
	1	○乗法九九のカードを使った「カード取りゲーム1」をして、乗法の式に対する積を探す。(※)	○正確に積を求められるように、九九表を基に積を確認する時間を確保する。	◇正確に積のカードを取ったり積を発言したりしている。 <行動・発言①>
	2	○乗法九九のカードを使った「カード取りゲーム2」をして、積に対する乗法の式を考える。(※)	○積が等しくなる乗法九九があることに気付けるように、24や36などのような複数の式が考えられる積を提示する。	◇九九表を基に、1つの積から複数の式が考えられることを記述している。 <ノート②>
	2	○「かけ算ビンゴゲーム」をして、乗法の式に対する積を求める。(※)	○進んで乗法九九を唱えられるように、ビンゴの際はペアで答えを確認する活動を設定する。	◇進んで乗法九九を唱えている。 <行動③>
	1	○「かけ算しりとり」をして、乗法の計算練習をする。(※)	○5の段の積は一の位が0になることがあることを理解できるように、「一の位が0になったら負け」というルールを提示する。	◇偶数×5(5×偶数)の積は、一の位が0になることなどを記述している。 <ノート①>
まとめ	1	○乗法の問題をつくり、友達と解き合う。	○いろいろな乗法の問題場面を考えようとすることができるように、買い物場面や倍の場面などの問題を例示する。	◇進んで乗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	○まとめのテストをする。		◇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】	・「かけ算」で九九の構成をまとめた模造紙や九九表を積極的に活用するとよい。 (※)について 「じゃんけんゲーム3」…ペアでじゃんけんを9回する。1回勝つごとの得点は1～9から自由に決める。振り返りの際、各ペアの結果をフラッシュカードで素早く提示していくことで、乗法の習熟がまだ不十分であることを実感できるようにしたい。 「大きさ比べゲーム」…ペアで行う。乗法九九カードを1枚取って同時に開き、どちらの式の積が大きいか競う。 「カード取りゲーム1」…カルタ形式で行う。授業者が式を発表し、その積になる数を素早く取る。 「カード取りゲーム2」…カルタ形式で行う。授業者が積を発表し、その式を素早く取る。式は複数ある場合がある。 「かけ算ビンゴゲーム」…九九表を基に、ビンゴ用紙に積を書いて、発表された式に当たる積を塗りつぶす。 「かけ算しりとり」… $3 \times 4 = 12$, $2 \times 9 = 18$, $3 \times 7 = 21$ のように、積の一の位の数をつなげていく。同じ式は作らずなるべく多く続けられたグループの勝ち。			

単元	13 長いものの長さのたんい		12月(8時間)
目標	長さの単位の間係を理解し、長い長さの測定の仕方を考え、進んで生活や学習に活用する。 【指導事項：C(1)ア(7)(1)イ(7)】		
評価規準	(①知・技) mとcmの単位の間係や長い長さの測定の仕方を理解している。 (②思・判・表) mという単位を用いて、長い長さの測定の仕方を考えている。 (③主体的態度) 長い長さに関心をもち、進んで身の回りの長さを測定しようとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
つかむ	1	○教室にあるいろいろなものの長さを測定して、単元のめあてをつかむ。 単元のめあて 長い長さの測り方を考えよう	○長い長さの測り方に関心をもてるように、30cmものさしを用意する。
解決していく	1	○1mものさしを使って、教室にあるいろいろなものの長さを測定する。	○1mものさしを使って長さを測定できるように、1mを超える長さの幅である棚を複数提示する。
	1	○100cm=1mを知り、教室にあるいろいろなものの長さの表し方を考える。	○mを用いると小さい数で長さを表せるというよさに気付けるように、mを用いた長さの表し方とcmのみを用いた長さの表し方を提示する。
	1	○「教室の模様替え」をする場面で、カタログの中から選んだ2つの棚を並べた幅の長さの求め方を考える。(※)	○同じ単位同士でまとめる長さの表し方に気付けるように、「単位」を視点として提示する。
	1	○「教室の模様替え」をする場面で、カタログの中から、教室の空きスペースに置く棚を1つ決めたとときの残りの幅の長さの求め方を考える。	○繰り下がりのある長さの減法計算の仕方を理解できるように、教室の空きスペースの幅と棚の幅の長さを書き入れたテープ図を提示する。
	1	○cmやmの混じった長さの簡単な加減計算をする。	○1mを超える長さの簡単な加減計算を正確にできるように、1mを超える長さの幅がある棚が複数載ったカタログを提示する。
・ま生とかめする	1	○自分の体の一部の長さを基に身の回りの長さの見当を付け、1mを超える身の回りの長さを測定する。	○進んで身の回りにあるものの長さを調べられるように、親指と人差し指を広げた長さを調べる時間を確保する。
	1	○まとめのテストを行う。	
【備考】 ・用語・記号 「m」 ・単位関係 「1m=100cm」 ・1mものさしを用いる際には、2人組で使えるように必要数用意する。また、天井の高さ、廊下の幅など、身近な長さを扱うようにし、測定する前に予想する場を設けると長さの量感をもてるようになる。 ・1mものさしは、カリ管室にある。 (※)について 「教室の模様替え」とは、教室の空きスペースに、鍵盤ハーモニカや絵の具の棚などを移せるかどうか見当を立て、30cmものさしを使ってそれらの幅の長さを測定して確かめる活動である。複数のグループを作って測定させることで、長い長さほど誤差が生じたり困難さを感じたりすることができ、単元のめあてにつなげることができる。			

評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」

◇長い長さの測り方について、疑問点やこれから考えたいことを記述したり、発言したりしている。<ノート・発言③>

◇1mものさしを使って測定している。<ノート・行動①>

◇mを用いると小さい数で長さを表せるというよさを記述したり、発言したりしている。<ノート・発言②>

◇同じ単位同士でまとめれば、2つの長さの和を表せることを記述している。<ノート②>

◇1m=100cmに直して、長さの減法計算を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>

◇1mを超える長さの加減計算を正確にしている。<ノート①>

◇1mと30cmものさしを用いて、進んで身の回りの長さを測定している。<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 1000より 大きい数		1月(11時間)	
目標	4位数の構成や表し方, 何百と何百の加減計算の仕方を考え, 進んで生活や学習に活用する。		【指導事項: A(1)ア(イ)ウイ(フ)】	
評価規準	(①知・技) 10000までの整数の表し方や相対的な大きさ, 何百と何百の加減計算の仕方を理解している。 (②思・判・表) 十進位取り記数法を基に, 10000までの整数の構成や表し方, 何百と何百の加減計算の仕方を考えている。 (③主体的態度) 10000までの整数に関心をもち, 進んで調べようとしている。			
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	○「お金つかみゲーム」をして, グループごとに揃んだお金の合計金額を考え, 単元のめあてをつかむ。(※) 単元のめあて 1000より大きな数の正確で簡単な数え方や比べ方を考えよう	○1000より大きい整数の数え方や比べ方に関心をもてるように, 揃んだお金の合計金額の大きさを競い合う「お金つかみゲーム」を設定する。	◇1000より大きい整数の数え方や比べ方について, 疑問点やこれから考えたいことを記述したり, 発言したりしている。 <ノート・発言③>
解決していく	1	○千の位を知り, 空位を含むいろいろな4位数を読んだりかいたりする。	○いろいろな4位数を正確に読んだりかいたりできるように, 空位を含む数字や漢数字で表した4位数を提示する。	◇4位数を正確に読んだりかいたりしている。 <ノート・発言①>
	1	○100を10個以上集めた数を考える。	○100を10個でまとめて1000にすればよいことに気付けるように, 模型の100円玉10枚と1000円札1枚を提示する。	◇100が10個で1000にな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	○何千何百を構成する100や10の数を考える。	○十進位取り記数法の理解を深められるように, 100円玉10枚と10円玉100枚のお金の模型を提示する。	◇十進位取り記数法を基に, 10や100の幾つ分になる根拠を記述したり, 説明したりしている。 <ノート・発言①>
	1	○10000の大きさや構成を知り, 10000までの数を数直線上に表す。	○10000の大きさや構成に関心をもてるように, 10000個のアレイ図を提示する。	◇進んでアレイ図の数を予想したり, 数を数直線上に表そうとしたりしている。 <発言・行動③>
	1	○10000までの数の順序や系列, 大小比較の仕方を考える。	○順序や系列, 大小比較の根拠に気付けるように, 数直線図を提示する。	◇数直線図を基に, 順序や系列, 大小比較の根拠を記述している。 <ノート②>
	1	○5900のいろいろな表し方を考える。	○いろいろな表し方があることに気付けるように, 100や1000の幾つ分という表し方を例示する。	◇100や1000などの数を基にした5900の表し方を記述したり, 説明したりしている。 <ノート・発言①>
	1	○700円と500円の合計や差を求める場面で, 何百と何百の加減計算の仕方を考える。	○100のまとまりに着目して, 何百と何百の加減計算の仕方に気付けるように, 100円のお金の模型や数直線図を提示する。	◇100のまとまりに着目して, 何百と何百の加減計算を百の位同士の計算に置き換えて計算している。 <ノート①>
	1	○何百と何百の加減計算の練習をする。	○何百と何百の加減計算を正確にできるように, いろいろな計算に取り組む時間や簡単に求める式を確認する時間を十分確保する。	◇何百と何百の加減計算を正確にしている。 <ノート①>
・まとめる	1	○空位のある4位数と空位のない4位数の大小比較の場面から, 空位に当てはまる数を考える。	○十進位取り記数法を基に進んで4位数の大小比較を考えられるように, 0~9の数字カードを提示する。	◇自分なりに4位数同士の大小とその根拠を記述している。 <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】 ・用語・記号 「千のくらい」「一万」「10000」「数の線(数直線)」 ・お金の模型はカリ管室にある。 (RO4は, お金の模型を1年生と使う時期が重なったため, 「かけ算のきまり」と時期を入れ替えた) ・第5時は, カリ管データにあるスライド(パワーポイント)を活用するとよい。				
(※) について 『お金つかみゲーム』とは, 1円, 10円, 100円のお金の模型が複数入った箱から一つかみ取り出し, その金額の大きさを競い合うゲームのことである。				

単元	15 たし算とひき算のかんけい		1・2月(8時間)	
目標	加法や減法を用いる場面の数量関係をテープ図や式に表す方法を考え、進んで生活や学習に活用する。		【指導事項：A(2)ア(エ)イ(ア)】	
評価 規準	(①知・技)問題場面のテープ図の表し方や加法と減法の相互関係を理解している。 (②思・判・表)問題場面をテープ図に表して、加法と減法の相互関係や式の表し方を考えている。 (③主体的態度)加法と減法の相互関係に関心をもち、進んで加法や減法の問題場面をテープ図や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	
評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」				
つかむ	1	○問題場面の表しながらたし算かひき算かを考え、テープ図を知り、単元のめあてをつかむ。 — 単元のめあて お話をテープ図に表して、たし算かひき算かを考えよう	○問題場面の表し方について関心をもてるように、加法の逆思考、減法逆の減法、減法の逆思考などの問題場面を用意する。	◇問題場面の表し方について、疑問点やこれから考えたいことを記述したり、発言したりしている。 <ノート・発言③>
解決していく	1	○問題場面から、加法の逆思考($a+x=b$, $b-a=x$)の式の立て方を考える。	○テープ図を基に、加法の逆思考の問題場面の立式ができるように、問題場面の数量関係を表したテープ図を提示する。	◇テープ図を基に、順思考の式や逆思考の式になる根拠を記述したり、説明したりしている。<ノート・発言①>
	1	○問題場面から、減法逆の減法($a-x=b$, $a-b=x$)の式の立て方を考える。	○テープ図を基に、減法逆の減法の問題場面の数量関係を捉えられるように、全部の数を表したテープ図を提示する。	◇テープ図を基に、逆思考の式が減法になる根拠を記述したり、発言したりしている。<ノート・発言②>
	1	○問題場面から、減法の逆思考($x-a=b$, $a+b=x$)の式の立て方を考える。	○テープ図を基に、減法の逆思考の問題場面の数量関係を捉えられるように、未知数を表したテープ図を提示する。	◇テープ図を基に、減法逆の減法と減法の逆思考との違いを記述している。<ノート②>
	1	○加法や減法の逆思考や減法逆の減法の問題練習をする。	○テープ図を基に順思考や逆思考の式を正確に立てられるように、加法や減法の逆思考や減法逆の減法のような問題場面を用意する。	◇テープ図を基に順思考や逆思考の式を正確に立てている。<ノート①>
まと生めかるす	1	○加法や減法の逆思考や減法逆の減法の問題をつくり、解き合う。	○場面を工夫して進んで問題をつくれるように、加法や減法の逆思考の問題と減法逆の減法の問題を例示する。	◇進んで加法や減法の逆思考や減法逆の減法の問題をつかったり、友達の問題を解いたりしている。<ノート③>
	1	○重なりや落ちのある順番の問題を考える。	○重なりや落ちのある場面をテープ図で表すことができるように、問題場面の数量関係を表した丸図を提示する。	◇重なりがある場合は式に-1, 落ちがある場合は式に+1をする根拠を、テープ図を基に記述したり、説明したりしている。<ノート・発言①>
	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】 ・「加法の逆思考」とは、順思考の式では加法になるが、答えを求める式は減法になるものである。 第2時の問題場面例「きのうペットボトルを12こあつめました。今日もあつめたら合わせて30こになりました。今日あつめたペットボトルは何こでしょう。」 ・「減法逆の減法」とは、順思考の式も答えを求める式も減法であるが、それぞれ異なる式になるものである。 第3時の問題場面例「すずめが18わいました。何ばかとんでいったので、のこりは7わになりました。とんでいったすずめは何ばでしょう。」 ・「減法の逆思考」とは、順思考の式では減法になるが、答えを求める式は加法になるものである。 第4時の問題場面例「こうえんに子どもが何人がいました。9人帰ったら、のこりが6人になりました。子どもははじめに何人いたでしょう。」				

単元	16 かけ算のきまり		2月(12時間)	
目標	乗法について成り立つ性質やきまり, 12までの2位数と1位数との乗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(3)ア(ア)(イ)(ウ)(エ)(オ)(イ)(ア)】			
評価 規準	(①知・技) 乗法について成り立つ性質やきまりを理解している。 (②思・判・表) 乗法について成り立つ性質やきまり, 12までの2位数と1位数との乗法の計算の仕方を考えている。 (③主体的態度) 乗法について成り立つ性質やきまりを進んで見付けようとしている。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	
つかむ	1	○「九九表パズルの数当てゲーム」して, 被乗数と乗数を12まで拡張した九九表の一部のピースにある空欄に当てはまる数を考え, 単元のめあてをつかむ。(※) 単元のめあて 12までのかけ算のきまりを使って九九表を広げよう	○進んで既習の乗法九九のきまりを活用しようことができるように, 「被乗数と積の関係」「乗法の交換法則」「被乗数や乗数が10のときの積は何十になる」ことを想起できるピースを複数提示する。	◇乗法九九のきまりについて, 疑問点やこれから考えたいことを記述したり, 発言したりしている。 <ノート・発言③>
解決していく	1	○九九表を見て, 乗法について成り立つ性質やきまりを見付ける。	○乗法について成り立つ性質やきまりに気付けるように, 縦や横, 斜め, 十の位の数字, 一の位の数字などの視点を提示する。	◇乗法について成り立つ性質やきまりについて記述したり, 発言したりしている。 <ノート・発言②>
	1	○九九表を見て, 2つの段の間に成り立つきまりについて考える。(乗法の分配法則)	○△の段と□の段の積の和は(△+□)の段の積になることを理解できるように, 九九表を行ごとに切ったカードを用意する。	◇△の段と□の段の積の和は(△+□)の段の積にな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	○九九表を見て, 同じ積が2つある数について考える。(乗法の交換法則)	○乗法の交換法則を理解できるように, アレイ図(3×5, 5×3)を提示する。	◇1つのアレイ図から, 2つの乗法の式が読み取れ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	○12まで拡張した九九表を見て, 被乗数や乗数が10のときの積は何十になる根拠を考える。	○被乗数や乗数が10のときの積は何十になることを理解できるように, 10円のお金の模型を用意する。	◇10の幾つ分だから10×□の積は, □の末位に0を付け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	○みかんを1人に3個ずつ, 12人に配るときのみかんの個数を求める場面から, 1位数と12までの2位数との乗法の計算の仕方を考える。	○3×9の積から同数累加をする求め方に気付けるように, 3の段の乗数が12までの表を提示する。	◇27から3を3回たして求め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	○1チーム11人でサッカーをするとき, 4チームでの人数を求める場面から, 12までの2位数と1位数との乗法の計算の仕方を考える。	○11を4回足したり4×11として考えたりする求め方に気付けるように, 11の段まで広げた九九表を用意する。	◇11を4回たしたり4×11として考えたりすればよいことを記述している。 <ノート②>
	1	○被乗数と乗数を12まで拡張した九九表を構成する。	○乗法について成り立つ簡単な性質やきまりを基に九九表を構成できるように, 乗法の分配法則や交換法則を提示する。	◇乗法について成り立つ簡単な性質やきまりを基に, 空欄に当てはまる数を記述している。 <学習プリント①>
まとめ	1	○12個のチョコレートを箱に入れたときのきれいな並び方を考える。	○12をいろいろな数の積として見られるように, 内容量の同じいろいろな形の箱を提示する。	◇1×12, 2×6, 3×4, 4×3, 6×2, 12×1のアレイ図をかいている。 <ノート①>

かる す	1	○点字ブロックの点の数を求める場面から、乗法を活用した、点の数の求め方を考える。	○乗法を活用した、点の数の求め方を進んで見付けようとする ことができるように、補助線を引けるドット図を複数用意する。	◇乗法を活用して進んで式に表し、点の数の求め方を複数見付けようとしている。 <ノート③>
	1	○「九九表パズル」をして、被乗数と乗数を12まで拡張した九九表を構成する。(※)	○乗法について成り立つ性質やきまりを活用して、進んで九九表を構成しようとする ことができるように、乗法について成り立つ簡単な性質やきまりを提示する。	◇乗法について成り立つ簡単な性質やきまりを基に、ピースを当てはめようとしている。 <行動・発言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】

・10の段や11の段、12の段については定着を図るものではない。九九(乗法)について広がりをもたせられるとよい。

(※) について

- ・九九表パズルとは、1～9の段までの九九を20ピースに分けたもの(1ピース4つ)と、1～12の段までの九九をピースに分けたもの(1ピース5つ)である。カリ管室に保管してある。
- ・九九表パズルの数当てゲームとは、九九表パズルのピースの一部の空欄に当てはまる数を、グループで話し合っ
て予想するというゲームである。

単元	17 分数			2月(6時間)
目標	分割分数の意味や表し方を考え、1つのものを等分した大きさを分割分数で表す。			【指導事項：A(1)ア(カ)イ(7)】
評価 規準	(①知・技) $1/2$ や $1/4$ 、 $1/8$ について、分割分数の意味や表し方を理解している。 (②思・判・表) $1/2$ や $1/4$ 、 $1/8$ について、分割分数の意味や表し方を考えている。 (③主体的態度) 分割分数を用いるよさが分かり、1つのものを等分した大きさを分割分数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	○正方形を $1/2$ にした大きさを考え、「分数」を知り、単元のめあてをつかむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> 単元のめあて 1つのものを同じ大きさにわける分数の仕組みについて考えよう </div>	○分割分数に関心をもてるように、いろいろな大きさの正方形を用意する。	◇分割分数について疑問点やこれから考えたいことを記述したり、発言したりしている。 <ノート・発言③>
解決していく	1	○長方形や円の $1/2$ の大きさを考える。	○いろいろな大きさや形の $1/2$ があることに気付けるように、長方形や円が複数かかれた図を用意する。	◇もとの大きさによって、 $1/2$ の大きさや形は異な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	○正方形や長方形、円の $1/4$ や $1/8$ の大きさを考える。	○ $1/4$ や $1/8$ の分割分数を表すことができるように、正方形や長方形、円に補助線を引いた図を用意する。	◇ $1/4$ や $1/8$ の大きさを作ったり、色を塗ったりしている。 <ノート①>
	1	○12個の丸の数を $1/2$ や $1/3$ 、 $1/4$ 、 $1/6$ にした数を考える。	○分割分数に表すことができる場合とそうでない場合があることに気付けるように、12個のドット図がかかれた図を用意する。	◇12個のドット図を○等分できれば、 $1/○$ した数が求められることを記述している。 <ノート②>
・ま 生と かめ する	1	○正六角形を等分したもとの形を考える。	○いろいろな形の分割分数があることを見付けようとする ことができるように、正三角形、ひし形などのパターン ブロックを用意する。	◇パターンブロックを操作しながら、分割分数を表している。 <行動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 「分数」「 $1/2$ 」「 $1/4$ 」「 $1/8$ 」「 $1/3$ 」 ・パターンブロックは、カリ管室にある。 ・まとめのテストは、R03は「はこ」のテストの裏面だった。R04(新学社)は、別々だった。				

単元	18 はこの形			3月(7時間)
目標	構成要素に着目して箱の形やさいころの形を考察し、立体図形の特徴を捉える。			【指導事項：B(1)ア(ウ)イ(ア)】
評価 規準	(①知・技)箱の形やさいころの形の特徴を理解している。 (②思・判・表)頂点、辺、面などの構成要素に着目して、箱の形やさいころの形の特徴を考えている。 (③主体的態度)身の回りの立体図形に関心をもち、箱の形やさいころの形を作ったり、その特徴を調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」
つかむ	1	○家庭からもってきた箱(直方体や立方体)に1~6の数字を書いて「すごろくゲーム」を行い、目の出方や箱の形などについて考え、学習のめあてをつかむ。(※) 単元のめあて サイコロの形やそうでない形について調べて、いろいろな箱を作ろう	○立方体と直方体に関心をもてるように、持ち寄ったいろいろな箱をサイコロにして遊ぶすごろくゲームを設定する。	◇立方体と直方体について疑問点やこれから考えたいことを記述したり、発言したりしている。 <ノート・発言③>
	1	○家庭からもってきた箱(直方体や立方体)の面の形や数を調べる。	○面に着目して、箱の特徴を調べられるように、立方体と直方体の面をかき写せる6色の色画用紙を用意する。	◇どの箱も面の数は、6つになってい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	○前時にかき写した画用紙の面を切り、貼り合わせて立方体と直方体を作り、面と面の位置関係を調べる。	○向かい合う面は隣り合わないことに気付けるように、直方体と立方体の展開図の拡大図を提示する。	◇向かい合う面は隣り合わないことを記述している。 <ノート②>
・ま 生と かめ する	2	○与えられた正方形や長方形の面を使ってできる立方体や直方体を予想し、その根拠を話し合う。	○面の大きさや形、辺の長さを意識して、進んで立方体や直方体を作れるように、いろいろな形や大きさの正方形や長方形を用意する。	◇自分なりに立方体や直方体を作っている。 <形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 「面」「へん」「ちよう点」 ・準備物「空き箱」「工作用紙」 ※箱は、直方体と立方体を1つずつ用意してもらえよう、学年通信で家庭にお願いする。 ※色画用紙を一人6色用意する。 ※工作用紙を一人に2枚ずつ用意する。(「解決していく」過程の第2時、「まとめる・生かす」過程で使う) ※子どもたちがもってきた箱の中から、6つの面がかき写しやすい箱を保管しておくことよい。 ・辺や頂点に着目して箱を作る際は、カリ管室にある教具(ストロー、モール、発泡スチロール玉)を使う。 ・「つかむ」過程では、子どもに身近なもので、大きさや色にばらつきのある箱(キャラメルなどのお菓子の箱や、石鹼の箱、ラップの箱、算数セットのケース等)を用意し、構成要素を基に仲間分けする活動を設定してもよい。				
(※)について ・すごろくゲームとは、持ち寄った箱に1~6の数字を書いてサイコロにし、4~5人のグループで行うゲームのことである。台紙はサーバに保存してある。				