

5 単元の計画 (全14時間)

次	時	学 習 活 動 (算数科の活動)	資質・能力育成のための支援 課 課題解決能力 見見通し 共 共感性	評 価 規 準
一	1 2	サツマイモの収穫 をしよう ・重さのチャンピ オンを決めよう (重さ,数を調べる)	課 チャンピオンを決めるというめ あてを示し,意欲をもたせる。 見 数や重さの調べ方を分かりやす く示す。	【関】分担された仕事に意欲的 に取り組むことができる。 【表】数,重さなどを調べ,記 録することができる。
二	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	なかよしハッピーま つりをしよう ・計画を立てよう ・準備をしよう (材料の数などを数 える) ・招待状を書こう ・料理をして食べよ う (材料の重さを量る, 分量を計算する) ・ボウリングゲーム の準備をしよう (数える,数字に表 す,計算する) ・なかよしハッピー まつりをしよう (ボウリングゲーム の得点を計算する)	課 写真をもとに去年のおまつりを 思い出させることによって,な かよしハッピーまつりのめあて と意欲をもたせる。 課 ビデオや写真を見せて,実際 に見た祭りを思い出させ,まつり の準備をすることができるよう にする。 共 収穫したサツマイモや準備した太 鼓台やお店などでまつりの雰囲気 を盛り上げ,みんなを招待しよう とする意欲付けにする。 見 料理をする時の役割を話し合い,一 人一人の活動を絵や文で分かりやす く示しておく。 見 仕事の手順カードや役割表を準備してお く。 課 役割に必要な課題を解決するた めの手だてを考え,準備しておく。 課 それぞれの役割を確認させ,み んなでまつりを楽しむことがで きるようにする。	【考】どんな祭りにしたいのか を考え,意見を発表する ことができる。 【関】進んで材料を用意したり, 意欲的に準備に取り組ん だりすることができる。 【表】収穫の喜びや活動内容を 入れて,お家の人に招待 状を書くことができる。 【関】進んで料理づくりに参加 し,自分の役割を果たす ことができる。 【考】自分の役割や手順をはっきり つかむことができる。 【表】ボウリングゲームに必要な数 える,計算するなどの技能を 身に付けることができる。 【表】太鼓台やお店など,工夫して 表現することができる。 【考】ボウリングゲームで,ピン の数を数えたり得点を計算し たりすることができる。
三	13 14	楽しかったことを話 し合おう ・絵や文に表そう ・ボウリングゲーム でがんばったこと をみんなに伝えよ う(数える,数字 に表す,計算する) (本時)	共 収穫からなかよしハッピーまつ りまでの活動をみんなで振り返 ることができるように,写真や 記録したものなどを掲示してお く。 共 自分や友達のがんばりに気付く ことができるようにするため に,活動を振り返ったり伝え合 ったりする場面を設定する。	【表】自分が一番伝えたいこと を絵や言葉や文章に表現 することができる。 【表】自分が伝えたいことを算 数的な活動を通して発表 し,自分や友達のがんば りに気付くことができる。