

令和6年度使用
小学校用教科用図書
採択参考資料

理 科

発行者の番号・略称	教科書の記号・番号
2 東書	理科 307・407・507・607
4 大日本	理科 308・408・508・608
11 学図	理科 309・409・509・609
17 教出	理科 310・410・510・610
26 信教	理科 311・411・511・611
61 啓林館	理科 312・412・512・612

理 科

I 教科用図書の調査研究に当たって

1 調査対象教科用図書

2 東書 4 大日本 11 学図 17 教出 26 信教 61 啓林館

2 調査研究の観点

- (1) 自然に親しみ、理科の見方・考え方を働かせ、見通しをもって観察、実験を行うことなどを通して、自然の事物・現象についての問題を科学的に解決するために必要な資質・能力を育成することができる内容であるか。
- (2) 安全に観察、実験を行うことができるよう配慮されており、児童の生活や経験及び興味や関心に応じた内容であるか。
- (3) 「A 物質・エネルギー」と「B 生命・地球」の構成・配列が適切であり、自主的な学習が進められるよう配慮がなされているか。
- (4) 挿絵、写真、図表等の内容が適切であり、学習内容の理解や問題の解決に役立つよう配慮されているか。

3 調査研究に対する基本的な考え方

- (1) 偏りのない公正な立場で調査研究を行っている。
- (2) 調査研究の資料を通して、教科用図書の特徴が明らかになるように配慮している。
- (3) 記述に当たっては、教科用図書の内容を具体的に取り上げるようにし、調査員の主観に陥らないようにしている。
- (4) 採択の関係者が、見やすく分かりやすいように配慮している。

II 採択参考資料の見方について

1 各教科用図書の発行者の記載順序は、発行者の番号順としている。

2 各教科用図書の調査票は、記載順序に従って配列してある。

3 調査票の調査研究項目は、調査研究の観点についてまとめている。

- (1) 概括的な調査研究 観点(1)(2)(4)
 - ① 領域別の構成
 - ② 観察・実験、ものづくり、発展的な内容等の構成
 - ③ デジタルコンテンツにつながる二次元コードの数
 - ④ プログラミング教育に関わる頁数
- (2) 主体的に追究する活動に関すること 観点(1)
- (3) 観察・実験に関わる内容について 観点(2)
- (4) 学習の系統性と発展的な内容について 観点(3)
- (5) 全体的な表記・表現について 観点(4)

1 概括的な調査研究

(1) 領域別の構成

領域等	3年			4年		
	単元数	頁数	割合	単元数	頁数	割合
A 物質・エネルギー	6	74	42 %	5	66	33 %
B 生命・地球	5	76	43 %	7	106	53 %
共 通	—	27	15 %	—	29	14 %
合 計	11	177	100 %	12	201	100 %

領域等	5年			6年		
	単元数	頁数	割合	単元数	頁数	割合
A 物質・エネルギー	3	48	28 %	4	70	35 %
B 生命・地球	7	96	57 %	7	106	53 %
共 通	—	25	15 %	—	25	12 %
合 計	10	169	100 %	11	201	100 %

(2) 観察・実験、ものづくり、発展的な内容等の構成

			3年	4年	5年	6年
観察・実験の数	A 物質・エネルギー	観察	—	—	—	—
		実験	14	14	9	13
	B 生命・地球	観察	12	16	6	3
		実験	—	2	6	9
ものづくりの数	A 物質・エネルギー	6	1	2	3	
	B 生命・地球	—	—	—	—	
発展的な内容を示すマークの数	A 物質・エネルギー	2	—	2	1	
	B 生命・地球	—	4	1	3	

※ものづくりの数は、学習したことを生かして行うものづくりの数。

(3) デジタルコンテンツにつながる二次元コードの数

		3年	4年	5年	6年
二次元コード	A 物質・エネルギー	55	47	35	49
	B 生命・地球	58	93	74	70
	共 通	11	11	10	9

(4) プログラミング教育に関わる頁数

	3年	4年	5年	6年
プログラミングに関する学習活動が扱われている頁数	1	1	1	5

2 主体的に追究する活動に関すること

- 単元の導入には「レッツトライ」が設定され、見開きで自然の事物・現象が示されている。
- 問題解決の過程が統一された言葉で示され、「まとめ」の後に「広げよう！理科の発想」が設定されている。
- 単元末の「たしかめよう」には「わかったかな・できたかな」と「考えよう」という問題が示されている。
- いろいろな角度から考えたり、いろいろなことに注目したりする場面に青枠で注目するポイントが設定されている。
- 各学年で主に育成を目指す問題解決の力と対応する場面に「のぼそう！理科の力」が示されている。
- 単元の導入と単元末で同じ問いについて考える「学ぶ前に」「学んだ後に」が設定されている。

3 観察・実験に関わる内容について

- 観察や実験の手順が、文章だけでなく図や写真で示されており、やり方を見ることができ二次元コードが示されている。また、用意するものにはチェックする欄が設けられている。
- ノートの書き方やコンピュータの使い方、実験器具の使い方等が、巻末に示されている。
- 観察、実験の際の安全に関して注意を促す場面には、赤字で「きけん」と示されている。
- 第6学年の「電気と私たちの暮らし」では、プログラミングの活動が示されており、全ての学年において、「理科とプログラミング」が設定されている。

4 学習の系統性と発展的な内容について

- 導入や問題をつかむ場面、予想する場面などに「思い出そう」が設定されている。
- 全ての学年において、「算数科で学んだことを活用しよう」が設定されている。
- 次に取り組みたい問題を見つける「次の問題を見つけよう」が設定されている。
- 「A 物質・エネルギー」のいくつかの単元でものづくりが取り入れられている。
- もっと調べてみたいときにチャレンジする「はってん」が示されており、中学校理科の内容には「中学〇年で学ぶこと」と記載されている。

5 全体的な表記・表現について

- 全ての学年が、A4判、合冊（学年1冊）で構成されている。
- 生物、地学教材は、季節に合わせて配列されている。
- 全ての単元にデジタルコンテンツが用意されており、全てのページにアクセスできる二次元コードが巻末に示されている。
- 書体や色使いやレイアウト等に、ユニバーサルデザインの視点が取り入れられている。

1 概括的な調査研究

(1) 領域別の構成

領域等	3年			4年		
	単元数	頁数	割合	単元数	頁数	割合
A 物質・エネルギー	6	90	44 %	5	84	37 %
B 生命・地球	5	90	44 %	5	121	53 %
共 通	—	24	12 %	—	23	10 %
合 計	11	204	100 %	10	228	100 %

領域等	5年			6年		
	単元数	頁数	割合	単元数	頁数	割合
A 物質・エネルギー	3	56	29 %	4	78	34 %
B 生命・地球	7	110	57 %	7	122	52 %
共 通	—	28	14 %	—	32	14 %
合 計	10	194	100 %	11	232	100 %

(2) 観察・実験、ものづくり、発展的な内容等の構成

			3年	4年	5年	6年
観察・実験の数	A 物質・エネルギー	観察	—	—	—	—
		実験	12	13	10	5
	B 生命・地球	観察	12	22	4	2
		実験	—	3	6	9
ものづくりの数	A 物質・エネルギー	13	4	3	3	
	B 生命・地球	—	—	—	—	
発展的な内容を示すマークの数	A 物質・エネルギー	6	4	4	4	
	B 生命・地球	—	11	3	14	

※ものづくりの数は、学習したことを生かして行うものづくりの数。

(3) デジタルコンテンツにつながる二次元コードの数

		3年	4年	5年	6年
二次元コード	A 物質・エネルギー	76	54	44	62
	B 生命・地球	60	74	66	70
	共 通	14	13	15	18

(4) プログラミング教育に関わる頁数

	3年	4年	5年	6年
プログラミングに関する学習活動が扱われている頁数	—	—	—	5

2 主体的に追究する活動に関すること

- 単元の導入に「問題を見つけよう（見つける）」が設定され、見開きで自然の事物・現象が示されている。
- 問題解決の過程が統一された言葉で示され、「〇年では特にココ！」の過程には星マークが付けられている。
- 単元末には、「学んだことを生かそう」等の問題が示されている。
- キャラクターの吹き出しにこの場面で、どこに注目したらよいかのヒントが示されている。
- 「問題を見つけよう（見つける）」が、単元の導入だけでなく、単元の途中で再設定されている単元がある。
- 「考察」には、「結果からいえることを話し合しましょう」という言葉が併記されている。

3 観察・実験に関わる内容について

- 観察や実験の手順が、文章だけでなく図や写真で示されており、やり方を見たり用意するものを確認したりするための二次元コードが示されている。
- ノートの書き方やタブレットの使い方、実験器具の使い方等が、巻末に示されている。
- 観察、実験の際の安全に関して注意を促す場面には、赤いマークの「注意」が、観察・実験などをするとき、気をつけるという場面には、青いマークの「ポイント」が示されている。
- 第6学年の「私たちの生活と電気」では、プログラミングの活動が示されている。

4 学習の系統性と発展的な内容について

- 第3学年では「〇〇科とのつながり」、第4学年以上には「〇年で学んだこと」が設定され、他教科を含む既習の内容が示されている。
- 学んだことを生かして学びをふかめる、「深めよう」が設定されている単元がある。
- 「A 物質・エネルギー」のいくつかの単元末に「作ってみよう」が設定されている。
- 「サイエンスワールド」が設定されている単元があり、自然事象や職業、上位学年や中学校での学習内容が示されている。
- 「はってん」が設定されており、中学校理科の内容には「中学校で学ぶこと」と記載されている。

5 全体的な表記・表現について

- 全ての学年が、A4判、合冊（学年1冊）で構成されている。
- 生物、地学教材は、季節に合わせて配列されている。
- 全ての単元にデジタルコンテンツが用意されており、二次元コードがページ下に示されている。
- 書体や色使いやレイアウト等に、ユニバーサルデザインの視点が取り入れられている。

1 概括的な調査研究

(1) 領域別の構成

領域等	3年			4年		
	単元数	頁数	割合	単元数	頁数	割合
A 物質・エネルギー	7	81	44 %	5	72	35 %
B 生命・地球	5	78	42 %	6	108	53 %
共 通	—	25	14 %	—	24	12 %
合 計	12	184	100 %	11	204	100 %

領域等	5年			6年		
	単元数	頁数	割合	単元数	頁数	割合
A 物質・エネルギー	3	49	26 %	4	90	39 %
B 生命・地球	6	118	61 %	7	117	50 %
共 通	—	25	13 %	—	25	11 %
合 計	9	192	100 %	11	232	100 %

(2) 観察・実験、ものづくり、発展的な内容等の構成

			3年	4年	5年	6年
観察・実験の数	A 物質・エネルギー	観察	—	—	—	—
		実験	17	16	9	15
	B 生命・地球	観察	18	18	5	6
		実験	—	3	7	7
ものづくりの数	A 物質・エネルギー	8	1	—	3	
	B 生命・地球	—	—	—	—	
発展的な内容を示すマークの数	A 物質・エネルギー	5	1	5	1	
	B 生命・地球	—	3	4	8	

※ものづくりの数は、学習したことを生かして行うものづくりの数。

(3) デジタルコンテンツにつながる二次元コードの数

		3年	4年	5年	6年
二次元コード	A 物質・エネルギー	59	55	32	52
	B 生命・地球	55	73	57	79
	共 通	16	15	15	19

(4) プログラミング教育に関わる頁数

	3年	4年	5年	6年
プログラミングに関する学習活動が扱われている頁数	—	—	—	7

2 主体的に追究する活動に関すること

- 単元の導入は自然の事物・現象が見開きで示されている。
- 問題を見つけるために「問題をみつけよう」が設定されており、続けて、学習内容に応じて活動や話し合いが示されている。
- 問題解決の過程が統一された言葉とそれに対応するキャラクターで示されている。
- 単元末に「もっとしりたい」が設定され、学んだことにつながる資料が示されている。
- 単元末に「ふりかえろう」という問題が示され、学習したことをふりかえる「できるようになった」が設定されている。
- 単元の導入では「できるようになりたい」として問題解決の過程が3か所示されており、単元の終わりの「できるようになった」と対応している。

3 観察・実験に関わる内容について

- 観察や実験の手順が、文章だけでなく図や写真で示されており、単元によって、やり方を見ることができ二次元コードが示されている。また、用意するものにはチェックする欄が設けられている。
- 話し合いの仕方やノートの書き方、実験器具の使い方等が、巻末に示されている。
- 観察、実験の際の安全に関して注意を促す場面には、赤いマークの「注意」が示されている。
- 第6学年の「電気と私たちの生活」では、プログラミングの活動が示されている。

4 学習の系統性と発展的な内容について

- 第4学年以上には、理科の既習内容を取り上げた「〇年生で学んだね」が示されている。
- 学習内容と関連する自然事象や職業、中学校での学習内容が「もっとしりたい」に示されている。
- 「A 物質・エネルギー」のいくつかの単元末に「やってみよう」が掲載され、ものづくりが示されている。
- 学びを生かし、深める活動として「活用」が設定されている。
- 児童の興味・関心に応じて利用する「はってん」が示されている。

5 全体的な表記・表現について

- 全ての学年が、AB判、合冊（学年1冊）で構成されている。
- 生物、地学教材は、季節に合わせて配列されている。
- 全ての単元にデジタルコンテンツが用意されており、全てのページにアクセスできる二次元コードが巻末に示されている。
- 書体や色使いやレイアウト等に、ユニバーサルデザインの視点が入り入れられている。

1 概括的な調査研究

(1) 領域別の構成

領域等	3年			4年		
	単元数	頁数	割合	単元数	頁数	割合
A 物質・エネルギー	6	80	42 %	5	80	35 %
B 生命・地球	5	84	44 %	6	128	55 %
共 通	—	28	14 %	—	24	10 %
合 計	11	192	100 %	11	232	100 %

領域等	5年			6年		
	単元数	頁数	割合	単元数	頁数	割合
A 物質・エネルギー	3	60	29 %	4	78	35 %
B 生命・地球	6	122	59 %	5	122	54 %
共 通	—	26	12 %	—	24	11 %
合 計	9	208	100 %	9	224	100 %

(2) 観察・実験、ものづくり、発展的な内容等の構成

			3年	4年	5年	6年
観察・実験の数	A 物質・エネルギー	観察	—	—	—	—
		実験	15	14	12	14
	B 生命・地球	観察	13	16	4	3
		実験	1	4	9	8
ものづくりの数	A 物質・エネルギー	6	4	4	—	
	B 生命・地球	—	—	—	—	
発展的な内容を示すマークの数	A 物質・エネルギー	4	1	7	—	
	B 生命・地球	—	2	1	7	

※ものづくりの数は、学習したことを生かして行うものづくりの数。

(3) デジタルコンテンツにつながる二次元コードの数

		3年	4年	5年	6年
二次元コード	A 物質・エネルギー	2	2	5	12
	B 生命・地球	23	33	40	39
	共 通	16	20	21	17

(4) プログラミング教育に関わる頁数

	3年	4年	5年	6年
プログラミングに関する学習活動が扱われている頁数	—	—	—	5

2 主体的に追究する活動に関すること

- 単元の導入は自然の事物・現象が見開きで示され、続いて新しい疑問を発見する「見つけよう」が設定されている。
- 問題解決の過程が統一された言葉で示され、これに関わる内容が会話の吹き出しで示されている。
- 単元の導入に「学習前」の考え方、単元末に「学習前」と「学習後」の考え方が示されている。
- 「自分たちの考えを伝え合い、学び合おう」に問題解決に関わる言葉が記載されており、会話の吹き出しで示されている。
- 学習したことを使って考えを説明する「学びを広げよう」が設定されている。
- 単元末に「確かめよう」という問題が示されている。

3 観察・実験に関わる内容について

- 観察や実験の手順が、文章だけでなく図や写真で示されており、用意するものにはチェックする欄が設けられている。
- 実験器具の使い方や観察記録の取り方、施設の利用等が、巻末に示されている。
- 観察、実験の際の安全に関して注意を促す場面には、赤いマークの「注意」「危険」が示されている。
- 第6学年の「電気の利用」では、プログラミングの活動が示されている。

4 学習の系統性と発展的な内容について

- 巻頭に、前学年で学習した内容が「〇年で学んだこと」として示され、単元ごとの既習内容が「わかったことは何かな？」として示されている。
- 「広がる科学の世界」において中学校での学習内容が示されている。
- 科学読み物の「科学のまど」が掲載されている。
- 「A 物質・エネルギー」のいくつかの単元末に「チャレンジ」が掲載され、ものづくりが取り入れられている。
- もっと学習したいときに、挑戦する「はってん」が示されており、中学校理科での学習内容には「中学〇年」と記載されている。

5 全体的な表記・表現について

- 全ての学年が、A4変形判、合冊（学年1冊）で構成されている。
- 生物、地学教材は、季節に合わせて配列されている。
- 複数の単元にデジタルコンテンツが用意されており、該当する箇所に二次元コードが示されている。
- 書体や色使いやレイアウト等に、ユニバーサルデザインの視点が取り入れられている。

1 概括的な調査研究

(1) 領域別の構成

領域等	3年			4年		
	単元数	頁数	割合	単元数	頁数	割合
A 物質・エネルギー	6	78	47 %	5	72	37 %
B 生命・地球	8	70	43 %	11	105	55 %
共 通	—	16	10 %	—	15	8 %
合 計	14	164	100 %	16	192	100 %

領域等	5年			6年		
	単元数	頁数	割合	単元数	頁数	割合
A 物質・エネルギー	3	49	31 %	4	72	38 %
B 生命・地球	8	92	59 %	6	103	55 %
共 通	—	15	10 %	—	13	7 %
合 計	11	156	100 %	10	188	100 %

(2) 観察・実験、ものづくり、発展的な内容等の構成

			3年	4年	5年	6年
観察・実験の数	A 物質・エネルギー	観察	—	—	1	1
		実験	24	29	12	26
	B 生命・地球	観察	18	22	14	15
		実験	—	6	10	10
ものづくりの数	A 物質・エネルギー	13	4	6	4	
	B 生命・地球	—	—	—	—	
発展的な内容を示すマークの数	A 物質・エネルギー	4	2	7	1	
	B 生命・地球	3	6	—	8	

※ものづくりの数は、学習したことを生かして行うものづくりの数。

(3) デジタルコンテンツにつながる二次元コードの数

		3年	4年	5年	6年
二次元コード	A 物質・エネルギー	16	21	13	15
	B 生命・地球	20	41	53	57
	共 通	2	2	3	3

(4) プログラミング教育に関わる頁数

	3年	4年	5年	6年
プログラミングに関する学習活動が扱われている頁数	—	—	—	5

2 主体的に追究する活動に関すること

- 単元の導入は自然の事物・現象が見開きで示されている。
- 問題解決の過程が統一された言葉で示されている。
- 単元末に「ふりかえろう」が設定され、単元の要点のまとめが示されている。
- 「問題」で、会話の吹き出しに、既習事項や関連する日常の場面が示されている。
- 理解を深める観察・実験として、「しらべてみよう」が示されている。
- 第5、6学年では、「結果から考えてみよう」に、対話の例が示されている。

3 観察・実験に関わる内容について

- 観察や実験の手順が、文章だけでなく図や写真で示されており、用意するものにはチェックする欄が設けられている。
- 実験器具の使い方は、その器具を扱う最初の実験に示されている。
- 観察、実験の際の安全に関して注意を促す場面には、赤いマークの「注意」が、観察・実験などで気をつけることには、青いマークの「注意」が示されている。
- 第6学年の「電気の利用」では、プログラミングの活動が示されている。

4 学習の系統性と発展的な内容について

- 全ての学年において、単元の導入に「思い出そう」が設定され、前学年までの学習内容などが示されている単元がある。
- 問題解決の過程に示した観察や実験の方法と異なる方法が「やってみよう」に示されている。
- 「A 物質・エネルギー」のいくつかの単元末に「ものづくり」が取り入れられている。
- 全ての学年において、単元の内容に関連した自然の事物・現象・科学史等が「しりょう」に示されており、一部は発展的な内容となっている。
- 「はってん」が示されており、小学校・中学校で学習する内容には、「○学校○学年」が記載されている。

5 全体的な表記・表現について

- 全ての学年が、A B判、合冊（学年1冊）で構成されている。
- 生物、地学教材は、季節に合わせて配列されている。
- 複数の単元にデジタルコンテンツが用意されており、全てのページにアクセスできる二次元コードが巻末に示されている。
- 書体や色使いやレイアウト等に、ユニバーサルデザインの視点が取り入れられている。

1 概括的な調査研究

(1) 領域別の構成

領域等	3年			4年		
	単元数	頁数	割合	単元数	頁数	割合
A 物質・エネルギー	6	76	41 %	5	66	33 %
B 生命・地球	5	84	46 %	6	108	54 %
共 通	—	24	13 %	—	26	13 %
合 計	11	184	100 %	11	200	100 %

領域等	5年			6年		
	単元数	頁数	割合	単元数	頁数	割合
A 物質・エネルギー	3	54	28 %	4	74	34 %
B 生命・地球	6	112	58 %	6	113	52 %
共 通	—	26	14 %	—	29	14 %
合 計	9	192	100 %	10	216	100 %

(2) 観察・実験、ものづくり、発展的な内容等の構成

			3年	4年	5年	6年
観察・実験の数	A 物質・エネルギー	観察	—	—	—	—
		実験	14	15	10	14
	B 生命・地球	観察	12	16	5	3
		実験	—	3	7	8
ものづくりの数	A 物質・エネルギー	5	—	3	1	
	B 生命・地球	—	—	—	1	
発展的な内容を示すマークの数	A 物質・エネルギー	4	2	2	4	
	B 生命・地球	1	3	3	11	

※ものづくりの数は、学習したことを生かして行うものづくりの数。

(3) デジタルコンテンツにつながる二次元コードの数

		3年	4年	5年	6年
二次元コード	A 物質・エネルギー	26	23	24	39
	B 生命・地球	45	39	70	57
	共 通	11	10	13	9

(4) プログラミング教育に関わる頁数

	3年	4年	5年	6年
プログラミングに関する学習活動が扱われている頁数	1	1	1	6

2 主体的に追究する活動に関すること

- 単元の導入は自然の事物・現象が見開きで示され、「問題をつかもう」「思い出そう」「はじめに考えよう」が設定されており、続いて「問題」が設定されている。
- 問題解決の過程が統一された言葉で示されている。
- 「問題をつかもう」に問題に関わる言葉が記載されており、会話の吹き出しで示されている。
- 単元末に「たしかめよう」「活用しよう」「もう一度考えよう」が設定されている。
- 単元末に「振り返ろうまとめノート」が示され、「新しく学習した言葉」が記載されている。
- 全ての学年において、巻末に「理科の見方・考え方」が掲載されている。

3 観察・実験に関わる内容について

- 観察や実験の手順が、文章だけでなく図や写真で示されており、用意するものにはチェックする欄が設けられている。
- ノートのまとめ方や話合いの仕方、施設の活用等が、巻末に示されている。
- 観察、実験の際の安全に関して注意を促す場面には、マークが示されている。さらに「保護眼鏡」「かん気」「はい液」「けが」「やけど」「強い光」というマークも示されている。
- 第6学年「発電と電気の利用」では、プログラミングの活動が示されており、全ての学年において、「やってみよう！プログラミング」が設定されている。

4 学習の系統性と発展的な内容について

- 単元末に学習したことを日常の事象と関連付ける「くらしとリンク」が示され、さらに、複数の単元で学習した内容を関連付けた「これまでの学習をつなげよう」が示されている。
- 関連する自然事象、他教科、中学校理科での学習内容等が「理科の広場」に示されている。
- 巻末に「算数のまど」が示されている。
- 巻末に「ものづくり広場」が設けられている。
- もっと調べたいときにチャレンジする「発展」が示されており、中学校理科での学習内容には「中学校」と記載されている。

5 全体的な表記・表現について

- 全ての学年が、A B判、合冊（学年1冊）で構成されている。
- 生物、地学教材は、季節に合わせて配列されている。
- 全ての単元にデジタルコンテンツが用意されており、全てのページにアクセスできる2次元コードが巻頭に示されている。
- 書体や色使いやレイアウト等に、ユニバーサルデザインの視点が取り入れられている。