

令和6年度 総合的な学習の時間 全体計画 江戸川区立二之江第二小学校

校長名 杉山 勇

名称: 総合

学校の教育目標	○思いやりのある子・やりぬく子・元気な子 ○考える子 本年度の重点目標を「思いやりのある子」「考える子」とする。
---------	---

総合的な学習の時間の目標

- 探究的な見方・考え方を働きかせ、横断的・総合的な学習を行うことを通して、よりよく課題を解決し、自己の生き方を考えていくための資質・能力を次のとおり育成することを目指す。
- (1) 探究的な学習の課程において、課題の解決に必要な知識及び技能を身に付け、課題に関わる概念を形成し、探究的な学習のよさを理解するようとする。
 - (2) 実社会や実生活の中から問い合わせだし、自分で課題を立て、情報を集め、整理・分析して、まとめ・表現することができるようとする。
 - (3) 探究的な学習に主体的・協働的に取り組むとともに、互いのよさを生かしながら、積極的に社会に参画しようとする態度を養う。

本校の目指す総合的な学習の時間で付けたい力

- 1 問題を解決する能力を養い、自己の生き方について考えることができるようとする。
- 2 児童が自己のよさを見出し、自己を表現することに喜びを感じることができるようにする。
- 3 豊かに人とかかわり、地域を愛する児童をはぐくむ。
- 4 人権課題について正しい理解と認識を深める。
- 5 情報に関する能力を高めるとともに情報モラルを育む。

育てようとする資質や能力及び態度

知識及び技能

- ・問題の中から課題を発見して設定する。設定した課題の解決方法や手順を考える。
- ・多様な情報の中から課題にあった情報をを見つけ選択して、学習や生活に生かそうとする。

思考力・判断力・表現力等

- ・目標を設定して、課題の解決に向けて行動する。
- ・自らの生活の在り方を見直し、自己の将来を考え、夢や希望をもつ。

学びに向かう力・人間性等

- ・課題の解決に向けて地域の活動に参加する。
- ・異なる意見や他者の考えを受け入れる。

内 容	学習対象	学習事項
第3学年	発見・探検 二之江の町 パソコン名人になろう 俳句を作ろう 学芸会を楽しもう	・地域に根付いた蓮田の歴史 ・地域の人との関わり ・学校や公園の緑を見直し、環境を守る活動 ・学芸会の演目について進んで調べ、役になりきって演じる。
第4学年	江戸川の歴史と伝統 学芸会を楽しもう 今までの自分、これからの自分	・地域の伝統や文化について知る。地域の文化を体験する。(金魚) ・学芸会の演目について進んで調べ、役になりきって演じる。 ・これまでの学びや成長について考える
第5学年	プログラミング学習 学芸会を楽しもう 雪国の生活を知ろう 最高学年に向けて～学校の伝統を引き継ごう ～	・プログラミング学習に関心をもち、取り組む。 ・学芸会の演目について進んで調べ、役になりきって演じる。 ・雪国について調べ、ウインタースクールに向けて準備する。 ・6年生の行事学習について調べ、伝統について考える。
第6学年	下学年と交流しよう　日光の自然や文化を学ぼう 学芸会を楽しもう　ネットモラルについて知ろう ユニバーサルデザインについて調べよう 6年間をふり返ろう	・異学年集団をまとめる。にこにこ班活動、一年生のお世話 ・日光について調べる。 ・ネット機器の使い方を知り、正しい使用方法を考える。 ・卒業に向けて(感謝の会、卒業式)

学習活動	指導方法	指導体制	学習の評価
・3年生は地域、4年生は地域の伝統文化、身近な環境、5年生は日本の伝統文化、世界遺産等、6年生はSDGs、国際理解等を主なテーマとする。	・児童に課題意識を持たせ、発展させる支援。 ・個に応じたきめ細やかな指導の工夫。 ・教科との関連的・発展的な指導。	・地域教育力の効果的運用 ・ICT機器を活用しての学習	・授業の指導と評価の一体化の充実。 ・学期末、学年末における指導計画の評価の実施。