

令和6年度 評価規準

学校名：江戸川区立下鎌田東小学校

教科		総合的な学習の時間		学年	第3学年
単元名	時数	単元の到達目標 (小単元のねらい)	単元のまとまりの評価規準		
			知識および技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力、人間性等
瑞江の自然にトライ	12	<ul style="list-style-type: none"> 自分たちが住んでいる瑞江のまちをよりよくするために、身近な自然に関して自分にできることを考え、実践する。 計画、準備、実施のための話し合いをする。 	<ul style="list-style-type: none"> 地域の自然の素晴らしさやそれを守るための工夫が分かる。 情報を比べたり、分類したりするなど、探究の過程に応じた技能を身に付けている。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分の関心から地域についての課題を設定し、解決方法を考え、追っている。 学習したことをふり返り、生活に生かそうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> 課題の解決に向け、目的意識をもって意欲的に取り組んでいる。 自分のよさや自分にできることに気付いている。
瑞江の施設にトライ	10	<ul style="list-style-type: none"> 自分たちが住んでいる瑞江のまちをよりよくするために、近隣にある施設に関して自分にできることを考え、実践する。 計画、準備、実施のための話し合いをする。 	<ul style="list-style-type: none"> 地域の施設やそこで働く人々の工夫が分かる。 施設訪問で質問する内容を考え、準備することができる。 分かったことを模造紙やポスターにまとめることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 目的に応じた対象(施設)を決め、自分たちの身近なところから情報を集めている。 相手に応じてわかりやすくまとめ、表現している。 	<ul style="list-style-type: none"> 課題解決に向けて、身近な人と力を合わせて探究活動に取り組んでいる。 自分と地域とのつながりに気付き、地域の活動に参加しようとしている。
プログラミング学習	3	<ul style="list-style-type: none"> パソコンの基本操作(マウス・キーボード入力)に慣れる。 Viscuitを使って、簡単なプログラミングに親しむ。 	<ul style="list-style-type: none"> ローマ字を覚え、キーボードを使って文字を入力することができる。 Viscuitで簡単なプログラムを作ることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> Viscuitで絵や文字を動かすことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 友達と話し合いながら、目的のプログラムを作ろうとしている。
「安心してらせるまちに」	10	<ul style="list-style-type: none"> 安心、安全という視点で地域の様子を調べて、安全マップをつくり、他学年に伝える活動を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 地域安全マップの学習を通して、安全や危険について理解している。 資料収集や目的に合った方法で地域安全マップ作りができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分たちの住んでいる地域の危険な場所については適切に判断し、安全な場所にする方法を考えている。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分の住んでいる地域の危険はどこにあるのかを考えながら「地域安全マップ」作りに取り組もうとしている。

令和6年度 評価規準

学校名：江戸川区立下鎌田東小学校

教科		総合的な学習の時間		学年	第4学年		
単元名	時数	単元の到達目標 (小単元のねらい)	単元のまとまりの評価規準				
			知識および技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力、人間性等		
ごみ問題	10	ごみに関する社会的な課題について理解し、解決に向けて、自分にできることを考えたり、実際に取り組んだりする。	生活の中のごみ処理について理解し、その課題について調べることができる。	課題について自分達にできる事を考えたり、考えをまとめて発表したりすることができる。	ごみ問題について自分にできることは何かを考え、取り組もうとすることができる。		
障がい者理解教育	15	障がい者を取り巻く課題を見出し、解決に向けて、自分にできることを考えたり取り組んだりする。	障がい者について理解し、身の回りの課題を見つけることができる。	課題について自分達にできることを考えたり、考えたことをまとめて発表したりすることができる。	誰もが便利に生活できる社会を作っていくために、自分にできることは何か考え、取り組もうとすることができる。		
プログラミング学習	10	順次・繰り返し・条件分岐について、プログラミングを通しながら学ぶ。	どのように命令すれば、目的の動きができるか、プログラミングを通して考えることができる。	目的を達成させるために、効率的なプログラミングをし、発表することができる。	友達と交流しながら、最適なプログラミングを協力して考えることができる。		

令和6年度 評価規準

学校名：江戸川区立下鎌田東小学校

教科		総合的な学習の時間		学年	第5学年		
単元名	時数	単元の到達目標 (小単元のねらい)	単元のまとまりの評価規準				
			知識および技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力、人間性等		
環境学習	25	・自然環境等について、自分たちの住んでいる地域や現状を踏まえ、自分たちの環境をよりよくすることができる。	・自然環境等の置かれている状況に関心をもち、みんなが安全で幸せに過ごせるために、どのように環境を良くしていくか考え、実践する。	・自然環境等の状況から、問題を設定し、直接清掃をしたり、周囲に啓発したりして、分かったことや感じたことを目的に応じてまとめて表現する。	・自然環境等が置かれている現状や問題点がわかり、これからの環境の在り方と自分とのかかわり方について考える。		
プログラミング学習	10	・順次・繰り返し・条件分岐について、プログラミングを通しながら学ぶ。 ・Scratchやロボットを使って、目的のプログラムを作る。	・Scratchの操作を覚え、簡単なプログラムを作ることができる。	・目的に合ったプログラムを考え、作ることができる。	・目的に応じて、どのようなプログラムを作ればよいのか、友達と相談しながら作ろうとしている。		

令和6年度 評価規準

学校名：江戸川区立下鎌田東小学校

教科		総合的な学習の時間		学年	第6学年		
単元名	時数	単元の到達目標 (小単元のねらい)	単元のまとまりの評価規準				
			知識および技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力、人間性等		
レッツゴー日光	12	日光の文化、伝統、自然、暮らしなどについて理解する。 パンフレットを作ったり、プレゼンテーションをしたりして、周りの人に日光を紹介する。	日光の文化、伝統、自然、暮らしなどについて、自分の町と比べるなどして理解を深めることができる。	日光の文化、伝統、自然、暮らしなどについて、本やインターネットを用いて調べ、必要な情報を選び取ることができる。 パンフレットを作ったり、プレゼンテーションをしたりして、周りの人に日光を紹介できる。	日光について関心を持ち、調べる課題を見出し、解決しようとする。友達と交流しながら、周りの人に分かりやすく紹介しようとする。		
わたしたちの未来	10	将来を見据えて、自分の生き方を考える。 ゲストティーチャーとして、保護者の方や中学生を招き、お話を伺う。	ゲストティーチャーの話を通じた活動を通して、職業に対する理解を広げ、将来の夢に対する思いを深めることができる。	ゲストティーチャーの話から、将来の目標や今後の生き方について、考えることができる。	ゲストティーチャーと交流する中で、多くの人に支えられていることに気づき、感謝することができる。		
卒業プロジェクト	13	これまでお世話になった保護者の方や先生方に感謝の気持ちを伝える。	話し合い活動を通して、感謝の気持ちを伝えるために、自分がすべきことを考えることができる。	感謝の会を通して、自分たちで思いが伝わる方法を考え、表現する。	保護者や地域の方に支えられていることに気づき、感謝することができる。		