

「総合的な学習の時間」の全体計画・評価の観点・評価の基準

江戸川区立本一色小学校

「総合的な学習の時間の目標」

自ら考え学び生きる力を育む

評価の観点

主体的に学習に取り組む態度

総合的な思考・判断・表現

学習活動に関わる知識・技能

評価の基準

課題を見つけ協力できたか

課題を探求できたか

情報を活用し、生活に生かされたか

	4月	5月	6月	7月	(8月)	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
3年 (35時間)	○まちのたからを見つけよう (10時間) (よき発見・つながり) ※情報教育 (インターネットの使い方) も含む ○かいこを育てよう (6時間)					○小松菜博士になろう (12時間) (課題設定・追究・まとめ・発表)		○プログラミング (2時間) (ビジュアルプログラミングを用いた活動) ○とうきょうの情報教育 (2時間) (情報モラル)					
4年 (35時間)	○日本各地を調べよう (5時間) ※情報教育 (インターネットの使い方) も含む ○食品ロスって何だろう (20時間) (課題設定・追究・まとめ・発表) ○オリンピック・パラリンピックを調べよう (4時間) ※インターネット、学習読本、学習ノートを使用					○しめ縄作りをしよう (伝統工芸) (3時間) (地域文化) ○江戸凧作りをしよう (伝統工芸) (2時間) (地域文化)		○プログラミング (2時間) (ビジュアルプログラミングを用いた活動) ○とうきょうの情報教育 (2時間) (情報モラル)				※しめ縄作りとガイドヘルプ体験は、事前に1時間調べ学習を行う。	
5年 (35時間)	○金管バンドを完成させよう (5時間)		○障害理解学習 (7時間) (課題設定・追究・まとめ・発表)			○ウインタースクールを楽しもう (7時間) (課題設定・追究・まとめ・発表)							
	○稲を育てよう (2時間)		○オリンピック・パラリンピック教育 (3時間) ※情報教育 (インターネットの使い方) も含む ※インターネット、学習読本、学習ノートを使用			○金管バンドのリーダーになろう (4時間)		○最高学年を引き継ごう (3時間) ○プログラミング (2時間) (ビジュアルプログラミングを用いた活動) ○とうきょうの情報教育 (2時間) (情報モラル)					
6年 (35時間)	○学校図書館オリエンテーション (1時間)		○将来の夢について考えよう (4時間) (課題設定・追究・まとめ・発表)			○1年生のお世話をしよう (3時間)							
	○金管バンド練習、披露 (6時間)		○日光移動教室を楽しもう (6時間) (課題設定・追究・まとめ・発表)			○卒業に向けて (5時間) ○プログラミング (2時間) (ビジュアルプログラミングを用いた活動) ○とうきょうの情報教育 (2時間) (情報モラル)							
	○オリンピック・パラリンピック教育 (6時間) (課題設定) ※情報教育 (インターネットの使い方) も含む ※インターネット、学習読本、学習ノートを使用												