

「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

課題を探究できたか

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) ○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		○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)				
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) ○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		○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) ○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) ○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)					○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		○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) ○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)				

※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。