

人間科（省察性） 学年目標から教科ルーブリックへ

<人間科の目標>（省察性）

自分の学び方や在り方を深く内省し、自分のよさや課題を肯定的に受け止め、自己をあるがままに認め、これからの志を明らかにしようとする。

学年目標（省察性）

批判的思考

自尊感情

自己調整・目標設定

5, 6年生	自分の目標を基に、自分の特徴に目を向け、分類・整理する中で自分の特徴を理解し、理想とする自分の姿をつくろうとする。	自分の経験や学んだことを基に、自分の見方や考え方、物事を捉え、立場や視点を変えながら本質は何かと追究しようとする。	なりたい自分を明確にし、自分に自信をもち、自分のあるがままを認め、主体的に生きようとする。	自分が設定した目標に対して、いま自分がどの程度達成できたのかを分析的に捉え、自己理解を基に、これからの目標設定を自分に合った具体性のあるものにしようとする。
3, 4年生	自分の目標を基に自分のよさに目を向け、自分自身の学びや成長を分類・整理する中で、自分の課題も受け入れ、よりよい自分の姿をつくろうとする。	自分の見方や考え方が、どのような経験や学びを基につくられたのかを明らかにしようとする。	なりたい自分に向けて、自分のよさを見つめ、前向きに生きようとする。	自分が設定した目標に対して、いま自分がどの程度達成できたのかを捉え、これからの目標設定を具体性のあるものにしようとする。
1, 2年生	自分の目標を基に日々の生活を振り返り、自分と友達のがんばりやよさに気付き、気付いたよさについて友達と伝え合ったり話し合ったりして、よりよい自分をつくろうとする。	自分の見方や考え方が、経験や学びを基につくられたということを分かってもらう。	自分のよさを見つけようとする。	自分が設定した目標に対して、いま自分がどの程度達成できたのかを捉えることができる。

人間科（協働性・省察性） 教科ルーブリック

<人間科の目標>（協働性）

仲間や他者の考えに耳を傾け、自分と同じように尊重し、それらの人々とともに自分が人や社会、自然のために力を合わせ働きかけようとする。

<人間科の目標>（創造性）

調査・追究する過程で自覚した価値をつないだり組み合わせたりしながら、新たな価値に気付くことができる。

協働性

ステージ3	他者の考えを尊重し、自分の考えを織り交ぜながらバランスのとれた考えに練り上げ、人や社会、自然などの対象に働きかけようとするができる。
ステージ2	他者の意見を基に、自分の考えを見直し、人や社会、自然などの対象に働きかけようとするができる。
ステージ1	自分の考えを友達と伝え合い、人や社会、自然などの対象に働きかけようとするができる。

創造性

ステージ3	調査・追究する過程で自己の生き方につながる価値に気づき、これまでの自己の生き方やこれからの自己に結び付けて考えることができる。
ステージ2	調査・追究する過程で自己の生き方につながる価値に気づき、これまでの自己の生き方に結び付けて考えることができる。
ステージ1	調査・追究する過程で自己の生き方につながる価値に気付くことすることができる。

社会科（協働性） 学年目標から教科ループリックへ

<社会科の目標>（協働性）

家族や地域，社会の一員であることを自覚しながら，自身の生活を変容させたり，対象に対して働きかけたりしようとする。

学年目標（協働性）

6年生	社会の一員であることを自覚しながら，自身の生活を変容させたり，対象に対して働きかけたりしようとする。
5年生	社会の一員であることを自覚しながら，自身の生活を変容させたり，対象に対して働きかけたりしようとする。
4年生	地域や社会の一員であることを自覚しながら，自身の生活を変容させたり，対象に対して働きかけたりしようとする。
3年生	地域や社会の一員であることを自覚しながら，自身の生活を変容させたり，対象に対して働きかけたりしようとする。
2年生	家族や地域の一員であることを自覚しながら，自身の生活を変容させたり，対象に対して働きかけたりしようとする。
1年生	家族や地域の一員であることを自覚しながら，自身の生活を変容させたり，対象に対して働きかけたりしようとする。

一員としての自覚

変化の手応え

対立の克服

ステージ3	自分の所属する集団，地域，社会がこのようになったらよいという客観的な視点からではなく，このようにしたいという主体的な視点で提案や計画をつくったり，考えを説明したりする。	計画し，実行したことがどのように影響を与えたのか関心を持ち，その反響から，自分たちの行動が他者に考えや行動に影響を与えたことを実感する。 例：勉強になったと言ってくれたな 今度行ってみたいと言っていたよ	対立が起きている原因をさぐろうとし，その原因の背景にあるものを捉えた上で，自分の考えを持ち，価値観の違う人との対話を繰り返して，理解しようとする。
ステージ2	自分の所属する集団，地域，社会がこのようになったらよいという客観的な視点から提案や計画をつくったり，考えを説明したりする。	計画し，実行したことによって，他者からの評価によって，計画の目的が達成されることを感じる。 例：たくさんの人が来てくれたな よさをわかってくれたな	自分の考えが，1つの立場の人から考えていないか，客観的にとらえた上で，他の人の考えとその背景を理解しようとする。
ステージ1	自分の所属する集団，地域，社会のために必要だと考えたことについて，提案や計画をつくったり，考えを説明したりする。	計画し，実行したことから充実感を感じる。 例：やってよかったな 喜んでくれてうれしいな	自分の考えと違っていても，相手の話に耳を傾け，理解しようとする。

社会科（創造性・省察性） 教科ループブック

<社会科の目標>（創造性）

生活や社会における問題を見出し、目標や課題を設定し多面的・多角的に探究する中で、解決に向けて参画するため自己の考えを明確にすることができる。

<社会科の目標>（省察性）

日常や社会の生活における自己の役割や義務に気付き、自身の価値観の変容を実感し、自身の生き方に生かして行動しようとする。

創造性

ステージ3	自分の生活や地域社会，現代社会における問題を見出し，目標や課題を設定し，多面的・多角的に探究する中で，解決に向けて自己の考えを明確にすることができる。
ステージ2	自分の生活や地域社会，現代社会における問題を見出し，目標や課題を設定し，多角的に探究する中で，解決に向けて自己の考えを明確にすることができる。
ステージ1	自分の生活や地域社会，現代社会における問題を見出し，目標や課題を設定し，解決に向けて自己の考えを明確にすることができる。

省察性

ステージ3	日常生活や社会の生活における自己の役割や義務に気付き，自身の価値観の変容を実感し，自身の生き方に生かして行動しようとする。
ステージ2	日常生活や社会の生活における自己の役割に気付き，自身の価値観の変容を実感し，自身の生き方に生かして行動しようとする。
ステージ1	日常生活や社会の生活における自己の役割に気付き，自身の価値観の変容を実感することができる。

言葉科（創造性） 学年目標から教科ループリックへ

<言葉科の目標>（創造性）

言葉に関する疑問や追究したいこと（言葉の機能や言語生活の問い）について、言葉に着目して思いや考えを深めたり（言葉を運用する実用的価値）、言葉の価値（文化的価値や言葉を学ぶ意味）を創り出したりすることができる。

学年目標（創造性）

6年生 5年生	地球規模、歴史的、未来志向的視座や考えの異なる他者の行動変容的視座で見いだした言葉に関する課題について、言葉に込められる思いや願い、言葉の伝達の論理に着目して自分の思いや考えを問い直して意味付けたり、新たな考えを言葉を根拠に創り出したりすることができる。
4年生 3年生	身近な社会における言語生活から見いだす言葉に関する課題について、複数の言葉に着目して自分の思いや考えを明確にしたり、新たな考えを言葉を根拠に創り出したりすることができる。
2年生 1年生	身近な言語生活の体験に基づく言葉に関する課題に着目して考えたり、自分の思いや考えを創り出したりすることができる。



言葉に関する課題

思いや考えの深まり 【実用的価値】

創り出す 【文化的価値・学ぶ意味】

言葉に関する課題	思いや考えの深まり 【実用的価値】	創り出す 【文化的価値・学ぶ意味】
ステージ5 言語生活の中の具体的な言葉の運用場面や文化的側面から、認識や伝達、思考や文化の要素を基に言葉の豊かな使い手として、言葉を学ぶこと自体や文化としての言葉、伝達の論理自体を課題にすることができる。	目的や意図、相手や状況に応じた言葉の論理に着目して言語活動を遂行でき、言葉の論理と活動の成果について賛否、適否、美醜、感動など多角的な視座で因果関係を説明したり実演したりすることができる。	言葉に込められた思いや願いには、人や社会、歴史を動かす伝達の論理や文化的背景があり、自他の考えの変容に密接なつながりがあることを表現したり、言葉を学ぶことの意味を説明したりすることができる。
ステージ4 言語生活の中の具体的な言葉の運用場面や文化的側面から、認識や伝達、思考や文化の要素を見つけて言葉に関する課題（問い）にすることができる。	目的や意図、相手や状況に応じた言葉の論理に着目して言語活動を遂行でき、言葉の論理と活動の成果や感動との因果関係を説明したり実演したりすることができる。	言葉に込められた思いや願いの裏にある伝達の論理や文化的背景とのつながりを基に、説明したり、自分の使う言葉の思いや願い、母語の文化的背景を自覚的に表現したりすることができる。
ステージ3 言語生活の中の具体的な言葉の運用場面において、認識や伝達の要素を見つけて言葉に関する課題（問い）にすることができる。	目的や相手に応じた言葉の論理に着目して言語活動を遂行でき、言葉の論理と活動の成果の因果関係を実演することができる。	言葉に込められた思いや願いを説明したり、自分の使う言葉に伝えたい思いや願いをのせて表現したりすることができる。
ステージ2 言語生活の中の具体的な言葉の運用場面において、言葉の要素を見つけることができるが、言葉に関する課題（問い）にすることができる。	目的や相手に応じて言語活動を遂行し、そこに関わる言葉の論理を使って言語活動を遂行することができる。	言葉が伝わる楽しさや喜びを言葉で説明したり、言葉に自分の思いを込めて考えを表現したりすることができる。
ステージ1 言語生活の中の具体的な言葉の運用場面において、言葉の要素を見付けることができる。	教師や他の学習者の力を借りながら言語活動を遂行することができる。	言葉が伝わる楽しさや喜びを言葉で説明したり身体で表現したりして感じるすることができる。

言葉科（協働性・省察性） 教科ルーブリック

<言葉科の目標>（協働性）

言葉に関する疑問や追究したいこと（言葉の機能や言語生活の問い）について、目的や意図、相手を意識して思いや考えを伝え合おうとしたり、高めたりしようとする。

<言葉科の目標>（省察性）

言葉に関する課題追究を通して、考えの変容や高まりを価値付けたり、言葉の使い手としての目指す姿を明確にしたりしようとする。

協働性

ステージ3	発信の相手や作者（筆者）、テキスト、自己との対話を通して、伝えたいことの背景にある意図、事実や意見を明らかにして根拠の妥当性を高めて話したり、異なる立場の考えを踏まえて聞いたりしようとしている。
ステージ2	自分や身近な友達、教師、テキストなどとの対話を通して、自分と他者との伝えたいことの共通点や相違点に気づき、相手が何を伝えようとしているのかを推し量って聞こうとしたり、質問や意見を重ねて話そうとしたりしている。
ステージ1	自分の伝えたいことを基に対話しようとする試みを通して、自分なりの根拠や理由付けをしながら話そうとしたり、相手の話の順序や中心点を聞こうとしたりしている。

省察性

ステージ3	テキストを通じた作者（筆者）を含む他者の考えの意図を考え、それを基に自己との対話を繰り返しながら、自分の考えの変容を自覚し、新たな考えや世界観が言葉における文化的価値や実用的価値によって生み出されていることを自覚することができる。
ステージ2	日常生活における言葉の多様性に気づき、目的や相手、状況に応じて、友達の考えを共通点や相違点から、相手の考えについての自分の立場を考え、自分の考えの変容を自覚することができる。
ステージ1	身の周りの言葉へ関心をもち、友達の考えを聞くことで、その順序や理由から言葉を通じたイメージや語彙が広がったことを自覚することができる。

数学科（創造性） 学年目標から教科ループリックへ

<数学科の目標>（創造性）

数学的な要素(数・量、形、データなど)を含む事象から問いを見いだし、論理的思考を通して、新たな考えをつくり出すことができる。

学年目標（創造性）

6年生	分数や文字式の計算について考えたり、求積をしたりするなどの活動を通して、論理的に推論しながら問題を解決することができる。
5年生	分数や小数の計算の仕方を求めたり、解決に必要な視点を考えてデータを基に追究するなどの活動を通して、数や量、形について論理的に推論したり、データを基に事象を多面的に考察したりして、問いの解決に生かすことができる。
4年生	整数や小数、分数の計算の仕方を考えたり、図形面積の求め方を考えたりする活動を通して、数処理の仕方や面積の意味および求め方について理解することができる。
3年生	身の回りの問題解決に数や量、形を活用するなどの活動を通して、小数や分数、平面図形について理解し、論理的に推論しながら問題解決できる。
2年生	必要に応じて具体物や半具体物を用いた活動を通して、数の仕組みやきまりを見つけたり、図形の構成要素の特徴に気付いたりすることができる。
1年生	具体物や半具体物を用いた活動を通して、数や量、形の面白さや不思議さに気付く、自分なりの考えを見いだすことができる。

問いの見いだし

論理的思考・数学的表現

ステージ5	具体的な場면을正しく数学の要素を見つけ、単純化・理想化し、より一般化し、洗練した問いにすることができる。	状況に応じて推論の方法を選択し、結論まで説明ができ、場面を発展させて考察をし、結果の妥当性を確かめることができる。	目的に応じて多様な表現方法を用いながら自分の考えを表現し、他者の考えと関連付けができています。
ステージ4	具体的な場面の中で、数学の要素を見つけ、単純化・理想化し、数学の問いに正しくすることができる。	自分の見通しにそって、状況に応じた推論の方法を選択し、場面を発展させながらより一般的な説明ができています。	目的に合った表現方法を用いて自分の考えを表現し、他者の考えと比べたりよさを取り入れたりしようとしている。
ステージ3	具体的な場面の中で、数学の要素を見つけて、自分なりに数学の問いにすることができる。	状況に応じた推論の方法を選択したり、場面を発展させたりしているが、ある部分で結論に飛んでいる。（説明が一部不足）	目的に合った表現方法を用いて自分の考えを表現し、他者と意見交換をしたりすることができています。
ステージ2	具体的な場面の中で、問題解決に必要な、数学の要素を全て見つけることができる。	見通しをもち、状況に応じた推論の方法は選択でき、結論を出すことができる。	数、量、形やその関係などの事象に応じて具体物や図などを用いて、自分の考えを表現することができています。
ステージ1	問題解決に必要な、数学の要素を一部見つけることができる。	教師や他の学習者の力を借りながら状況に応じた推論を選択している。	指定された具体物や図などを用いて、自分の考えを表現することができています。

数学科（協働性・省察性） 教科ループブック

<数学科の目標>（協働性）

見だした問いに対して他者と共に考えをつくり出したり，図や式，表などを用いて考えを伝え合ったりすることができる。

<数学科の目標>（省察性）

問いを解決する過程を振り返ることで，自己の変容を自覚し，数・量，形，データなどについて考える楽しさや数学のよさに気付こうとする。

協働性

ステージ3	図や式などを使って考えを伝え合うことを通して，友達の考えと自分の考えの相違点や共通点に気付き，批判的に考察を行いながら，より妥当性のある問題解決に生かすことができる。
ステージ2	図や式などを使って考えを伝え合うことを通して，友達の考えと自分の考えを比較し，相違点や共通点に気付くことができる。
ステージ1	図や式，具体物などを使って，自分の考えを友達と伝え合うことができる。

省察性

ステージ3	問題解決の過程を振り返り，既習経験と関連付けて解決方法や思考方法を整理したり，発展的な場面と関連付けて解決方法や思考方法をより確かなものにしたりしようとすることができる。
ステージ2	問題解決の過程を振り返り，既習経験と関連付けて相違点や共通点を見付けたり，解決方法や思考方法を別の数値や場面の解決に生かしたりしようとするすることができる。
ステージ1	問題解決の過程を振り返り，解決手順を再認識したり，解決方法や思考方法が似ている他の場面を見付けたりしようとするすることができる。

科学科（創造性） 学年目標から教科ルーブリックへ

< 科学科の目標 >（創造性）

自然事象との出会いから見出した問題を、仮説の基粘り強く探究する中で、自然現象の原理原則や事物の規則性を適用・活用し、妥当性のある新たな考えを創り出すことができる。

	問題解決力（内容A,B）	問題解決における 情報技術を活用する力（内容C）
レベル5	問題に対する目的意識をもって、結果を見通した明確な仮説から実証する方法を立案し、正確で安全な観察・実験を通して、蓄積した結果から問題に対する皆が納得する解をつくり、生活に適用・活用することができる。	情報技術をよりよい生活や持続可能な社会の構築に生かすために必要な動きの組み合わせを考え、一つ一つの動きに対応した記号をつくり出し、組み合わせる活動を計画し、評価・改善しながら試行錯誤することで意図した動きを発展させることができる。
レベル4	問題に対する目的意識をもって、結果を見通した明確な仮説から実証する方法を立案し、正確で安全な観察・実験を通して、蓄積した結果から問題に対する皆が納得する解をつくることことができる。	情報技術をよりよい生活や持続可能な社会の構築に生かすために必要な動きの組み合わせを考え、一つ一つの動きに対応した記号を選択して組み合わせる活動を計画し、評価・改善しながら試行錯誤することで意図した動きに近付けることができる。
レベル3	問題に対する目的意識をもって、根拠のある予想から実証する方法を立案し、正確で安全な観察・実験を通して、蓄積した結果から問題に対する自分なりの納得する解をつくることことができる。	体験や活動から疑問をもち、自分が意図する一連の活動を実現するために必要な動きの組み合わせを捉え、一つ一つの動きに対応した記号を選択して組み合わせる活動を計画し、実行しながら改善することができる。
レベル2	問題に対する目的意識をもって、正確で安全な観察・実験により、蓄積した結果から問題に対する自分なりの納得する解をつくることことができる。	体験や活動から疑問をもち、自分が意図する一連の活動を実現するために必要な動きの順序を捉え、一つ一つの動きに対応した記号を選択して実行することができる。
レベル1	安全に観察・実験を行うことができる。	体験や活動から疑問をもち、自分が意図する一連の活動を実現するために必要な動きの順序を捉えることができる。

科学科（協働性） 学年目標から教科ルーブリックへ

< 科学科の目標 >（協働性）

自然事象との出会いから見出した問題の解決に向けて、客観性を満たすために互いの考えを伝え合ったり、妥当性を検討するために、様々な観点から解釈し合ったりしながら、科学的に解決することができる。

	協働性
レベル 5	科学的な解決に向けて、追究した方法が科学的であったのか、導き出した結論が妥当であるか吟味したり、方法や結論を基に、自然の事象を解釈し合ったりして、科学的に解決することができる。
レベル 4	
レベル 3	自分の考えと他者の考えを比較し、表現したり、他者と話し合ったりすることを通して、追究の方法や導き出した結論が、科学的であるか吟味しながら、問題を解決することができる。
レベル 2	
レベル 1	自分の考えと他者の考えを比較し・表現したり、他者と話し合ったりすることを通して、考えの共通点や相違点を明らかにすることができる。

科学科（省察性） 学年目標から教科ルーブリックへ

＜科学科の目標＞（省察性）

問題解決の過程を振り返ることで、自然事象に対する科学的な学びの高まりに気付き、自然に対する心情や働きかけ方の変容を自覚することができる。

	省察性（内容A, B）	省察性（内容C）
レベル5	科学的な追究を通して、自然の事象に対する自分の考え方や関わり方が科学的に高まっていることとその原因を自覚することができる。	条件を踏まえて情報技術の活用の計画を立て、試行しようとするとともに、情報及び情報技術の使う立場の視点から評価し改善しようとしたり、情報技術をよりよい生活や持続可能な社会の構築に生かそうとしたりすることができる。
レベル4		複数の視点を想定して計画しようとするとともに、情報技術の活用を振り返り、効果や改善点を見いだそうとしたり、情報技術をよりよい生活や社会づくりに生かそうとしたりすることができる。
レベル3	科学的な追究を通して、自然の事象に対する自分の考え方や関わり方が科学的に高まっていることを自覚することができる。	目的に応じて情報活用の見通しを立てようとするとともに、情報技術の活用を振り返り、改善点を見付けだそうとしたり、情報技術を生活に生かそうとしたりすることができる。
レベル2		目的に応じて情報活用の見通しを立てようとするとともに、情報技術の活用を振り返り、改善点を見付けだそうとすることができる。
レベル1	自己の追究を通して、自然の事象に対する自分の考え方や関わり方が変容しているのか、振り返って考えることができる。	問題解決における情報の大切さを意識して行動するとともに、情報技術の活用を振り返り、よさを見付けようとするすることができる。

< 芸術科の目標 >（創造性）

芸術に関わる材や作品のよさや美しさを音楽的、造形的な視点から感じ取り、思いや意図を実現するための知識・技能を習得・活用しながら表現をつくりだすことができる。

学年目標（創造性）

A 感受・発想・構想

音楽

造形

6年生 5年生	材や作品の特徴を音楽的、造形的な視点の関わり合いから多角的に理解し、音楽的や造形的なよさや美しさを味わうための技能を身に付け、創造的に発想や構想をしたり、事象や対象の美しさを見いだしながら表現を工夫したりすることができる。
4年生 3年生	材や作品の特徴を音楽的、造形的な視点の関わり合いから気付き、音楽的や造形的なよさや面白さを味わうための技能を身に付け、豊かに発想や構想をしたり、事象や対象のよさを見いだしながら表現を工夫したりすることができる。
2年生 1年生	材や作品の特徴を音楽的、造形的な視点から気付き、音楽的や造形的な面白さや楽しさを味わうための技能を身に付け、楽しく発想や構想をしたり、事象や対象の楽しさを見いだしながら表現を工夫したりすることができる。



ステージ3	音楽活動の中で、感じ取った曲想を基に表現を工夫しながら、どのように演奏したいのかを思い付いたり、その方法を見付けたりしながら、そこから生まれる美しさやよさを見いだすことができている。	材や作品、場所や空間などの特徴を捉え、ゴール像を想定したり、条件を検討したりし、意図をもって造形的な活動を思い付いたり、表現主題を見付けたりすることができる。
ステージ2	音楽活動の中で、感じ取った曲想を基に音楽的な要素と関わらせて表現を工夫しながら、どのように演奏したいのか思い付いたり、その方法を見付けたりすることができる。	材や作品、場所などに関わり、事実と気持ち、原因と結果を関連付けながら造形的な活動を思い付いたり、表したいことを見付けたりすることができる。
ステージ1	音楽活動の中で、感じ取った曲想を基に表現を工夫しながら、どのように演奏したいのか思い付くことができている。	材や作品などに関わり、自分の感覚や行為から直感的に造形的な活動を思い付いたり、表したいことを見付けたりすることができる。

< 芸術科の目標 >（創造性）

芸術に関わる材や作品のよさや美しさを音楽的、造形的な視点から感じ取り、思いや意図を実現するための知識・技能を習得・活用しながら表現をつくりだすことができる。

学年目標（創造性）

B 分析

音楽

造形

6年生 5年生	材や作品の特徴を音楽的、造形的な視点の関わり合いから多角的に理解し、音楽的や造形的なよさや美しさを味わうための技能を身に付け、創造的に発想や構想をしたり、事象や対象の美しさを見いだしながら表現を工夫したりすることができる。
4年生 3年生	材や作品の特徴を音楽的、造形的な視点の関わり合いから気付き、音楽的や造形的なよさや面白さを味わうための技能を身に付け、豊かに発想や構想をしたり、事象や対象のよさを見いだしながら表現を工夫したりすることができる。
2年生 1年生	材や作品の特徴を音楽的、造形的な視点から気付き、音楽的や造形的な面白さや楽しさを味わうための技能を身に付け、楽しく発想や構想をしたり、事象や対象の楽しさを見いだしながら表現を工夫したりすることができる。



ステージ4	音楽的要素を見いだしながら音楽表現や音楽鑑賞を通して、曲や演奏のよさや美しさと音楽の構造との関わりについて客観的に説明することができる。	造形的要素を見いだしながら造形表現や作品の鑑賞を通して、造形的なよさや美しさと材や作品の造形的な特徴との関わりについて分析的に捉え、造形的要素を使って客観的に説明することができる。
ステージ3	音楽的要素を見いだしながら音楽表現や音楽鑑賞を通して、曲や演奏のよさや美しさと音楽の構造との関わりについて捉え、説明することができる。	造形的要素を見いだしながら造形表現や作品の鑑賞を通して、造形的なよさや美しさと材や作品の造形的な特徴との関わりについて想像して捉え、造形的要素を使って説明することができる。
ステージ2	音楽的要素を見いだしながら音楽表現や音楽鑑賞を通して、曲や演奏のよさや面白さと音楽の構造との関わりを想像して捉えることができる。	造形的要素を見いだしながら造形表現や作品の鑑賞を通して、造形的なよさや面白さと材や作品の造形的な特徴との関わりを想像して捉え、自分なりに説明することができる。
ステージ1	音楽的要素を見いだしながら音楽表現や音楽鑑賞を通して、曲や演奏の面白さや楽しさと音楽の構造との関わりに関心をもつことができる。	造形的要素を見いだしながら造形表現や作品の鑑賞を通して、造形的な面白さや楽しさと材や作品の造形的な特徴との関わりを想像して捉えることができる。

< 芸術科の目標 >（創造性）

芸術に関わる材や作品のよさや美しさを音楽的、造形的な視点から感じ取り、思いや意図を実現するための知識・技能を習得・活用しながら表現をつくりだすことができる。

学年目標（創造性）

C 知識・技能

音楽

造形

6年生 5年生	材や作品の特徴を音楽的、造形的な視点の関わり合いから多角的に理解し、音楽的や造形的なよさや美しさを味わうための技能を身に付け、創造的に発想や構想をしたり、事象や対象の美しさを見いだしながら表現を工夫したりすることができる。
4年生 3年生	材や作品の特徴を音楽的、造形的な視点の関わり合いから気付き、音楽的や造形的なよさや面白さを味わうための技能を身に付け、豊かに発想や構想をしたり、事象や対象のよさを見いだしながら表現を工夫したりすることができる。
2年生 1年生	材や作品の特徴を音楽的、造形的な視点から気付き、音楽的や造形的な面白さや楽しさを味わうための技能を身に付け、楽しく発想や構想をしたり、事象や対象の楽しさを見いだしながら表現を工夫したりすることができる。



ステージ3	曲想と音楽の構造や歌詞の内容との関わり、多様な楽器の音色や響きと演奏の仕方との関わりについて理解している。	発音や呼吸法、音色や音の響きなどに気を付けて歌ったり演奏したりする活動の中で、各声部の音や全体の響き、伴奏を聴き取ったり、音を合わせて演奏したりすることができる。	自分の感覚や行為を通して、形や色などの造形的な特徴を理解している。	自分の経験や他の技能と関連付けられ、主題や状況に応じて材料や用具を主体的に活用することができる。
ステージ2	曲想と音楽の構造や歌詞の内容との関わり、楽器の音色や響きと演奏の仕方との関わりについて気付いている。	発音や呼吸法、音色や音の響きなどに気を付けて歌ったり演奏したりする活動の中で、互いの音や副次的な旋律、伴奏を聴き取ったり、音を合わせて演奏したりすることができる。	自分の感覚や行為を通して、形や色などの感じに気付いている。	自分の経験や他の技能と関連付けられ、材料や用具を適切に扱うことができる。
ステージ1	曲想と音楽の構造との関わり、曲想と歌詞の表す情景や気持ちとの関わり、楽器の音色と演奏の仕方との関わりについて気付いている。	発音や音色などに気を付けて歌ったり演奏したりする活動の中で、互いの音や伴奏を聴き取ったり、音を合わせて演奏したりすることができる。	自分の感覚や行為を通して、形や色などに気付いている。	自分の経験や他の技能と関連付けられ、身近で扱いやすい材料や用具に十分に慣れることができる。

<芸術科の目標>（協働性）

自他の表現のよさや美しさを感じ取り，他者と共有する喜びを味わうことができたり，感じたことを伝えたりしようとする。

学年目標（協働性）

音楽

造形

6年生 5年生	他者との芸術活動や対話活動を通して，作品や表し方などのよさや美しさの感じ方を共有し，一緒につくりだす喜びを味わうことができる。
4年生 3年生	他者との芸術活動や対話活動を通して，作品や表し方などのよさや面白さの感じ方を共有し，一緒につくりだす楽しさを味わうことができる。
2年生 1年生	他者との芸術活動や対話活動を通して，作品や表し方などのよさや面白さの感じ方を共有し，一緒に活動する楽しさを味わうことができる。



ステージ3	互いの演奏や音を合わせる活動の中で，互いのよさや美しさの感じ方を共有しながら，一緒につくりだす喜びを味わうことを通して，共有したよさや美しさの感じ方の違いにおける理解し，多様性を受け入れる。 ○スコアを見ながら音を合わせるよさを味わう。	共同して造形作品を製作する活動の中で，互いのよさや美しさの感じ方を共有しながら，一緒につくりだす喜びを味わうことを通して，共有したよさや美しさの感じ方の違いにおける理解し，多様性を受け入れる。 ○共通の表現主題に沿って空間構成をするよさを味わう。
ステージ2	互いの演奏や音を合わせる活動の中で，互いのよさや面白さの感じ方を共有しながら，一緒につくりだす楽しさを味わうことを通して，共有したよさや面白さを伝える。 ○友達の音楽とつながって音を合わせるよさを味わう。	共同して造形作品を製作する活動の中で，互いのよさや面白さの感じ方を共有しながら，一緒につくりだす楽しさを味わうことを通して，共有したよさや面白さを伝える。 ○共通の表現主題に沿って形や色を工夫するよさを味わう。
ステージ1	互いの演奏や音を合わせる活動の中で，互いの楽しさや面白さの感じ方を共有しながら，一緒に活動する楽しさを味わう。 ○友達の考えを聞いて一緒に活動する楽しさを味わう。	共同して造形作品を製作する活動の中で，互いの楽しさや面白さの感じ方を共有しながら，一緒に活動する楽しさを味わう。 ○友達の考えを聞いて一緒に活動する楽しさを味わう。

<芸術科の目標>（省察性）

自己の思いや意図を明確にもった活動を通して、材や作品に多様に関わり、自分自身の伸びを自覚することができる。

学年目標（省察性）

音楽

造形

6年生 5年生	思いや意図を明確にもち、材や作品に主体的に関わり、自分の表し方のよさや美しさに気付き、自己の変容を自覚することができる。
4年生 3年生	思いや意図を明確にもち、材や作品に進んで関わり、自分の表し方のよさや面白さに気付き、自己の変容を自覚することができる。
2年生 1年生	思いや意図を明確にもち、材や作品に楽しく関わり、自分の表し方の面白さや楽しさに気付き、自己の変容を自覚することができる。



ステージ3	<p>自己の変容を分析し、価値付けできる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 自分の表現のよさを自覚するとともに、課題意識をもち、よりよい評価や表現につながる目標設定ができる。 ○ 思いや意図が表現や作品への評価に生かされていることに気付き、改善点につなげることができる。 ○ 思いや意図の質の高まりを実感している。
ステージ2	<p>自己の変容を分析し、改善しようとするすることができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 自分の表現のよさを自覚するとともに、課題意識をもち、目標を立てる。 ○ 思いや意図が表現や作品への評価に生かされていることに気付く。 ○ 思いや意図をもって具体的に活動できたと感じている。
ステージ1	<p>自己の変容を自覚することができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 自分の表現のよさを自覚することができる。 ○ 自分の思いや意図に気付く。 ○ 思いや意図をもって楽しく活動できたと感じている。

健康科（創造性） 学年目標から教科ループリックへ

<健康科の目標>（創造性）

健康に関する課題を解決する過程を通して、必要な知識や技能を身に付けたりそれらを活用したりして、対象との新たな関わり方を見いだすことができる。

観点	自分の変容 (獲得する知識及び技能〔内容知〕)			周囲との関わりの変容 (獲得する学び方〔方法知〕)	
	A 身体(実践知)	B 食(実践知)	C 運動(動き)	ひと	もの・こと
ステージ3	よりよい身体をつくるための課題の解決に向けて、 <u>原則や概念を根拠としたり活用したりして、生活の質の向上につながる知識を実感的に獲得することができる。</u>	<u>健康・安全で豊かな食生活を目指した課題の解決に向けて、食事の役割、調理の基礎、栄養を考えた食事についての知識を実感的に獲得することができる。</u>	<u>自分がイメージした動きに近づくように試行する中で、思い描いた動きを何度も繰り返すことができる。</u>	目的を共有したペアやグループの <u>友達の考えのよさを取り入れたり自分の考えを伝えたりしながら健康課題の解決に取り組むことができる。</u>	自分の健康課題に合ったもの（場、用具、ICT）、こと（条件、規則、ルール）を <u>組み合わせ</u> て、健康課題の解決に取り組むことができる。
ステージ2	よりよい身体をつくるための課題の解決に向けて、 <u>原則や概念を既習と結びつけて、生活の質の向上につながる知識を実感的に獲得することができる。</u>	よりよい食生活を目指した課題の解決に向けて、食事の役割、調理の基礎、 <u>栄養を考えた食事についての知識を実感的に獲得することができる。</u>	動きのイメージを基に試行する中で、 <u>思い描いた動きができるようになる頻度を高めることができる。</u>	目的を共有したペアやグループの友達に <u>自分の考えを伝えながら、健康課題の解決に取り組むことができる。</u>	<u>自分の健康課題に合ったもの（場、用具、ICT）、こと（条件、規則、ルール）を選んで、健康課題の解決に取り組むことができる。</u>
ステージ1	よりよい身体をつくるための課題の解決に向けて、 <u>原則や概念を生活の質の向上につながる知識として実感的に獲得することができる。</u>	よりよい食生活を目指した課題の解決に向けて、食事の役割、調理の基礎についての知識を実感的に獲得することができる。	動きのイメージを基に試行する中で、「 <u>できそうな気がする</u> 」という感覚の中で、偶発的に「 <u>できた</u> 」を感じることができる。	目的を共有したペアやグループの友達と一緒に健康課題の解決に取り組むことができる。	もの（場、用具、ICT）、こと（条件、規則、ルール）を使って、健康課題の解決に取り組むことができる。

健康科（協働性・省察性） 教科ルーブリック

<健康科の目標>（協働性）

健康に関する課題を解決するために、自他のよいところを生かし合ったり、不十分なところを補い合ったりすることができる。

<健康科の目標>（省察性）

健康に関する課題を解決する取組を基に、自他の現状を捉え、健康に対する自分の考えを更新することができる。

協働性

ステージ3	目的を共有したペアやグループの友達と一緒に、健康課題の解決方法や活動を工夫することを通して、友達の考えのよさを取り入れたり、自分や他者の考えを伝えたりしながら健康課題の解決に取り組むことができる。
ステージ2	目的を共有したペアやグループの友達と一緒に、健康課題の解決方法や活動を工夫し、自分の考えを伝えながら、健康課題の解決に取り組むことができる。
ステージ1	目的を共有したペアやグループの友達と一緒に、自分の考えを伝えながら、健康課題の解決に取り組むことができる。

省察性

ステージ3	自分や家族を含む多様な他者の健康課題を解決する活動の中で、見つけた解決方法を振り返って、自分の成長を実感し、これからの自分にどのように生かすことができるか考えることができる。
ステージ2	自分や身近な人の健康課題を解決する活動の中で、見つけた解決方法を振り返って、納得解を見だし、自分の成長を実感することができる。
ステージ1	自分の健康課題を解決する活動の中で、見つけた自分なりの解決方法を振り返って、実感することで、自分の生活をよりよくしようとする。