

令和4年度のアクションプラン

【アクションプラン1】

重点項目	学習指導（うんとかんがえる子・・・知）
重点課題	◆ 活用・探究型授業の実施
現 状	<ul style="list-style-type: none"> ・様々な教科で端末を利用して、必要な情報を取捨選択したり、解決方法を自分で考えたりしながら問題解決的な学習に取り組むことができた。 ・自分の考えを端末からプロジェクターで映し出し、視覚的に分かりやすく表現できた。 ・自他の意見や考えに基づいた話し合いを通して思考することや判断することに課題がある。
具体目標 数値指数	・情報及び情報手段を適切に選択・活用して学習を進める子供の割合80%
方 策	<ul style="list-style-type: none"> ・問題解決的な学習（調べる・まとめる・伝える）を端末や図鑑、新聞を活用して取り組む。 ・読書活動や端末を学習で活用していくために日常的に使用して記録していく。
外部評価者	学校評議員、保護者
公開の方法	学習参観、学校・学年だより、ホームページ、学年・学級懇談会

【アクションプラン2】

重点項目	生徒指導（なかよくする子・・・徳　きれいなところの子・・・心）
重点課題	◆ 自他を尊重した挨拶や言葉遣いの推進
現 状	<ul style="list-style-type: none"> ・あさがおさいた運動を推進し、「あさがおさいたタイム」を全校で設定してきたことにより、互いのよさやがんばりを認め合おうとする意識は高まってきている。しかし、進んで伝えようとする態度には個人差があり、より多くの児童が発表する場の設定等を工夫していく必要がある。 ・児童によっては、相手の立場や気持ちを考えた言動がとれず、トラブルになることがある。
具体目標 数値指数	・宇奈月小学校の温かい言葉「あさがおさいた」（相手を認める場面）を広げる活動に日常的に取り組む。その上で、学期に1回取り組む「あさがおさいた運動推進週間」に、互いに認め合う言葉かけや行動ができたか自己評価を行い、児童の達成率（自己評価）80%以上を目指す。
方 策	<ul style="list-style-type: none"> ・「あさがおさいたタイム」を活用して、互いに認め合い、折り合いを付けながら生活をしていく関係を築く学校・学級づくりを行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>・「あさがおさいた」運動の推進（自他のよさを認め合う肯定的な言葉かけの励行）</p> <p>①・・・ありがとう　②・・・さようなら</p> <p>③・・・がんばったね　がんばれ</p> <p>④・・・おはよう　おめでとう　⑤・・・さすがすごいね　さいこう</p> <p>⑥・・・いいよ　いっしょにしよう　⑦・・・だいじょうぶ　たいへんだね</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ねらいと目的を明確にした異学年交流やボランティア等の体験活動を実施し、学年に応じた振り返り活動を行うことで異学年の友達と触れ合うよさを味わう。 ・教育活動全体を通して道徳教育と関連付けて指導する。 ・関わり合いを大切に授業の実践（自己存在感や共感的な人間関係づくり、自己決定できる場の設定）
外部評価者	学校評議員、保護者
公開の方法	学習参観、学校・学年だより、ホームページ、学年・学級懇談会

【アクションプラン3】

重点項目	保健指導（つよいからだの子・・・体）
重点課題	◆ 心身ともに健康な生活を営もうとする実践的な態度の育成
現 状	<ul style="list-style-type: none"> ・学校保健委員会（すこやか集会）では、大坪剛先生のゲーム障害に関する講話により、ゲーム依存症にならないようにしたいという意識やゲーム障害を予防しようとする意識が高まった。 ・インターネット依存度テスト（IAT）を子供と保護者に実施し、個別に依存度を知らせることができた。また、学校保健委員会では、保健委員会の児童が IAT の集計結果を発表し、みんなで気を付けようとする意識を高めることができた。 ・メディアコントロールを意識して実践できた子供の割合が4月は57%であったが、メディアコントロールデー強調週間では、68%であった。 ・メディアコントロールデー以外の日には、長時間メディアを利用している子供がいるため、メディアコントロールの必要性について、発達の段階に合わせて指導していく必要がある。
具体目標 数値指数	・毎週水曜日に、ゲームやメディアとの付き合い方の目当てをもたせ、達成できた子供の割合80%以上を目指す
方 策	<ul style="list-style-type: none"> ・子供たちのゲームやメディアとの関わり方の実態を把握するために、ゲーム依存度テスト（IAT）を実施して、課題を明らかにし、家庭での過ごし方について考えさせる。 ・学校保健委員会です専門家からの指導を受け、ゲームやメディアが心や体の健康に与える影響について理解し、コントロールするスキルを身に付けさせる。 ・各学級でゲームやメディアとの付き合い方やルール等について考えた取組を代表委員会で話し合い、学校全体でノーゲーム・メディアコントロールデーに取り組む。メディアコントロールデー以外の日にも、自分で考えてメディアを利用するよう呼びかける。
外部評価者	学校評議員
公開の方法	・学校・学年だより、PTA広報誌、ホームページ、学年・学級懇談会

※各アクションプランの評価については、下記の評価基準によって達成度を判断し、見直し・改善に努める。

【評価基準】 A:達成し、効果的であった。

B:ほぼ達成し、やや効果が見られた。

C:達成できず、あまり効果が見られなかった。

D:達成できず、逆効果だった。