

令和4年度のアクションプラン

【アクションプランⅠ】

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
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%
取組	・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。
結果	達成率 100%
成果と課題	<p>○子供は、学習には端末や図書、新聞を活用して学習を進めていると実感している。</p> <p>○端末のカメラを起動させて、ビオトープ周辺の植物や根、茎、葉の水の通り道を撮影し拡大して見ることができ、観察記録を書いていた。他にも、教科書のQRコードを読み取り、物語に出てくる植物や町探検の仕方を映像で見ることができた。</p> <p>○中学年では、図鑑で動植物の育て方を調べてノートにまとめることができた。</p> <p>○高学年では、新聞を活用して進んで調べる子供が多く、教科書では分からないことを知ることができたと感じている。</p> <p>○端末で、学習したことをまとめ、黒板に映し出して自分の意見を発表することができた。</p> <p>○読書の目標冊数を記録できた子供は、70%であった。集中して読むことや知識を得る喜びを感じていた。</p> <p>△低学年は、端末のキーボードの入力操作等、初歩的な使い方にも慣れておらず、調べるために活用するのは難しい。</p> <p>△莫大な情報を閲覧して学習を進めているが、まとめることができない学年があった。</p> <p>△読書の記録カードには記入せずに読書を続ける子供がいた。</p>
今後の方策	<ul style="list-style-type: none"> ・キーボード入力難しい子供には、ローマ字表を手元に置き入力させていく。 ・学習単元の終末には、学習アプリの確認テストをする時間を意識的に設け、端末の活用頻度を多くしていくことで端末の使用に慣れさせ、問題解決的な学習に生かしていく。 ・情報機器は使うが、調べ方が分からない子供には、教師が情報及び情報手段の選択の仕方の例を挙げ、問題解決学習につながるように指導していく。 ・低学年には、教師から新聞記事を紹介することから始めて新聞に興味をもたせていく。 ・読書をする時間と同様に、読書の記録を書く時間も確保していく。

【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 きれいなこころの子・心)
重点課題	◆自他を尊重した挨拶や言葉遣いの場の設定
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。
取組	<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。 ・ねらいと目的を明確にした縦割り班活動を実施し、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。
結果	・「互いに認め合う言葉かけや行動ができたか」についての自己評価で「よくできた」「まあまあできた」と答えた児童の割合 94% (その内「よくできた」と答えた児童:49%)
成果と課題	<p>○どの学年も「あさがおさいたタイム」を帰りの会に設定し、確実に取り組んでいることもあり、自分や友達のよさを認める言葉を言ったり、行動したりすることができたと感じている児童が多い。</p> <p>○「自分のことを言われるとうれしい」「友達が言ってくれることで自分のよさに気付いた」等の児童の感想があり、自己肯定感の向上につながっている。</p> <p>○「友達のよいところを見付けるようになった」「友達がよろこんでいるところを見ようとうれしい」等の児童の感想があり、友達のよさを見つけようという意識の高まりが見られる。また、それらを伝え合おうという意識も高まってきている。</p> <p>△児童によっては発表することに恥ずかしさを感じたり、友達のよさを見つけられなかったりすることもある。</p> <p>○ペア学年で取り組んだミニ集会では、活動を楽しみ、交流を深めることができたと感じている児童が多かった。遠足でも、異学年交流の機会がたくさんあり、活動を楽しんでいた。</p>
今後の方策	<ul style="list-style-type: none"> ・発表の場で話すことに抵抗がある場合は、ペアで互いのよさを伝え合う、制限時間を決めていろいろな友達と互いのよさを伝え合うなど、取組の方法に変化や幅をもたせる。そして、抵抗を和らげて話す機会を設けたり、文章で伝える機会を設定したりして、互いのよさを伝え合う経験を積み重ねるようにしていく。 ・今後も密を回避しながら、ねらいと目的を明確にした集会活動や異学年交流の機会を設定し、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ことができるようにしていく。また、2学期に行う5・6年生の宿泊学習は、今年度から合同で行うので、異学年交流のよさを十分に経験できるようにする。

【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	◆ ゲームやメディア利用の目標設定
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
取組	<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(ゲームズテスト)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。 ・毎週水曜日に子供が自分で取り組めそうな工夫や目当てをカードに書く。学期末に保護者からのコメントをもらう。
結果	達成率 91%
成果と課題	<p>○メディアコントロールの目当てをもたせることで、達成できた子供の割合は、目標をほぼ達成できた。</p> <p>○メディアコントロールカードを1学期分1枚にまとめ、自己評価と保護者の評価をすることが効果的だった。また、「できた・できなかった」の2段階にしたことで、振り返りがしやすかった。</p> <p>○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(ゲームズテスト)を実施した。その結果は長時間のゲーム利用が懸念される夏休み前に配布し、家族でゲームの利用について話し合う契機とする。また、11月の学校保健委員会にも生かしていく。</p> <p>△メディアコントロールカードの目当てを書く時間を確保し、どんな目当てを立てているのか、できたのか等、確認と評価が大切である。</p>
今後の方策	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム依存度テスト(ゲームズテスト)の結果から、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。