

令和4年度 アクションプラン報告書

◇アクションプランI (うんと考える子・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%								
今年度の 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	<p>・授業中に、タブレット・図書・新聞を使って、学習をすすめることができた児童(自己評価) ※特別支援学級を含む</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">実施率</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1学期</td> <td style="text-align: center;">100%(9学級で実施)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2学期</td> <td style="text-align: center;">93%(9学級で実施)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3学期</td> <td style="text-align: center;">96%(9学級で実施)</td> </tr> </tbody> </table> <p>○どの学級も端末を活用し複数回、問題解決的な学習に取り組むことができた。 ○端末で学習したことをまとめ、スクリーンに映し出して自分の意見を発表することができた。 ○実施した教科は国語科、社会科、算数科、理科、体育科、生活科、総合的な学習の時間、学級活動であり、多くの教科・領域等で実施することができた。 ○低学年はローマ字入力ができないため、授業での活用は、写真を撮ったり QR コードを読み取ったりするカメラ機能を活用することが多かった。</p>	実施率		1学期	100%(9学級で実施)	2学期	93%(9学級で実施)	3学期	96%(9学級で実施)
実施率									
1学期	100%(9学級で実施)								
2学期	93%(9学級で実施)								
3学期	96%(9学級で実施)								
最終評価 A	<p>【問題解決的な学習について】</p> <p>○端末を正しく活用するための情報モラルの学習やアプリの使い方の学習等に時間を確保して丁寧に指導することができた</p> <p>○端末は、視覚的に分かりやすく子供同士で学び合う場面が増えた。(調べ活動、意見交流等)</p> <p>△調べ学習に必要なホームページのQRコードを事前に作成して読み取れるようにする。</p> <p>△端末が導入されて1年が過ぎ、使用頻度が多くなり活用の幅は広がってきている。しかし、個人差・学級の差があり、ICT支援員やスタディ・メイト等の支援が必要である。次年度も互見授業等で研修を積み重ね、教師の指導力を向上させていく。</p> <p>【新聞を活用した学習について】</p> <p>○低学年では、教師から新聞記事を継続的に紹介したことで、世の中の情勢や行事等、出来事を身近に感じ、自分事として捉えるきっかけとなった。</p> <p>○高学年では、社会科(政治)や国語科(新聞の構成、文章の構成)で新聞を活用できた。新聞を学習に取り入れたことで、家庭でも新聞を読むきっかけとなった。</p> <p>△どの学年も、読書はしているが、記録カードに記入することができていなかった。</p>								
外部評価	<p>・タブレット端末を効果的に使い、個に応じた学習や協働的な学習を行ったり、出席停止で休んでいる児童がオンラインで授業に参加できたりするなど、最新の設備を効果的に活用した取組が進んでいるのがよい。また、タブレット端末は、調べ学習にも十分に活用していると感じた。</p> <p>・一方で、課題の意味や必要性を熟考したり、想像力を膨らませ、互いの意見を議論させながら進めていくような学習の機会が減っていると感じる。両者のよいところをミックスさせ、よりよい学びにつなげてほしい。</p>								

令和4年度 アクションプラン報告書

◇アクションプラン2(きれいな心の子…徳)

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、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。												
今年度の 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	<ul style="list-style-type: none"> ・「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 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 60%;"></th> <th style="width: 16.6%;">1学期</th> <th style="width: 16.6%;">2学期</th> <th style="width: 16.6%;">3学期</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>「よくできた」「まあまあできた」と答えた児童の割合</td> <td>94%</td> <td>92%</td> <td>87%</td> </tr> <tr> <td>「よくできた」と答えた児童の割合</td> <td>49%</td> <td>56%</td> <td>38%</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ・1年間を通しておよそ9割の子供たちが、自己評価で肯定的な回答をしているという結果となった。 ・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、多くの子供たちが、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。 		1学期	2学期	3学期	「よくできた」「まあまあできた」と答えた児童の割合	94%	92%	87%	「よくできた」と答えた児童の割合	49%	56%	38%
	1学期	2学期	3学期										
「よくできた」「まあまあできた」と答えた児童の割合	94%	92%	87%										
「よくできた」と答えた児童の割合	49%	56%	38%										
最終評価 A	<p>○「互いに認め合う時間を設定する」ことに継続的に取り組み、帰りの会の「あさがおさいた」タイムを中心に、「よいこと、うれしいこと、友達のよさ」等を伝え合ってきた。また、授業でのペア活動やグループ活動、行事の振り返り等、日常生活の様々な場面でも学年の実態に応じて互いのよさを見つけて伝え合う活動に取り組んできた。これらの活動を通して、互いのよさやがんばりを認め合い、伝え合おうという意識が高まり、自己有用感の高まりにつながった。</p> <p>○1、2学期には、ペア学年でミニ集会を行い、3学期には全校集会を開催し、1～6年の縦割りグループで校内オリエンテーリングとクイズに取り組んだ。異学年との交流を楽しみながら活動し、仲を深めることができたと感じた子供たちがたくさんいた。</p> <p>△より多くの子供たちが相手のよさを進んで伝えるために、教師が率先してより多くの子供のよさを発表したり、ペアで互いのよさを伝え合ったり、文章で伝え合ったりするなど、取組の方法に変化や幅をもたせ、抵抗を和らげながらより多くの子供たちが自分の言葉で伝える機会の手立てを工夫していきたい。</p>												
外部評価	<ul style="list-style-type: none"> ・互いのよさを認め合う「あさがおさいた」運動を、どの学年でも継続して実践しているのがよい。また、人権集会では、内容を工夫し、縦割り活動として関わり合いの温かさに触れているのがよいと感じた。 ・課題が見られたとき、すぐに大人が手を出すのではなく、子供を信じ、子供の力で解決できるように導いてほしい。また、学校・家庭・外部機関との連携強化についても検討してほしい。 												

令和4年度 アクションプラン報告書

◇アクションプラン3(つよい体の子…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。																																
今年度の取組	<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	<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。7月に「メディアコントロールデーの過ごし方アンケート」を取り、学年毎の「過ごし方ベスト3」を紹介した。教室に掲示して、目当てを書くと、参考にできるようにした。</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なった。また、11月の学校保健委員会にも生かすことができた。</p> <p>・メディアコントロールの目当てを達成できた割合(子供の自己評価)</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>1年</th> <th>2年</th> <th>3年</th> <th>4年</th> <th>5年</th> <th>6年</th> <th>全校</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1学期</td> <td>92%</td> <td>95%</td> <td>95%</td> <td>96%</td> <td>83%</td> <td>87%</td> <td>91%</td> </tr> <tr> <td>2学期</td> <td>89%</td> <td>96%</td> <td>98%</td> <td>94%</td> <td>87%</td> <td>90%</td> <td>92%</td> </tr> <tr> <td>3学期</td> <td>88%</td> <td>97%</td> <td>100%</td> <td>99%</td> <td>90%</td> <td>97%</td> <td>95%</td> </tr> </tbody> </table>		1年	2年	3年	4年	5年	6年	全校	1学期	92%	95%	95%	96%	83%	87%	91%	2学期	89%	96%	98%	94%	87%	90%	92%	3学期	88%	97%	100%	99%	90%	97%	95%
	1年	2年	3年	4年	5年	6年	全校																										
1学期	92%	95%	95%	96%	83%	87%	91%																										
2学期	89%	96%	98%	94%	87%	90%	92%																										
3学期	88%	97%	100%	99%	90%	97%	95%																										
最終評価 A	<p>○学校保健委員会(すこやか集会)では、講師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、また、ゲーム障害を予防しようとする意識が高まった。学校保健委員会の対象は2~6年生であったが、1年生にも保健委員会が作成したビデオを見せ、メディアコントロールへの意識を高めた。</p> <p>○講師の話を基に、各クラスでメディアコントロールデーの日の取組について代表委員会で話し合いを行い、全校で「折り紙」や「お手伝い」に取り組んだ。12月をメディアコントロール強調月間として、全校で取り組んだところ、メディアコントロールデーの目当てを守れた子供が99%になる日もあった。今後は、さらにどうすればメディアとうまく付き合っていけるのか、学年に応じてメディア利用について考えさせる時間を設けて取り組んでいく。</p> <p>○ゲーム依存度テスト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ゲーム依存度テストの集計結果を基に発表し、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。</p> <p>○2月にゲーム依存度テストを再度実施し、6月からの変容を把握し、次年度の対策を考える。</p> <p>△メディアコントロールデー以外の日には、長時間メディアの利用をしている子供がいるので、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。</p>																																
外部評価	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム依存度テスト(ゲームズテスト)を活用し、客観的に自分自身の姿を理解したり、外部講師を招いて、親子で話を聞いたりしたことは、今後も活動の趣旨を理解しながら継続的に取り組むために効果的であった。 ・毎週水曜日の結果で評価しているが、その他の日においても同様の効果があったか検証していく必要がある。 																																