

【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	学ぶ意欲の向上
現 状	・昨年度は「自主学習の充実」という重点課題を設定した。しかし、学習内容について悩んだり、学期が進むにつれて学習意欲やモチベーションが低下したりする子供が多く、自己理解に基づく自己調整によって自己実現していく力、自己教育力にも課題が見られる。 ・自分の考えをもっているものの、自分の考えや意見に自信がもてない子供が多い。間違ふことを恐れたり、他の友達の反応を気にしたりして、発言を控える傾向がある。一方で、一部の子供の中には授業内容や話題に興味をもてず、意欲が高まらない状況も見られた。
具体目標 数値指数	・授業で、「分かった・できた・がんばった」と感じている子供の割合80%以上
方 策	○ペアやグループでの学習 ・授業中、ペア学習やグループ活動を取り入れることで、自分の考えを伝え合い、教え合い、学び合う機会を増やし、発言のハードルを下げる。 ○教師の効果的な指導方法やサポート体制 ・定期的に自己評価を行い、学習成果や子供のフィードバックを基に授業の見直しを行う。 ・授業中に子供が理解に苦しんでいる、興味をもっていない、または積極的に参加しないと感じた場合、そのタイミングで改善を図る。 ・小さな成果でも褒め、努力を認めることで、子供がモチベーションを維持できるようにする。 ○こつこつノートを活用した自主学習の充実 ・児童一人一人の興味や関心を把握し、個別のサポートを提供する。 ・テスト対策の復習や隙間時間での活用等、常時取り組むことができる機会を増やす ・タブレット教材やプリント等、学校が多様な学習内容を提示したり用意したりするなど、楽しく学べる環境を提供する。 ・努力や成果を称えるための表彰制度を導入し、学習意欲を高める。例えば、達成した冊数や優秀な自主学習の内容に応じて表彰をする。

【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	自己有用感を育み、居場所を感じられる教育活動の実施
現 状	・「学校に行きたくない」と登校を渋る子供や不登校となる子供が増加している。 ・登校しなくなった子供の前兆を教師が察知できなかったり、何となく感じていても具体的な手立てを協議する前に欠席が続いたりする傾向にある。 ・現在登校していても、人知れず生きづらさを抱えている子供がいると思われる。
具体目標 数値指数	・「学校に行ってよかった」や「明日も学校に行きたい」と思える子供の割合75%以上
方 策	・毎月の生活アンケートで実態や到達度を調査し、その結果から課題を明らかにし、学級でどんな人間関係づくりの取組やサポートが必要か具体的な手立てを協議する。 ・学級活動の時間を使って、対人関係ゲームやソーシャルスキル遊び等を実施する。その際、振り返りまで確実に行う。 ・月曜日の朝や子供の表情が冴えない日に、朝活動の時間を使って、互いに関わることができるミニゲームを行う。 ・授業の導入でアイスブレイクを取り入れ、子供の緊張をほぐし、明るい雰囲気をつくってから授業を進める。 ・生活アンケートや相談ポスト「おはなし箱」を通して、担任以外とも気軽に話ができるようにする。 ・帰りの会に「あさがおさいたタイム」を設けて、友達のよいところやがんばりを認め合う。教師も子供のよいところを伝え、全体に広める。 ・異学年交流（学習・遊び）を通して、思いやりの心を育成する。 ・「分かる授業」「自己選択・自己決定ができる授業」「関わりのある授業」に努める。 ・教師が「適切な言葉の言い直し」を子供と一緒に考え、言い直すところまで指導する。その際、不適切な言動のみを指摘するのではなく、言葉を使ったときのよさに着目させ、互いによい気持ちになることに気付かせる。 ・学年だよりや懇談会等で、学校の取組を保護者に伝え、学校と家庭の両方で言語環境の改善に努めていく。

【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	令和5、6年度は、休み時間や放課後に、積極的に体を動かして遊んだり、運動したりすることで、一定の成果を上げることができた。一方で、すこやかチェックの毎週火曜日「メディアコントロールデー、ノーゲームデー」の項目は、昨年度、年間を通して77%であった。一昨年まで、この項目に関する取組を行ってきたが、子供の結果からメディアに触れる時間が増えていることが分かる。ゲームだけでなく、スマートフォンやパソコン等のメディアも長時間利用している子供がおり、改めてメディアコントロールの必要性が高まっている。このことから、子供の発達段階に合わせた指導を行う必要があると考えられる。
具体目標 数値指数	毎週火曜日に、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
方 策	- 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、アンケート等により実態調査を行う。その結果から課題を明らかにし、メディアの利用の仕方や家庭でのよりよい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ることができるように、ワークショップを行う。 - ゲームやメディアについて考えた各学級の取組を代表委員会で話し合い、学校全体で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。