小02 町田市立町田第二小学校

学力調査等の状況

【6年生】調査を行った国語・算数・理科の3教科全てで都の平均を上回り、国語は都の平均の+9ポイントであった。算数は +4ポイント、理科は+9ポイントであった。全国平均と比べても国語は+13ポイント、算数は+8ポイント、理科は+11ポイント と正答率が高い結果であった。記述式の問題では都平均+10ポイントを超えた問題もあり、「書く」学習活動を多く取り入れて きた成果が表れている。

見えてきた課題

「書く」活動をどの教科でも多く取り入れてきたことで思考力の高まりには成果が見られるが、自分の考えを話すことや相手の話の要点を捉えて聞いたり、メモを取ったりする力が弱い傾向にある。学校評価の結果からもアクティブラーニングを取り入れた協働的な学習の機会の保障に関しては2~3(70~80%実施)という回答が最も多かった。自分の考えをもった先に、いかに「話し合う、伝え合う」機会を保障していくかが課題となる。また、今年度は2年生以上のすべての学年で算数科の、5・6年生で社会科のデジタル教科書を導入した。まだ学年やクラスによってその使用頻度や活用方法にばらつきが見られる。デジタル教科書を単位時間の中でどのように活用していくか、研究を深めていくと同時に、Chromebookを活用した資料提示や児童がにて機器を使って学習するための課題提示など、ICTの活用に関しては授業改善の余地は多く残っていると言える。新たな教材を用いて授業を行うのであれば、児童が見通しをもち、ゴールのイメージをもって授業に臨めるよう、導入部分も更なる工夫が必要となってくる。

授業をデザインする8つの取組について ICT機器の活用 デジタル教科書等プロジェクターを活用した資料・問題提示や児童がChromebookを活用して課題解決に向かえる問題の設定 見通しをもたせる導入 児童に興味・関心を高める導入や、児童が本時のゴールをイメージしやすくなるめあての提示 発問の工夫 児童が主体的に考え、活発な話合いにつながる発問の工夫

各	教科における課題を改	善するための指導の重	点	
	年度当初に設定した重点	低学年	中学年	高学年
国語科	○作文や日記、スピーチや話合い活動を多く取り入れ、自分の考えを深めたり他者との意見の違いを比べたりできる力を育てる。 ○読解力を高めるために、段落相互の関係や登場人物の心情を的確に把握できるよ、音読劇やワークシートの活用を効果的に行う。 ○主体的に考えを広げたり深めたりするために、ICTを活用し意見交流の機会を多くもつ。	○話養を増やすため、読書活動を多く取り入れ、文字への抵抗をなくす。自分の考えの表出についても、まずは、ベアや小グループでの意見交換や発表の場を多く取り入れることで、自分の意見を伝えるこの練習をしていく。 ○登場人物の気持ちを想像しやすいように、吹き出しを入れたり、理由の部分を分けて書けるようにしたり、ワークシートを活用して学習を進める。学習後に音説劇を通して理解を深める。 ○見通しをもたせたり、理解を深めさせたりするために、写真や文章、友達の考えなどをプロジェクターに映し出して共有する。		
社会科	○体験や見学の機会を増やしたり、ICTを使った授業を充実させたりすることで、関心意欲を引き出す。 ○板書を課題解決の流れに即した形に工夫することで、自らの学習課題をもち、問題解決的な学習を通して、自分の考えをノートにまとめる力を育てる。 ○必要とする資料の収集方法、選択、活用の仕方を指導し、効果的な調べ学習ができる力を高める。	(中学年からのスタートに向けて 現時点で意識する指導の重点) ○生活科を通して、自分たちの 地域や学校の周りのものや建物 に興味がもてるような活動を取り 入れる。		
1/1 2/	○1単位時間または単元の終末で、確かめ ブリントに取り組む時間を設定する。知識理 解と計算力の定着を図り、学力の基盤として いく。 ○下位グループでは、前学年、前単元まで の学習内容をのQubenaの基礎問題を活用 し、丁寧に振り返り、基礎基本の定着を図 る。上位グループでは、Qubenaの発展問題 に取り組ませ、さらに理解を深めさせる。 ○ベーシッグ診断デスト、本校独自の効果 測定を長期休業前に実施し、結果の分析を して指導に活かしていく。 ○デジタル教科書を導入し、問題を視覚的 に捉え、児童のより深い理解に繋げる。	○navimaは自分でログインをし、指定された ドリルに取り組むことができるようにする。 ○具体物、半具体物を操作する機会を増や し、計算の手順や数の仕組みを理解させ		
理科	○問題→予想→爽験→結果の考察→まとめの流れで進め、学習の見通しをもって取り組むことで、事象の理解や実験観察の力を養う。 ○科学的な思考力を高めるため、3年では結果を比較すること、4年では関係付けること、5年では、実験における条件制御、6年では結果について多面的に考えるなど各学年において重点項目を意識して指導していく。			

各	教科における課題を改	善するための指導の重		
	年度当初に設定した重点	低学年	中学年	高学年
活	○体全体で自然に触れたり、遊びやおもちゃ作りを通して試行 錯誤したりする体験を通して、科学的な見方、考え方の基礎を育んでいく。 ○活動中の気付きを整理、自覚し、伝え交流し、振り返るという流れを行うことで、問題解決をする力を養う。	○中学年からの「理科」「社会」の素地を養う活動として、実際に見る・作る・間、・触るなどの体験を多く取り入れていく。日常的な体験や個々の活動を通して、興味をもたせたり活動意欲につなげたりする。 ○観察カードや振り返りシートを用い、考えを整理する活動を取り入れる。それをもとにした小グループの意見交流の機会をもち、他者と自分の意見の違いなどを意識させていく。		
楽	○音楽的な見方・考え方を働かせて、学習を進められるようにする。 ○1時間の流れを掲示し見通しをもたせ、基礎基本の定着を図る。 ○表現を助ける言葉を増やすために、鑑賞カードや共通事項のカードを掲示し活用させる。	○活動の中で音楽を形づくっている要素に気付き、言葉や音、声にして表せるようにする。 ○知識や技能が定着しているかどうか、定期的に個別に確認する。 ○感じたことや気付いたことを発言する中で、分かりやすく表現していた児童の言葉を全体で共有する。		
I	○基礎基本となる技能が身に付く題材の精選と開発を行う。 ○好奇心を持ち、予想を立てることでねらいや主体性をもたせ、 学びに向かう力を育てる。 ○能力差に応じた個別指導を心掛け、能力差に対応できるスモールスッテプを設定する。	○周りの人、物、環境などに体ごと関わり全身で感じるなど、対象と一体となって活動する傾向があるため、具体的な活動を通して既成の概念にとらわれずに豊かな発想を働かせ、つくり出す喜びを味わい、表現できるようにする。 ○身の回りの作品などから面白さと楽しさを感じ取り、すすんで表したり見たりする態度を育てる。		
家庭科	○意欲や関心を図るために、学習カードでの振り返りを充実させる。 ○授業では問題解決的なの学習を用いることで、児童同士で話合い課題を解決しようとする姿勢を育てる。			
体育科	○技能ポイントやシェアリングの意図を明確 にすることで児童同士の伝え合いを増や す。 ○学習カードを集約して、系統性をもたせ る。どの学年でも活用し、ねらいに対して しっかりと書けるようにさせる。 ○体育朝会で行った走超などの動きの意図 を伝え、効果のある運動を行うようにする。	○様々な運動遊びを通して、児童が 楽しみながら基礎感覚を養わせる。 ○場の様々な工夫の仕方を提示し、 自分で工夫の仕方を考えるための基盤を作る。 ○ルールや作戦を選ぶことで、自分 の考えをもって学習を進められるよう にする。 ○体育朝会や休み時間の活用、場の 工夫、継続的活動など、運動の日常 化を進め、基礎体力を向上させる。		
外国語科	○ALTと打ち合わせし、児童が意欲的に英語を話す機会を設ける。歌やチャンツなどを 譲り返すことで英語の発音やリズムを体感させる。 ○実物投影機などで教材を視覚的に捉える 機会を多くし興味関心を高める。 ○フラッシュカード、簡単なゲームを通して、 英単語などに慣れさせ、読んだりや書いたり する活動の定着を図る。			

11授業改善推進プラン(中間改善計画)

各	各教科における課題を改善するための指導の重点					
	年度当初に設定した重点	低学年	中学年	高学年		
日的な	○自ら課題を設定し、主体的に調べ、まとめたことを発表する機会を設ける。 ○学習の振り返りを重視し、今後のめあてをもたせるようにする。 ○児童が考えを共有し、学びを深める時間を確保する。					
別の教科	○各学年教科書の挿絵を用いた板書ができるよう、教材を充実させる。	○教材の内容が理解しやすいように、 挿絵を黒板に掲示する。 ○ロールプレイ等を取り入れ、児童が 考えたことや思ったことを表現しやす いように工夫する。 ○ワークシートを活用し、主題ごとに 自分の考えを書かせる活動を取り入 れ、自己の振り返りができるようにす る。				
特別活動	○生活科や縦割り班活動だけではなく、集会などでも異学年の交流を進める。 ○学級活動マニュアルを活用し、活動を充実する。	○話合いによる合意形成ができるように、学級会を行う。司会や記録などは、輪番で行い、学級会の進め方や役割などを大まかに理解させる。 ○話合い活動と集会活動を充実させることで、話合いの技能だけでなく、一連の活動を通して、人間関係の形成能力を育成する。				
国語	関心を高める。 関心を高める。 〇フラッシュカード、簡単なゲームを通して、英語独特のリズムや 英単語などに慣れさせ、知識や 書く活動の定着を図る。	○自分の名前を言わせたり、 ゲームや歌などを活用して色や 動物などの簡単な単語を発音させたりして、英語に慣れ親しませ、中高学年の外国語活動に つなげられるようにする。				