

学力調査等の状況	
<ul style="list-style-type: none"> ・国語では、全国の平均よりも低い。「思考・判断・表現」の「話す・聞く」においては平均正答率が大きく下回った。 ・算数では、記述式の問題形式において正答率が40%と最も低く、大きな差が生じている。 	

見えてきた課題	
<ul style="list-style-type: none"> ・「聞く・話す」においては、継続的に指導を続けていく必要がある。 ・算数の記述式の問題形式において正答率が低く、同じように国語「書くこと」に関しても正答率が低いことから、共通して文章表現力や文章構成力に課題がある。 ・問題に応じて文章と図表とを結びつけて必要な情報を見つけるとともに、目的を見つけて中心となる語や文を見つけて要約することに課題がある。 ・自分の考えが伝わるように書くためには、目的や意図に応じて詳しく書くか、簡単に書くかを自分で判断することに課題がある。 	

授業をデザインする8つの取組について	
ICT機器の活用	<ul style="list-style-type: none"> ・グーグルフォームを活用して、効果的にフィードバックを行い学習意欲を高める。 ・プロジェクターを使い、視覚的に分かりやすく提示したり、全体で共有したりする。
見通しをもたせる導入	<ul style="list-style-type: none"> ・写真や動画を活用して児童の興味・関心を高めたり、学習の流れを提示したりして、学習の見通しをもたせる。
価値ある対話の共有	<ul style="list-style-type: none"> ・友達の考えを知る関わり合いタイムや、思考ツールを活用しながら、対話を通じて自分の考えを広げていけるようにする。

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	<ul style="list-style-type: none"> ○自分の思いや気持ちを適切な言葉で表現することが苦手な児童が多い。一分間スピーチなどを行い、全体の前で話す力をつける。 ○話を聞き、その内容や意図をしっかりと理解できない児童が多い。読み聞かせの活動などを通して、聞く力、想像力を養う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○朝の会や帰りの会などで、授業で学習した話型を使って自分が考えたことを話す場面を設定する。 ○図書の時間やお話会などの読み聞かせを活用し、内容を理解し想像力を働かせることで、聞くことの楽しさを味わえるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○自分の思いや気持ちを考える時間を十分に確保し、スモールステップで作文に慣れさせた上で、発表させるようにする。 ○他者の考えをよく聞き、ペア、小グループ、全体で共有し、比較・検討・分類・統合・関連付けしていく授業を構成する。ICT機器を活用し、他者の考えを把握しやすくする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○聞く力が弱く、相手の意見を整理したり、まとめたりすることができない。朝会を聞いて、概要をまとめたり、乾燥を書いたりするといった機会を意図的に増やす。 ○話し言葉や書き言葉が混ざっている。大勢の前や大人の前で話すなど、発表の機会を作る。 ○読書に取り組める児童が少ないため、司書と連携を図るなど、今後も読書についての活動を行っていく。
社会科	<ul style="list-style-type: none"> ○資料を深く読み取ったり、活用したりする能力を高める必要がある。資料を比較する際のポイントや連続的な数値の変化の読み取り方に重点を置いて指導する。 ○資料から考えたことを発表することが苦手である。資料を読み取る活動、自分の考えをグループなどで発表する機会を多く設ける。 	<p>(中学年からスタートに向けて現時点で意識する指導の重点)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○国語の説明文の学習を通して、資料を読み取る能力や必要な情報を取り出し活用する能力の基礎を築いていく。 	<ul style="list-style-type: none"> ○児童が主体的に考えられるように、導入で興味関心や見通しをもてる資料を提示する。 ○LCTを活用し、調べ学習を充実させる。 ○単元のまとめの活動で、スライドやポスターを作成し、スクリーンに映して全体で共有する。 ○子どもたちが見学できない事象や地域の様子について資料や動画をICT機器を活用して提示する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○資料の読み取りが苦手であるので、写真やグラフ、表などを読み取る機会を毎時間設ける。 ○すぐにインターネットに頼るのではなく、まずは、教科書や資料集から読み取る習慣をつけさせるために、積極的に活用する。 ○理解したことや読み取ったことから、自分の考えを構成し、まとめたり伝えたりする活動を設ける。
算数科	<ul style="list-style-type: none"> ○基本的な計算力に差がある。習熟度別指導を行ったり、朝学習で東京ベーシックドリルを活用したりして計算の基礎・基本を定着させる。 ○答えは出せても、自分の考えを表現したり説明したりできない児童がいる。思考力・表現力を高めるために、言葉や式だけではなく、図や表などを用いて考えを表現したり説明したりする活動をさらに充実させていく。 	<ul style="list-style-type: none"> ○学習の遅れがある児童に対し、必要に応じてT2の体制で個別指導を行い、基礎・基本の定着に向けてCnavimaを継続的に活用をしていく。加えてドリルやプリントでの紙媒体での日常継続的指導も必要に応じて行う。 ○「かかわりあいタイム」を設定して、ペアやグループでお互いの考えを伝える指導を行ったり、クロームブックを活用して自分の考えを表現することの楽しさを感じられるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○授業のはじめの5分間で100マス計算に取り組み、計算の基礎基本が身につくようにする。 ○デジタル教科書などを活用し、図やコンパスなどの道具の使い方を動画で見せ、繰り返し確認しながら活動できるようにしている。図や表の良さに気づかせ、自分の考えを自分の言葉や図にして説明する機会を多く持たせ、思考力・表現力を高めるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○文章題について、「何が聞かれているのか」を読み取る力が弱く、問題と答えが正対していないことがある。繰り返し習熟を行ったり、文章の構成要素を確認するなどの機会を設ける。 ○計算の習熟を行う。 ○面積や単位などの生活に結びつくような内容に苦手さを感じている児童が多い。基本的な構成要素を理解して求められるように図の提示や習熟などを行っていく。
理科	<ul style="list-style-type: none"> ○自分で工夫して実験を計画したり、結果を予想したりする力をつけるために、計画・予想から結果・考察を順序立てて指導するようにする。 	<p>(中学年からスタートに向けて現時点で意識する指導の重点)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○生活科の学習において、植物の成長の様子を予想したり、観察をした結果を順序立てて整理してふりかえったりする指導を行う。また、クロームブックを一人一台使用して、観察するものを写真に撮り、様子をジャムボードで入力できるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○タブレット端末を活用し、観察記録を写真で撮影して、観察カードをデジタル上でまとめて学習を充実させていく。 ○他者と考えを共有するために、実験結果について、図や言葉を書き込めるワークシートを用意し、グループごとやクラス全体で対話する時間を取り入れていく。 	<ul style="list-style-type: none"> ○知識がある児童が多いが、条件制御について、どうしてその条件にするべきなのか、どうしてその実験をするのかということを理解できていない。 ○理科の実験や事象と自分の生活を結び付けて考えることが苦手である。教員が意図的につなげるような発言をすることで、考え方を学ばせ、活用する機会を作ることが大切である。

⑪-2授業改善推進プラン(中間改善計画)

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
生活科	○児童の興味・関心をもとに、体験的・探求的な学習を充実させ、主体的に課題を追究し、解決できる資質や能力を育成し、各教科、道徳及び特別活動によって培われた力が総合的に働くようにする。	○飼育栽培活動や観察学習を通して、自然への関心を高めるとともに、ふれあいや収穫の喜びを味わえるようにする。クロームブックを一人一台使用して、観察するものを写真に撮り、様子をジャムボードで入力できるようにする。 ○学校探検や昔遊びなどで異学年と交流することで、思いやりの気持ちや協力することの大切さを体感させる。		
音楽科	○鍵盤ハーモニカやリコーダーの演奏方法など、基礎的な技能を定着させる。クラスの中で、お互いに教え合い活動を行ったり、苦手な児童には個別の指導を行ったりする。 ○人前で表現する活動が苦手である。小グループでの活動を取り入れ、互いの表現を聞きあうことで、表現する楽しさを感じさせる。	○鍵盤ハーモニカの指導にあたり専門の外部講師を招いて基本的な楽器の取り扱い方を学び、学習への意欲を高める。実物投影機や黒板掲示を使って、指使いを分かりやすく示し、苦手な児童に対して個別指導や児童同士の教え合いを行う。 ○音楽づくり、リズム遊びなどの学習で、グループ活動を行う際はクロームブックを活用し、表現する楽しさを感じられるようにする。	○階名唱をしながら運指を確認することで、実際に音を出す前に楽器の音をイメージできるようにする。楽譜に記載する階名は、音価がわかるよう工夫する。 ○ペアや班でお互いの演奏を聴きあうように場を設定する。演奏を聴きあう際はタブレット端末を活用し、感想やアドバイスを即座に共有し合う。	○鑑賞の際はタブレット端末を活用し、児童一人ひとりが自分のペースで曲を聴くことができるようにする。また意見共有場面では小グループ全員の意見が集約できるようデジタルホワイトボード機能を活用する。 ○自信をもって演奏できるように個人練習の時間を十分に取ったあと、発表の時間を設けるよう工夫する。
図画工作科	○基本的な道具の扱い方が定着していない。説明を視覚化するなど学習意欲を高めるための授業の組み立てを工夫する。 ○技能面での個人差が大きく、意欲が生かされてない。お互いに作品のよさを見合ったり、制作方法の具体的な支援を行ったりする。	○黒板に学習の流れ、道具の使い方を明示し、道具の使い方に関しては、繰り返し同じ掲示物、約束で学習を進め、実物投影機や映像を活用しながら使い方の定着を図る。 ○技能面が苦手な児童に対しては、道具の使い方のコツを分かりやすく示し、スモールステップで達成感と自信がもてるようにする。	○授業の始めに道具の使い方の確認や安全指導を繰り返し行い、基本的な知識の定着を図る。また、実物投影機を使い、視覚的に理解できるようにする。 ○授業中の個別支援を手厚くし、休み時間も利用して進度の差をなくしていくようにする。鑑賞の時間を作品の完成時に設け、お互いの作品の良さを理解できるようにする。	○実物投影機で手元を映し、道具の使い方を確認するとともに、机間巡視で個別の指導を行う。基本的な技能を全体で共有し、個々にあった方法で発展していけるような授業の組み立てを行う。 ○休み時間に制作時間を設け、進度の差を補えるようにする。授業内の鑑賞の時間や図工室前の作品展示から他者に見てもらい意識をもつことで、意欲を高める。
家庭科	○個別の作業では技能の定着に差がある。作業の順序を確認し、説明を視覚化するなど学習意欲を高めるための授業の組み立てを工夫する。			○スライドや動画等の使用により作業の順序の確認や説明の視覚化をする。 ○実物投影機で手元を映し、技能の定着を図る。 ○小グループで発表し、意見の交換をしたり、アドバイスをしたりして学び合いができるようにする。 ○作業が苦手な児童や遅れがちな児童には個別指導をする。
体育科	○体力や持久力をつけるために、鬼遊びなどで、遊びながら体力がつけられるように工夫する。 ○めあてをもって学習に取り組めるように、活動ごとに学習カードを作り、互いに話し合い励まし合う機会を多く設ける。	○活動をする際に大事なポイントや動きの見本をICT機器を用いて、教室で視聴し、対話する場面も取り入れて活動を行う。 ○主体的に取り組めるように、学習カードの内容も工夫して使用していく。また、楽しんで取り組んでいく中でも、友達同士の活動を見合う時間を設ける。	○タブレット端末を用いて動きを確認し、自分や友達の良さや課題を話し合う。 ○学習カードを活用し、活動の振り返りを行う。できたところや課題を見つめ、次時の活動に生かしていく。	○ICTによる個別最適な学習ができるようにしたい。それらの映像を比較し、相違点を見つけることで自分の演技を改善できるようにする。 ○ロイノートなど、活動が活発になるようなソフトの導入を提案していく。また、Wi-Fi環境の改善を提案していく。 ○いろいろな動きを経験させるために、授業以外の時間も体を動かせるような活動を行う。
外国語科	○必然性のある言語活動(やりとり・発表)を設定し、「伝わる」うれしさを味わわせるとともに、外国語を用いてコミュニケーションを図ろうとする主体的な学習を目指す。 ○初見で「分からない」表現は気にさせず、推測「guess」しながら、聞かせる。(何となく分かる程度)			○自分の知識から相手の話の内容を推測して、判断できるような経験を積ませる。 ○アルファベットの大文字小文字の書き方が算線にうまく書けない児童がいる。繰り返し、書く活動を行うことで習得を目指す。 ○日本語と英語の言語の違いについて説明し、語句の間をあけるなどの指導を行う。 ○文法がきちんと守れないと話せないという児童がいる。コミュニケーションのツールとして、ジェスチャーなども活用しながら、楽しみつつ活動できるようにする。 ○自分から活動できない児童がいる。教科書以外の活動の充実や楽しいと思えるような活動を行っていくことで、英語に対する苦手意識を取り払うことを目指す。

⑪-2授業改善推進プラン(中間改善計画)

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
総合的な学習の時間	<p>○児童の興味・関心をもとに、体験的・探求的な学習を充実させ、主体的に課題を追究し、解決できる資質や能力を育成し、各教科、道徳及び特別活動によって培われた力が総合的に働くようにする。</p>	/	<p>○主体的に課題を見つけて取り組んだりグループで学び合ったりしながら活動できるように、学習形態を工夫する。</p> <p>○必要な資料を探し出したり調べた情報から必要なものを取り出したりすることができるように、タブレット端末の活用方法を指導する。</p> <p>○ICT機器や思考ツールを活用して自分たちで考えたことをまとめたり解決したりする場面を設定する。</p>	<p>○与えられた課題に取り組むのではなく、自分がやりたいことや何ができるのかということを考え、主体的に取り組むことができるようにしている。</p> <p>○現実的に判断することができるように、自分の力や他教科の学びを生かす機会を設ける。</p> <p>○教員の効果的な介入について検討する。</p>
特別の教科 道徳	<p>○特別の教科道徳の時間を要として、学校の教育活動全体を通じて行い、生命尊重や人間尊重の精神の育成と共に人権意識、自尊感情を育てる。</p> <p>○教科書を中心に、町田市版道徳副読本・東京都道徳教育教材集等も活用して、児童の公共心、規範意識の高揚を目指す。</p>	<p>○動作化やロールプレイングを取り入れることで、児童が教材に関心を持ち、登場人物の心情をより深く考えることができるようにする。</p> <p>○毎回使用する教科書のプロジェクト用拡大挿絵を全てPDFファイリングし、学年で共有することで無駄のない授業計画を行う。</p>	<p>○フォームで考えを集約し、スレッドシートにより友達の見聞を見合う。</p> <p>○ペアでの意見交流で自分の考えを伝えたり、友達のことを聞いたりすることで、考えを深められるようにする。</p> <p>○自分の生活を見直す発問を設定する。</p>	<p>○経験したものでないと、具体的に想像したり思い起こしたりすることが難しいため、学級の全体や現在の状況にあった題材を扱う。</p>
特別活動	<p>○児童会活動・クラブ活動・学校行事では、望ましい集団活動の展開と望ましい集団の育成を通して、それぞれのねらいや特性を生かし、児童一人一人の個性や能力の伸長を図る。学級活動を通して、望ましい人間関係を築き、豊かな学級作りをする。成瀬台タイムや、たてわり班での台小まつりや全校遠足、清掃活動を行う。異学年交流を通して児童相互の触れ合いや助け合いの心を育てる。</p>	<p>○主体的・対話的要素を取り入れた上で、学級生活をよりよくするために、協力して実践する場になるよう改善していく。</p> <p>○学校生活になれてきた児童が、自主的にアイデアを出し、主体的に組織をつくり、計画・実践していく時間と場所を確保していく。</p>	<p>○学級や学校での生活をよりよくするために、協力して実践する場を確保していく。</p> <p>○学校生活になれてきた児童が、自主的にアイデアを出し、主体的に組織をつくり、計画・実践していく時間と場所を確保していく。</p> <p>○活動中や活動後には、よりよいものにしていくための視点をもち、振り返りを行う。</p>	<p>○人任せにするのではなく、自分自身の責任を果たすための指導を行う。</p> <p>○自分の活動の振り返りを行い、次に生かせる学びにできるようにする。</p> <p>○活動がうまくいかなかったときにどのように行動すべきだったかを考えさせる。また、臨機応変に対応したり、失敗を想定した行動を考えておいたりする声かけを意識的に行っていく。</p>
外国語活動・英語	<p>○町田市小学校英語教育カリキュラムを参考に指導し、HRT(T1)及びALT(T2)が連携した指導とHRT単独型指導の充実させる。</p> <p>○必然性のある言語活動を設定し、「伝わってうれしい。」という思いを大切にする。</p>	<p>○町田市小学校英語教育カリキュラムを参考に指導し、HRT(T1)及びALT(T2)が連携した指導とHRT単独型指導の充実させる。</p>	<p>○必然性のある言語活動を設定し、「伝わってうれしい。」という思いを大切にする。</p> <p>○ロールプレイ、3ヒントクイズ、サイン集め、かるた、キーワードゲーム、ミッシングクイズなどで、楽しく慣れ親しませる。</p>	/