令和8年度　　昭島市立富士見丘小学校　　学校経営重点計画（教育推進計画）中間報告

学校教育目標	○ よく考える子ども ○ けんこうな子ども ○ すすんで働く子ども ◎ 思いやりのある子ども	ビジョン	【目指す学校像】	職員が組織的に協働して、児童が主体的に活動し、生涯学習の基礎を確実に身に付け、家庭・地域の信託に応える学校
			【目指す児童・生徒像】	未来の創り手として、自ら考え、創造力・表現力に富み、互いを尊重し人の為に尽くす、心身共に健康で活力に満ちた子供
			【目指す教師像】	児童・保護者・地域の願いを受け止め、熱い心と志を持ち、変革に臆することなく、使命と役割を遂行し、結果に責任を持つ教師

領域	中期経営目標（3年間）	短期経営目標（1年間）	具体的方策	取組指標	評価	成果指標	評価	取組の進捗状況	今後の方向性
確かな学力	自律的に学びに向かい、創造力・表現力に富み、正解のない課題に納得解を導く子の育成	主体的に学びに向かう力の涵養とともに、学習習慣の確立	「学びのすすめ」「自主学習ノート」「寺子屋」の推進等、授業と家庭学習との連携強化	4 寺子屋…実施回数90%以上 3 寺子屋…実施回数80%以上 2 寺子屋…実施回数70%以上 1 寺子屋…実施回数70%未満	4	4 学年×10分の家庭学習…90%以上 3 学年×10分の家庭学習…80%以上 2 学年×10分の家庭学習…70%以上 1 学年×10分の家庭学習…70%未満	3	寺子屋はかなり定着し、夏季休業中も効果的に進めた。授業の中では、どの教科も「振り返り」を重視し、児童が自ら学びに向かう姿勢が定着してきた。	保護者会等を活用して、「学びのすすめ」「自主学習ノート」など、家庭学習を定着させたい。
		生きて働く基礎的・基本的な知識及び技能の確実な習得	UDやICT、授業スタイルやノートの統一、板書や発問の工夫等、効果的な学習指導	4 教科でのICT活用…90%以上の授業 3 教科でのICT活用…80%以上の授業 2 教科でのICT活用…70%以上の授業 1 教科でのICT活用…70%未満の授業	3	4 診断シート平均正答率…70%以上 3 診断シート平均正答率…60%未満 2 診断シート平均正答率…50%未満 1 診断シート平均正答率…40%以上	3	分かりやすく、主体的な学びにつながるような授業の工夫の一つとして、1人1台端末を効果的に活用した授業を展開している。	タブレットやiPadなど、個に応じた教育支援や合理的配慮を工夫していく。
		未知の課題に納得解を導き、新たな価値を創造する力の育成	「探究ノート」を活用した課題解決等、自ら考え判断し表現する学習と深い学びの重視	4 探究ノートの活用…年20回以上 3 探究ノートの活用…年10回以上 2 探究ノートの活用…年5回以上 1 探究ノートの活用…年5回未満	3	4 主体的に課題解決…90%以上 3 主体的に課題解決…80%以上 2 主体的に課題解決…70%以上 1 主体的に課題解決…70%未満	3	6年間の指導計画にそって、全学級でふじみ探究ノート」を効果的に活用し、6年間で段階的に探究力を育成できるように務めている。	年間指導計画に沿って効果的に活用し、成果検証をしっかり行う。
豊かな心	認知機能を高め、自分も他の人も尊重し、敬意をもって大切にできる心豊かな子の育成	個性を生かし、相互の信頼関係を深め、自己有用感の醸成	「h-QU」の結果を生かした児童集会や縦割り班活動等、異年齢集団の活動の推進	4 異学年活動…実施率90%以上 3 異学年活動…実施率80%以上 2 異学年活動…実施率70%以上 1 異学年活動…実施率70%未満	4	4 社会通念上のいじめ…0～5件 3 社会通念上のいじめ…6～15件 2 社会通念上のいじめ…16～30件 1 社会通念上のいじめ…31件以上	4	協働担任制の実施や交流及び共同学習の推進など、全ての教員が全ての児童をチームで指導する体制が構築されてきた。	QUの年2回の実施により、一層の活用を図り、自己有用感が高まる学級づくりに努める。
		認知機能を高め、自他共に敬意をもって関係する力の育成	「コグトレ」や学級活動の工夫による認知機能や感情統制、やり抜く力等の重視	4 コグトレ…実施率90%以上 3 コグトレ…実施率80%以上 2 コグトレ…実施率70%以上 1 コグトレ…実施率70%未満	4	4 認知機能の向上…90%以上の児童 3 認知機能の向上…90%以上の児童 2 認知機能の向上…70%以上の児童 1 認知機能の向上…70%未満の児童	3	学年や学級を超えたコグトレの指導体制で、多様な教員とのかかわりも含めて、社会性を育てる認知、感情統制、対人スキル等を育成している。	全ての児童が、学校が穏やかで居心地の良い場所と感じるよう、一層効果的にしていく。
		自他を大切にし、よく生きる、内面に根ざした道徳性の涵養	問題解決的あるいは体験を通した発問構成の工夫、広い視野で考え議論する道徳	4 考え議論する道徳…実施率90%以上 3 考え議論する道徳…実施率80%以上 2 考え議論する道徳…実施率70%以上 1 考え議論する道徳…実施率70%未満	3	4 自分事として考える…80%以上の児童 3 自分事として考える…70%以上の児童 2 自分事として考える…60%以上の児童 1 自分事として考える…60%未満の児童	3	本音で話し合いができる「考え議論する道徳」の授業展開を工夫している。自分の言葉で、自分の意見や思いを語ることができるように工夫している。	どの価値項目においても「議論する」道徳を展開できるように、授業方法を工夫する。
健やかな体	基本的な生活習慣を身に付け、運動に親しみ、心身共に健康で活力に満ちた子の育成	新しい生活様式と、健康教育・食育推進を改善、充実、徹底させる。	「ｸﾞｯﾄﾞﾓｰﾆﾝｸﾞ60分」等、新しい生活様式の定着と、食育の計画的な推進・充実	4 ｸﾞｯﾄﾞﾓｰﾆﾝｸﾞの取組…90%以上の児童 3 ｸﾞｯﾄﾞﾓｰﾆﾝｸﾞの取組…80%以上の児童 2 ｸﾞｯﾄﾞﾓｰﾆﾝｸﾞの取組…70%以上の児童 1 ｸﾞｯﾄﾞﾓｰﾆﾝｸﾞの取組…70%未満の児童	3	4 病欠児童…1日の平均0～3人 3 病欠児童…1日の平均4～7人 2 病欠児童…1日の平均8～11人 1 病欠児童…1日の平均12人以上	3	グッドモーニング60の成果を学校便りでフィードバックすることで、家庭での意識が高まり、生活習慣の重要性について、家庭との共有が進んでいる。	常に気を緩めることなく、健康管理や感染症防止等の意識を常に高めていく必要がある。
		基礎的な体力の向上と生涯に渡り運動に親しむ資質能力の向上	「元気ｱｯﾌﾟｶﾞｲﾄﾞﾌﾞｯｸ」を活用した運動習慣につながる授業の工夫、家庭との連携協力	4 元気アップの取組…18項目以上 3 元気アップの取組…14項目以上 2 元気アップの取組…10項目以上 1 元気アップの取組…10項目未満	3	4 運動することが楽しい…90%以上の児童 3 運動することが楽しい…80%以上の児童 2 運動することが楽しい…70%以上の児童 1 運動することが楽しい…70%未満の児童	3	中休みに体育委員会が中心として進めている「元気タイム」を拡大し、運動の魅力や体の成長が実感できる指導法を工夫している。	運動会に向けて、運動への関心が高まっており、継続した取り組みにつなげていく。
		居場所づくりや心に寄り添う相談など、悩みを抱えない相談体制	スマイルの活用の他、全学年で「SOSカード」を活用した多様な対処方法を推進	4 学級外の児童支援…90%以上の教員 3 学級外の児童支援…80%以上の教員 2 学級外の児童支援…70%以上の教員 1 学級外の児童支援…70%以上の未満	3	4 大人に相談できる…90%以上の児童 3 大人に相談できる…80%以上の児童 2 大人に相談できる…70%以上の児童 1 大人に相談できる…70%未満の児童	3	家庭と連携し、心と体の関連性を理解し、適切に対処できる力を育成している。話しやすい大人が校内にたくさんいるという雰囲気ができた。	すべての児童が、いつでも心を開いて大人と話ができるように、信頼関係を高めていく。
輝く未来	未知の課題を思索し、新たな価値観や行動を生み出し、協働して未来を創造する子の育成	言語能力とともに、未知の課題に向き合い思索する力の育成	学校図書館に学習・情報センター機能をもたせ、全教育課程で言語活動を充実	4 図書館機能を活用…全学級月4回以上 3 図書館機能を活用…全学級月3回 2 図書館機能を活用…全学級月2回 1 図書館機能を活用…全学級月1回以下	3	4 言語能力向上…80%以上の児童 3 言語能力向上…70%以上の児童 2 言語能力向上…60%以上の児童 1 言語能力向上…60%未満の児童	4	「読書感想文」、「調べる学習コンクール」、「思索コンテスト」、「探究発表会」、「意見文」など、それぞれ大きな成果が出てきている。	各教科の授業を含めて、すべての学びがつながるカリキュラムマネジメントを重視する。
		情報活用能力とともに、新たな解を創造する力の醸成	1人1台の端末やオンラインの活用など、見方・考え方を働かせながら思索する場の充実	4 タブレットの活用…全学級週10回以上 3 タブレットの活用…全学級週6～9回 2 タブレットの活用…全学級週3～5回 1 タブレットの活用…全学級週3回未満	3	4 論理的思考力向上…80%以上の児童 3 論理的思考力向上…70%以上の児童 2 論理的思考力向上…60%以上の児童 1 論理的思考力向上…60%未満の児童	3	各教科でタブレットを日常的に活用するとともに、MESHによるプログラミング、教員のiPadの活用など、情報リテラシーや情報モラルを育成している。	デジタル技術を活用し、教育の在り方や仕組みを根本から改革し、新たな価値を生み出す。
		教科横断的に6年間を見通した教育課程全体を往還させる。	調べ学習コンクール参加等、家庭や地域と連携・協働した自己実現への手立ての充実	4 全教科で課題解決学習…100%の学級 3 全教科で課題解決学習…90%以上の学級 2 全教科で課題解決学習…80%以上の学級 1 全教科で課題解決学習…80%未満の学級	4	4 主体的に探究…80%以上の児童 3 主体的に探究…70%以上の児童 2 主体的に探究…60%以上の児童 1 主体的に探究…60%未満の児童	3	語り合い、振り返りからの課題設定など、各教科等との関連を図った探究学習が、教員にも子供たちにも浸透してきている。	探究的な学習で主体的に取り組む姿勢を各教科の学びにもつなげていく。
働き方改革	**職員の健康保持とやりがいをもって職務に専念できる条件を整備し、教育の質を向上**	野球型からサッカー型の職務行動へ変革し、個が自律した組織とする	全職員が、働き方改革の意義を理解し、教育DXなどを確実に実行	4 残業30時間以内…100%の教員 3 残業30時間以内…90%の教員 2 残業30時間以内…80%の教員 1 残業30時間以内…70%の教員	2	4 児童と向き合う時間増…100%の教員 3 児童と向き合う時間増…90%の教員 2 児童と向き合う時間増…80%の教員 1 児童と向き合う時間増…70%の教員	2	全教員が働き方を意識しながら、業務効率を上げる努力をしているが、個人の努力だけでは限界があり、人員の増加など、抜本的な改革が必要である。	これまで小さなことを積み重ねてきたが、根気よく、改善に務めていく。