

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	【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、変革に應ずることなく、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	自己評価結果の分析	学校関係者評価	評価	次年度への改善策	
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 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						
			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		4 診断シート正答数半数未満…10%未満 3 診断シート正答数半数未満…20%未満 2 診断シート正答数半数未満…30%未満 1 診断シート正答数半数未満…30%以上					
			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		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					
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 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						
			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 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					
			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じた発問構成の工夫、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		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					
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	「グッドモーニング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 グッドモーニングの取組…90%以上の児童 3 グッドモーニングの取組…80%以上の児童 2 グッドモーニングの取組…70%以上の児童 1 グッドモーニングの取組…70%未満の児童		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						
			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	「元気アップガイドブック」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		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					
			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	スマイルの活用その他、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%以上の未済		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					
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		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						
			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		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					
			教科横断的に6年間を見通した教育課程全体を住みかたさせる。	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 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					