

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)計画表

学校教育目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ よく考える子ども</li> <li>○ けんこうな子ども</li> <li>○ すすんで働く子ども</li> <li>◎ 思いやりのある子ども</li> </ul>	センサ	【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	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		4   学年×10分の家庭学習…90%以上					
			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	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		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				
			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   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				
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行え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、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		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、徹底させる。	「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	「元気アップがイブツ」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%以上の教員		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4回以上 3   図書館機能を活用…全学級3回 2   図書館機能を活用…全学級2回 1   図書館機能を活用…全学級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   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				
働き方改革	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、確実に実行する。	教育DX等の推進による打ち合わせや会議、情報共有等の時間を削減	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		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					