

国立市立国立第四小学校 令和6年度 第1学年 授業改善プラン

教科	観点	課題	具体的な手立て・改善策
国語	① 知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> ひらがな五十音の読み書きが難しい児童が2割程度いる。(①) 文中で促音や拗音、「は」「を」「へ」等の助詞を正しく使うことや、文中や文後に句読点を正しく付けることが難しい児童が3割程度いる。(①・②) 	<ul style="list-style-type: none"> ひらがなを書く機会を増やし、個別指導も充実させる。家庭学習でも書く活動を取り入れ、学習したことを活用する機会を増やすことで、基礎学力を定着させる。 教科書を読むだけでなく、読み聞かせも多く取り入れる。難しい言葉については解説を入れながら指導する。
	② 思考・判断・表現		
	③ 主体的に学習に取り組む態度		
算数	① 知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> 数の構成を理解することが難しい児童が2割程度いる。(①) 数のまとまりが意識できず、計算に課題がある児童が2割程度いる。(①) 文章問題のキーワードに着目できず、立式できない児童が2割程度いる。(②) 数と前後や左右、上下の言葉を組み合わせ用いた位置を正確に表すことができない児童が1割程度いる。(②) 	<ul style="list-style-type: none"> 算数ブロックを活用して、実際に操作しながら数の構成を理解できるようにする。 繰り上がりのあるたし算や繰り下がりのあるひき算、大きい数等では、「10のまとまり」を意識させながら授業を行う。 「あわせて」「ふえると」「のこりは」「ちがいは」等の言葉に着目させたり、算数ブロックを操作させたりして、「問い」を視覚化できるように指導する。 日常生活を振り返らせたり、体を使って体験させたりしながら、基点に着目して順序や位置を考えられるようにする。
	② 思考・判断・表現		
	③ 主体的に学習に取り組む態度		
生活	① 知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> 観察から新たな気付きにつなげることができない児童が2割程度いる。(②) 学習する際に、生活経験につなげて考えることができない児童が2割程度いる。(③) 	<ul style="list-style-type: none"> 国語の学習とも関連させ、観察の際の視点を具体的に示し、新たな気付きにつなげさせる。 安全な活動ができる環境をつくり、教室外で体験学習をする時間を多く設定する。授業中に普段の生活を想起させる場面を設定する。
	② 思考・判断・表現		
	③ 主体的に学習に取り組む態度		
音楽	① 知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> 拍を感じて体を動かしたり、音楽に合わせてリズムを打ったりすることができない児童が1割程度いる。(①) 楽器（カスタネット、タンブリン、鍵盤ハーモニカ）の正しい使い方ができていない児童が2割程度いる。(①) 友達と一緒に声を合わせて歌ったり、体を動かしながら音楽を聴いたりする学習を苦手としている児童が1割程度いる。(③) 	<ul style="list-style-type: none"> リズムや拍と曲想との関わりについて気付かせたり、リズムを打つだけでなく、口で「たん たん たん（うん）」とリズムを言わせたりする。 楽器の正しい持ち方や使い方を、視覚的に分かるように提示して、毎回、丁寧に指導する。 児童に歌集の中から聞きたい・歌いたい曲を選ばせるなどして、楽しい授業の雰囲気をつくり、児童が主体的に取り組むことができるようにする。
	② 思考・判断・表現		
	③ 主体的に学習に取り組む態度		
図画工作	① 知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> 道具の基本的な使い方や色の塗り方等の技能が未定着な児童が1割程度いる。(①) 画用紙に描く絵が小さくなりすぎる児童が3割程度いる。(②) 	<ul style="list-style-type: none"> 道具を使う機会を増やし、技能が身に付くよう、スモールステップで指導する。 どうしても表現が小さくなりがちな児童には、中心となる人物や物などを、大きく表現するよさを指導する。
	② 思考・判断・表現		
	③ 主体的に学習に取り組む態度		
体育	① 知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> 鬼遊びやかけっこをすると、転んでしまう児童が1割程度いる。(①) 水に顔をつけることが苦手な児童が1割程度いる。(①) 固定施設を使った運動遊びに抵抗がある児童が1割程度いる。(③) 	<ul style="list-style-type: none"> いろいろな形状の線上等を真っ直ぐに走ったり、蛇行して走ったりする経験ができるようにする。 水中ダンスを取り入れたり水中宝さがしをしたりするなど、遊びの時間を多くして、楽しみながら水に慣れさせる。 補助することで成功体験を積み、「できた」「できるかもしれない」という気持ちを味わわせる。 友達と関わる場面を設定しながら、楽しい授業の雰囲気をつくる。
	② 思考・判断・表現		
	③ 主体的に学習に取り組む態度		