

板橋区立常盤台小学校（２年目）

【校長】 齋藤 一裕
【児童数】 ５６７人
【学級数】 １８学級



次の取組へ

【課題・改善】

- ・研究の取組を一過性のものとせず、本校独自の「学びの BASIC プラン」として、子供や保護者等に発信しながら継続、発展させていく。
- ・学びのサイクルを生かした授業づくりや、小学校６年間を見通した授業づくりについて、他教科等にも拡充していく。
- ・一人１台端末を活用した評価活動について、開発したソフトやワークシート等は学校全体の財産でありすべての教師が共有して活用していく。授業づくりの効率化を図ることは教師の働き方改革にもつながると考える。また、他校にも広く配信していく。
- ・健康的な生活スタイルについて、夜遅くまで塾などに通う子供の割合が高く、インターネット等いつでも閲覧、視聴できる環境にあることから、常に点検や啓発をしていく必要がある。

【実態・課題】

- ・令和５年度東京都統一体力テストの結果から、体力合計点（８種目の合計点の平均）は、多くの学年で東京都の平均を上回っている。（１年男女・２年男女・３年男女・４年男女・６年男）
- ・測定種目の中では、「２０ｍシャトルラン」「ソフトボール投げ」「上体起こし」の記録が低い傾向にある。
- ・運動が好きと回答した子供が高学年で７割を下回る。
- ⇒**学びの連続性を目指す授業づくりを通して運動が好きな子供を育成する。**
- ・睡眠時間が６時間未満と回答した割合が、東京都を上回っている。健康的な生活スタイルを確立できていない子供の割合が中学年から高くなる傾向がある。
- ⇒**睡眠の大切さを理解し、自ら健康的な生活スタイルを確立できる子供を増やす。**

目標 学びの連続性を目指す授業づくりを通して運動が好きな子供を育成する。
睡眠の大切さを理解し、自ら健康的な生活スタイルを確立できる子供を増やす。

【成果】

- １．学びのサイクルを生かした授業づくり
学びのサイクルを基に学習を進めることが「授業スタンダード」として、教師にも子供にも定着した。
- ２．小学校６年間を見通した授業づくり
教師の学びの連続性を目指す授業づくりによって、系統性を踏まえた段階的な指導が定着してきた。
- ３．一人１台端末を活用した評価活動
協働的な学びにつながる評価活動を通して、子供たちの話し合い活動が活発になった。個別最適な学びにつながる評価活動では、ＡＩを活用したことで振り返りに深まりが見られた。
- ４．健康的な生活スタイルの確立
「東京都児童・生徒体力・運動能力、生活・運動習慣等調査」の結果から、睡眠時間が足りていない子供の割合や朝食を毎日食べている子供の割合に少しずつ改善の傾向が見られた。

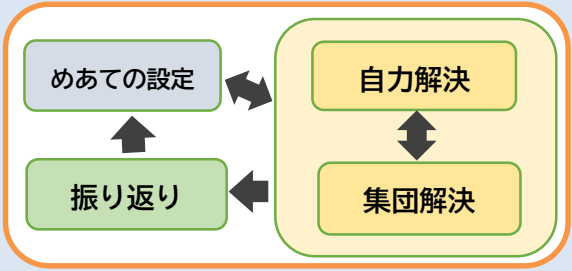
【取組】

- １．学びのサイクルを生かした授業づくり
学びのサイクルを基に学習を進めることで課題解決の方法を身に付け、解決の喜びを味わえるようにする。
- ２．小学校６年間を見通した授業づくり
学びの連続性を保障するために、学習過程における子供の発達段階や単元の目標等に応じて提供する教材や配列を工夫する。
- ３．一人１台端末を活用した評価活動
協働的な学びにつながる評価活動、個別最適な学びにつながる評価活動をタブレットパソコン等のＩＣＴ機器を活用して実践する。
- ４．健康的な生活スタイルの確立
規則正しい生活習慣の大切さについて科学的な根拠に基づいて理解を深め、実践できるようにする。

【取組（詳細）】

１．学びのサイクルを生かした授業づくり

子供たちが課題解決型のサイクルを通して学習を進めることで、その方法を身に付け、解決できた喜びを味わうことができると考えた。「自ら学び続ける力」を、子供自身が仲間と協働しながら自分に最適な形で学びのサイクルを回し続けることと捉え、課題解決型の授業を展開した。



２．小学校６年間を見通した授業づくり

- ①小学校体育（運動領域）指導の手引き（令和４年３月 スポーツ庁）の活用
- ②教材配列等を工夫した学習過程

【水泳運動系領域】



第１・２学年「水遊び」

子供が３つの場「わくわくゾーン」「ぶくぶくゾーン」「ぷかぷかゾーン」を順番に移動し、それぞれの場で「水の中で移動する運動遊び（電車ごっこなど）」や「もぐる・浮く運動遊び（輪くぐり遊びなど）」をビート板や輪などの補助具を活用しながら楽しめるようにした。



第３・４学年「水泳運動」

学習アプリ「スイムマスターＳＳ」を活用して、子供自身が自分に合った学習課題を設定できるようにした。そして、友達とペア（固定）を組み、互いの運動の様子を見合いながら課題解決を図った。学習の進め方は子供にある程度委ね、必要に応じて教師が支援を行った。



第５・６学年「水泳運動」

クロールや平泳ぎを続けて長く泳ぐことを中心に学習過程を作成した。「スイムマスターＳＳ」を活用して、子供自身が自分に合った学習課題を設定できるようにした。そして、友達とペアやトリオ（課題に応じて）を組み、互いの運動の様子を見合いながら課題解決を図った。

３．一人１台端末を活用した評価活動



協働的な学びにつながる評価活動として、自分たちの動きを撮影して何度も見直したり、デジタル作戦ボードを活用して作戦を立てたりできるようにした。課題解決の手がかりを可視化することによって話し合いをより活発に行えるようにした。個別最適な学びにつながる評価活動としては、振り返りの場面でＡＩ機能を搭載した学習アプリを活用した。

４．健康的な生活スタイルの確立



保健領域では、規則正しい生活習慣の大切さについて、科学的根拠に基づく理解を深めるための専門的な内容を含む学習の充実を図った。
また、食育・健康教育については、体育科や家庭科のみならず様々な教科等で横断的・効果的に関連を図った取組を推進した。