

令和4年度授業改善推進プラン【4年生】

教科	現状の課題	具体的な改善のための方策
国語	<p>△学習した漢字を正しく習得したり、活用したりできない児童が多い。</p> <p>△自分の考えや思いを読み手に伝わるように表現することを苦手としている子が多い。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 小テストの形式を、新出漢字だけでなく、文章で答える問題にし、習った漢字を活用する力を養う。 図書の時間に本の紹介をしたり、ピブリオバトルを取り入れたりして、読書への意欲を高め、活字やさまざまな表現にふれる機会を増やす。 文章の書き方の例をいくつか児童に示し、文章を書くことへの抵抗を減らす。 書いた文章を友達と共有したり、読み返したりする活動を取り入れ、読み手に伝わる文章になるように書こうとする、相手意識を高める。
社会	<p>△資料から情報を正しく取り出したり、取り出した情報を比較・関連付けたりすることが難しい。</p> <p>△自分の考えを表現したり、学習したことを自分の言葉でまとめたりして、学習したことを活用できる児童が少ない。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ICT 等を活用して資料の提示の仕方や活用の仕方を工夫し、何を読み取ればいいのか明確にする。ペア活動やグループワークを取り入れ、考え方を広げたり、深めたりする機会を増やす。 学習のまとめに、ポスターや新聞を作る活動を行い、自分の考えや、疑問、さらに知りたいことなどを表現させることで、学習したことを活かす場を設ける。
算数	<p>△問題に対して、分からないことをすぐ質問し、まず自分の力で考える習慣が身に付いていない児童が多い。</p> <p>△学習内容が定着せず、既習事項を活用して次の学習に生かすことが難しい。</p> <p>△答えを導き出した方法や、正しいと考える根拠を、すすんで発表できる児童もいるが、躊躇する児童も多い。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 予想を出したり、友達の説明を聞いたりする時間を多く導入し、自分の力で考える素地を養えるようにする。 毎時間授業の初めに3分計算を行い、基礎基本の確実な定着を図る。既習事項を生かした考えを価値付けていく。 計算結果だけでなく、友達と自分の考えを比較したり、学び合う中で学習内容を深めたりする楽しさに気付けるような授業場面を増やす。
理科	<p>△実験への根拠のある予想や考察等を自分の言葉でまとめることが難しい。</p> <p>△理科の学習に対して興味をもって取り組んでいるが、さらに主体的に取り組み、思考を深めていこうという児童が少ない。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 根拠をもって書けている記述を価値付けたり、よく書けている児童のノートの内容を共有したり、ノートへコメントを通して助言したりし、自分の言葉で表現できるよう促す。 児童が主体的に活動できるよう目的意識や課題意識をもち、意図的に自然の事物・事象に働き掛ける活動を充実させる。
音楽	<p>△音楽づくりの学習に必要な音符の長さの理解やリズムうちが定着していない児童がいる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 音符カードやリズムカードを使い、音符の長さについて理解を深めたり、拍にのりリズム打ちをしたりする。ビジュアルDVD教材を用い、視覚からの意欲へもつなげていく。
図工	<p>△のこぎり、彫刻刀などの道具の使い方、技術の向上を図る必要がある。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 道具の使い方動画を作成し、大型テレビで解説して児童がわかりやすくすることで、意欲向上を図る。個別指導で不慣れた児童の技術の向上を図る。
体育	<p>△体育が好きな児童が多く意欲的に取り組むが、領域によっては諦めて練習を行うことが難しい児童もいる。</p> <p>△自分の課題やチームの課題を把握し、すすんで取り組むことが難しい児童がいる。</p> <p>△運動の行い方や安全への配慮を十分に理解させる必要があるが、複雑なものになると、十分に把握することが難しい児童がいる。</p> <p>△互いに協力し合ったり、認め合ったりする経験が少なく、学び合いにすすんで参加できる児童が少ない。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 児童の実態に合った場や課題を組み合わせ、選択したり補助したりしやすい学習環境を整える。 単元の初めに目標や理想とする姿を考えさせたり、学習カードを活用して自分の課題について考えさせたりする。また、手本となる映像を見せ、「こんな風になりたい」と学習意欲の向上を図る工夫をする。 本時の流れやめあて、ポイント等をICTを活用して、図や画像、映像で示し、視覚的に伝えられるようにする。 仲間と共にすすんで課題に取り組む、関わり合いを通して学び合い、友達同士認め合ったり、価値付けたりする大切さを積み上げていく。