

● 学校の教育目標

教育理念

日本の力となる子ども

かしこさ

ゆたかさ

たくましさ

● 重点目標

自ら学び 仲間と共に，夢や希望に向かう子供の育成

● 重点目標達成へのアプローチ

学びづくり

心づくり

身体づくり

■ 夢と希望を育むカリキュラムの創造

- \* 外部人材活用・体験活動の実施
- \* 多様な職域・職種との出会いを基盤とした「社会」とのコラボレーション

■ 「学びがい」を実感させる不断の授業改善

- \* ゴールと見通しを明確にした「ヒガゴ型問題解決型学習」の構築
- \* 自力解決と協働による納得解を重視した授業づくり
- \* どの子ども自ら学びを調整できるユニバーサルデザイン型の学びの試行
- \* やらされる「宿題」から，自ら必要な「学びをデザイン」する力の醸成

■ 自己肯定・相互肯定を基盤とした行動支援

- \* あらゆる教育活動，教育環境でヒガゴ型 PBIS の構築
- \* 子供のやる気を引き出すポジティブ行動支援教育の充実
- \* 意欲と協調を育てる家庭との連携

■ 心理的安全性を育む諸活動の充実

- \* いじめを許さず見過ごさない心を育む活動の充実
- \* 「かかわり」「つながり」を核とした，学級活動及び異学年交流の充実
- \* 場に応じた挨拶と正しい言葉遣いの日常化

■ 夢や希望に向かう基盤となる健康でたくましい心身の育成

- \* 体力・運動能力向上の具体目標をもたせる調査結果の活用
- \* 体力を自ら向上させる時間と機会の確保
- \* 家庭と目標を共有した，望ましい学習・生活習慣確立のための具体策の構築
- \* 災害や危機を敏感に感じ，自ら命と健康を守る力の育成

OODA ループによる 走りながら考える 機動的検証・改善

● 学年・分掌・チームにおける重点

◇学年・学級 心理的安全性を育む，ポジティブな言葉掛けにあふれた楽しい教室づくり		◆授業改善研究コアチーム * 単元や題材のまとまりのゴールと，そこに向かうための見通しを明確にした「ヒガゴ型問題解決型学習」の構築	
◇教務部 やらされる「宿題」から，掘り下げたい内容や必要と思う内容等について「学びをデザイン」する力の醸成	◇生徒指導部 「あ」かるく「い」つも「さ」きに「つ」たわるように，仲間や地域の人々に積極的に挨拶できる子の育成	◇保健体育部 達成感と意欲の向上をさせる体力テストや全校体力づくりと，結果の見える化	◇文化部 全校合唱の発表機会確保，設定によるつどいへの積極的動機付け
◇環境整備部 □ 学校改善に資する，人・もの・ことへの学校配当予算の選択と集中			
◆業務改善・学校DXコアチーム * 生成AIの活用による校務DXの可能性の調査・研究			

● 重点目標達成の基盤

■ 目標を共有し，働きがいに満ちた教職員による協働

- \* 働き方の再構築
- \* 共有したビジョンに向かって，手段を考える教職員の協働
- \* 支え合う職場環境づくり

■ 夢や希望を育む地域・社会とのコラボレーション

- \* 外部講師等の外部教育資源の積極開発
- \* より広いキャリア教育マインドの共有

■ 子供の心理的安全性を育む家庭との連携

- \* 真摯な対応(密に，褒めて，その先を共有する)を基盤とした相互の信頼関係の構築