令和３年度

清和小学校グランドデザイン

◇　知識の理解の質を高め資質・能力を育む「主体的・対話的で深い学び」の充実
◇　知識・技能の習得，思考力・判断力・表現力の育成，学びに向かう力・人間性等の涵養
◇　「学校の新しい生活様式Ver．５(2020.12.3)」による新型コロナウイルス感染症対策の徹底

国・県の関係諸施策，地域・児童の実態
保護者，校区民の願いと教職員の思い　など

鹿児島市の教育
〈か〉鹿児島市に誇りをもち　〈ご〉これからの時代に必要な生きる力を養い
〈し〉心身ともにたくましく　〈ま〉学び続ける人材を社会全体で育成します

Plan

【学校教育目標】　「夢や希望を抱いて挑戦し，心豊かで，よく学び，心身ともにたくましい子どもを育成する」

【一校一改善】＝「あ・ハ・は運動」
(あ)いさつ → 自分から先に にこにこと
「(ハ)イ」の返事 → 聞こえる声で はっきりと
(は)きもの → かかとをそろえて 気持ちよく

目指す「清和っ子」：チーム「清和」～地域とともにある学校～
せ　(せ)いいっぱい　学び深める　清和っ子
い　(い)つも笑顔で　みんななかよし　清和っ子
わ　(わ)くわく　チャレンジ　清和っ子

Do

せいいっぱい学び深める清和っ子
校訓　「かしこく」

〈学校の役割〉
1　学力の向上(諸検査の結果分析)
・　学習態度　※ 特に「聴く」
・　思考力・判断力・表現力等
・　学習意欲とｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝ能力
・　「学びの羅針盤」の積極的活用
2　読書活動の推進
・　読書旬間の充実(６・11月)
・　外部人材の活用(読み聞かせ)
3　校内研修の充実
・　情報活用能力に係る研修の推進
・　時代の要請に基づいた研修
4　情報活用能力の育成(GIGAｽｸｰﾙ)
・　一人一台端末，高速通信の活用
・　論理的思考力の育成(ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾐﾝｸﾞ)
・　情報モラルの育成
5　学校支援ボランティアの活用
〈家庭の役割〉
1　基本的生活習慣の定着
2　家庭学習の習慣化(学年×10＋10分)
3　「１日20分読書」運動の取組
〈地域の役割〉
1　放課後児童クラブとの連携
2　放課後こども教室との連携

研究テーマ（仮）
子どもたちが主体的に学び，学力の向上を目指す授業の展開

いつも笑顔でみんななかよし清和っ子
校訓　「うるわしく」

〈学校の役割〉
1　豊かな人間性の涵養
・　「あ・ハ・は」運動への取組
・　「考え・議論する」道徳教育
・　個性あふれる学校づくり推進事業
・　特別支援教育の充実
2　生徒指導の充実
・　いじめ，不登校，問題行動の未然防止と早期発見・解決
・　人権教育の視点に立った学級経営
・　「がん教育」等への取組
・　児童，保護者との教育相談
〈家庭の役割〉
1　基本的生活習慣の定着
・　学校の「あ・ハ・は」運動の共有
・　「早寝，早起き，朝ご飯」
2　規範意識，耐性の醸成
・　登下校時の交通ルールの遵守
・　「は・さ・み」指導の徹底
・　思いやりあふれる言葉遣い
・　ＳＮＳ等の利用のきまり
〈地域の役割〉
1　あいさつ運動の推進と啓発
2　地域行事等で認め，励ます場の設定

わくわくチャレンジ清和っ子
校訓　「たくましく」

〈学校の役割〉
1　体力・気力つくりの取組
・　スポーツテストによる実態把握
・　正課体育での運動量の確保
・　「チャレンジかごしま」の挑戦
2　健康生活習慣の育成
・　歯磨き指導(ブラッシング指導)
・　むし歯治療(治療率80%)
・　新型コロナウイルス感染症予防
・　食に関する指導(残食減)
3　安全指導・安全管理の徹底
・　安全点検と迅速な補修・修繕
・　登下校安全指導の徹底
・　避難・対処訓練の実施
〈家庭の役割〉
1　運動習慣の定着
・　一校一運動(縄跳び)との連動
・　長期休業中の親子運動の啓発
2「自分の命は自分で守る」
・　自分で考え，判断する力の育成
・　安全に関する知識・技能
〈地域の役割〉
1　校区行事への参加と協力
2　社会体験活動との連携

【「チーム清和」達成数値目標】
・　いじめ，不登校，交通事故→０
・　学力→単元テスト８割以上
・　読書→自己目標冊数100%達成
・　学校職員定時退庁(毎週金曜日)
・　チャレンジかごしま(長縄)→全学級挑戦
・　むし歯治療率→80%以上
・　家庭学習→学年目標時間定着90%以上
・　学校職員目標退校時刻→19:00

Check

職員・保護者による学校評価
教職員評価システム（当初・中間・最終）
学校関係者評価委員会 信頼される学校づくり委員会
清和校区コミュニティ協議会

Action

課題の明確化と令和３年度教育課程編成の重点
コミュニティ・スクールに向けた「社会に開かれた教育課程」の編成

◎　**ＧＩＧＡスクール構想**：児童1人1台端末，及び高速大容量の通信ネットワークを一体的に整備(プログラミング教育の推進)
◎　**主　権　者　教　育**：主権者として，平和で民主的な社会づくりに参画するための資質や能力を育成
○　**スタートカリキュラムの推進**：義務教育の始まりに円滑に適応できる教育課程の創造
○　**キャリア・パスポートの作成と引継ぎ**：小中高を連続して，自分の生き方や将来を考えられるようにしていく道標

◎　**学校における働き方改革の推進**：教材研究を基に練られた授業を実践し，生き生きと子供と向き合える職場環境づくり