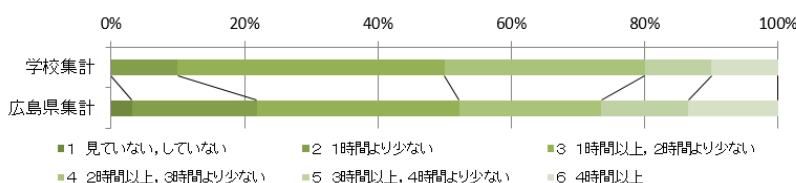


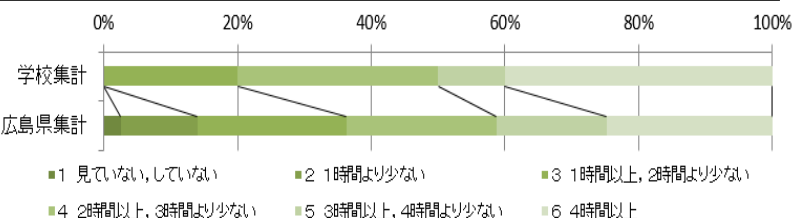
質問紙調査（「基礎・基本」定着状況調査：児童質問紙調査）

（１）生活・学習

ふだん、1日何時間くらいテレビを見たりゲームをしたりしていますか。



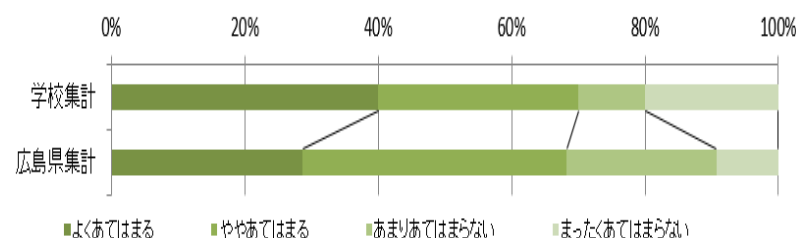
休日、1日何時間くらいテレビを見たりゲームをしたりしていますか。



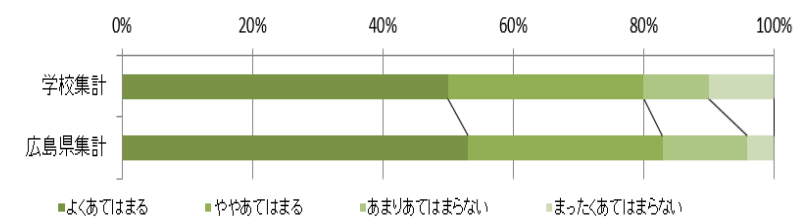
児童の回答についての課題（現状値）	今後の具体的な取組の内容	学年	目標値	検証方法	検証時期	実施数値	現状からの伸び
「ふだん1日何時間くらいテレビを見たりゲームをしたりしていますか」で、2時間より少ない割合は50%、また、休日では20%と回答している。さらに、4時間以上テレビを見たり、ゲームをしたりしていると回答したのは、平日で10%、休日では40%もいる。	学期ごとの「家庭生活振り返り週間」において、「テレビとゲームの視聴時間が長い」ことを重点に置き、脳や視力との関係、健康面なども指導する。また、家庭生活振り返り表や学級懇談等を通して、保護者の意見も聞きながら、家庭との連携も図る。	全学年	4時間以上テレビやゲーム、平日0%、休日15%以内	家庭生活振り返り表	10月 1月		

（２）教科

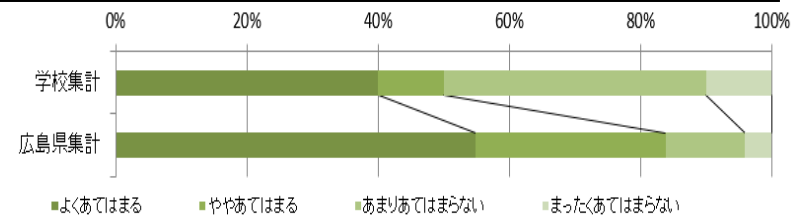
国語の勉強は好きです。



算数の勉強はよく分かります。



理科の勉強は好きです。



	児童の回答についての課題（現状値）	授業改善の方向性や具体的な取組	学年	目標値	検証方法	検証時期	実施数値	現状からの伸び
国語	「国語の勉強は好きです」と回答したのは70%で、好きではないとした割合は30%である。	授業において、ゲーム的な要素を取り入れた学習（例えば熟語やことわざ作り）をすることと、ゴールを明確にした単元を貫く言語活動を仕組み、児童がそのゴールに向けて目的や必要性を感じ、意欲的に学習できる取組を行う。	全学年	80%	アンケート	2月		
算数	「算数の勉強はよく分かります」と回答したのは80%で、分からないとした割合は20%である。	新しい単元に入る前には、必ずプレテストを実施し、前時までの学習内容の定着を確かめる。そして、補充指導を行い、スタートをそろえて新しい単元の学習に入る。さらに、単元末テストの前には到達度を見る練習問題を行い学力補充を行う。	全学年	85%	アンケート	2月		
理科	「理科の勉強は好きです」と回答したのは50%で、好きではないとした割合は50%である。	単元の導入、または単元の学習中に、児童が疑問を抱く投げかけを行った後、理科の学習内容と日常生活との接点を改めて考えさせたりすることで、理科の学習は現実とかけ離れた内容ではないと気付かせる。	3年以上	75%	アンケート	2月		