





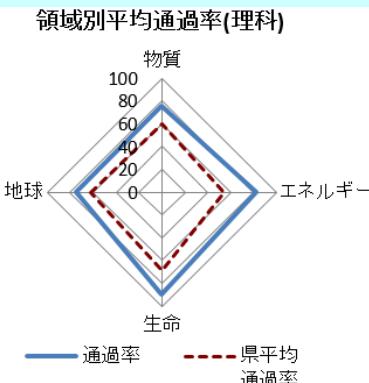
# 指導方法等の改善計画について

[理科]

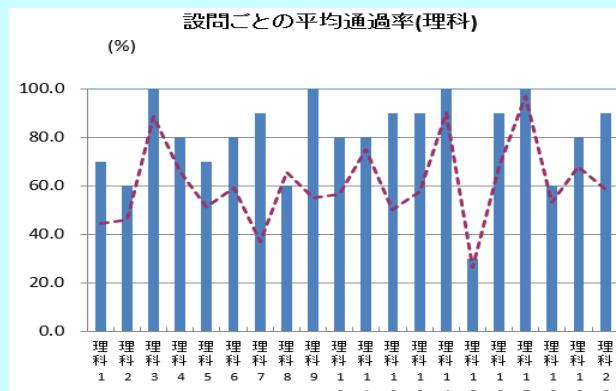
神石高原町立豊松小学校

## 「基礎・基本」定着状況調査 本年度通過率 (本校 80.0%, 県 60.6%)

**領域別平均通過率**



**設問ごとの平均通過率**



## 本年度の結果について

- 理科の結果、タイプIは83.8%，タイプIIは72.9%の通過率となっている。この結果から、「生命」の領域については、定着が図られていると考えられるが、「地球」「物質」の領域において、タイプIIの通過率が低いという課題が見られる。特に「地球」の領域で、太陽の動きや影のでき方にについては理解できているが、その理由を理科の用語を使い順序立てて書くことができていない。
- 昨年度は「空気のあたたまり方と生活との関連」において、問題文の言葉に対する実際の空気の動きがイメージできていないという課題が見られた。そこで、目に見えない熱の伝わり方を文章で表現するとともに矢印等の図で表す活動を取り入れ、事象をイメージする力を高めてきた。その結果、今年度の同様の問題「水の温度と体積の変化と生活の関連」では、通過率が昨年度の約2倍となった。

## 重点課題

### 【課題1】

- 「太陽の動きと影の関係」の問題の通過率が30%である。太陽の動きや影のでき方にについては理解できているが、その理由を「方位」や「きまり」を使い順序立てて書く力が不十分である。

### 【課題2】

- 「物の重さと体積の関係」の問題の通過率が60%である。体積と重さの関係の理解が不十分である。また、問題文の中の文言とそれを表した図を関連付けて考える力も不十分である。

## 重点課題に対応した改善指導内容及び方法（授業）

### 【課題1】

- 太陽の動きや影のでき方にについては、シミュレーションソフトや視聴覚機器を活用し、それを理科の用語を使って説明させた上で、実際の教室や学校での位置関係と関係付けて、ノートに絵や図を加えて整理させる。また、「方位」に関しては、理科だけでなく社会科や総合的な学習の時間にも声に出して確認させる。

### 【課題2】

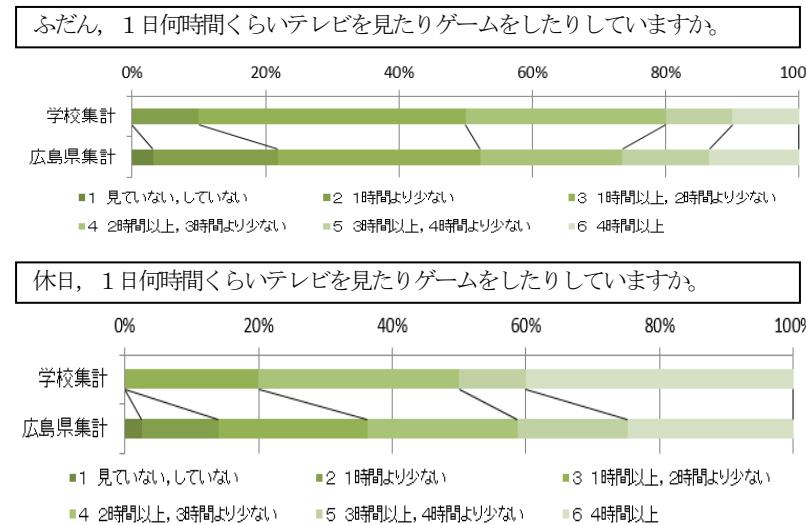
- 物の形と重さの関係について、粘土などの身の回りにある物を平らにしたり、丸めたりするなどして形を変え、手応えなどの体感を基にしながら重さの違いを比較する。また、てんびんを用いたり、自動上皿はかりを用いて重さを数値化したりすることで、物は形が変わっても重さが変わらないことをとらえさせる。体積と重さの関係について、粘土や砂などの身の回りにある物で、体積を同じにしたときの重さの違いを、手応えなどの体感を基にしながら比較する。また、てんびんを用いて比べたり、自動上皿はかりを用いて重さを数値化したりすることで、体積が同じでも物によって重さが違うことをとらえさせる。

【課題1】	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
学年・方法	4学年「天気と1日の気温」復習テスト	3学年「かげのでき方と太陽の光」単元末テスト		全学年 学期末テスト		4学年 H28「基礎・基本」	全学年 学年末テスト
目標値	平均通過率 80%以上	平均通過率 80%以上		平均通過率 80%以上		平均通過率 75%以上	平均通過率 80%以上
実施後数値							

【課題2】	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
学年・方法				全学年 学期末テスト	4学年「ものの温度と体積」単元末テスト	4学年 H28「基礎・基本」	3学年「ものと重さ」単元末テスト
目標値				平均通過率 80%以上	平均通過率 80%以上	平均通過率 75%以上	平均通過率 80%以上
実施後数値							

## 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



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	現勘から
「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



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	現勘から
「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、分からないと回答した割合は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り、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		