（管理規則第３条実施要領　別紙様式）

２０２２　年度（令和４年度）学校評価自己評価表

鳳　　中学校区	校番　３６	福山市立伊勢丘小学校
	最終更新日	2022年（令和4年）10月26日

Ⅰ　福山市

ミッション　　福山に愛着と誇りを持ち，変化の激しい社会をたくましく生きる子どもを育てる。
ビ ジ ョ ン　　「福山１００NEN教育」の基本理念のもと，各中学校区・学校が「２１世紀型“スキル&倫理観”」の育成に向けた特色ある教育課程を編成し，日々の授業を中心として評価・改善を進めながら，子どもたちの確かな学びを実現している。

Ⅱ　中学校区

前年度学校関係者評価の主な内容

- 児童生徒が主体的に活動できるように，工夫をした取組がなされ，さらに創造的な活動が生まれている。
- 子供たちに思考力・表現力の育成に向けた，小中一貫の取組を深める必要がある。

児童生徒の現状

- 表現する力について，「自分の考えを話すこと」は少しずつできるようになっているが，「書くこと」や「読解力」に課題がある。
- ICT 活用の能力は高まっているが，情報モラルに関わる計画的・継続的な場取組が必要である。

育成する力（21世紀型“スキル&倫理観”）	思考力・表現力　　他者と関わる力
めざす子ども像（義務教育修了時の姿）	自己を認識し，自分の人生を選択し，表現することができる。 ・論理的に考え，他者の考えを尊敬しつつ，自らの意見を主張することができる。 ・他者や集団のために，自ら考え主体的に行動できる。
中学校区として統一した取組等	論理的に考え，判断し，他者の考えを尊重しつつ，自らの考えを表現する力を育てる。

Ⅲ　自　校

ミッション

未来を拓くリーダー性を育てる　～　教育を通して笑顔と感動を！　～

学校教育目標

自ら学び 人間性豊かな子を 育てる

現　状

＜児童生徒＞

〇学力調査等で「自ら考える」「工夫して表現する」点に課題が見られた。授業の中で，児童自らが問いを持ち，資料を読み，書き，考えを交流しながら探究する力を付ける必要がある。また，自らを振り返り，学びを調整する力を高める。

〇行事や委員会活動，SDGｓに係る学習活動において，創造的な取組が見られた。自分たちができることを主体的に進めようという意欲が高まっている。

〇「伊勢リンピック」の実施や朝のストレッチタイムにより，自己の体力や運動への関心が高まりつつある。一方では，運動に対する苦手意識のある児童もいる。また，食品ロスに係る取組を積極的に展開し，食への関心を高めた。

＜授業＞

〇児童が，知識を習得・活用できるよう学習内容をつないだカリキュラムを作成し，学びづくりを行うことができている。

〇一人一人の学習状況を把握するとともに，つまずきを深く分析し，児童が知的好奇心を発揮し意欲的に追求する学びの場や，学びを促す教師の働きかけについて工夫・改善する必要がある。

育成する力（21世紀型“スキル&倫理観”）		・・・・・リーダー性・・・・・ ①生きて働く知識・技能 ②思考力・表現力 ③他者と関わる力 ④全力でやりぬく力
めざす子ども像	①	知識をつなげて理解し，活用する子
	②	「なぜ？」を大切に，じっくり考え，決め，表現する子
	③	みとめ合い，協力して取り組む子
	④	あきらめず挑戦し，最後までやりぬく子
研究	テーマ	「分かる・できる・もっとやってみたい」を実感する学びの創造 ～「個別最適な学び」&「協働的な学び」の効果的な設定を通して～
	内容等	〇つまずきの分析をもとに知識の習得・活用を目指した「つなぐ単元デザイン」 〇「個別最適な学び」&「協働的な学び」を組み合わせ学びを深めるファシリテート 〇学びを調整・向上させる評価問題，振り返り
めざす授業の姿		児童一人一人が，自ら問いをもち意欲的に追求することで， 「分かる・できる・もっとやってみたい」を実感し，学びを深める授業 ・児童が知的好奇心を発揮し，自らの問いを意欲的に追求する。 ・児童が，他者と関わり合い，表現し合いながら，学びを深める。 ・児童自身が，学習を振り返り，自己の成長や課題に気付いて，学習を調整する。

Ⅳ　目標・取組及び評価指標等の設定と評価

福山市立　　伊勢丘小　　学校

年目	中期経営目標	重点	分類	短期経営目標	目標達成に向けた取組	評価指標	中間評価(10月1日) □指標に係る取組状況	プロセス評価	達成評価	改善方策	最終評価(2月末) □指標に係る取組状況 ◎短期中期経営目標の達成状況	プロセス評価	達成評価	総合評価	改善方策
1	主体的に学び続け，協　働的・創造的に活動する児童の育成	★	継続	児童の「わかる・できる・もっとやってみたい」を実感する学びづくりの実現	◆つなぐ単元デザインの交流（学期毎） ◆「視る，見る，見せる」Week（年間3回） ◆分析データをもとにした検証・改善（学期毎）	○達成度80%以上 ・評価問題等の正答率 ・振り返りの記述（事実・関連付け・変容・調整が見られる） ○児童の肯定的評価　80%以上 ・「わかる・できる・もっとやりたい」と思う ・学習が自分に合っている	□評価問題86% 振り返りタイムを設け，連絡帳へ記入，視点を持たせるなどし，自己の学びと関連付けたり，調整できたりする児童が増えた。 □児童の肯定的評価　87% 知識がつながるよう学習内容を組み立て，活用の場を工夫した結果，多様な方法で学びを深めることができた。	3	4	・分析データから３つのつながりを意識したカリキュラムの作成 ①内容（系統性） ②地域学習 ③保幼小連携 ・教職員が楽しいと感じ，研修が日常化するような授業研修を実践する。					
				関わり合い，認め合う創造的な活動による自己肯定感の向上	◆児童が目的意識を持って取り組むリアルな活動の設定と評価の工夫	○児童の肯定的評価　90%以上 ・自分で考え，挑戦した ・やり遂げた ・自分や他の人の良さに気付いた	□児童の肯定的評価　88% ・挑戦 86.1% ・やり遂げ 88.9% ・人の良さ 89% 様々な行事等で課題を明確にして活動後にふり返りをさせることで，目的意識をもって取り組ませたり成功体験を味わわせ次の活動の意欲へとつなげたりすることができた。	3	3	・ふり返りシートを学年・学級での活動でも活用することで，課題設定やふり返りをする力を高める。 ・良い所みつけを継続して取り組みながら，内容を交流したり他学年とも関わったりすることで，自分や他人の良さに気付く視野を広げる。					
				自らの健康（食）・体力に関心を持ち，意欲的に取り組む態度の育成	◆児童自らが，自分に合った目標を決め，取組方法を改善していく学習活動の工夫	○児童の肯定的評価 ・運動が嫌い・やや嫌い　10%以下 ・自分に合った課題に向け，健康・体力づくりに取り組んだ　80%以上 ○体力テストの記録を伸ばした児童　85%以上	□運動が嫌い・やや嫌いと答えた児童5.7% 自分に合った課題に向け，健康・体力づくりに取り組んだ児童は86% □体力テストの記録を伸ばした児童は85%（長座体前屈） 毎朝のストレッチの成果がでていた。	4	4	・今年度の体力テストの結果をふまえ，新しいストレッチに改善し，毎朝行う。 ・体育の授業で児童の運動が選択できる場を設けた授業を行っていく。					
2	信頼される学校づくりの推進		継続	子供，保護者・地域，教職員の満足度の向上	◆「挑戦，協働」をキーワードに，教職員一人一人の課題意識をもった取組の実施	○児童・保護者・教職員の肯定的評価 ・児童の学校が楽しい ・保護者の満足度 ・教職員の個性が認められやりがいがある（90%以上） ・授業づくりの時間がある（80%以上）	□児童アンケート 学校が楽しい(88%) □保護者アンケート 学校が楽しい（92%） 授業の工夫(91.9%) 情報発信(80%) □教職員アンケート 個性が認められる(96.0%) やりがい(100%) 授業作の時間(60%) 通信やクラスルーム等を利用して，学校の様子がわかるように伝える必要がある。 授業づくりの時間確保をする。	3	3	・学校の取組や児童の頑張りが保護者に伝わるような発信の仕方を工夫する。 ・授業づくりの時間を確保するため，時間意識，業務の意義を考えて働く。					

［プロセス評価の評価基準］

評点	評価基準
5	取組の目的に対する共通理解が顕著に認められ，状況の変化，問題が生じた際は，協同的な課題解決が十分に図られた。
4	取組の目的に対する共通理解が認められ，状況の変化，問題が生じた際は，協同的な課題解決が概ね図られた。
3	取組の目的に対する共通理解が一定程度認められ，状況の変化，問題が生じた際は，協同的な課題解決がある程度図られた。
2	取組の目的に対する共通理解が認められ難く，状況の変化，問題が生じた際の協同的な課題解決があまり図られなかった。
1	取組の目的に対する共通理解が認められず，状況の変化，問題が生じた際の協同的な課題解決が図られなかった。

［達成評価の評価基準］

評点	評価基準
5	目標を大幅に達成し，十分な成果をあげた。
4	目標を概ね達成し，望ましい成果をあげた。
3	目標をある程度達成し，一定の成果をあげた。
2	目標を下回り，成果よりも課題が多かった。
1	目標を大きく下回り，成果が認められなかった。

［総合評価の評価基準］

評点	評価基準	
5	１００％以上の達成度	十分に目標を達成できた。
4	８０％以上１００％未満の達成度	概ね目標を達成できた。
3	６０％以上８０％未満の達成度	ある程度目標を達成できた。
2	４０％以上６０％未満の達成度	あまり目標を達成できなかった。
1	４０％未満の達成度	目標を達成できなかった。