

<神辺小学校区>

互いの授業・保育での遊びや学びの姿を見合うことで、取組を見直す。

見る時の中心となる観点は、次の3点とする。

- ①数・ことばの獲得 ー数量や図形、標識や文字などへの関心・感覚
- ②ことばによる伝え合い
- ③自己を認識する姿 ー自分を振り返る姿 などー

\* 幼保小合同研修、小中合同研修を各2回ずつ年間計画に位置付けて実施。

\* 課題・取組・実践の共有化を図る。

\* 研修のまとめを幼保小中で共有し、12年の育ちを見通した連携を図る。



年間行事

Schedule

4月

始業式  
入学式  
参観日  
学級懇談会  
教育後援会・PTA  
総会  
個人懇談



5月

遠足  
学区民体育大会  
自転車大会  
避難訓練（火災）



6月

広島県「みんなで減災」  
一斉防災教室  
修学旅行  
社会見学  
参観日  
学級懇談会  
プール開き

7月

個人懇談



8月

野外活動  
始業式



9月

道徳参観日  
教育講演会（道徳）

10月

運動会



11月

県内一斉防災訓練  
避難訓練（地震）  
学習発表会

12月

個人懇談



1月

始業式  
持久走大会



2月

避難訓練（不審者）  
参観日  
学級懇談会  
新入生交流会

3月

6年生を送る会  
卒業式  
修了式  
離任式

この他にも、各地域と相談の上、子どもたちの地域行事への参加を計画します。

# 白白 勤考

2025年度（令和7年度）学校要覧  
福山市立神辺小学校



〒720-2124 広島県福山市神辺町川南 2912-11  
TEL : 084-962-0037 FAX : 084-962-0045  
Mail shou-kannabe@manabi.city.fukuyama.hiroshima.jp

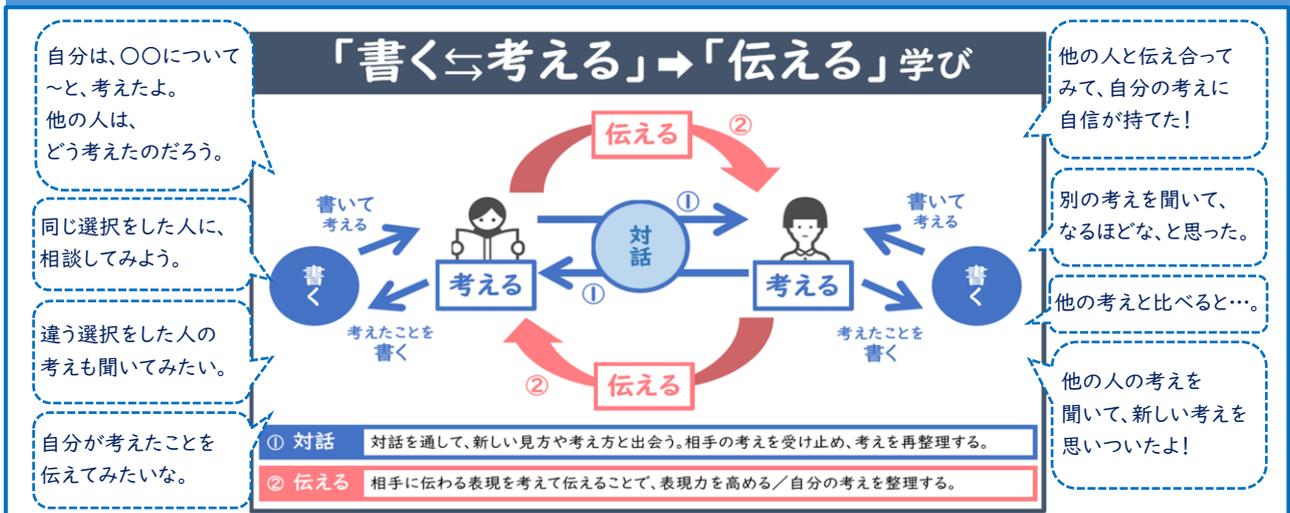
学校教育目標

# 自考自動 ~自ら考え、自ら行動する~

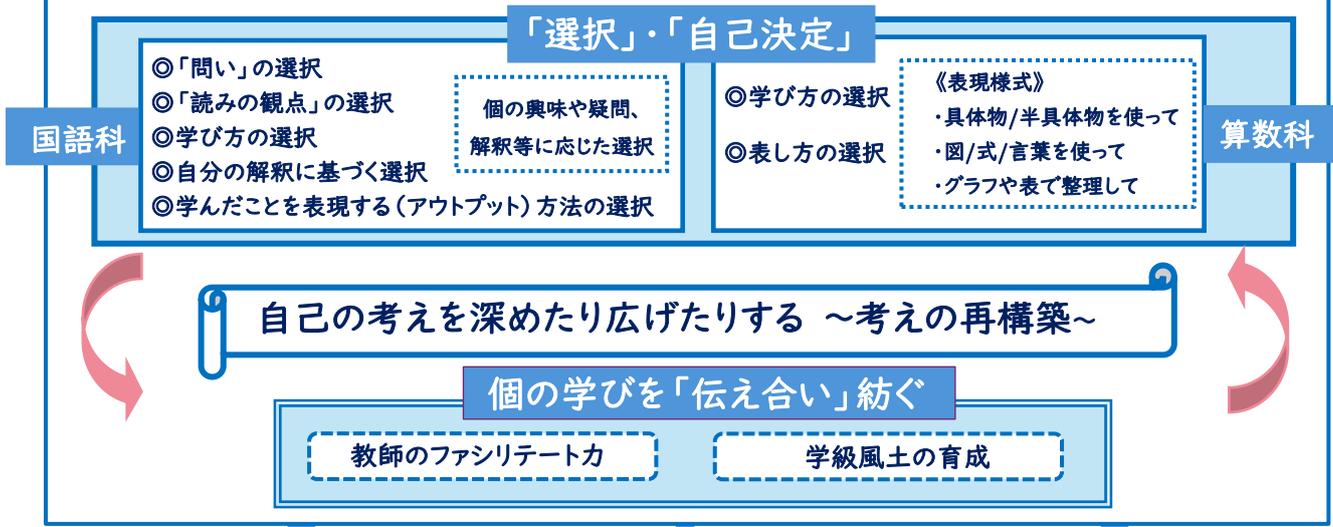
めざす子ども像

「学ぶ」姿	「生活する」姿
「書く⇔考える」学ぶ姿 問題発見 → 問題解決を進める姿 状況から判断する姿 相手の立場に立ち、相手の気持ちを考える姿	行動に移す姿 — 試し、挑む姿 — 自分にできることをやってみる姿 率先して行動で示す姿

## “対話”と“考えの再構成”を通じた「書く⇔考える」→「伝える」学び



## 学び手が「選択」し、「自己決定」したことを「伝え合う」授業のデザイン



**確かな学力**

学び手が「**選択**」し「**自己決定**」したことを「**伝え合う**」授業

➡①学び方や表し方を選択し、一人一人が学ぶ。  
 ②個の学びを「伝え合い」紡ぐ。  
 ③考えの再構築をする。

**豊かな心**

伝える学びの基盤となる「**挨拶**」

➡挨拶を返す(反応すること)の推進

**健やかな体**

運動を**振り返り** **行動に移す**学び

➡振り返りシートの活用と環境構成

# 児童の実態を把握し、選択肢（オプション）を取り入れた授業改善

## 「学びのユニバーサルデザイン」

すべての学習者にとって、効果的でインクルーシブな学習のデザインを目指すもの

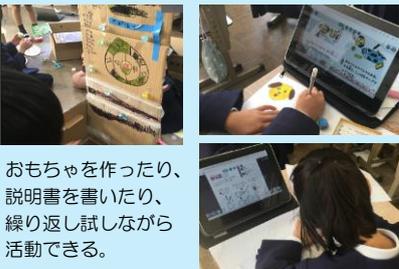
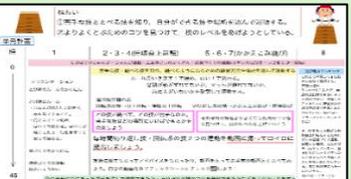


学びのユニバーサルデザインの考え方を取り入れ、

**多様な選択肢（オプション）を提供する**

ことで、子どもたちの可能性を広げる。

子どもたちの多様な学び方に合わせ、学習方法や指導方法を工夫し、思考や表現の手立てとなる選択肢（オプション）を取り入れることで、児童一人一人が学ぶ方法を選択したり、自覚したりしながら進めていく。

1 取組～なぜ学ぶのか～ 学びの目的をもつための多様な選択肢の用意	2 提示（理解）～何を学ぶのか～ 学びの内容を明らかにするための多様な選択肢の用意	3 行動と表出～どのように学ぶか～ 自分に合う学び方を選べる多様な選択肢の用意
<b>目的の共有</b>  「おもちゃランドへようこそ」 ～1年生とおもちゃで遊ぼう～ ・自分たちが作ったおもちゃで遊んでもらう。 ・おもちゃの説明書を書いてプレゼントする。	<b>活動の場の提示</b>  材料や活動で、教室が分かれる。	<b>場の選択</b>  おもちゃを作ったり、説明書を書いたり、繰り返し試しながら活動できる。
<b>課題の選択</b>  「跳び箱オリンピック」 ・跳び箱の基本的な運動や技能を身に付けるために、自分で技を決めて披露する。	<b>チェックリストの提示</b> できたら回しよう！ <input type="checkbox"/> 両手をマットに着ける。 <input type="checkbox"/> 頭の後をマットに着ける。 <input type="checkbox"/> 真っ直ぐ前転する。 <input type="checkbox"/> 両手を高くする。 <input type="checkbox"/> 頭の後をマットに着ける。 <input type="checkbox"/> 真っ直ぐクルンと前転する。 <input type="checkbox"/> 両足をそろえて着地する。	<b>内容の選択</b>  自分の技能に合わせて、練習方法や場を選択し、挑戦できる。
<b>内容と興味の関連</b>  「立体アイテムを作ろう」 ・角柱や円柱を組み合わせて、立体を作る。 （児童の得意や好きから単元のゴールを設定）	<b>学習計画の提示</b>  学習計画を共有し、児童が、自分の学習の進め方の計画を立てる。	<b>ペース/学び方の選択</b>  自分の興味・関心や学習のペースによって、学習の課題を選択できる。体験的に学習できるコーナーを設けることで、自分で課題を乗り越えることができる。

すべての子どもが「わかった!」「できた!」を実感できる