

	課題分析	授業改善策	振り返り
1年	（算数）①基礎基本となる知識・技能の習得に差があること。②算数を学ぶことが楽しいことを実感し、主体的に算数を学ぶことができるようにすること。	①発言やノート、成果物を基に児童の習熟の様子を把握し、個に応じた指導を行う。②具体物や ICT 機器を積極的に活用し、算数の学習に関心をもたせる。	
2年	（算数）既習事項を使って課題に対する自分の考えをもつこと。自分の考えを説明すること。友達の考えから学ぶこと。	（算数）ICT 機器を活用してノートの画面を共有して考えを交流する場面を設定し、考えを深めることができるようにする。	
3年	（算数）既習事項を生かして、自分の考えを図や式や言葉で伝えること。友達の考えと比べて自分の考えを広げたり、深めたりすること。	（算数）ICT 機器を使って、具体的な解決場面をイメージしやすくし、問題解決の道筋を導き出す。ICT を活用して考えを交流し合い、考えを深めることができるようにする。	
4年	（算数）友達の考えを自分の考えと比べながら聞いたり考えたりして自分の考えを広げたり深めたりすること。	（算数）ICT 機器を活用してノートの画面を共有して考えを交流する場面を設定し、友達の意見を聞いて考えを深めることができるようにする。	
5年	（算数）既習事項を生かして新しい問題に取り組むこと。友達と進んで考えを交流し、考えを深めること。	（算数）導入場面で既習事項を想起させる活動を行う。オクリンクなどの ICT 機器を活用して交流し、考えを深めることができるようにする。	
6年	（算数）自分の考えを根拠を示しながら表現し、伝えること。	（算数）図や表・式などを活用して根拠を提示し、オクリンクなど ICT 機器を使って、お互いの考えを交流する場面を作り、自分の考えを深めることができるようにする。	
音楽	友達と関わりながら、音楽的な見方・考え方を広げること。	友達と交流の際の視点を精査した、児童の思考の流れを想定する学習活動を設定する。学びを深め合うための教師の関わりを工夫する。	
図工	造形的な見方・考え方を働かせながら制作活動に取り組むこと。	楽しいだけではなく、子供が追求したくなるような題材を研究する。また、そのための導入の方法を工夫する。	
家庭科	生活の営みに係る見方・考え方を働かせ、衣食住に関する実践的体験的な活動を通して、生活をよりよくしようと工夫する力を養う。	学習を通して、児童が自分や自分の家族の生活がよりよくなることを実感できる授業となるよう題材研究を行う。	