

令和4年度 全国学力・学習状況調査 結果分析

羽島市立中島小学校

1. 国語の結果と今後の指導

(1) 結果

- ＜全体＞・平均正答率は、全国や県の平均より上回っている。
- ＜領域＞・「話すこと・聞くこと」「言葉の特徴や使い方に関する事項」は平均正答率が高い。
 - ・「書くこと」「読むこと」は全国平均を上回っているが、全体的に低い正答率である。
- ＜課題＞・物語の登場人物の気持ちを理解することはできるが、物語の全体像を捉えて自分の考えをまとめることに課題がある。
 - ・自分の考えをどう表現してよいのか分からないという児童が多い。
 - ・与えられた条件を満たして文章を書くことが苦手である。
 - ・漢字の定着がやや不十分である。

(2) 今後の指導

- ・物語文の学習では、場面と場面をつないで読み取る学習を重要視し、全体像を理解できるようにする。
- ・ペアで交流する時間を授業の中に位置付け、自分の考えを確認したり仲間の考えからさらに自分の考えを広げられたりできるようにする。
- ・小集団で話し合う活動を設定し、自分の考えを話す場をつくとともに、どのように話すか相手に伝わるのか学べる機会を増やす。
- ・発達段階に応じて、決められた文字数で書いたり条件に合わせて書いたりする学習を位置付ける。
- ・新出漢字の学習を丁寧に行う。(漢字の意味・使い方例を重点的に行う。)
- ・タブレットのソフトを使って、漢字練習を繰り返し行う。
- ・漢字がんばり大会では、間違いやすい漢字を中心に出题し、繰り返し取り組むことによって、漢字の習得を図る。

2. 算数の結果と今後の指導

(1) 結果

- ＜全体＞・平均正答率は、全国や県の平均より上回っている。
- ＜領域＞・「図形」「データの活用」「数と計算」は平均正答率が高い。
 - ・「変化と関係」は全国平均を上回っているが、全体的に低い正答率である。
- ＜課題＞・学力の個人差が大きい。
 - ・筋道立てて考えることが苦手な児童が多い。
 - ・算数を学習するよさが分かっていない。

(2) 今後の指導

- ・タブレットのソフトを使って、学習内容を繰り返し練習し、基礎的基本的な学力の定着を図る。
- ・ペア交流で自分の考えを話したり、仲間の意見を聞いたりして考えを明確にする。
- ・多様な解決方法の共通点や相違点などを話し合う場を設け、深く考える力を養う。
- ・算数の時間の最後には必ず振り返りの時間を確保し、生活とのつながりを見つけたり既習内容を振り返ったりして、学ぶ喜びやできたという実感を味わえるようにする。

3. 理科の結果と今後の指導

(1) 結果

- ＜全体＞・平均正答率は、全国や県の平均より、やや上回っている。
- ＜領域＞・「生命」「地球」を中心とする領域は平均正答率が高い。
 - ・「エネルギー」「粒子」を中心とする領域は、全体的に低い正答率である。
- ＜課題＞・日常の生活と、理科の学習のつながりが考えられていない。
 - ・実験や観察結果から、事象に対する自分の考えをもつことに弱さが見られる。
 - ・基礎的な学習内容の積み重ねが不十分である。

(2) 今後の指導

- ・『問題を見つける→仮説を立てる→実験方法を計画する→観察、実験を行う→考察する→新たな問題を見つける』という授業過程で授業を行う。
- ・教科書の「学びを生かして深めよう」のコーナーを活用し、生活と理科の学習がどのように関わっているかを学習する。
- ・自然現象の性質や科学用語、実験器具の使い方など、基本的な学習内容を確実に指導する。

4. 児童質問紙の結果

(1) 結果（○：よかった △課題）

- 毎日、朝食を食べ、同じ時刻に寝たり起きたりしている児童が全国平均より高く、基本的な生活習慣が身に付いている。
- いじめはどんなことがあってもいけないと考え、自分は人の役に立つ人間になりたいという思いを持っている。
- 授業で ICT 機器を進んで活用し、ICT 機器が勉強に役立つと考えている児童が多い。
- 国語や算数、理科の勉強は大切で、将来役に立つと考えている児童が多い。
- 家の蔵書が全国や県と比べて多く、読書の時間も比較的多い傾向にある。
- △1日（平日）に4時間以上ゲームを行っている子が多い。
- △自分に自信がもてない児童が8割いる。
- △家で勉強している時間は、全国や県と比べると少ない。
- △課題解決に向けて自分から進んで取り組んだり、自分の考えをまとめたりする活動ができていると答えた子が少ない。

(2) 今後に向けて

- ・平日のゲームの時間が長い子が心配である。ゲームの時間が増えると、教科の正答率は低い傾向にあると言われている。引き続き学校では、長時間ゲームをすることによって生ずる体や心への影響を指導していく。家でも、お子さんと一緒にゲームの時間やルールについて話し合ってもらえるとありがたい。
- ・児童一人一人のよさを認めることを増やし、自分のよさを見つめて自信がもてるようにする。
- ・自分の考えを進んで話したり、仲間とともに高め合ったりする活動を増やし、新しいものを創り出す喜びを実感させる。
- ・授業で ICT 機器を効果的に活用しながら、児童が「わかった」「できた」と言える授業を心がけ、学習の楽しさを味わえるようにする。