



令和7年8月29日(金)

## 「教師の学び」

夏休みに入り、教師は研修が立て続けにありました。研修で学んだことと日々の実践を結び付けて考えたり、1学期を丁寧にふり返り対話して2学期の目標を考えたりしていました。

今年度の研究テーマ「考えは無限大～目標に向かってしなやかに考え続けるわたしたち～」についてもふり返る中で、教師一人一人の悩みや楽しみが共有されました。テーマの中にある「わたしたち」は、子どもはもちろん、そこに関わる大人も含まれています。全員がしなやかに考え続けることができるようにと、4つのプロジェクトを立ち上げました。

働き方	自己調整	やってみよう	学級経営
教員のしなやかさを高めるための工夫	教科における児童の学び方の追究	児童の得意を見出し、支援する場の設定の追究	集団作りのための教師の関わり方や場の設定の追究

学校生活全体として、神足小学校に関わる全員がそれぞれの目標に向かって試行錯誤し、挑戦し続けられるように取り組んでいきます。立ち上げたばかりのプロジェクトですので、まだまだ未確定の部分が多いですが、教師自身が学びや研究を楽しみ、そしてそれが子どもたちに伝わることを願っています。

2学期も変わらぬご支援よろしくお願いたします。





# 学年コーナー5年



## GO TO SUMMIT

### 学年目標

めざせ 三かん王

①関心 ②感動 ③感謝

5年生の学年目標は、「GO TO SUMMIT めざせ 三かん王 ①関心 ②感動 ③感謝」です。Summitとは、山の頂上(ちょうじょう)のことです。学校という山の頂上は、6年生です。格好良い、頼りになる最高学年6年生に向けて、この1年間が勝負になります。

また、三かん王は昨年度に引き続いての目標になります。何事にも「関心」を持ち、挑戦してほしい、失敗することもあるかもしれませんが、挑戦することが経験となり、新たな学びのきっかけにもなります。また、新しい発見、新しい学びは、「感動」や達成感を生みます。一人だけでなく、友達とその感動を分かち合えることで、協力への「感謝」が生まれます。そんな思いが学年目標には込められています。

## 遊び大会

7月10日、遊び大会がありました。5年生は今年から学級を二つに分けてコーナーを設営しました。

取り組みが始まる時に、遊びを企画、運営していく過程で、学校目標と照らし合わせて自分自身の目標を設定しました。また、遊び大会が終わった後に、取り組みを通してどのように自分自身が成長したかやどのように気持ちに変化していったかを振り返りました。

なんとなく行事に取り組むのではなく、自分自身の目標を決めて取り組むことで、目的意識のある行事になったようです。

### 取り組み前 → 取り組み後

	できている	できていない	UP!	できている	できていない
1 行軍をよりよくするために、いろいろ考え行動することができる。 ※(例:みんなが楽しめるように、〇〇を正采しよう(取り入れよう).)	4	③ 2 1	→	④	3 2 1
2 自分が何をすればよいか考えて意見を出したり、友達の意見を聞き取り入れて行動することができる。	4	③ 2 1		4	③ 2 1
3 みんなで楽しむことができる。	④	3 2 1		④	3 2 1
4 どんなことにもチャレンジしようとしている。	④	3 2 1		④	3 2 1

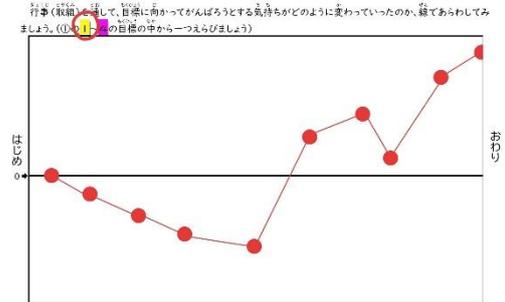
①【行事の前】 いまの自分について考えよう。

②【行事を終えて】 いまの自分について考えよう。

③ 2 ④、えらんだ理由を書きましょう。  
1も評価は3だけ、2も評価は3だから自分が何をすればよいか考えて意見を出すや、友達の見聞を取り入れたりし、行動するのを伸ばしたかったから。

④ 行軍(取組)を通して、成長できたこと、さらに伸ばしたいと思った力  
2:意見を出したり、意見を取り入れたりして行動する力をさらに伸ばしたいです。  
③ 次の行軍(取組)でチャレンジしたいこと、楽しみなこと。  
運動会がすごく、楽しみです。  
みんなと協力したりできるからです。

### 変化の様子



◎準備段階の場面⇒コーナーをよりよくするために、自分の意見が伝えられたことや、協力できたことに成長を実感する児童

◎遊び大会 当日⇒協力して仕事をできたことや、たくさん低学年が来てくれたことにうれしさを感じる児童

など、それぞれの視点で行事を振り返っていました。客観的に自分を見つめることは難しいですが、2学期も行事を更なる成長の機会へとつなげていってほしいです。