

令和6年度
学校よりの
特別号

甲府市立大國小学校

学校教育目標
「心豊かに、知性を磨き、たくましく主体的
に行動する子どもの育成」

輝け!!!
大國の子

～めざす子どもの姿～
○思いやりの心を持ち、助け合う子ども
○よく考え、自ら学び、進んで表現する子ども
○心身ともに健康で、進んで行動する子ども

R6. 10. 9. 発行 校長 青木 央

学力・学習状況調査(全国学カテスト)について



目的

児童の学力や学習状況を把握・分析し、学習における課題や生活状況の実態を明らかにすることにより、今後の教育指導や授業改善に役立てていきます。

対象

小学校6年

調査内容

- ①教科に関する問題(国語・算数)
- ②生活習慣や学習習慣に関する質問紙調査



～分析結果の概要～

I 本校の主な成果と課題



<成果>

国語

- ・目的や意図に応じて、集めた材料を分類したり関連付けたりして、伝え合う内容を検討することができる。

算数

- ・円グラフの特徴を理解し、割合を読み取ることができる。
- ・数量の関係を、□を用いた式に表すことができる。
- ・角柱の底面や側面に着目し、五角柱の綿の数とその理由を言葉と数を用いて記述できる。

<課題>

国語

- ・習った漢字を文の中で正しく使うことができる。
- ・人物像や物語の全体像を具体的に想像したり、表現の効果を考えたりすることができる。
- ・日常的に読書に親しみ、読書が、自分の考えを広げることに役立つことに気づくことができる。

算数

- ・速さについて、その意味を理解している。
- ・簡単な二次元の表を読み取り、必要なデータを取り出して、落ちや重なりがないように分類整理することができる。
- ・示された情報を基に、表から必要な数値を読み取って式に表し、基準値を超えるかどうかを判断することができる。

2 改善点 今後の取組・授業改善について

国語

- ・文や文章の中で、漢字を正しく使おうとする習慣を身につけさせる。送り仮名や仮名遣いに気をつけさせたり、語句の構成や変化を理解し、語彙を豊かにする。
- ・人物像を想像するために、登場人物の行動や会話、様子などを表している複数の叙述を結びつけ判断する。
- ・本などの中の言葉から自分を支える言葉を見付けたり、新たな考えを発見したりする事により、読書の意義を頼強く実感できるようにする。

<授業改善に向けて>

「読むこと」の学習と、読書活動の年間指導計画との関連を意識して指導することにより、「読むこと」の資質・能力を高めつつ、日常的に読書に親しむことができる児童の姿を目指す。

算数

- ・二つの数量の関係に着目し、速さなど単位量当たりの大きさの意味及び表し方について理解できるようにする。
- ・目的に応じて必要なデータを取り出して、落ちや重なりがないように分類整理し、表に表したり読んだりする。
- ・日常生活の問題を解決するために、必要な数値を用いて処理したり、その結果を式に表したりすることができるようにする。

<授業改善に向けて>

勘や個人的な経験則に頼っては妥当な判断できないときに、データ収集、分析し統計的に解決する。問題設定においては、児童が興味を持ちそうな事柄を取り上げ、一人一人の問題意識に基づいて、計画の見通しをもてるようにする。

3 質問紙調査における本校の主な特徴

<自分・友達に関わって>

- 「いじめはどんな理由があってもよくない」「人が困っているときは進んで助けている」のポイントが90～100%といずれも高い。
- 「友達関係に満足していますか」「自分にはよいところがある」のポイントは80%を超えている。

<学校・社会に関わって>

- 「人の役に立ちたい」のポイントは80%を超えている。
- 「学校へ行くのは楽しい」「自分と違う意見について考えることは楽しい」のポイントは70%台とやや低い。

<学習・生活習慣に関わって>

- 「朝食を毎日食べている」は80%を超えている。
- 「毎日同じくらいの時刻に起きている」のポイントも同様に高いが、就寝時刻についてはばらつきがある。
- 学校以外で勉強をする時間が少ない傾向にある。
- 「新聞を読んでいますか」の割合は非常に少ない。

※以上割合を示したものは、「当てはまる」「どちらかといえば、当てはまる」の割合を合計したものを提示していますが、今年度の傾向として、どの質問においても「どちらかといえば」を選ぶ児童が多く見られました。

4 質問紙から考えられる改善点

- さらに自己肯定感を高められるよう、成就感、達成感を味わい、相互に認め合える場を大切にしていく。
- 家庭との連携を図りながら、家庭学習に取り組む環境づくりを進めていく。
- 書籍、新聞に親しめる環境づくりに引き続き力を入れていく。
- ノー・娯楽メディア・デイの取組を通して、家庭での過ごし方、ゲームの仕方について見直しを進める