



学校診断アンケート結果

2学期に実施しました「学校診断アンケート」の結果をお知らせします。回答数は397枚、回答率は87.3%です。お忙しい中、丁寧に回答いただき、ありがとうございました。結果は、以下の通りです。

自由記述におきましては、本校教職員への感謝や激励のお言葉を多数いただきました。身にあまる光栄なことであり、保護者様から頂戴したたくさんのお言葉は、どの教職員にとりましても、日々の教育活動の大きな原動力となっています。

一方で、改善すべき事項につきましても、多数ご意見をいただきました。教職員の評価と合わせて、方策を検討し、改善可能なところから順次着手しているところです。

保護者の皆様におかれましては、これまでと同様、温かいご支援・ご協力をよろしくお願ひします。

質問項目

○=できている △=どちらともいえない ×=できていない

問1 子どもは、楽しそうに学校へ行っている。

問2 子どもは、授業で学んだ学習内容が理解できている。

問3 子どもは、挨拶・言葉遣い・時刻やルールを守るなどの基本的な生活習慣が身に付いている。

問4 学校行事や授業などの教育活動が工夫されている。

問5 教職員は子どもへ、温かく、優しく、厳しくかかわっている。

問6 教職員は保護者の声に耳を傾け、相談に応じている。

集計結果 (%)

	問1			問2			問3			問4			問5			問6		
	○	△	×	○	△	×	○	△	×	○	△	×	○	△	×	○	△	×
R1	85.9	13.1	1.0	61.2	32.5	6.3	59.8	35.5	4.7	80.5	18.5	1.0	85.9	13.5	0.6	87.2	11.7	1.1
R2	88.4	10.4	1.1	62.6	31.7	5.5	66.8	29.7	4.2	85.3	14.0	0.6	89.1	10.0	0.8	86.2	13.3	0.2
R3	80.1	17.6	2.2	62.9	32.2	4.8	63.1	33.0	3.7	87.5	12.1	0.0	90.2	8.8	0.1	89.3	10.1	0.0
R4	83.9	15.3	0.6	65.3	30.9	3.7	69.9	27.6	2.3	90.8	9.1	0.0	92.9	7.7	0.0	93.1	6.6	0.2
R5	86.8	12.2	1.0	69.8	26.6	3.6	71.0	26.4	2.5	84.4	15.1	0.5	93.9	5.8	0.3	92.1	7.9	0.0

●（問1）「子どもは楽しそうに学校へ行っている」（問2）「子どもは授業で学んだ学習内容を理解している」では、○が前年度より増加傾向にあります。△や×も一定数あり、この部分に着目した指導や活動内容の見直しを図っていく必要があると考えています。

●（問3）の基本的な生活習慣の定着につきましては、「言葉遣いが気になる」「茶髪やピアス、身な

りについて指導するべき」といった記述の意見も多数ありますので、教師からの指導と子どもたちの自主的な活動との両面から指導の仕方を工夫し、改善を図っていきます。

●（問4）「学校行事や授業などの教育活動が工夫されている」に関しては、○の数値が大きくダウンしています。今年度、コロナ禍以前の活動に戻ったものもあれば、そうでないものもあり、新しい形の活動を再構築していく必要があると考えています。

●（問5）「教職員は子どもへ温かく優しく厳しく関わっている」、（問6）「教職員は保護者の声に耳を傾け、相談に応じている」の2項目では、○が90%を越えています。多くの保護者様より高評価をいただいています。

●記述によるご意見も多数いただいています。○△×の評価と合わせて、謙虚に受け止め、「あいがいっばい愛知川小」をキーワードにした子どもが主役となって生き生きと活動する様々な取組を今後も進めてまいります。また、わかる授業のために教師側の授業改善を行いながら、意欲的に学び、基礎学力をつけていくための手立て（ノート指導、「学びのステップアッププリント」、タブレットドリル、3年生以上の期末テスト、読書活動の充実等）を実践・継続していきます。

1月19日には・・・

昔の遊びを教えてくださいました！

1年生の子どもたちは、「福笑い」「お手玉」「あやとり」「わなげ」「紙ひこうき」「けん玉」「こま」等のコーナーを巡り、地域の人との交流を楽しみながら昔の遊びを堪能しました。どちらのクラスも、**あいがいっばい、ほんわかとした空気**が漂っていました。地域の皆さん、ありがとうございました。



ロボットを動かしました！

6年生の子どもたちは、教育振興課より井上先生をお招きし、コンピュータ室にて、プログラミングソフトを使ってロボット（車）を走らせる学習に取り組みました。プログラミングの基本は、「**トライ&エラー**」。何度も試行錯誤する中で、指令通り動いたときの達成感はこの上ないものでした。

