

「学校教育目標」

温かな人間関係の中で生き生きと自主的に活動し、持続可能な社会の創り手として自ら課題を求め、解決することができる生徒を育成する

☆自ら考え、学び、自他の良さに気付く生徒  
☆お互いに認め合い、助け合う生徒

☆自らの考え・主張を自分の言葉で伝えられる生徒  
☆将来の夢や希望を持ち、自主的にその実現のために努力できる生徒

目指す生徒像

目指す教師像

夢を語り、夢を持たせる、夢先案内人 誰もから信頼される教師

豊かな人間性

温かな人間関係

健康・体力

持続可能な社会の創り手

資質・能力の育成

よさに気付く力  
(創造)

伝える力  
(発信)

関わる力  
(協働)

挑戦し、やり抜く力  
(挑戦)

BE THE PLAYER  
夢の実現

SWCO

興味を持つ

振り返る

課題設定する

実行する

PLANS



## 夢の実現を支える4つの要素

☆4つの要素を基に、様々な教育活動の機会を通じて、夢の実現を可能にするための活動を行います。



SWPBS（学校規模のポジティブな行動支援）による3層支援は、承認や賞賛を通して生徒の望ましい行動を引き出すものである。効果としては望ましい行動を増やすことで、望ましくない行動を減らしていくことができ、更に生徒の自己肯定感や、やる気、意欲、モチベーションを高めていくことができる。教職員はこの効果を認識、共有することで、同じ目線で生徒と関わるのが可能となり、より一層教師間の連携や、協働を図ることができる。このように生活環境・学習環境が整い、その充実が図られることで、学校は全体的に心理的安全性が保障されている学び舎となり得る。その実現に迫るために、「学年担任制」を行い、学級担任では気付かない生徒の良さや頑張りを、他の教員も見抜いて褒める機会を増やす。より多くの目で見ること、より多くの生徒の良さに気づき、声掛けの場面を作る。教師はあくまでも伴奏者でありたい。私たち教員は、「学び手は常に正しい」という視点に立って教材研究及び授業を行い、生徒がつまづいている姿や学び辛さを理解し、必要な方策を講じるように努める。（個人攻撃の罠に陥らない。）また、SWPBSは、生活規律やルールなど学校生活全般での生徒の望ましい行動を引き出すものであると同時に、学習においてもその効果を上げ得る最善の方策であるという認識を共有し、全教職員が信じて、方向性を同じくして取り組んでいく。



SwCo.（Swaton Company:スワトンカンパニー）は、一言でいうと「生徒による会社の起業、経営体験」である。生徒が課題意識をもって学校や地域、そして未来を見据えて、自分たちのために会社を起業し経営することを通して、生徒の主体的、協働的、創造的な力を培う場面として位置づけている。生徒が課題意識をもって「やってみよう」「人の役に立つ」会社を目指して経営することで、やりがいや達成感、そして働く楽しさを味わいながら、将来的に社会貢献できる人間として、中学校以降のキャリア形成を図ることができるよう取り組んでいく。この取り組みを通して生徒の自己肯定感、自己有用感、協働性を高め、生徒一人一人が願う「なりたい自分」の具現化を目指していく。また、コミュニティスクールと共に地域社会や地域の企業とも連携、協働を図りながら、持続可能な社会の創り手として自ら課題を求め、解決することができる生徒を育成していくことを目指す。



PLANSでは、自分の将来を考える上で何が大切かを明確に捉え、なりたい自分、将来の夢、目標等を叶えたり達成したりするための技術を身に付けさせていく。目標を達成する為の技術があることや、結果の目標ではなく、行動の目標を立てることの重要性を、本校で使用している生活ノートを活用して身につけさせていく。具体的には、ポジティブ行動マトリクスの実践と振り返り。PT（プランニングタイム）を活用し、日々の学習について、計画的に取り組む習慣を身につけさせ、将来的に社会で生きていく上で必要なプランニング能力や、スケジューリング能力の習得を目指している。さらに、総合的な学習の時間において、自分の将来を設計し、そこから現在の自分を見つめることができるようにライフプランニングの授業にも取り組んでいく。Society5.0の社会をたくましく生き抜き、社会の在り方に責任を有する主権者として、自己の個性や能力を生かして活躍する自立した人間として主体的に社会参画していくことが求められている。そのためにも、他者と協働して創造的に課題解決していくためのコミュニケーション能力も身に付け、計画的にキャリア形成を図っていく。



個別最適な学びと協働的な学びを深め、これからの生徒たちが Society5.0 以降の社会において汎用的な資質・能力を獲得し、新たな価値を創造していくために STEAM 教育は有効であると考えている。本校では令和3年度より総合的な学習の時間において、「地域活性化」を実現するために ICT 機器やプログラミングなどの活用を通して取り組んできた。その結果、一定の成果を上げることができている。今後も継続して取り組んでいくが、それと同時に令和5年度は、総合的な学習の時間で培った資質、能力を生かして、各教科においても教科横断的に積極的に STEAM 教育にチャレンジして行く。なお、各教科で STEAM 教育を進めるにあたっての視点は、

- ①2つ以上の STEAM 領域が含まれた学習内容であること。
  - ②問題解決的な学習に取り組むこと。
  - ③実社会の問題解決を学習内容に取り入れること。
  - ④机上の空論で終わるのではなく、アウトプット（プレゼン等）まで行うこと。
- とし、この4つを含めた実践を各教科での STEAM 教育授業実践と捉え取り組みを進める。