

令和6年度 川崎市学習状況調査、全国学力・学習状況調査
結果の概要と今後の取組について

日頃より本校の教育活動にご理解とご協力をいただきありがとうございます。4月11日（木）～15日（月）に行いました4～6年生対象の川崎市学習状況調査の結果と、4月18日（木）に行いました6年生対象の全国学力・学習状況調査の結果をご報告します。本校では学校教育目標（育成を目指す資質・能力、目指す児童像等）の実現に向け、日々の教育活動に取り組んでおり、今後は本調査結果を生かした取組をさらに進めてまいります。なお、本調査によって測定できるのは児童の実態の一部であり、学校における教育活動の一側面ですので、本資料につきましては、本校の教育活動の成果と課題を把握するための一つの指標としてお考えください。また取組の様子は、今後の学校だよりや学年だより、学校報告会や説明会等でもお伝えします。

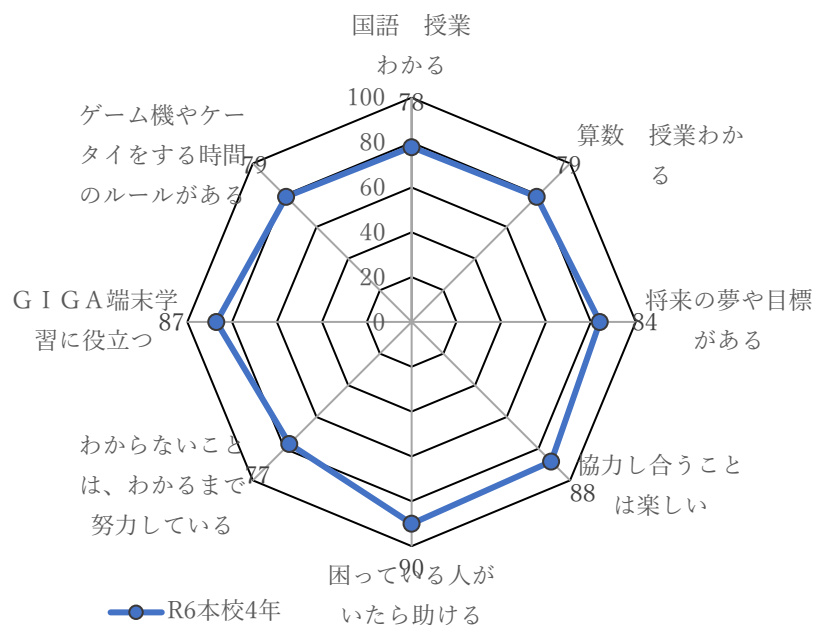
学校教育目標 「かしこい子 やさしい子 たくましい子の育成」

- ・夢や目標に向かって、自ら考え、挑戦しようとする子
- ・自分の思いや考えをのびのびと表現する子
- ・自分も人も大切にし、共に考え課題解決に向かって行動する子
- ・困難なことがあってもあきらめず、粘り強く取り組む子

目標達成のための5つの柱

①確かな学力の育成 ②豊かな心とたくましい実践力の育成 ③健やかな心身の育成と安全・安心な学校生活づくり ④地域に根ざした特色ある学校づくり ⑤教職員の指導力の向上

令和6年度 川崎市学習状況調査 4年生

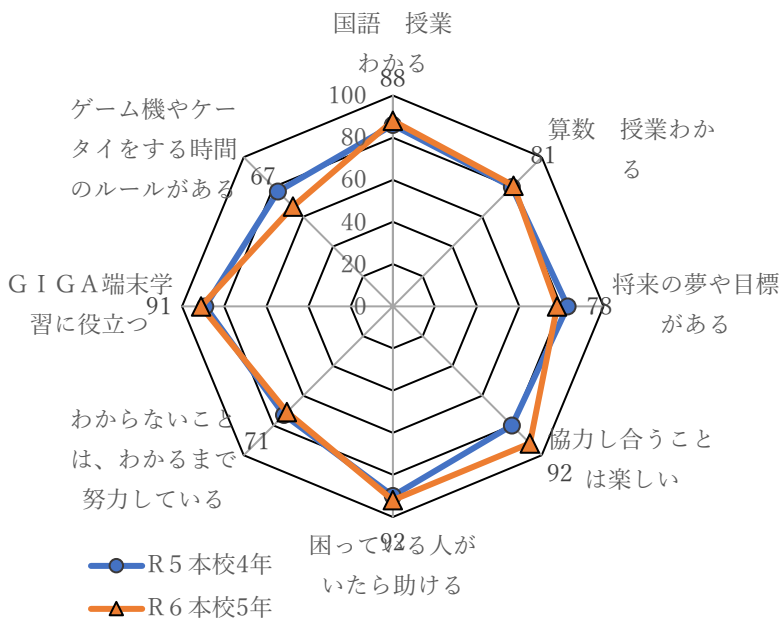


・「協力し合うことは楽しい」は88ポイントでした。また「困っている人がいたら助ける」も90ポイントと高い値を示しています。係活動、実行委員など、子どもの主体性を生かして活動や行事を進めてきたことが結果に結びついているようです。「国語の授業がわかる」「算数の授業がわかる」は共に80ポイント弱と授業の工夫の必要性がみられる数字でした。「わからないことは、わかるまで努力している」のポイントは全国平均の数値よりも上回っていたので、基礎の習熟にとどまらず、理解したことを伝えあい、共に学ぶ学習を展開することで理解が深まる子が増えると考えています。

・「算数 思考・判断・表現」は54ポイントでした。今年度は校内研究で算数科を中心に思考力を伸ばす授業について実践と研修を重ねています。具体物を使って理解を深めたり、既習を振り返って思考を広げたりして力を伸ばしています。また、GIGA 端末の活用を通して個別学習の定着させることで学習の伸びが期待できます。

	国語 読むこと	算数 思考・判断・表現
R6 本校 4 年	47	54

令和6年度 川崎市学習状況調査 5年生

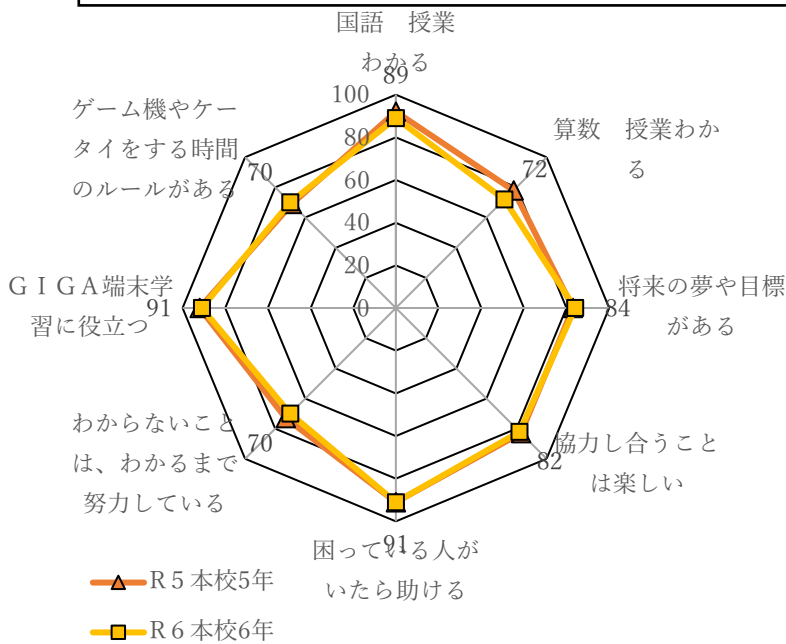


	国語 読むこと	算数 思考・判断・表現
R5 本校4年	66	49
R6 本校5年	46	37

・「困っている人がいたら助ける」「協力し合うことは楽しい」は共に92ポイントと高い数値を示しています。さらに、5年生になり、委員会活動が始まったり、自然教室に向けて活動したりと、協力することの良さを経験することにより、さらなる伸びが期待できます。これは、学校生活に留まらず、授業での学びを協力して深めていける要素となると考えています。国語・算数の「授業がわかる」項目は共に80ポイント以上と高い値だったことからそのことが伺えます。「算数思考・判断・表現」は37ポイントでした。昨年度よりも数値的には下がっていますが、学年が進み、内容の難易度が上がったため、川崎市全体においてもその傾向は見られ、市の平均とほぼ同数でした。

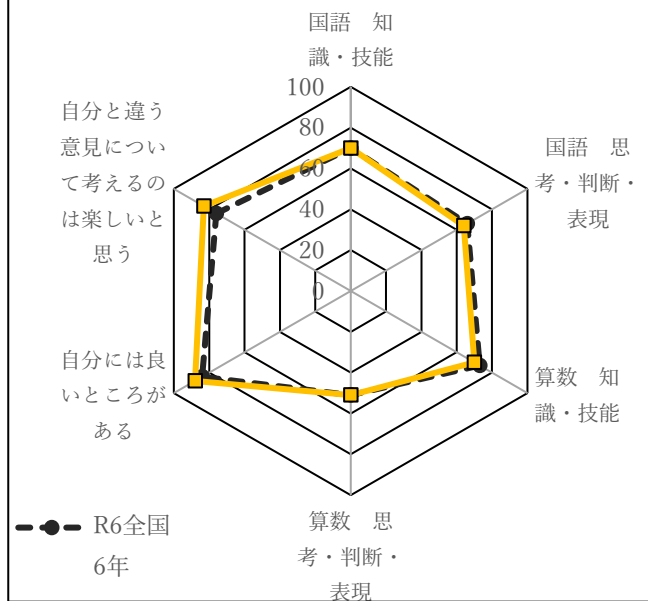
・「ゲーム機やケータイゲームをする時間のルールを決めている」の項目は昨年度の77から67ポイントに大幅に下がっています。個票の分析により、学習の結果と娯楽としてのネット端末の使用時間とは因果関係が見られるので、今後、特別活動、道徳科の授業などを通して考えさせていきます。

令和6年度 川崎市学習状況調査 6年生



	国語 読むこと	算数 思考・判断・表現
R5 本校5年	56	33
R6 本校6年	61	28

全国学力・学習状況調査 6年生



・「自分には良いところがある」の項目は全国平均以上です。当初から学校のリーダーとして活躍の場を設けてきました。入学式でのお祝いの言葉や校歌の紹介など学校行事で中心となってきました。これからも委員会活動やクラブ活動、実行委員としてそれぞれの良さを発揮していくでしょう。

・「国語の授業がわかる」は89ポイントと高値です。全国調査の国語科・算数科共に「知識・技能」「思考・判断・表現」は数値的には低値ですが、問題の難易度も上がったため、全国平均とほぼ同じでした。アンケート項目で「自分と違う意見について考えるのは楽しい」の項目は高いので、ペアやグループでの交流を経て、自分の思考を広げたり、深めたりする授業を展開し、学習内容の定着と理解をねらっていきます。「ゲーム機やケータイゲームをする時間のルールを決めている」の項目は5年時同様、他より低値です。個票の分析により、学習の結果と娯楽としてのインターネット端末の使用時間とは因果関係が見られるので、中学進学に向け「情報モラル教室」を開くなどして、より良いインターネット端末の使用の仕方を考えさせていきます。