

学校教育目標 「自ら考え、心豊かでたくましい児童の育成」



# 富浦っ子

旭市立富浦小学校だより  
第10号 令和7年2月7日

## 学年のまとめを大切に！

3学期も後半になり、学年のまとめから次の学年へ向けての準備の期間に入ります。特に6年生は中学校への準備となり、期待と不安が大きくなってくると思いますが、次の学年、学校に向けてしっかりした準備が不安をなくしていきます。

保護者の皆様におかれましても、年度末のご多用な時期ではありますが、引き続き、ご協力とご支援をお願いします。

### 1月10日～ 縄跳び練習開始

冬季の体力向上を目的に縄跳びを行っています。縄跳びは、心肺機能の向上、筋力強化、リズム感やバランス感覚の育成などに効果があるとされています。子供たちは、長縄跳びでは、3分間に何回跳べるか、短縄跳びでは、それぞれの技の習得や跳ぶ速さや回数などの目標に向かってがんばっています。2月7日に行われる縄跳び集会では、その成果を披露します。ぜひ、縄跳びの楽しさに触れてほしいと思います。



### 1月29日 第3回学校運営協議会

1月29日には、第3回学校運営協議会が行われました。協議会の内容は、地域学校協働活動についての他、先日ご協力いただいた学校評価の結果と今年度の学校運営についてのご意見をいただきました。学校運営については児童の様子、学習の取り組み、学校行事の様子などを説明しました。また、学校評価については、保護者アンケート、児童アンケートの結果をご覧いただき、今年度の学校運営についての反省を述べさせていただきました。学校評価については今後ホームページ等に結果を公開しますのでご覧ください。頂戴しましたご意見は来年度の富浦小学校の運営に生かしていきたいと思



ます。さらに、地域学校協働活動についても、今年度の実施状況を報告し、今後の予定等について学校運営協議会委員の皆様にも一層のご協力をお願いしました。来年度も地域コーディネーターを中心にコミュニティスクールが展開されていきますのでよろしく願

## 第4期千葉県教育振興基本計画が策定されます

千葉県では、第3期千葉県教育振興基本計画「次世代へ光り輝く『教育立県ちば』プラン」を引き継ぐ新計画の策定を進めています。令和7年度から11年度においては第4期となり、「人生をしなやかに切り拓き、千葉の未来を創る『人』の育成」を基本理念とした、「教育の土台づくり」「人の育成」「環境づくり」の3つの基本目標が示されています。また、「ウェルビーイングの実現」「教育デジタル・トランスフォーメーション」「産業と教育との連携」の3つの視点が掲げられました。次年度からはこれらをもとに学校教育が推進されます。富浦小においても、今年度の学校評価を踏まえ、施策5の内容である「学びの確立における個別最適な学び」「読書県「ちば」の推進」「ICT利活用の日常化」など、さらに重点をおいて取り組むたいと考えているところです。未来を創る「人」の育成に向け、今後ともご理解とご協力をお願いします。

## 学校生活アンケート（児童）から

今年度の児童による学校教育アンケートの結果を見ると、「宿題や自主学習を進んで行っている」「自分のきれいなことや、苦手なことも逃げないでがんばっている」と回答する児童の割合が増加しています。自分はがんばっていると意識することはそれだけで自信につながってきます。さらに周りから認められることで自己存在感が増します。これは学校だけでは難しいことであり、日ごろの保護者の皆様のご協力に感謝いたします。この子供たちの気持ちを大切にしながら支援していきたいと考えます。

（学校評価の結果はホームページで公開します）

### 富浦っ子4つの合言葉

- ① 笑顔ニコニコ  
明るく元気なあいさつ
- ② 瞳キラキラ  
進んで活動、楽しく学習
- ③ 感動ワクワク  
ふれあう体験、心の成長
- ④ 行動キビキビ  
力を合わせて自主・自立

## ICT活用について

旭市では、ご存じのように、GIGAスクール構想の実現に向けた計画を策定しています。2020年度に一人一端末が整備され、富浦小でも授業等でタブレットを活用しています。具体的には、1年生では写真を撮る、手書きで画面へ書き込むこと、2年生はフリック入力での文字入力、3年生はキーボードで文字入力、4年生はファイル操作、インターネット活用、文書作成ソフトの利用、5年生はファイルのアップロード、文書編集、6年生はエクセルでグラフ作成など、段階を追って操作を学び、そして授業において活用できるようにしています。個人差もありますが、中学校ではさらにエクセルでの関数入力、アンケート作成などに取り組む予定です。子供たちにとって、今後、仕事に限らず生活においても欠かせないものになってくるでしょう。便利なものだけに、必要な情報や動画等を得て楽しみがちですが、パソコンの役割やその可能性は非常に大きなものです。ゲームをするのではなく、ゲームを作る小学生もいます。10年後を考え、パソコンの活用についてしっかり学んでほしいと考えます。