

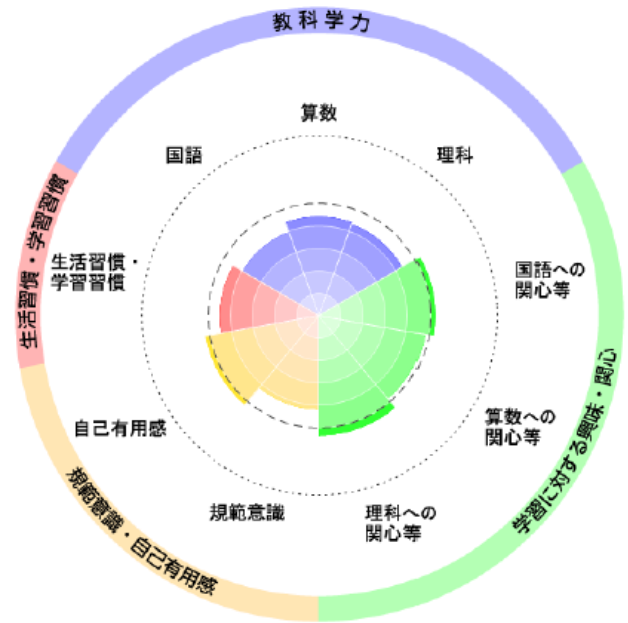
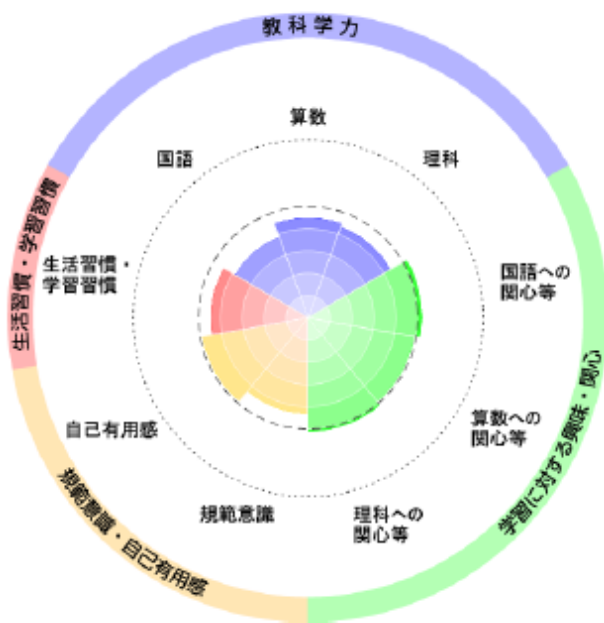
令和4年度 全国学力・学習状況調査結果

実施日時 令和4年4月19日
 実施児童数 6年生 68名
 実施教科 国語・算数・理科

| 平均正答率 | 国語 | 算数 | 理科 |
|-----------|-------|-------|-------|
| 横浜市立都田小学校 | 56% | 58% | 58% |
| 神奈川県(公立) | 65% | 64% | 63% |
| 全国(公立) | 65.6% | 63.2% | 63.3% |

児童質問紙(全国基準)

児童質問紙(神奈川県基準)



学習について

<国語>

| | 本校 | 神奈川県 | 全国 |
|-------------|------|------|------|
| A 話すこと・聞くこと | 58.1 | 66.3 | 66.2 |
| B 書くこと | 41.2 | 47.9 | 48.5 |
| C 聞くこと | 58.8 | 69.5 | 66.6 |
| ①知識・技能 | 57.4 | 66.8 | 70.5 |
| ②思考・判断・表現 | 54.2 | 63.3 | 62.0 |

全国の傾向と同じように、本校も「書くこと」に課題がある結果となった。また、「知識・技能」の正答率が低く、語彙や漢字の知識不足の傾向が見られる。そのため、国語や他教科等を通して、語彙を増やしたり、言葉で思いや考えを伝え合ったりする活動を授業に取り入れている。

〈算数〉

| | 本 校 | 神奈川県 | 全 国 |
|--------------|------|------|------|
| A 数と計算 | 64.2 | 69.4 | 69.8 |
| B 図形 | 57.7 | 64.9 | 64.0 |
| C (i) 測定 | | | |
| C (ii) 変化と関係 | 50.0 | 53.3 | 51.3 |
| D データの活用 | 61.8 | 69.5 | 68.7 |
| ①知識・技能 | 65.2 | 69.0 | 68.2 |
| ②思考・判断・表現 | 49.8 | 57.5 | 56.7 |

「図形」、「データの活用」に課題がある。計算問題自体の正答率が高いが、図形の性質を使って考える問題や計算の理由を答える問題等で正答率が低くなっており、知識の不足が思考力にも関係している傾向が見られる。

〈理科〉

| | 本 校 | 神奈川県 | 全 国 |
|----------------|------|------|------|
| 「エネルギー」を柱とする領域 | 47.1 | 51.8 | 51.6 |
| 「粒子」を柱とする領域 | 50.9 | 59.5 | 60.4 |
| 「生命」を柱とする領域 | 73.5 | 75.6 | 75.0 |
| 「地球」を柱とする領域 | 54.1 | 64.9 | 64.6 |
| ①知識・技能 | 52.7 | 61.8 | 62.5 |
| ②思考・判断・表現 | 60.7 | 64.2 | 63.7 |

理科についても、知識を問う問題で正答率が低くなっている。

例「メスシリンダー」という名称を答える問題 正答率 32% (全国 67%)

メスシリンダーの使い方を答える問題 正答率 70% (全国平均より高い)

名称を答えるような問題に弱く、活動を伴うような内容については比較的正答率が高い傾向が見られる。科学的な知識の定着を図るため、既習を振り返る活動を重視するとともに、復習の時間を確保することにも取り組んでいる。

意識調査について

学習に対する興味・関心については3教科とも高くなっており、「学習がわかる」とする回答も全国平均と変わらない。中でも国語に対する意識は全国よりも高く、「国語が好き」「国語の学習内容は大切」「国語の学習が分かる」に対して、「あてはまる」「どちらかといえばあてはまる」を合わせた回答は、いずれも全国を5～10%上回っている。国語の学習に対して前向きに取り組もうとする姿勢が表れている。

ただ、「自分にはよいところがある」という設問に「あてはまる」と回答したのは30% (全国 40%) で、自信のなさが感じられる。これを受け、道徳の時間や特別活動等の取組を通して、自己肯定感を高める活動に取り組んでいる。一方、「自分のよいところが認められている」「夢や目標がある」に対しては全国よりも高い数値を示している。これには、周囲との関係のよさが影響していると考えられる。

また、スマホ等の操作時間が全国と比べて長い傾向が見られる。操作時間と各教科の正答率には相関関係が見られるため、今後も、家庭学習の重要性について伝えていきたい。

| | | | |
|------|-------|----------------|-------------------|
| ゲーム | 3時間以上 | 半数近い (全国 30%) | 2時間以上使用を合わせると 70% |
| 動画視聴 | 3時間以上 | 30%以上 (全国 20%) | |
| 学習時間 | 1時間以下 | 50%以上 (全国 40%) | |