

【2021年度 学校経営方針】  
唐津市立高島小学校 学校経営グランドデザイン

<学校教育目標>  
学ぶ楽しさの追求

めざす学校像  
めざす児童像  
めざす教師像

子供も職員も学ぶ楽しさが実感できる学校  
自ら課題を見出し、仲間と共に課題を追求し  
続ける児童  
自分の持ち味を発揮して、学び続ける教師

重点目標

1 サービスラーニング（SL）の推進

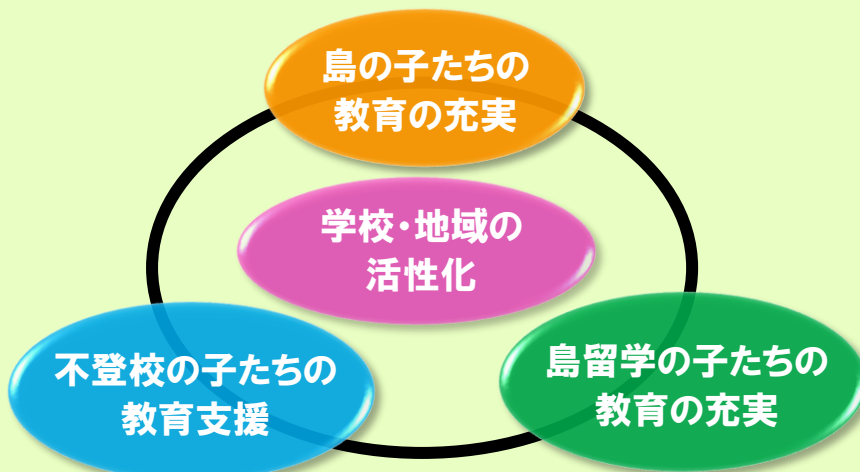
- SL の理念と定義についての理解を深め、SL の視点で本校の取組を捉え直す。
- 体験活動や地域と連携した行事と他教科等との関連を見える化する。
- SL の実践を通じたカリキュラム編成手順を構築する。

2 活用力の育成

- 教科等で学んだことが他の教科等や生活場面で生かせるように指導を工夫する。
- 個別最適化学習で一人ひとりの主体的な学びをコーディネートする。
- STEAM 教育の考えを取り入れて教科等横断的な学習課題に取り組む。

3 教育環境の効果的な利用

- すべての教育活動で宝当プラン（ICT 利活用教育計画）を推進する。
- 豊かな自然環境を活かした体験活動を行う。
- 地域との連携を図り、地域の人材資源の活用した教育活動を工夫する。



「学ぶ楽しさ」とは

- ① 成長する楽しさ
- ② 課題を解決する楽しさ
- ③ 目標を達成する楽しさ
- ④ 体や心を使う楽しさ

※サービスラーニング～教科等での学びを地域社会の課題解決に生かすことを通して、自らの社会的役割の自覚を促す教育法。

※STEAM 教育～教科等の枠にとらわれずに分野を横断して学習し、実社会の問題解決につなげる教育法