

## 学校経営推進費 事業計画書

### 1. 事業計画の概要

学校名	岬高等学校
取り組む課題	D 生徒の自立を支える教育の充実
評価指標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 中途転退学率の減少</li> <li>・ 欠席率の減少</li> <li>・ 不登校の減少</li> </ul>
計画名	生徒の主体的に学ぶ力と創造力を育むプロジェクト

### 2. 事業計画の具体的内容

学校経営計画 の中期的目標		<p>1 「確かな学力」の育成と「授業改善」</p> <p>(2) 学習活動の充実</p> <p>ア 「わかる」「楽しい」を体験することで、自尊感情を高め、自ら学び考える力を養成する。 また、そのための環境整備を行う。</p> <p>イ 各授業で ICT 機器を活用し、すべての生徒がわかりやすい授業づくりに取り組む。</p> <p>3 「支援教育」と「生徒相談」の充実</p> <p>(5) 不登校や中途転退学の防止</p>
事業目標		<p>①主体性を伸ばす 生徒の家庭など身近なところにある ICT 機器を活用した授業を実施する。</p> <p>②創造力を高め、自らのイメージを実現する これまでのプログラムを観察・応用して、独自のプロジェクトを立ち上げ、企画する。プログラミング教材を活用して、自らのイメージを実現する。</p> <p>③プレゼンテーションやコミュニケーション力の育成 開発したプログラムの説明・実演などのプレゼンテーションや体験をしてもらうことを実施。 意見交換などを通じて②の目標をさらに改善する。</p>
取り組みの概要	整備する 設備・物 品	<p>・開発用端末   ・Wi-Fi 用無線 LAN ルータ   ・開発用ソフトウェア   ・NINTENDO SWITCH ONLINE</p> <p>・モニタ   ・USB マウス   ・ヘッドフォン   ・電源タップ</p>
	前 年 度	<p>アクティブ IT 系列の授業にてパソコンを用いてのプログラム開発などを行った。パソコン自体に不慣れな生徒も多く、独自プログラムの開発では思ったものを制作できなかった生徒もいた。課題としてはパソコン自体になれる時間を作ることでプログラミング作業にあてる時間が足りないことがある。よりシンプルな開発環境を提供することでその時間をプログラミング学習の時間にあてることができるのではないか。</p>
	初 年 度	<p>アクティブ IT 系列の授業にて「基礎を学ぶ」をテーマに実施</p> <p>目標：ゲームプログラミングの基本概念を理解し、簡単なゲームを作成する。</p> <p>内容：ゲームプログラミングの基本概念（ノードン、入力、出力など） 簡単なゲームの作成（例：シンプルなアクションゲーム） 授業内でのゲームの発表と改良</p>
	2	<p>アクティブ IT 系列の授業にて「応用と発展」をテーマに実施</p>

		年 め	目標：より複雑なゲームを作成し、プログラミングスキルを向上させる。 内容：複雑なゲームの設計（例：パズルゲームやシューティングゲーム）専門人材を招いてのアイデアワークショップの開催。ゲームの開発とテスト授業やオープンスクールでのゲームの発表と意見交換。改善作業。
		3 年 め	アクティブ IT 系列の授業にて「創造と挑戦」をテーマに実施 目標：自分のアイデアを基にオリジナルのゲームを作成し、発表する。 内容：オリジナルゲームのアイデア出しと設計 ゲームの開発とテスト 他の生徒と共同でゲームをテストし、改善点を共有。ゲームの改良と発表 他の系列の生徒や保護者を招いてゲーム発表会を開催し、フィードバックをもらう。
		取組みの 主担・実 施者	主担：情報科教員 実施者：情報科教員
	成果の検証方法と評価指標		
		初 年 度	中途転退学率：年度末時点での中途転退学率を 10%以下を維持する。 R4：10.2% R5：16.1% R6：5.5% 欠席率：年度末時点での欠席率を 10%台を維持する。 R4：12.7% R5：15.6% R6：10.6% 不登校率：年度末時点での不登校率を 18%台を維持する。 R4：29.0% R5：38.0% R6：18.6%
		2 年 め	中途転退学率：年度末時点での中途転退学率を 10%以下を維持する。 R6：5.5% 欠席率：年度末時点での欠席率を 9%台にする。 R6：10.6% 不登校率：年度末時点での不登校率を 17%台にする。 R6：18.6%
		3 年 め	中途転退学率：年度末時点での中途転退学率を 10%以下を維持する。 R6：5.5% 欠席率：年度末時点での欠席率を 8%台にする。 R6：10.6% 不登校率：年度末時点での不登校率を 16%台にする。 R6：18.6%