

令和4年度 全国学力・学習状況調査結果考察【概要版】

令和4年度 全国学力・学習状況調査から確認できた成果と課題

成果について

- ☆授業における成果
 - ◎教科における内容の理解度が進んでいる。
 - ◎基礎的な知識・技能の習得が見られる。
- ☆よくできていた問題
 - ◎小学校
 - 国語：登場人物の相互関係について、描写を基に捉えること
 - 算数：比例の関係にあることを用いて、未知の数量の求め方を答えること
 - 理科：液体の体積を適切にはかり取る器具の名称を答えること
 - ◎中学校
 - 国語：表現の技法について理解すること
 - 数学：一次関数の変化の割合の意味を理解すること
 - 理科：課題に正対した考察を行うために、適切に処理されたグラフを選択すること

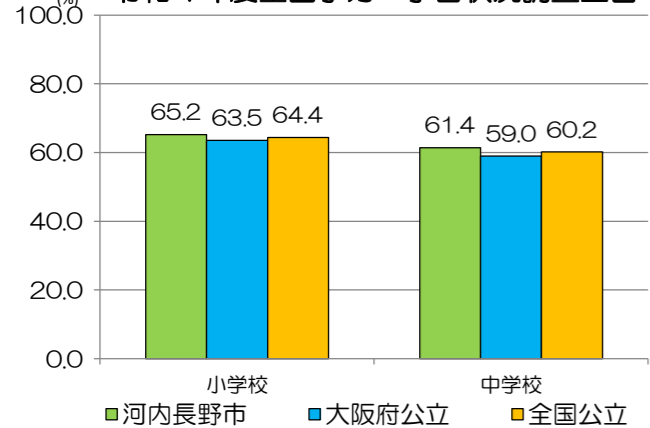
課題について

- ★全体について
 - 根拠や理由を明確にして、自分の考えをまとめ表現すること
 - 学びの過程全体を通じた、主体的・対話的で深い学びの視点に立った授業づくり
- ★各教科について
 - 小学校
 - 国語：文章に対する感想や意見を伝え合い、自分の文章のよいところを見付けること
 - 算数：数量が変わっても割合は変わらないということを理解すること
 - 理科：結果を他者の視点で分析して解釈し、自分の考えを持つこと
 - 中学校
 - 国語：自分の考えが分かりやすく伝わるように表現を工夫して話すこと
 - 数学：データの傾向を的確に捉え、判断の理由を数学的な表現を用いて説明すること
 - 理科：物体に働く重力とつり合う力を矢印で表し、その力を説明すること

課題解決に向けた今後の市としての取組み

- ☆根拠や理由を明確にして、自分の考えをまとめ表現する
 - ① すべての教科で文章を書く取組みを実施
 - ② 条件に合わせて文章を構築し表現する学習活動の設定
 - ③ 事柄が成り立つ理由を筋道立てて考える活動の設定
- ☆主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善
 - ① 児童生徒が主体となる授業の実践
 - ② 自分の意見を正確に伝える場面の設定
 - ③ 学習内容の確かな定着及び学びを継続させるための振り返り活動の設定
- ☆ICT機器を活用した学習活動の充実
 - ① ロイロノートで他者の意見と比較する場面の設定
 - ② シンキングツールを用いた考え方を整理する場面の設定
 - ③ オンラインでの遠隔教育の実施
- ☆学校全体で組織的に取組む授業改善
 - ① 学力向上に関する研究授業の実施
 - ② 目の前の児童生徒の課題に正対した取組み
 - ③ 教育活動全体で言語環境の整備

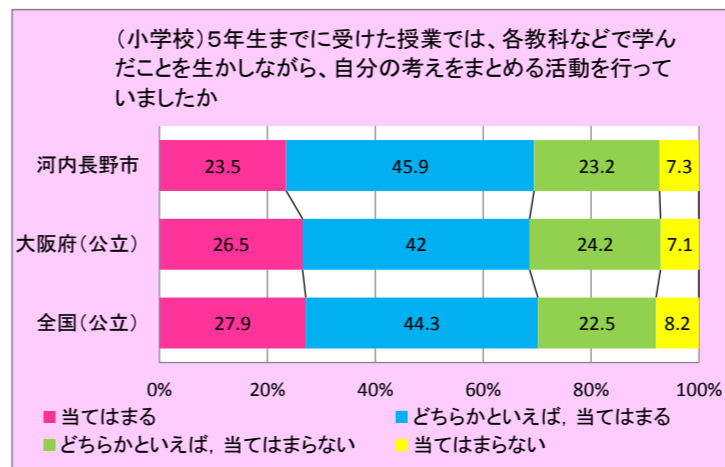
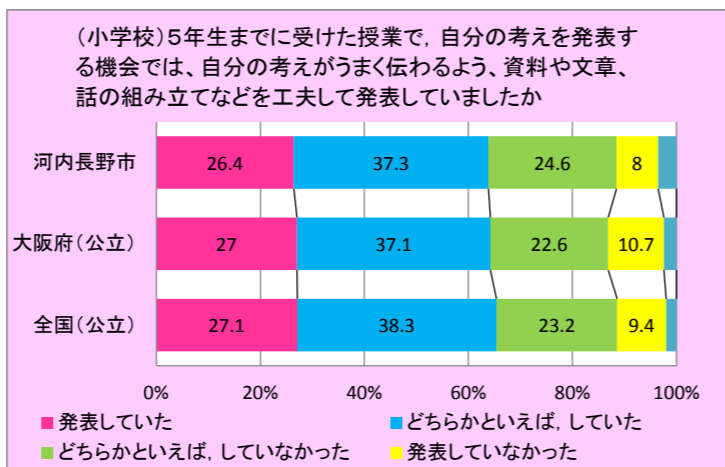
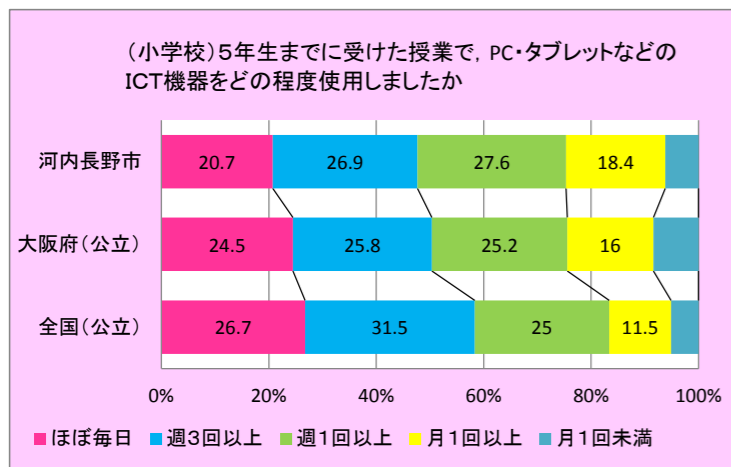
令和4年度全国学力・学習状況調査正答率



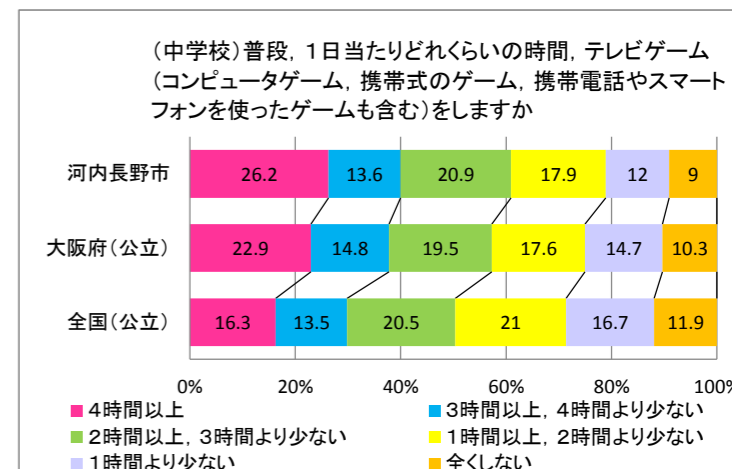
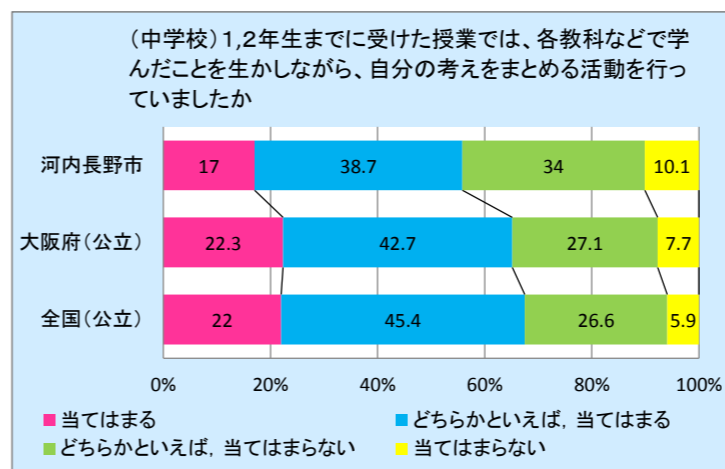
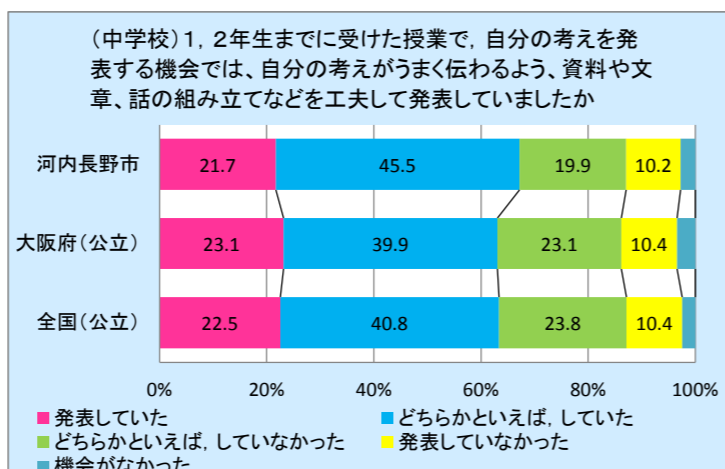
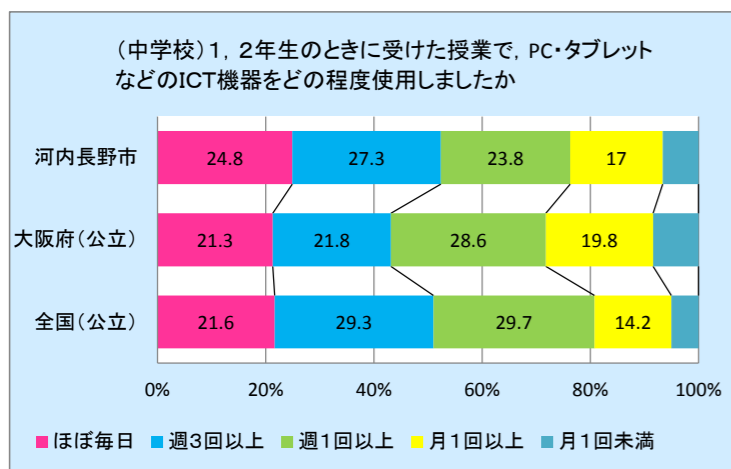
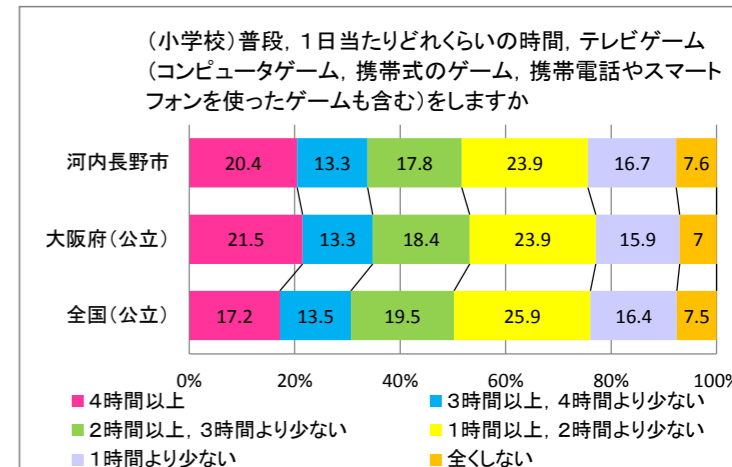
小学校正答率	河内長野	対府差	対国差	府公立	全国公立
国語	65.1	1.1	-0.5	64.0	65.6
算数	65.3	2.3	2.1	63.0	63.2
理科	65.4	5.4	2.1	60.0	63.3
平均正答率	65.2	1.7	0.8	63.5	64.4

中学校正答率	河内長野	対府差	対国差	府公立	全国公立
国語	69.7	2.7	0.7	67.0	69.0
数学	53.0	2.0	1.6	51.0	51.4
理科	48.5	1.5	-0.8	47.0	49.3
平均正答率	61.4	2.4	1.2	59.0	60.2

<学校での授業についての児童・生徒質問事項>



<基本的生活習慣に関する児童・生徒質問事項>



中学校の授業で、1人1台学習者用端末などのICT機器を積極的に活用した授業が進められていることがうかがえる。現在、小学校においても一人ひとりの考えやグループで考えたことを共有したりする等、学習者用端末のを活かした授業改善が進められている。

小学校・中学校ともに「主体的・対話的で深い学び」の視点に立った授業改善が進められている。特に中学校では、資料や文章、話の組み立てなどを工夫して発表する場面が多く取り入れられ、課題に正対した取組みが進められている。

「授業では、各教科などで学んだことを生かしながら、自分の考えをまとめる活動を行っていたか」を問う項目では、中学校で大きく全国や大阪府を下回る結果となった。授業の中で、自分の考えを表現させる場面をこれまで以上に設ける必要がある。

小学校において、1日に4時間以上テレビゲーム等に時間を費やす児童生徒の割合が、20%を超え全国に比べて高い。また、中学生の約40%が、1日に3時間以上テレビゲーム(携帯電話やスマートフォンを使ったゲーム等も含む)に時間を費やしている。