



学びのイノベーション(革新)に向けて

主体的、対話的で深い学びの視点からの「学び」の再構築

多様な他者と協調することで課題解決につながる「学び」をデザインする
 「教える」スタイルから「ともに探究する」スタイルへの変革
 すべての教育活動において「対話を重視する」
 習得・活用・探究の往還により「学び」と「社会」をつなぐ



各教科の学び(知識構成型ジグソー法)



「共感」他者との対話から共感することができるチカラ
 「協働」他者とコラボレーションするチカラ
 「基礎」全ての学びの土台となる基礎的なチカラ

教科・学年等を越えた「問題解決的学習 (Project Based Learning) 」
 「探究」活動 × STEAM

「探究」課題を追いかけることで本質に迫るチカラ
 「挑戦」やったことのないことをやってみるチカラ
 「創造」新しい発想に変えてみるチカラ
 「自律」話し合い、必要なルールを自ら作っていくチカラ

STEAM Education

- Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics等の様々な要素を含む各教科等の学びを通して実社会での課題解決に活かす学びを創造
- シブヤモデルタブレットPC、VR技術やDrone、AI等のICT(先端技術)と学びの融合に挑戦
- Digital Citizenshipの育成

さまざまな理由で学校・教室に適応しにくい生徒を徹底的に支援します
 「生活指導」から「生徒支援」への転換

基本コンセプト 「信じ 待ち 許す」

生徒を100%「信じる」こと、丁寧に指導して「待つ」こと、失敗を「許し」成長につなげること。

い じ め 未然防止・早期発見・早期対応・再発防止を徹底します

不 適 応 対 策 保護者との協働により原因を探り、生徒との関係を構築して、粘り強く支援していきます。

「学校の常識」 = 「社会の常識」を目指して

学校DX (デジタルトランスフォーメーション)

「学び」だけではなく「校務」に至るまで、デジタル化に適したものは、徹底かつ躊躇せずデジタル化を図ります。単にこれまでの業務をデジタル化するのではなく、根本からデジタルネイティブへの変革を進めていきます。

令和4年度重点項目

- テクノロジー(先端技術)活用授業の実践
未来を見据えたテクノロジー(先端技術)と学びの融合を図ります。
- 各種「おたより」等のデジタル化
公式学校Webサイトおよび保護者情報配信ツールを活用した完全デジタル化を目指します。
- 校務DX
校務改善推進チームを編成して、DXによる徹底した校務の効率化に取り組めます。
- 会議の精選(徹底した業務効率化)
教職員の会議の効率化を図ります。議題と案件説明を整理することにより会議時間の短縮します。案件説明はDXによる共有化を推進します。

Don't Think Just do ! “やっちゃえ” HarajukuGaien

これまでやってきた教育活動を踏まえ「未来の学び」を試行錯誤して構築していく必要があるといわれている中で「新たな課題」が数多く出現することが予想されます。これらの課題を乗り越えるために「実行力」が重要です。子供たちのために「良いこと」はとことんやる。

そして、やり切る「突破力」も必要です。この「実行力・突破力」を引き出すために

Don't Think Just do ! “やっちゃえ” HarajukuGaien を合言葉に新しい教育活動を展開していきます。