

昭島市教育に関する大綱

令和4年4月

昭 島 市

大綱の策定にあたっての考え方

1. 大綱策定の趣旨

この大綱は、地方教育行政の組織及び運営に関する法律第1条の3の規定に基づき策定するものです。

本市においては、令和4（2022）年度から令和8（2026）年度までを計画期間とする「昭島市総合基本計画（前期計画）」及び「昭島市教育振興基本計画」を確実に実行することを基本に、教育に関する大綱を定めます。

2. 総合基本計画と教育振興基本計画の位置づけ

昭島市総合基本計画は、昭島市を総合的、計画的に運営していくための基本となる計画で、基本構想と基本計画で構成され、基本構想において、「人間尊重」と「環境との共生」を普遍的なまちづくりの理念として掲げています。

この理念に基づき、人が人として尊重され、環境と共生するまちづくりを基本に、市民と行政が目指す将来都市像を「水と緑が育む ふるさと昭島 ～多様性と意外性のあふれる楽しいまちを目指して～」としています。

また、将来都市像の実現のため、まちづくりの施策の大きな方向性を示す大綱を定め、教育、学術及び文化に関する分野では、新しい時代を担う子どもたちが、新たな時代を元気でたくましく切り開いていくために必要となる「生きる力」を身につけることを重視しています。

昭島市教育振興基本計画は、総合基本計画の分野別計画であり、教育委員会の教育目標を具現化する最上位計画に位置づけられます。

3. 期間

期間は、昭島市総合基本計画における前期基本計画及び昭島市教育振興基本計画の計画期間を踏まえ、令和4（2022）年度から令和8（2026）年度までとします。

昭島市教育に関する大綱

基本構想における、まちづくりの理念である「人間尊重」と「環境との共生」のもと、本市の教育に関する大綱を次のとおり定めます。

- 市民憲章と人間尊重の精神を基調とした教育を推進します。
- 子どもたちが常に心身ともに健康で生きがいを持ち、創造性に富み、社会の一員としての自覚を有し、多様性を認め合い、人間性豊かな市民として成長することを目指し、その実現に努めます。
- 学校教育においては、学校、家庭、地域の密接な連携のもと、子どもたちが生涯を通して未来社会の変化に対応できるよう、自ら考え判断して行動する力を培い、国際的視野を広げ、豊かな心と健やかな体をはぐくみ、個性を生かすための教育を推進します。
- 社会教育においては、地域の文化、教育、スポーツ活動を通して市民誰もが、あらゆる機会に、生きる喜び、学ぶ楽しさを得られ、生涯にわたって主体的に学び続けることができ、市民相互と地域のつながりを育てていく生涯学習社会の実現を目指します。
- 子どもから高齢者までが生涯にわたっていきいきと学習できる環境の充実を図り、もって豊かな文化の創造とふるさと昭島を愛する心を育て、且ついのちの大切さや環境との共生を考え、ひろく国際社会に貢献できる人材の育成を図ります。

基本施策

【学校教育の推進】

基本施策1 確かな学力の定着

- 1 基礎的・基本的な知識・技能の確実な定着と主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善の推進
- 2 理数教育の充実
- 3 読書活動の推進と言語能力の育成
- 4 個に応じた支援の充実

基本施策2 豊かな心の醸成

- 1 人権教育の推進
- 2 道徳教育の充実
- 3 体験活動の充実
- 4 健全育成の推進

基本施策3 健やかな体の育成

- 1 体力向上の推進
- 2 学校給食・食育の充実
- 3 学校保健安全の推進

基本施策4 輝く未来に向かって

- 1 幼・保・小・中が連携した教育の充実
- 2 日本の伝統・文化に関する教育の充実
- 3 学校、家庭、地域・社会との連携・協働
- 4 学校の教育力の向上
- 5 教育環境の整備
- 6 情報教育の推進
- 7 環境教育の推進
- 8 国際理解教育の推進
- 9 キャリア教育の推進

【生涯学習の推進】

基本施策1 文化芸術活動の促進

- 1 文化芸術活動への支援
- 2 文化芸術に接する機会の充実
- 3 多様な主体と連携した文化芸術活動の促進

基本施策2 文化財の保護・調査・活用

- 1 文化財の保護・保存・調査・研究の推進
- 2 文化財の活用と継承の支援

基本施策3 スポーツ・レクリエーションの振興

- 1 スポーツ・レクリエーション活動の普及・促進
- 2 スポーツ・レクリエーション環境の整備
- 3 人材の育成・地域交流の促進

基本施策4 図書館活動の充実

- 1 多様な情報・資料の提供
- 2 図書館利用の促進
- 3 図書館を拠点とした活動の支援
- 4 誰一人取り残さない環境の整備

基本施策5 生涯を通じた学習活動の推進

- 1 学習機会の提供
- 2 学習活動の支援
- 3 学習成果の活用