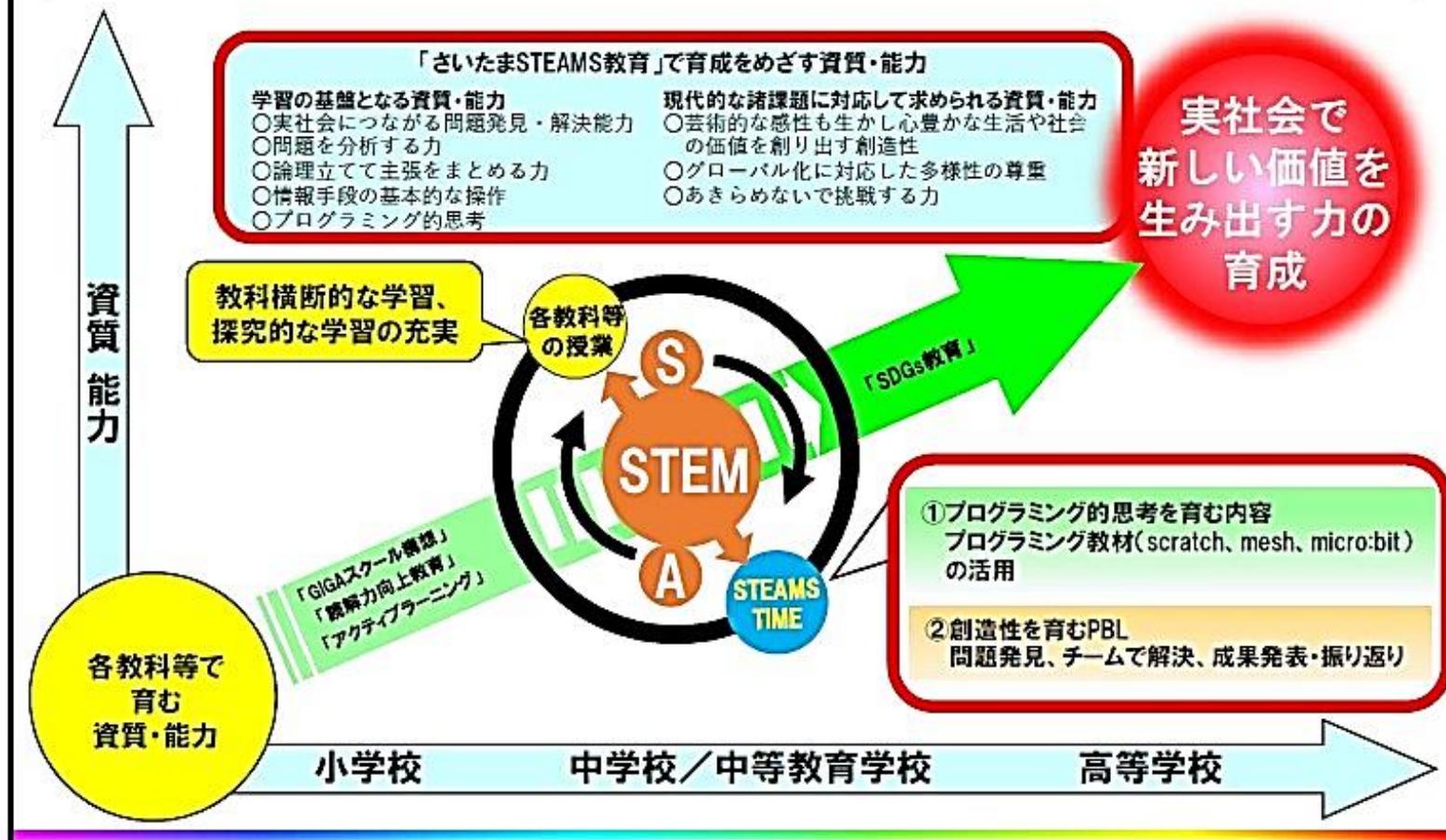


# 「さいたまSTEAMS教育」の推進

《目的》 S…Science T…Technology E…Engineering A…Art M…Mathematics S…Sports

科学技術分野の発展や革新を支え、新たな価値を創造し、未来社会をリードする人材の育成  
 科学技術分野の進展により複雑に変化する現代社会において、自己実現できる市民の育成





## 令和4年度 つばさ小学校の研究について



### 学校教育目標

かしこく（自分で考え、判断し、表現する賢い子を育てる）

### 研究主題

教科横断的な視点で考えて、問題を解決しようとする児童の育成

### 研究仮説

STEAMS教育を実践すれば、協働的で試行錯誤を伴う活動を通して、問題を教科横断的な視点からとらえ、解決する力と態度を育成することができるだろう。

- ✚ 教科の特性や学習内容、他教科との関連について、より明確にした指導をめざします。
- ✚ 児童が問題に気付き、解決してみたいと思うような、題材との出会いを大切にします。
- ✚ 教師は、児童の問題解決を「支援する」ファシリテーターとしての役割を担います。
- ✚ 問題解決の進め方として、「PDCAサイクル」を重視します。
- ✚ 問題に対して、進んで解決していこうとする児童の育成をめざします。
- ✚ 問題解決や成果の発表などの場面で、タブレット端末を積極的に活用していきます。
- ✚ 児童がただ一つの答えを求めるのではなく、多様な答えを認めたり、皆が納得できる答えを見出したりできることをめざします。

## 令和4年度 授業実践（研究授業）



### STEAMS TIME

教科を越えた学習としてのPBL（Project Based Learning = 「課題解決型学習」）

#### 1年生 生活科

「たのしいあきいっぱい」  
～あきのおもちゃまつりをしよう～

秋の校庭や公園で見つけた落ち葉や木の実などの自然を生かし、遊びやおもちゃを考えました。「計画→作る・遊ぶ→振り返り→改良」という「PDCA サイクル」を意識して学習を展開しました。

#### 3年生 STEAMS TIME

「わたしたちの町のすてきをしょうかいしよう」

日頃からお世話になっている地域に対してできることを考え、リーフレットで町のすてきを紹介しました。今までの学習を生かしつつ、グループで相談や役割分担をしながらよりよいものを作成しました。

#### 5年生 STEAMS TIME

「共に生きる」

さまざまな立場の人の、日常場面での困り感を解消するために、自分たちにできることを考えました。友達との協働や試行錯誤を通して、プログラミングアプリを活用した装置を作り、その装置の良さを伝え合いました。

#### 2年生 生活科

「大きくなあれわたしの野さい」

自分たちで育てた野菜の成長の様子を、様々な方法でまとめてグループごとに発表をしました。タブレット端末を使って今まで撮りためた写真や記録を見返すなど、自分達の発表がより分かりやすくなるように活用していました。

#### 4年生 STEAMS TIME

「ごみプロジェクト」

社会科のごみの学習の発展から、「ごみをへらそう」という課題を立て、学校でごみを減らすために自分たちでできることを調べたり、取り組みたいことを考えたりして、グループごとに、PDCA サイクルに沿って実際に活動を行いました。

#### 6年生 STEAMS TIME

「つばさを広げて  
～SDGsと地域のつながり～」

地域の日進七夕まつりを、SDGsの視点から持続可能なものにするための提案を考えました。実現可能性や祭りに関わる人たちの気持ちについて考えながら、提案を改善していきました。