

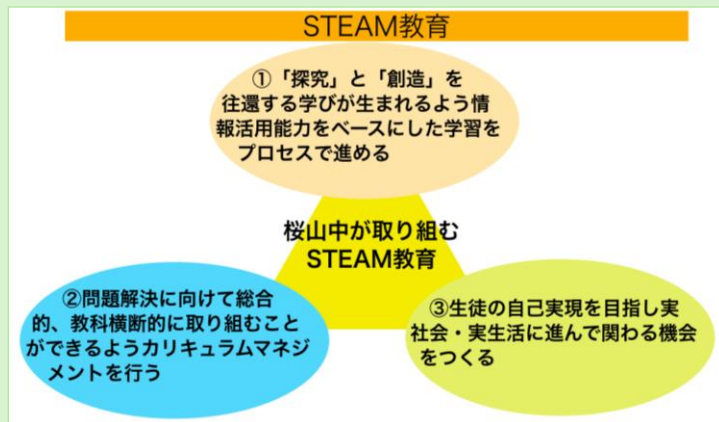
リーディングDXスクール事業【実践事例】

熊本市立桜山中学校（熊本県）【指定校】

【取組内容】 STEAM教育による探究的な活動

①「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実

● 本校のSTEAM教育について



①探究と創造を往還する学びが生まれるように、情報活用能力をベースにした学習プロセスを進める。②問題解決に向けて総合的、教科横断的に取り組むことができるようカリキュラムマネジメントを行う。③生徒の自己実現を目指し、実社会や実生活に進んで関わる機会をつくることを柱に学校全体で取り組んだ。

● これまでのSTEAM教育の実践

教科の学習での知識や学校行事の体験を生かして、実社会に関する問題解決に取り組んだ。



3年生技術
「防災に役立つシステム作り」
計測制御の知識を生かして、実社会
での防災に関する問題解決に迫る
取組

2年生総合的な学習の時間
「ナイスライ・ナイスクリエイト」
ナイスライの体験を生かし、お世話
になった事業所の役に立つものを製作
しプレゼントする取組



授業実践について



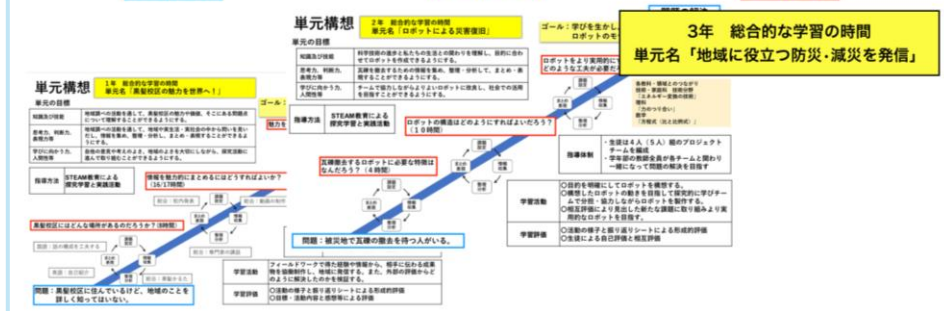
1年生



2年生



3年生



● 今年度の授業実践について

総合的な学習の時間を活用し、1年生は地域の情報を調べ、魅力的という付加価値をつけて発信した。2年生は教科の知識を活かして目的に応じたロボットの仕組みを考える課題に取り組んだ。3年生は地域の防災について、自分たちにできることを考え、課題として取り組んだ。学年が上がるにつれて、生徒が課題を自ら設定し、それぞれの方法で解決するような取り組みを行った。