

明治小学校では、大分大学や県立美術館等と連携し、STEAM教育に取り組んでいる。事例は、6年生の音楽科の授業におけるヒオウギ貝のランプシェードをテーマに、これまで経験したことや自分が創ったランプシェードの光から感じたことを、思いや意図をもって音楽で表現する活動である。



背景・取組概要

和音を組み合わせたり、和音の働きを考えたりしながら和音を考え、ふしづくりをしながらかをっていく。そのため、1人1台端末を効果的に活用する方法を探る。楽譜作成ソフトを使い、プログラミング的思考の醸成も図っていく。児童は端末を利用し、自分の思いを色や光でイメージし、音楽として構成していく。(本時：6時/全7時間)

取組の実際

個別最適な学び

プログラミング的思考

協働的な学び

曲づくり

STEAM教育の取組の足跡

振り返り

- ◆昼休み等を利用して、曲づくりをしてきた。今日は、自分が考えた曲をグループの中で話し合うことで、いろいろな意見を聞くことができた。曲づくりの修正の参考にしたい。
- ◆先生やグループの仲間から曲のイメージについてのいろいろな意見が聞けたので良かった。もっといい曲になるようにしていきたい。

- 4点セット
- ・地域のひと、もの、ことを生かした授業や体験活動の積極的な取組(生徒指導の3機能を意識して)(生活・総合中心)
 - ・粘り強く課題を解決しながら取り組むことで、達成感・成就感を味わわせることができる取組の設定

→教育活動に連続性をもたせるカリキュラム・マネジメントの推進

