

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曲を作っていく。そのために、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

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。