

2024.9.20



桜山中学校 授業視察 REPORT

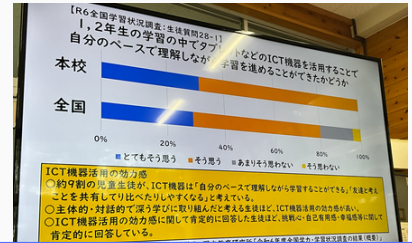
NEW PROJECT リーディングDX事業参加校 総合「STEAM教育」

研究3年目の今年度は本格的に「STEAM教育」に取り組まれている。学校全体で情報活用能力を中心に据えながら、以下の項目で授業改善にチャレンジしている学校。

- ①教科等を横断する単元の工夫
- ②創造的にICTを活用する実践



協働の中でも、個に応じた学び方を
選択できる学習形態



【質問紙】「ICTを活用することで自分のペースで学習できる」100%！

美術

鑑賞の授業で考えを CANVAで一斉共有！

1枚の絵について、発見したこと、疑問に思ったこと、感じたことなど付箋に出し合う。Canvaの付箋機能を活用して、分類わけも行いながら、絵の解釈にせまる授業だった。



数学

文字式の利用を説明する 動画をどのように制作する！？

説明動画を制作するために、NHK for Schoolを個別視聴し、コツをつかむ。その後、絵コンテをかくカードがロイロで送られ記入していくようだった。事前に評価の観点も示されていた。

最終的に、Canvaなどで動画を編集しながら完成させる。生活の中から具体例を見つけて説明動画ができれば、より生徒の理解につながると期待される。



英語

メタモジで音声録音 デジタル教科書の活用も



全員で英文を読み、その後、メタモジに音声録音。その後、ペアになってお互いの音声を聞き合いアドバイスをもらう。

ペアでの練習後、デジタル教科書を活用しながら、ALTと会話文を言ってみる。その後、評価にも活用する予定とのこと。



技術

マイクロビットを使った 製品を自動化しよう！



災害時に役立つシステムを考える。まずはシステムを使って何ができるかイメージする。その後、システム案を出し合い、さまざまなシーンで役立つシステムを開発していく。ない部品は作る！

3Dプリンターが常に稼働！
「歯車で動くハート」



生徒発案！ホースまきとり機！

