

令和5年度

志和 eSTEAM カリキュラム ～地域とともに未来を創る～



東広島市立志和小中学校

志和小中学校における eSTEAM 教育

「eSTEAM」で地域課題にアプローチ

志和小中学校における eSTEAM 教育は、environment（環境）、Science（科学）、Technology（科学技術）、Engineering（工学）、Arts(Area)（芸術、教養、地域など）、Mathematics（数学）の eS T E A M 分野が関係する社会や地域の問題を、各教科等で学習した知識や考え方を働かせて解決する学習として総合的な学習の時間を中心に行う学習です。

学校での学びを地域の課題解決に結びつけていく学習を進めていきます。

各学年の取組



〈environment〉
水生生物による水質調査
（3年生）



〈Science〉
蜜蜂によるろうそくの科学
（4年生）



〈Technology〉
志和の未来の農業について
（5年生）



〈Science〉
スポーツサイエンス
（6年生）



〈Technology〉
食協見学
（小学4年生～中学3年生）



〈Science〉
プログラミング体験活動
（小学6年生）



〈Engineering〉
3D プリンタものづくり
（中学1年生）



〈Area〉
志和の企業体験
（中学2年生）



〈Area/Science〉
志和 地歴ウォーク
（中学3年生）

志和 eSTEAM：育成する資質・能力

キーワード：【推論する力】

「推論」とは、「ある事実をもとにして、未知の事柄を推し量り論じること」とある。現在は、V (Volatility (変動性))、U (Uncertainty (不確実性))、C (Complexity (複雑性))、A (Ambiguity (曖昧性)) を略して「VUCA の時代」といわれています。

これからの社会を生きる児童・生徒が直面するであろう問題に対し、「なぜ問題が生じたのか」という問題の原因を追究したり、また、見えない未来に対する仮説を考えたりする際に、この「推論」する力が必要となります。

志和小中学校の eSTEAM では、この「推論する力」を育成する資質・能力の1つと位置づけ、意図的、系統的に育成を図っていきます。

また、各教科の学習においても、「推論する力」を育成していきます。

<6つの推論スタイル>

① 数学的演繹【既知⇒新】

② 実験的探究【実験】

③ 仮説的モデリング【模型】

季節	春と生き物	夏と生き物	秋と生き物
植物	サクラ、桜	アサガオ、ひまわり	アキハヒメ、アキハヒメ
動物	ウサギ、ウサギ	カブトムシ、カブトムシ	クマノミ、クマノミ

④ 区分と分類

⑤ 確率的推論【情報から予測】

⑥ 歴史に基づく進化の推論【過去の変化から予測】

新規

[小学4年生]
（仮称）生城山再生プロジェクト

e



校歌に歌われている「生城山」を整備するため、登山道を整備し、案内表示（登山道、説明看板）などを作成する。

[志和 eSTEAM]

e (environment) : 生城山の再生を通して、森林の役割について環境の視点で考える。

新規

[小学6年生]
総合表現「新扇山伝説」

A

地域の有志を指導者として、旧3小学校区で特色ある取組であった「若鷹太鼓」（東志和小学校）、「たかはち山」（西志和小学校）、「ふきはやし」（志和堀小学校）を組み合わせ、地域の伝統文化継承の担い手づくりの場とする。



[志和 eSTEAM]

A (Art) : 伝統文化継承のための表現方法を考えたり、実際に表現したりする。

改善

[中学3年生]
志和「地歴」ウォーク

T



3D プリンタを活用して、八条原城跡や生城山の立体地図を作成し、西志和地域センターの歴史資料室に展示する。（計画）

[志和 eSTEAM]

T (Technology) : 3D プリンタ等を活用した展示物の作成を通して、来館者にわかりやすく歴史を伝える工夫を行う。