

I 「(仮称) 未来ものづくり科」新設の趣旨

1 社会的背景

- ・現代社会は、様々な要因から、変動性 (volatility)、不確実性 (uncertainty)、複雑性 (complexity)、曖昧性 (ambiguity) の中にあり、それぞれを英語で表現した頭文字を取った、VUCA (ブーカ) の時代と呼ばれる予測困難な時代である。
- ・国連 193 か国は、誰一人取り残さずに、「経済」「社会」「環境」を持続的に発展させるため 2030 年までに達成を目指す 17 の目標「SDGs」を掲げ、各国でこの目標に向けた取組が行われている。
- ・我が国では Iot、AI、ロボット等の技術革新によって到来する豊かな未来社会「Society5.0」を目指しており、未来社会を切り拓いていく人材の育成が求められている。

2 求められる「STEAM 教育」の推進

(1) 「STEAM 教育」の推進

教育再生実行会議第 11 次提言において、「STEAM 教育」は、Science (科学)、Technology (技術)、Engineering (工学)、Arts (人文社会・芸術・デザイン)、Mathematics (数学) 等の各教科での学習を実社会での問題発見・解決に生かしていくための教科横断的な教育であり、「Society5.0 で求められる力と教育の在り方」の中で推進することが提言された。

(2) 「STEAM 教育」と新学習指導要領の関連 (中央教育審議会答申 令和3年1月26日から抜粋)

新学習指導要領においては、学習の基盤となる資質・能力や、現代的な諸課題に対して求められる資質・能力を育成するため、教科横断的な視点から教育課程の編成を図ることとされている。

STEAM 教育の特性を生かし、実社会につながる課題の解決等を通じた問題発見・解決能力の育成やレポート論文、プレゼンテーション等の形式で課題を分析し、論理立てて主張をまとめること等を通じた言語能力の育成、情報手段の基本的な操作の習得、プログラミング的思考、情報モラル等に関する資質・能力等も含む情報活用能力の育成等、学習の基盤となる資質・能力の育成、芸術的な感性も生かし、豊かな生活や社会的な価値を創り出す創造性などの現代的な諸課題に対して求められる資質・能力の育成について、文理の枠を超えて教科横断的な視点に立って進めることが重要であり、その実現のためにはカリキュラム・マネジメントを充実する必要がある。

3 「(仮称) 未来ものづくり科」の新設

大田区にあるものづくりの事業所の数は 23 区で第一位であるとともに、オンリーワンの優れた技術をもつ事業所が多い。教育委員会では、このような区の特徴を生かし、各学校で、ものづくり体験等を取り入れた学習に取り組むこととしている。また、令和3年度で 20 回目を迎える「ものづくり教育・学習フォーラム」は、各学校のものづくり作品の展示やものづくり学習等の発表、中学生によるものづくり競技会、区内の学校・企業・団体の協力を得て行う体験コーナーを実施するイベントであり、厚生労働省から令和2年度「地域発！いいもの」に選定された。

教育委員会では、このような実績を踏まえて、文部科学省の教育課程特例校制度を活用し、各教科等の内容を一部統合し、教科横断的に学習する教科「(仮称) 未来ものづくり科」を新設し、区内全小学校で実施することを計画している。これにより、大田区立学校で学ぶ全ての児童に、地域・社会にある事象から課題を見だし、課題解決に向かったものづくりに取り組んだり、イノベーション (新たな社会の在り方、新たな社会にふさわしい製品・サービスをデザインし、新たな価値を生み出すこと) を計画・実行したりするとともに、考えたことなどを表現する探究的な学習活動を行うことが可能となり、「社会に開かれた教育課程」や「STEAM 教育」を推進し、大田区立学校で学ぶ全ての児童に、未来社会を切り拓くための資質・能力をより効果的に身に付けることができると考えた。

Ⅱ 「(仮称) 未来ものづくり科」の目標等

1 「(仮称) 未来ものづくり科」の目標

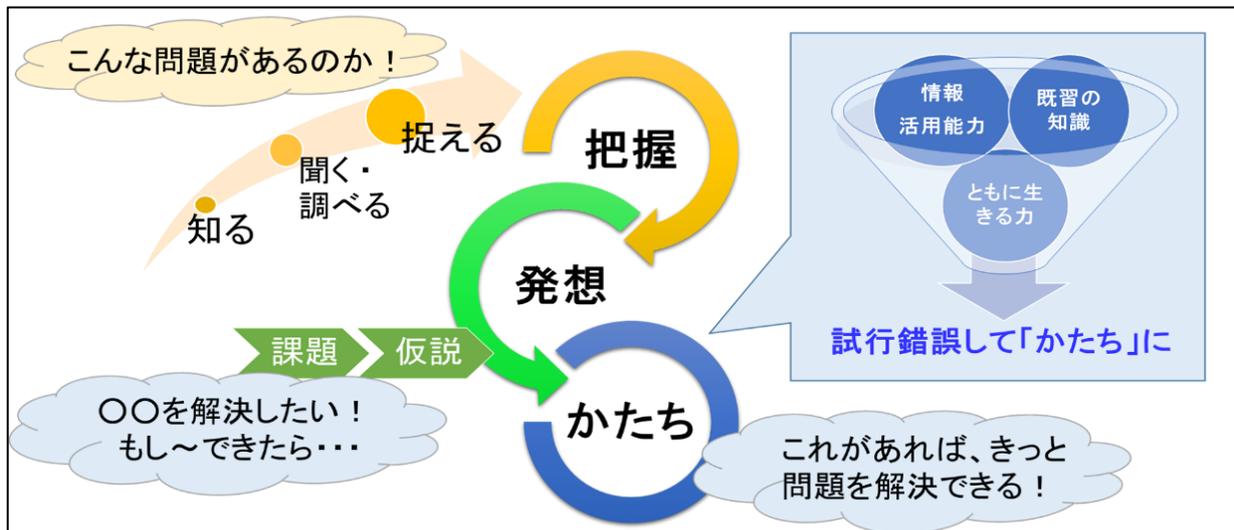
創造的な見方・考え方を働かせ、ものづくりに取り組んだり、イノベーションを計画・実行したりすることを通して、よりよい未来社会の実現に資するものや仕組みを生み出す原動力となる創造的に考える資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) ものづくりに取り組んだり、イノベーションを計画・実行したりする学習過程において、必要な知識及び技能を身に付けるようにする。
- (2) 実社会や実生活の中から問題を見だし、問題を解決するために、試行錯誤しながらものづくりに取り組んだり、イノベーションを計画・実行したりするとともに、開発した製品やアイデアをまとめ・表現する力を養う。
- (3) 自分や他者のよさを生かして、ものづくりに取り組んだり、イノベーションを計画・実行したりすることに主体的に取り組む、よりよい未来社会を創造しようとする態度を養う。

2 「未来ものづくり」の評価の観点と評価規準

観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ・よりよい未来社会に必要な事柄を理解している。 ・ものづくりやイノベーションに必要な知識や技能を既習の内容や情報を活用して身に付けている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・実社会や実生活の中から問題を見いだしたり、問題の改善に資する発想をしたりしている。 ・試行錯誤して、ものづくりやイノベーションの計画・実行をしている。 ・開発した製品やアイデアをまとめ、考えたことや提言等について ICT を活用して分かりやすく表現している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分や他者のよさを生かし、必要な情報の収集、課題設定、ものづくりやイノベーションの計画及び実行、過程や内容を文章等でまとめる活動、考えたことを提言する活動等に、粘り強く取り組もうとしている。 ・ものづくりやイノベーションの計画・実行を見直し、よりよい未来社会を創造するという視点で内容や方法を改善しようとしている。

3 「(仮称) 未来ものづくり科」のイメージ図



4 「(仮称) 未来ものづくり科」の目標の解説

(1) 創造的な見方・考え方について

創造的な見方・考え方とは、よりよい未来とはどんな未来かという課題意識をもち、その障壁となる問題点を捉えようとするとともに、その問題の改善に資する発想をし、自分や他者のよさを活用して発想を「かたち」にしようとするのと整理することができる。

ものづくりに取り組んだり、イノベーションを計画・実行したりすることにおいては、この創造的な見方・考え方を働かせながら、身に付けた知識・技能や、他者との関わり等から得た情報を活用し、試行錯誤を重ねることにより、問題を見だし、よりよい未来社会を創るために創造的に考える資質・能力が育成される。そして、創造的に考える資質・能力が育成されることで、創造的な見方・考え方もさらに成長していくと考えられる。

(2) ものづくりに取り組んだり、イノベーションを計画・実行したりすることについて

「(仮称) 未来ものづくり科」で扱うものづくりの学習過程については、イメージ図のように、状況を「把握」する過程、様々な情報や知識・技能を活用して「発想」する過程、実際に「かたち」にする過程があり、取り扱う教材に応じて適切な学習過程で学習活動を行う必要がある。

状況を「把握」する過程では、ゲストティーチャーや教員等の提示や説明により、児童がその問題を知り、興味・関心をもつこと、問題やその原因等を関係者に聞く、関係施設を見学する、ICT等を活用するなどして調べること、その結果を共有すること等の学習活動が考えられる。

「発想」する過程では、問題を改善するために必要な事柄を検討して課題を設定すること、どんな方法で課題を解決することができるかを考え仮説を立てること、仮説に基づき検証するための学習計画を立てること等の学習活動が考えられる。また、取り扱うものづくり等の題材に応じて、あらかじめ共通のテーマを設定し「発想」する過程を学習活動の導入とすることも考えられる。

「かたち」にする過程では、状況把握、発想の過程を踏まえて、他者との協働によってものづくりに取り組んだり、イノベーションを計画・実行したりする中で、身に付けた知識・技能や情報を基に試行錯誤を積み重ねること、かたちになったものの制作過程や内容を他者に分かりやすく伝えること、かたちになったものを品評し合い、互いのよさを認め合うこと等の学習活動が考えられる。また、取り扱うものづくりの題材等に応じて、伝統的な技法や既に方法が確立された製作過程に基づいて、「かたち」にすることを中心とする学習活動も考えられる。

ものづくり等の内容については、伝統的な技法や既に方法が確立された製作過程を踏まえて行うものづくり、テーマに応じて、身に付けた知識や技能及び他者との関わり等から得た情報を活用して試行錯誤して行うものづくり、社会的な問題を捉え、その中から課題設定、課題を解決するためのものづくりやイノベーションが考えられる。

これらの学習過程及び学習内容を踏まえ、各学年の目標が達成されるように、地域の特性や発達の段階に応じて各学年で取り扱う題材を設定して指導することが大切である。

(3) 創造的に考える資質・能力について

仮想空間と現実空間を高度に融合させたシステムを活用し、経済発展と社会的課題の解決を両立するよりよい未来社会を実現するためには、イノベーション人材（新たな社会の在り方、新たな社会にふさわしい製品・サービスをデザインし、新たな価値を生み出すことが期待できる人材）が必要不可欠である。また、イノベーション人材の育成には、問題を見いだしたり、問題の原因や要因を捉えたりする状況把握の力、問題のある状況を打開し改善するための発想力、他者との協働により発想をかたちにする推進力等が特に重要であり、これらの力を、よりよい未来社会の実現に資するものや仕組みを生み出すために創造的に考える資質・能力と整理することができる。

この創造的に考える資質・能力は、児童が教科等の学習の中で、問題を見だし、習得した知識・技能を活用するとともに他者との協働により主体的に問題の解消や改善に向け、取り組む経験や、様々な生活経験等が統合され育成されていくと考えられるが、「(仮称) 未来ものづくり科」の学習は、そのような学習機会を地域社会の協力を得て、意図的に設定し、創造的に考える資質・能力を重点的に育成することを目標とする学習である。

Ⅲ 「(仮称) 未来ものづくり科」の内容

「(仮称) 未来ものづくり科」で育成を目指す資質・能力とそのために必要な指導内容については、ものづくりに取り組んだり、イノベーションを計画・実行したりすることを通して働かせる創造的な見方・考え方を明示して、内容を整理した。この「未来ものづくり」の内容の骨子を簡略に述べると次のようになる。

<どんな題材を扱うか>

- ・ 地域の伝統的なものづくり
- ・ 科学的なものづくり（プログラミングに関する学習活動を含む）
- ・ 環境や人に配慮したものづくりやイノベーション

<どんな方法で取り組む学習か>

- ・ 手作業で行うこと
- ・ ICTを活用すること

<どんな学習活動か>

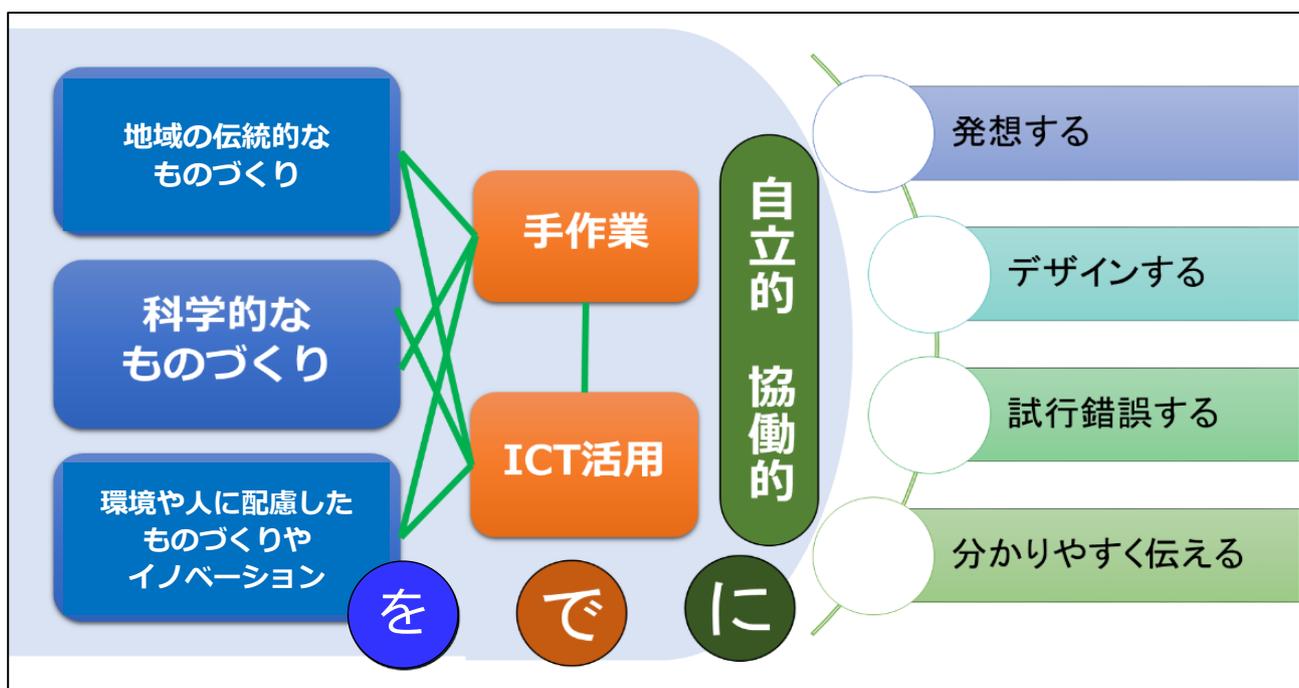
- ・ ものづくりやイノベーションの発想をすること
- ・ 色や形、仕組みなどをデザインすること
- ・ 設定した課題に向かって試行錯誤すること
- ・ 開発した製品やイノベーションのアイデアを分かりやすく伝えること

<共通事項>

- ・ 自立的・協働的に取り組むこと

単元を構成する際には、指導の目標とする資質・能力に応じて、これらの題材、方法、学習活動を組み合わせて学習内容を決定する。なお、どのような題材、方法、学習活動であっても、自立的・協働的に取り組むことを共通事項として指導する。

これらの構造を、イメージ化すると下の図のように整理することができる。



IV 各学年の目標及び内容

[第5学年及び第6学年]

1 目標

- (1) 地域の伝統的なものづくりや地域で行われているものづくり産業を調べたり、関わっている人から、歴史や特長、つくり方を教わったり、実際にものづくりをしたりすることを通して、それらの存在価値や有用性を理解し、ものづくりの過程や内容をまとめ、考えたことや提言等について、ICTを活用して分かりやすく表現することができるようにするとともに、受け継がれてきたことを踏まえて精巧に作ろうとしたり、存続及び発展のために、新たな発想を取り入れて変化させようとしたりする態度を養う。
- (2) 科学的なものづくりを通して、自分が考えたとおりの動きをするものを作ることや、計画を立て、試行錯誤しながら問題点を改善することができるようにするとともに、課題解決に向かって粘り強く取り組もうとする態度を養う。
- (3) 身近な地域社会が抱える自然環境や様々な人が生活する上での問題を改善するための、ものづくりやイノベーションについて提言をすることを通して、よりよい未来社会に必要な事柄を捉え、問題や改善方法を見だし、ICTを活用して考えたことや提言等を分かりやすく表現するとともに、それらの活動に対して、よりよい未来社会の実現という視点をもって自立的・協働的に取り組もうとする態度を養う。

2 内容

1の資質・能力を育成するため、次の内容を指導する。

[地域に伝わる伝統的なものづくりや、地域で行われているものづくり産業に関する内容]

- (1) 地域の伝統的なものづくりを調べたり、関わっている人から、歴史やつくり方を教わったり、実際にものづくりをしたりすることを通して、それらの歴史的意義や存在価値を理解し、ものづくりの過程や内容等をまとめ、考えたことについて ICT を活用して分かりやすく表現することができ、受け継がれてきたことを踏まえて精巧に作ろうとしたり、大切な地域の文化として継承しようとしたり、新たな発想を取り入れて発展させようとしたりする。
- (2) 地域で営まれているものづくり産業を調べ、関わっている人から、製造工程や特長を教わったり、ものづくりの様子を見学又は体験したりすることを通して、製品や技術の価値を理解し、ものづくりの過程や内容、製品に込められた思い等をまとめ、考えたことについて ICT を活用して分かりやすく表現することができるようにするとともに、地域の産業に誇りをもち、さらに発展させるための発想をしようとする。

[科学的なものづくり（プログラミングに関する学習活動を含む）に関する内容]

- (3) 第5学年ではプログラミングを通して正多角形を使った模様を作成する学習を行い、手作業では作図が困難な模様を作るとともに、試行錯誤しながら、粘り強くものづくりに取り組むとともにデザイン性を高めようとする。
- (4) 第5学年では理科A「物質・エネルギー」の内容である「物の溶け方」、「振り子の運動」、「電流が作る磁力」の中から2種類を選択して、生活を豊かにするためのものづくりをすることを通して、自分が考えた通りの動きをしたり、変化をしたりするものを作るとともに、計画を立て、試行錯誤しながら、粘り強くものづくりに取り組む。
- (5) 第6学年では、理科A「物質・エネルギー」の内容である「燃焼の仕組み」、「水溶液の性質」、「てこの規則性」の中から1種類を選択して、生活を豊かにするためのものづくりをすることを通して、自分が考えた通りの動きをしたり、変化をしたりするものを作るとともに、計画を立て、試行錯誤しながら、粘り強くものづくりに取り組む。
- (6) 第6学年では、プログラミングを通して電気の性質や働きを利用したものづくりをする学習を行い、自分が考えた通りの動きをしたり、変化をしたりするものを作るとともに、計画を立て、試行錯誤しながら、粘り強くものづくりに取り組む。

(7) プログラミングを通してリズムパターン、旋律、和音等を組み合わせて音楽を作る学習を行い、音楽の仕組みを用いて音楽を作るとともに、工夫を重ねながら試行錯誤し、思いや意図をもって音楽づくりを工夫しようとする。

(8) アニメーションの仕組みを生かしたものづくりを通して、ICTを活用して動きや変化のある作品をつくとともに、デザインや、動きの付け方を工夫しながら、自立的・協働的に、また粘り強く取り組む。

[環境や人に配慮したものづくりやイノベーションに関する内容]

(9) 身近な地域社会が抱える自然環境や様々な人が生活する上での問題を見だし、地域社会のよりよい未来に資するためのものづくりやイノベーションの提言をすることを通して、地域社会の課題を把握し、課題を解決するための新たな仕組みやものづくりやイノベーションに関する発想や、ICTを活用した分かりやすい提言をすることともに、それらの学習活動に、自立的・協働的に、また粘り強く取り組む。

3 指導計画の作成と内容の取扱い

第5学年及び第6学年の2年間で、「地域の伝統的なものづくり」「科学的なものづくり」「環境や人に配慮したものづくりやイノベーション」の3種類の題材を行う。また、プログラミングを通して行う2の(3)(6)(7)及び理科で扱う(4)(5)については必ず該当の学年で実施する。それ以外の内容については、各学校の実態に応じて扱う学年や内容を具体的な教材を選択するとともに、配当する授業時間数を適切に設定し行うこととする。

ものづくり体験については、手作業で行うものづくりとICTを活用して行うものづくりが考えられるが、2年間の中で必ず両方を扱うようにする。

「ものづくりやイノベーションの発想をすること」、「色や形、仕組みなどをデザインすること」、「設定した課題に向かって試行錯誤すること」、「開発した製品やイノベーションのアイデアを分かりやすく伝えること」の4つの学習内容は、同一単元の中で全てを扱う必要はなく、指導の目標とする資質・能力に応じて、これらの題材、方法、学習活動を組み合わせて学習内容を決定する。その際、いくつかを選択したり、重点的に扱ったりすることが考えられるが、第5学年及び第6学年の2年間を通して全てを取り扱い、目標とする資質・能力を育成することとする。なお、どのような題材、方法、学習活動であっても、自立的・協働的に取り組むことを共通事項とする。

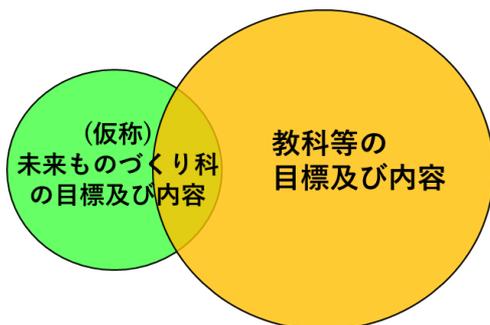
[第1学年から第4学年まで]

第1学年から第4学年については、各教科等の学習を通して、創造的に考える資質・能力の素地を育成することを目指す。

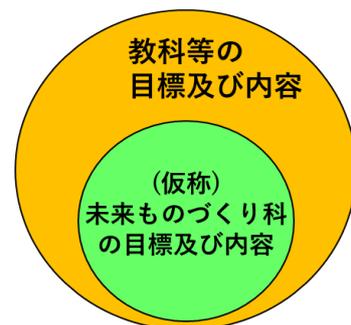
1 カリキュラム・マネジメントを生かした指導計画作成の考え方

教科等で「(仮称)未来ものづくり科」の内容と関連する学習活動を取り入れ、創造的に考える資質・能力の素地を育成することを目指す場合、下の図のように①教科等の目標及び内容が、未来ものづくりの目標及び内容と部分的に一致する単元や、②教科等の目標及び内容に「(仮称)未来ものづくり科」の目標及び内容が含まれる単元において、指導を行うことで無理なく、また効果的に指導を行うことができる。

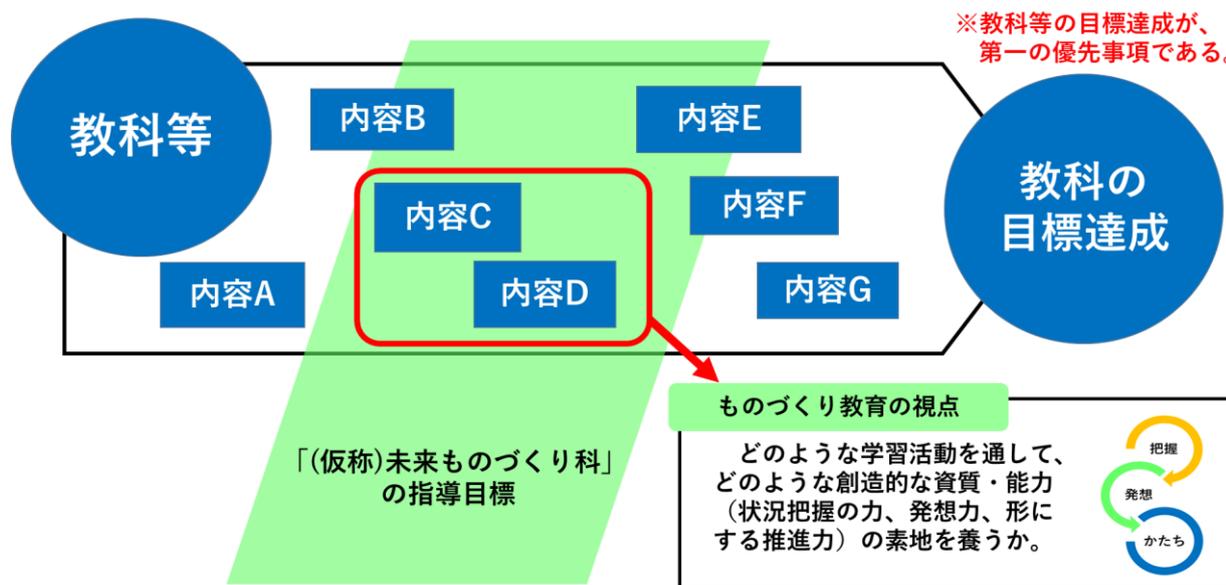
① 教科等の目標及び内容が「(仮称)未来ものづくり科」の目標及び内容と部分的に一致する単元



② 教科等の目標及び内容に「(仮称)未来ものづくり科」の目標及び内容が含まれる単元



このような単元を選び、「(仮称) 未来ものづくり科」の内容と関連する学習活動を展開する際は、下の図のように該当の教科等の目標を達成することを第一に指導する。その上で、単元で指導する学習内容から、「(仮称) 未来ものづくり」の指導目標に関わる学習内容を選択し、どのような学習活動を通して、どのような創造的な資質・能力の素地を養うのかという、ものづくり教育の視点を明確にして実施する。



さらに、実際に授業を行う際には、教科等の目標を達成させるための指導上の手だてを設定するとともに、ものづくり教育の視点に基づき、ものづくり教育に関する留意点を設定し、どのような手だてを行うことで、どのような資質・能力の素地を養うことを目指すのかを明確にして指導を行うこととする。このようにして、教科の目標の達成を目指しながら、計画的に、創造的な資質・能力の素地を養うことができるようにする。

2 第5学年及び第6学年への学びの系統性

1の考え方を基に、第5学年及び第6学年で実施する「(仮称) 未来ものづくり科」で育成する創造的な資質・能力の素地を下の図のように第1学年から第4学年の教科等の学習を通して意図的・計画的に養うことができるようにする。

そのために、創造的な資質・能力の素地を重点的に養う第1学年から第4学年の各教科等の学習単元や学習内容については、(別紙1)「創造的な資質・能力と、その素地を重点的に育成する各教科等の学習との関連」を参考に、(別紙2)「創造的な資質・能力と関連付けた年間指導計画例」のように教科等の学習内容との関連性を明確にして指導する。



(仮称)「未来ものづくり科」の新設による「STEAM教育」の推進

「おおた教育ビジョン」プラン1【未来】
 取組② 論理的・科学的な思考力
 ～論理的・科学的に思考し、
 新たな「知」を生み出す子を育てる～

社会的な背景

VUCA
 フーカ

• 予測が困難な時代
 Volatility(変動性) Uncertainty(不確実性)
 Complexity(複雑性) Ambiguity(曖昧性)

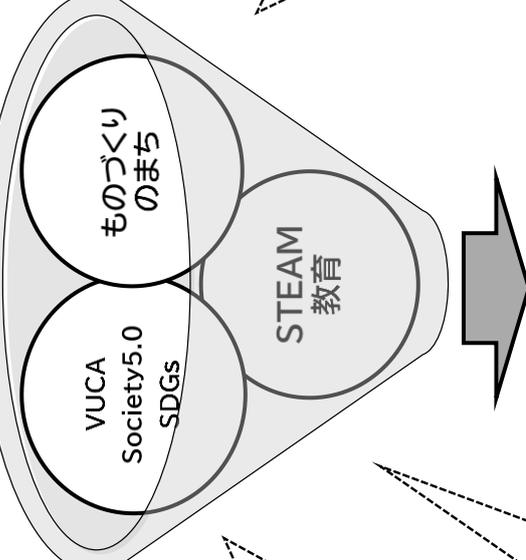
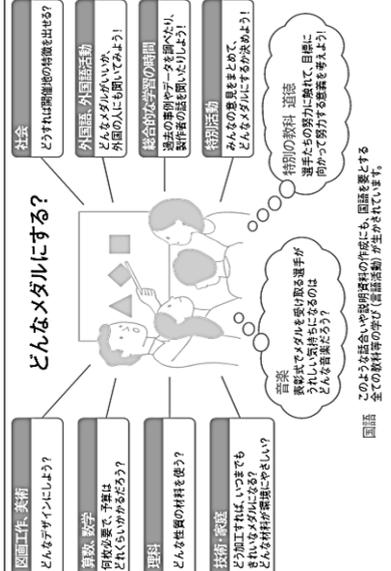
SDGs

• 誰も取り残さない
 「経済」「社会」「環境」

• Iot、AI、ロボット等による
 社会変革 豊かな未来社会

求められる教科横断的な学習の充実

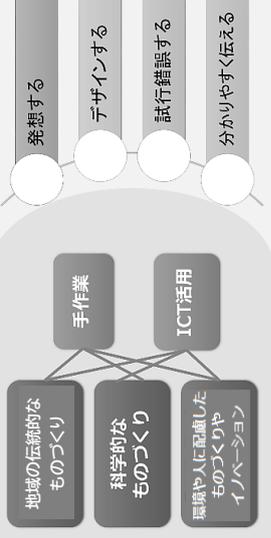
Science (科学)、Technology (技術)、Engineering (工学)、Arts (人文社会・芸術・デザイン)、Mathematics (数学)等の各教科での学習を実社会での問題発見・解決に生かしていくための教科横断的な教育



(仮称)未来ものづくり科の新設

ものづくりに取り組んだり、イノベーションを計画・実行したりすることを通して、よりよい未来社会の実現に資するものや仕組みを生み出す原動力となる創造的に考える資質・能力を育成する。

学習内容



学習過程

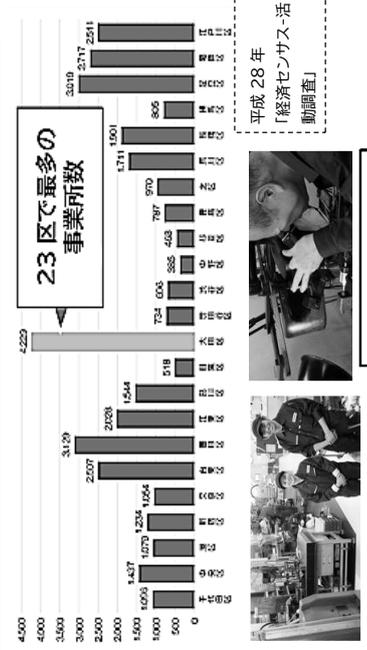


事業所等との連携



継続的な連携に向けた
 報償費の予算化

大田区の特徴「ものづくりのまち」



優れた技術力



創造的な資質・能力と、その素地を重点的に育成する各教科等の学習との関連

＜「(仮称) 未来ものづくり科」の目標＞

創造的な見方・考え方を働かせ、ものづくりに取り組んだり、イノベーションを計画・実行したりすることを通して、よりよい未来社会の実現に資するものや仕組みを生み出す原動力となる創造的に考える資質・能力を次のとおり育成することを旨とする。

【知識・技能】

ものづくりに取り組んだり、イノベーションを計画・実行したりする学習過程において必要な、知識及び技能を身に付けるようにする。

【思考力・判断力・表現力等】

実社会や実生活の中から問題を見だし、問題を解決するために、試行錯誤しながらものづくりに取り組んだり、イノベーションを計画・実行したりするとともに、開発した製品やイノベーションのアイデアをまとめ、表現する力を養う。

【学びに向かう力・人間性等】

自分や他者のよさを生かして、ものづくりに取り組んだり、イノベーションを計画・実行したりすることに主体的に取り組む、よりよい未来社会を創造しようとする態度を養う。

国語

＜第3学年＞

- ・ローマ字
- ＜第4学年＞
- ・思いやりのデザイン
- ・世界にはこる和紙
- ・伝統工芸のよさを伝えよう
- ・ローマ字

社会

＜第3学年＞

- ・くらしと工場
- ・発展していく大田区
- ＜第4学年＞
- ・大田区に残る伝統文化

算数

＜第2学年から第4学年＞

- ・敷き詰め模様作り (ICT・プログラミング)

生活

＜第1学年＞

- ・はさみ、のり、せつちやくざい・きり等の使い方

国語

＜第2学年＞

- ・あたたかいなこんなもの
- ・おもちゃの作り方をせつめいしよう
- ＜第3学年＞
- ・ポスターを読もう (キヤッチコピー)
- ＜第4学年＞
- ・新聞を作ろう (わりつけ・アンケート調査)
- ・パンフレットを読もう
- ・伝統工芸のよさを伝えよう (リーフレット)

理科

＜第3学年＞

- ・ゴムや風の力、光や音、電気、磁石の性質を活用したものづくり
- ＜第4学年＞
- ・空気や水の性質、ものの温まり方、電気の働きを活用したものづくり

生活

＜第1学年＞

- ・げんきにそだてわたしたのはな (リース作り等)
- ・なつとなかよし (花の色水を使った染物作り等)
- ・あきとなかよし (どんぐり等) を活用したおもちゃ作り等)
- ・ふゆとなかよし (風の力を使って遊ぶおもちゃ作り等)
- ・クイズ、絵、ペープサート、劇による表現
- ＜第2学年＞
- ・せかいでたつたひとつわたしのおもちゃ
- ・新聞、紙芝居、パンフレット、俳句・詩、カルタ、教材提示装置の活用による表現

図画工作

＜第1学年から第4学年＞

- ・工作に表す活動

総合的な学習の時間

＜第3学年・第4学年＞

- ・課題の設定、情報の収集、整理・分析、まとめ・表現

各教科等

児童が、自立的・協働的に課題を発見・解決しようとする場面や、学習過程を振り返って、次の学習に生かそうとする場面が見られるように、学習活動を設定し、児童の主体的に学習に取り組む態度を評価することを積み重ねていくことで、学びに向かう力・人間性等に關する素地を養う。

創造的な資質・能力と関連付けた年間指導計画例

令和*年度 生活科年間指導計画

創造的な資質・能力のうちどの学習活動で、創造的な資質・能力の素地を養うかの資質・能力の素地を養うか ※【 】内に頭文字で表示

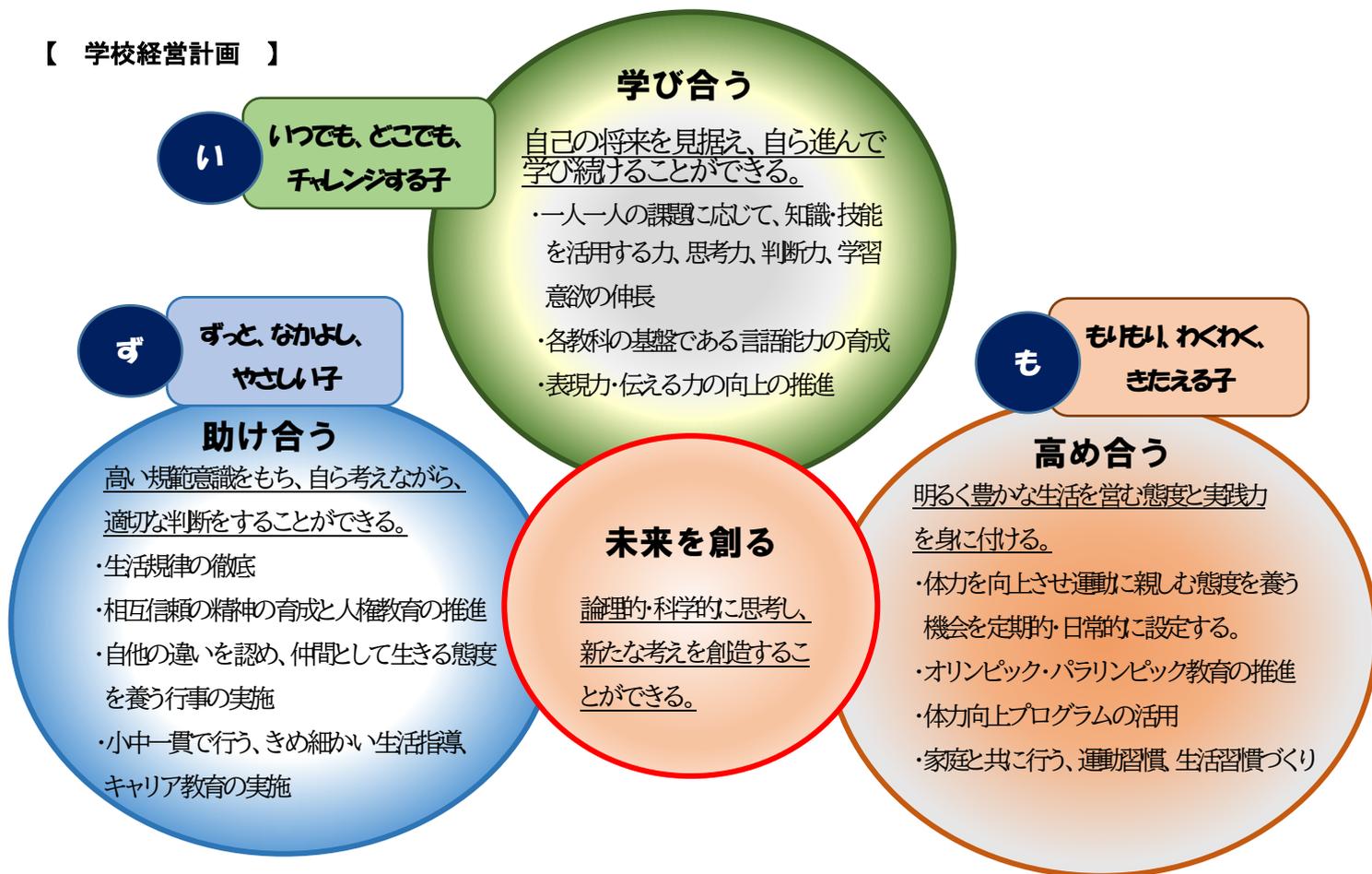
おもちゃ作り 【思】試行錯誤 【知】接着剤・きり

どの学習活動で、創造的な資質・能力の素地を養うか

何をできるよにするか、または活用できるようにするか

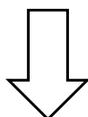
	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月		
一年		<p>がっこうだいすきあいうえお いくぞがっこうたんけんたい (16)</p> <p>○なかよくあそぼう ○がっこうをたんけんしよう ○がっこうのまわりをあるこう</p>	<p>げんきにそだてわたしのはな①(14)</p> <p>○どのはなをそだてないかな ○たねをまこう</p>	<p>表現 【知】はさみ・のり</p> <p>② いくつさいいたかな</p>	<p>③ たねをあつめよう</p>	<p>④ いたねをうえよう</p>	<p>⑤ きゅうこうをうえよう</p>	<p>⑥ ふうたなをうえよう</p>	<p>⑦ きゅうこうをうえよう</p>	<p>⑧ きゅうこうをうえよう</p>	<p>⑨ きゅうこうをうえよう</p>	<p>⑩ きゅうこうをうえよう</p>	<p>⑪ きゅうこうをうえよう</p>	
二年	<p>新しいこぞいっばい (4)</p> <p>○1年生をむかえよう</p>	<p>とび出せ！町のたんけんたい(10)</p> <p>○町のことをみんなではなそう ○町たんけんたいの計画を立てよう ○町たんけんたいに出かけよう</p>	<p>みんな生きている(18)</p> <p>○生きものをさがそう ○大切にそだてよう ○生きものをよく見よう ○はっ見したことを知らせよう</p>	<p>せかいでひとつわたしのおもちゃ(12)</p> <p>○うごくおもちゃを考えよう ○自分でおもちゃを作ってみよう</p>	<p>もっど知りたいたんけんたい(2)</p> <p>○生活科見学にいこう ○町には、どんな人がいるのかな ○町たんけんたいの計画を立てよう</p>	<p>町のすてきつたえたい(11)</p> <p>○町のすてきをあつめよう ○すてきをたえるじゅんびをしよう ○町のすてきはつびょう会をしよう</p>	<p>これまでのわたし(21)</p> <p>○大きくなった自分をふりかえろう ○自分についてしらべよう ○自分のせい長をまとめよう ○ありがどうをどげよう</p>	<p>ふゆどなかよし(10)</p> <p>○ふゆはどんなきせつかかな？</p>	<p>あきどなかよし(15)</p> <p>○生活科見学にいこう ○あきはどんなきせつかかな？ ○見つけたあきであそんでみよう</p>	<p>あそびばにでかけよう(6)</p>	<p>なつどなかよし(6)</p> <p>○なつはどんなきせつかかな？</p>	<p>おもちゃ作り 【思】試行錯誤</p>	<p>おもちゃ作り 【思】試行錯誤</p>	<p>おもちゃ作り 【思】試行錯誤</p>

【 学校経営計画 】



【 目指す児童像 】

- ・「ものづくり」に熱中できる子（試行錯誤）
- ・納得解を見付けることができる子（よりよい社会）
- ・ONE TEAMで取り組むことができる子（協働・表現・発信）



低学年	中学年	高学年	5組
<ul style="list-style-type: none"> ・ものをつくることを楽しみながら進んで取り組む子 ・工夫しながらものづくりに取り組む子 ・互いのよさを見付け合うことができる子 	<ul style="list-style-type: none"> ・ものづくりに携わる人々の工夫、努力、喜び、苦勞を知り、ものづくりに楽しむことができる子 ・身の回りの環境や人々の困り感に気付き、自分たちには何ができるか考えることができる子 ・学習したことを活用して、イメージしたことを試行錯誤しながら表現できる子 	<ul style="list-style-type: none"> ・ものづくりに携わる人々の工夫、努力、喜び、苦勞を知り、それを自分自身のものづくりに生かすことができる子 ・必要な情報・知識・技能を選択・活用し、試行錯誤しながら表現できる子 ・友達やものづくりに携わる人との関わりを通し、自分自身の生き方や考え方を構築できる子 	<ul style="list-style-type: none"> ・日常生活に必要なスキルを身に付け、ものづくりに取り組む子 ・一人一人の心身の特徴に合わせ、自分なりに形にする子 ・分からないことを尋ねたり、困ったときに助けを求めたりしながら、ものづくりに取り組む子

【 IZUMO 未来ものづくり教育 】

「(仮称) 未来ものづくり科」の目標である創造的な資質・能力の育成に向けて取り組む教育を「IZUMO 未来ものづくり教育」とし、取り扱う題材を「地域の伝統的なものづくり」「科学的なものづくり」「環境や様々な人に配慮したものづくりやイノベーション」に分類して指導計画を立てた。また、学習過程が「Finding (つかむ)」→「Imagination (発想)」→「Expression (表現)」という流れになるように単元構成を工夫した。