

“教育の未来、は加賀にあり”



教育委員会活動報告 | KAGA STEAM FES 2025

先月9日では、全国の学校教育関係者向けのイベント「2025 KAGA Education PLAYER's Day」についての報告しました。

今日は、たくさんの方にお越し頂いた「KAGA STEAM FES 2025」の模様をお届けします。

加賀市では、課題解決・探究型の教科横断の学びを、デジタル技術も積極的に活用しながら小学校段階から実践することで、学びに対する子どもたちの「ワクワク」や課題発見力・課題解決力を育むとともに、「半径5メートルの世界でも何かを変えた、変わられるかも」と思える経験、テクノロジーの進化が自分ごとに感じる感覚を培うことを目標しております。総合的な学習の時間を中心とした市独自のカリキュラム「加賀STEAMプログラム」を実施しています。

その学びの発表会として、「KAGA STEAM FES 2025」を令和7年12月13日(土)に開催し、各小中学校で組まれたチームに加えて、大聖寺

高校、加賀高校、大聖寺実業高校および「STEAMクラブ」からも参加をいただきました。当日は、子どもたちに加え、浅野大介副知事をはじめとした「メンテーター、地域・保護者・企業の皆さん、県外・国外の教育関係者など合計約500人が来場し、子どもたちからは、

- ・科学的思考・知識やプログラミングを活かした製作・創作

- ・自分たちの地域をもっと知り、お祭りや伝統行事等を盛り上げるための企画

- ・自分たちの学校をもっと良くしていくためのプロジェクト

など、自らの興味関心と創意工夫を活かした多様な学びの軌跡について発表がありました。成果物の中には、実際に地域で活用されているものもあります！

来年度も、子どもたちの学びを深めるという目的を第一に、運営上の改善を重ねながら、「未来を自分で創る」学びの発表の場を設けていく予定です。多くの皆さまにご覧いただければ幸いです。

そもそもだけど… STEAMって何だったっけ



Science, Technology, Engineering, liberal Arts, and Mathの略。正解のある問題を解くのではなく、学び手自らが問い合わせ重ね、教科横断的に学ぶことを通じて、創造的な課題解決・探究を図るもの。

教育委員会連載

来場者の感想

