

加賀STEAMプログラム

人口減少や地方創生など、今の大人たちが経験していない、答えのない問いがあふれてる「今」、そしてますますその傾向が強まる子どもたちの「未来」。

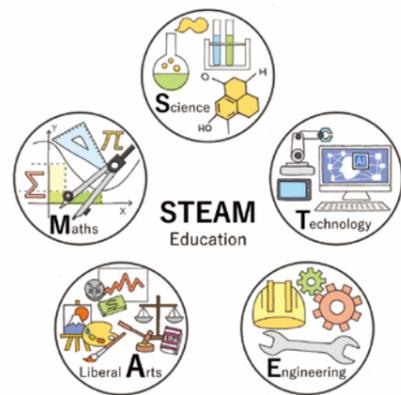
そのときに鍵になるのは、常識を疑い、問い続け、本質的な問題を発見し、創造的に課題解決する力。

加賀STEAMプログラムは、そんな力を育てる加賀市独自のカリキュラムです。

加賀STEAMプログラムでは、テクノロジーを活用する場面を沢山用意しています。

テクノロジーの進化を他人事にせず、味方にしながら、課題解決の幅を広げていきます。

子どもたちの好奇心であふれるワクワクするようなSTEAMの時間を子どもたちと一緒に創っていきます。



スティーム STEAMってなに？

5つの分野の頭文字をとった造語です。単に理数やテクノロジーの学びだけでなく、分野の枠にとられず、創造性や発想力を組み合わせて、課題解決に挑んでいく探究型の学習です。AIやテクノロジーの進展を見据えた新しい教育として、注目されています。

未来は 自分で 創る。

TOPICS

2025年度から 大学入試^{*}は こんなに変わる！

大きな変更は、教科「情報」の新設です。
また、国語の追加問題は、資料や図表等を読み解く実用的な文章が出題される予定です。
いずれも、テクノロジーの理解や、教科横断的に学ぶSTEAMの力が生きてきます。

※大学入学共通テスト

教科	変更点
情報	共通一次試験開始以来、初めての教科新設
国語	大問数が 4問から5問 に 試験時間が 80分から90分 に
地歴	歴史選択者は 日本史・世界史両方の知識が必要 に
公民	科目に「 公共 」が 新設
数学	「 数学II・B 」が「 数学II・B・C 」に 試験時間が 60分から70分 に
理科	(大きな変更はなし)
英語	(大きな変更はなし)

加賀STEAMプログラム

STEAMが生み出す「問題発見力」「課題解決力」、そして「創造力」

小中一貫型のSTEAM

これまで加賀市が先進的に進めてきた小学4年生からのプログラミングを小学1年生からスタートします。

そして、デジタル技術を使いながらの課題解決型の学習を、小学校段階から本格的に体験し、中学校段階までつなげていきます。

自分の力で、みんなの力で、地域や社会を少しでも変えることができるような実感や好奇心があふれるような時間を創っていきます。

- …課題解決
- …教科横断
- …ワクワク

STEAMって楽しい!

こんなアイデアあるんだ!

自分たちで課題解決しよう!

もっと技術を使えるように!

人の役に立って最高!

STEAM

Science, Technology, Engineering, Art (Arts), Mathematicsの5領域を思考の中で横断させながら問いを深め、理論と具体を行き来することで、真の、そして創造的な課題解決をする

課題解決

教科横断

ワクワク

探究型学習

地域や社会が解決できていない問題を探し、問題の本質を追究した上で、思考を張り巡らせ、解決しようとする

課題解決型学習

身の回りの課題に気づき、デジタル技術を用いて解決しようとする中で、問題解決するためのデジタルスキルを増やす

デジタルと上手に向き合う知識

工学 Engineering

理科・科学 Science

数学 Mathematics

芸術 Art 教養 Arts

プレゼンテーション 自分の考えや情報を他者に伝える機会を通じ、効果的な伝え方や記述力・表現力を鍛える

技術 Technology

テキストプログラミング

高校の教科「情報」につながるプログラミング技術を楽しく

タイピング

タブレット端末をより効果的に活用する

プログラミングで表現

プログラミングを用いて自分の思考を表現する

ロボットプログラミング

楽しみながら計測・制御の理論を学ぶ

HP・動画・生成AIの活用

デジタル技術を自由自在に扱う

ロボレーブ

小学1・2年

プログラミングの楽しさを体感

小学3・4年

プログラミングを用いてアイデアを具体化

小学5・6年

テクノロジーを活用し地域や社会の課題解決に挑戦

中学1年

実社会で使われているテクノロジーを本格的に活用

中学2年

地域や社会の課題をワクワクしながら解決

中学3年

Be the Player!