



# 「志」大野中だより

令和8年6月2日(火)  
文責:校長 瀬口 勇治



## 総合的な学習の時間「志タイム」の4年目が始まります。

「志タイム」とは、『学びを繋げ、自己の在り方生き方を考えながら、よりよく課題を発見し解決していくための資質・能力を育成すること』を目的に、「STEAM 教育」に向けた「探究学習」を実践する授業のことです。

「STEAM 教育」(右図)を意識しながらから「探究活動」を行う授業を第2学年、第3学年を対象に「志タイム」として、5月末から9月までの年間10時間で実施します。自分の興味・関心、好奇心からくる**ワクワク・ドキドキ**を起点に「STEAM」を切り口として探究学習を行っていきます。どんな成果物ができるかとても楽しみです。

例年、素晴らしい発表を見せてくれる探究学習の取組ですが、振り返りアンケートにおいて、「一番難しいと感じた活動は何ですか」という質問に対して、37%の生徒が「テーマ設定」をあげています。

自分の興味・関心をもとに、テーマ設定を行いますが、「STEAM」の視点となることや単なる調べ学習ではなく、探究学習として適したテーマなのかなど考えていくと、難しさを感じるようです。そこで、本年度は、「生成 AI」を活用しながら、自分の興味・関心から考えながらも、様々な視点や条件に見合ったテーマになるかどうかを検討しながら探究学習に取り組むことができるようにしていきたいと考えています。初めての取組で上手くいかない場面もあるでしょうが、試行錯誤しながら取り組むことができるのではないかと期待しています。

今年も、素晴らしい発表が行われることを楽しみにしています。

## 中学生の未来に贈るコンサート

5月22日(金)、まどかぴあにて「中学生の未来に贈るコンサート」が開催されました。九州交響楽団による本格的なオーケストラ演奏を鑑賞し、生徒たちは迫力ある生演奏の響きや楽器それぞれの音色の美しさに触れることができました。指揮者体験コーナーでは本校生徒も参加し、会場を大いに盛り上げました。普段クラシック音楽に親しむ機会の少ない生徒も、真剣な表情で演奏に聴き入る姿が見られ、豊かな感性を育む貴重な時間となりました。文化芸術に触れる素晴らしい機会をいただいたことに感謝しています。

### 「STEAM」とは

「STEAM」とは下記の5つの言葉の頭文字をとって作られています。

- ① 科学=Science
- ② 技術=Technology
- ③ 工学(ものづくり)=Engineering
- ④ 芸術/リベラルアーツ  
(教養:芸術、哲学、歴史、政治など)=Art/Arts
- ⑤ 数学=Mathematics

「Society5.0に向けた人材育成 ~社会が変わる、学びが変わる~」のなかで、STEAM教育を通して創造性を発揮して自ら考え抜く力を育むことを目指しています。(文部科学省)

### 探究学習「志タイム」の進め方について

【課題を見つける】②6月4日(木)

○「生成AI」を活用した課題設定



### 主な行事予定

- 6/2(火)、3(水) 歯科検診
- 6/ 4(木) 志タイム②
- 6/ 5(金) 選手激励会、部活動アルバム写真
- 6/ 8(月) 3年生進路説明会⑤⑥
- 6/ 9(火) 内科検診(3年)
- 6/10(水) 眼科検診
- 6/12(金) 6月定期考査、避難訓練
- 6/15(月) 地区別生徒集会⑥
- 6/16(火) 内科検診(2年生)

### 6月10日は「時の記念日」です

この日は、日本で初めて時計による時の知らせが行われた日とされています。今から1350年以上前の西暦671年、天智天皇が「漏刻(ろうこく)」という水時計を使い、鐘を鳴らして人々に時刻を知らせたことが『日本書紀』に記されています。また、「時の記念日」が制定されたのは1920年(大正9年)で、「時間を大切にすることを広めよう」という願いが込められていました。

誰にでも一日は24時間。時間だけは全員に平等に与えられています。しかし、その使い方によって成果や成長には大きな違いが生まれます。学校生活でも、授業開始前の準備や提出期限を守ることは、自分自身や周りの人の時間を大切にすることにつながります。この機会に、自分の一日の過ごし方を振り返り、時間を有効に使う習慣について考えてみてほしいと思います。