

「やってみたい！」が、未来への一歩

～見て、触れて、考える。境町の体験型教育～

境町では、教室だけではなく、AI や自動運転バス、ドローンなどの先端技術に実際に触れて、自分で考える体験も大切にしています。

見て、触れて、「なぜ?」「どうしたら?」と考える、様々な体験を通して、子どもたちの興味や可能性を広げていきます。

身近にある「未来」を体験！

AI ×考える

キッズフューチャーキャンプ

AI をヒントに、低学年は「新しいおにぎりに挑戦」、高学年は「進化したじゃんけん」づくりに挑戦。AI の答えをそのまま使うのではなく、友だちと比較・相談し、実際に遊びながらルールを改善しました。



AI に聞く (ヒントを得る) → みんなで考える (相談する) → 遊んで試す (ルールを検証) → 改善する (よりよくする)

自動運転 ×暮らし

自動運転バス「MiCa」乗車学習

町内全小学校の1・2年生が、町内を走る自動運転バス「MiCa」に体験乗車。静かな走行や乗り心地を実際に体感し、暮らしの中で活用されている先端技術を身近に学びました。



はじめて乗って、音が静かでびっくりした！
家の車よりも揺れなくて楽しかった！
また、お父さんとお母さんと一緒に乗りたい！

ドローン ×防災

ドローン学習



学ぶ (仕組みやルール) → 指示を出す (本部からオペレーターへ) → ドローンを飛行 (上空から確認) → 映像を観察・考える (状況を把握)

境小で、最先端技術の活用について学ぶドローン学習を実施。上空からのリアルタイム映像を観察しながら、ドローンが防災や社会問題の解決にどのように役立つかを学びました。

児童の声

境小 5年 小島 華さん

思っていたより、スピードが速くてびっくりしました。ドローンは人よりも小さくて、人が通れないところに飛ばせるので、災害が起きた時に役立つことを知りました。

学ぶ。考える。挑戦する。そして、未来へ。

英語を通して世界とつながること、先端技術に触れ、自分で考え、試行錯誤すること。そして、学んだことを実際の社会や暮らしにつなげてみる。境町では、自ら考え、挑戦し、新しい答えを作り出す力を育てていきます。

世界へ羽ばたく未来を、境町で。

次ページからは境町にハワイのアリアマナ中学生がホームステイした様子をたっぷりレポートします！

「しこうさくご」から

未来をつくる！

～最先端 STEAM 教育がスタート～

令和8年度から境町内全5小学校の3～6年生を対象に、STEAM教育をスタートしました。

ロボットのプログラミングや3Dプリンター、ドローンなどを活用し、子どもたちが自ら「なぜ?」「どうしたら解決できる?」と考え、アイデアを形にしていきます。

授業の合言葉は「しこうさくご」うまくいなくても、考えて、試して、また考える。その繰り返しを大切にしながら、身近な課題を自分で発見し、解決に向けて行動する力を育てています。



STEAMってなに?

Science(科学)
Technology(技術)
Engineering(工学)
Art(芸術)
Mathematics(数学)

それぞれの分野を横断的に学び、知識を覚えるだけでなく、自分で課題を見つけ、考え、解決していく力を育む教育です。

考える → つくる → 試す → 振り返る → また試す！

身近な困りごとを見つける
なんでそうなるのかな? どうしたら解決できるかな?

アイデアを考える
STEAMの学びで解決方法を考える

つくって試す
実際に制作・活動してうまくいくか試す

ふり返って改善する
うまくいかなかった原因を考え、改良して再挑戦!

失敗しても大丈夫。大切なのは「しこうさくご」!

3D CAD で設計に挑戦! アイデアをカタチに

パソコンを使って立体物を設計する3D CAD(キャド)に挑戦。文字や図形を組み合わせ、自分だけのネームタグを設計しました。3Dプリンターで設計したデータが実際の「もの」になる様子も見学。試行錯誤しながら、アイデアを形にする楽しさを学びました。



猿島小 6年 倉持 志帆さん
3DCADでネームタグを考えました。タグの側面から穴をあけてみようと思ったことが難しかったですが、色々考えて出来ました。気に入った自分のネームタグを考えることができました。

ドローン操縦! 「何に使える?」まで考える

ドローンの飛行する仕組みや社会での活用事例を学び、実際の操縦に挑戦。機体を思い通りに動かす体験を通して、先端技術への理解を深めます。今後は「どんな場面で役立つ?」を考え、課題解決につながるドローンの活用方法を探っていきます。



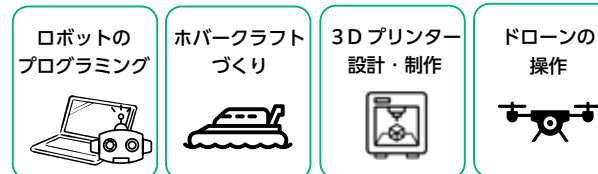
森戸小 3年 柿沼 央佑さん
グループでドローンを飛ばしました。僕はナビゲーターで指示を出しました。指示が伝わらない時もあり、簡単ではありませんでしたが、皆で色々試して最後は着地させることができました。次はパイロットに挑戦したいです。

3年生から6年生まで、学びをステップアップ!

学年に応じた様々なプログラムを実施。6年生は「境町をよりよくするために、一人ひとりにどんなことができるだろう?」をテーマに、1年間かけて取り組みます。地域の課題を見つけ、STEAMの知識や技術を使って解決方法を考え、実際に形にすることを目指します。

「しこうさくご」で未来を切り拓く

子どもたちがこれからの社会で出会う課題には、一つの決まった答えがあるとは限りません。だからこそ、自分で「なぜ?」と問い、考え、何度でも試してみる。境町ではSTEAM教育を通して、最先端の技術や知識を学ぶとともに、子どもたちの「自ら課題を発見し、試行錯誤しながら解決する力」を育てていきます。



「こうしたらどうかな?」が大切な一歩です!