

経済産業省STEAMライブラリー「白亜の城を守れ！」

1 STEAMライブラリーのとは？

『一人ひとりのワクワクを探究するためのオンライン図書館！』

STEAMは、Science（科学）、Technology（技術）、Engineering（工学）、Arts（人文社会・芸術・デザイン）、Mathematics（数学）の頭文字を取った言葉です。AIと第四次産業革命の世紀に価値を生み出す力を養うために、学びを「より学際的で、創造的社会的な学び」へとシフトさせていく考え方といえます。「未来の教室」では、「学びのSTEAM化」として、子ども達のワクワクを起点に「知る」と「創る」の循環的な学びを実現することを目指しています。（経済産業省STEAMライブラリーHPより）

<https://www.steam-library.go.jp/about>

2 プログラムはどのように考えて組み立てました！

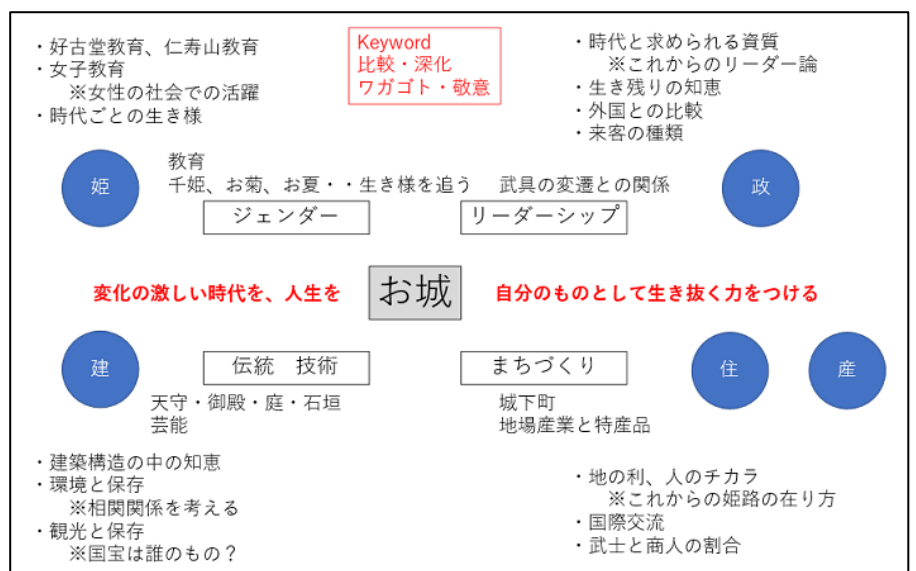
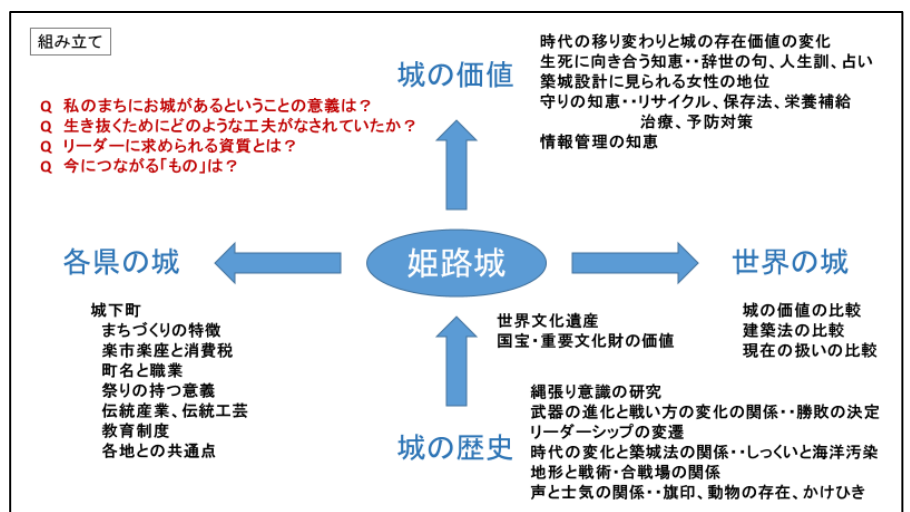
[資料1] 最初の組み立ての素案

「姫路城を学ぶ」という感覚ではなく、「姫路城が残っている」ということから、何を学ぶかを学ぶ、学べるかを探す。そのヒントを、このプログラムに詰め込んでみました。

このプログラムから、どんな力をつけてほしいかを中心に据えそこを軸に広げました。

次に、広げるテーマを検討しました。そして、それぞれのテーマについて、講師を決めました。

最後に、締めくくりとして、活用してくれる学校が、「ワガゴト」として考えることができるような問いかけを考えました。



### 3 どんなテーマで動画を作成しているか？

#### Episode 1 お城の色の意味！

「なぜ白色にしたのか」そこから学びを発展させて「色の持つ力」をプロに聞きました。

#### Episode 2 400年の白

「50年後の改修を守るために必要なこと」を調べていく中で、「環境問題と漁業の両立」について考えることの視点の大切さに気がつきました。

#### Episode 3 殿！この物件はいかがでしょうか？

「建築上の隠れた工夫」から、設計の意味を考えました。学校の設計にも目を向けてみました。

#### Episode 4 『お土産にうまいものなし』って言われるけれど

「地場産業の特徴」を調べてみれば、まちの成り立ちを推し量ることにつながりました。

#### Episode 5 姫路のまちを動かしてきた本当のボスは誰？

「藩主の特徴」から、リーダーシップについて考えてみました。クラスの役員にも目を向けてみました。

#### Episode 6 キセキがくれた姫路城

「姫路城が遺っていることの意味」について考えてみました。単なる偶然だけではない、歴史の重みを実感できました。

※授業の指導案と生徒用のワークシートを作成しています。ご活用ください。