



# 実施報告



# STEAM 教育講座



日時：11月14日(火) 10:00-12:00

場所：大阪市立総合生涯学習センター第1研修室

講師：前川 ゆきこ さん (STEAM CLUB 代表)



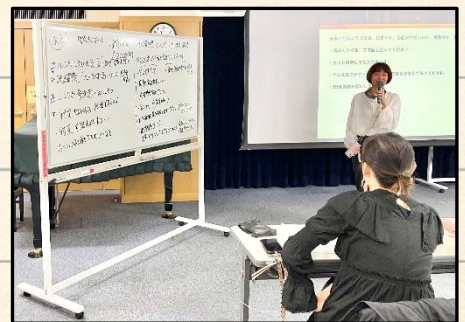
子育て世代を中心に近年話題の“STEAM\*1 (スティーム) 教育”。

「聞いたことあるけど、実はよく分かっていない」、「興味はあるけど、どう実践したらいいのかわからない」という主に子育て中の保護者の方々対象に、その意味や教育現場等での実践例を学んでいただき、日々の子育てでも活用できる STEAM 教育についての講座を開催しました。

多数のご応募があり、平日午前中の開催にもかかわらず、定員を超える30名以上の方にご参加いただきました。



これからの時代に必要とされる思考力、試行錯誤、やり抜く力、コミュニケーション力、テクノロジーを使いこなす力など、教科を横断して力を伸ばせるように、家庭でできる STEAM 教育について、STEAM CLUB (大阪市西区) 代表の前川ゆきこさんに、ご講義いただきました。



講座前半は、講師の経歴や実際にシステムエンジニアとして活躍されていた時に感じた課題(なぜ日本では GAF\*A\*2 に代表される世界を牽引する研究者や、新しい価値を提供できる会社や人材が育ちにくいのかなど)をお話いただきました。

それに関連し、アメリカから始まり現在世界中で STEAM 教育が注目され、普及するに至った社会的背景、内閣府が国家政策として掲げる新しい社会 Society 5.0\*3 の概念、未来を担う今の子どもたちに今後必須とされる技術的能力、そして STEAM 教育とは具体的にどういう教育なのかについて、プロジェクターと用意して頂いた資料を使って、分かりやすくご説明いただきました。





講座後半は、STEAM 教育を実践する上で、海外の子どもたちはどのような教育を受けているのか、また従来型の日本の教育との違いを、実際に体感していただくワークショップを実施していただきました。

また家庭でもできる声掛けや実践方法、マインドの変換(例:「YouTube ばかり見ている消費者」から「YouTube コンテンツを開発する創造者」、「ゲームばかりしている消費者」から「ゲームを作る創造者」となるなど)を教えていただきました。

講師が代表を務める STEAM CLUB で、実践している STEAM 教育(プログラミング、思考力算数クッキング、キッズ CEO、英語、将棋教室、探究活動、農業体験など)、大阪市内小学校での講習実施例(3D プリンター、ドローン×プログラミング、メタバース\*4、VR\*5、NFT アート\*6 など)を紹介していただき、従来型の日本における教育現場の課題や未来に向けての提案(主に小学校への STEAM 教育導入、STEAM 教育者の育成、ファブリケーションラボ\*7 の創設について)もお話いただきました。



関連の書籍や教材、STEAM CLUB の教室で実際に使用しているドローンも持って来てくださり、休憩の合間に使い方などの説明を加えてご紹介いただきました。

質問タイムにはたくさんの方から様々な質問がでて、講師がひとつひとつに自身の経験談や、国内外の事例などを交えて真摯に答えてくれました。

最後に、講師が、これからくる未来、今の子どもたちが大人になる時代は、個性が輝く時代になり、そのためには親は自身の子どものことをよく観察して、その子に合った声かけや取り組みをして、親も子どもと一緒に成長していけたらいいという言葉が、とても印象に残りました。



【注釈】

- \*1 STEAM:S(science) 科学、T(technology) 技術、E(engineering) 工学、A(arts) 芸術、M(mathematics) 数学の頭文字をとった造語
- \*2 GAFA:米国の IT(情報技術) 企業大手4社(Google・Apple・Facebook・Amazon) 頭文字
- \*3 Society 5.0:サイバー空間(仮想空間)とフィジカル空間(現実空間)を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立する、人間中心の社会(Society)。狩猟社会(Society 1.0)、農耕社会(Society 2.0)、工業社会(Society 3.0)、情報社会(Society 4.0)に続く、新たな社会を指すもので、日本が目指すべき未来社会の姿として提唱(内閣府ホームページ科学技術政策より抜粋)
- \*4 メタバース:コンピューターの中に構築された3次元の仮想空間やそのサービス
- \*5 VR:コンピューターによって創り出された仮想的な空間などを現実であるかのように疑似体験できる仕組み
- \*6 NFT アート:ブロックチェーンの技術により希少性と真実性が保たれ、世界中の人と取引ができる画像・動画・音楽等のアート作品
- \*7 ファブリケーションラボ:3D プリンターやレーザーカッターなどデジタル制御された多様な工作機械を取り揃え、モノを作る技術を地域住民が身につけることで、個人や地域レベルの課題を住民自身が解決できるようになることを目的とした施設



## 参加者アンケートより

- ・家でもできることを、それぞれのスキルごとに説明していただけたのがすごくよかった。家でも意識して取り組みたい。
- ・初めて聞くことが多かった。子どもたちにはいろいろな経験をしてほしい。
- ・「STEAM」という言葉自体知らなかったが、とても勉強になった。
- ・子どもをどのように育てたいのか頭の整理になりました。
- ・子どもとの接し方など、参考になりました。
- ・とても充実した内容で、勉強になりました。
- ・知らないことをいろいろ聞かせていただき、ありがとうございました。
- ・様々な習い事があり、習わせることも良いですが、自宅での日々の生活でも声掛けによって学べるものがたくさんあると分かりました。
- ・無料での開催は有難いです。とてもためになりました。自分でも改めて勉強したいです。
- ・海外の教育についても知れ、STEAM 教育の根本的な考え方も理解でき、大変有意義な時間でした。
- ・非常にわかりやすい話でした。創造と消費が印象に残りました。
- ・育児休暇中である身として、復帰後の現場の児童に働きかけることと、我が子に働きかける指標が少し築け、イメージできました。託児利用できるのが有難く、とても嬉しい。リフレッシュになりました。ありがとうございました。
- ・「STEAM 教育を小学校でも・・・」というのは、私学では可能だが、公立だと、経済的、意識的な地域格差があり、難しいと感じた。
- ・STEAM 教育を私自身も学び直そうと思いました。“創造 VS 消費”という言葉が心に残りました。