

公募テーマ：

B. STEAMライブラリー活用事例創出



【事業名】 steAm Playground シリーズ（STEAM ライブラリー）を活用した多角的・継 続モデルの実証

【事業者名】 株式会社steAm

- 株式会社steAm
- 代表取締役CEO 中島さち子
- info@steam21.com
- 08063945728（担当：東丸）



STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_株式会社steAm

総合 他

小学
中学
高校

10-15コマ

実証事業の概要

① 事業者

株式会社steAm

② 背景と目的

STEAMライブラリーのsteAm Playgroundシリーズをベースにしてメンターを育成し、さまざまな形で学校や学校外での一人一人の探究や創造を応援する仕組みを構築する。「商品開発」「地域の価値探し」「専門家マッチング」などのモデル化を行う。

③ 実証フィールド

長原小学校
とよみ小学校
奈良一条高校附属中学校
札幌啓成高校

④ 実証内容

STEAMライブラリー「いのち輝く場：上勝町」を活用し、地域の魅力発信や伝統文化の継承、SDGsをテーマとした動画製作を実施

成果と今後の展開

⑤ 成果

① STEAMライブラリーの視聴のみにとどまらず、生徒自らの創作までつなげる事例創出

- 既存の取組み（例えば地域の調べ学習）と連動する形で、Playful Codingを活用。地域の魅力や特徴をp5.jsで表現。
- 動画の視聴やワークシートの活用により、他地域の事例を学ぶ。そこから、自身の地域に置き換え、自分事として地域をとらえ、映像作成等による実践へと繋げる。

② 生徒の創作を促して行くための工夫

- 生徒のモチベーションを上げつつ、多様で幅広いワクワクする学習を現場教員がリードできるよう、教員研修を実施。

⑥ 今後の展開

①「Playful Coding」や「いのち輝く場：上勝町」のように、Codingによる作品作りや、地域の特徴を活かした動画作成などのSTEAM探究を、複数パッケージ化していく。

⑦ STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

1 事業者

株式会社steAm

私たちは、多様な点と点をつなぎ、万人万物に隠された創造性を解き放ち、「さまざまな世界を超えた心躍る共創(協奏)」や「多様な人や自然やAIとの豊かな共存」に溢れた、プレイフルなみらい価値共創社会を構築します。

◆所在地

〒107-0062

東京都港区青山2丁目27番28号グラン青山1101

◆事業内容

学校向けワークショップ開発・実証・研究等
企業向けプロフェッショナル人材育成・研究開発支援等
ワークショップ・セミナー・講演・公演の提供
フォーラム・サミット企画・運営

◆連絡先

電話番号：080-6394-5728（担当：東丸）

E-mail：info@steam21.com

HP：<https://steam21.com/#whats>



STEAM教育とは steAmのビジョン



最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

2 背景と目的

背景

株式会社steAmは2020年度に5つのテーマ、2021年度に3つのテーマをSTEAMライブラリにて開発した。以下、それらを総称してsteAmPlaygroundシリーズと呼ぶ。うち、21世紀のSTEAMリテラシー（PlayfulsteAm）シリーズが3本、日常に潜む数学シリーズが2本、多角的なオムニバス版が1本、SDGsや地域創生に関わるものが1本、学校の教員が使うインタラクティブ数学ツールが1本である。こうした多角的な内容が無償でOER（オープンな教材）として展開され、OSS（オープンソースソフトウェア）も配布されていることを踏まえ、次は、これらSTEAMライブラリーのsteAmPlaygroundシリーズをベースにしてメンターを育成し、さまざまな形で学校や学校外での一人一人の探究や創造を応援する社会のエコシステムを構築することが求められている。

目的

実証学校に応じていくつかの目的がある

①②：上勝シリーズ実証の目的

・現状まだサステイナブルなソリューションとしてのモデル化が行われていないため、今期の実証を通じて「商品開発」「地域の価値探し」「専門家マッチング」などのモデル化・仕組み化・継続性の担保を行う。

③④：STEAMコアプログラム開発・実証の目的

同志社女子大学上田信行先生と当社代表中島を中心に、「STEAMとは？」のトーク動画を追加開発&ダイナミックなワークショップを展開し、全体的な活用導入につなげる。まずは、札幌や奈良などの大都市の学校を中心に、その後は地方公立の学校の関与も模索し、プログラムの継続な利用の可能性を確認する。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

3 実証フィールド

想定実証場所

実証内容

属性	探究学習の 取組状況	実証確度	活用パターン	実施コマ数	プログラム内容
① 松茂町立長原小学校 <ul style="list-style-type: none"> ・ 私立/公立：公立 ・ 所在地：徳島県板野郡 ・ 対象学年：3・5年 ・ 対象生徒：10名 	令和4年度より、SDGsの観点を追加した環境教育の充実を目指した「DXスクール」として徳島県より認定され、「スーパーとくしまGXスクール」指定校事業に取り組んでいる。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 実施合意済 松茂町教育委員会とも継続の合意	(a) コンテンツ/テーマを一定決めたくえでの探究学習	9-12月に1コマ/週(計15コマ)11月に発表含む)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 教員及び生徒、児童との課題設定MTG（基本オンライン） ・ 各テーマに沿って探究開始 ・ メンターによるサポート提供 ・ 活動のまとめ(発表資料作成等) ・ 情報発信、PR、成果発表
② とよみ小学校 <ul style="list-style-type: none"> ・ 私立/公立：公立 ・ 所在地：沖縄県豊見城市 ・ 対象学年：1-6年 ・ 対象生徒：657名 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 新学習指導要領から取組みを始めた 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 実施合意済 沖縄県教育委員会義務教育担当とも継続の合意	(C) (a)、(b)を組合せ	9-2月に1コマ/週(計20コマ)2月に発表含む)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 教員及び生徒、児童との課題設定MTG（基本オンライン） ・ 各テーマに沿って探究開始 ・ メンターによるサポート提供 ・ 活動のまとめ(発表資料作成等) ・ 情報発信、PR、成果発表
⋮					

3 実証フィールド

想定実証場所

実証内容

属性	探究学習の 取組状況	実証確度	活用パターン	実施コマ数	プログラム内容
③奈良県一条高校附属中学校 <ul style="list-style-type: none"> 私立/公立：公立・市立 所在地：奈良市・大阪府 対象学年：基本中学1年 (他：要調整，高校・中学から1校ずつ) 対象生徒：各80名程度想定 	<ul style="list-style-type: none"> 新しく創設された市立の中学校。代表中島がアドバイザーをつとめる。奈良市長が力をいれ，奈良市教育委員会が全面バックアップ。 <p>探究アドバイザーもついているため，総合的・継続的な展開が可能。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 実施調整済。 <p>奈良市教育委員会とも密に連携して進める予定</p>	(C) (a)、(b)を組合せ	9-10月：追加動画開発 10-11月：導入+対面WS実施 11月-2月：探究の深掘り	<ul style="list-style-type: none"> 事前：STEAMとは何か？動画 教員及び生徒、児童とのSTEAM導入ワークショップ 探究の方向性模索アンケート・講座 各テーマに沿って探究開始(補足) *メンターによるサポート提供 *活動のまとめ(発表資料作成等) *情報発信、PR、成果発表
③北海道札幌啓成高校 <ul style="list-style-type: none"> 私立/公立：公立 所在地：北海道札幌市 対象学年：高校1年 対象生徒：約50名程度想定 	<ul style="list-style-type: none"> 文科省のSSH指定校に指定されており、本年度2年目を迎えている。 <p>多様な時代を生き抜く力をつけるため、地域の専門家(企業や大学、団体から招聘)に講義を頂いたり、地域の企業と連携し実社会とつながる探究活動等を実践している。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 実施合意済 <p>札幌啓成高校と実証事業取組みの合意済み</p>	(C) (a)、(b)を組合せ	9-10月：追加動画開発 10-11月：導入 11月-2月：探究の深掘り	<ul style="list-style-type: none"> 事前：STEAMとは何か？動画 探究の方向性模索アンケート 各テーマに沿って探究開始(補足) *メンターによるサポート提供 *活動のまとめ(発表資料作成等) *情報発信、PR、成果発表

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

4 実証内容

実証フィールド

- ① 松茂町立長原小学校
- 私立/公立：公立
 - 所在地：徳島県 板野郡松茂町
 - 対象学年：3・5年
 - 対象生徒：7名

実証内容

「いのち輝く場：上勝町」を活用し、上勝町での「ゼロ・ウェイスト」に関する取り組みから学び、自身の地域での環境保全活動などの取り組みをスタートさせている。
毎週金曜日の海岸清掃活動を実施（場所は学校近くの海岸）
地域の教育イベント（マツシゲート学園祭）等への出展も行い、取り組みの情報発信も行っている。
上勝のライブラリー作成に関わった四国大学生、徳島商業高校生も海岸清掃活動に参加し、児童と共に活動映像作成に取り組む。

実証効果

高校生・大学生が「いのち輝く場：上勝町」の映像作りに関わっているということから、自分たちも映像を作ってみたいというところでの刺激を受けたようである。

- ② とよみ小学校校
- 私立/公立：公立
 - 所在地：沖縄県豊見城市市
 - 対象学年：XX年
 - 対象生徒：10名

地域の伝統文化を守るためのPR映像作成

「いのち輝く場：上勝町」を活用し、上勝町での「いろどり」や「ゼロ・ウェイスト」の事例を学びつつ、自身の地域の伝統文化継承や地域活性化についてのヒントとした。

上記を受け、琉球空手の伝統を継承し、また多くの人に琉球空手を知ってもらうため、子ども達が琉球空手の魅力や伝統を伝えるために動画制作に取り組んだ。（継続実施中）

伝統文化の継承や環境問題への関心など、地域社会と繋がるテーマに、子ども達が主体になって取り組むことができた。

4 実証内容

実証フィールド

① 奈良一条高校附属中学校

- 私立/公立：公立
- 所在地：奈良県奈良市
- 対象学年：1年
- 対象生徒：80名

実証内容

playful Codingを用いた探究学習の実施

1月11日～計7時間の授業計画で展開。教員主導で実施する基礎授業とsteAmから専門家を投入して実施する授業をハイブリットで実施。

奈良一条が2学期に取り組んだ探究学習（「自然・環境と私たち」「未来の住まいや」「奈良公園の再発見」「理想の家」）の学びをp5.jsで表現。

「STEAMとは」の動画視聴＋アンケートを実施
教員向けの「STEAM OS」研修を2/2に実施

実証効果

学校での探究学習に、外部から専門家が入ることで、より深化した。市教委も独自予算を準備するなど、継続的な取り組みに繋がる期待がある。また、教員向け研修では、中学校対象としたが、高校や市教委からも参加希望があり、現場の熱心な状況が伝わった。

② 北海道札幌啓成高校

- 私立/公立：公立
- 所在地：北海道札幌市
- 対象学年：1年
- 対象生徒：10名

playful Coding、AI、いのち輝く場：上勝、を活用した探究学習の実施

12月8、15日に、オンラインによるsteAm専門家からの授業サポートを実施。生徒の探究を深め、発展させる為の指導・助言を実施。

「playful Coding」「いのち輝く場：上勝」プログラムについて教員研修を実施

「STEAMとは」の動画視聴＋アンケートを実施

steAm専門家のオンライン指導が、生徒の学びのテーマに直結するなど、外部からの指導が効果的であったと現場教員から聞いている

4 実証内容（詳細）

「STEAMとは」動画作成

■動画シリーズの目的：

STEAM教育の本質的な精神や考え方、世界や日本の流れ、具体事例などを通じて、根本的なSTEAMOSやSTEAMの意義を徹底的に伝える教員研修用動画

■動画シリーズの使い方：

基本は小・中・高校の先生方で、STEAMとは何か？ということに迷ったり悩まれる先生方に対してELearning方式で提供する。
また、それを見た上で、リアルでのPlayful STEAMOSワークショップ（教員研修）等を検討する

■4名の専門家による研修動画：中島さち子、鈴木寛、大島まり、上田信之 ※敬称略

■動画視聴リンク：<https://vimeo.com/showcase/10005990> PW：steAm2022OS



4 実証内容（詳細）

長原小学校（動画作成）

長原小学校では、令和4年度より、徳島県からの指定を受けるなどして環境活動に積極的に取り組んでいる。

「いのち輝く場：上勝町」よりゼロウエイストの考え方等を学び、学校での環境保全活動に活かしつつ、取組の発信と環境を守るための啓発活動として動画制作に取り組んだ。

また、「いのち輝く場：上勝町」の製作に携わった大学生メンターが、小学生の動画作成サポートにあたるなどして、動画作成のサポートと合わせて、「いのち輝く場：上勝町」の意義や活用方法、上勝町の取り組みなど、現場の様子などを当事者から伝えることができた。



海岸清掃を中心とした環境保全活動



steAm youthmentorによる映像作成のサポート



4 実証内容（詳細）

長原小学校（steAmとの海ゴミアートWS）

2月13日（月）に、steAmメンバーが長原小学校をリアル訪問し、長原小学校が環境保全活動の一環で実施している海岸清掃で集まった「ごみ」を活用して、楽器製作を行った。

長原小学校が取り組む環境教育に関わる活動と、steAmのアート分野の強みを掛け合わせた、新たなSTEAMライブラリーの活用事例を創出した。

当日は、勝野美江 徳島県副知事も視察に来ていただいた。2025関西・大阪万博との連動や徳島県の万博チャレンジ事業との連携も模索していく。



開会行事



楽器制作



完成作品



作った楽器でセッション



勝野 徳島県副知事 視察

4 実証内容（詳細）

とよみ小学校

とよみ小学校では、地域の伝統文化を守るためのPR映像の作成に取り組んだ。

「いのち輝く場：上勝町」を活用し、上勝町での「いろどり」や「ゼロ・ウェイスト」の事例を学びつつ、自身の地域の伝統文化継承や地域活性化についてのヒントとした。

上記の学びを経て、琉球空手の伝統を継承し、また多くの人に琉球空手を知ってもらうため、子ども達が琉球空手の魅力や伝統を伝えるために動画制作に取り組んだ。



とよみ小学校での打合せ
映像作成の方針決定



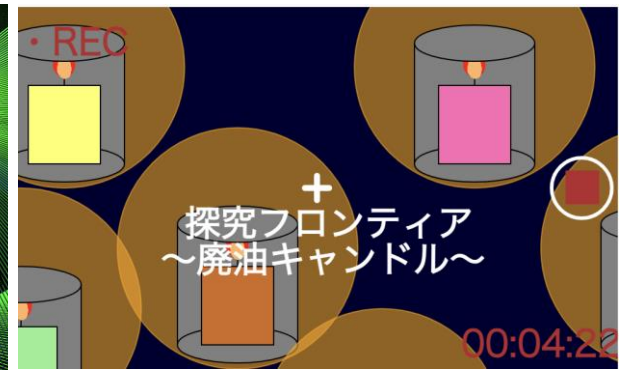
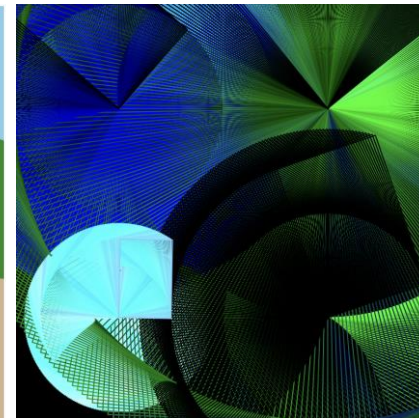
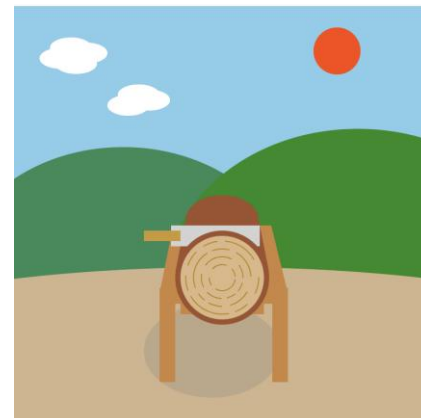
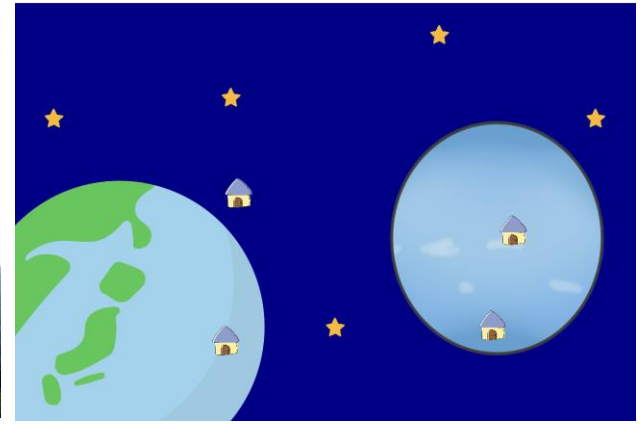
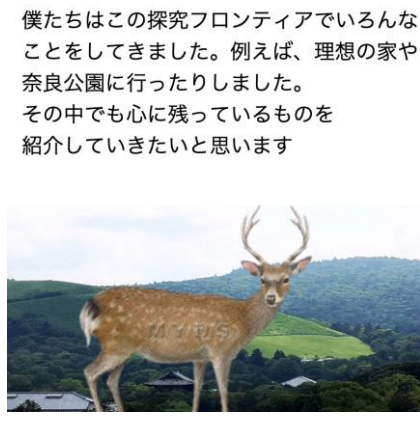
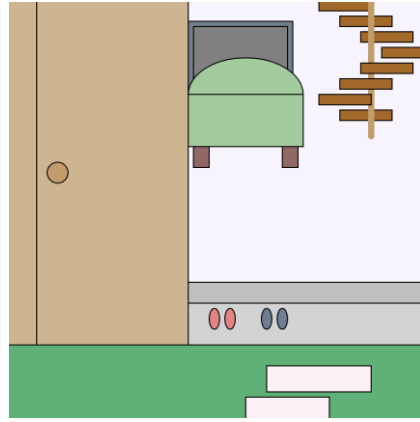
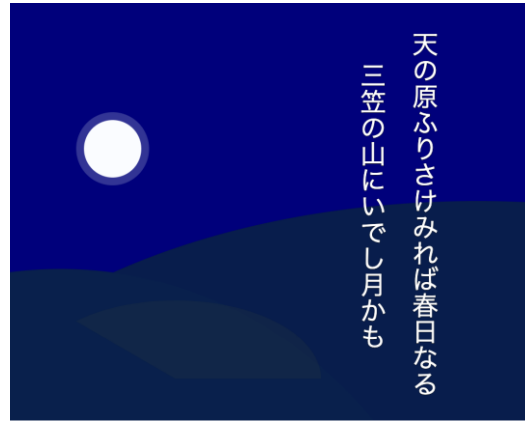
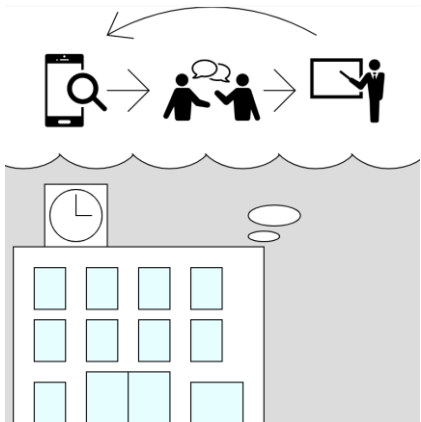
steAm youthmentorによる映像作成のサポート

4 実証内容（詳細）

奈良一条高校附属中学校

playful Codingを活用した探究学習

playful Codingを活用し、2学期に取り組んだ探究学習（「自然・環境と私たち」「未来の住まいや」「奈良公園の再発見」「理想の家」）等の学びをp5.jsで表現。 ※3/8には学校での発表会（外部関係者参加・保護者参観あり）を実施予定



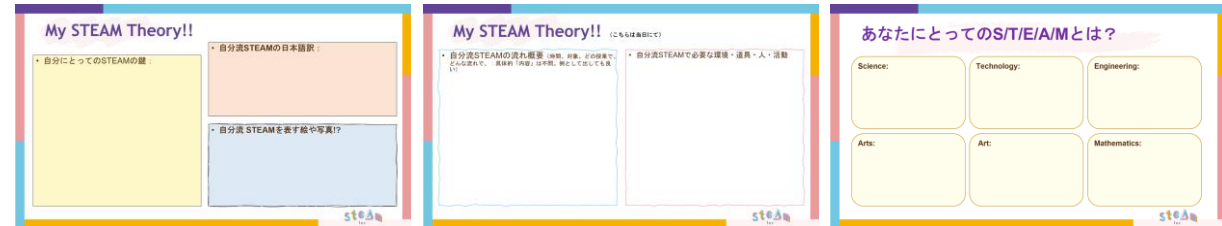
4 実証内容（詳細）

奈良一条高校附属中学校

「STEAM OS研修」の実施

- 日時 令和5年2月2日（木）16時00分～17時00分
- 場所 奈良一条高校附属中学校
（〒630-8001奈良県奈良市法華寺町1351番地）
- 参加者 奈良一条高校、奈良一条高校附属中学校・奈良市教委
計18名が参加
- 実施内容 「STEAM OS研修」
STEAM教育を実践するにあたり、現場教員のSTEAM教育に対する不安等を払拭するような、多様で幅広い考え方等を伝える教員向け研修を実施
- 講師 中島さち子（株式会社steAm代表取締役）
上田信行（同志社女子大学名誉教授）
- 準備等 「STEAMとは」の動画を事前視聴＋アンケート回答
事前配布資料への記入

研修資料



研修の様子



4 実証内容（詳細）

札幌啓成高校

札幌啓成高校では、STEAMライブラリーから主に3プログラムを実施。playful Coding、playful AI、いのち輝く場：上勝の3プログラム。

3回のsteAmスタッフによるオンライン指導を実施。生徒たちの設定テーマを、より深堀するためのきっかけを提供し、探究活動の深化に繋がった。

また、教員に対しては、「STEAMとは？」の動画視聴を実施してもらい、フィードバックを得ている。



まちの一部	道路標識にカメラをつけて道路を安全にする
STEAMコーディング	冷蔵庫をもっと便利に
STEAMコーディング	チケットのAI化
Playful coding の可能性	地震 vs AI
コーディング	AIで守る森林
STEAMコーディング	服のコードをAIに
STEAMアニメーション	AIによる気候災害予測の可能性
Coding	AIとこれからの医療
STEAMコーディング	AIは芸術家になれるのか
	ゴミを分別できるAIについて
	読唇術ができるAI
	海洋のプラスチックゴミの減らし方
	AIの武装化は可能なのか
	プログラムでプログラミングする
	義手足への命令伝達
	木のサイクル
	感情に寄りそうAI
	「あの体験をもう一度」をこの身で
	旅を少し便利にするAI
	AIを使った朝支度
	AI搭載のロボットの実現
	診察AI
	海洋ゴミ
	食べれるか検知
	医療とAI

北広島市の地域おこし
江別市の現状の課題と今後の展望
新しい未来の作り方
ハッピーをめざして
命輝くまちを作るには
まちづくりの凄さ -まちを活性化させるために-

いのち輝く場：上勝町テーマ

Playful Codingテーマ

Playful AIテーマ

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

5 成果

①STEAMライブラリーの視聴のみにとどまらず、生徒自らの創作までつなげる事例創出

- 既存の取組み（例えば地域の調べ学習）と連動する形で、Playful Codingを活用。地域の魅力や特徴をp5.jsで表現。対象2校で、地域特徴を活かしたSTEAMライブラリー

p16、18を参照。奈良一条高校附属中学校と札幌啓成高校の活用事例を紹介。

- 動画の視聴やワークシートの活用により、他地域の事例を学ぶ。そこから、自身の地域に置き換え、自分事として地域をとらえ、映像作成等による実践へと繋げる。

p13-14を参照。とよみ小学校、長原小学校での動画作成の実践事例を紹介。
学校現場での授業スケジュールを作成（p22参照）

5 成果

「いのち輝く場：上勝町」を活用した動画作成

徳島県 松茂町立長原小学校の動画作品

https://youtu.be/4y0B-Q_LWfg

沖縄県 豊見城市立とよみ小学校の動画作品

<https://youtu.be/lt7vQRXPxPE>

2校での実証活動をまとめたダイジェスト動画

<https://youtu.be/b90UWGRIqfo>

5 成果

「いのち輝く場：上勝町」を活用した動画作成（パッケージ案）

STEP	実施項目	実施内容	実施主体	費用
1	教員向け研修 1	「STEAMとは」動画研修【各自視聴】	学校	視聴料
2	教員向け研修 2	専門家から授業の進め方などの研修【2時間】	専門家	専門家謝金
3	STEAMライブラリー活用授業	「いのち輝く場：上勝町」の動画視聴・ワークシートの実践【3コマ想定】	学校	STEAMライブラリーの活用で無料
4	自地域への落とし込み	調べ学習・課題作り・テーマ設定（体験含む）【3コマ想定】	学校	不要
5	教員向け研修 2	映像作成指導のコツなど【1時間】	専門家	専門家謝金
6	映像制作 1	絵コンテの作成【2コマ想定】	学校	不要
7	映像制作 2	撮影【撮影内容・場所等により要相談】 録音【2コマ想定】	学校・専門家	専門家謝金 ※教員で実施できる場合は不要・要相談
8	映像制作 3	編集【3-5コマ想定】	学校・専門家	専門家謝金 ※教員で実施できる場合は不要・要相談
9	映像制作 4	編集調整（動画完成に向けた専門家との最終チェック・微調整等）【2コマ想定】	学校・専門家	専門家謝金 ※教員で実施できる場合は不要・要相談
10	情報発信	HP・SNS・発表会等での発信【授業外を想定】	学校	発表会参加費用等

5 成果

②生徒の創作を促して行くための工夫

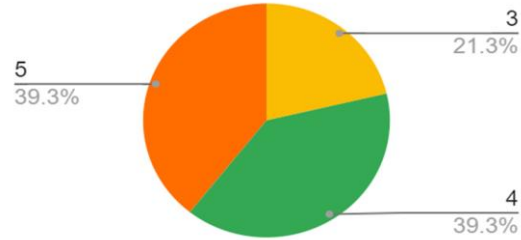
- 生徒のモチベーションを上げつつ、多様で幅広いワクワクする学習を現場教員がリードできるよう、教員研修を実施。

実施内容（p17）の通り、教員向け研修を奈良一条高校附属中学校で実施。

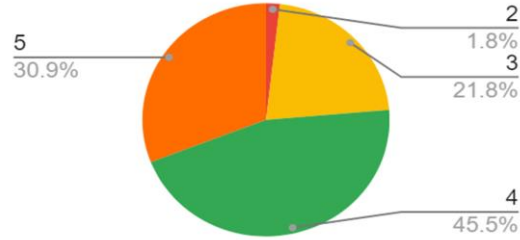
参加教員や教育委員会関係者から満足度や改善点等についてのフィードバックを得ている。

5 成果 STEAMとは、動画シリーズアンケート結果

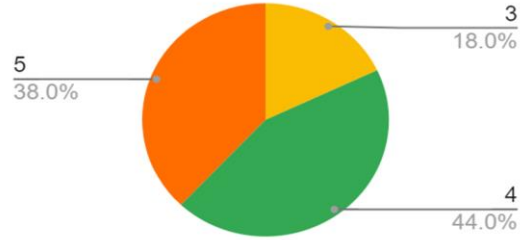
鈴木寛_平均4.18/5



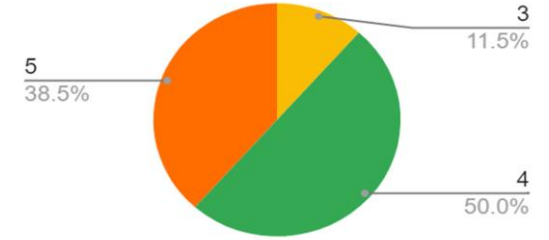
大島まり_平均4.05/5



上田信行_平均4.20/5



中島さち子_平均4.27/5



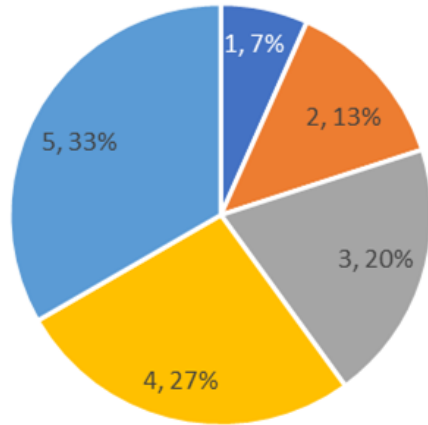
すでにSTEAMに取り組まれている方から、これから始める方、教育自体になじみのない方まで、STEAMとは何か、その重要性について理解を深める研修となった様子がうかがえる。

<下記コメント抜粋>

- STEAM自体を知らなかったもので、今後の教育の考え方を捉えることができた。
- STEAMの意義について理解する、にとどまらずどのように実装していくかまで深める必要があると再認識いたしました。
- 「Well Being」や「ラーニングコンパス」など、子ども達が生きていく未来図について理解することができ、今取り組むべきことや実際に取り組んでいることの根拠となるものとして貴重な知識となった。
- 大steam教育について、基礎の基礎からかみ砕いてご説明いただいたことで、自分の知識と本日学んだことを往還しながら、学習を深めることができた。
- STEAM教育は文理の枠組みをこえて効果的に組み入れる必要がある
- 自分を限定しないで、アクションを起こしてみようと勇気づけられる研修となりました。
- 学びが主体的で意欲的であることの大切さがわかりました。
- STEAMの心得として、キーワードをもとに説明されたことで、子ども達がSTEAMを学んでいく姿をイメージしながら聞くことができた。これからSTEAMを始めていこうとする子ども達、そして指導する側の先生方に対して、STEAMのイントロダクションとして伝えていきたい内容だと思った。
- 1つのテーマを、別々の講師が別口から多角的に講義が行われ、より深い理解に結びつくと感じました。
- 教育現場を知らないだけにとっつきにくい印象だったが、通して4話みることで少しは利器できたように思う
- これからSTEAMを推進していこうと考えている教育現場には、この研修は大変魅力的で、課題提起になると思います。

5 成果 奈良市立一条高校・附属中学校教員研修後アンケート結果

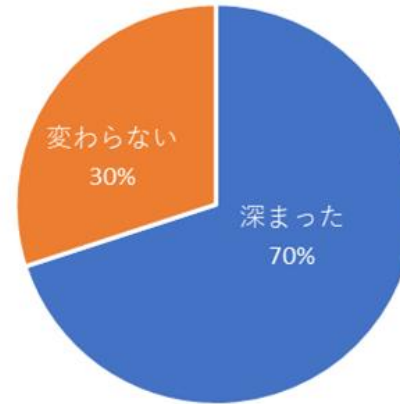
研修の満足度



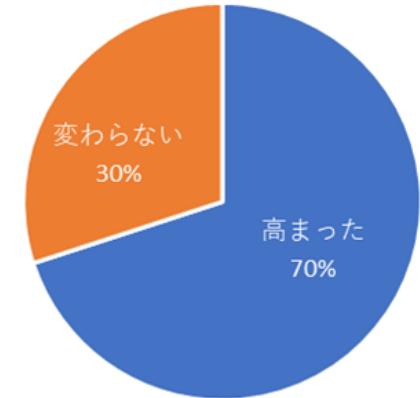
対面研修は有意義か



STEAMとは何か理解が深まったか



STEAM実践への自信とモチベーション



<「対面」研修について>

- 対面であれば周囲の反応を見ながら、協働で学べる。
- 互いの姿勢や顔の表情などを感じ合いながら対話できる。
- 場の空気感によって、自分の内面が引き出される瞬間がある。
- 対面で、ライブで、五感で共有することが、アイデアの創出につながると思います。
- ワークショップのなかで、普段接することのない先生方の考え方を知れたことや、steamについての自分のぼんやりした思いが言葉にすることで、少しだがクリアになった。

<STEAMとは何か理解が深まったか>

- 確認作業として機能した時間でした
- 学ぶことの楽しさを実感する教育であり、自分なりのsteam観（創）を形成できた。
- STEAMとは何かというより、それについての考えが多様であることを再認識できた会であったように思う。
- これまでにも、自分なりに考察をしてきたので、とても深まったとまではいかないが、様々な先生方の思いを聞いて、その広がりを知った。
- 私のような人文科学系の教員にとって、アートの意味がわからなかったのですが、言語化してそのダイアログを洗練させていく過程自体をアートと考えればよいのかなと勝手に思っています。他の先生の話聞いてそんなふうに思いました。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 実証フィールド
3. 背景と目的
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

6 今後の展開

次年度の導入予定先（STEAMライブラリーを活用した探究）

- 自治体予算：大分県教育委員会（5校程度）
- 自治体予算：大阪府立高校1校程度
- 自治体予算：高知県北川小学校・中学校
- 自治体予算：徳島県 松茂中学校、松茂小学校、長原小学校、喜来小学校
- 自治体予算：加西市（対象校選定中）
- 自治体予算：東大阪市（対象校選定中）
- 学校予算：北海道札幌啓成高校
- 学校予算：ドルトン東京学園
- 文科省実証予算（申請中）：宮城県（中学）、広島県（中学）、沖縄県（中学）

など

図書館や学校へのメーカースペース導入

SPIKEPRIMEの活用に合わせて「playful Robotics」、「playful AI」と合わせたプログラミングや工作など、SPACEBLOCKを活用したプログラミング表現など、学校はもちろんのこと、図書館等のサードプレイスにおいても、STEAMライブラリーの活用を含めた探究の場を創出していく。

最終報告書目次

1. 事業者
2. 背景と目的
3. 実証フィールド
4. 実証内容
5. 成果
6. 今後の展開
7. STEAMライブラリーの改善案

(参考)納品物一覧

1. 「STEAMとは？」動画視聴アンケート
2. 教員研修 事後アンケート
3. 児童の動画作品（とよみ小・長原小）
4. 実証ダイジェスト動画（とよみ・長原）
5. 動画作成パッケージ 授業案
6. 研修資料（奈良一条附属中）