



経済産業省「未来の教室」実証事業やEdTech導入補助金の好事例を配信するニュースレター /

未来の教室 通信

Standard

Vol. 22

GIGA スクール環境を活かして先生と生徒たちが EdTech を使って創る、「新しい学び方」のモデルをお届け！

Vol. 22

「未来の教室」キャラバン in Saitama

一人ひとりのワクワクをベースに、「創る」(=経験・プロジェクトの実践)と「知る」(=教科で必要な知識の習得)を行ったり来たりすることで、学びをもっと深く、楽しく。

年の瀬が押し迫る中、そんな「未来の教室」を学校現場でもっと身近に感じてもらうと、埼玉県を中心とした各地の教職員とEdTech事業者が一堂に会する「未来の教室キャラバン in Saitama」が大宮ソニックシティで開催されました。

1人1台端末の環境が実現し、教育現場でのICT活用が徐々に進んでいますが、本格的な開始はこれからです。そこで本イベントでは、教育委員会・教職員を主な対象に、EdTech教材・サービスを理解し、体験してもらう場を提供することにしました。

講演会

埼玉県・さいたま市教育委員会、経済産業省教育産業室

講演会の冒頭では、埼玉県教育委員会・高校教育指導課長の田中氏が挨拶に立ちました。「コロナ禍も契機となり、学校を取り巻く環境が近年大きく変わろうとしている。生徒1人1台端末の環境が実現することにより、チョークアンドトークの



講演の様子

授業で、全員が同じ教材、同じスピードで指導していた時代は終わり、遠隔地との交流や協働学習、学習の個別化など、ICTによる様々な効果をもたらすようになっていく」とし、「今後更なる可能性を秘めたICTの活用を通じて、すべての子どもたちの可能性を引き出し、個別最適な学びと協働的な学びの実現を目指していく」と、変革への意気込みを見せました。

続いて、ICTを活用した独自のPBL(プロジェクトベースラーニング)で、問題解決能力や論理的思考力を育む取組を行なっているさいたま市教育委員会からは、高校教育課長の鴨志田氏が、『「教える」から『学習者が主体的に学ぶ授業』への変換を目指している。GIGAスクールの時代に合わせた新しい学びの実現に向けて、このキャラバンで活発に意見を交わし、『未来の教室』と今後も一層連携を密にした取組に繋げていければ』と、期待を寄せました。

主催者からは、経済産業省・教育産業室長の五十棲氏が、「未来の教室」事業の紹介とSTEAMライブラリーの概要、そして新年度から実施される「探究的な学び関連サービスの導入補助金」についての説明を行いました。教員経験のある五十棲氏は、「探究の実践はいざやってみると簡単ではない。私自身も教員時代、探究のテーマ探しで『やりたいことをやればいいんだよ』と生徒たちに伝えたところ、『別にやりたいことなんてないです』という声が想像以上に多くて戸惑った経験がある」と現場の苦労に共感を示した上で、

開催概要

- 日時** 2022/12/26
- 場所** 大宮ソニックシティ
- 対象者** 教育委員会・教職員など
- 内容**
 - ① 講演会
 - ② EdTech/教育サービスの紹介・体験と事業者との交流
 - ③ STEAMライブラリーを使った実践授業体験

「一人ひとりの好奇心をどうやって喚起していくか。STEAMライブラリーには、その好奇心の『フック』になるコンテンツがたくさんある」「各コンテンツには詳しい指導案や動画、ワークシートなど、探究に必要な材料は全てそろっており、全て無料。ちょっとした話題の提供から授業全体での活用まで、様々な形での実践が可能」と強調。また、多くのEdTech事業者が集まっていることから「今日は様々なEdTechサービスに触れ、実際に体験してみたい」と訴えました。

EdTech/教育サービスの紹介・体験と事業者との交流

本イベントには、授業・コミュニケーション支援、自学自習・学習サポート、探究学習支援、プログラミング学習支援、英語学習・国際交流支援、非認知能力育成支援、スポーツ支援、学校の魅力化・地域留学など、教育事業者18社が参加しました。講演会に引き続き、各事業者が自社のサービスを紹介するプレゼンテーションを実施。別会場には個別ブース体験会が設けられ、参加者は思い思いに興味のあるブースを訪れて直接サービスに触れ、実際に体験していました。さらにその場で直接、事業者疑問をぶつけたり、授業での

困り事や改善の要望を相談したりするなど、各ブースでは有意義なコミュニケーションが交わされ、「EdTechという言葉は聞いていたが、学校現場で実際にどのような取組が行われているかを知ることができた」「普段学校の中にいるだけでは関わりのない色々な企業とサービスを知ることができ、他校の先生方とも情報交換ができた」といった感想が寄せられました。

STEAMライブラリーを使った実践授業体験

事業者による紹介の後、別会場で個別ブースでの体験会が行われるのと並行して、講演会場ではSTEAMライブラリーを活用した実践授業も実施しました。

STEAMライブラリー [▶リンク](#) は、一人ひとりのワクワクを掘り下げ、探究するためのオンライン動画を集めた図書館のようなもので、大学、企業、研究機関などと開発した173テーマに及ぶ1000動画以上のコンテンツがあり、SDGsをはじめ、デジタルシティズンシップ、防災、金融、食育、スポーツ、美術、最新の基礎研究など、教科の枠を超えた学びにつながるものが多く掲載されています。

実践授業では、STEAMライブラリーのコンテンツ開発に携わった3社(ブリタニ



EdTechブースの様子

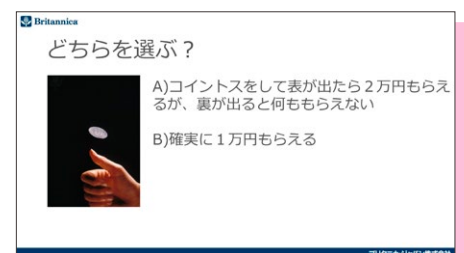
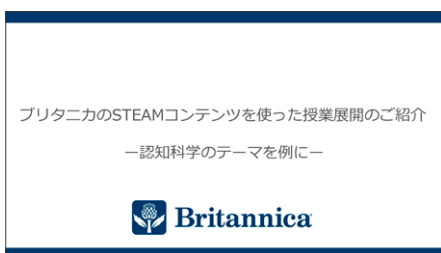
カ・ジャパン株式会社、株式会社STEAM Sports Laboratory、国際大学グローバル・コミュニケーション・センター)が登場しました。中でも、ブリタニカ・ジャパン株式会社は、『認知とナッジ』[▶リンク](#) という教材を使った授業を披露しました。ナッジ(nudge)とは「肘で軽くつつく」という意味ですが、「ナッジ理論」は人間の思考や感情が経済にどんな影響を与えるかについて扱う、ノーベル経済学賞受賞で近年注目を集めている経済学の理論です。

STEAMライブラリーでは、この教材は5コマの授業として構成されています。しかし、五十棲氏の講演にもあったように、STEAMライブラリーの教材は、学期や年度を通じたパッケージでの導入から、授業のつかみやディスカッションだけで使用する「つまみ食い」的な利用まで、柔軟にカスタマイズが可能です。そこで今回も授業時間数に合わせ、5コマから「損失回避とは？」という2コマ目の教材を使い授業が

行われました。

「損失回避」とは、無意識に得することよりも損することを避けようとする心理現象のことです。授業はSTEAMライブラリーにあるレッスンスライドを使い、指導案に沿いながら『「コインを投げて表が出たら2万円をもらうことができるが、裏が出たら何ももらうことができない』『確実に1万円をもらうことができる』という2つの選択肢から1つ選ぶとしたら、あなたはどちらを選ぶだろうか』という問いかけから始まりました。会場の多くの方は後者を選択しましたが、このような「損失回避」という人間が持つ行動のクセとはどんなものか、そしてそれが政策にどのように活かされているかに気づかせるという内容でした。

実践授業の参加者からは、「STEAMライブラリーを活用した新たな学習、指導の可能性が見つかった」といった前向きな声も聞かれ、STEAMライブラリーを身近に感じてもらえる貴重な機会となりました。



ブリタニカ・ジャパンによる実践授業体験の資料

1人1台端末と様々なEdTechを活用した新しい学び方はこちら



EdTechライブラリー



学校BPR
学校における働き方改革



未来の教室通信



？ 未来の教室ってなに？ 経済産業省の有識者会議「『未来の教室』とEdTech研究会」では、新しい学習指導要領にもとづき2020年代に実現したい「今を前提にしない学びの姿」を、「未来の教室ビジョン」にまとめました。その議論の内容は、ウェブサイト「『未来の教室』の目指す姿」をご覧ください。



「未来の教室」通信

発行：経済産業省 商務・サービスグループサービス政策課 教育産業室 Tel: 03-3580-3922

Facebook: <https://www.facebook.com/METI.learninginnovation/>

公式サイト: <https://www.learning-innovation.go.jp/>

未来の教室

検索

記事の
定期配信は
こちら

