

公募テーマ：B. STEAMライブラリー活用事例創出



探究の入り口としてのSTEAMライブラリー活用と、その後の発展可能性に関する事例創出実証

最終報告書

株式会社Study Valley

担当者情報

- 所属・役職：代表取締役
- 氏名(フリガナ)：田中悠樹 (タナカユウキ)

STEAMライブラリー活用事例創出事業サマリ_株式会社Study Valley

探究

高校

1-20コマ

実証事業の概要

① 事業者	株式会社Study Valley
② 背景と目的	探究学習のカリキュラム上の位置づけを明確にし、活用前後の「入口」と「出口」の施策を定義することで、授業における活用事例を創出する
③ 実証フィールド	高校9校
④ 実証内容	各校の総合的な探究の時間のカリキュラム設計支援を実施。またライブラリー活用前後もワークシート提供等支援を行い、成果発表等を行った。

成果と今後の展開

⑤ 成果	<p>①年間のカリキュラムにおいて、利用目的と位置づけを明確化</p> <ul style="list-style-type: none">これから探究学習を進める上での基礎力向上を行うのか、具体的なテーマに沿った問い立ての参考とするのか、を利用の目的として見立てる <p>②各校の現状の探究学習の状況を把握した上で、課題感を明確化</p> <ul style="list-style-type: none">学校ごとに総合的な探究の時間への取り組み度合いは異なるため、一律で実証例を参照するのではなく、現状の授業の課題を明確にし、手段の一つとしてSTEAMライブラリーのコンテンツ活用を見立てる必要がある
⑥ 今後の展開	普及のために：共通ライブラリーとして知見を共有できる仕組みを担保することで、知見を最大限に活用した授業研究が可能 自走のために：収益として企業関連プロジェクトを整理することで収益源の確保が可能
⑦ STEAMライブラリーの改善案	<p>①コンテンツカテゴリーの細分化(探究基礎・応用)</p> <p>②指導ガイドの充実（教員負荷の軽減）</p> <p>③LMSとの連携支援</p>

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



社名

株式会社 Study Valley(スタディバレー)

資本金

185,000,000円(資本準備金含む)

代表者

代表取締役 田中悠樹 (タナカユウキ)

本社

〒134-0083東京都江戸川区中葛西 5-20-14 水戸ビル 2F

問い合わせ先：welcome@studyvalley.jp



事業内容

TimeTactの開発・運用

令和4年度「学びと社会の連携促進事業」の内、STEAMライブラリーの構築・運用業務を受託



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

- 「総合的な探究の時間」が必修化
 - 各校カリキュラムの構築に苦慮
 - 取り急ぎ今年度分のカリキュラムを構築したが、現状うまくいっていない学校も点在
- 探究の入口と出口に課題が山積の状態
 - **入口の課題**：どうやって探究回せば良いのか、探究をしっかりとやることのメリットは？
 - **出口の課題**：受験では探究よりも小論文なのでその対策のほうがROIが高い、発表機会がない
- STEAMライブラリーのカリキュラムにおける位置づけ
 - STEAMライブラリーに掲載されているコンテンツで年間の探究授業を構築するのは難しく、全体感がないと組み込めない

目的

- 探究の入口としてのSTEAMライブラリーのポジショニングを確立
 - カリキュラムの構築から支援を実行
 - 探究が必修化されて間もないことから、事業者が事例紹介を行うことの価値は高く、公開プラットフォームであるSTEAMライブラリーを活用
- 探究の“発展系”の確立
 - STEAMライブラリーの利活用は手段であって目的でない
 - コンテンツ学習後の発展プロジェクトの提示により出口を明確化
- STEAMライブラリーのカリキュラムへの組み込み
 - 年間の授業計画の中でいかに利活用するか、を明確化することで横展開を目指す

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

実証場所

属性	探究学習の 取組状況
① 東京都立小台橋高等学校 <ul style="list-style-type: none"> 私立/公立：公立 所在地：東京都足立区 対象学年：1年 対象生徒：221名 	<ul style="list-style-type: none"> 新学習指導要領以前から担当者が取組み
② 東京都立篠崎高等学校 <ul style="list-style-type: none"> 私立/公立：公立 所在地：東京都江戸川区 対象学年：2年 対象生徒：274名 	<ul style="list-style-type: none"> 新学習指導要領から取組みを始めた
③ 神奈川県立氷取沢高等学校 <ul style="list-style-type: none"> 私立/公立：公立 所在地：神奈川県横浜市 対象学年：2年 対象生徒：354名 	<ul style="list-style-type: none"> 新学習指導要領以前から複数体制で取組み
	⋮

実証概要

活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ
(a) コンテンツ/テーマを一定決め たうえでの探究学習	12月～1月に 2コマ/月 (計4コマ)	<ul style="list-style-type: none"> 12月冬休みの課題としてSTEAMライブラリーより興味のあるコンテンツを視聴 1月に「時計の技術革新の歴史を学び、未来の「豊かな時」を探究する」
(a) コンテンツ/テーマを一定決め たうえでの探究学習	4～2月に 1コマ/週 (計20コマ)	-問題解決のための 思考法- デザイン思 考を知ろう！
(a) コンテンツ/テーマを一定決め たうえでの探究学習 (b) コンテンツを自由に選ぶところ から始める探究学習	8月～2月に 1コマ/週 (計19コマ)	個人探究テーマに合 わせ、STEAM Libraryのの対象コン テンツを紹介 「テクノロジーを通 じた災害の課題解 決」を活用
		⋮

3 実証フィールド

実証場所

属性	探究学習の 取組状況
④ 宮崎県立富島高等学校 ・ 私立/公立：公立 ・ 所在地：宮崎県日向市 ・ 対象学年：3年 ・ 対象生徒：20名	・ 新学習指導要領以前から担当者が取組み
⑤ 神奈川県立大井高等学校 ・ 私立/公立：公立 ・ 所在地：神奈川県足柄上郡 ・ 対象学年：1年 ・ 対象生徒：80名	・ 新学習指導要領から取組みを始めた
⑥ 神奈川県立小田原高等学校 ・ 私立/公立：公立 ・ 所在地：神奈川県小田原市 ・ 対象学年：1年 ・ 対象生徒：318名	・ 新学習指導要領から取組みを始めた
	・
	・
	・

実証概要

活用パターン	実施コマ数	活用コンテンツ
(a) コンテンツ/テーマを一定決め たうえでの探究学習	11～12月に 1コマ/週 (計8コマ)	地方創生はあなたの まちを救えるか？
(b) コンテンツを自由に選ぶところ から始める探究学習	1月に 1コマ/週 (計11コマ)	STEAM Libraryのコン テンツの中から興味 のあるものを視聴し、 自分の興味を探る
(a) コンテンツ/テーマを一定決め たうえでの探究学習	12月に1コマ/週 (計1コマ)	睡眠【日本語版の み】/なぜ、私たちは 眠るのか？ 問いから はじまるミステリー

3 実証フィールド

実証場所

属性

- ⑦ 成立学園高等学校
 - 私立/公立：私立
 - 所在地：東京都北区
 - 対象学年：2年
 - 対象生徒：35名

- ⑧ 宮崎県立福島高等学校
 - 私立/公立：公立
 - 所在地：宮崎県串間市
 - 対象学年：2年
 - 対象生徒：33名

- ⑨ 東京都立福生高等学校
 - 私立/公立：公立
 - 所在地：東京都福生市
 - 対象学年：1年
 - 対象生徒：279名

探究学習の 取組状況

- 新学習指導要領以前から複数体制で取組みをしていた

- 新学習指導要領以前から担当者が取組み

- 新学習指導要領取組みを始めた

・
・
・

実証概要

活用パターン

- (a) コンテンツ/テーマを一定決め
たうえでの探究学習

- (a) コンテンツ/テーマを一定決め
たうえでの探究学習

- (a) コンテンツ/テーマを一定決め
たうえでの探究学習

実施コマ数

- 10月：2コマ
11月：6コマ
2月：2コマ
3月：2コマ
(計12コマ)

- 10月～11月
に1コマ/週
(計5コマ)

- 6月に1コマ/週
(計4コマ)

活用コンテンツ

- セイコーグループ株式
会社（全編）
株式会社Barbara
Pool

- 問題解決のための
思考法- デザ
イン思考を知ろ
う！

- ・TBSテレビ株式
会社
・セイコーグループ
株式会社
・株式会社YMFG
ZONEプランニング

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

実証内容

実証効果

① 東京都立小台橋高等学校

- 私立/公立：公立
- 所在地：東京都足立区
- 対象学年：1年
- 対象生徒：221名

STEAMライブラリー（全体、SEIKOコンテンツ）を用いた探究授業の実施

- 1月13日にSEIKOコンテンツを活用した探究の授業を高校生に対して実施
- 授業の活用にあたっては、グループワークを加えて「豊かな時」とはを発表し合った
- 冬休みの課題として興味のあるコンテンツを視聴した
- 担当教員からは、「時」という普遍のテーマを扱うことでチャレンジスクールでも使用しやすいとのフィードバックをいただいた

- 生徒からは「豊かな時について友達と話しができて楽しかった」といった声が上がった
- 楽しみながらやることで探究の理解とともに親交が深まった

② 東京都立篠崎高等学校

- 私立/公立：公立
- 所在地：東京都江戸川区
- 対象学年：2年
- 対象生徒：274名

STEAMライブラリー(デザイン思考)をベースにした年間カリキュラムの実施

- 5月11日にデザイン思考を活用したワークショップを実施
- STEAMライブラリーのデザイン思考をベースに、企業の課題を解決する年間カリキュラムを運用
- 授業を実施した教員からは、デザイン思考の考え方が生徒に馴染みがなく、事前に補助的な導入があると良いとのフィードバックをいただいた

- 教員からは「インサイト」や「深層ニーズ」という言葉の使い分けが難しいとの声が上がった。
- デザイン思考の学びでアイデアの議論が活発になった

③ 神奈川県立氷取沢高等学校

- 私立/公立：公立
- 所在地：神奈川県横浜市
- 対象学年：2年
- 対象生徒：354名

生徒のテーマに合わせたSTEAM Libraryの紹介

- 9月に生徒の探究テーマに合わせたSTEAM Libraryのコンテンツを紹介を実施
- 情報収集の点において、STEAM Libraryのコンテンツを活用し、探究活動の検証に役立てた

発表の仕方を学習するためにSTEAM Libraryを活用

- 聴衆を巻き込むためにはどのような発表がいいのか、STEAM Libraryを用いて学習
- STEAM Libraryの動画内容に合わせて、発表原稿や発表の練習を実施

- 正確な情報を収集するといった点で効果が出た。動画を見ることで実情がわかってよかったという声があった。
- 発表のコツがわかり、プレゼン力向上に繋がった

4 実証内容

実証フィールド

- ④ 宮崎県立富島高等学校
 - ・ 私立/公立：公立
 - ・ 所在地：宮崎県日向市
 - ・ 対象学年：3年
 - ・ 対象生徒：20名

- ⑤ 神奈川県立大井高等学校
 - ・ 私立/公立：公立
 - ・ 所在地：神奈川県足柄上郡
 - ・ 対象学年：1年
 - ・ 対象生徒：80名

- ⑥ 神奈川県立小田原高等学校
 - ・ 私立/公立：公立
 - ・ 所在地：神奈川県小田原市
 - ・ 対象学年：1年
 - ・ 対象生徒：318名

実証内容

- STEAMライブラリーコンテンツを使用した3か年計画の打ち合わせ
STEAMライブラリー地方創生コンテンツを用いた探究授業の実施
- ・ 11月~12月にて「地方創生はあなたのまちを救えるか？」を活用した授業を実施
 - ・ 授業の活用にあたっては、授業の進捗状況の確認を月1で実施
その他STEAMライブラリーコンテンツの活用を模索
 - ・ ワークシートの記入例があるともっとやりやすいとフィードバックをいただいた

- STEAMライブラリーを活用し、自分の興味を探る授業を実施
- ・ いくつかのコンテンツを視聴させ、疑問に思ったこととその答えを予想させる活動を行った
 - ・ 授業の実施前には担当教員と生徒に提示するコンテンツについて協議した

- グループでテーマを決めて探究をしている学校に向けてSTEAMライブラリーを活用した探究支援を実施
- ・ 12月15日に「睡眠【日本語版のみ】/なぜ、私たちは眠るのか？ 問いからはじまるミステリー」を活用して、生徒に向けて良い問いの立て方を解説した
 - ・ 実施にあたって、担当教員から生徒の学習状況を聞くための打ち合わせを実施

実証効果

- ・ 授業を実施した先生からは「地方の課題を考えてもらうきっかけになった」といった声があがった。
- ・ 地元企業の興味関心に繋がった

- ・ 生徒からは「コンテンツがおもしろかった」との声が上がった
- ・ 何に興味を示し、疑問をもったのかグループ内で共有することで相互理解に繋がった

- ・ 参加者からは「問いの立て方がわかった」といった声が上がった
- ・ TimeTactを能動的に活用し、探究学習以外の面でもプラスに働いた

4 実証内容

実証フィールド

- ⑦ 成立学園高等学校
 - 私立/公立：私立
 - 所在地：東京都北区
 - 対象学年：2年
 - 対象生徒：35名
- ⑧ 宮崎県立福島高等学校
 - 私立/公立：公立
 - 所在地：宮崎県串間市
 - 対象学年：2年
 - 対象生徒：33名
- ⑨ 東京都立福生高等学校
 - 私立/公立：公立
 - 所在地：東京都福生市
 - 対象学年：2年
 - 対象生徒：2379名

実証内容

- セイコーグループのコンテンツを用いた豊かな時を考える授業の実施
- 10月から3月に渡り、全6回/12コマ授業を実施
 - 前半（10～11月）はコンテンツのコマ数に合わせて授業を実施
 - 授業前後で自身の時間に対する考え方に変化があった中間発表を行った
 - 後半（2～3月）は、株式会社Barbara Poolのデザイン思考の考え方を学び、前半で考えた豊かな時間に対して発展的なテーマに取り組んだ
-
- STEAMライブラリーコンテンツを使用したカリキュラムの打ち合わせ
 - STEAMライブラリーデザイン思考コンテンツを用いた探究授業導入の実施
 - 授業の活用にあたっては、学校の進捗に合わせるといった観点から既存のコンテンツに加えてワークシートを作成して使用
-
- STEAMライブラリーコンテンツを用いた探究授業の導入協議を実施
- 探究授業の導入にあたる6月に4コマ分の授業を実施
 - 1年の1学期というタイミングだったため、複数のコンテンツを活用し地元の地域発展や時間に関して考える授業を実施
 - 各授業内では、個人活動のみならずグループ活動を実施することで2学期に続く探究活動を行った

実証効果

高校2年生という進路を意識し始めるタイミングもあり、時間の使い方について考え直せたという声があった。また、他人の時間の使い方を知ることによって相互理解が深まったという声もあった。

- 担当教員から「考え方のフレームワークを学ぶことができ、生徒の理解促進に繋がった」という声があった。

担当教職員からは「1学期の導入時にSTEAMライブラリーのコンテンツを活用することで興味醸成につながった」といった声が上がった。
内容の異なるコンテンツを使用することで探求への興味につながった

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：年間のカリキュラムにおいて、利用目的と位置づけを明確化する

学校で活用する際、「このコンテンツを利用」という訴求はプロダクトアウト的なアプローチである一方、学校現場では年間のカリキュラムを意識するため、利用目的や教育的意義を明確化する必要がある

目的とコンテンツのマッピング



5 成果：各校の現状の探究学習の状況を把握した上で、課題感を明確にする

SSH等すでにカリキュラムが固定されている学校については、探究を進める上での課題に明確に指しに行く必要がある。また普通科校においても、「課題」とそれを解決する「教育的意義」を明確にすることが重要

例) SSHの場合

第3期(4・5年度)SSH年度計画	理数科												普通科			SSH等		
	1年	2年	3年	1年	2年	3年	1年	2年	3年	1年	2年	3年	1年	2年	3年	1年	2年	3年
4	SSH研究Ⅰ 1単位 木・4限	SSH研究Ⅱ 2単位 水・5限	SSH研究Ⅲ 3単位 水・7限	SSH研究Ⅳ 1単位 木・4限	SSH研究Ⅴ 1単位 水・7限	SSH研究Ⅵ 1単位 水・7限	SSH研究Ⅶ 1単位 水・7限	SSH研究Ⅷ 1単位 水・7限	SSH研究Ⅷ 1単位 水・7限	SSH研究Ⅷ 1単位 水・7限	SSH研究Ⅷ 1単位 水・7限	SSH研究Ⅷ 1単位 水・7限	SSH研究Ⅷ 1単位 水・7限	SSH研究Ⅷ 1単位 水・7限	SSH研究Ⅷ 1単位 水・7限	SSH研究Ⅷ 1単位 水・7限	SSH研究Ⅷ 1単位 水・7限	SSH研究Ⅷ 1単位 水・7限

※致遠館高校カリキュラムを参照

年間指導計画が提出されており、
期中変更が困難

カリキュラム実行の上で不足している部
分を補足する形で設計が必要

例) 探究課題例

①問いが立てられない

- i) 興味関心が何か分からない
- ii) 立て方を知らない
- iii) 問いの質があまり

②教室で探究が盛り上がらない

- i) チーム構築ができていない
- ii) 活発な議論の土壌がない
- iii) 一部生徒限定

③課題研究と探究の棲み分けが難しい

- i) 課題研究と探究の位置づけ
- ii) LHR等でしか時間がとれない
- iii) 普通科の課題と異なる

対策

- ・ 幅広くコンテンツを閲覧することを促す
- ・ 問いの設定指導が充実したコンテンツを推奨

- ・ グループワークがあるコンテンツを推奨する
- ・ 合意形成等、グループ探究を行う上で必要な知識を学ぶ

- ・ 各特定のテーマを題材としたコンテンツを推奨
- ・ LHRで取り扱えるよう各コンテンツのボリューム毎に判断

5 成果：アウトプット例

ワークシート (冬休み用) STEAMライブラリー

このコンテンツを視聴して感じたことは？ ○をつけてください

おもしろかった
すばしかった
楽しかった
驚いた
その他・上記の感想にした理由
怖い・緊張感の強い映画を観たので、

このコンテンツを視聴してもっと知りたい、調べたいと思った？

強く思った
思った
あまり思わなかった
全然思わなかった
その他・上記の感想にした理由
映画になる映画やアニメのジャンルについて客観的に調べたい。

感想
(STEAMライブラリーを視聴して、感じたこと・考えたこと・興味をもったこと)

元々、自分が怖いと思うのが苦手な為このコンテンツを視聴する事にしました。すると恐怖には「合理的な恐怖」と「非合理的な恐怖」があるのが分かりました。そして自身が怖く感じているのは「合理的な恐怖」だと言う事も分かりました。また、その「合理的な恐怖」からホラー映画や怖い怪談で感じる人間的な恐怖について興味が湧きました。自身が主に感じているのはその種な恐怖です。反してそれも娯楽と感して居る人もいます。感じ方の違いなどをよく調べてみたいと思います。

アニメを現実世界に!?「動く楽団大がやま」の挑戦から夢を叶える方法を探せ!

コンテンツ自由選択の場合には、生徒の興味関心を多面的に評価する必要がある
また、キーワード・ハッシュタグ出しを行うことで、学びの発展性や自身の興味の言語化を実施

ワークシート：自分にとって「豊かな時」とは？

◎アンケートのご協力をお願いします

これまで「時」を意識したことはありますか。

はい ・ いいえ

なぜそう思いましたか。理由を教えてください。

入浴している時、時間の流れがゆっくりで、何もする事なく、家に居る時や元気でいる時に「ふんふん」とか「あー」とか、と時間を無駄にしている時に思いました。

学習の前後で「時」に対するイメージは変わりましたか。

はい ・ いいえ

なぜそう思いましたか。理由を教えてください。

時間は今と昔では見る回数や時間の流れ方が人々を様々な事をして、今の時計に集まっていると実感しました。

家族と話している時
料理している時
買い物している時
風呂に入っている時
一人で居る時
お出掛けしている時
音楽を聴いている時
友達と会っている時

テーマ
自分にとっての「豊かな時」とはどんなものだろうか

導入部分として、マンダラートをワークシートに適用することで、各個人の興味関心を洗い出しSTEAMライブラリーが”How”や”What”等、各論は豊富にあるが、探究導入部分においては”Why”の追求ができる設問を用意

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：STEAMライブラリーの普及観点

STEAMライブラリーの利点として、官公庁が無償提供している点は学校における活用において非常に有用であり、今後STEAMライブラリーをハブとした指導ガイドの共有等が行われれば、より利用しやすくなると考えられる

無償で利用可能



事例が共有される
ことで容易に活用
できる

各校で容易に導入
が可能

各学校における指
導案や事例ができ
る

6 今後の展開：STEAMライブラリーの自走観点

成果にも記載した「STEAMライブラリー活用の目的明確化」と一手段として、コンテンツ活用後の具体的なカリキュラム提案として、企業プロジェクトの活用により自走できないか検証中



地域密着探究プロジェクト

「高校生」と「企業」が地域の課題を協働で探究！

WE ♥ HELP
ひなた 探究

WE ♥ HELP
はいさい 探究

首都圏だけでなく、地方においては県内企業と県内高校が探究学習を通じて一緒に学びを深めるプロジェクトが進行中

STEAMライブラリーコンテンツによる学習後、企業が提供する探究コンテンツを継続して学ぶカリキュラムを設計することで、社会と繋がる探究学習を出口として用意

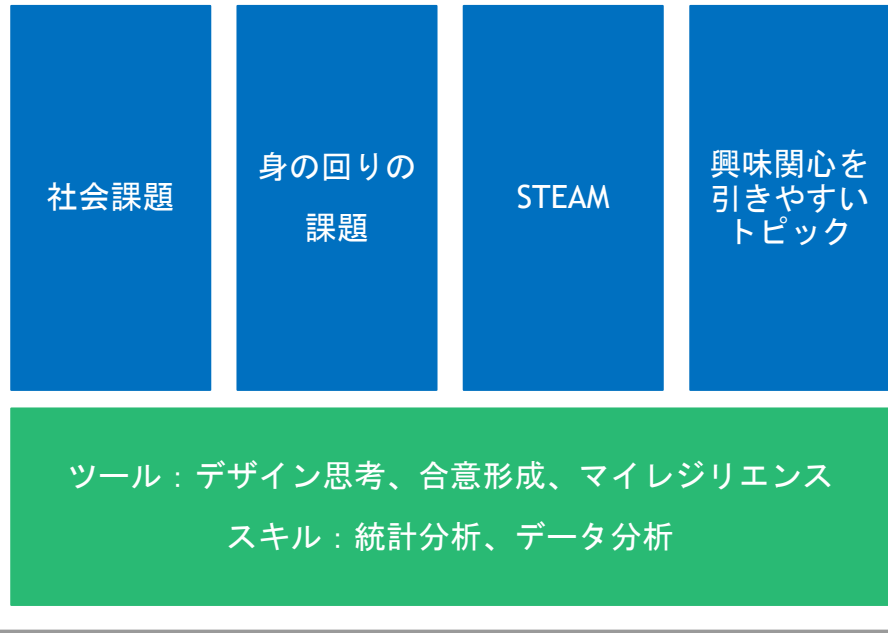
最終報告書目次

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

⑦ 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案①

コンテンツの粒度がバラバラであり、目的も異なる→各コンテンツの教材研究が必要
 コンテンツごとに探究におけるホリゾンタル・バーティカルの区分表記が必要と史料

特定の領域に関する探究



探究全般に活用できるスキル

問題解決のための思考法- デザイン思考を知ろう!



1コマ目を見る

概要・レクチャー一覧 資料・動画 実践事例

概要
 本編は、基礎編です。
 デザイン思考とは、相手視点に立って本質的な課題を発見し、解決するための思考法です。変化が激しく予測困難なVUCAの時代において、課題の本質を捉える力は必要不可欠です。そこで、

海から受け取る命のバトン



1コマ目を見る

概要・レクチャー一覧 資料・動画 実践事例

概要
 STEAM CHAOS (スティームカオス) は9つのテーマから地域の文化や技術にフォーカスして探究するシリーズです。
 今回のシリーズはNo.2、「海から受け取る命のバトン」

コンテンツ提供：一般社団法人教育ソリューション研究協議会
 ×株式会社うちゅう

うちゅう

SDGs

学年
 高校

キーワード
 探究 イノベーション 問題解決 ものづくり 実験
 デザイン思考 アイデア アニメ インタビュー
 海外 グループワーク フィールドワーク 高校生

コンテンツ提供：TOPPAN、SPACE、鎌倉市

TOPPAN

SDGs

学年
 小4～6 中学 高校

キーワード
 防災 SDGs マイクロプラスチック 宇宙
 フードテック 温暖化 海洋汚染 ゴミ問題 多様性
 漁業 生命倫理 進化 生態系 海 光合成
 SPACE 凸版印刷 トップラン とっぱん TOPPAN
 スペース すぱーす STEAM CHAOS
 スティームカオス 循環型社会 祭り 博物館

下記のうち、①については改善を強く要望
 ②については、細分化が難しいため要検討事項ではあるものの、掲載により各校の利用イメージは広がると史料

- ①探究スキル
 基礎探究スキル、応用探究（テーマ）のラベリング
- ②学習指導要領上の項目と時間・割合の明記（何時間〇%）
 - i) 課題の設定、情報収集、整理分析、まとめ表現
 - ii) 思考力、判断力、表現力、知識、技能等（何時間〇%）

7 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案②

指導ガイドがあるコンテンツとないコンテンツの差分がないため、教員がひと目で教材研究必要性の有無を判断しにくい→「ガイドあり」等、充実したコンテンツへの導線を拡充

The screenshot shows a web page titled 'サステイナブルな"農"の探究' (Exploring Sustainable Agriculture). The main content is a video titled '私たちの食べ物はどこからやってくるの？' (Where do our foods come from?). The video thumbnail features the text '私たちの食べ物はどこからやってくるの？' and '和食のあの定番食材 実は80%が輸入？' (Are those staple ingredients of Japanese cuisine actually 80% imported?). Below the video, there are two tabs: '教材説明' (Teacher's Guide) and '資料(学習者用)' (Materials for Learners). Under the '資料(学習者用)' tab, there are two links: 'コマ1 私達の食料生産_指導ガイド' and 'コマ1 私達の食料生産_教員用スライド'. A red box highlights the '資料(学習者用)' tab and the two links below it. Another red box highlights a blank area in the top right corner of the page.

「テーマ指導ガイドあり」「コマ指導ガイドあり」等、教員が主体となって授業運営を行う場合に一助となる情報は検索対象および分かりやすくタグ打ちすることで利用可能性を高めることができる

一方指導ガイド等、教員が参照する資料が生徒にも閲覧できる状態であると、教員がそのまま活用しにくくなる、というデメリットに関するコメントも本件実証事業中にも寄せられた
→指導案を「教員」で登録されたユーザーのみ閲覧できる、等の変更が必要と考える

7 教育現場での活用を踏まえたSTEAM ライブラリーの改善案③

教職員による資料の印刷・配布は非常に工数がかかるため、毎授業の印刷物の配布と回収を抑えるためにもLMS等との連携を促進し、「閲覧」から「学習」へと昇華させる必要性（弊社としての仮説）

ワーク SDGsのゴール・ターゲットを閲覧し、特に私たちの意識改革が必要と感じるSDGsの項目（ゴール・ターゲット）を挙げましょう。

ゴール・ターゲット	私たちの意識改革が必要と感じる理由
ゴールNo.「 3 」 ターゲット「 - 」	※理想的な未来の姿にも言及しましょう。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;"><div style="border: 1px solid red; padding: 2px;">普段健康で意識することがないが、おばあちゃん健康や福祉の環境は身近な課題だと考えたため</div><div style="border: 1px solid green; padding: 2px;">日本は少子高齢化のため、他のゴールよりも、より日本に差し迫った課題だと思うため</div></div>
ゴールNo.「 」 ターゲット「 - 」	※理想的な未来の姿にも言及しましょう。
ゴールNo.「 」 ターゲット「 - 」	※理想的な未来の姿にも言及しましょう。

【参考URL】
<外務省> JAPAN SDGs Action Platform <https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/oda/sdgs/statistics/>

どんだんアイデアを書きだしてみよう

①生徒用の資料

STEAMライブラリーを各生徒に開かせて、該当のファイルを開くよう支持するのは意外に難しい

→該当教材が各生徒アカウントに配信される仕組みにより、授業時間を費消することなくアクセス可能

②ワークシート

印刷・配布と回収、その後回収したワークシートへのフィードバックや、年度末の評価に利用するにあたり、保管を行う等、ライブラリー単体だけでは探究学習プロセスをカバーするのは煩雑

納品物一覧 (2/24)

	自前ワークシート	生徒が記入したワークシート	動画・写真	指導案・授業用スライド
小台橋	○	○	○・○	○・○
篠崎	○	○	○・×	×・○
氷取沢	○	○	○・○	○・○
富島	×	×	○・×	×・×
大井	○	○	×・○	○・○
小田原	×	×	○・○	×・○
成立学園	○	○	○・○	○・○
福島	○	○	×・×	○・○
福生	○	○	×・×	○・○