

# 2019年度「未来の教室」実証事業の全体像

## ①モデル校

様々な学校種において、「未来の教室」のコンセプトを具現化。「創る」と「知る」のサイクルを有機的に回すことにより、学習者の学習意欲／効果が向上することを示す。

長野県 坂城高校	<ul style="list-style-type: none"> <li>マイナビ×トモノカイ</li> <li>すららネット</li> <li>NTTドコモ①</li> </ul>
武蔵野大学 中学校	<ul style="list-style-type: none"> <li>ライフズテック</li> <li>IGS①</li> <li>Z会×atamaplus</li> </ul>
千代田区立 翫町中学校	<ul style="list-style-type: none"> <li>JTB①</li> <li>COMPASS</li> </ul>
袋井市立 浅羽北小学校	<ul style="list-style-type: none"> <li>STEAM Sports Laboratory①</li> <li>凸版印刷</li> </ul>
福山市立 城東中学校	<ul style="list-style-type: none"> <li>学研プラス①</li> <li>異才発掘プロジェクトROCKET</li> <li>NTTドコモ②</li> </ul>

## ②STEAM Library

「未来の教室」で目指すSTEAMコンテンツの雛形を開発・汎用化し、次年度のライブラリー構築に備える。

加えて、実証まで行い、狙った効果が得られることを示す。

更に、次年度以降、良質なコンテンツが自己増殖/展開していくための仕掛けとして企業・研究者・教員によるアイデアソンを実施する。

<コンテンツ開発>

- IGS②(MaaS)
- カタリバ(校則改革)
- 角川ドワンゴ(機械学習)
- 学研プラス②(音楽×プログラミング)
- JTB②(観光・気象ビッグデータ)
- Sports STEAM Lab.②(スポーツ)
- TOKUSHIMA雪花菜工房(渋滞解消)
- ベジタリア(スマート農業)

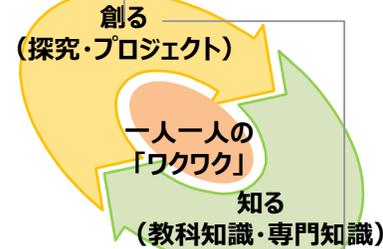
<アイデアソン>

- キャリアリンク

## ③リカレントSTEAM

STEAM人材を育成する課題解決型研修サービスを開発し、狙った効果が得られることを示す。加えて、これらサービスが、次年度以降、自走・展開していくことを目指す。

- RCF
- キャプラン×パソナ
- Ridilover①



個別学習計画

学習ログDB

学習環境の整備

(公募テーマⅠ、Ⅱ)

## ④個別学習計画

個別学習計画に基づいた到達度主義授業を実現し、それが有用であることのエビデンスを示す。

- スプリックス(学校内)
- SOMA(学校外)
- 城南進学研究社(校内フリースクール)

(公募テーマⅢ、Ⅳ)

## ⑤その他

学校の抱える部活動の課題を踏まえた新たなサービスを開発し、狙った効果が得られることを示す。また、今後必要となる教員の専門性を提示し、能力を育成できる研修サービスの開発を行う。加えて、これらサービスが、次年度以降、自走・展開していくことを目指す。

<教員研修>

- 活育教育財団
- 教育と探求社
- タクトピア
- Barbara Pool
- ベネッセ
- Ridilover②

<部活サポート>

- 住友商事