

令和2年度 経済産業省

未来の教室実証事業
LIFE TECH ACADEMY™ in 広島県

株式会社キャリアリンク



広島県教育委員会

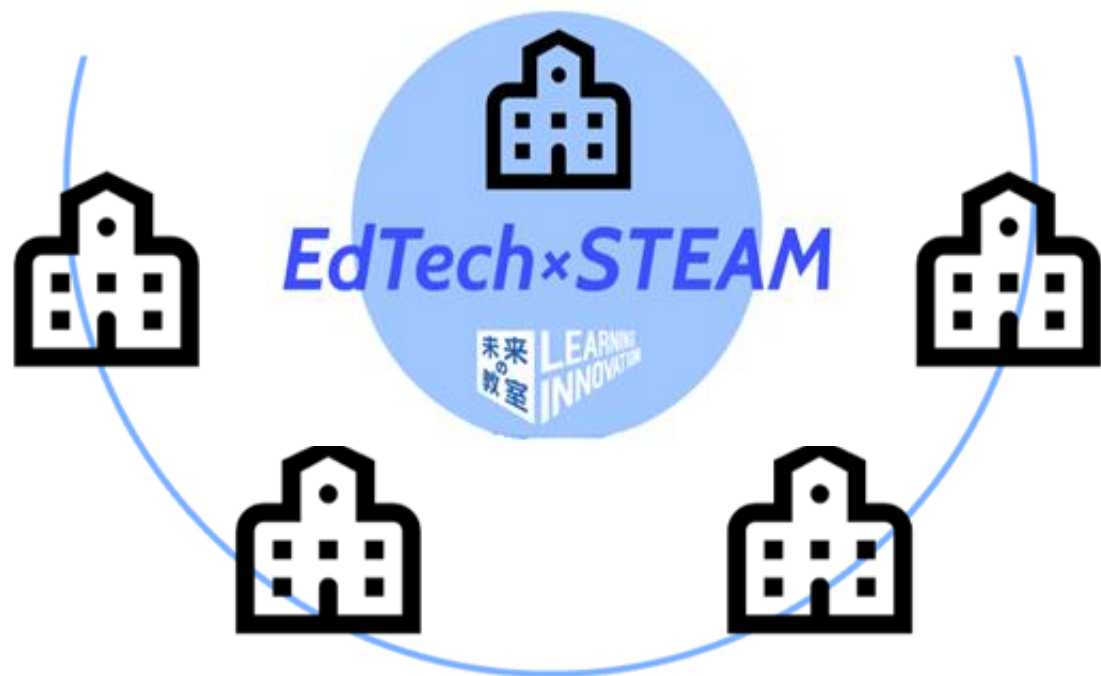
広島版「学びの変革 アクション・プラン」

高等学校カリキュラム改革



株式会社 キャリアリンク

LIFE TECH ACADEMY™ in 広島県



創る



知る

カリキュラム

○40時間～50時間程度

○学校設定科目、または関連する教科の連携

引き出す



教える





教員の
意識改革 「自律調整型
の学び」の
支援者へ

「引き出す」 学びを教育課程内に



外部コーディネーターの
＜役割＞の捉えなおし

「引き出す」 学びを教育課程内に

○時間・空間を超えた「協働学習者」

○ヒト・モノ・カネ・ジョウホウ、
そしてジカンのマネジメント

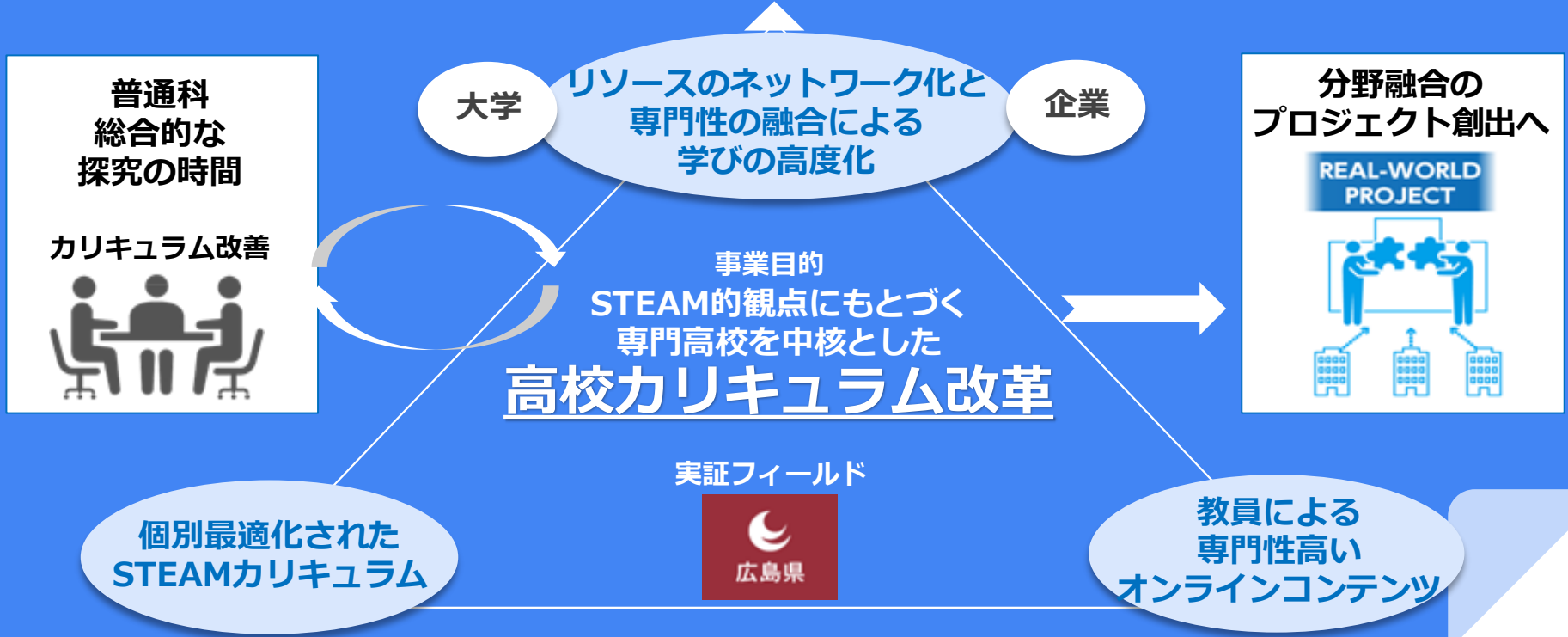
事業の次年度以降への発展

- 各実証校における本年度開発カリキュラムの継続実施
（学校設定科目等としての定着及び普通科への展開）
- 商業高校4校への、3年間の系統立てたカリキュラムの拡大導入
（1年から3年まで）
- 商業（4校）農業（1校）工業（4校）高校の生徒の協働による
分野融合ビジネス立案PJの企画（2、3年生対象）
- 工業高校4校への、今期開発カリキュラムを応用した
コアカリキュラム開発着手（1年生対象）

補足資料

事業の目的

今ないモノゴト・価値をつくるクリエイター輩出





広島県

プロジェクト型学習
指導主事研修

全国に先駆けた
一人一台環境の構築

広島県のアドバンテージ

LIFE TECH ACADEMY

<基本ライン> EdTechを活用したAdaptive&Activeな学びの実現

Adaptive

Innovative

Creative

教員研修プログラムとしての分野融合型LIFE TECH ACADEMY STEAMアイデアソン（専科混合）

①オンラインライブラリの実現

②STEAMカリキュラムの開発

③未来の教室STEAMコンテンツへ

学びのインプットの手法変革

主体的に・能動的に学べる個別最適化された学び

学びのプロセスのあり方変革

各人・各校、その他リソースを柔軟に融合させカリキュラムの価値増幅

学びのアウトプットの質的向上

実社会をフィールドにリアルな課題解決型

<初年度実証協力校> 広島商業高等学校・庄原実業高等学校（農業科）・廿日市高等学校



<根> インフラ整備（モバイルWiFiルーター等）

2020 (R2)

代表教員による
動画コンテンツ開発①20本
高水準かつ教育価値の高いコンテンツ

<先行実施> 商業1年次：
コアカリキュラム開発（100/140H）

商業2年次：
●NFTEアントレプレナーシップ
カリキュラム導入・検証（70H）
●CCDアントレ版（2H）

農業2年次：
PBLアップデート

普通科2年次：
廿日市高校×YMFG（データ×探究）

2021 (R3)

代表教員による
動画コンテンツ開発②20本
★広島大学や企業研究者等との連携

商業科3年次：
●マイカンパニー事業開発
カリキュラム開発（140H）
●普通科（データ×探究）PGの応用

普通科への商業科PGの応用

2022(R4)

代表教員による
動画コンテンツ ライブラリ化
★広島大学や企業研究者等との連携

商業科3年次：
マイカンパニー事業開発PJ
広島および全国企業連携

農業×商業
CHANGE-MAKER
協働STEAMプロジェクト実践

LIFE TECH ACADEMY



共通生徒像：「今ないモノゴト・価値を創造する」クリエイター

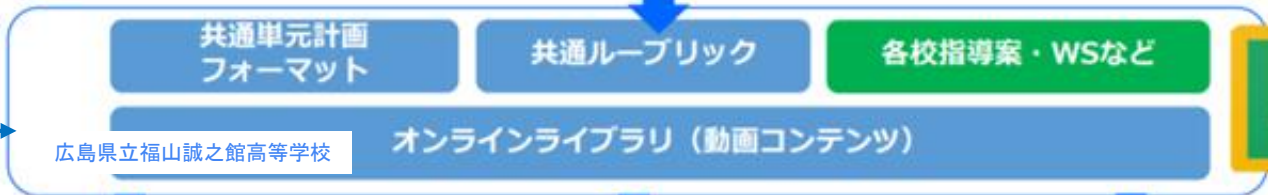
共通EQ.： わたしたちが<欲しい未来>に必要なモノゴトはなんだろう？

成果をどう見るか

1. 生徒のマインド変容
2. 生徒のスキル獲得
3. 教員のマインド変容
4. 次年度教育課程計画
5. 次年度県下他校への応用

広島県教育委員会

career Link
AND THE FUTURE AND



広島県立福山誠之館高等学校

オンラインライブラリ (動画コンテンツ)



広島県
Gsuite for Education
アカウントを
CLと再委託先に提供

広島県立廿日市高等学校



広島県立庄原実業高等学校
生物生産科



広島県立広島商業高等学校
国際経済科



カリキュラム開発
パートナー

対象	2年生 6名×3チーム
教科	総合
テーマ	地域GDPを増加させる課題解決プロジェクト
成果物	課題解決提案書 課題解決案プレゼンテーション
成果 応用	要協議

対象	2年生 27名(畜産13名、園芸14名)
教科	農業実践
テーマ	10年後の庄原を支えるアグビジネス研究企画
成果物	研究企画書
成果 応用	3年次の課題研究での実践

対象	2年生 37名
教科	ビジネス探究
テーマ	10年後の広島を支える新たなビジネス立案
成果物	ビジネスプラン ビジネスプランプレゼンテーション
成果 応用	3年次のビジネス実践 (広商デパート等へのプロジェクト展開)

ハード (PC) 提供パートナー

YOKOGAWA
横河レンタリース株式会社

協力：インテル株式会社
日本マイクロソフト株式会社

Google

実証校①

実証校	広島県立廿日市高等学校
実証期間	2020年8月22日～2021年2月26日
時数	22時間（その他 生徒の自主的な活動）
対象	2年生15名（選抜3チーム） ※選抜方法は学校にて検討、分野融合型のチームを構成 ※選抜3チーム以外は通常の総合的探究カリキュラムにて進行
事業目標	普通科における総合的な探究の時間のバージョン・アップモデルの実証（地域課題を解決することによる「地域のGDP増加」につながる実践的PBLカリキュラム）
本質的な問い	2030年、あなたはどんな地域を創りたいですか？
学習目標	地域（広島県・廿日市市）の課題について多角的に情報を集め、広い視野を持って具体的な課題解決策を提案できる知識・技能、およびスキルの習得
学習成果物	データに基づき、PBLで実証された地域課題解決策の提案書

実証校②

実証校	広島県立庄原実業高等学校
実証期間	2020年9月4日～2021年1月22日
時数	46時間（その他 生徒の自主的な活動）
対象	生物生産学科 2学年27名（園芸流通類型15名，動物生産類型12名）
事業目標	学校設定科目を以下のポイントでアップデートする ①リアルな地域課題を題材にした学びをとおして，自身の将来の生き方を考える機会とする。 ②現実的で社会に通用する高度な学び、かつその学習の成果は必ず地域内に還元することで 地域創生への貢献寄与を実現する。 ③学びのフィールドは校内にとどまることなく地域のリアルな現場とする（畜産農家や果樹・野菜農家など）
本質的な問い	2030年、あなたはどんな〈農業〉を創りたいですか？
学習目標	地域の農業の課題について多角的に情報を集め，広い視野を持って具体的かつ未来創造観点での課題解決策を提案できる知識・技能，およびスキルの習得
学習成果物	庄原を支えるアグリビジネス研究企画立案（3年次に課題研究実践）

実証校③

実証校	広島県立広島商業高等学校
実証期間	2020年10月13日～2021年2月19日
時数	53時間（その他 生徒の自主的な活動）
対象	商業科（国際経済学科）2年 38名
事業目標	<p>①リアルな社会・地域課題を扱うビジネス事例を題材にした学びをとおして自身の将来の生き方を考える機会とする。</p> <p>②リアルな社会・地域課題を自身のビジネスモデルに活かした現実的で社会に通用する高度な学び（探究/PBL）の実践により、学習成果の地域（創生）への貢献寄与を実現する。</p> <p>③他科目の質の向上や、3年次の探究的な学習・実践につなげる。</p>
本質的な問い	2030年、あなたはどんなビジネスを通じ、どんな社会を創りたいですか？
学習目標	自身のビジネスモデルの発案を学習成果物とし、その過程で必要となるビジネスについての知識・技能および起業家に必要な資質・能力の習得
学習成果物	自身のビジネスモデル案（Lean Canvas, プレゼンテーション）

機器のセッティング

リサーチ

仮説検証

企画立案

発表準備・発表

本事業で試験的に導入したDevice as a Service (DaaS) によるPCレンタルで一人一台環境を実現。生徒自らシンプルなセッティングの体験。



YOKOGAWA
横河レンタ・リース株式会社

協力：インテル株式会社
日本マイクロソフト株式会社

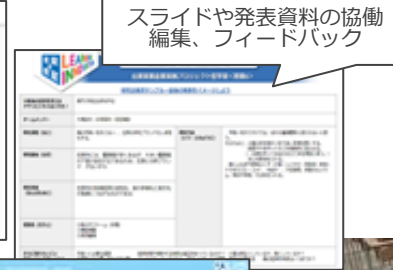


外部人材へのヒアリングを遠隔実施。

フィールドにPCを持ち出して中継レポートも実施。



事業者と生徒、教員が場所や時間を問わずタイムリーにやり取り



スライドや発表資料の協働編集、フィードバック



オンラインでのプレゼンや発表後の協働ワーク充実



持続可能な方法で栽培した多種多様なアスパラガスのブランド化



- ・自治体の個人情報保護法
 - ・文部科学省の個人情報の取り扱いにかかる方針
- を踏まえ、公共性ある事業としての特別措置として県教委がルール策定

未来の教室実証事業
Google Classroomの協働利用のための特別規定

遠隔でプロセスを確認・情報提供・フィードバック



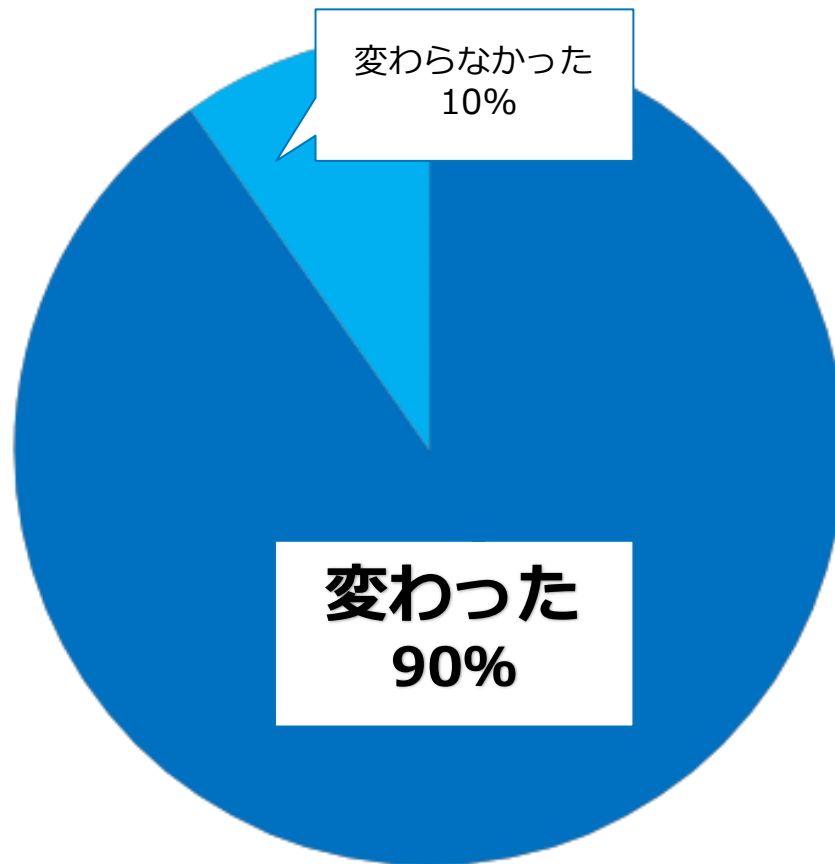
「外部講師＝ゲスト」ではなく、時間・空間を超えて学びを直接的に支援する協働学習者



事業者（講師）利用
Classroom画面イメージ

生徒アンケート

パソコンやその他のICT（デジタル）ツールを活用することにより
あなたの「学び方」は変わりましたか？



回答者数合計
82名