

世田谷区立砧中学校 校長室だより
令和4年10月 3日
第 36 号
校長 大坂 崇

教育目標 「豊かな人間性の育成」
◎ 集団生活における責任感と自主性を養う
◎ 健康な心身の育成と勤労の喜びを培う
◎ 基礎学力の充実を図り深く考える姿勢を育てる

社会性の学び	知的な学び	心と体の学び
自他の尊重 地域貢献	主体的な学び 学習の定着	心身の健康

10年後という視点①

2つのキーワード「EdTech」と「STEAM」

1 「EdTech」(エドテック) とは・・・

Education (教育) と Technology (テクノロジー) を融合して造られた言葉。
AI や動画、オンライン会話といった ICT 技術を活用した教育技法のこと。
主に、学びの主体化と効率化を目指す。

「GIGAスクール構想」による1人1台端末の導入。

小学校での、プログラミング学習の拡大。

文科省の検討会議が、2024年度にデジタル教科書(学習者用)本格導入を提案。

2 「STEAM」(スティーム) とは・・・

もとは、アメリカのオバマ政権時に提唱された教育モデル「STEM」(ステム)。

Science(科学)、Technology(技術)、Engineering(工学・物作り)、Mathematics(数学)を融合して造られた言葉。これに Art(芸術・リベラルアーツ)を加えたのが「STEAM」。

知識やスキル習得そのものでなく、生徒の「知の創造性」を育む視点の教育的アプローチ。
理数教育に創造性教育を加えた教育概念。

3 文科省以外でも議論されている「教育」

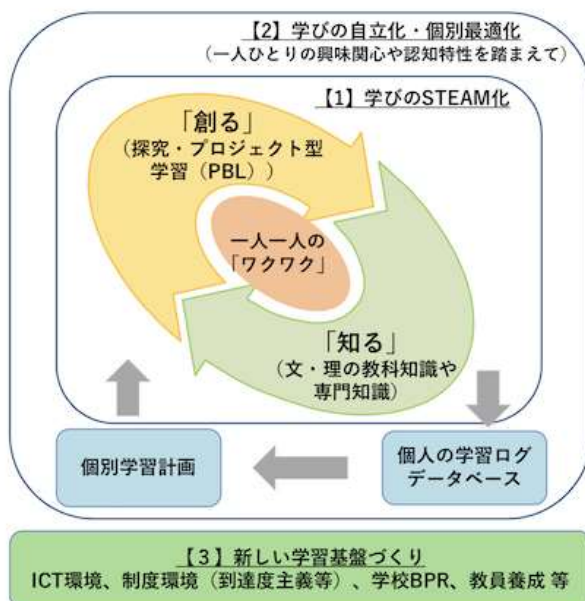
経済産業省、教育改革に関する有識者会議を設置

⇒「未来の教室」と「EdTech 研究会」(2018年1月設置、毎年6月に提言)

2019年6月の第2次提言は、初等中等教育に焦点。

具体的には「学びのSTEAM化」「学びの自立化・個別最適化」「新しい学習基盤の整備」の3つの柱で構成され、9つの課題とそれに対応するアクションを提言。

「未来の教室」が目指す姿



*「EdTech」も「STEAM」も欧米が起源の考え方、特別支援教育への活用も含まれています。