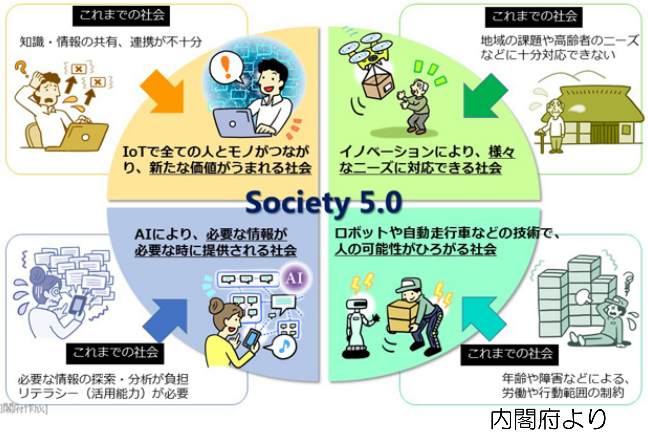
SEVEN 通信　2019.12

バックナンバーはコチラ→

いま注目の「STEAM 教育」とはなにか

「STEAM（スティーム）教育」という言葉をご存じでしょうか。もともとはオバマ元大統領時代のアメリカが科学技術分野での競争力を高めるために推進しはじめた教育方針で、Science（科学）、Technology（技術）、Engineering（ものづくり）、Art（芸術）、Mathematics（数学）の 5 つの単語の頭文字を組み合わせた造語です。Art のない「STEM（ステム）教育」と呼ばれている場合もあります。

近年、スマホ・タブレットや AI ・ IoT などが日常生活に浸透してきました。社会全体がサイバー空間（仮想空間）と現実空間を一体化させる「Society 5.0」とよばれる新たな世の中を急速に構築しています。それにともない、社会に必要とされる人材も変化しています。これらの科学技術にいちはやく対応しつつ正しく利用し、新たな価値を創造できる人材がこれから必要になってくるといえるでしょう。



内閣府より

内閣府・文部科学省の WEB サイトによれば、「文章や情報を正確に読み解き、対話する力」「科学的に思考、吟味し活用する力」「価値を見つけ出す感性と力、好奇心・探求力」の基盤として、文系・理系を問わずすべての生徒に学ばせる必要性を説いています。

事実、2020 年度から小学校教育でプログラミング教育が必修化されます。文字入力などの基本的な操作を習得しつつ、コンピュータで自分の意図した動きをさせるものが一般的です。また、ブロックを活用したパズルやカードゲームを用いて仕組みを学ぶものや、簡易的なロボットに動作を入力して動かす方法もあります。いずれにしても一見理数（＝Science）的ではありますが、「どうやったら自分の思い描いた通りの動きをさせられるか」「無駄なくきれいに動かしたり、最短距離でゴールに到達させたりするにはどうしたらいいか」という論理的思考力が鍛えられるという面では、文系（＝Arts）的な側面も持っているといえます。今後、高校・大学にも順次 STEAM 教育が導入される見通しです。

©ダイセン電子工業

これまで LAB07 では、「知識・技能」を活用し「思考力・判断力・表現力」や「主体性・多様性・協働性」を養うために、学校内容の応用・発展的な課題を解決していくアウトプット教育のクラスや少人数制の強みを生かし、講師や仲間との対話により刺激を与えあい切磋琢磨しあえる、アクティブ・ラーニング授業を行ってきました。2020 年からは、今まで LAB07 が培ってきたノウハウをさらに深化させ、生徒たちがより高度な論理的思考力・表現力を身につけられるように、STEAM 教育を本格導入することとなりました。12 月以降、詳細を随時お伝えすることとなりますが、変化の激しい世の中を確かな足取りで歩んでいけるよう、さらに邁進していきます。