

## ＜カリキュラムマネジメント手法による「K-STEAM 類型 Creative Learning コース」の教育づくり＞（案）

- ★ 建学の精神 : 教育は愛なり
- ★ 教育方針 : 常に神とともに歩み、社会に奉仕する
- ★ 教育目標 : 21世紀のど真ん中を「朗らかに・誠実に・しなやかに」生きる力を育む
- ★ 類型コンセプト : たまらなく好きなものを見つけ夢中になる (K-STEAM 教育の A は、「あそび心」と捉える)

教育目標	現状認識 (教育現場での課題)	想い (養いたいこと)	手立て (内容・展開・方法)
デジタルツールでスマートに学ぶ	1、学校の ICT が進まない ①学校や家庭の Wi-Fi が整っていない ② SNS 上でのトラブル等、生徒指導上の理由で導入に踏み切れない	1、ICT をツールとして日常的に利用し、個別に最適化した効率の良い学びに挑戦したい ①e-learning 教材の積極的活用 ※デジタル教材の教育効果を検証 ②体験型プログラムで協働性や倫理観を育み、21世紀のど真ん中社会に奉仕する人材を育む	1、ICT リテラシーの獲得 ①同時に教育の DX 推進 ・一人一台 Chromebook を購入 ・Wi-Fi 環境を整備 (学校及び各家庭) ・ペーパーレス授業展開(可能な限り) ・スタディサプリ、Google Classroom の日常利用 ②TAP、自然体験型プログラム、ほめ達検定
最先端デジタル工作機器でものづくりマインドを育成	1、上級学校へ進学後に学部選びに mismatch が生じている ①今の生徒たちのものづくり体験不足 ⇒ 本当にこの学科の学びが好きだから入学したのか？ ⇒ テクノロジーは凄いと感動するが、なにがどのように凄いのか肌感覚で共感できていない	1、STEAM(理工系)マインドを育みたい ①21世紀のものづくりに「すぐ役に立つ」基礎教科(7 大栄養素プログラム)を修得し、スキルや STEAM マインドを育む	1、STEAM マインドの涵養 ① 7 大栄養素プログラム(中身は変更の可能性あり) ・3D プリンティング (CLL 実習) ・デジタルものづくり制作 (CLL 実習) ・プログラミング (python) ・IoT プログラミング (SONY の Mesh) ・ドローン (飛行プログラミング・操作・撮影) ・動画発信 (VR など) ・ラズベリーパイ (ものづくり)
デザイン思考によるイノベーターの育成	1、STEAM は教育概念であり、定まった学びのシステムやプログラムが存在しない	1、クリエイティブでイノベティブな人材を育成したい ・将来に新しい価値を創出するための思考法(学びの型)を身に付け、創造力や発信力を育む ※イノベーション ……今まで誰も気づけなかったアイデア・視点・方法で物事を解決すること	1、 <b>デザイン思考</b> をベースにした学びの型を身に付ける 着想・潜在的ニーズを見つけ出す ・観察 (共感マップ) によりあたり前を見直す ・カスタマージャーニー 発案・ブレインストーミングで <b>アイデアを創造</b> する ・「 <b>プロトタイピング</b> 」で構築し <b>検証</b> する 実現・ <b>プレゼンテーション</b> ※「デザイン思考が世界を変える」TIM・BROWN

令和4年度以降K-STEAM類型 教育課程表(案)

下線学校設定教科科目

類型	コース	学年	系	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
K-STEAM類型		1年	/	現代の国語	言語文化	歴史総合	数学Ⅰ	数学A	生物基礎	化学基礎	英語コミュニケーションⅠ	論理表現Ⅰ	体育	武道	保健	(芸術)音楽Ⅰ / 美術Ⅰ	家庭基礎	STEAMⅠ	HR	英語補習															
		2年	/	論理国語	国語特講B	公共	数学Ⅱ	数学B	物理基礎	化学	英語コミュニケーションⅡ	体育	保健	情報Ⅰ	STEAM探究Ⅰ	STEAMⅡ	HR	進学補習																	
		3年	/	論理国語	国語特講B	地理総合	数学Ⅲ	数学C	物理/生物	英語コミュニケーションⅢ	化学	体育	学校設定	STEAM探究Ⅱ	STEAMⅢ	HR	進学補習																		

STEAM授業年間スケジュール(案)

学年		1学年	2学年	3学年	2学年		3学年	
月	週	STEAMⅠ(週2時間)	STEAMⅡ(週2時間)	STEAMⅢ(週2時間)	週	STEAM探究Ⅰ(週2時間)	STEAM探究Ⅱ(週2時間)	
4	1	PC実習 情報リテラシー研修	3Dモデリング	オリエンテーション	1	オリエンテーション	自由製作テーマ決め	
	2							
5	3	3Dモデリング & 3Dプリンティング	3Dプリンティング	自由製作	2	上級学校連携講義	実験, 制作等 (論文指導)	
	4							
6	5	3Dモデリング & 3Dプリンティング	宣伝データ作成 (資料・動画)	自由製作	3	上級学校連携講義	実験, 制作等 (論文指導)	
	6							
7	7	MESH プログラミング	ポスターデザイン(撮影と加工)	SDGsクリエイティブアイデアコンテストなどの作品制作	4	上級学校連携講義	実験, 制作等 (論文指導)	
	8							
9	9	Python プログラミング	Web制作	自由製作	5	上級学校連携講義	実験, 制作等 (論文指導)	
	10							
10	11	Raspberry Pi ものづくり	2Dデータ作成	自由製作	6	上級学校連携講義	実験, 制作等 (論文指導)	
	12							
11	13	デジタルものづくり制作	レーザーカッター試作	自由製作	7	上級学校連携講義	実験, 制作等 (論文指導)	
	14							
12	15	ドローン 操作と撮影	レーザーカッター・ SHOPBOT製作	学校紹介動画等 動画制作	8	上級学校連携講義	実験, 制作等 (論文指導)	
	16							
1	17	動画撮影と制作	動画発信 (VRなど)	自由製作	9	上級学校連携講義	実験, 制作等 (論文指導)	
	18							
2	19	動画撮影と制作	プレゼン制作	自由製作	10	上級学校連携講義	実験, 制作等 (論文指導)	
	20							
3	21	動画撮影と制作	プレゼン制作	自由製作	11	上級学校連携講義	実験, 制作等 (論文指導)	
	22							
	23	動画撮影と制作	プレゼン制作	自由製作	12	上級学校連携講義	実験, 制作等 (論文指導)	
	24							
	25	動画撮影と制作	プレゼン制作	自由製作	13	上級学校連携講義	実験, 制作等 (論文指導)	
	26							
	27	動画撮影と制作	プレゼン制作	自由製作	14	上級学校連携講義	実験, 制作等 (論文指導)	
	28							
	29	動画撮影と制作	プレゼン制作	自由製作	15	上級学校連携講義	実験, 制作等 (論文指導)	
	30							
	31	動画撮影と制作	プレゼン制作	自由製作	16	上級学校連携講義	実験, 制作等 (論文指導)	
	32							
※ 上記のプログラム内容は変更する場合があります								