



# 未来を拓く「加西の教育 3本の矢」

- ▶ 加西市教育委員会は、未来社会を担う人材育成のため、「加西の教育 3本の矢」加西BASE、加西STEAM、加西GLOBALを推進。
- ▶ 共通目標は、挑戦（Challenge）・協働（Collaborate）・創造（Create）できる「3C次世代型人材」の育成。
- ▶ 本スライドは、3本の矢の一つ「加西STEAM」に焦点を当て、その理念、取り組み、今後の展望を紹介。

# 加西STEAM宣言とその背景

- ▶ 加西STEAM宣言：2021年（県下初、義務教育下でのSTEAM教育推進）
- ▶ サードプレイス宣言：2022年
- ▶ 背景となる国や県の教育政策
  - ・ 学習指導要領における「社会に開かれた教育課程」
  - ・ 「令和の日本型学校教育」における「個別最適な学び」と「協働的な学び」の推進、STEAM教育の推奨
  - ・ 「未来の教室」（経済産業省）における「学びのSTEAM化」提言
  - ・ GIGAスクール構想によるICT環境の整備
  - ・ 「第6期科学技術・イノベーション基本計画」（内閣府）における探究力育成とSTEAM教育推進
  - ・ 兵庫型STEAM：2022年
  - ・ STEAM探究科（北条高校）の新設：2025年

# 加西STEAMの理念：「3C次世代型人材」の育成

- ▶ 加西STEAMは、STEAM教育を通して、「3C次世代型人材」の育成を目指す独自の教育ビジョン。

- 3Cとは、
  - 挑戦 (Challenge) : 正解のない問題に挑む
  - 協働 (Collaborate) : 多様な他者と協働する
  - 創造 (Create) : 新しい価値を生み出す



- STEAM教育は、科学 (Science)、技術 (Technology)、工学 (Engineering)、芸術等 (Arts) 数学 (Mathematics) の5つ分野を統合した学習。
- 教科横断的な学びを通して、実社会での問題解決に生かす。
- 「探究心」と「創造力」を伸ばし、さまざまな課題解決に挑戦できる人材育成

# 加西STEAMの学びのサイクル

「探究し知る学び」と「発想し創る学び」の2つの学びのサイクルを重視

- J-STEAM

- 「探究し知る学び」と「発想し創る学び」の2つの学びの組み合わせ。
- 「探究サイクル」で課題を発見・分析。
- 「デザイン思考サイクル」で解決策を創造・実装。

- ユーザー設定を明確にし、「人との関わり」を意識した学び。

- 困りごとやニーズのある人
- STEAM活動を支えるサポーター
- 働きかける対象

- 「探究し知る学び」と「発想し創る学び」を往還することで、ワクワク感のある活動へ。

# 総合的な学習の時間×STEAM

## ▶ 「ワクワク感のある学びへ」

- ・加西市の豊かな地域資源や既存の探究的な実践を活用。
- ・教材開発の3つの視点
  - 既存の実践×STEAM : 既存のリソースに「発想し創る学び」をプラス
  - 加西市の魅力×STEAM : 地域の魅力的なリソースと連携した新たな教材開発
  - 教科×総合×STEAM : 教科横断的、教科発展型の教材開発
- ・実践事例
  - 里山保全×STEAM (巣箱づくり)
  - 子育て支援×STEAM (赤ちゃん先生からの学びを提案)
  - 脱炭素化×STEAM (地元企業連携)
  - 観光振興×STEAM (soraかさい連携)
  - ペットボトルいかだレース (数学、理科、美術 教科横断)
  - ウェルカムボード製作 (PTA連携)

# GIGA×プログラミング教育×STEAM

## 「学びのDX化へ」

- GIGAスクール構想による一人一台端末と高速ネットワーク環境を基盤。
- プログラミング教育をSTEAM学習に積極的に導入。
- 学校支援
  - プログラミングキット支援: SONY KOOV®、LEGO® WeDoなど
  - ICT支援員による授業支援
  - 大学連携によるカリキュラム支援、教職員研修、効果検証等
- STEAM Labo.の整備
  - 市内21箇所に設置。(市内16校、市総合教育センター、公民館、オークタウン加西)
  - デジタルツールとアナログツールを組み合わせた学びの場。
  - オンライン授業交流、360度カメラ活用など。
- プログラミングコンテスト等での成果
  - 全国選抜小学生プログラミング大会等で優秀賞受賞
  - 県プログラミング選手権で優秀賞受賞



# 特別活動・学校行事×STEAM

## 「Well-Being よりよい生活へ」

- ・ 学校行事や特別活動にSTEAMの視点を取り入れ、より良い学校生活や地域社会の実現を目指す提案型の学習を推進。
- ・ 実践例
  - 掃除×STEAM: よりよい学校掃除の仕方をプロデュース
  - 防災×STEAM: 校内避難訓練の企画・運営
  - 学校フェス×STEAM: よりよい学校・地域のための提案型フェス
  - トライやる×STEAM

# 加西STEAMの推進体制と連携

学校、家庭、地域、企業、大学など、多様なステークホルダーとの連携。

- ・ 主な連携先（ステークホルダー）
  - 兵庫教育大学（STEAM連携協定）
  - 文部科学省・兵庫県教育委員会・兵庫県新産業課
  - 市内外の企業
  - 地域団体
  - STEAMプレイヤー（市内中小企業やスタートアップ事業協力者）
  - 岡山大学、東京学芸大学、四国大学
  - 加西市役所、市施設 他
- ・ プラットフォームの構築: STEAMプレイヤーと学校とのマッチングや情報共有。
- ・ STEAMフェスの開催: 毎年11月23日ごろ開催

# 教員の負担軽減と質の向上

教員の負担軽減とSTEAM教育の質の向上を目指す。

- ・ 教員の負担軽減策:

- ICT支援員の配置
- スクール・サポート・スタッフ（SA）配置
- GO配置
- 部活動指導員配置
- 生成AI支援システム導入

- ・ 教員の質の向上:

- STEAM研修の実施（e-ラーニング、集合研修、STEAM Labo.活用研修）
- STEAM担当者会の設置
- 兵庫教育大学との連携研修

# 情報発信

加西STEAMへの理解と協力を得るための積極的な情報発信。

- ・ 情報発信ツール
  - ウェブサイト ([kasai-steam.com](http://kasai-steam.com))
  - 広報誌
  - 保護者向けパンフレット
  - 加西の教育 3本の矢
- ・ 県内外からのSTEAM視察を積極的に受け入れ

# 未来へ繋ぐ学びの創造

加西市は、「加西の教育3本の矢」の連携により、  
「3C次世代型人材」の育成を推進。

- ・加西STEAMは、子どもたちの探究心と創造力を育み、実社会での課題解決に繋がる学びを提供。
- ・今後も多様なステークホルダーとの協働を深めながら、時代が求める人材育成に向けた教育を推進。
- ・「オトナが知らないジダイ」を生き抜く子どもたちのために・・・。