

第4回勉強会

ITHRD 学びのコミュニティ

テーマ

STEAM 教育

皆さん、STEAM 教育というのはご存知でしたでしょうか？

アメリカで提唱されたのは 2008 年ですが、

我が国でも「プログラミング教育」の導入・普及に伴って脚光を浴びるようになりました。

「教育業界へのビジネス拡大を実現します」というスローガンのもと、

今年は『STEAM 教育 EXPO』が東京・大阪で開催されます。

STEAM 教育（スチームきょういく）とは、Science（科学）、Technology（技術）、Engineering（工学）、Mathematics（数学）を統合的に学習する「STEM 教育（ステムきょういく）」に、さらに Arts（リベラル・アーツ）を統合する教育手法である。

STEAM の順番を 入れ替えた TEAMS という表現も提案されている。

STEAM 教育では、生徒児童の数学的、科学的な基礎を育成しながら、彼らが批判的に考え（批判的思考）、技術や工学を応用して、想像的・創造的なアプローチで、現実社会に存在する問題に取り組むように指導する。また STEAM 教育の具体的な手法としては、デザインの原則を活用したり、創造的な問題解決を奨励することなどが挙げられる。

STEM は収束思考に陥りがちだが、それに Arts（人文科学や芸術を含めたリベラル・アーツ）を加えると拡散思考が加わり創造的な発想が生まれることを強調している。

上記は Wikipedia からの抜粋です。これで概要はお分かりかと思います。

IT 人材育成という視点からも重要な概念ではないでしょうか？

今回、『学びのコミュニティ』としては、以下のことを皆さんで討議したいと思います。

1. STEAM 教育の実現は難しいという声があります（実際にあまり普及していません）。

いったい、何が難しいのだろう？



2. 何をどうすれば実現できるのだろう？

ぜひ、ご参加下さい。