



資料 5 - 3

STEAM Library のビジョンと展望

未来の教室で学ぼう！

LEARNING
INNOVATION



「未来の教室」とEdTech研究会委員
広尾学園中学校・高等学校
木村 健太

2



INPUT

- Web教材
- MOOCs



PRACTICE

- ワークショップ
- プロジェクト



OUTPUT

- 成果発表会
- コンテスト



研究・探究活動の進め方



アントレプレナーシップ・スタートアップ

提案

STEAM LibraryはINPUTのための教材だけでなく**実践**や**発信**に関わるイベント・コンテンツもキュレーションする

提案

学習者が**0→1**の**新しい価値**を生み出せるようになるために必要な**マインド**と**学び方**を修得できるコンテンツを追加する



I N P U T

- 認定制度
 - ビジネス分野
 - プログラミング
 - （教科・科目）



P R A C T I C E

- 越境のためのツール
- プロセスの記録
 - 共有・F B
 - ポートフォリオ



O U T P U T

- ロールモデル
- キャリアパス
- 投稿とF Bと
アワードの設定

提案

履修主義→修得主義へのシフト・並行の足がかりを掴むためにもSTEAM Library上での認定制度を設け、実証検証する

提案

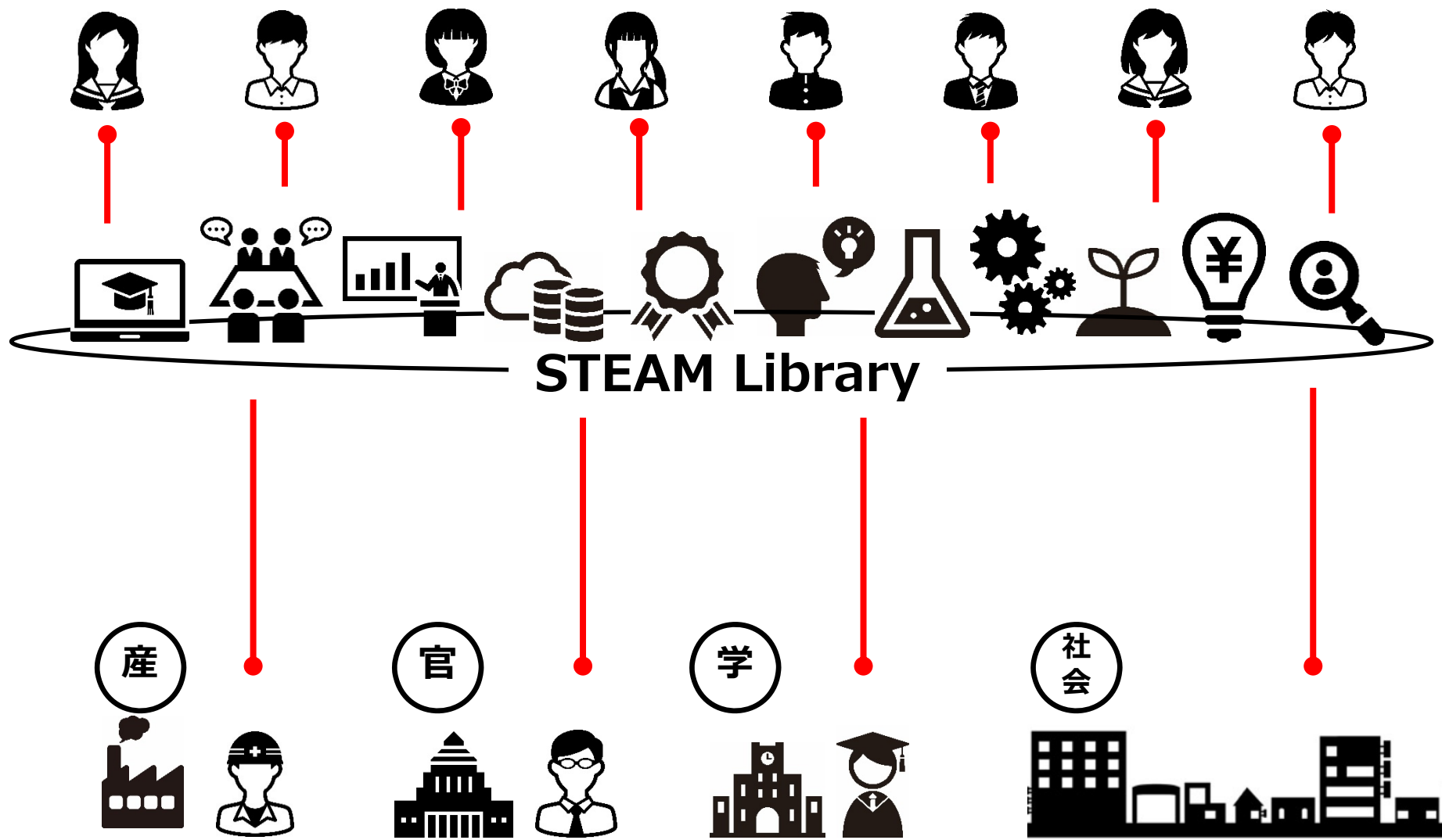
学習者の安全を担保しながら有機的且つ効果的に学外と繋がる場と手段を提供。プロセスを記録するツールも不可欠

提案

コンテストの場にはないと確認できない発表内容の共有、信頼性の高い審査の実現、Webベースの投稿・発表の場の構築

STEAM Library はプラットフォーム！（≠アーカイブ）

学習者



学び・アイデア・ヒト・機会がプールされたマッチングの場



アカデミアでの未着手のテーマ・埋もれているシーズ、企業のニーズ、地域課題等をプールすることでSTEAMのPBLのテーマとしてはもちろん、教育を媒介とした直接的な連携が生まれる



学習者が本物に触れることで本質的なキャリア観を醸成。また、既存の入試・採用試験だけでは測れない要素をもとに大学や企業の側から人材を選ぶルートを加え、適切なマッチングを実現



学校や地域、年齢や立場を超えた出会いによる多様な指導・協働・雇用の発生。実現可能性・持続可能性を担保するためのクラウドファンディングを含めた資金調達に加え、必要な政策も整備

学習者を中心に、ステークホルダー全員がワクワクするような環境づくりを進めていきましょう！！！！