

あらたな学びと であう場所

Concept

- 価値を創造する スペース Space
- 他者とつながる オンライン Online
- 360度カメラで リフレクション Reflection

STEAM Labo. Five Tool



2022年、デジタル田園都市国家構想推進交付金を活用し、市内全ての学校、公民館、加西市総合教育センター、オークタウン加西等、計21カ所に「STEAM Labo.」教室を設置しました。

「STEAM Labo.」教室では、3つのコンセプトのもと、5つのツールとの組み合わせによって“あらたな学びとのであひ”が期待されます。

加西STEAMをリアルな学びに高めるには、多様なリソースとの連携が必要



加西市の教育基本理念

～ すべての人が学び・育みあう 教育のまち加西 ～



全ての人が学び、育み合う教育のまち加西 加西 STEAM 教育システム	In かさい 「地域の中で」 豊かな体験・遊び	About かさい 「地域での」 気づき・発見	For かさい 「地域のために」 挑戦・試行錯誤・多様性・多面性	With かさい 「地域とともに」 価値創造・課題解決	
	こども園	小学校	中学校	高等学校	大人

加西市では、20年後の「未来の大人づくり」をめざし、新しい教育ビジョンとして「加西 STEAM」を宣言しました。加西 STEAM を通して、正解のない問題に挑戦 (Challenge)、多様な他者と協働 (Collaborate)、新しい価値を創造 (Create) できる3つ資質・能力を備えた「3C次世代型人材」を育成していきます。

KASAI STEAM New Vison

STEAM教育を通して「3C次世代型人材」を育成

～「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～



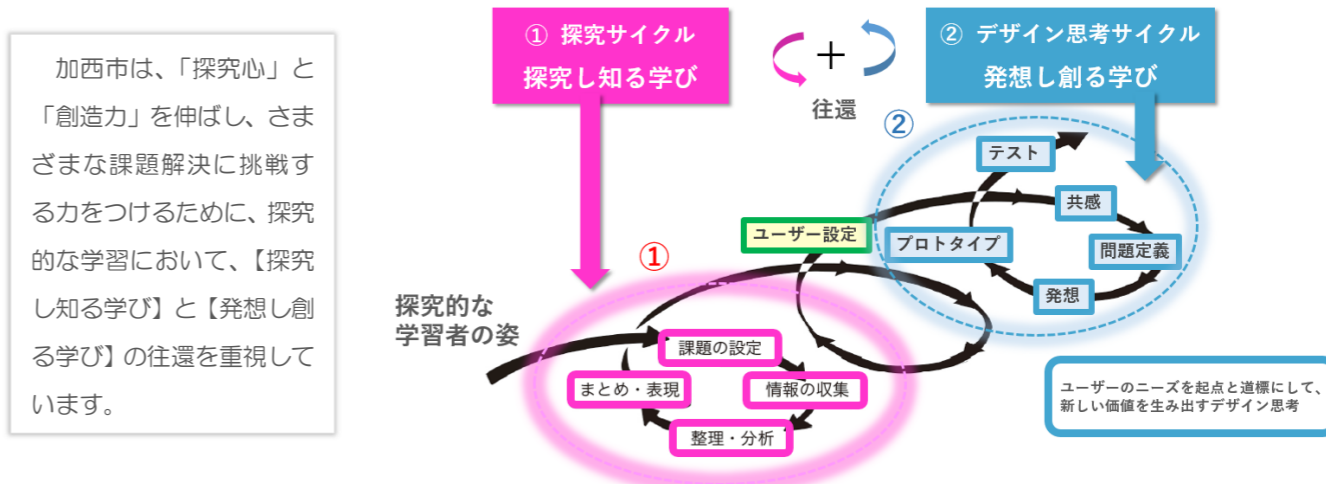
* 「STEAM」とは、科学 (Science)、技術 (Technology)、工学 (Engineering)、芸術/文系 (Arts)、数学 (Math) の5つの英単語の頭文字を組み合わせた造語
 * 「STEAM教育」とは、各教科での学習を実社会での問題解決に生かしていくための教科横断的な教育
 * 「加西 STEAM」とは、STEAM教育を通して「3C次世代型人材」を育成する新しい教育ビジョン

KASAI STEAM Roadmap



加西市は、2021年の「加西 STEAM 宣言」、2022年の「サードプレイス宣言」を受け、2023年からは「マスタープラン推進」のもと、プラットフォームの構築、STEAM コンテンツやプログラムの蓄積を図っていきます。

KASAI STEAM 2 Learning cycles



加西市は、「探究心」と「創造力」を伸ばし、さまざまな課題解決に挑戦する力をつけるために、探究的な学習において、【探究し知る学び】と【発想し創る学び】の往還を重視しています。

森山ほか (2022) 小中学校での実践を想定した日本型 STEAM 教育の展開略例の提案、兵庫教育大学学校教育研究、より引用し作成

KASAI STEAM Method



加西市は、ふるさと納税額が全国12位(2021)と多くの方々から応援をいただいております。そのリソースを活用し、左図の効果を期待しながら、「総合的な学習の時間」×STEAMの教材開発に取り組んでいきます。