

## 2022年度の取り組み

STEAM教育は、生徒たちに幅広い知識とスキルを提供し、創造力とイノベーションを促進する。特に3Dプリンターやレーザーカッターなどのデジタルファブリケーション機器を授業で取り扱うことは、STEAM教育において重要であり、生徒の創造力、デザイン思考、問題解決能力を育てる。さらに、異なる分野の知識を統合する力を養うことに貢献する。

小中学生向けのIT講座を生徒が企画設計(準備、募集、当日の講師や運営も生徒が担当)。3Dプリンターやレーザーカッターを扱うものだけでなく、ドローンやプログラミングを扱う講座も実施。

講座例:3Dプリンターでオーナメント作り、レーザーカッターでオリジナルグッズ作り、ドローンプログラミング、DxRubyでゲーム作り、LEGO EV3で自動運転プログラミング、VR体験

オンラインでの協同作業が重要である現代社会において、クラウドベースのツールを授業に取り入れることは、生徒たちのチームワーク、コミュニケーション、デジタルリテラシーを向上させる効果が期待できる。リアルタイムでの共同編集やコメント機能を活用し、効果的な意見交換や問題解決能力の習得を目指す。また、校外の企業や専門家との連携により、生徒たちが実践的な知識や専門的なスキルを身につけることを目指す。

生徒がGoogle Workspace上でプロジェクト管理をしながら、以下を題材に地元企業の協力を得ながら現状の課題抽出と解決策の設計を試みた。

題材:野菜の無人販売、月山富田城の竹問題、安来市の名所のプロモーション、地域食材の活用

## 本事業における人材育成の目標

ITを活用したサービスを創出し  
地域経済に能動的に働きかける生徒

