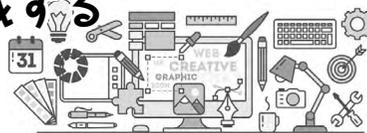


Society5.0時代の資質・能力を育成する プログラミング教育・ STEAM教育 ④



学びが深まり、広がる、そして 学び続けるための「つながり」とは何か？

——ベネッセSTEAMフェスタの取り組み

小村俊平

ベネッセ教育総合研究所
次世代の学び研究室主席研究員／
岡山大学 学長特別補佐

【監修】一般社団法人 ICT CONNECT21事務局

ICT CONNECT 21 STEAM教育推進SWG（サブワーキンググループ）
が作成した「プログラミング教育フレームワークと事例紹介」のサイ
トはこちら。 https://ictconnect21.jp/prg_framework/55

日本国内で新型コロナウイルスの感染が拡大した2月から、私たちは生徒の学びを止めないために悪戦する学校現場を応援したいとの思いから、全国の中・高生や先生方とともにいくつかの新しいプロジェクトに着手しました。

これらの活動で実感したのは、人が学ぶためには「つながり」が大切だということです。当初私は、生徒たちに自由な時間を生かして本を読んだり、ネットでさまざまな大人の話を聞いたり、プログラミングやアートに取り組むことを期待していました。与えられた課題を粛々とこなすのではなく、自分が何に没頭できるかを徹底的に試してほしいからです。

しかし、あるとき気づいたのは、知的好奇心にあふれた探究活動も、いや遊びさえも、一人でやり続けるのはむずかしいことです。人が学び続けるためには「つながり」が不可欠であり、「つながり」があることで人は新しい何かに興味を持ち、興味を深めることができます。そして、振り返れば私たちが考えるSTEAMの学びは、常に「つながり」を大切にしてきたことに気づいたのです。

では、STEAMの学びにおける「つながり」とは何でしょうか？ 事例として、ベネ

ッセSTEAMフェスタをご紹介します。

ベネッセSTEAMフェスタとは？

本フェスタは、全国から中・高生が集まり、各分野の専門家や企業人と対話し交流する場であり、三つの特徴があります。

第一に、中・高生や教員、企業人や研究者らがフラットに参加し、参加者全員が学ぶ場としてのデザインです。何かを研究するためのスキルやネットワークにおいて、専門家が生徒よりも優れているのは当然です。しかし、生徒が社会課題を発見し、解決しようとする姿勢や発想は、ときに大人の想像を越えます。フェスタは生徒だけでなく、大人にとっても真剣な学びの場となるのです。

第二に、異分野が交流し、新しい価値を生み出す場としてのデザインです。フェスタのアカデミック部門は科学論文やポスター、ソーシャル部門は社会課題を解決するような実践、メーカーズ部門はものづくりという、分野も成果物も異なる部門が交わることで、学びが深まり、広がる場をつくるのです。

第三に、学んだ結果に対する報酬ではなく、各自の実践や研究を発展させる機会を得られる場としてのデザインです。発表会やコンテストで得られる「賞品」「名誉」などの報酬

