

2020年4月13日

報道関係者 各位
プレスリリース

静岡聖光学院中学校・高等学校

新型コロナに負けない「生徒の学びを止めない教育 ICT」
教育×デジタルテクノロジー 地方私立中学での挑戦
～デジタルテクノロジーの消費者から創造者を目指して～

【新型コロナに負けない・学びを止めない】

静岡市の静岡聖光学院中学校・高等学校(校長:星野明宏)では、本年3月コロナウィルスの流行により日本中の学校が休校を余儀なくされる中、「生徒の学びを止めない」ため、ウェブ会議システムとITCツールを活用した自宅でのオンライン授業環境実現に試行錯誤で取り組んでまいりました。4月に入り新学期も継続してオンライン授業を実施し、心のケアを含めた「学びを止めない」教育環境を実践しております。



▲新学期、新型コロナウイルス対策のためオンラインでの実施となったプログラミング授業を受ける静岡聖光学院中学生。外部の現役ITエンジニア3名が授業サポートに入っている。

【教育✕デジタルテクノロジー】

本校では3年前より学校の ICT 環境を整備し、全校生徒がタブレット端末を持ち、教科教育や課題解決型学習、創作表現活動において積極的に活用してまいりました。近年、欧米をはじめアジア各国の教育制度においても21世紀型スキルとしてデジタルテクノロジーに対するリテラシーや創造力が、教科教育のような伝統的知識とならんで非常に重視されています。日本でも、本年4月より小学校においてプログラミング教育が必修となりました。

本校ではデジタルテクノロジーの教育環境をさらに一歩進め、教育現場での IT 活用による「個別最適化・効率化」の軸にプラスして「創造性の発露」という新たな軸を構築するため、オンライン授業の実践とあわせて、2つの挑戦を実施しております。

1. 生徒がデジタルテクノロジーの消費者から創造者へと進化する STEAM 環境を学内に開設

～ 放課後デジタル小僧の文理融合デジタル創造工房「BIGIRION-Garage」～

2. デジタルテクノロジーの基礎を学ぶ特別授業を外部プロフェッショナルと共同でプロデュース

～ エデュケーショナル・デザイン社との戦略的業務提携 ～



▲静岡聖光学院の文理融合デジタル創造工房「BIGIRION-Garage(ビギリオンガレージ)」

【ここまでの経緯】

世界的な次世代教育の大きな潮流である STEAM 教育的視点に基づき、デジタルテクノロジー教育により「創造的思考者」を育成することに主眼を置く本校では、全校生徒がタブレット端末を所有し、教科教育や課題解決型学習、創作表現活動において積極的に活用しています。

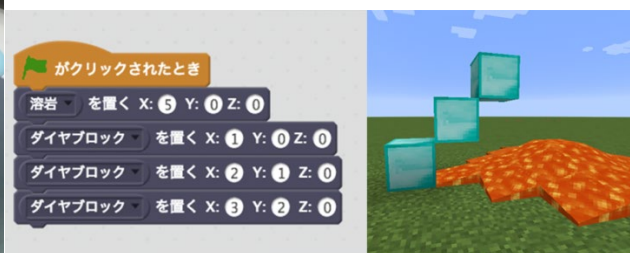
また、学内には、ロボットやドローン・デジタル映像制作・デジタルアート制作等が得意な生徒が数多く在籍し、そのような生徒達が集まりアイデアを交換しあって互いの創作意欲を高め合う放課後のたまり場が、未来志向の教育環境として重要となると考えました。

そこで2020年2月、新たに文理融合デジタル創造工房「BIGIRION-Garage」を校内に開設。巨大スクリーンやハイスペック PC・3D プリンター・音響設備・教育用ロボットなどを備え、アメリカシリコンバレーの古びたガレージ風の空間に演出されたデジタル創造工房は、同校の STEAM 教育の象徴として、21世紀スキルを育む様々な創造活動や、教科ごとの縦割りになりがちな教科教育の垣根を越えた文理融合授業、さらには生徒と社会のプロフェッショナルとの接点を産みだす開かれた場として活用を進めています。

一方で、デジタルテクノロジーの守備範囲の広さと進化に学校教員がスピード感をもって対応することの困難さがありました。そこで2020年4月からの新年度カリキュラムでは、中学生全校生徒に向けた STEAM 視点のデジタルテクノロジー教育をさらに革新的に進化させるために、ハード・ソフト共に本校の教育ビジョンを共有できる外部パートナーを探していました。



▲ロボットプログラミングを楽しむ静岡聖光学院の中学生



▲エデュケーショナル・デザイン社開発 PG 教材「マイクラッチ」

【外部プロフェッショナルとの戦略的提携】

このような経緯を経て、本校は本年4月、静岡市に本社を置き、マインクラフトを使ってプログラミングができるオリジナルの「マイクラッチ」で静岡市をはじめ全国・海外でプログラミング教室を展開するエデュケーショナル・デザイン株式会社（代表：脇田 真太郎）と教育支援に関する業務提携をいたしました。同社の EdTech サービスのノウハウを活かし、プログラミングを入り口としたテクノロジー教養全般を養う静岡聖光学院オリジナルの授業カリキュラムとそれを実現するための ICT 環境構築を、同社のエンジニアとともに企画。中学校における STEAM プログラミングの特別授業内で本カリキュラムを導入します。

初年度は、はじめにマインクラフトを使ってプログラミングができる同社オリジナルの「マイクラッチ」を使いプログラミング入門編を全学年共通で行い、デジタル教育の基礎を理解します。さらに IoT、3D モデリング、データ、クラウド、AI、デジタルアートと行った幅広くテクノロジー全般を学習することで、結果として、10代のうちに高いレベルのテクノロジー理解が備わった人材の育成を目指します。

◎授業スケジュール：毎週水曜・金曜日 4月8日（水）より授業開始

■デジタル小僧たちの創作工房『BIGIRION-Garage(ビギリオンガレージ)』

<http://www.s-seiko.ed.jp/news/bigirionopen/>

本校における STEAM 教育である「美術・技術・理科・音楽」と、アメリカの有名な起業家達が自宅のガレージで創業した逸話を踏まえ、創造的思考者を育てる思いを込めて命名された教育施設。授業だけでなく、放課後には学年を超えた仲間同士が自発的なアイデアを持ち寄って自由にプロジェクトを立上げるなど、自由に開かれた空間となっています。3D モデリングや3D プリンターによる造形、デジタルグラフィックアート、ドローンや映像、音楽など、生徒たちは工房を使って、遊び心と創造力を働かせてアイデアを形にしながら、様々な可能性を模索していきます。

■ エデュケーショナル・デザイン社開発プログラミング教育コンテンツ『マイクラッチ』

世界的に人気のゲーム「マインクラフト」でゲームを作りながら、プログラミングを学びぶ教育コンテンツ。日本では“遊び”“ゲーム”のイメージが強いマインクラフトですが、欧米では学習教材として高く評価されています。学習用のプログラミング言語である Scratch をベースに開発しており、プログラムの命令ブロックを組み合わせながら操作するため、初心者でも無理なくプログラミングができることが特徴です。

【静岡聖光学院中学校・高等学校について】

創立 1969年4月

校長 星野明宏

生徒数 473名

住所 静岡県静岡市駿河区小鹿1440

HP <http://www.s-seiko.ed.jp/>

【この件に関するお問い合わせ】

静岡聖光学院中学校・高等学校

情報科教諭 小森雄斗

電話054-285-9136(代表)