



ぐんまのSTEAM教育

群馬県教育委員会 義務教育課・高校教育課

ぐんまのSTEAM教育とは

- STEAM教育とは、Science、Technology、Engineering、Arts^(※1)、Mathematicsの5つの要素を活用し、各教科での学習を実社会での問題発見・解決に生かしていくための教科横断的な教育のことを言います。
- 「ぐんまのSTEAM教育」では、SDGs^(※2)の課題などにも積極的に取り組み、Society5.0時代を生きるために必要な資質・能力を身に付けた「始動人^(※3)」を育成していきます。

※1 STEAM教育では、Aを、芸術、文化だけではなく、生活、経済、法律、政治、倫理等広い範囲（Liberal Arts）で定義し、推進することが重要であるとされています。

※2 SDGs：2015年の国連総会で採択された「持続可能な開発目標」のことで、17の世界的目標と169の達成基準が示されています。

※3 始動人：群馬県が育成を目指す「自分の頭で考え、生き抜く力を持ち、他人が目指さない領域で動き出す人」のことです。

Science
科学、理科

Technology
技術、テクノロジー

Engineering
工学、モノづくり

Arts
芸術、リベラルアーツ（教養）

Mathematics
数学

小中学校では

小中学校段階では、STEAM教育の視点を生かし、子どもたちが、実社会の問題の発見・解決に主体的に関わったり、新たな考え方やものなどに触れる体験を重ねたりする中で、学びにワクワク感を持つことが大切です。主に「総合的な学習の時間」を充実させ、^(※4)各教科等で身に付けた知識や技能、考え方を総合的・横断的に働かせて、こうした学びを行っていきます。

※4 総合的な学習の時間の充実に向けた3つの視点

- ①探究意欲が高まる課題の設定
- ②楽しく探究できる学習過程の工夫
- ③探究をつないでいく授業の展開

高等学校では

高等学校段階では、全ての教科等でSTEAM教育の観点を持つことが重要です。これまでの文系・理系といった枠にとらわれることなく、各教科等の学びを基盤としつつ、知識や技能、考え方を総合的・横断的に働かせて、現代社会や地域の課題解決や新たな価値の創造につながる力を育んでいきます。その核となるのが「総合的な探究の時間」や「課題研究」、「理数探究」の時間です。

群馬県のSTEAM教育関連事業と系統

- ぐんまサイエンスリーダープログラム

（群馬県高校生数学コンテスト、群馬県高校生数学キャンプ、群馬県高校生科学コンテスト）

- 科学の甲子園ジュニア群馬県大会
- 各教科等授業改善プロジェクト「総合的な学習の時間」

