

大分から 発信する 教育の STEAM化

芸術とスポーツと創造に
よる学びの未来

2021.2.28〔日〕
13:00-15:30
オンライン開催

参加費：無料

対象：教育関係者、一般市民



Web会議ツール「Zoom」でご参加
いただきます
参加希望はこちらの
申込みフォームからお願いします

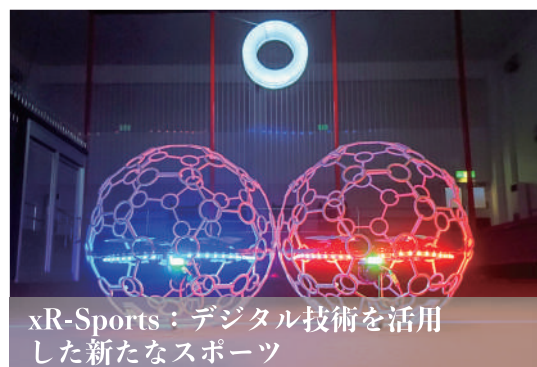
OITA UNIVERSITY
STEAM Lab.

Science Technology Engineering Arts Mathematics <http://steamlab.ed.oita-u.ac.jp>

問い合わせ先
大分大学 STEAM Lab. (スティームラボ)
E-mail: steam-lab@oita-u.ac.jp (担当: 竹中)

主催：大分大学STEAM Lab.

後援：大分県／大分県教育委員会／大分市教育委員会／
公益財団法人大分県芸術文化スポーツ振興財団／
公益財団法人ハイパーネットワーク社会研究所



Society5.0時代を担う資質・能力の育成において、STEAM教育への注目が高まっています。STEAM教育とは、Science (サイエンス：科学), Technology (テクノロジー：技術), Engineering (エンジニアリング：工学), Arts (アーツ：芸術), Mathematics (マセマティクス：数学) 等の各学問領域を関連分野と統合し、想像的・創造的なアプローチで問題解決を行ったり、新たな価値を創造したりする能力の育成を目指す教育です。

これからの時代を生きる子どもたちの感性の豊かさは、想像的・創造的に未来を切り開く力へとつながるとともに、知を高め社会全体をよりよいものへと導く原動力となります。

本シンポジウムでは、大分県でのSTEAM取り組み事例等をパネリストの皆さんに紹介いただき、ブレイクアウトセッションでテーマごとに議論を深めていただきたいと思います。

大分から発信する教育のSTEAM化

パネリストより(1)美術教育を軸としたSTEAM教育,(2)音楽を通じた感性教育分野におけるSTEAM化の視点,(3)今注目を集めているスポーツ界のDX(デジタルトランスフォーメーション)とも言われる新ジャンルのxR-Sports,(4)未来を拓く人づくりに取り組む高等学校の事例を紹介いただきます。その後,(1)~(4)のテーマでブレイクアウトセッションを実施し、意見交換ならびに議論を深めていただきます。

スマートフォン、タブレット端末で参加する場合、事前にZoomのアプリをインストールしておいてください。パソコンの場合はインターネットブラウザからでも参加できるため、アプリのインストールは必須ではありません。
予め映像表示、音声通話に支障がないことをご確認をお願いします。

Timetable

13:00 ● 開会挨拶・開催にあたって—いくつかのSTEAMの捉え方を紹介

シンポジウム

13:05 ● 1, A+STEM/美術教育の視座からのSTEAM教育

岩佐 まゆみ 氏〔大分県立大分西高等学校 指導教諭〕

永岡 和音 氏〔大分県立大分西高等学校 教諭〕



13:25 ● 2, 音楽を通じた感性教育分野におけるSTEAM化

清水 慶彦 氏〔大分大学STEAM Lab. 大分大学教育学部 准教授〕



13:45 ● 3, xR-Sports: デジタル技術を活用した新たなスポーツ

八塚 昌明 氏〔株式会社オートバックスセブン ICTプラットフォーム推進部 部長〕



14:05 ● 4, 未来を拓く人づくりに取り組む高等学校の挑戦

丸山 征一郎 氏〔大分県立情報科学高等学校 校長〕

堤 雄思郎 氏〔大分県立情報科学高等学校 主幹教諭〕



14:25 ● ショートディスカッション

コーディネーター

芸術 廣瀬 剛 氏〔大分大学STEAM Lab. 大分大学教育学部 教授〕

テクノロジー・エンジニアリング 中原 久志 氏〔大分大学STEAM Lab. 大分大学教育学部 准教授〕

14:40 ● ブレイクアウトセッション〔いずれかひとつに参加できます〕

コーディネーター

(1) 美術 岩佐 まゆみ 氏

(2) 音楽 清水 慶彦 氏

(3) xR-Sports 八塚 昌明 氏

(4) 未来を拓く人づくり 丸山 征一郎 氏

15:10 ● まとめ・閉会〔~15:30〕

芸術とスポーツと創造に
よる学びの未来Lab.

Science
Technology
Engineering
Arts
Mathematics

2021.2.28.13:00-15:30

OTA UNIVERSITY ONLINE SYMPOSIUM