

# 「STEAM学び隊」の取組



学校	学校運営協議会	地域学校協働活動推進員等数 (赤字は内学校運営協議会委員数)	地域学校協働本部
松茂町立 松茂中学校	松茂町学校運営協議会 令和2年4月1日 設置	地域学校協働活動推進員 28名 <b>28名</b> 地域コーディネーター 0名 <b>0名</b>	松茂町地域学校協働本部
松茂町立 松茂小学校・長原小学校・喜来小学校	松茂町学校運営協議会 令和2年4月1日 設置	地域学校協働活動推進員 0名 <b>0名</b> 地域コーディネーター 0名 <b>0名</b>	松茂町地域学校協働本部
松茂町立 松茂幼稚園・喜来幼稚園	松茂町学校運営協議会 令和2年4月1日 設置	地域学校協働活動推進員 0名 <b>0名</b> 地域コーディネーター 0名 <b>0名</b>	松茂町地域学校協働本部



## 取組の背景及び目標や目指す姿

### 背景

松茂町では、人口が減少傾向であり、近未来の雇用創出などの課題解消とともに、地域住民から学校教育の充実を望む声も多く、変化の激しい未来にそなえ人材の育成を図るため、令和3年度より「STEAM教育」を開始した。しかし、学校現場での努力だけでは「STEAM教育」が浸透するには時間も労力も少なく、困難が予想された。そこで、松茂町、松茂町コミュニティ・スクール、さらに、民間企業の手も借り、松茂町・学校・町教育委員会がと一体となって推進することとなった。

### 目標や目指す姿(学校)

分野横断的な学びによる、総合的で実践的な人間力の向上

### 目標や目指す姿(地域)

すべての町民が地元への愛着や誇りを持ち、地域や本町の発展に寄与する心が育まれるような地域づくり



## 松茂町学校運営協議会

## の特徴

### 委員の立場や属性等

- |                                       |                                  |
|---------------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 地域学校協働活動推進委員 | <input type="checkbox"/> 行政      |
| <input type="checkbox"/> 学識経験者        | <input type="checkbox"/> 各部長     |
| <input type="checkbox"/> 保護者・PTA関係者   | <input type="checkbox"/> 各園長・各校長 |
| <input type="checkbox"/> 地域住民代表       | など、計 <b>28</b> 名で構成              |
| <input type="checkbox"/> 関係機関・専門機関    | 年間平均 <b>2</b> 回程度開催              |

### 効果的な運営の工夫

開かれた教育委員会、開かれた学校運営を進めるため、松茂町教育振興計画の進捗状況、教育委員会の方針、幼稚園や小中学校の学校運営に関する情報については、町民や地域への情報提供を積極的に行う。  
また、様々な立場や年齢の方々から意見をいただけるように、協議会の内容には、グループセッションの時間を設けている。

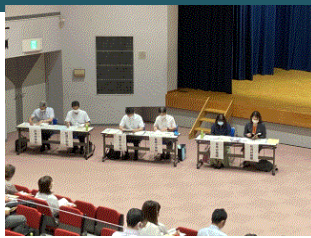


## 特徴的な取組と成果・効果

### 学校運営協議会

学校運営協議会で、町内の全小中学校で取り組む「STEAM教育」の充実した推進の為、地域住民等で学校現場を支えていく事の必要性が協議された。

「STEAM教育」では、根拠をもち物事を解明し説明する力が求められ、「マツシゲート」の活用から、大学等の支援も要請した。



松茂町学校運営協議会

### 地域学校協働活動

大学の講師を招き、年10回程度「STEAM学び隊」を実施している。

また「STEAM学び隊」をきっかけに、「子どもの第3の居場所」としてSTEAM教育を中心とした「イノベーションラボ」が設置され、未来のイノベーター育成の場となり学校教育を支えている。



「STEAM学び隊」の活動

### 「コミュニティ・スクールと地域学校協働活動の一体的実施」のための工夫等

「STEAM教育」にはツールであるタブレットの利用は欠かせないことから、各種ソフトなどの使い方を学ぶ必要がある。様々な学習をするには、根拠がはっきりした知識が必要であるため、課題に応じた専門的知識をもつ人材を学校運営協議会で選定し、派遣した講師やボランティアの方々の手を借りて学習活動を行っている。

## 取組

## 成果・効果

「STEAM教育」がねらいとする、課題解決能力・論理的思考力・チームで取り組む経験等をめざし、教科横断的な学びの中で「ゼロから1を生み出す学び」を体験することができた。生徒に関わる人たち全てが、同じゴールに向かうという推進力を生み出している。専門的知識を持つ方の支援を得ることで、全学年のプロジェクト化にもつながった。松茂中学校において、第1学年では、「防災リーダー育成プロジェクト」とし、「アイデア防災グッズの考案」では、プレゼン大会など、学校運営協議会より派遣された講師の指導により、生徒のスキルが向上した。第2学年での「松茂町魅力化プロジェクト」や、第3学年の「松茂町課題解決プロジェクト」でも経験を経るごとに、プレゼンテーションのスキルも向上し、様々な体験を経て、町民の一人としての自覚とふるさとのよりよい発展をめざす態度が育ってきている。放課後や松茂町交流拠点施設マツシゲートの場を活用することで、校外における異年齢との幅広い交流を通して、ふるさと松茂の良さや課題を再発見するとともに、自分自身が魅力ある大人になろうとする、生徒の自立心(自律心)の高揚にもつながっている。また、学校運営協議会より派遣された講師やボランティアの支援により、教員の教材研究の時間確保など、働き方改革にもつながっていると考えられる。