

STEAM Campus クラブ

【対象学年】
年少～年長

レゴ エデュケーションの STEAM 教材で楽しく遊び、
将来の自己実現に必要なスキルを育む。

STEAM 教育とは？

STEAM 教育とは、すでにあるものを使いこなす知識や技術を身につけるだけではなく、新しく何かを作り出し発信することによって世界をリードする人材を育てる教育です。その核となる5つのカテゴリー、**S**cience 科学、**T**echnology 技術、**E**ngineering 工学、**A**rts 多角的教養、**M**athematics 数学の頭文字から **STEAM** 教育と呼ばれています。

それぞれのカテゴリーでは、主に次のような内容が中心となっています。

- | | |
|--------------------|--------------------|
| S : 興味関心、探求 | T : 課題解決、発想 |
| E : 生産、空間把握 | A : 表現、伝達 |
| M : 論理的思考 | |



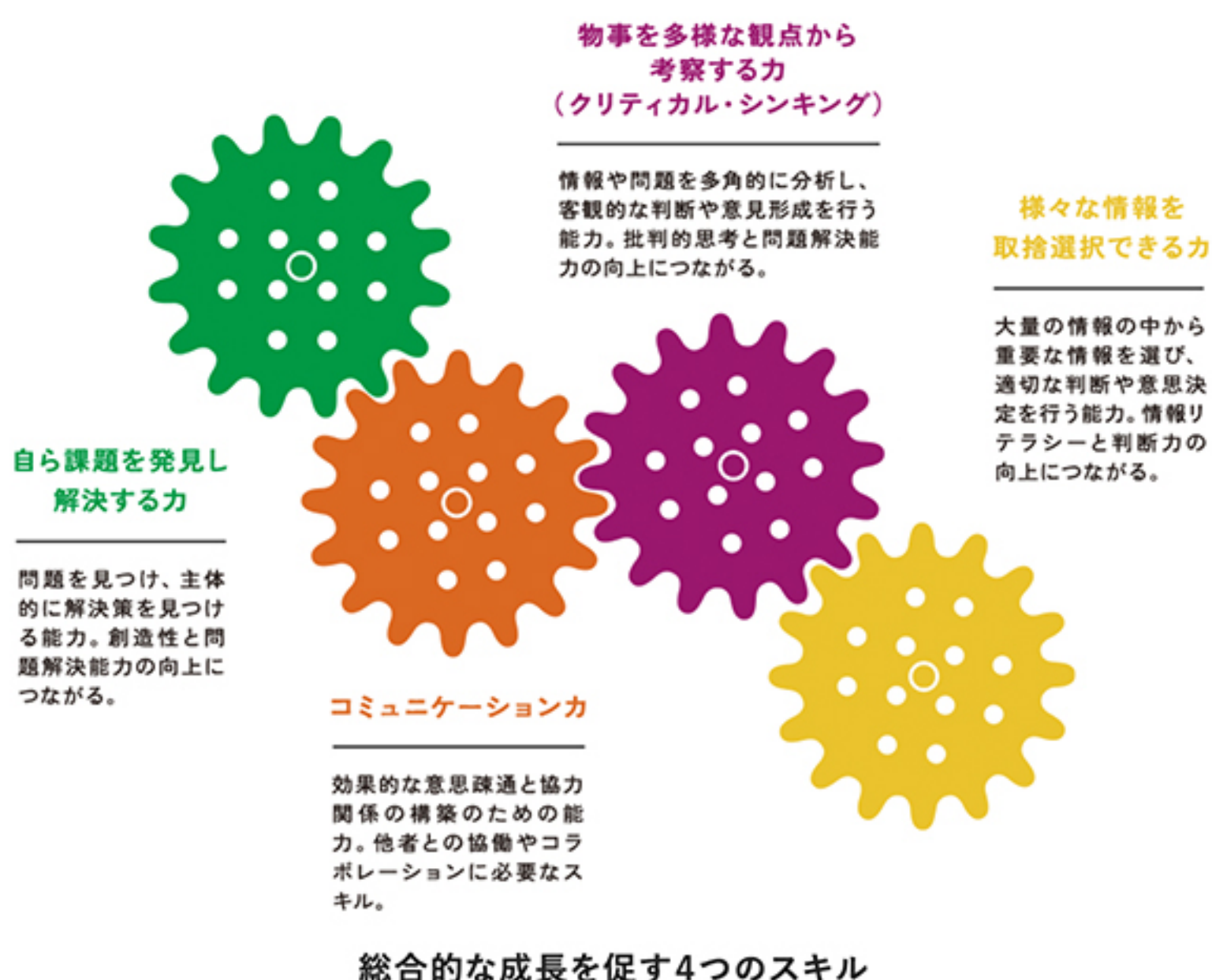
スティームキャンパスは…

STEAM教育を取り入れ
身につけたスキルを
子どもたちの創造性により
新しいことを考え創り出す
リベラルアーツ「A」の育成を
大切に考えています。

STEAM Campus が 育てる4つの力

予想のつかないこれからの社会において、将来の自己実現を達成するためには、次の4つの力が求められます。

STEAM Campus クラブでは、子どもたちが生まれながらにして潜在的に持っている認知能力と社会情緒能力を引き出し伸ばすことによって、子どもたちそれぞれが自らの力で未来を築くサポートをします。



STEAM Campus の教育理念

*オープンエンドアプローチ

問題解決力とは、あらかじめ想定された答えにたどりつく力ではありません。何が正解か誰にも分からない問題に対して前向きに取り組み、自ら答えを見つけ出す力を養うことが重要です。そのために、プロセスや答えが複数ある問題を提示します。

STEAM Campus クラブは「子どもの数だけ答えがある!」と考えています。



*フロー理論

課題が簡単すぎると退屈し、難しすぎると不安になってしり込みし、どちらも取り組む意欲を生みません。「頑張ることによって解決できる」レベルの課題を与えることによって、学習者自らが興味を持って学び続け、時間や空間の感覚さえ忘れるほど課題に没頭して取り組む状態をフローと呼びます。

STEAM Campus クラブは、子どもたち一人一人の適切な課題レベルを見極め、レッスンを展開します。



*5E指導モデル

アメリカの「次世代科学スタンダード」の中で提唱されている「5E 指導モデル」は、探究学習を具現化する方法の一つです。

- | | |
|----------------------------|-------------------------|
| Engage : 興味関心を惹きつける | Explore : 探求する |
| Explain : 説明する | Elaborate : 実践する |
| Evaluate : 評価する | |

の5つのフェーズを踏まえて、学習サイクルを作り出します。

STEAM Campus クラブは、世界基準に照準を合わせた学びを提供します。



コース紹介

年少 クラブ

自分の手を使ってブロックで組み立てながら、ものの動きを試したり、お話のシーンを表現したりしながら、自分の身の回りの環境について探求します。子どもたちがそれぞれの個性を発見し、社会性や情緒面での発達を促します。



ものの動きを探索する



お話作りに挑戦する



プログラミング的思考を育む

年中 クラブ

大きさの比較、長さの計測、分類する活動を通した数学の基礎と、動く機械の組み立てによるエンジニアリングの基礎を導入します。協同作業の中でルールについての認識を促し、協力する姿勢などの社会性を育みます。



大きさと数を比較する



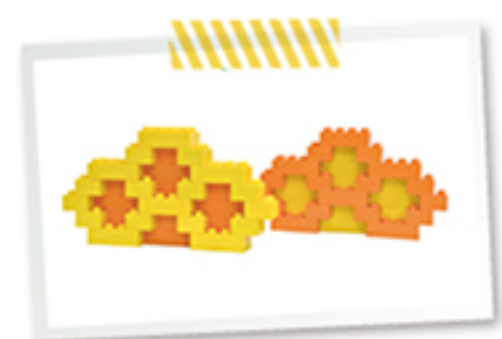
作業やしぐみを学ぶ



遊園地を作って、STEAMを探究する

年長 クラブ

身の回りにある建物の構造や強度といった物理学の基礎、図形や確率などの数学的要素など、幅広い学びを提供します。様々な分野へ興味関心を広げ、クラスのお友だちと情報を共有するコミュニケーションを深めます。



構造やバランスを学ぶ



数の世界を楽しむ



※この他、「動きを作るしぐみを探究する」テーマもございます。