

フリーマガジン
月刊スクーミーノック！！ vol.6 特別号

 SchonMy®

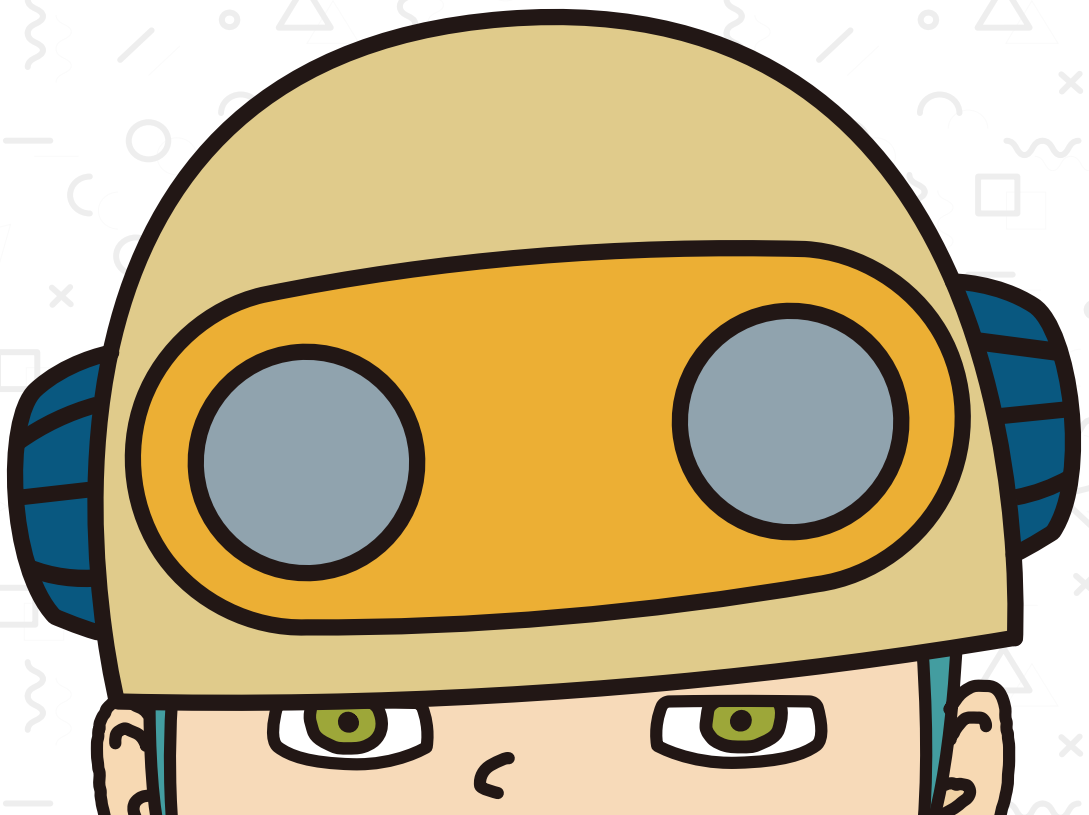
KNOCK!!

家族で、「つくる」を楽しむ。好きになる。

新しい自分をつくる。

知的な教育者であれ シナプテック株式会社 代表取締役社長 戸田達昭 氏

これからの社会を生きていく子どもたちを育てる教育とは 山梨大学教育学部 准教授 三井一希 氏



新しい自分をつくる。

スクーミーってどんな会社？

スクーミーの世界観から STEAMS 教育、eDIY を解説します

スクーマーズの世界

子どもたちとスクーミーの日常をご紹介します

自分で新たな価値を生み出すという経験

1年間のインターンを経て入社したリク先生にインタビューをしました

スクーミーで、私が、“自分で考える”クラスをつくる

現役大学生クルーであるユウヒ先生にインタビューをしました

一緒に新しい世界へダイブしてくれる学生を大募集！

株式会社スクーミーのインターン情報を詳しく掲載しました

「林業 × スクーミー」「先生の困りごと × スクーミー」

小学校中学校での授業実践をご紹介します

「学校生活 × スクーミー」「企業 × スクーミー」

高等学校、企業との授業実践をご紹介します

STEAMS 教育が今の教育に求められている理由、スクーミーでの学びの意義

山梨大学教育学部 准教授 三井一希 氏にインタビューをしました

自らをアップデートする教育

宮城教育大学教育学部 准教授 / 博士 (情報科学) 板垣翔大 氏にインタビューをしました

知的な教育者であれ

シナプテック株式会社 代表取締役社長 戸田達昭 氏にインタビューしました

自分の好きを楽しく伝える

株式会社スクーミー 代表取締役 CEO 塩島諒輔 氏にインタビューしました

新しい自分をつくる。



「こんなものがあつたらいいな」

と考えて発表するだけ、という時代はもう終わったと思っています。

今までは大量生産、大量消費のためにたくさん学ぶことが美德とされてきました。

学校で教えてもらったことを活かし、言われたことだけをやるというのが一つの学びとしてあつたように思います。

その他にもインターネットが発展したことによって、いろいろな人と話しながら学ぶ方が良いのではないかというように言われた時期もありました。

しかし、次の時代としては、話したことをしっかり形にしていくことで、何か他の学びに繋げていくことが重要になってくるでしょう。

自分の意見をただ発表することに留めず、形にして発信するという意識を大切にしていきたいですね。

子どもたち自身が考えたものを形にする体験を通して、反省や上手くいった点が生まれ、トライ&エラーの繰り返しで学ぶことができます。

子どもたちとの体験的な学びを通して一緒に学んでいきましょう！

株式会社スクーミー 代表取締役CEO 塩島 諒輔

ムサシは スクーミーワールド
という世界にいる小学3年生の男の子。

あやしい。

・・・と、ムサシは

いつもいろんなことをあやしんでいる。

そんなムサシには ナカマがいる。
じぶんのトクイを いかしているヒトたちばかりだ。

そのヒトたちの「トクイ」はいろいろだ。

工作がトクイなヒト、プログラミングがトクイなヒト、
理科がトクイなヒト、社会がトクイなヒト、
報告をすることがトクイなヒト。

ムサシの「トクイ」はもちろん、「あやしむこと」

さて、みんなは何がトクイかな？

みんなのトクイで世界をパワーアップしよう。

Fes!
Festa!
スミ・マ・ズ



STEAMS教育について知ろう

STEAMS 教育は、さまざまな問題解決や新しい変化を生み出す能力を持った人材の育成として、大変重要な存在です。現在、世界ではAI（人工知能）やロボットなどITの技術発展が大きく進んでいます。便利に感じることも増えるな

STEAMS教育の重要性

「STEAM(スチーム)」に「S(スポーツ)」が足され、現在注目されつつあるSTEAMSへと発展しました。

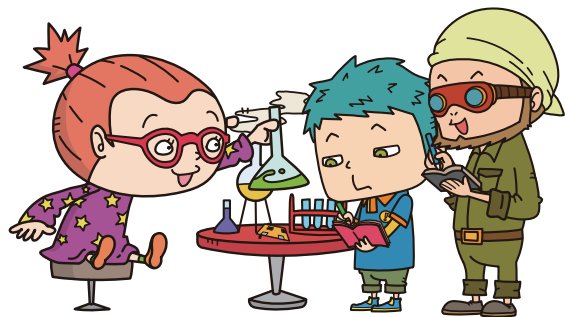
海外でも話題となっていた

「STEAMS(スチームス)」に「S(スポーツ)」が足され、現在注目されつつあるSTEAMSへと発展しました。

STEAMS教育とは、Science(科学)・Technology(技術)・Engineering(工学・ものづくり)・Mathematics(数学)・Art(芸術・リベラルアーツ)・Sports(スポーツ)の6つの単語の頭文字を組み合わせた教育概念です。

STEAMS教育とは？

か、これまで人間が行っていた仕事などが今後AIやロボットに変わるなど、さらなる技術発展や社会変化が予想されます。そのような社会では、さまざまな能力で社会に新しい変化を生み出す人材が重宝されます。ITやAIがさらに発達しても活躍できる人材を育てる、その育成に関してSTEAMS教育の実施はより重要となってくることでしよう。



新しい自分をつくる。

スクーミーってどんなところ？

ビジョン

誰もが、今欲しい、今やってみたいを考え、それを今つくって、今動かすことで、誰もが、身近な課題から世界の課題までをすぐ解決できる世界をつくる。

ミッション

- ・手のひらサイズのコンピューターを使って、自分でつくり発信する革新的な教育を展開する。
- ・発信されたテクノロジーアイデアを世界中にシェアするためのインフラをつくる。

バリュー

スクーミーがつくるのはモノではなく世界観

スクーミー社は、スクーミーボードやオンライン授業をつくっている企業ではなく、スクーミーでビジョンを実現するための世界観をつくる企業であることを意識し、クルーはこの世界観を共通の認識としてサービスに反映させ、世界のあたりまえとしていく。

課題解決を超えた、自分でほしいものを自分でつくる世界

eDIY

生活している中で、使わなくなったものや、捨てることになったもの。こういったものにスクーミーを組み合わせる新しい機能を持たせることを、スクーミーの世界では、eDIYとよびます。

遊ばなくなったおもちゃにスクーミーボードを取り付けて、新しいおもちゃに自分で作り変えることができます。また、家の中にあったら便利なものに生まれ変わらせることもできます。

たとえば、子どもが家に帰って来たことをお知らせしてくれるセンサー、部屋にいてもポストに投函されたことを知らせるセンサー、自宅のお花に自動で水やりする仕組み、温度管理できる仕組みなど様々なアイデアや閃きを形にします。

学びとその先

スクーミーで、どうやって学ぶの？
子どもの成長に合わせた



学校×SchooMy



企業×SchooMy



地域×SchooMy



イベント×SchooMy

社会を知り、課題を見つけ、解決する時間

スクーミークラス



学校でいう「授業」をスクーミの世界では「クラス」と呼んでいます。クラスではスペシャリティ(得意分野)を持ったスクーミークルが『知る・考える・つくる』の3項目を意識した学びを提供するとともに、子どもたちの興味や関心を広げたり、やりたいことを応援・手助けする時間と位置づけています。

様々な分野のクラスを用意し、スクーマーズ一人ひとりが成長できる場をつくります!

自分がほしいものは自分でつくる世界観

「自分でつくる!」これが、スクーマーズ!

スクーミーは、IoTロボットやセンサー、AIで動くもの、アプリ、メタバースなどを専門知識がなくても、手軽につくることができるさまざまなサービスを提供しています。これらのサービスを利用し、「自分がほしいものを、自分でつくっていく」人たちのことをスクーマーズとよびます。

アイデアを形にして自分を表現するフィジカル空間

スクーミーフеста



オンラインを含め、全国各地で行われるイベントです。企業や自治体とコラボしたり、ハッカソンを行ったり、一緒にものづくりをしたり様々な種類のフェスタを行っています。

スクーマーズがこれまでの知識や経験を活かして、自分を表現する場をつくります!



環境問題や運動、福祉など様々な分野に触れることができるため、スクーマーズは、新しい知識やスキルを身につけたり、表現力や創造力を身につけることができます。

いっしょに取り組んでアイデアを考えるバーチャル空間

スクーミークラス



クルやスクーマーズとの関わりの中で、自分の欲しいものを自分でつくります!

好きなこと・得意なことをいっしょに見つけ伸ばす存在

スクーミークル



スクーマーズの「やりたい!」をサポートし、一人ひとりが成長できる場をつくります!

発想力・表現力を駆使してプレゼンする学び合いの空間

スクーミークンテスト



年に数回、スクーマーズコンテストを開催しています。テーマに基づき問題解決のためのセンサーを開発し発表するコンテストです。

スクーマーズが作ったセンサーやその成果を発表!さらなる表現の場をつくります!



全国からスクーマーズがオンライン・オフライン共に集結し、自身のアイデアをプレゼンし切磋琢磨できる機会となっています。

もっとやってみよう!を生み出すスクーミの通貨

スクーミークパイ



スクーマーズ全員が、誰かを助けたり、課題を解決する世界をつくります!

世界中とつながるライブラリ

スクーミークギア



自分のつくったものを、世界中のスクーマーズにシェアできる世界をつくります!

新しい自分をつくる。

子どもの主体性を 伸ばせる場所

が最も大事だと考えており、教員を
目指していた私は学校の中でどう
やって主体性を伸ばす学びを実現し
ようか悩んでいました。そんなとき
にスクーミーと出会い、理念や目的
に共感し自分の目指すべき場所の一
つだと思いました。

子どもたちと関わることや何かを
人に与えることが、学生の頃から好
きなのだと思います。子どもたちに
「主体的な学びの場をつくる」という
目標はこれから先もずっと揺るがな
いものだと思信しているので、そう
いった面でもスクーミーは「知識・
経験・人脈」が培える場所だと自負
しています。

大学生の頃からリク先生としてス
クーミーに関わり始めたのですが、
仕事のスピード感に圧倒される日々
で、今まで自分が積み上げてきたも
のはさほど通用しないことが衝撃で
した。今では自信と経験がついてき
て、それを評価してもらえる場面も
あります。

最近のエピソードとしては、3月
に初めて一人で学校に授業をしに行
きました。スクーミーのことを説明
できるようにになっていたし、教壇に

立つても物怖じせず授業をすること
ができ、「自分成長したな」と感じる
ことができ嬉しかったです。これ
も日頃からクラスを一生懸命行っ
てきた経験の成果だと思っています。

みんなとつくる未来の話

スクーマーズやクルーのみんなに
対して意識していることが、どうす
ればモチベーション高く課題に気持
ちよく取り組むことができるかです。
人のタスクには「物理的なタスク」
と「精神的なタスク」があると思っ
ています。みんながクリアすべき固
定のタスクが物理的、精神的なタス
クは時間的余裕や頼まれ方などのコ
ミュニケーションによって変動する
ものです。まずはタスクを共有し「分
からない」というストレスをなくす。
次に褒めるべきところを毎回探して
きちんと感謝を伝えるようにしてい
ます。リーダーを務めさせていただ
いているので、コミュニケーション
の取り方や「味方だぞ」という姿勢
をリモートだからこそ丁寧に意識し
ています。「一緒に作っていきましょう」
というスタンスを大切に、覚悟と余



新しい自分をつくる。

主体性を育む場所

スクーミーではスクーマーズのや
りたいこと、興味のあることに軸が
あります。問題に対してすぐ実践、
体験ができることは学校の仕組み
的には難しい部分でもあり、それを
センサーを使用し実現しているのが
スクーミーの強みです。

世の中にはたくさん光るものが
あり、それらがなぜ光っているのか、

なぜその色で光っているのか？など
些細なことから疑問を考え、仕組み
を知る。その学びが普段の生活でも
意識してもらえるようにクラスを展
開しています。「スクーマーズがダイ
ブ（没頭）すること」が大切で、ク
ラスが終わった後にスクーマーズが
どんな行動をとるのが一番重要で
す。「これやりたい！」と思っても
えたら、そのクラスは大成です。
スクーミーでは毎回テーマに沿っ

株式会社スクーミー タレントクルー 松嶋 陸

「リク先生の社会科見学」の「リク先生」という呼び
名で親しまれている。スペシャリティは「社会科見学」
子どもたちがダイブするために、興味・関心を引き出し
主体性を大切にクラスを展開する。

てクラスを展開しますが、ここでは
子どもたちが「このテーマだから今
回はお休みする」といった選択をす
ることもできます。子どもたちの主
体性を育める環境をこれからもつ
くっていきます。

教員ではなく、スクーミー を選んだ理由

子どもたちが主体的に学ぶこと

裕を持つような心がけています。
これからの目標は2つあります。
1つ目がクラスを通してより多くの
子どもたちにスクーミーを知って
もらい、そしてダイブしてもらう。ス
クーミーがやっていることは絶対面
白く、一人一台スクーミーボードを
持っていて欲しいですし、思い立っ
たらすぐに実現できる未来があるこ
とを知ってほしいです。

2つ目が「クルーになりたいな」
と思ってもらうこと。なりたい職業
ランキングにクルーが入るくらい魅
力的になりたい。そして入ってきて
くれたクルーにも「リク先生みたい
になりたい」と憧れられるような存
在になれるように頑張ります！

スクーミーで、私が、 “自分で考える”クラスをつくる

その点で、スクーミーは学校に向けての取り組みを行っていますし、個人の利用者にとって比較的手を出しやすい価格帯から参加できるとに共感し、関わることになりました。

私のような工作もテクノロジも専門ではない、文系の人間がクルーとしていることはひとつの強みだと思っています。私のスペシャリティである「社会」や「韓国」を用いて、歴史好きの子どもやテクノロジという分野に興味のない子どもたちと繋がり、認知をより広めていけるのではないのでしょうか。私も含めそれぞれのクルーのスペシャリティは、さまざまな種類の授業をつくり、テクノロジへの障壁をなくすという点で大事な要素だと思っています。

スクーミーでプログラミングや実際に何かをつくることに挑戦することは、将来エンジニアのような職業に就く人だけでなくどんな人にも、今後生きてくる学びや成長を必ず得ることに繋がります。これからはさまざまな興味や関心をもった人にスクーミーを届けていきたいです。

新しい自分をつくる。

自分自身で 試行錯誤できる経験を

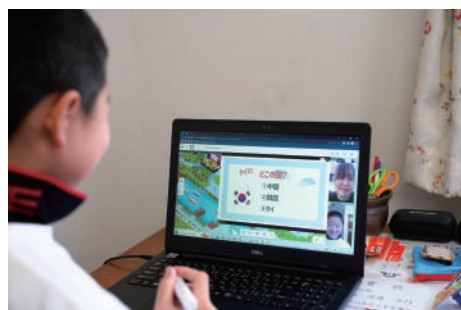
現在の学校教育では、出された課題に対していかに決められた正解に近いかで点数や評価が決まる風潮があります。しかしスクーミーでは自分で課題を見つけ、自分で材料を集め、つくり、自分で使うことを尊重しているという点が魅力だと思っています。実際の社会で生きていく

のに必要なことは、自分自身で決め試行錯誤できる能力だと思っております。

”そこに興味を持ってもらうために自分で考える“という内容を普段のクラスでも取り入れています。例えばクラスの中でクイズを取り入れるのですが、知識がないとあてずっぽうでしか答えられないものも入れる一方、数問は今までの聞いてきたことを組み合わせることで導き

広い知見と新しいことにチャレンジする力

これまでスクーミーで多くのお仕事をさせていただいてきた中で、全国のさまざまな世代の人と出会えたことが、最も大きな学びだと思えます。普通の学生生活を送っていると、どうしても関わる人は同じ大学の学生や同じ地域に住む人、同世代の人に偏ってしまいます。それが必ずしも悪いということではありませんが、狭い世界で生活していると視野が広がらなくなってしまうかもしれません。知らず知らずのうちに偏見を持つてしまったり、排他的な考え方にな



ってしまったりするかもしれません。しかし、スクーミーには全国の子どもから大人までたくさんの方が関わっているため、スクーミーで働いていると自ずと幅広い繋がりができます。

そのおかげで、社会にはさまざまな価値観、バックグラウンドを持つ人がいて、自分が今まで想像もしなかったことを仕事や趣味にされているような方もたくさんいることを実感できました。それによって自分の知見も広まりましたし、新しく出会った人と話したり、新しい環境に飛び込むことに、以前よりも抵抗がなくなつたと思います。

株式会社スクーミー

タレントクルー

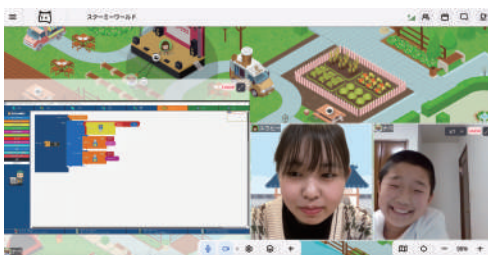
中山 優陽

「コウヒー」という呼び名で親しまれる。スペシャリティは、大学でも専攻している「韓国をはじめとした国際関係」子どもたちに「自分で予想する・考える」力を身につけてもらえることを目標にクラスを展開する。

だせるクイズも入れてあるんです。1を学んで1を理解するよりも、論理的に組み合わせたり、頭の中で繋がたりすることで1を学んで10を理解する練習をクラスにも取り入れています。

関心や経済状況に関係なく誰もが飛び込める場所に

私は、「教育の平等」を自分のひとつのミッションとして掲げています。





新しい自分をつくる。

◇必須条件◇

ノートパソコンを持っている方
インターネット環境で作業をすることができる方
Microsoft PowerPointを契約している方

◇歓迎要件◇

大学や専門学校で、教育について学んでいる方
教育免許を取得しようとしている

◇スクーミークラスについて◇

スクーミーでは、学校でいう「授業」を「クラス」と呼んでいます。
クラスではスペシャリティ(得意分野)を持ったスクーミークルーが「知る・考える・つくる」の3項目を意識した学びを提供するとともに、子どもたちの興味や関心を広げたり、やりたいことを応援・手助けする時間と位置づけています。
プログラミングのスキルだけでなく、科学や歴史のフシギについて調べたり、家の中で起こる課題を解決するようなクラスを展開しています。
そのほかにも、企業様とのコラボで行う授業や、学校や自治体でのクラスを行っています。

◇インターンの業務内容◇

[クラス開発業務]

「クラス」の開発を行います。クラスの流れを考えたり、スライドを作成したりします。
スクーミーワールド内でのクラスはもちろん、全国各地の学校や自治体で行うものもつくりま

[クラス実施業務]

作成したクラスを子どもたちに向けて行います。
科学や歴史、エンジニアリングの分野について面白く楽しく伝えます。

◇働く環境について◇

[バーチャルオフィスでの働き]

業務をリモートで行うことができます。弊社がサービス提供しているスクーミーワールドというメタバース空間で働くこともできます。

[学生のために柔軟なシフト体制を実現]

学業と両立できるようひとりひとりと相談してシフトを決めます。
勤務時間帯も含め都度事前にご相談いただければ変更可能です。
1週間のうち数日、1日3時間以上の勤務をお願いします。
※出勤日は別途相談 ※日曜日は原則休み

[内定直結型インターン]

インターンは新卒での入社のお試し期間とも考えております。
卒業後はスクーミーへの入社を検討するなら、社風や仕事の流れをしっかりと体感できるのでミスマッチなくファーストキャリアをスタートすることも大きなメリットです。
※内定は確約でなく、インターンを通して検討させていただきます。

クラス開発クルー インターンシップ募集

申し込みフォーム

お申し込みは
こちらのQRコードから
お願いいたします。



- 身につくスキル -

- 授業をわかりやすく面白く行うスキル
- コミュニケーション能力
- 計画力
- 企画力
- 子どもの目線に立って授業を考える力
- 教育現場での指導経験
- オンラインで働くためのツールを使いこなす力
- プログラミングなどITに関する知識や技術

小学校の事例

スクーミーが学校で行う授業では、「目に見えない数値を測る」「自分で考えてつくる」ことを意識しています。

地域の産業を便利にする

2023年3月に山梨県の道志村立道志小学校にて、地域の産業である林業の仕事を便利にするためのセンサーを考え、つくるという授業を行いました。3年生から6年生までの4学年を対象にそれぞれ授業を行い、計30名の児童が受講。事前に林業に関する学習を行い、その中で考えた林業を便利にするためのセンサーをつくりました。自分でプログラミングをしてセンサーをつくる体験をしました。



Q 校長先生に聞いてみました!
児童の授業に取り組む姿勢について感想を聞かせてください。

地域の産業に興味関心を持つきっかけになりました

今回、スクーミーの教材を使って自分自身の考えたセンサーをつくるという体験を行ったのですが、児童が主体性に取り組んでいることに感銘を受けました。道志村は、林業が盛んな地域として有名な土地です。しかし近年は人口減少や高齢化に伴い、産業が衰退してしまっているという現状があります。

その中で道志小学校では林業に関する授業や間伐体験などを行ってききました。どれも児童に林業について知ってもらい興味関心を持ってもらうことをねらいとして行ってきましたが、話を聞いたり体験するだけで

はなかなか積極的な態度は見られませんでした。一方で自分のアイデアが手元で形になるという授業を受けていた児童は、積極的にアイデアを出し合い周りの友達と意見を交換しながら、プログラミングや工作を主体的に行っていました。自分の地域の産業や課題に対して自ら参画しているとする姿を見て、児童にとっても道志村にとっても良い授業だったと思いました。



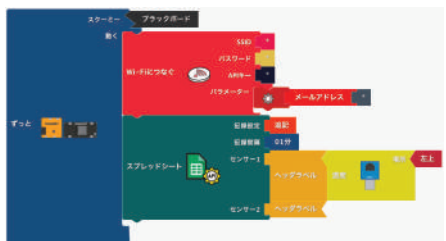
新しい自分をつくる。

教頭先生の困りごとをスクーミーで解決

長野県の茅野市立北部中学校の3年生を対象に、学校の中で起こる課題を解決する授業を行いました。この授業は、技術家庭科の技術の時間で実施され、計6時間で行われました。教頭先生に学校生活で困っていることを実際にインタビューし、その困りごとを解決するためのセンサーをつくりました。生徒らは1年生の時からスクーミーボードを使用しており、今回はインターネット通信が可能であるブラックボードを使い、より実践的で発展的な学びを行いました。

ストープのつけっぱなしをアプリで見られるように

教頭先生へのインタビューから、生徒が下校した後にストープのつけっぱなしがないかどうかを、全ての教室を見て回っていることを課題として挙げました。そして、教室のストープがついているかどうかをアプリ上で確認できるような仕組みがあれば良いというアイデアを出しました。



このように、ブロックを組み合わせることで、感覚的にプログラミングができます。順序立てて組み合わせることで、プログラミングの思考も育まれます。

Q 担当の先生に聞いてみました!
スクーミーを使った授業の特長を教えてください。

スクーミーの教材は、簡単にプログラミングができるということが特長です。インターネットにつないで温度や明るさなどのデータを取得し、スプレッドシートに書き込むという動きもブロックで感覚的にプログラミングをすることが出来ます。簡単にセンサーをつくる事ができるので、そのセンサーを改善することに時間を取る事ができます。そのため生徒同士で議論が生まれ、一度できあがったセンサーをより良くしているという主体的な活動につながります。また議論を通して他の生徒の意見やアイデアに触れることで、新たな見方・考え方を身につける事ができます。主体的・対話的で深い学びを実現するための1つの授業モデルとして、効果的なものであると言えるのではないのでしょうか。

企業と一緒に学ぶ事例

高等学校の事例

山梨県立甲府南高等学校で学校生活を便利にするためのセンサーをつくりました。課題を見つけ、分析し、解決するという課題解決型の授業です。

◎スクーミーパートナーとは？

スクーミーの世界観に共感してくださった企業様のことをスクーミーパートナーと呼んでいます。ものづくりの企業やITや教育企業のみならず、多くの企業様とパートナーシップを組みながら、スクーミーの世界観を広げていきたいと考えています。

◎パートナーシップクラスとは？

プロフェッショナルから学び、それをもとに考え、考えたことを実際に行動していく、企業様とスクーミーと一緒に考え開発するクラスです。企業が得意としている分野（スペシャリティ）や、取り組んでいることをスクーミー社がまず理解し、それを子どもたちに伝えるにはどうすればいいか考えクラスにしていきます。

自分の意見を発表する機会を提供する

プロフェッショナル企業から学べる環境にする

家族で考えて、楽しみながらつくる時間にする

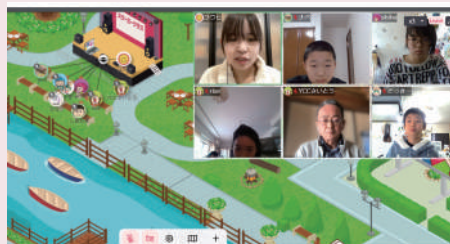
浜野製作所様『ものづくりの楽しさ』



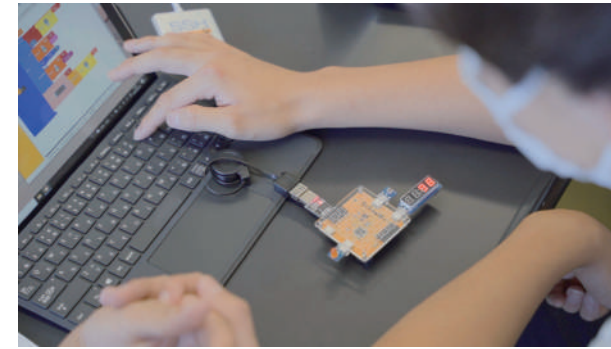
NTT東日本栃木支店様『ITと地域課題解決』



ワイ・シー・シー様『あっちにも、こっちにもユニバーサルデザイン』



大学生のタレントクルーであるユウヒー先生が担当したクラス！



身近な課題をテクノロジで解決
2023年9月に山梨県立甲府南高等学校にて「学校内で起こる課題」を解決し、学校生活を便利にする授業を3日間行いました。スクーミーの使い方を学んだのちに、学校内を探索し、自分の力で課題を発見してもらいました。なぜそのような課題が起こってしまうのかという分析を行い、課題を解決するためのセンサーをグループで開発、発表しました。本授業には55名の生徒が参加し、主体的に取り組んでいました。

自ら課題を発見して、解決する
本授業は、1日3時間の授業を3日間という日程で計9時間で行いました。1日目は、エンジニアの方の講義でプログラミングに関する知識と技能を習得しました。2日目はセンサーを使って課題を解決する練習や、課題を分析して解決方法を考えるために必要なことについて学びました。そして学校の中の課題を見つけ、分析し解決するためのセンサーを考えました。3日目は、センサーの開発とプレゼンテーション資料の作成を行い、課題解決の過程を発表しました。
今日では、従来の知識を蓄えることを中心とした教育ではなく、身につけた知識や技能を活かして課題を解決したり新たな価値を創造する教育が求められています。本授業では、習得した知識と技能を用いて身の回りの課題を仲間と共に解決していくというスタイルであり、実践的に協働的な学びを実現することができました。これはまさに、今の時代に求められる資質・能力を育成するために効果的な授業であったといえます。受講した生徒には、今後も身

新しい自分をつくる。

学校の授業で利用した資料や、学習指導案、成果報告書などはこちらを読み取ることで確認することができます



の回りはもちろん地域の課題にも積極的に目を向け、解決していても積らいたいです。



これからの社会を 生きていく 子どもたちを育て る教育とは？

新しい自分を つくる。

定し、情報を収集し、整理・分析し、まとめや表現をするというサイクルを回すことが肝要です。この点で、スクーミーがあることで、単なる机上の空論に終わらないといった利点があります。以前は、「こんなものがあつたらいいな」というアイデアの発表で終わりだったものが、スクーミーを活用すると実際に形にすることができ、世の中に役立つものを作ることができます。STEAMS教育の流れに非常にマッチしていると思います。また、スクーミーは操作が簡単であり、「課題を見つけること」や「課題の解決に向けて情報を集めること」といったプロセスに力を注ぐことが出来る点が魅力的です。さらに、現在では実社会とのつながりを持つ

た学び、「オーセンティックな学び」が重要視されています。このような点からも、身の回りの課題を取り上げて解決することを目指すスクーミーと相性が良いのではないかと考えます。スクーミーを活用した事例として、スマート農業や防犯教育、金銭教育など、さまざまな場面での活用が報告されていて、STEAMS教育の中で多様な可能性を見出すことができます。スクーミーを活用することで子どもたちはより実践的な学びを体験し、現実社会の課題に取り組むことができるでしょう。これにより、彼らの創造性や問題解決能力が育まれ、将来の社会で活躍するための準備ができるのです。



STEAMS教育が今の教育に求められている理由

「STEAMS」とは「Science (科学)」、「Technology (技術)」、「Engineering (工学)」、「Mathematics (数学)」、「Art (芸術)」、「Liberal Arts (スポーツ) (スポーツ) (の頭文字を取ったものです。Art や Sports を含まない「STEM」、「Sports」だけを含まない「STEAM」など、さまざまな呼び方がありますが、

要するに文理融合や教科の枠組みにとられない横断的な学びを指しています。日常生活の中では、文系の内容だから、理系の内容だからといって仕事や生活をとらえていないと思えます。学校では便宜的に教科の学びを分けていますが、学びや学問というのは実際には横断しています。世の中がますます複雑になり、多様な課題が生じている中、文理融合や教科

の枠組みにとられない横断的な学びがこれまで以上に求められています。そこで、STEAMS教育といった考え方が注目されているのです。

STEAMS教育におけるスクーミーの学びの意義

STEAMS教育においては、問題解決型学習や探究的な学びが重要視されています。学びの中で、課題を設

スクーミーを活用することで、単なる理論的な学びに留まらず、実践的なスキルの習得や社会的な意識の育成を促進することが出来る点において、STEAMS教育の可能性をさらに広げてくれるものと期待しています。

これからの教育とスクーミーの関係とは？

STEAMS教育の可能性をさらに広めていくためのツール



宮城教育大学 教育学部
准教授・博士（情報科学）

板垣 翔大 氏

プロフィール

武蔵野大学中学校・高等学校 教諭，大阪教育大学
特任講師を経て現職。専門は技術科教育、教育工学
（特に学習や指導を支援するシステム開発やプログラミ
ング教育）文部科学省 学校DX戦略アドバイザー等を
務める。

する教育

テクノロジーを通して 学ぶ意義とは

テクノロジーを学ぶことは、自身や世の中の問題解決に役に立つものが多いです。実際に手を動かして試行錯誤しながら体験する学びは、日常生活でも活かされることが多いでしょう。テクノロジーがなぜ進歩したのかというと、生活の中でこんなものがあつたら良いなという欲を満たすためです。例えば、徒歩からもつ

と楽に移動したいという欲から自転車ができたり、更にもっと早く移動したいという欲から、車が生まれました。次はもっと遠くへ行くために飛行機などが開発されたりと、人間が便利に過ごすためにさまざまな技術やテクノロジーが日々進歩しています。

強しているのだろうという目的が腑に落ちると、主体的に学びたいという意欲が湧きやすくなります。汎用性があつて応用が効きやすい分野でもあるため、生活と密着してモチベーションを高めながら学ぶことができるのではないかと思います。

自らをアップデート

学校教員が授業でプログラミングを導入するために何を意識すべきか

学習指導要領やプログラミング教育の手引きに書かれている内容は、確実に押さえておくべきでしょう。その他にも具体的な実践例が載っている書籍やWebサイトもあるので、ぜひ参考してみてください。

もう一つ意識したいのは、各教科でプログラミング教育の探究のきっかけとなるような場面を把握しておくことです。例えば理科の実験装置で温度センサーを用いてみると、入力が自動化できるようになります。このようにプログラミングを取り入れることで、その理科の実験がやりやすくなる場合もありますよね。子どもたちがプログラミングとい

うものに慣れるために、休み時間などを使って自由に触らせるといふことは大事だと思っています。授業の中でプログラミングを教えるというよりは、子供たちが触りながら学べるように働きかけることが大切ですね。プログラミングに限った話ではありませんが、現代の学び方として教員が全てをコントロールせず、自ら必要なことを選択して体験的に学んでいくことを意識するべきでしょう。

教育を学んでいる学生 が持つべき考え方

現在教育を学んでいる学生が新卒から退職するまで働こうとした時に、時代の流れとして必ずテクノロジーと上手に付き合っていかなければ

ならない場面が多くなるでしょう。大学生のうちいろいろなテクノロジーに触れてみて、できれば活用するといったところまでしておくといのではないかと思います。

また長年の間教員として働くにあたって、スキルのアップデートの仕方や知識の学び直しをその都度していく必要があります。現在ではオンラインコンテンツも増えて学びやすくなっているので、自ら学ぶためにテクノロジーを活用し、さまざまな知識のアップデート方法を身につけていってほしいと思います。

将来自分たちが教える子どもたちにも、常に学ぶ姿勢やスキルのアップデートの仕方を教えるという視点も持って、先生として接することができるようになってほしいです

新しい自分をつくる。

これから教育に関わっていく大人に必要なこととは？

常に学ぶ姿勢やスキルのアップデートの仕方を教えるという視点

知的な教育者であれ

シナプテック株式会社 代表取締役社長 戸田達昭氏

スクーミーの教育における価値

自分で物事を考えて自分でつくるといったスクーミーの考え方はと

ところは、付加価値を生むというところなんです。例えば安値で作ったバッグを100万円で売ることができるといふことです。こういう現状もあることを、子どもたちに知ってもらう方が良いと思いますね。これは老若男女問わずみんなにチャンスがあることなんです。上記のような教養は、物事を考えるときの材料となります。材料がないと着想できないから教養は必要な要素だと思います。アイデアさえあれば知識はネットに転がっていますからね。

教養が身につけているといろいろな方の話の輪に入ることができ、さまざまなアイデアや知識を得ることがができます。加えて、話題提供をすることができるといったことも大切で、そこには体験価値が必要となります。だからこそスクーミーの体験を通しての学びは、多くのアンテナを張っている人ほど刺さるのでしよう。

プロフィール

山梨大学大学院在学中に大学発ベンチャーとしてシナプテック株式会社を設立した山梨県初の学生起業家。
他にも、産学官民協働による地域づくりに取り組み、第6期中央教育審議会生涯学習分科会委員をはじめ、教育関連機関や地域市民団体の代表や委員を務める。また起業・創業の分野に力を注いでおり、アクセラレーターとしても活動中。



でも大切です。世の中の問題を打破するためにも、一人一人が自分で考えて動く必要があります。世界の課題も自分一人では解決できないことが多いですが、解決するための基礎的な考え方を育むことはできるでしょう。しかもチーム戦でいろんな人と協働していく学びとなります。世界の人と対話しながら共通の課題について解決するということができるツールを提供しているのがスクーミーなのではないかと思っています。



なぜ学ぶかを教える教育

現在日本は、少子高齢化で生産年齢人口がどんどん減っている状況です。GDPはなんとか世界第3位にいますが、それは今日本に1億2000万人の人口がいるからでしょう。ただ、あと30年後ぐらいには人口の半分以上が失業者となり、今の10代の子たちは一人で人を支えていかなければならない状態となる可能性があります。一人一人がこの国を背負って立つぐらいの気持ちがないと国が破綻してしまうでしょう。日本の現状を捉えてどう考えどう行動するか、といったことが大事です。その上で教育として重要になってくるポイントは、なぜ学ぶかを教えるということだと思っています。現在ではChatGPTが知識を豊富に持っている、誰でも情報を得られる時代となっています。ただ、便利なツールを使いこなすには適切な質問をしないとイケません。そのため「なんで？」という問いを立てる力を育む教育が必要になってくるのではないのでしょうか。

世界トップの富豪に共通している

これから教員になる学生にメッセージ

常に学ぶべきですね。自分がアップデートできないのに子どもたちにアップデートすることを教えられません。教員は先生ではありません。先生は尊敬語なので、尊敬されない教員はただの教員です。

自分の専門の範疇を逸脱して私生活や生活態度まで口出しするのは、良い先生とは呼べません。自分の専門分野を極め、他の専門分野は周りを頼りつつも学び続けるマインドセットが大事です。何においても言葉の定義をしっかり知る必要があります。知的な教養を持つことが大切です！

新しい自分をつくる。

自分の好きを楽しく伝える

株式会社スクーミー代表取締役CEO 塩島 諒輔



スクーミーのクラスは正解がある状態のものを教えるのではなく、子どもたちが自分で考えた結果ものが多くなるでしょう。クルーはすべてを子どもたちに教える必要はなく、どういう考え方をするのかをサポートできる人材であってほしいと思っています。子どもたちに関わる人材なので、一緒に考えるスタンスを持つべきです。ただ、子どもたちに



プロフィール

1993年5月21日生まれ。山梨県出身。

高校卒業後、学習塾を立ち上げ、2020年10月31日に株式会社スクーミーを設立する。

「仮想空間でアイデアを考え、現実空間で生み出す」
自分がほしいものは、自分がつくるという新しい価値観を山梨県から世界に発信する。

子どもたちと関わるクルーにどのようなことを求めているか

スクーミーではクルー一人一人の「スペシャリティ」を大切にしたいと思っています。クラスを担当しているクルーは、自分の得意分野を人に話せることが一番の前提条件です。「クラスを作る時に得意なことは何ですか？」と質問をされた時に、誰よりも楽しく得意げに話せる分野があることを自信に感じて子どもたちと関わってもらいたいですね。クラスは自分が堂々と自信を持って話せる内容でないと伝わらないし、自分の専門分野を相手に話す姿は子どもたちにも影響を与えていると思っています。子どもたちにとっては教えてくれる人が大学生かどうか関係なく社会に出ている一人の大人です。「自分は大学生だから」といった関わり方は避けましょう。スクーミーもクルーそれぞれを一人の社会人だと考えているため、「二人の大人」という意識を持った上で子どもたちと関わってください。

うに思います。その他にもインターネットが発展したことによって、いろいろな人と話しながら学ぶ方が良いのではないかとこのように言われた時期もありました。

しかし次の時代としては、話したことをしっかりと形にしておくことが何か他の学びに繋がっていくことが重要になってくるでしょう。自分の意見をただ発表することに留めず、形にして発信するという意識を大切にしていきたいですね。子どもたち自身が考えたものを形にする体験を通して、反省や上手くいった点が生まれ、トライ&エラーの繰り返しで学ぶことができます。子どもたちとの体験的な学びを通して一緒に学んでいきましょう！

教えることがいけないというわけではなく「私はこう思うけど、君はどう思うの？」といった意見を引き出しながらのコミュニケーションが理想です。同じ目線でクラスを進めていくよりは、しっかりとその環境においてリードしていく立場ということを明確にする必要はあります。ここで大事になってくるのが前述のスペシャリティのような、誰にも負けない分野を持ち、存在感を示すことだと思います。きちんと自身の強みを伝え、授業をリードしていくには事前計画の精度も重要です。事前準備を怠らないようクラスに望みましょう。

教育を学ぶ学生に一言

「こんなものがあつたらいいな」と考えて発表するだけ、という時代はもう終わったかと思っています。今までは大量生産、大量消費のためにたくさん学ぶことが美德とされてきました。学校で教えてもらったことを活かし、言われたことだけをやるというのが一つの学びとしてあったよ

新しい自分をつくる。

KNOCK!!!

フリーマガジン
月刊スクーミー
ノック!!! vol.6
特別号

発行 株式会社スクーミー
〒4000015 山梨県甲府市大手 1-2-21 イノベーションソサエティ101



新しい自分をつくる。

SchooMy BEST SHOT vol.6 小学校の出張授業の休み時間にて。
「しばらくが待てない。
あやしいが止まらない。」

発行 株式会社スクーミー
企画 黒澤駿 青嶋中菜
取材・文 松嶋陸 松本千花 中山優陽 北畑希実
デザイン 折井穂乃花 佐野里帆
写真 マイセンド株式会社
初版 2023年4月29日

《アーカイブを無料公開しています》
これまでの月刊スクーミーの記事は、
すべて無料で電子版で見ることができます。

《スクーミーに関する問い合わせ》
お問合せ先 go@schoomy.com

※右側のQRコードからアクセスしてください。



SchooMy®