



【foR-Fプロジェクト】 福島型STEAM教育の開拓

(人間発達文化学類：中田文憲（代表）・新井浩・初澤敏生・渡邊晃一)

Society5.0で求められる力と教育のあり方

初等中等教育段階におけるSTEAM教育の必要性

その推進において大学に一定の役割を期待

(内閣府)

STEAM教育

Science, Technology, Engineering, Art,
Mathematics 等の各教科での学習を実社会での問題発見・解決にいかしていくための教科横断的な教育

(教育再生実行会議第11次提言, 令和元年5月)

本プロジェクトの目的

福島大学におけるSTEAM教育プログラムを構築し、福島大学の強みとなる基盤的な教育に位置付けていくことを目指す

プロジェクトのビジョン

プロジェクト開始

短期（半年～1年）

- ・教育イメージの実現に向けた部分的取り組みの開始
- ・具体的な課題に取り組みながらプロジェクトチームの拡大
(必要な知識・ノウハウの提供依頼)

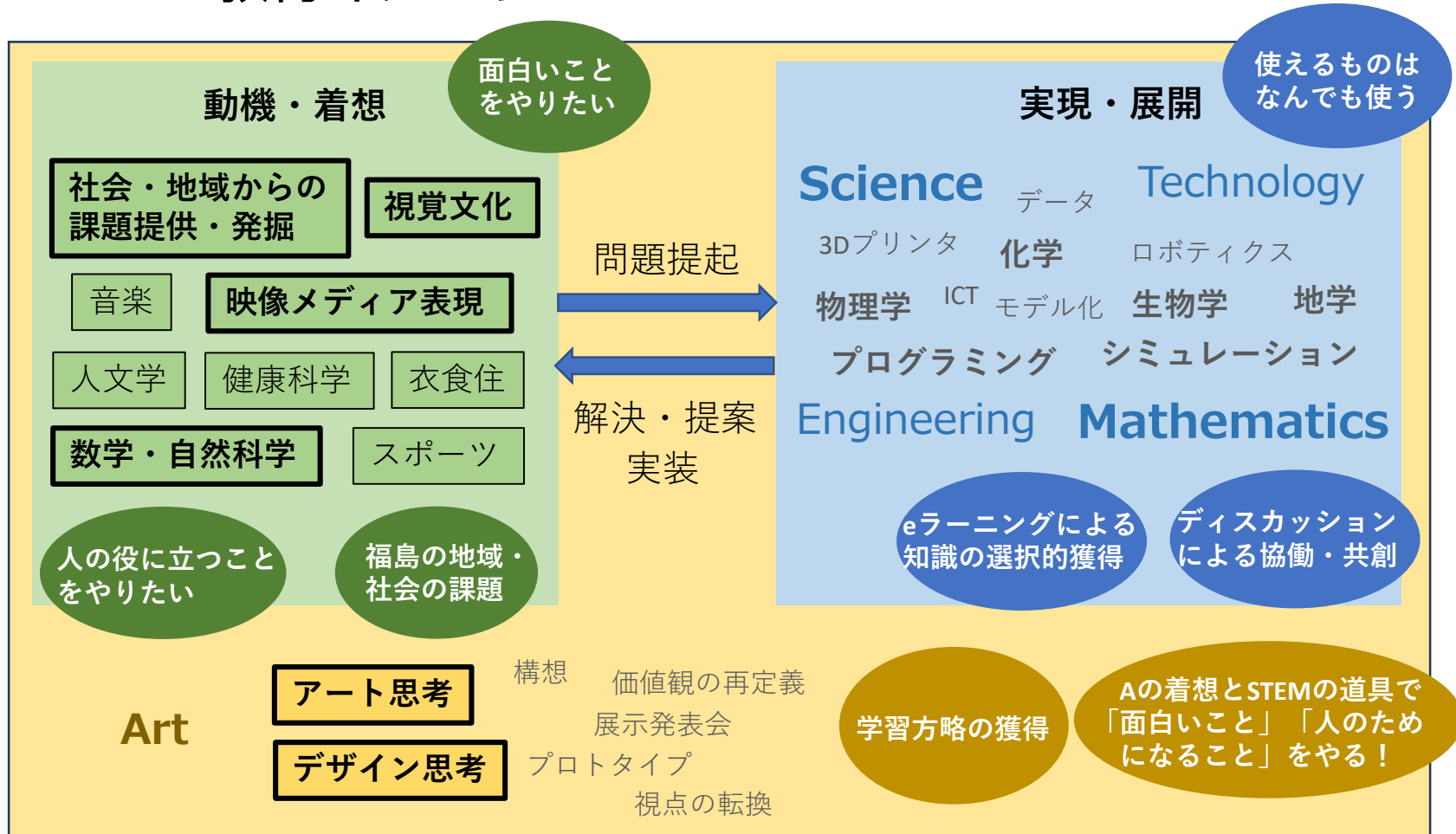
中期（2年～3年）

- ・教育プログラムのモデルの構築
- ・教育効果の検証
- ・**大学の基盤教育**としての実施

長期

- ・上記の基盤教育を維持・運営する「**福島大学STEAMラボ**」の設立
- ・ラボを軸とする、地域の企業・学校への持続的な貢献
(ワークショップの開催等)

STEAM教育イメージ



目的

Society5.0 を担う問題解決力の育成

- ・サイバー空間とフィジカル空間の高度な融合
- ・経済発展と社会的課題の解決の両立
- ・人間中心の社会