

8+ 9+ Smart Maker



小学校3年生以上 スマートメーカー

Society 5.0の時代に生きる子どもたちの、ICTを活用した社会問題の解決に必要な資質、能力、そして市民性を育むカリキュラムで、柔軟な思考を育み、自信と粘り強さを養います。

世の中の経済に関連したテーマを導入し、様々な環境や条件の下でのモデル設計と条件分岐や変数を活用したプログラミングを行いながら、実社会で活躍するテクノロジーの仕組みやその機能を探究し、新しい革新的なアイデアへと導きます。

想像力と決断力、創造力と表現力が必要なオーブンプロジェクト学習が年間の最後に組み込まれ、子どもたちは総合的な力を発揮していきます。



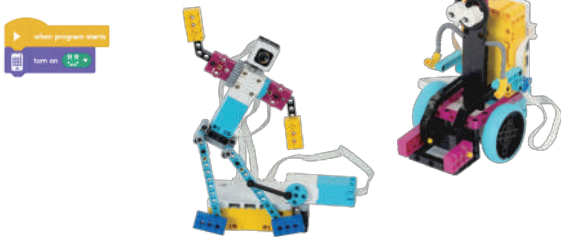
STEAM力を高める4つのユニット

World of Coding 2 ワールドコーディング 2

『ヘルス&フィットネス』

・フィットネス ガジェット ・スマート ホスpital

健康と病院をテーマに、健康を保つためのサポート器具の製作や、医療機関で使われるデジタル技術の仕組みを探りながら、人々の健康について考えていきます。



『イン モーション』

・エアポート インコントロール ・スマート ビークル

動く機械をテーマにしたイン モーションでは、空港でのパスポートコントロールや荷物検査などの機械の役割や機能について調査したり、生活での移動手段をサポートする乗り物の安全性や利便性について考えたりしていきます。



『エンターテインメント システム』

・ゲーム クリエーター ・サウンド スタジオ

人々の生活を豊かに楽しくするエンターテインメントをテーマに音楽やゲーム作りに取り組みます。ピアノやギターをSPIKEプライムで作り、音とプログラミングの関係について探究したり、デジタルとブロックを融合させた新しいゲームを創造したりして、自分のアイデアを形にしてい



『スマート ビジネス』

・マイ ショップ
・スマート ファクトリー

工場やお店で、人が担う仕事、コンピューターやロボットに置き換えられる仕事について考えながら活動を進めます。仕事を効率的に進められるロボットを発明して、将来の開発者を目指しましょう。



指定教材



ワールド コーディング 2 指定教材

LEDマトリクスをついたハブやモーター、センサーと、新機能が加わったパーツで、短い時間でさまざまな組み立ての試行錯誤ができるプログラミング教材です。スクラッチベースのワードブロック型プログラミングソフトウェアを使って、文章を書く感覚でプログラムを組んでモデルを動かします。



このカリキュラムではワークブックを使用します。

おもに高めるスキル

- ✓ 一連の行動を分解し、言葉に置き換えて表現する
- ✓ 新しいテクノロジーの導入と、その機能と役割の理解
- ✓ 実社会の課題を発見し、解決するための計画を立てて実行する
- ✓ 社会の一員として自分がどのような貢献ができるのか考える

※STEAMとはScience科学、Technology技術、Engineering工学、Artアーツ（芸術、歴史、文化などを含めたりベラルアーツ）、Mathematics数字の頭文字です。
※各カリキュラムの使用教材とワークブックは変更する場合がございます。

詳しくはホームページをご覧ください。

<https://steamcampus.jp>

スティームキャンパス

検索



STEAM Campus
スティームキャンパス