

令和4年8月2日

「学びのイノベーション・プラットフォーム」シンボルマーク募集要項

1 募集趣旨

STEAM 教育を知っていますか？ Science、Technology、Engineering、Art、Mathematics の頭文字を合わせた教育で、学校で学ぶ各教科の学習を実社会の問題解決に活かしていく「教科等横断的な学習」を意味しています。STEAM 教育は社会で有用な「問題発見・課題解決・創造力醸成・俯瞰的な物の見方」という素質を身につけるのに適した教育です。

この STEAM 教育を全国各地へ広げて学校の先生方のお手伝いをするために、新たな団体「学びのイノベーション・プラットフォーム」が設立されました。当法人のミッション・ステートメントを添付しますので、読んでいただけると良く理解して頂けると思います。

今回、関係者の方々にもっと親しんでいただけるように、中学生・高校生の皆さんからこの団体のシンボルマークを募集します。奮ってご応募ください。

2 募集内容

当法人「学びのイノベーション・プラットフォーム」の活動や理念にふさわしいシンボルマーク（図柄）を募集します。

当法人の活動は、次世代の人材育成を目的とします。具体的には、STEAM 教育によって生徒の皆さんの成長を支援することであり、「STEAM人材育成研究会」といった産学官公教の連携を促進していくイベントを主催し、今後は教育コンテンツのプラットフォーム提供も予定しています。

そこで、シンボルマークには上記活動の本質である以下の4要素

- ・ **清新さ** : 生徒の皆さんが生き生きと学ぶ姿
- ・ **成長する若い力** : 学びによって成長する
- ・ **学びの重要性** : 多様な学びの知識を組み合わせ自身の糧にする
- ・ **協調性** : お互いの弱みを補い強みを活かして目標達成する

をイメージできる意匠を極力盛り込んで頂きたいと思います。

当法人の目的の詳細については、ミッション・ステートメントをご一読下さい。

なお、採用されたシンボルマークは、別途作成するロゴタイプ（文字）と組み合わせ、「学びのイノベーション・プラットフォーム」のロゴとして使用します。印刷、ウェブで使用いたしますので、単色でも視認可能なデザインとしてください。

3 応募資格

令和4年9月30日時点で中学校・中等教育学校・高等学校在学中の方、高等専門学校1～3学年在籍中の方

※デザインに興味があればどなたでも応募可能です。多くの皆様からの応募をお待ちしております。

4 募集期間

令和4年7月15日（金）～令和4年9月30日（金）必着

5 応募要件

- （１） 本応募には個人としてご応募ください。
- （２） 応募点数は1人につき5点までとします。
- （３） シンボルマークへの応募は、「作品ファイル」と「応募用紙ファイル」を組み合わせで1点の応募とします。

（４） 「作品ファイル」は1つの応募作品が描画されたものとして、デジタルデータで作成してください。ファイル形式はJPEG、PNG、BMP、PDF、アドビイラストレーター（ai）のいずれかとし、A4用紙へ印刷できる設定でデータサイズは5MB以内で提出してください。「作品ファイル」の名称は、応募者氏名のローマ字表記とし、複数の作品を応募する場合は末尾に通し番号をつけてください。

（例）氏名が山田太郎の場合、「yamadataro1.jpg」「yamadataro2.png」「yamadataro3.ai」

（５） 「応募用紙ファイル」には必須事項として住所、氏名、在籍学校名、学年、作品の意図（200字程度）、ご連絡可能なメールアドレスをご記載ください。ファイル形式はテキスト、もしくはシンボルマークの図解が含まれる場合にはJPEG、PNG、BMP、PDF、アドビイラストレーター（ai）のいずれかの形式とし、A4用紙へ印刷できる設定でデータサイズは5MB以内で提出してください。「応募用紙ファイル」の名称は、対応する作品ファイル名に"_e"を加えたものとします。

（例）氏名が山田太郎の場合、「yamadataro1_e.txt」「yamadataro2_e.bmp」「yamadataro3_e.png」

6 提出方法

（１） 応募作品はGoogle Formsより提出してください。持参・媒体の送付や電子メール等での提出は受け付けません。

提出先サイト：

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe8LUIVSgDAUq9UUSZ3yR9NNdVX3Zii8bpk4F9-9ozi8YWcMA/viewform>

（２） あらかじめGoogleアカウントをご取得頂いた上で、提出先サイトで氏名、在籍学校名、ご連絡可能なメールアドレス、応募点数をご入力いただき、作品をアップロードしてください。

（３） 登録後に発信される自動メールをもって受領確認とさせていただきます。

7 選考及び発表

応募された作品は、「学びのイノベーション・プラットフォーム」事務局にて選出された審査員で構成される審査会において選考を行い、事務局にて最終的に決定いたします。なお審査会では応募される皆様と同世代による審査を予定しています。令和4年10月頃に最優秀賞、優秀賞を決定し、当該作品の応募者にご連絡するほか、ホームページ等で発表いたします。また、最優秀賞の受賞作品は、必要な補正・修正を加えた上でシンボルマークとして採用します。

8 副賞

最優秀賞（1名） 図書カード3万円分、優秀賞（2名） 図書カード1万円分

9 その他

（1） 応募作品は、応募者ご自身で創作した未発表のものであり、既存作品と同一または類似でないものに限ります。これに違反すると確認された場合や虚偽記載があった場合、採用後であっても賞を取り消します。また、応募作品が第三者の保有する知的財産権等を侵害する恐れがある場合は、応募者がその一切の責任を負うものとします。

（2） 応募に係る一切の費用は応募者の負担とします。

（3） 採用作品に関する全ての著作権（著作権法第27条および第28条に規定する権利を含む）、商標権を始めとした一切の権利は、当法人に帰属します。また、採用作品の応募者は、作品に関して著作者人格権を行使しないものとします。

（4） 応募作品が採用される際には、著作権譲渡や副賞授受等について親権者等の同意書が必要となります。

（5） 採用に当たっては、応募作品を補正・修正することがあります。

（6） 不採用通知は行いません。また、選考過程に関する問い合わせには一切応じかねます。

（7） 応募作品は、いかなる場合においても返却しません。

（8） 応募者の個人情報は、応募作品の選考でのみ使用し、他の目的には使用しません。なお詳細は、本法人「プライバシーポリシー」を参照ください。ただし、採用された作品の応募者については、表彰に際して氏名、在籍学校、学年を公表させていただきます。

（9） 応募者は、作品応募の時点で本募集要項記載事項に同意したものとし、本募集要項に反するものは審査の対象となりません。

10 問い合わせ先

〒153-8505

東京都目黒区駒場 4 - 6 - 1 東京大学生産技術研究所内

学びのイノベーション・プラットフォーム シンボルマーク公募担当

電話 03-5452-6621 メールアドレス info@plij.or.jp

サイト <http://plij.or.jp>

※この連絡先・メールアドレスはお問い合わせ専用です。作品は所定のサイトでのアップロードにより提出してください。

以上

ミッション・ステートメント

—STEAM の“わ”—

2022 年 5 月

PLIJ がプラットフォームを創設するに際して、本プラットフォームの理念、意義及び役割について、本プラットフォームの協力者や利用者の理解を共有するため、ミッションステートメントをとりまとめました。¹

複雑で不確実な現代に、すべての人が合意する解決方法は難しく、不可能にすら感じられます。しかし、問題がいかに大きくても、**セクターや世代を超えた協働**により、より良い社会の方向性を探れると確信しています。

そのために PLIJ は公平公正かつ中立な立場から、また産業界の力も活かしながら、**STEAM 教育コンテンツや対話・体験の場を提供し、全ての学び手の自律的な決断や成長をサポート**していきます。

本プラットフォームの理念

- (1) 政府での諸提言のとおり、我が国の未来の鍵は「教育」と「人材育成」にあり、同時に、個人にとっては、個別最適で協働的な「学び」と「キャリア形成」の機会充実、それらのシームレスな接続こそが well-being の実現の鍵である。
STEAM 教育は、理数系の STEM にリベラル・アーツを加え、複数の教科を融合して統合的な深い学びを促すことにより、問題発見・課題解決・創造力・俯瞰的な物の見方を身に着けることに繋がると考えられる。
- (2) 本プラットフォームは青少年世代を中心に学びに変革をもたらす STEAM 教育や学びのエコシステム的一端として機能することを目指すことにある。
- (3) 運営に当たっては、Diversity (多様性)、Equity (公正)、Inclusion (包摂性) を基本とし、異なる見方を排除することなく力に変え、統合的な解を目指す。DEI は、社会の物差しを増やすという学びの本質とも通底する考え方であり、STEAM と両輪を担う「個別最適で協働的な学び」、ひいては多様な生き方と社会の進化を可能にする鍵となる。

¹ 具体的なガイドラインについては追って作成予定。

本プラットフォームの意義・役割

- (1) 学びの個別最適化を目指し、子供たちが多様な大人や仲間との対話を通じて「自らの社会での立ち位置」と「自身の関心がどこにあるのか」を発見し、「早い段階から社会で起こっていることに触れる」機会を創出することで、個々人が「何を学ぶのか」、「どう学ぶか」を考え成長する機会につなげる。
- (2) リアルな体験学習の機会はコンテンツと並んでプラットフォームの重要な要素であり、こういった機会を学校教育として取り入れ、あるいは個々人が自学自習の観点で参加することにより、学びの高度化に繋げる。
- (3) プラットフォームの運用と合わせ、産学官公教及び地域社会の間の交流機会を創出し、協働と共創の円滑化を促し、新しい経験や学びの高度化において、地域間の機会格差が生じないように努め、社会全体で知のレベルアップを図る。
- (4) 初等中等教育での学び、高等教育での学びを中心に、リカレント教育も含め、全ての人の生涯学習サイクルを通じた学びに貢献する。

本プラットフォームのゴール

世界の進歩や新たな価値創造、日本および世界が直面する問題の解決には、社会のあらゆる分野で、問題発見・課題解決・創造力・俯瞰的な見方と自立性を身に着けた人々が活躍していくことが不可欠であり、そのためには初等中等教育段階から生涯を通じて学び続ける STEAM 教育が重要と考えます。PLIJ は **STEAM 教育の実践と普及、セクターや立場を超えた対話と共創の機会創出**を通じて、全ての人が異なる価値観を受け入れ、自らの好奇心に従い、個別最適で協働的な学びを可能にするエコシステムの構築、すなわち「STEAM の“わ”」を目指します。