

自己評価結果：

レビュー会議で頂いたコメントを受けての修正も含め、以下の「補助事業の直接的な目的」に照らし、十分な成果があったと評価する。

補助事業の直接的な目的

STEAM教育においては、生徒の年齢・学びの深さ、個性に応じ、科学技術のテーマ、社会課題のテーマなど多種多様、かつ、質の高い教材が必要である。このニーズに応えるには、多忙な学校の教員、産業界、国研などの個別の取組みでは応えられない。産学官公教が連携し、各々の知を結果できるような体制を構築し、代表的な質の高いモデル教材を制作し、さらにその制作過程を見える化することにより、質が高く効率的な教材制作の波及効果を期待できる。ここでは、5組のチームで5例の教材と見える化（動画）コンテンツを制作する。

レビュー会議で出された意見・コメント：

（教材全般に関して）

- ✓ 探究活動のきっかけづくりをはじめ、使う先生に依って色々な使い方が可能。
（各チームの教材に関して（順不同））
- ✓ 指導のポイントも良く考えられており、高校教員から見て、得ることが多い。
- ✓ キャリア教育、探究の課題設定の導入として、十分使える教材であると思う。
- ✓ 最初の概要説明が分かり易く、大事なポイントも明確。
- ✓ アウトプットを重視し、意見の共有を大事にするという組み立てが成功している。
- ✓ 他の人の参考になる挑戦、失敗がシェアできるようにまとめられていて役に立つ。
- ✓ 社会人として実施する仕事を、探究活動として体験的に行っているところが良い。企業との連携について紹介して貰っており、参考になる。
- ✓ ビデオのクオリティが高い。
- ✓ 中間レビュー時より格段に良くなっており、使ってみたいと思わせる教材。
- ✓ 開発の意図や過程が描かれていて面白い。魅力的。
- ✓ 完成された動画が探究活動の「見本」と捉えられてしまうと、それ以上のものがない恐れあり、指導要領とセットで、反省コメントなどもあると良い。
（→ 修正に反映）
- ✓ フィクションであっても、現実とかけ離れた描写・表現は誤解を招く可能性があり、留意すべき。（→ 修正に反映）
- ✓ 一般的でない言葉は注釈があった方が良い。（→ 修正に反映）
- ✓ タイトルやチャプターの構成を制作意図、誰に対する教材かが伝わり易いものにした方が良い。（→ 修正に反映）
- ✓ 全体のゴール、1回1回のゴールを明確にした上で、ファシリテーターの役割を位置付けるべき。（→ 修正に反映）
- ✓ 動画としてのレベルは高いが、これを学校現場でどう活用するかは必要。いつ、何に使えるか、指導案があった方が良い。（→ 修正に反映）
- ✓ 手法を教えることは大事だが、教えすぎるとパターン認識に考えが固まってしまうので、配分を考える必要がある。

- ✓ ニーズとシーズの結び付けをテーマにしているが、どちらかと言うとシーズに寄っている。課題をもっと深掘した方がよかったかも知れない。

(事務局の進め方、スケジューリングなどに関して)

- ✓ 特段のコメントなし。

レビューの対象とした教材：

- 岡山大学：総合的な探究の時間におけるファシリテーターの役割～「豊かさの創造」を探究課題として～
- 東京都立国分寺高等学校：学校における探究的活動 質的向上のための提案
- 産業技術総合研究所：社会課題の解決に挑む！
- 長崎大学：次世代モビリティ×ブルーカーボン×仮想海洋空間【REMONA SYSTEM】
- 滋賀県立彦根東高等学校：高校生が作る探究学習動画 2023

レビューに参加頂いた有識者：

- 国立大学教授（工学博士）
- 公立高校教諭（理数系学科長）
- 公立高校主任教諭（SSH 担当）
- 私立校中等部校長