

探究・校務改革 支援補助金 2025

令和6年度補正予算
地域未来人材育成支援民間サービス等利活用促進事業費補助金



探究的な学びの高度化/教職員の校務負担軽減を目指して

効果報告レポート

【事業者名】

合同会社シゴトセイカツ・合同会社techika

【サービス名称】

- ・STEAM・課題解決支援（合同会社シゴトセイカツ）
- ・支援学校向けものづくり地域連携支援（合同会社シゴトセイカツ）
- ・デジタルワークマスター（合同会社techika）

【サービスの支援項目】

- カテゴリ2-1 教職員の業務効率化・省力化 メインサービス
- カテゴリ2-2 教職員の業務効率化・省力化 オプションサービス

2026年1月



カテゴリ2-1 教職員の業務効率化・省力化 メインサービス

STEAM・課題解決支援サービス、支援学校向けものづくり地域連携支援サービス、デジタル工作マスター

1. サービスの概要、特徴

STEAM・課題解決支援サービス

STEAM・探究・ものづくりを活用した授業を教職員が効率的に実施できるよう、指導準備・授業運営・成果整理に関する支援を一体的に提供する教職員向け支援サービスである。

(1) 導入によるメリット、類似サービスとの違い等

指導案・教材の提供やチャットサポート、報告書作成支援により、教職員の授業準備・運営にかかる負担を軽減する。教材提供にとどまらず、実践を前提とした伴走型支援を行う点が特徴である。

(2) 学習に関連する効果又は業務効率化・利便性等に関連する効果

授業準備時間を月10～15時間程度削減できた事例があり、教員は生徒の探究活動支援や対話により多くの時間を充てられるようになった。

(3) サービスの活用場面

総合的な探究の時間をはじめ、STEAM教育・アントレプレナーシップ教育・キャリア教育を含む教科横断型授業等で活用されている。

(4) 1サービスあたりの標準販売価格

月額20,000円/1ライセンス(税別)

※利用料にアカウント発行作業も含まれます。

※利用料に初期設定は含まれません。ユーザ様側で設定いただくか、別途サポート費を頂戴します。

※利用料に通信費は含まれません。

支援学校向けものづくり地域連携支援サービス

支援学校・学級におけるものづくりを活用した授業を、地域との連携も含めて教職員が円滑に実施できるよう、指導準備や授業設計、外部連携に関する支援を一体的に提供する教職員向けサービスである。

(1) 導入によるメリット、類似サービスとの違い等

指導案や実践事例の提供を通じて、教材準備や授業設計にかかる教職員の負担を軽減する。近隣の工場や農場から出る廃材を活用したものづくりや、文化祭で地域住民と協働する企画など、地域とつながる学習活動の提案を行う点が特徴である。

(2) 学習に関連する効果又は業務効率化・利便性等に関連する効果

地域連携を含む授業設計や調整にかかる時間を削減し、教職員は生徒の活動支援や学習指導により多くの時間を充てられるようになった。

(3) サービスの活用場面

支援学校・学級におけるものづくりを活用した授業や探究活動、PBL、文化祭等の学校行事で活用されている。

(4) 1サービスあたりの標準販売価格

月額20,000円/1ライセンス(税別)

※利用料にアカウント発行作業も含まれます。

※利用料に初期設定は含まれません。ユーザ様側で設定いただくか、別途サポート費を頂戴します。

※利用料に通信費は含まれません。

デジタル工作マスター

デジタルアプリケーションを授業で活用するための教職員向け指導支援サービス。オンデマンド授業、チャットサポート提供により、ものづくり教育を円滑に実施できる環境を整える。

(1) 導入によるメリット、類似サービスとの違い等

オンデマンド授業により、教職員は自身のペースでデジタルものづくりの概要を把握でき、導入検討にかかる負担を軽減できる。スキル習得を目的とした研修ではなく、授業活用を見据えた理解促進を重視している点が特徴である。

(2) 学習に関連する効果又は業務効率化・利便性等に関連する効果

デジタル工作に対する理解や不安が整理され、授業への導入可否や活用方法を検討する時間を削減できた。これにより、教職員は探究学習やものづくり活動の企画に取り組みやすくなった。

(3) サービスの活用場面

総合的な探究の時間をはじめ、STEAM教育・アントレプレナーシップ教育・キャリア教育等、ものづくりを含む教科横断型授業等で活用されている。

(4) 1サービスあたりの標準販売価格

月額20,000円/1ライセンス(税別)

※利用料にアカウント発行作業も含まれます。

※利用料に初期設定は含まれません。ユーザ様側で設定いただくか、別途サポート費を頂戴します。

※利用料に通信費は含まれません。

2. サポート内容(サービスの利用に際しての自社のサポート体制等)

指導案・教材の提供、授業準備・実施に関するチャットサポート、探究活動の成果整理・報告書作成支援

■ 探究・校務改革支援サービスの概要

カテゴリ2-2 教職員の業務効率化・省力化 オプションサービス

STEAM・アントレ指導支援サービス、ものづくり指導支援サービス

1. サービスの概要、特徴

STEAM・アントレ指導支援サービス

STEAM教育や探究学習の授業において、対面またはオンラインでの授業支援や教職員向けレクチャーを行う教職員向け指導支援サービスである。実際の授業場面に関与することで、教員の指導負担を軽減し、授業の進行や実践方法の理解を深める。

(1) 導入によるメリット、類似サービスとの違い等

本オプションサービスは、メインサービスであるSTEAM・課題解決支援サービスに加え、対面またはオンラインでの直接的な授業支援や教職員向けレクチャーを提供する指導支援サービスである。実際の授業場面に関与しながら支援を行うことで、教員の指導負担を軽減し、授業運営や進行方法を具体的に理解できる点が特徴である。

(2) 学習に関連する効果又は業務効率化・利便性等に関連する効果

授業の進行や専門的な説明を外部支援が担うことで、教員の準備・運営負担が軽減され、授業の質が安定した。実践的な進行方法を共有することで、次回以降は教員のみでの実施が可能となり、長期的な業務効率化につながった。

(3) サービスの活用場面

STEAM教育やアントレプレナーシップ教育の授業、探究学習を含む教科横断型授業、教職員向け研修や事前レクチャーの場面で活用されている。

(4) 1サービスあたりの標準販売価格

400,000円/回(税別)

※ STEAM・課題解決支援サービスのメインサービスを利用している方のみ申し込みいただけます。

※ 授業実施前の打ち合わせ、授業実施に関する資料も含まれます。

※ 利用料に通信費は含まれません。

ものづくり指導支援サービス

デジタルものづくりを活用した授業や研修の場において、対面またはオンラインで支援を行う教職員向け指導支援サービスである。専門スタッフが授業や説明を補助することで、教員が安心してものづくり授業を実施できる環境を整える。

(1) 導入によるメリット、類似サービスとの違い等

本オプションサービスは、メインサービスであるデジタル工作マスターに加え、対面またはオンラインでデジタルものづくりに関する授業支援や教職員向けレクチャーを行う指導支援サービスである。ものづくり授業の経験がない教員でも、専門スタッフの伴走支援により安心して授業を実施でき、指導ノウハウを学びながら次回以降の自走につながられる点が特徴である。

(2) 学習に関連する効果又は業務効率化・利便性等に関連する効果

本サービスで技術的な説明や授業進行を補うことで、教員は新たなスキルを一から学ぶ時間や試行錯誤にかかる負担が軽減され、生徒の観察や支援に集中できるようになった。実践的な授業進行を共有することで、ものづくり授業に対する学習コストや心理的な不安が低減し、今後の授業実施への見通しを持つことができた。

(3) サービスの活用場面

総合的な探究の時間をはじめ、STEAM教育・アントレプレナーシップ教育・キャリア教育等、ものづくりを含む教科横断型授業等で活用されている。また、教職員向け研修や事前レクチャーの場面でも活用されている。

(4) 1サービスあたりの標準販売価格

400,000円/回(税別)

※ デジタル工作マスターのメインサービスを利用している方のみ申し込みいただけます。

※ 授業実施前の打ち合わせ、授業実施に関する資料も含まれます。

※ 利用料に通信費は含まれません。

2. サポート内容(サービスの利用に際しての自社のサポート体制等)

対面またはオンラインによる授業支援、教職員向けの指導方法・進行に関するレクチャー、教材・指導案の提供、チャット、電話、メール対応

■ 学校等教育機関の課題と解決策

教員はSTEAMやプログラミング、AIなど新しい教育への必要性を感じながらも、情報収集やスキル習得が難しく、教科横断的な探究やキャリア教育の設計に課題を抱えている。また生徒は受け身の学びや挑戦回避が見られ、自己肯定感の低さや特性に応じた支援も必要である。これに対し、研修・教材提供やICT活用支援、探究の型化、小さな成功体験の蓄積、キャリア対話機会の創出により、教員の実践力向上と生徒の主体性育成を実現する。

児童生徒・教職員が抱える課題

- 教員自身が新しい教育概念（STEAM、アントレプレナーシップ等）や最新ツールについて、情報収集の方法や学び方が分からずキャッチアップが難しい。
- プログラミング教育やAI活用の必要性は理解しているが、教員側に十分なスキルや自信がなく、指導に踏み切れない。
- 教科の枠を超えた学びや教科横断的な探究が重要だと感じているが、具体的なカリキュラム設計や評価方法のイメージが持ちにくい。
- 生徒の学びが受け身になりがちで、「教えてもらう」「評価される」ことが中心となり、自ら問いを立てて探究する経験が少ない。
- 生徒の自己肯定感が低く、「どうせできない」と挑戦を避ける傾向があり、失敗を恐れずにやってみる経験が不足している。
- 支援学級等では、「机上学習を重視するのか」「生きる力や社会性を育てるのか」のバランスに悩みながら授業を組み立てている。
- 生徒の興味や強みを生かしたものづくりや体験活動を増やしたいが、教材開発や準備の負担が大きく、継続的な実施が難しい。
- 卒業後の進路や将来の社会を見据えた学びを重視したいが、どのようにキャリア教育や金融教育、起業家精神の育成と結びつけるか手探りの状態である。

サービスが果たす役割

- 最新のSTEAM・アントレ学習を体系的に学べる研修や教材を提供し教員のキャッチアップを支援。
- プログラミング・AI・電子工作の導入を伴走し、教員が授業で扱えるレベルまでのスキルの引き上げ。
- 探究学習の型（課題設定～検証）を整備し、教科横断的な授業を実施できる基盤を構築。
- 対話・アイデア創出・試作を通じ、生徒の主体性と問いづくりを促進。
- “小さな成功体験”を積む授業により、挑戦や失敗を恐れない姿勢を育成。
- 支援学級では個々の特性に合わせたICT・ものづくり活動を導入し、生きる力と学びの楽しさを両立。
- 教材セットと制作テンプレートで準備負担を減らし、生徒の強みを生かした活動が継続可能にする。
- アントレ視点・社会人との対話を通じ、将来のキャリアを見据えた学びへとつなげる。

■ 探究・校務改革支援補助金における活用場面

サービスの活用風景・授業の流れ

支援学校文化祭でのプログラム

プログラミングとプロジェクション
を活用した協働的表現活動
(絵本『スイミー』を題材とした
授業実践と文化祭での発表)

使用サービス: 支援学校向けものづくり地域連携支援サービス、デジタル工作マスター、ものづくり指導支援サービス



1. 学校等教育機関が抱えていた課題

- ・ 児童生徒一人ひとりの表現を尊重しつつ、学校全体で協働的な学びにつなげる活動設計が難しい
- ・ プログラミングやデジタル技術を授業に取り入れたいが教員側の準備負担や技術的ハードルが高い
- ・ 教科等横断的な学習(国語・図工)と情動的要素を無理なく結びつけるクリエイティブな実践例が不足している

2. 本事業における具体的な活用内容

本事業では、絵本『スイミー』を題材に、児童生徒一人ひとりが描いた魚の絵をデジタルデータとして取り込み、それらが群れとなって泳ぐ様子をプログラミングで表現し、大型スクリーンへのプロジェクション投影を行った。国語の授業で絵本について理解を深め、図工や美術の授業でそれぞれの魚の絵を描いた。今年から開始の地域の方を招く文化祭で発表し、全校生徒や保護者、地域の人を含めて鑑賞することができた。教員へのプログラミングのレクチャーを行い、今後の授業に応用可能なプログラミング環境を整えた。

高等学校レーザーカッター講習

レーザーカッターを活用した
立体ものづくりワークショップ
使用サービス: STEAM・課題
解決支援サービス、STEAM・
アントレ指導支援サービス、
デジタル工作マスター、
ものづくり指導支援サービス



1. 学校等教育機関が抱えていた課題

- ・ レーザーカッターは既に導入されていたが、名前やイラストを彫刻したキーホルダー制作など二次元的な活用に留まっていた
- ・ 立体制作や構造を扱う授業への展開が分からず教員が新たな授業設計に踏み出せない状況があった
- ・ 展開図設計や材料特性を踏まえた指導に関するノウハウがなく、探究的なものづくりに発展させることが難しかった

2. 本事業における具体的な活用内容

寸法入力により展開図を生成するWebツールを用い、レーザーカッターで加工した部材から立体作品(ペン立て)を制作した。MDFの切り込み加工による曲面表現や、メタマテリアルの概念を学ぶことで、二次元的な加工に留まらない立体的なものづくりを実践した。本ワークショップでは、指導案・教材の提供およびオンラインでの技術的支援を行い、教員が来年度以降自身で開講できる体制も整えた。

中学校での教員向け話し合い研修

話し合い活動の質向上を
目的とした教員向け研修
使用サービス: STEAM・課題
解決支援サービス、STEAM・
アントレ指導支援サービス、
デジタル工作マスター、
ものづくり指導支援サービス



1. 学校等教育機関が抱えていた課題

- ・ 全校的に話し合い活動に取り組んでおり、生徒の発言は活発である一方、話し合いが深まっているかどうか判断が難しい
- ・ 班で意見を一つにまとめる際、声の大きい生徒や発言力のある意見に収束しがち
- ・ 教員自身も、効果が出やすい進め方や具体的なフォーマットを十分に把握できていない
- ・ 話し合いの結果が「一つにまとまらない」ことをどのように評価・扱えばよいか迷いがある

2. 本事業における具体的な活用内容

中学校の教員を対象に、ふせん形状の紙を用いたアイディエーション手法による話し合い研修を実施した。これはアントレプレナーシップ教育の場でも使用される手法を応用したもので、個人の意見を可視化し、発言量に左右されない話し合いを行うとともに、意見を組み合わせることで新たな視点を生み出すプロセスを体験した。無理に一つにまとめない話し合いの考え方を共有し、教員は生徒向け授業に再現可能な話し合いフォーマットを獲得した。

本事業においてサービスを導入した学校設置者数・学校等教育機関数

学校設置者数	5	学校等教育機関数	6 校
--------	---	----------	-----

	学校設置者名	学校等教育機関名	所在地	学校種	学年	実施内容
1	学校法人鷗友学園	鷗友学園女子中学高等学校	東京都	中学校・高等学校	中1～高3	授業、授業準備、研修等
2	京都府教育委員会	京都府立与謝の海支援学校	京都府	特別支援学校(小・中・高)	小1～高3	授業、授業準備、研修等 保護者・PTA・地域対応、行政・関係者対応
3	吹田市教育委員会	吹田市立千里丘中学校	大阪府	中学校	中1～3	授業、授業準備、研修等 保護者・PTA・地域対応、行政・関係者対応
4	吹田市教育委員会	吹田市立第五中学校	大阪府	中学校	中1～3	授業、授業準備、研修等 保護者・PTA・地域対応、行政・関係者対応
5	江戸川区教育委員会	江戸川区立小松川中学校	東京都	中学校	中1～3	授業、授業準備、研修等
6	学校法人久保学園	都城高等学校	宮崎県	高等学校	高1～3	授業、授業準備、研修等

【児童・生徒の探究学習】【教職員の業務効率化・省力化】等サービス活用による成果

定量的効果検証

本事業の実施前後で教員へアンケートを実施し、教員自身の各設問について5段階評価の平均値を比較した。その結果、探究的な学びの設計力や教員間の協働意識に関する以下の項目を中心に、平均値の上昇が確認された。

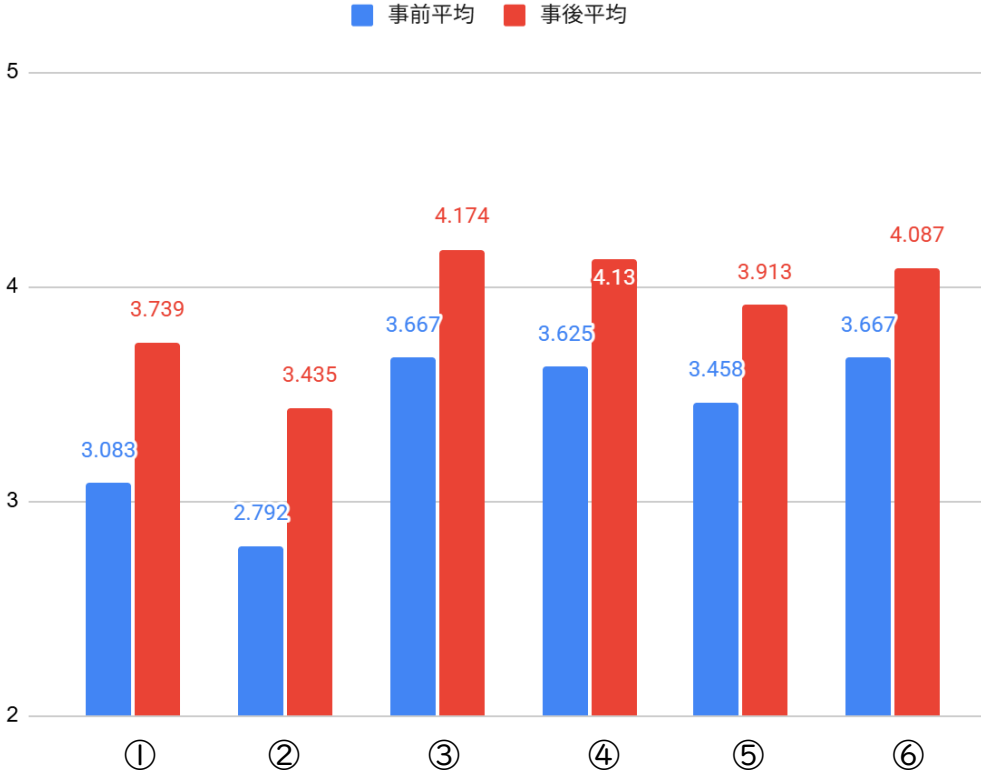
- ①異なる分野の知識や経験を組み合わせるの得意だ。
→平均が3.083から3.739に変化し、0.656pt 上昇した
- ②探究的な学習活動における評価方法に工夫をしている。
→平均が2.702から3.435に変化し、0.643pt 上昇した
- ③困難な状況でも、何とかやり遂げられると思う。
→平均が3.667から4.174に変化し、0.507pt 上昇した
- ④他の教員と協力して授業をつくることに前向きである。
→平均が3.625から4.13に変化し、0.505pt 上昇した
- ⑤異なる教科の知識をつなげる授業を意識している。
→平均が3.458から3.913に変化し、0.455pt 上昇した
- ⑥うまくいかなかった経験から改善のヒントを見つけるの得意だ。
→平均が3.667から4.087に変化し、0.42pt 上昇した

これらの項目は、いずれもSTEAM教育およびアントレプレナーシップ教育で重視される資質・能力と一致している。

STEAM教育では、複数分野を横断して課題を捉え、試行錯誤を通じて解決策を構築する学びが求められる。また、アントレプレナーシップ教育では、正解のない課題に挑戦し、失敗を学びとして捉え、他者と協働する姿勢が重要である。事前アンケートの自由記述等からは、これらの教育観に関する知見を有する教員は多くなかったが、本結果は、教員自身の授業観・評価観がこれらの方向性へと変化したことを示している。

本事業はSTEAM教育・アントレプレナーシップ教育を学校現場で実践・定着させるための基盤形成や効率的な学びを支援するものであるが、本結果より、これらに寄与したと考えられる。

導入校教員へのアンケート(事前N=24,事後N=24)



定性的効果検証

①STEAM・課題解決支援サービス、支援学校向けものづくり地域連携支援サービスを活用した効果（教員アンケートより抜粋）

本サービスの導入により、短時間でSTEAMやアントレプレナーシップ教育について学ぶことができ、効率的な授業改善や生徒の学習意欲向上につながったとの声が多く寄せられた。また、外部人材との協働を通じて、学校単独では難しい実践が可能となった。

コメント抜粋

- 外部人材を起用するきっかけとなり、本校だけではできない学びを効率的に実現できた
- 新しい授業の進め方や教材開発について良い刺激を受けた
- 教材の活用例や地域共同の視点での案など、自分で調べるには時間がかかるような内容も具体的な意見をすぐに示していただき、取り組みを進めていく上で非常に円滑にサポートしていただき助かりました
- アントレプレナーシップのような考え方を活用した楽しげなこと、興味があること、いつもと違うことには積極的に取り組む生徒が多い中で教材として使えると思った

②デジタル工作マスターを活用した効果（教員アンケートより抜粋）

本サービスの導入により、教員自身が新しい授業手法を手軽に学べるようになった。その結果教材活用に前向きになり、探究的な学びやICT活用への理解が深まった。

コメント抜粋

- 基礎的な内容が整理されており、効率的に学べた。動画での解説も分かりやすく授業に活用しやすい
- 生徒の制作意欲が向上し、より発展的な内容に取り組みたいという声が増えた
- 教師個人ではアイデアで終わっていたものが形になり、可能性を感じた
- 改めてICT機器とかプログラミングなどに興味を持ちました。自分でも、AR教材などを開発できると面白いと思いました

定性的効果検証

③ STEAM・アントレ指導支援サービスを活用して実施した授業の効果（生徒アンケートより抜粋）

本オプションサービスを導入した授業により、生徒は進路や仕事を「既存の選択肢から選ぶもの」として捉えるのではなく、自ら考え、可能性を広げていくものとして認識するようになった。講義や体験を通じて、社会や仕事の構造を多面的に捉える視点が育まれ、将来について主体的に考えるきっかけとなった。

コメント抜粋

- 今までは進路選択は既存の仕事の中から選ぶものだと思っていたが、新しい仕事を自分でつくる選択肢もあることに気づいた
- 選択肢は一つじゃないと気づき、将来の可能性を広げられると感じた
- 身の回りのものには想像以上に多くの人に関わっていることが分かり、仕事の見え方が変わった
- 将来について改めて考えるきっかけになり、視野が広がった

④ものづくり指導支援サービスを活用して実施した授業の効果（生徒アンケートより抜粋）

本オプションサービスを導入しレーザーカッター等のデジタル工作機器を活用した体験型プログラムにより、生徒は「考える」だけでなく「形にする」プロセスを実感を伴って学ぶことができた。操作や設計の試行錯誤を通じて、ものづくりの難しさ面白さを同時に理解し、学習への主体性が高まった。

コメント抜粋

- 自分が考えたものが実際に形になり、ものづくりの面白さを実感した
- 初めてだったが説明が分かりやすく、安心して取り組めた
- 設計の難しさや、細かく考えることの大切さに気づいた
- 部品を作り、それを組み合わせて作品になることに驚いた

■【児童・生徒の探究学習】【教職員の業務効率化・省力化】等サービス活用による成果

コンソーシアムを組むことによる相乗効果

本コンソーシアム「STEAMクリエイトラボ」は、合同会社シゴトセイカツ（探究・アントレ・プログラム設計）と合同会社techika（電子工作・デジタルものづくり）の専門性を統合し、学校現場に持続可能なSTEAM教育を定着させることを目的としている。これまで単発で終わりがちだったSTEAM導入の課題に対し、省力化・効率化・探究の高度化を実現する仕組みを提供する。合同会社シゴトセイカツが主に全体設計や探究フレームの構築を担い、合同会社techikaが主に技術的支援やワークショップ実施を担うことで、双方の強みが掛け合わさり、教科横断・実践型の学びを一体として届けられる体制を構築した。テンプレート教材や年間カリキュラム、評価支援を提供することで負担軽減と自走化を促し、次年度以降も継続してSTEAM教育を展開できる学校づくりを支援している。

■構成企業の役割と相乗効果

1. 合同会社シゴトセイカツ（幹事社）

- 大規模な教育プログラムの設計・運営を強みとし、企業・大学・中高向けのSTEAM・アントレプレナーシップ教育を多数実施
- 探究学習のプログラム開発・指導者向け研修の実績が豊富で、教育機関への導入をスムーズに進める
- 本コンソーシアムでは、主にSTEAMプログラムの全体設計、長期的な運用支援を担当

2. 合同会社techika（構成員）

- 電子工作・デジタルファブリケーション・エンジニアリングを活用した実践的ワークショップを設計・実施
- 教員向けのテクニカルサポートや授業内での活用提案も行い、学校現場での運用負担を軽減
- 本コンソーシアムでは、主に技術面の支援、ワークショップの設計、実施のフォローアップを担当

■探究・校務改革支援サービスを活用した児童・生徒・教職員等のコメント感想等

■教職員よりコメント（事後アンケートより抜粋）

メインサービスについて

- とても興味深く拝見しておりました。自分の知らない内容についても知見を広げることができるいい機会になりました。（私立中学、英語教員）
- 大いに刺激を受けました。テストや部活動だけではない、生徒が「挑戦する力」を身につけるための機会をより増やしたいと痛感しております。（私立高校、物理教員）
- 手順を動画で分かりやすく解説してあるので活用しやすい。（私立高校、工業教員）
- 今まで知らなかった新しい情報や知識が得られ、楽しんで試聴させていただきました。特に3Dプリンタについては、今後何らかの形で実践に活かしていきたいと感じました（支援学校教員）

オプションサービスについて

- 生徒の話し合い活動を積極化するうえで、ポストイットアイディエーションという手法を体験したが、明確なルール設定で今後も授業で取り入れられそうだと感じた。タイマーで時間を区切るのは話し合いの流れをコントロールする上でも便利。（公立中学、国語教員）
- 思い描いていた取り組みや授業内容を、ICTを活用することで形にすることができ、とても良い経験となった。実践してみたからこそ見えてきた成果や課題もあり、学びの多い取り組みだったと感じている。（支援学校教員）
- 教材の活用例や地域共同の視点での案など、具体的な意見をすぐに示していただき、取り組みを進めていく上で非常に円滑にサポートしていただきありがとうございました。（支援学校教員）
- 改めてICT機器とかプログラミングなどに興味を持ちました。自分でも、AR教材などを開発できると面白いと思いました。（支援学校教員）
- 教師個人では、アイデアだけで終わっていたものが形になり、可能性を感じることができました。（支援学校教員）
- 機器の活用を幅広く説明していただき、生徒の制作意欲が向上した。（私立高校、工業教員）

■ 探究・校務改革支援サービスを活用するにあたっての課題とその改善策

導入時は校内でデジタル機材やSTEAM理解に差があり調整が難しかったため、今後は習熟度を把握し基礎理解を支える仕組みを整えていく。実施中は日程調整や機器設定、複数校支援での管理負担が大きかったため、スムーズに運用できる体制づくりを検討している。実施後は校内への定着や横展開の難しさが見えたため、より広く活用される仕組みづくりを進めていく。

直面した課題

■ 導入時の課題

- デジタル機材の使用経験やSTEAM・アントレプレナーシップ等の理解について校内ではばらつきがあり、導入時のレベル調整が難しかった。

■ 実施していく中での課題

- 学校行事・試験日程との兼ね合いでスケジュール調整が難しく、実施日の確定に時間がかかった。
- ICTやレーザーカッターなど機器の事前設定や使用の調整に時間がかかった。
- 複数校同時支援の中で、情報管理・進捗把握に時間がかかった。

■ 実施した結果、新たに顕在化した課題

- 個々の教員が授業では実践できても、学校全体のカリキュラムに定着させるまでの道筋が不足していた。
- 良い実践が生まれた場合でも、他学年・他教科へ展開するにはすでにカリキュラムが決まっている等時間の余裕がなく、横展開が難しかった。

解決するための改善策

■ 導入時の課題への改善策

- 導入前に「初期スキル調査（機材・ICT・探究経験）」を実施し、学校ごと・教員ごとの習熟度を可視化する。
- STEM・アントレの基礎概念を短時間で理解できる「概念整理スライド」や「最初の一歩マニュアル」を整備する。

■ 実施していく中での課題への改善策

- 初回打合せ時に、年間の行事・試験日程を確認し、早期に実施候補日を複数提示する運用に切り替える。
- レーザーカッター、ICT機器の事前チェックリストを作成し、実施前に学校側と確認を行う仕組みを導入する。

■ 実施した結果、新たに顕在化した課題への改善策

- STEAMや探究の意義を管理職・保護者にも共有する説明資料を整備し、校内の共通理解を高める。
- 年度途中でも取り入れやすい“モジュール型プログラム（1～2時間単位）”を提供し、既存カリキュラムに組み込みやすくする。

■会社概要

社名	合同会社シゴトトセイカツ
代表	坂田克己
設立年月	2018年3月19日
本社	東京都台東区松が谷3-1-12 KAPPA/D.C 402号室
資本金等	非公開
売上高等	非公開
従業員数	2
事業内容	各種コンサルティング業務、各種メディアの企画・運営・コンテンツ制作業務、各種研修・セミナー企画・プロデュース・運営業務、コンピュータソフトウェアの企画・研究・開発・販売・保守・リース・賃貸業務、各種情報の調査・収集・情報提供・広告宣伝に関する業務、飲食・喫茶店の企画・研究・開発・経営、日用雑貨・書籍の企画・研究・開発・販売、前各号に附帯関連する一切の事業

■お問い合わせ窓口

社名： 合同会社シゴトトセイカツ
 担当： 伊集院
 電話： 非公開（メールにてご連絡ください）
 Mali: info@worktolife.co.jp

社名	合同会社techika
代表	矢島佳澄
設立年月	2015年4月
本社	東京都新宿区市谷田町1-4 武蔵野美術大学市ヶ谷キャンパス7F
資本金等	100万円
売上高等	非公開
従業員数	0名（役員のみ）
事業内容	1.電子工作や手芸に関するワークショップ、イベントの企画、開催、運営及び講師育成、紹介、派遣 2.イベントや展覧会のための展示物の企画、設計及び製作3.工業製品、家電製品の企画、デザイン、設計及び試作品製作4.作品の制作及び販売5.上記各号に附帯する一切の事業

■お問い合わせ窓口

社名： 合同会社techika
 担当： 矢島
 電話： 080-3355-9254
 Mali: info@techika.jp