



万博 STEAM 教育プログラム

『自分の「好き」が世界を変える体験型ワークショップ』

本年度、大阪府立桜和高等学校において、大阪府教育庁や株式会社 **steAm** と共に、「万博 STEAM 教育プログラム」を開発・実施しています。当プログラムにおいては、高校生が自身の「好きなもの（こと）」を深掘りし、**STEAM** の各分野から探究を進め、ワクワクを表現し、『自分の「好き」が世界を変える』をテーマにした **15** 分間の体験型ワークショップを企画・運営します。

本プログラムに基づいたワークショップは、**2025** 年日本国際博覧会において、テーマ事業「いのちを高める」のシグネチャーパビリオン「いのちの遊び場 クラゲ館」の2階“五感の遊び場”にて、世界中の多様な方々を対象に、一部実施の方向で調整中です。

このたび、以下のとおり公開授業を行いますので、お知らせします。

◆取材可能日時

日程：令和6年1月17日（水）3～4限（10時50分～12時40分）

場所：大阪府立桜和高等学校 5階多目的室（大阪市北区松ヶ枝町1-38）

生徒：教育文理学科 2年3組・4組、1年1組・6組 計**160**名

科目：学校設定科目「教育探究Ⅱ」

内容：『自分の「好き」が世界を変える体験型ワークショップ』

2年生が **STEAM** の各分野から探究してきた自分の「好きなもの（こと）」について、体験的かつ躍動的に伝える **15** 分間のワークショップを1年生や一般来場者対象に行います。

ワークショップの内容について、大阪・関西万博テーマ事業プロデューサーの中島さち子氏を含む **STEAM** の専門家等からフィードバックを受け、**2025** 年の万博において来場される様々な方に向けた体験型ワークショップの実施をめざします。

- 1 15分間の体験的ワークショップの実施
- 2 **STEAM** の専門家等からフィードバック

参考：「万博 STEAM 教育プログラム」について

大阪・関西万博テーマ事業プロデューサーの中島さち子氏が代表を務める株式会社 **steAm** と連携し、**2025** 年の万博に来場される様々な方に高校生が探究活動の成果を発表することを検討しています。

本プログラムにおいては、次の**(1)～(3)**の目標の達成をめざしています。

- (1) 未来を創るチェンジ・メーカーとしての自覚と責任を持ち、他者と協働しながら、解決に向けて主体的に行動する力、決断力、実行力、協働力、課題解決力、論理的思考力、デジタル技術を活用する力を養うことをめざす。
- (2) **2025** 年日本国際博覧会テーマ「いのち輝く未来社会のデザイン」について、高校生が探究を深める中で、自己肯定感を高め、課題に立ち向かって解決策を考え、未来を生きる力を身につけることをめざす。
- (3) 「伝える・学ぶ・育つ」という視点を持って、自分が「好き」なことについて創造的、実践的、横断的でプレイフルな学びを進め、他者の「好き」と掛け合わせることを通じて学びを深める **STEAM** 教育プログラムの手法を用いて、生徒一人ひとりの中に眠る創造性を引き出し、共創の喜びを感じることをめざす。

◆取材について

- ・取材を希望される場合は、令和6年1月16日（火）17時までにご連絡ください。
- ・取材中は、職員の指示、誘導に従っていただくなどご協力をお願いします。

◆問い合わせ先

大阪府立桜和高等学校（06-6351-0036） 教頭 福原（ふくはら）