

V. 特記事項

1. STEAM 教育に貢献出来る人材育成の取組み

(1) STEAM 教育の必要性

日本においては、平成 30(2018)年に、文部科学省が「Society 5.0 に向けた人材育成 ～社会が変わる、学びが変わる～」を公表し、STEAM 教育を導入している。「Society5.0」という概念はサイバー空間（仮想空間）とフィジカル空間（現実空間）を高度に融合させた社会であり、そこから導き出されるキーワードは、「IoT」、「イノベーション」、「AI」、「ロボット」である。この 4つのキーワードを、現実社会に落とし込み、日本に世界的な開発競争力をもたらすための教育概念として登場したものの一つに、「プログラミング教育」がある。

(2) 本学の取組み

本学では、学校教育において貫通されることとなったプログラミング教育、プログラミング的思考の育成がスタートした現在において、就学前の子どもたちは何を準備すべきなのかという観点から、今後求められる保育士像を以下のとおり定義し、「スマート教育スペシャリスト」の育成というブランド戦略を掲げ、特色ある教育プログラムを開発している。

表 V-1-1 スマート教育スペシャリストの定義、求められる能力

<p>①近年改訂された小学校・中学校「学習指導要領」に貫かれているキーコンセプト「プログラミング的思考」について理解</p> <p>②発達段階に応じた“プログラミング的思考”養成のためのツール（遊具）と方法論（指導法）についての実践的な理解</p> <p>③ビジュアルプログラミング言語の一つである「Scratch」「Scratch junior」及び「Viscuit」の理解・実践経験</p> <p>④就学前教育におけるプログラミング的思考養成の探求</p> <p>⑤スマートデバイス全般（ハード面・ソフト面・インターフェース等）の扱いに慣れ親しむ(精通する)</p> <p>⑥上記を基盤に、プログラミング的思考教育の場（教室）を設営・運営</p> <p>⑦(上級段階として) 生成 AI・画像生成 AI・音声生成 AI などを活用し、デジタル紙芝居やデジタル絵本を制作</p>
--

そのために、AI や ICT 機器を活用して効果的な保育教材を作成することにとどまらず、以降の ICT 活用能力の育成やプログラミング教育を実践できる保育士の育成を目標とし、令和 6(2024)年度より「子どもと AI・ICT」を正課内授業科目として新設した。

正課外では、園児等への「Scratch」、「Scratch junior」、「Viscuit」等の指導方法を学ぶ模擬授業や、プログラミング親子講座などの運営・指導の実習のために、幼稚園や子ども園などの外部へ赴く実践授業を行っていく。