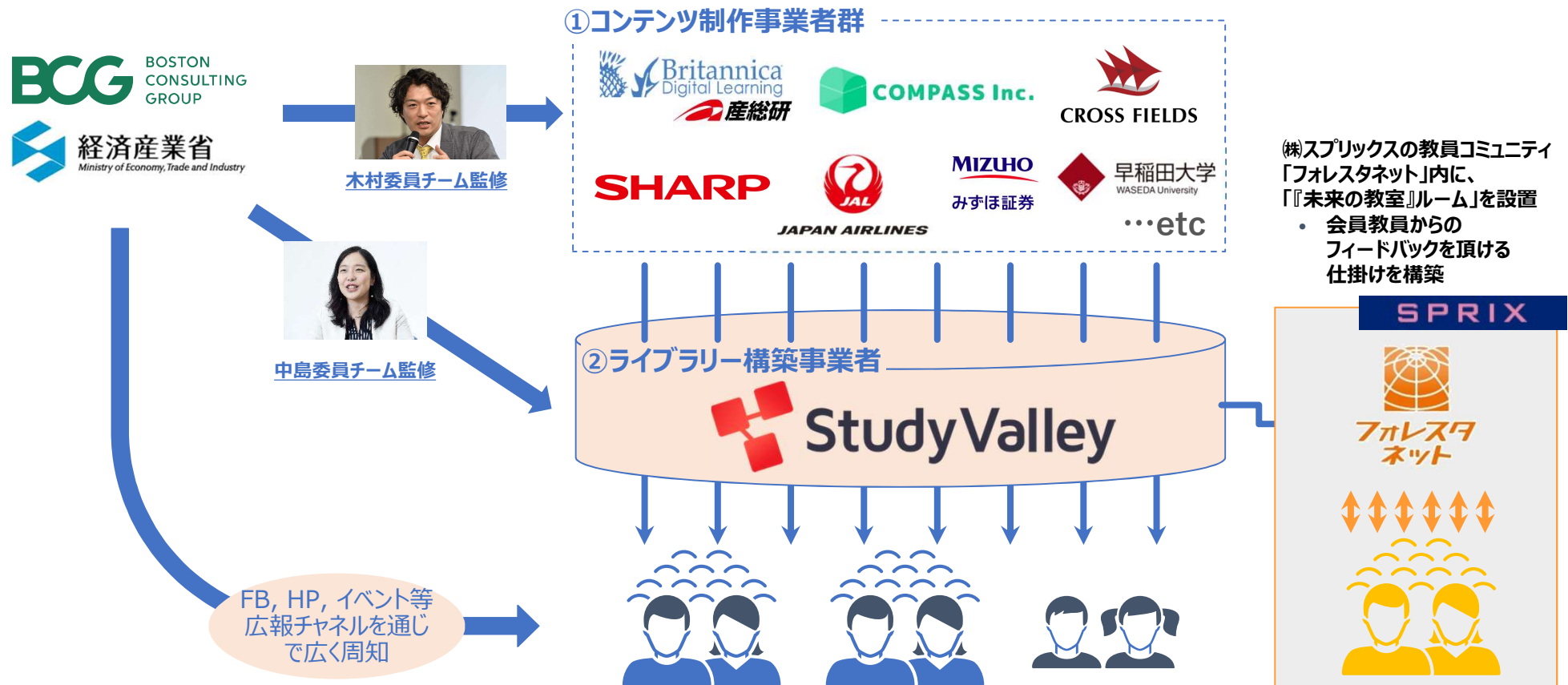


# STEAMライブラリー構築の全体像（イメージ）

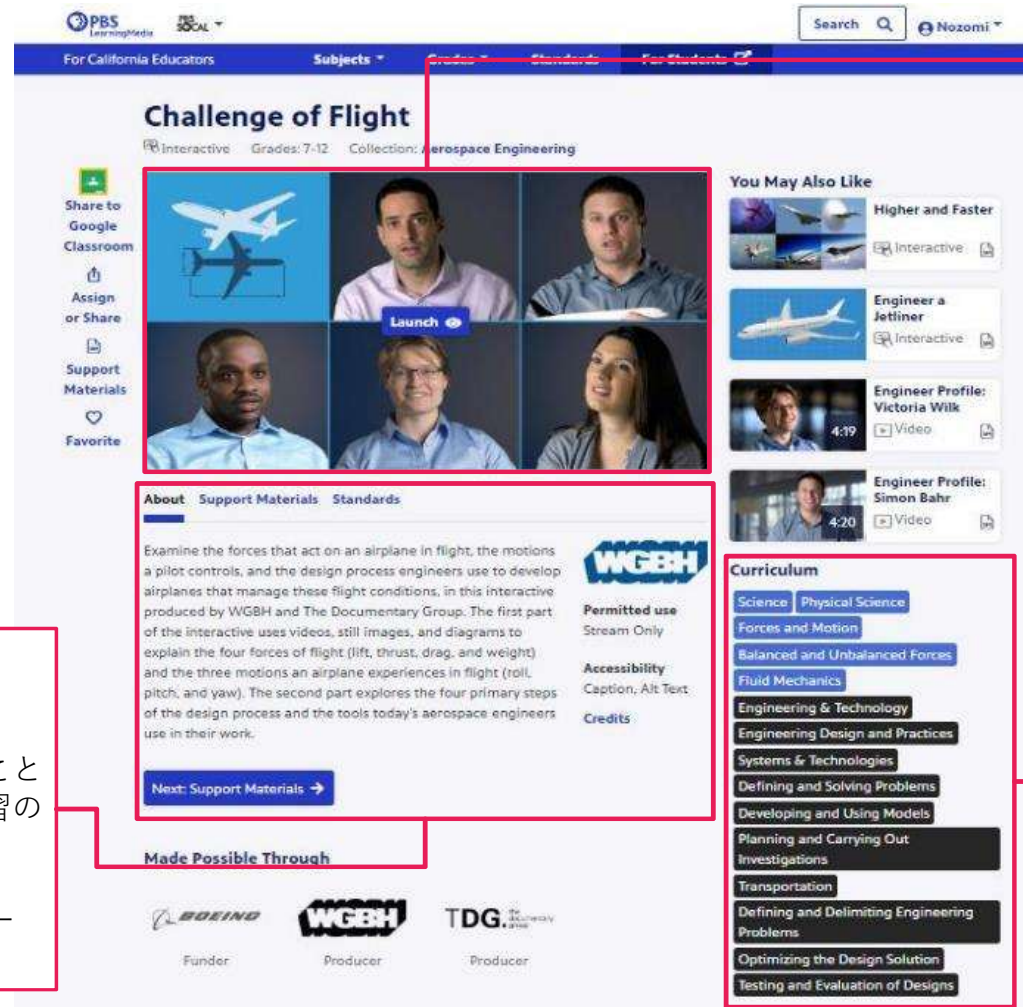
- 本年度中の「STEAM<sup>※</sup>ライブラリー」構築・公開に向け、①コンテンツ制作事業者群、②ライブラリー構築事業者と協力し事業を推進する。
- 掲載コンテンツと、デジタル・ライブラリーが生徒や教師のUI（User Interface）に適した形で開発されるよう、「未来の教室」とEdTech研究会の木村健太委員、中島さち子委員が中心となり、監修を実施。



※STEAM：科学(Science)、技術(Technology)、工学(Engineering)、人文科学(Art)、数学(Mathematics)を活用した文理融合の課題解決型教育。

## 経済産業省「STEAMライブラリー」の目指すもの

PBS Learning Media (米国) のような、『探究テーマと出会う動画』  
『学び方/教え方ガイド』の配信機能を装備する予定



- ① メインコンテンツ  
• クリックすると内容開始

- カテゴリ表示  
• 領域ごとに色分け  
- 青は科学  
- 黒はエンジニアリング&テクノロジー  
• 大カテゴリに加え、細分化された詳細カテゴリも表示

コンテンツ情報  
(詳細は後に記載)

- ② 概要  
• 本コンテンツで学べること  
• コンテンツの構造と学習の流れ  
③ サポートマテリアル  
④ 対応する教育スタンダード

たとえば、PBS Learning Media (米国)上のボーイング社提供コンテンツでは、  
「飛行機はなぜ飛ぶか」「飛行機はどう作られるのか」  
「次世代航空機のイノベーション」を入り口にして  
「物理」や「数学」を学ぶ仕掛けが提供されている。

