

好奇心を刺激する教科横断的な200の動画コンテンツと、
問い・ワークシート・評価をビルトイン
子どもたちが探究的な学びの基礎をトレーニング。

〈ご紹介動画〉



2022年
STEAM教育特別部門賞 受賞

①好奇心を育てる200個のトピック

探究的な学びは、子供たちの好奇心を刺激することから始まります。プログラミング、理科、社会、SDGs、健康&アートなどのSTEAM教科で、子どもたちに興味をもってもらえるトピックを、200個用意しています。

プログラミング

理科

社会

SDGs

国語

算数

英語

健康&アート

生活とコンピューター

私たちの生活と、コンピューターがどのように関わっているかな？家の中に入れば、気づかないところで、いろんなコンピューターにお世話になっている。私たちの生活とコンピューターの関わりについて、考えてみよう。

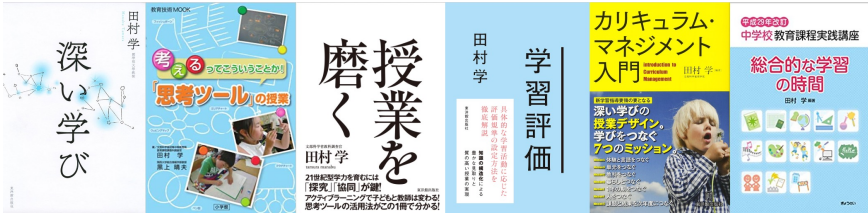
こんなことも調べてみよう

- コンピューターが生活から消えたらどうなるかな？
- 生活家電でよく聞くけど、コンピューターでどうなっているの？
- コンピューターが小さくなったのは、いつくらいから？

+ キーワードで調べよう！ + ワークシートに書こう！



教材アドバイザー
國學院大學教授／文部科学省視学委員
田村 学 先生



ボタンを押すだけで探究学習の授業をスタートできる仕組みです。

B市 教育委員会

ヒアリング調査 (n=1)

- 配布資料のシンプル化・学級ごとの梱包など、
教材配布の際に**学校負担を減らそうという配慮**が良かった。
- 教員向けの説明資料及び子ども用配布資料の作成をREKIDS社と教育委員会で協力して行った。配付や活用場面を具体的にイメージした資料作成ができ、**教員の教材研究や配布準備の負担軽減**につながったと感じる。
- 「なるほど！エージェント」の導入で探究的な学びの選択肢が増えた。
教材のテーマが多分野に渡り、様々な興味関心・学習ニーズに寄り添ったコンテンツがあるので、学校の教育目標の多様性に対応できるという点で、カリキュラム・マネジメントのサポートに繋がった。
- 各教材に適した思考ツールの案内や使い方の説明**があり、活用場面がイメージでき使いやすい。
- 市教委による事前確認を通して、**人権的な配慮をしたコンテンツ**を提供できた。
- 活用事例の共有を、学校間で行うことも活用推進に繋がりそうだと感じる。

①児童・生徒に学びたい時に学んで欲しいことを伝える



②ポスター掲示

②QRから使い方確認



③学習スタート・見守り



先生方の声を集めました

- 準備時間が少なく、探究がすぐに始められるのが良いです。
- 探究学習に最適なワークシートがセレクトされているので、使いやすいです。
使い方の動画がついていたので、初めてでも安心して使えます。
- 教員の要望に対して、すぐに意見を反映させてくださりありがとうございました。
- 操作スキルはまだまだ拙いながらも、夢中になって取り組んでいる様子が印象的でした。
- 貴重な機会をいただき、ありがとうございました。
少しずつでも、子どもたちの自信につながるいいなと思いました。
- どうやって問題を解決したらよいかが示され、それに従って子供たちが問題解決していくことで、問題解決の仕方が身に付いていくと思いました。