

8/3(土)・4(日)「School Maker Faire」開催 高校生が身近な技術や独自の視点を生かした作品を展示

株式会社ベネッセホールディングスの子会社、株式会社ベネッセコーポレーション（本社：岡山市、代表取締役社長：小林 仁、以下「ベネッセ」）は、2019年8月3日（土）・4日（日）に東京ビッグサイトで開催される「Maker Faire Tokyo 2019」に Platinumsmith スポンサーとして初出展をいたします。

また、同フェア主催者である株式会社オライリー・ジャパンのライセンスの下、会場内にて STEAM 教育（※）など先進的な学びに取り組む学校による作品展示「School Maker Faire」を開催します。複数校を集めての形式としては日本で初開催となる今回は、各学校ブースにて生徒たちが制作した作品を展示し、来場者にプレゼンテーションします。

※STEAM 教育とは、Science（科学）、Technology（技術）、Engineering（工学）、Art（芸術）、Mathematics（数学）の理数系の知識を横断的に活用する教育です。

【協賛と開催の背景】

「Maker Faire」は個人や企業が制作した作品を一般向けに展示紹介する世界的なイベントで、現在、世界 200 カ所で開催されています。日本では 2012 年のスタート以来、全国の学校、企業、一般の方々が参加し、ものづくりの楽しさを共有するとともに、新しい交流、アイデアなどを生み出す場としても注目されています。2018 年度の「Maker Faire Tokyo」には、約 24000 人が来場しました。

ここ数年ベネッセでは新しい学び分野である STEAM 教育にも力をいれており、通信講座「進研ゼミ」や学校向けにプログラミング教材の提供などを始めています。今回のイベント開催は、STEAM 教育支援の一環として、生徒たちの「Maker Education = ものづくりを通しての学び」の「ハレの場」を提供するものです。

【「School Maker Faire」の概要】

作品制作においては、決まったテーマはありません。生徒たちは自分たちで課題やテーマを設定し、自由な発想力で作品づくりをします。また展示では、生徒自身がその場で来場者に作品についてのプレゼンテーションをします。自ら説明をすることで、普段接する機会の少ない大人との交流が生まれ、生徒たちは新しい発見や気づきを得ることができます。

2 日目の 8 月 4 日（日）には、会場内ステージで学校ごとの制作発表会と表彰式を行います。式には審査員としてベネッセ以外の「Maker Faire Tokyo」協賛企業社員も参加し、さまざまな観点で、生徒たちが作品をブラッシュアップするためのフィードバックを行います。

なお、両日ともに、ベネッセ主催で夏休みの自由研究に役立つワークショップも行う予定です。



8/3(土)・8/4(日) 「School Maker Faire」取材ご案内

※取材申し込み：最終ページの「申込書」に必要事項をご記入の上、返信ください。

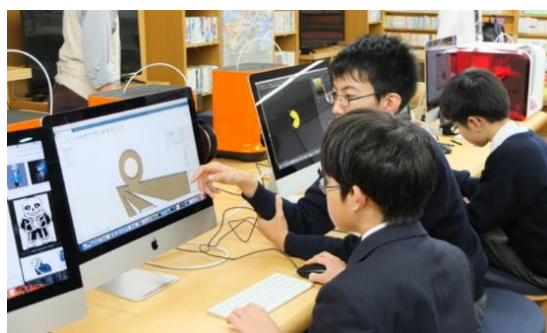
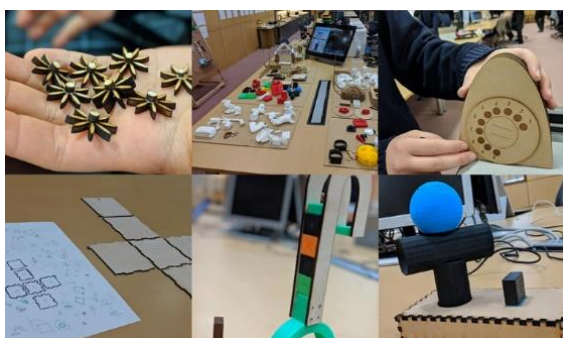
【主な見どころ】

●学校ブースでの作品プレゼンテーション <https://smft2019.benesse.co.jp/>

予定内容) 3Dプリンタを活用した作品、ICTテクノロジーを活用したゲーム、オリジナルデザインの「たいやき用の金型」、物理学や数学を応用したシミュレーション など

参加校

麻布中学校 麻布高等学校 / 工学院大学附属中学校・高等学校 / 湘南学園中学校高等学校 / 聖光学院中学校高等学校 / 愛知県立高浜高等学校 / 豊島岡女子学園 中学校 高等学校
広尾学園 中学校 高等学校 / 鵬翔高等学校



●制作発表会・表彰式

8/4(日) 14:00~14:50

会場内メインステージで実施する、生徒による作品プレゼンテーション。表彰式では協力企業社員による講評や・ゲストスピーカー（日本STEM教育学会顧問：赤堀 侃司氏）による講評を実施。

●参加生徒たちによる会場内協力企業ブース訪問ツアー

ベネッセ担当社員とともに生徒たちが協力企業のブースを巡り、最新技術に関して質疑応答を行う。会期中に計3回実施予定。

●子どもむけワークショップ（事前申し込み制・有料）

micro:bit（※）とLEDつきのキットで、腕につけられるアクションメーターを作るワークショップを開催します。対象年齢は小学4年生～中学2年生。

※LEDやボタン、加速度センサーや磁力センサー等がついた小さなコンピューター。プログラミングで操作することができ、ゲームを作ったり、モーターなどを接続してロボット等の動くものを作る基盤にも使えます。



【開催概要】

日 程： 2019年8月3日(土) 12:00～19:00 / 2019年8月4日(日) 10:00～18:00

会 場：東京ビッグサイト（東京国際展示場）西3・4ホール（〒135-0063 東京都江東区有明 3-11-1）

主 催：ベネッセコーポレーション

※School Maker Faire は株式会社オライリー・ジャパンのライセンスの下、株式会社ベネッセコーポレーションが主催しています。

特設 WEB サイト：<https://smft2019.benesse.co.jp/>

【プログラム】 ※入退場自由となります。スケジュールと内容は当日の状況によって変更する場合がございます。

8/3（土）

12:00～ 開会。作品展示、開始。
13:00～14:00 ワークショップ開催（子ども向け）
14:30～15:30 協力企業ブース訪問ツアー①
15:30～16:30 ワークショップ開催（子ども向け）
17:30～18:30 協力企業ブース訪問ツアー②
19:00 閉場。作品展示、終了。

8/4（日）

※作品展示内容は1日目と同じです。湘南学園高等学校は初日のみ出展の予定です。

10:00～ 開場
11:00～12:00 ワークショップ（子ども向け）
12:00～13:00 協力企業ブース訪問ツアー③
14:00～14:50 生徒たちによる制作発表会・表彰式・ゲストスピーカー講評
14:00～15:00 ワークショップ（子ども向け）
15:30～16:30 ワークショップ（先生向け）
18:00 閉会

【入場料】

[前売] 大人 1,000円 / 18歳以下 500円 [当日]大人 1,500円 / 18歳以下 700円

※「School Maker Faire」入場料は、「Maker Faire Tokyo 2019」入場料に含まれます。

<参考情報：ベネッセの取り組み>

「進研ゼミ 小学講座」でのプログラミング教材提供

「進研ゼミ 小学講座」では、小学3年生以上の会員向けに、プログラミング教材「プログラミングワールド」を提供しています。この教材は、初めてプログラミングに触れる生徒が、自ら学び、解決すること、作ったプログラムを親子で楽しみ、プログラミングの価値に触れることを大切にしたい、オンライン教材です。（「進研ゼミ 小学講座」の受講費内サービス）。

はじめてのプログラミング



ロボットをキミのプログラムでゴールまで動かそう！
はじめてでも、楽しくかんたんにプログラミングできるよ。

めいろ 電気迷路エンジニア



見習いロボットのロビィに指令を出して、電球をつけてまものを
やつけたり、岩をくだいたりしながらゴールへつれて行こう！

全国の小学校約 1,600 校にて、ICT サポータによるプログラミング教育支援を開始

ベネッセの ICT サポータ（支援員）を派遣している小学校約 1,600 校を対象に、プログラミング教育の教材と独自で開発したテキストおよび指導書を無償で提供し、ICT サポータの授業支援と組み合わせたプログラミング教育支援を 2019 年 4 月より開始しています。

■プログラミング教材の概要

2017 年度に開発した「プログラミングで育成する資質・能力評価規準」（※1）に基づき、年間指導カリキュラムを開発しました。小学校向けのカリキュラムは MIT メディアラボが開発したプログラミング言語学習環境である「Scratch」（※2）を活用しています。今後、ベネッセの ICT サポートを利用する学校向けに、児童用テキスト、教師用指導書、専用プログラミングコンテンツを無償提供（※3）します。

※1 「プログラミングで育成する資質・能力の評価規準（施行版）」

<https://beneprog.com/wp-content/uploads/2018/01/ver1.0.0.pdf>

※2 Scratch <https://scratch.mit.edu/>

※3 現在、ICT サポータを導入いただいている小学校約 1,600 校向けに 2020 年度末まで無償提供。それ以降の提供については未定。