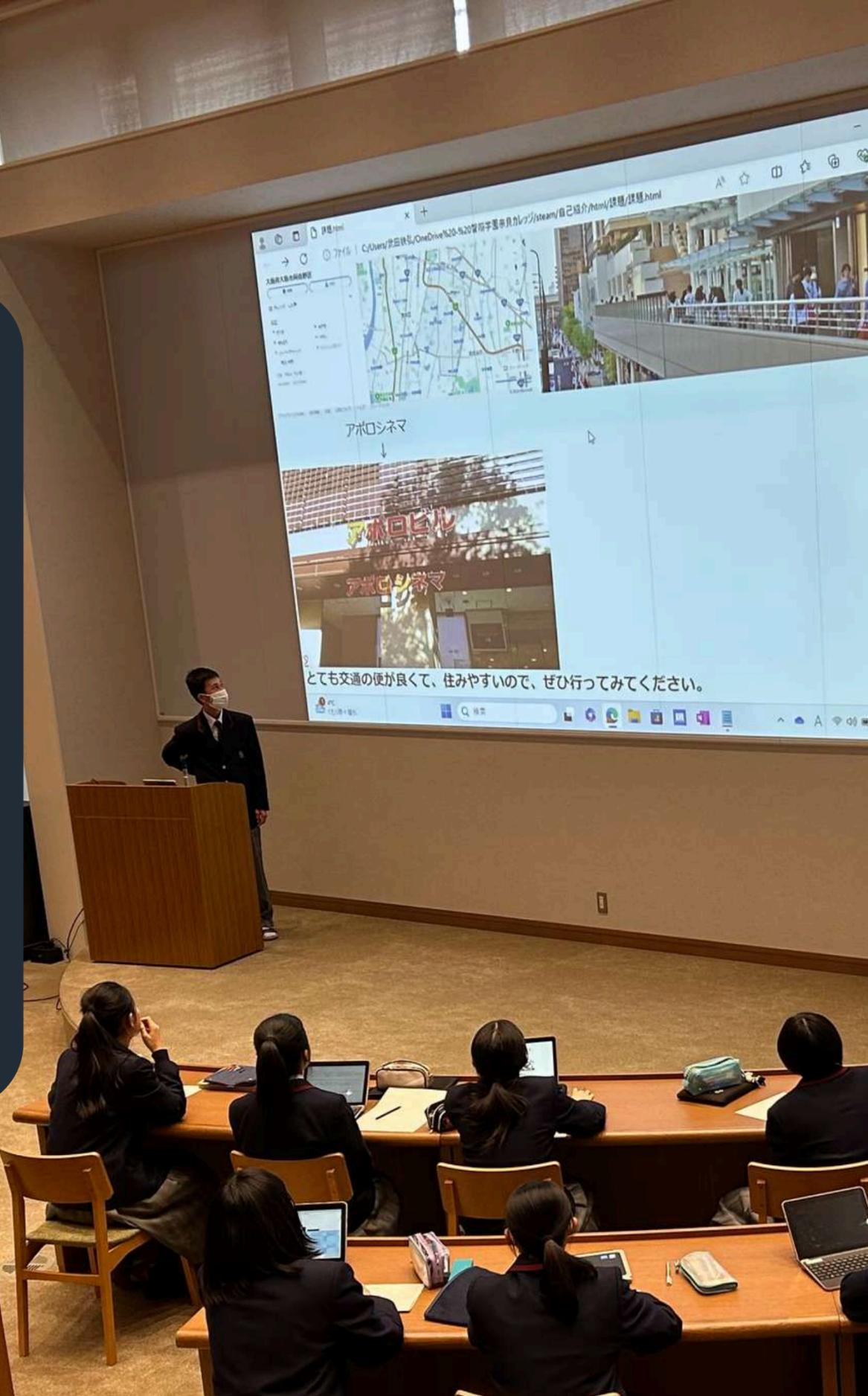




智辯学園奈良カレッジ中学部・高等部

STEAM探究 プログラムのご案内

変化の激しいこの時代を、力強く生き抜くためのスキルを磨く！



※ 生徒たちにとって、より充実した教育活動とするべく、常に改善を模索しております。そのため、本資料に記載された内容につきましては、予告なく変更が行われる場合がございます。

何卒、ご理解ご協力をお願い申し上げます。

01 本学の教育理念

02 一貫贯通のSTEAMプログラム

03 STEAM探究の目的

04 S総① (中1)

05 S総② (中2)

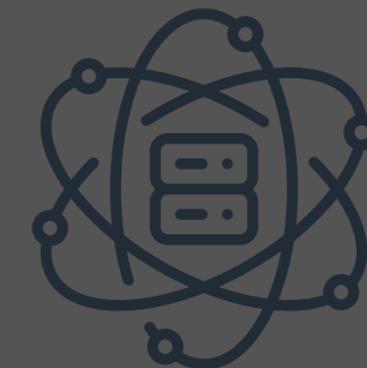
06 S総③ (中3)

07 S探Ⅰ (高1)

08 S探Ⅱ (高2)

09 S探Ⅲ (高3)





不易

本学の教育の核

「感謝の心」と「確かな学力」

宗教的
情操教育

きめ細やかな
進学指導

流行

この時代を生き抜く力

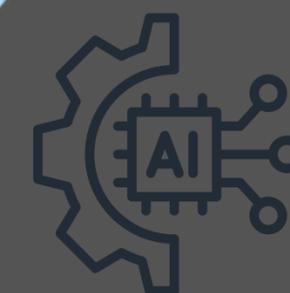
AI, ICTリテラシー

協働する力

アントレプレナーシップ

デジタルな創造力

グローバルな意識



02 一気通貫のSTEAMプログラム

※ 高3以外は、在籍全生徒**必履修科目**として設置される。

「総合」プログラム（中学部）

中1： **デジタルコラボレーション**
デジタル表現と協働

中2： **メディアエンジニアリング**
デジタル表現と思考

中3： **アクティブリサーチ**
社会課題の検討



「探究」プログラム（高等部）

高1： **デジタル
ストラテジー**
探究のための一歩進んだ方法論の学習

高2： **デジタル
ソリューション**
グループによる課題設定の探究活動

高3： **フューチャーデザイン**
※選択履修 進路選択 × 探究

STEAM探究の目的

何はともあれ
課題を発見する
所から全ては始まる

課題の可視化
解決への道筋の模索

実装スキルのレベルが
課題解決レベルを左右する

良い商材も
知られてなければ
ないのと同じ。



情報共有

ビジネスと
する意識

統計・作図等

プログラミング
3Dモデリング
作図・作画

等

動画
WEBサイト

デジタル表現と協働

中1

プレゼンテーション

資料作成

PowerPoint

Canva

情報共有

OneNote等

WEB制作

HTML, CSS

画像加工

情報発信・共有は、協働学習の第一歩である
プレゼンテーションの作成と発表を通じてその
体験をしつつ、PCの基本的な操作方法 学ぶ。

簡単なHTMLやCSSなどに触れることで、WEB
の基本的な仕組みを学びつつ、自身で作成する場
合は、コンテンツの制作も含め、行ってゆく必要
があることを体感してもらおう。

デジタル表現と思考 中2

動画制作

デザイン・レタッチ

プログラミング基礎

プロクラ

(minecraftでプログラミング)

近年はWEB以上にSNSでの発信がさかんである。より発信力の強い手段である「動画」の扱いを実際の制作を通じて学ぶ。

1年時に引き続きWEBの制作を行うが、そこで使われる画像素材等を自作するためのスキルを習得する。またWEBにおけるプログラミングの役割を体験する

Minecraft Education版を使って、プログラミングの基本的な考え方を学ぶ。

社会課題の検討

中3

プログラミング基礎2

Scratch

Java Script

データ分析 基礎

EXCEL

課題解決のためのICT基礎スキルに加え、社会課題の学習やキャリア学習・起業学習なども扱い、習得したスキルを利用し深めてゆく取り組みを行う。

前年度の取り組みを受け、今回はビジュアル言語テキスト言語で「実装」するところまでを行う。

提示されたテーマに基づき、表計算とグラフ作成の練習をEXCELを使って行う。フェルミ推定などを用いた「起業」シミュレーションも行う。

理数探究基礎

高1

AIチャレンジ！

機械学習によるAI実装を
実習的に学ぶ
生成AIも取り扱う

データ分析 実習

EXCEL

プログラミング実習

Python

AI機械学習や統計操作など課題解決に取り組む探究活動で利用する一歩進んだPCスキルと方法論を学ぶ。

AIについて、課題設定から実装までを実習的に学ぶプログラムに取り組む。生成AIも扱う。

EXCELの発展的な機能を利用し、データベースの構築と分析の手法を学ぶ。

機械学習等でよく利用されるPythonの基礎を、processing等も活用しながら学習する。

テクノロジーを利用した課題解決の発想を考える。

興味関心の共通するメンバーでグループをつくり（個人でも可）
テーマを決めて探究する。以下のいずれの手法でもよい。

- ① 課題を先に決め、それを解決するための手法を検討する。
- ② 利用する機器やソフトウェアをまず決め、それで何ができるかを検討する。

※ よりよい教育活動を模索するために、内容は予告なく変更される場合があります。

年間の流れの概要



グループ活動

テーマ
設定

グルー
プ編成

グループ
課題設定

探究活動

中間報告

最終報告

一斉講義

大学等、外部講師による最先端の内容に関する出張授業等を、
適時配置してゆくことも想定。

-  全員履修ではなく、選択履修
-  大学入試で、総合型選抜・小論文対策等に対応した探究活動プログラム
-  自身の進路やキャリア形成にかかわるテーマの個人探究を扱う。
-  自身の進路と「テクノロジー」を融合させたテーマを設定してもらう。

新しい技術

メタバース

生成AI

やってみる?

YES

思考が変わる

行動が変わる

変わらない日常

NO

可能性

が変わる

LIVE2D



ロボット
ドローン

2025年度本格始動!

智辯学園 奈良カレッジ
STEAM探究プログラム

```
int main(void) { printf(
  "あなたも変わってみませんか?");
  return 0; }
```