

令和５年度（2023年度） 地域を創造する人材育成の推進 実施要項
～起業家教育の視点からのSTEAM教育の展開～

1 目 的

これからの時代を創る地域の担い手となるために必要とされる、情報収集・分析力、判断力、実行力等の起業家的資質・能力を身に付けた人材育成の推進に向けて、ビジネスゲームを教材とした探究的・体験的な学習活動を取り入れた実践的指導力の向上を図ります。

2 主 催

北海道立教育研究所

3 期 日

- (1) 令和５年（2023年）11月13日（月）～11月30日（木） オンデマンド型研修
- (2) 令和５年（2023年）12月８日（金） 集合型研修
- (3) 集合型研修以降 職場実践（自己研修）

4 実施方法及び会場

(1) 実施方法

本講座は、全２回で構成されています。１回目の研修はオンデマンド型研修、２回目の研修は集合型研修により実施します。

(2) 会 場

- ア オンデマンド型研修
各受講者の勤務校（勤務校にしながら受講することが可能です。）
- イ 集合型研修
北海道立教育研究所（江別市文京台東町42番地）

5 参加対象

起業家教育の視点から地域人材育成の推進を図る高等学校教諭 28名

6 研修内容及び日程（職場実践（自己研修）を除く）

11/13（月）～11/30（木） オンデマンド型研修	12/8（金） 集合型研修
講義① 〔15分〕 「起業家教育とSTEAM教育」	受付〔8:45～8:55〕 オリエンテーション 〔9:00～9:10〕
講義② 〔10分〕 「ビジネスゲームとは」	講義 〔9:10～9:30〕 「生徒実習システムについて」 【第2実習室】
講義③ 〔20分〕 「『戦略MG』について」	説明 〔9:30～10:15〕 「『戦略MG』の実践に向けて」 【第2実習室】
	演習① 〔10:30～12:00〕 「ビジネスゲームを活用した授業づくり」 【第2実習室】
	昼食・休憩 〔12:00～13:00〕
	演習② 〔13:00～14:15〕 「ビジネスゲームを活用した授業づくり」 【第2実習室】
	演習③ 〔14:30～15:45〕 「ビジネスゲームを活用した授業づくり」 【第2実習室】
	協議 〔16:00～16:40〕 「地域を支える人材育成」 【第2実習室】
	振り返り・まとめ 〔16:40～17:00〕 「研修の振り返りと今後の取組」 【第2実習室】

7 持ち物

- ・高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説 総合的な探究の時間編

8 事前課題

- ・起業家教育等に関するアンケート

9 その他

(1) 申込み時の留意事項

- ・研修終了後、当ホームページに研修の様子を掲載させていただきます。
そのため写真に顔等が映り込む場合がございますので、あらかじめ御了承ください。

(2) 受講時の留意事項

- ・オンデマンド型研修の受講方法は、別途連絡します。
- ・受講者としてふさわしい服装で受講してください。
- ・本研修講座で使用する配信画面、配信動画等を無断で録画（スクリーンショットでの撮影を含む）、録音、ダウンロードしないでください。