岡山県教育委員会 主催

岡山県STEAM教育フォーラム2026

学びの未来を共創する



これからの時代に求められる「学びの場」のつくり方

社会やAI環境の変化に伴い、生徒の探究心や創造性を育むSTEAM教育、産官学連携の広がりを踏まえた教員の新たな役割が求められています。本フォーラムは、第一線で活躍する講師の基調講演や県内外の実践事例、生成AI等の体験ワークショップを通じ、教員自身の授業観をアップデートするプログラムです。

11.27 金

10:00–16:30
（受付開始時間 ▶ 9:30~）

持ち物：PC・タブレット等端末

参加無料

定員
現地参加 200名
参加対象者：高等学校等の教員
大学、企業、教育関係者、一般の方の参加も可能です！

会場
岡山コンベンションセンター 3F コンベンションホール
（〒700-0024 岡山県岡山市北区駅元町14-1）





基調講演（10:15~）

STEAMがひらく 創造的な 学びの未来



中島 さち子 氏

STEAM教育者／数学研究者／音楽家
（株）steAm 代表取締役
大阪・関西万博 テーマ事業プロデューサー
内閣府 STEM Girls Ambassador

詳しくはこちらをチェック！

情報は随時更新いたします。
ワークショップや実践発表の詳細は
こちらをご確認ください。

お申し込みはこちら

締切 **11.24 火**

※途中入退室可能

タイムスケジュール

9:30	受付開始
10:00	開会・オープニング
10:15	基調講演
11:15	休憩
11:30	STEAM教育実践発表
12:20	休憩（昼食）
13:20	ワークショップ 第一部「STEAMカード」
13:40	ワークショップ 第二部（選択制）
15:15	休憩
15:30	パネルディスカッション
16:15	閉会挨拶
16:30	終了

STEAM教育実践発表（11:30～）

地域や行政と連携した先進的な県外事例と、岡山県内校のリアルな実践を発表します。探究を起点とした地域連携や学校の支援体制、現場の課題や試行錯誤のプロセスを通じて、STEAM教育が生徒にもたらす成長と変化を学びます。

県外事例

【大阪府】
大阪府立桜和高等学校 教諭　伴田 実 氏
わたしの「好き」から世界を変える

【加賀市】加賀市教育委員会
教育推進プロジェクトマネージャー　寺西 望 氏
市が一体となって取り組む小中一貫「加賀STEAMプログラム」

県内事例

- 岡山県立倉敷天城高等学校
- 岡山県立瀬戸高等学校

ワークショップ（13:20～）

生成AIやプログラミングなどの先端テクノロジーを実際に手を動かして体験します。授業や校務で使える実践スキルを身につけるとともに、生徒の試行錯誤や問いを深める授業デザイン力を高めます。

第一部（13:20～）



STEAMカード

課題カードに対して、STEAMカードを組み合わせ、領域横断から生まれる新しい解決アイデアを楽しむゲームです。

第二部（13:40～）　選択制です。下記のいずれかから1つお選びください。



①生成AI×データサイエンス

生成AIを「答えをくれる機械」から「一緒に考える相棒」へ！ビッグデータと掛け合わせ、データから何を見出し、どんな「問い」を立てるかを実際にプチ体験します。



②生成AI x p5.js（ウェブアプリ）

プログラミングや数学で動き出すアートやシミュレーションを制作！生成AIも活用しながら作品を生み出し、教科を横断する創造的な授業づくりのアイデアを体感します。



③フィジカル（物理的・身体的世界）メディア：SPACEBLOCK®

LEDアニメーションやセンサーを組み合わせたメディア創りに挑戦！遊びながら「試す・考える・創る」を繰り返し、プログラミング×ものづくりの探究の可能性を広げます。

※ワークショップには定員があります。超過した場合は運営側で調整します。

パネルディスカッション（15:30～）

地域・学校でともにつくるSTEAM教育の可能性

1日の学びを振り返りながら、明日から自校で取り組むための具体的な見通しとヒントを探ります。



モデレーター
中島 さち子 氏



登壇者
岡山大学 教授
岡山県STEAM教育アドバイザー
稲田 佳彦 氏



登壇者
岡山トヨタ自動車株式会社
代表取締役社長
梶谷 俊介 氏　ほか

主催：岡山県教育委員会　企画協力：株式会社steAm　運営：株式会社クラビズ　お問合せ：080-3095-1257（担当：髙橋）