

デジタルスペースの整備

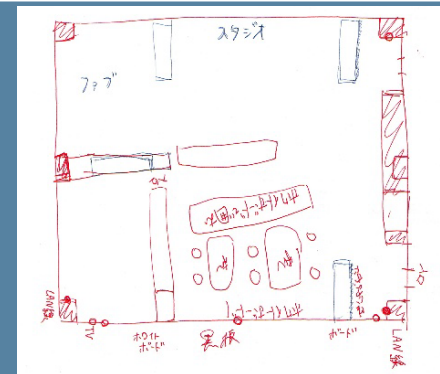
STEAM Lab.



樟蔭高等学校



生徒の手で創る学び場



学校の空き教室などを有効活用。
学び場のレイアウトの図面(上図)・用途などは、生徒によって立案・作成する。
図面を元に内装の作業についても生徒が主導となり作業を進めていく。
そのため、発展途上で完成しない教室として進化を続けている。生徒自身が考案した学び場で誰でも来ればものづくりができ、探究活動が取り組める

活用事例

- 基礎スキル習得後に身の回りの問題解決へ向けた取組を実施
- 止まったものづくりから、動くものづくりへと基礎から発展へ取組のレベルも上げていく
- プロトタイプ思考で成功へ導く活動を実施

STEAM Room





整備している機器について



高性能デスクトップ

メモリ16GB
グラフィックボード

3Dモデル・動画編集



ラップトップPC

Windows機
MacOS機

プレゼン・動画編集



ミーティングボード

55インチ(Windows)

オンライン交流



4K映像無線伝送機

送信機・受信機セット

プレゼン・授業配信



3Dプリンター

単色高速モデル

デジタルものづくり



レーザーカッター

CO2レーザー機

デジタルものづくり



3Dスキャナー

Mac/Windows対応機
iPadOS対応機

3Dモデリング



照明機材

LED照明セット

動画コンテンツ作成



整備している機器について



3Dプリンター

多色印刷モデル

デジタルものづくり



HDMI入力録画機

4K対応の録画機

動画コンテンツ作成



カッティングマシン

ステッカーのカット
アイロンシートのカット

デジタルものづくり



ペンタブレット

液晶ペンタブレット
ペンタブレット

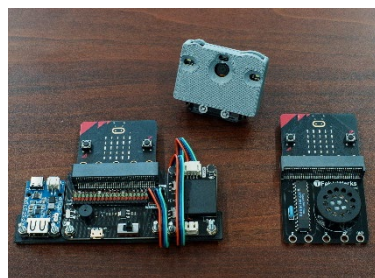
デジタルものづくり



MIDIキーボード

鍵盤モデル
タッチパッドモデル

DTM・作曲



AIモジュール

ハスキーレンズ
音声認識モジュール

プロトタイピング



スクーミースポット

プロトタイピングツール
SchooMyボード

プロトタイピング



大判プリンター

A1対応・スキャナー付

ポスター制作