

\*本プレスリリースはレゴエデュケーションが2019年4月2日（NY現地時間）に英語で発表を行ったプレスリリースを日本語に翻訳・再編集したものです。オリジナルのプレスリリースの正式言語は英語であり、この内容および解釈については英語版が優先されます。

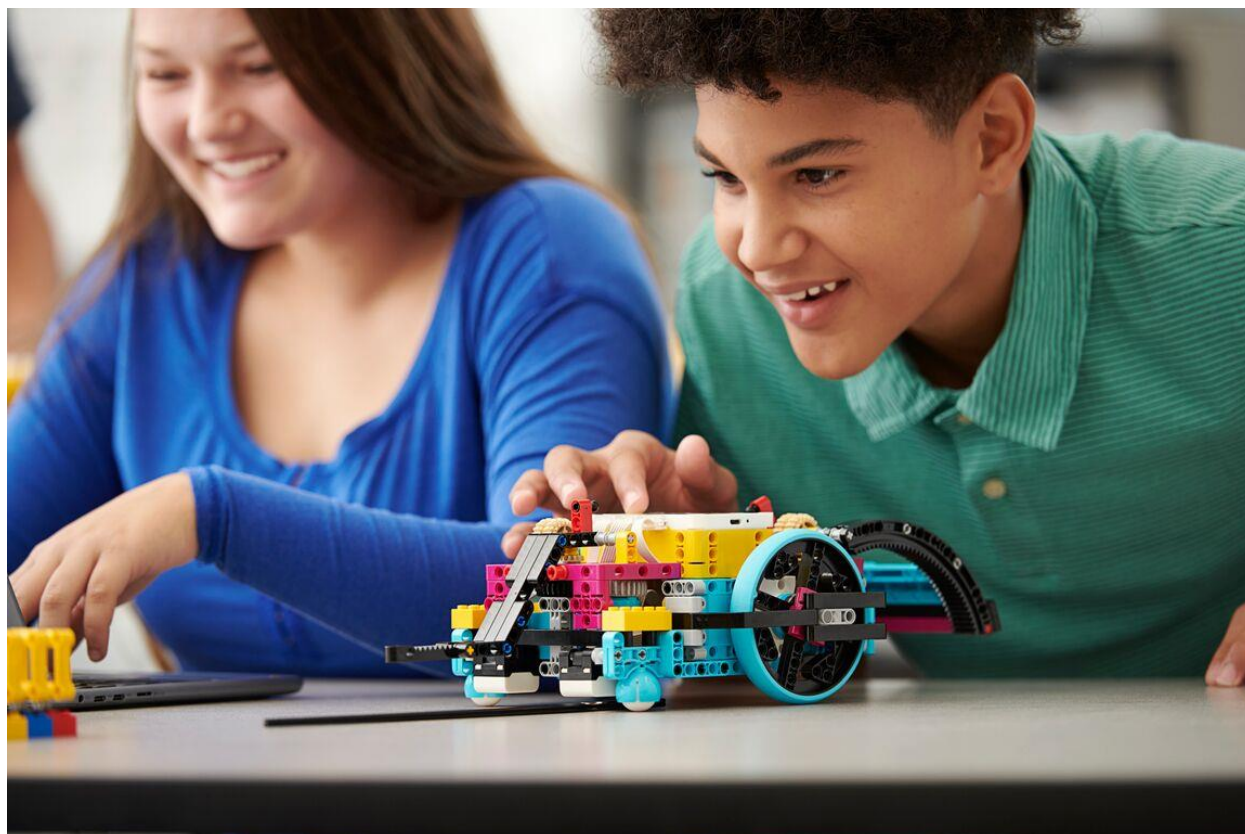
## **レゴエデュケーションが、STEAM教育を加速するプログラミング教材 新製品「レゴ®エデュケーション SPIKE™ プライム」を発表**

**体験型とデジタル要素を組み合わせた新たなプログラミング学習ツール**

**SPIKE プライム、日本では今夏に発売予定**

**STEAM 関連教科における子どもたちのグローバル学習自信度調査の結果も公表**

レゴ社（本社：デンマーク）の教育部門である[レゴエデュケーション](#)は、「STEAM教育」（※）に焦点を当てた実体験型学習ツールの製品群に、「レゴエデュケーション SPIKE™ プライム」が新たに加わることを、本日発表しました。SPIKE プライムでは、プログラミング言語 Scratch を使い、「SPIKE」アプリを通してレゴブロックやプログラミングツール、コアユニット、センサー、モーターを組み合わせ、制御することができます。SPIKE アプリでは、プログラミング機能に加え、実社会につながる多彩なカリキュラムが収録されています。カリキュラムは、45分の授業時間で構成されており、教師が SPIKE プライムを授業でより活用しやすいよう設計されています。



SPIKE プライムは、レゴ エデュケーションがデザインした新しいプログラミング学習ツールです。年齢や経験にかかわらず、誰もが直感的に使える体験型とデジタル型の学習を併用したアプローチであり、学習者は SPIKE プライムを使うことにより、テクノロジーを活用した STEAM 学習に自信を持って積極的に取り組むことができるようになります。新製品発表と同時に公表された、Harris Insights & Analytics が実施したグローバルでの[学習自信度調査](#)によると、手を使った実体験型学習は生徒の自信を高める効果があるという結果が出ています。87%の生徒が、実体験型学習の要素があると、より多くの情報を学べ、記憶に残ると回答しました。また93%の保護者が、実体験型学習は子どもたちの将来へ向けた知識の習得に役立つと答えました。実体験型学習の重要性が明らかとなったのに対し、それに取り組むための時間が十分に確保されていると答えた教師は、全体の40%に留まりました。

STEAM 学習に限ると、STEAM 関連教科に対する生徒の自信を高める最適な方法は、実体験型学習プロジェクトに他の生徒と協力して取り組むことだという意見で、教師と保護者が一致しています。また、同調査では、STEAM に関連する教科に自信のある生徒は、学校生活の全体を通して学習意欲が高く、新しいことを楽しみながら学ぶ傾向にあることが分かりました。今回新たに加わった SPIKE プライムを含むレゴ エデュケーションの製品群は、課題解決型のアクティビティで構成され、子どもたちの成長をサポートし、創造力やコラボレーション能力、問題解決能力を伸ばす手助けをするようデザインされています。

自信を培うことにより生徒の学習意欲を高めたり、授業に STEAM 学習を取り入れたい教師を支援したりするため、レゴ エデュケーションは世界中の学校を対象に、SPIKE プライムを含む一連の実体験型学習ツールを使い、学習意欲の向上を図るツールキットやワークショップ「Confidence in Learning」を提供します。全ての生徒が参加できる実体験型の STEAM 学習を授業に取り入れ、生徒たちが学びを通して自信をつけていくことができるよう、レゴ エデュケーションが STEAM 教育に取り組む教師をサポートします。

レゴ エデュケーションのプレジデントであるエスベン・スターク・ヨーゲンセンは、次のように述べています。「世界的に見ても、11～14 歳の年頃の生徒は、難しい問題に直面しています。子どもたちはこの年頃から、学びに対する意欲を失い始めます。[学習自信度調査](#)では、多くの生徒が、何かしら一度でも失敗をすると、もう一回挑戦してみようとは思わなくなるという結果が出ています。こうした子どもたちが、SPIKE プライムを使った授業を体験すれば、様々な解決策を見出したり、新しいことに挑戦したりする意欲が湧き、最終的に学習に対する自信が高まっていくことでしょう。教師にとっての最大の課題は、時間の制約です。レゴ エデュケーションが提供するレッスンプランや教材、学習モデルを活用すれば、SPIKE プライムを授業に取り入れやすくなります」。

ヨーゲンセンは、「レゴ エデュケーションのミッションは、未来を作る力を芽生えさせ、育てることで、全ての子どもたちを成功へと導くことです。これを果たすのがまさに SPIKE プライムです」と付け加えました。

SPIKE プライムには、デザイナーや教育者、テクノロジーの専門家からなる国際的なチームによる、レゴ エデュケーションの 40 年近くにわたる商品開発で培った知見が結集されています。現場の教師や教育に携わる専門家達が作成した、STEAM レッスンプランが追加されており、様々なモデルを組み立てることができます。教師は実体験型の STEAM 学習をカリキュラムに取り入れることで、生徒が授業に積極的に参加し、STEAM 関連の各科目に強い関心を持つように導くことができます。

SPIKE プライムの各セットは、523 個のレゴブロックで構成されています。その中には、レゴ エデュケーションとレゴグループが新しく開発した、革新的な 11 種類のパーツ「レゴの遊びのシステム (LEGO System in Play)」が含まれており、それらは SPIKE プライムで初めて公開されます。新しいパーツには、「レゴ・テクニク」とレゴのシステム・プラットフォームを基盤とした、体系的な創造性と組み立ての可能性を広げる、インテグレート・ブロックなどが含まれます。

「SPIKE プライム」は、日本を含む世界各国で、2019 年 8 月末までに発売される予定です。

※科学 (Science)、技術 (Technology)、工学 (Engineering)、アート (Arts)、数学 (Mathematics) の頭文字を取った、各分野を融合させた総合的な学習を指す言葉

### 『レゴ® エデュケーション SPIKE™ プライム』の概要

**名称：**レゴ® エデュケーション SPIKE™ プライム

**発売予定：**2019 年 8 月末までに販売開始の予定

**対象：**小学校高学年以上 (中学校、高校含む)

**セット内容等：**

- ・ 523 ピースのブロック (別売りの SPIKE プライム拡張セットは 603 ピース)
- ・ アプリには 4 つのユニットと 33 種類のレッスンプランと参考モデルが含まれる
- ・ USB・Bluetooth 対応

**メモリー：**32MB

**対応プログラミング言語：**Scratch

**言語：**日本語対応 (その他 16 言語対応)

**URL：**<https://education.lego.com/ja-jp>



## レゴ エデュケーションについて

レゴ エデュケーションは、LEGO®ブロックシステム、ハードウェア、ソフトウェアをベースに、遊びながら学ぶ実体験型の STEAM 学習を、学校およびアフタースクール向けのプログラムや競技会を通じて、幼児や小学生、中学生、高校生と、その教師に提供しています。このようなソリューションは、生徒が協力し合いながら積極的に学習する環境を作り出します。生徒は将来に向けたスキルと生涯にわたる学習意欲を養い、学習や問題解決に向けた自信を培っていくことで、生涯にわたる成功に向けた準備を整えることになります。

レゴ エデュケーションは、レゴ社の教育部門として 1980 年に設立されました。現在では世界 85 カ国以上の教育機関に、レゴブロックを活用した実体験型の教材とカリキュラムを提供しています。レゴ エデュケーションは、誰もが馴染みのあるレゴブロックと最新のデジタル・ソリューションを組み合わせた教材の提供により、子どもたちが積極的に授業に参加し、コラボレーションしながら問題解決に取り組む力を培う環境作りを支援しています。

LEGO, the LEGO logo, the Minifigure and the SPIKE logo are trademarks and/or copyrights of the LEGO Group. ©2019 The LEGO Group. All rights reserved.

###

### 【報道関係者の問い合わせ先】

レゴ エデュケーション 広報代行 アシュトンコンサルティング

電話: 03 (5425) 7220 Email: LEGOeducationJapanPR@ashton.jp