

教育情報 No.22

Educational information

- 02. 社会で求められるものとは
株式会社goen®
主宰 森本 千絵
- 04. STEAM教育の課題と展望
兵庫教育大学
名誉教授 福本 謹一
- 06. 世界を広げるSTEAMの視座
大分大学大学院 教育学研究科
教授 竹中 真希子
- 08. 自立した生徒の育成を
めざしたSTEAM教育
徳島県板野郡松茂町立松茂中学校
教頭 田村 浩志

巻頭インタビュー
株式会社 goen® 主宰
森本千絵さん

特集

AI時代を生き抜く力 ～STEAM教育～

日文的 Web サイト

日文 🔍



※本冊子掲載二次元コードのリンク先コンテンツは予告なく変更または削除する場合があります。
本資料は、一般社団法人教科書協会「教科書発行者行動規範」に則り、配布を許可されているものです。



心が動く、その先へ。

日本文教出版



社会で求められる ものとは

株式会社 goen° 主宰 森本 千絵さん

教科書って……

学生時代はみんな同じ教科書を使うことに「なぜだろう?」と思っていました。だから自分に合うノートの取り方だったり、市販の参考書を買ってみたり、教科書はそれ以外のものに関心をもつきっかけを与えてくれました。先生が、教科書をもとに黒板に要約を書いています。先生はそれを自分のノートに真似して書いていました。先生の字の癖までもきっちりと真似して書いていたので、みんなから「ノート見せて!見せて!」と言われるようなノートでした。それもあって、ノートに整理をするのが好きでした。私にとっての教科書は自分で書いたノートでした。

卒業して年月が経ち、今は一児の母となり、娘の教科書を改めて見てみると、「こんなことも載っていたんだ!こんな大きさでまるで図鑑のよう」。世界中さまざまなものを見てきたけれど、この一冊にきれいに整理されて載っていて、「なんでもつたいないことをしたのだろう」と思い、「デザイン事務所に教科書を置いておきたい!」と自分の気持ちが変化していることに気付きました。外の世界を多面的、多角的に見てきたからこそ、この教科書の中に大事なものが詰まっていることがわかったのです。

豪快な子ども時代

小学生のころ、ある時、針金の山を見ると「きれいだな。ふわふわした綿のベッドだ!」と思い、そこに思い切ってダイブ!!途端に、身体中に傷ができて病院に連れていかれて指を縫いました。

また、宛先に男子、差出人を出席番号順に女子の名前を自分も含めて全員分のラブレターを書きました。名簿(文字)で覚えるのは苦手でしたが、廊下側から順番に視覚で記憶をしていました。全てビジュアルで記憶していたのです。ほかの人とは少し変わっていたのかもしれない。

二年生で転校してきた子が三人いて、突然何をやっても答えられるし、勉強もできる、コミュニケーションも上手で、気遣いもできる、スーパー女子三人が入ってきたのです。衝撃を受けて、その瞬間に自分の立ち位置がわかりました。私はこのようにはなれないと…。そして自分の居場所探しを始め、無性に絵を描き始めました。三年生のときにそれが開花してアニメを描くのがうまくて、私の机にみんなが並んで行列になりそれぞれのノートに挿絵を描いてあげました。その上、三年生の先生はとても優しく、二年生では怒られていた算数のノートが、わかりやすく解説していることから授業中にみんなの前でほめられて、私は存在意義を感じた瞬間でした。三年生での成功体験から、ノートをほめられたのに私は算数が得意だと勘違いをします。毎朝、急に5ケタや6ケタの筆算を教科書の数字をアレンジして勉強するようになり、しまいには計算力テストの学年対抗戦で一位になってしまいました。絵のほうも調子にのって、美術部に入ってしまった。本当に些細なことでも、ほめてもらうことはとても大事だと思います。いまだに先生が作ってくれたメダルを大切にしています。

社会で働くということ

Mr.Children や松任谷由実さんなどミュージシャンの仕事に関わらせてもらっていますが、音楽は曖昧で目に見えない世界ですが、最終的な答えはその音楽にあり、商品にあるので、クライアントは答えを先にもってくるのです。それに対して、こうなんじゃないかという真理にたどり着くと、一筋の光明が差すのです。広告の仕事とは、どうやって答えに一般消費者を導くかという公式を用意してあげることなのです。

松任谷由実さんの場合は言葉のヒントがきます。例えば「懐かしい未来」。その言葉のヒントは、この音源でこの世界観にたどり着くには、何を掛け算して足し算して引き算して二乗すればよいのか、それが混ざっていくと、自分で解いたこともない問題だから、すごくワクワクします。そのため算数は、どちらかという、答えよりは解き方を教えてほしいの



松任谷由実
『POP CLASSICO』(2013)
ユニバーサルミュージック

です。それが社会では役に立ちます。だからSTEAM教育など、複合的に学ぶことはとても大切だと思います。一人の人間が、一つのものを見るときの多面的な全ての角度を小・中学校で出合っていたら、さまざまな仕事をするきっかけとなるでしょう。

突き詰めると、自分の表現を提案していくには義務教育の基礎があって、国語や道徳など人の心を読むための勉強も必要で、その上でデザインの仕組みや美術、プレゼンテーションなどで表現をしていくのです。つまり総合力が必要なのです。絵が好きだけだったら商業デザインはできないと今たどり着いています。

もしかしたらデザインを好きな子は算数が好きなのかもしれません。建築家の隈研吾さんと仕事をすることがありますが、その建築は自然なコラージュに見えるけれど、実はすべてが5の倍数で造られています。ですから、学校で学習する1教科ではなく、総合的に社会では必要になってくるのです。

新聞×ミスチル= goen° の誕生

日本新聞協会の『HAPPY NEWS』という仕事と、Mr.Children の『HOME』というアルバム、新聞と音楽はまるで違うように見える仕事ですが、私の中で化学反応がおきて、「ご縁」という言葉が生まれます。

まず、新聞は若い人たちが読まないからどうしたらよいかという相談を受けました。こちらが変わらずして、好きになってくれよというには無理があります。ならば新聞に若い人たちが見なくなるハッピーなニュースをもっと入れて幸せな記事を増やせば見るのではないかと考え、長年取り組んできました。それは地道に全国の各学校から記事探しを募集してスクラップをつくり、その感想を送ってもらうという内容でした。それを毎年、いくつか選んで本にします。本という新

聞ではない媒体で出すことによって出会いを広げることになるのです。そのとき、広告の仕事には非常に責任があり、絶対ネガティブなことでは誰かが傷つくことはしないと決意しました。すると涙が止まらなくなり、そのことをおばあちゃんに話



Mr.Children 『HOME』(2007)
OORONG-SHA/TOY'S FACTORY

したら、「それはあなた、ご縁をつくっていることよ」とおっしゃったので、心の中にストンと落ちました。

同じ時期に進めていた Mr.Children の仕事でも自分の祖母の死をきっかけに家系図のことを考えていて、ここにこの人が生まれなかったら私は存在しない。つながりをもって仕事をしたらもっと今以上に遠くだったり光が当たっていないところだったりするところに、クリエイティブを届けることができるのではないかと、思い、独立して、株式会社 goen° を立ち上げました。



未来スコープ

風通しをよくしたり、息がしやすくなったり、大人になるのが楽しみになったり頑張っている人が報われる、そういう誰かの何かなれる案件を良心をもって手がけたいです。

美術はものを見る力を教えてくれるところです。ゴッホの絵一つを見て、何を感じるか、そこにある花なのか、そこにある人生なのかを真剣に見るのです。見る力を養うのです。さらに描いてみると、見えてくることがあります。見る力、聞く力、創造する力をもっと鍛えないといけません。SNS が当たり前の世の中、何が正解で真実が、ファンタジーで異次元の中に真実があったり、いろいろなものが高解像度で介入されたりしていく社会の中で生きていかなければならないのです。そのためには勉強だけでなく、そのものを見る目をしっかりと育てないといけません。子どもたちが、自分の歩む道を見つげられるように。

森本千絵

1999年博報堂入社。2007年株式会社 goen° 設立。博報堂在籍時から、広告のグラフィックやCM制作のほか、商品企画、パッケージデザインなどを幅広く担当。特に Mr.Children、松任谷由実、Official髭男dism などミュージシャンのアートワークやMVの制作が多く、また山田洋次、是枝裕和ら映画/演劇系の宣伝美術なども手がける。2023年からNHK いないないばあのキャラクターデザインも手がけている。



STEAM教育の課題と展望

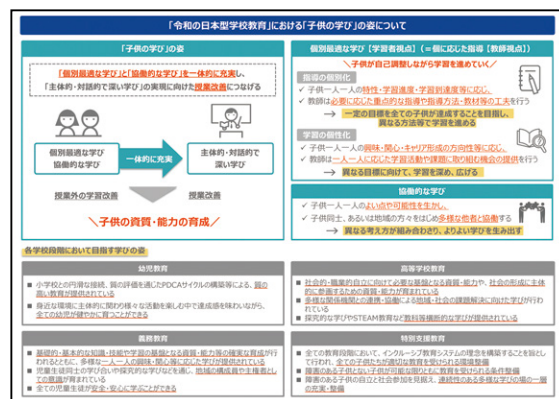
兵庫教育大学
名誉教授 福本 謹一

試行実践が活発化するSTEAM教育

STEAM教育は、知識基盤社会・データ駆動型社会の到来によるSociety5.0などの社会的変容に対応して、各教科等の学びを基盤としつつも、情報のデジタル化(DX)により多様な知識等を活用・統合し、問題・課題解決と社会的な価値創造を目指す新しい学びとして注目されています。

このSTEAM教育は、アメリカの古くは1960年代の教育の構造化による理数系教育の強化を目指した動きを淵源とし、今世紀に入って装いも新たにSTEM教育として産声をあげました。その後、2006(平成18)年にアメリカのジョーゼット・ヤックマンがホリスティック教育の観点から、「A」を加えたSTEAM教育を提唱して今日に至っていることは周知のとおりです。

我が国でも、こうした海外の動向を見据えながら文部科学省中央教育審議会答申『「令和の日本型学校教育」の構築を目指して」(2021)では、STEAM教育に関して、教科等横断的な学習の推進、文理融合による課題の発見・解決などを通じて現代的な諸課題に対応する資質・能力などを育成することが提言されました。高



文部科学省「令和の日本型学校教育」の構築を目指して(答申)【総論解説】部分

校における「総合的な探究の時間」や「理数探究」などを軸に展開を図りながら、小・中学校での実施も視野に入れた取り組みが加速されようとしています。

こうした中で、STEAM教育の実践試行例も増えつつあります。経済産業省は、「学びのSTEAM化」「学びの自立化・個別最適化」「新しい学習基盤の整備」をキーワードに、EdTech活用等による教育プログラム開発を「未来の教室」として推進しています。そして産学連携等で開発された教材コンテンツや指導案を集約したオンライン・プラットフォーム「STEAMライブラリー」を立ち上げて、関連のリソースを提供しています。その他多くの大学、教育機関、学校現場で教材開発プロジェクトが試行されており、プログラミング教育などと連携したことから文理融合を意図した形のもので多様化しています。

STEAM教育の諸課題

一方で、STEAM教育の学校現場での展開は容易でないことが危惧されるので、課題のいくつかを指摘しておきます。

教科等横断的な学習、総合的な学習(探究)の時間、STEAM教育の関係性

海外ではコンピテンシー・ベーストの教育改革が進む中で、学際的な学習やPBLなど探究型の学習が重視されていますが、我が国でもカリキュラム・マネジメントの関連で教科等横断的な学習がより一層求められています。ただ、こうした動向の中で教科学習との関連性、教科を超えて現代の諸課題に対応した総合的な学習の時間における位置付けを、どこまで認識してSTEAM教育を推進すればよいのか不明確で、学校現場での戸惑いが予想されます。

「A」の扱いによる対応の違い

STEAMのAについては、Aを視覚美術やデザインに限定する見方、Artsとして複数の芸術関係の領域とみなす考え方、Liberal Artsとする考え方などがあります。経済産業省の第二次提言(2019)などでは、「より幸福な人間社会を創造する上で欠かせないデザイン思考や幅広い教養、つまりリベラルアーツの要素を編み込んだ学びである」と定義して文理融合を推進することとされています。しかしリベラルアーツは、ギリシャ、ローマ時代における「自由7科」(文法、修辞、弁証、算術、幾何、天文、音楽)を淵源としており、Aの部分だけでSTEM的な要素も含まれるためSTEAM全体で重言(重複表現)となることから、個人的にはArts&Humanitiesとするほうが人間陶冶的意味を含むのでしっくりきます。

社会に開かれた教育課程と創造的な問題解決学習の接合

STEAM教育における課題設定の際、実社会の現実に対応したものを扱うことが求められています。ややもするとSDGsの環境問題、貧困問題や地域の活性化、統廃合による学校の活力低下の解消などの課題を出発点にしがちです。その場合解決案を探る調べ学習の際に、ウェブ上の情報に頼りすぎると情報が一元化しがちで校種が違ってても類似した方向性しか見出せない場合があります。

また、試行例にはプログラミング教育関連事例も多く、学習者には魅力的な題材であるものの、課題設定においてロボットなどを使用することを前提にするなど、課題設定と方法が主客転倒して創造的問題解決学習に至らないと感じるものも存在します。大人の発想をシミュレートする「社会化」を早期から促すのではなく、学齢に応じた児童・生徒独自の視点や多様な発想を引き出す教師のファシリテーションや教育的想像力が求められます。

教育リソースの活用と教育格差

最近の学校には、STEAM Labを設置して3Dプリンターなどを使用して課題解決案の成果物

を制作する場合も多いです。こうした学校では産学連携で機材を供与される場合もありますが、今後全ての学校で同じレベルの機材を継続的に利用可能かどうかは地域の財政事情とも絡んで不透明です。また情報インフラも含め、リソースの差はデジタルディバイドや学習格差にもつながる課題でもあります。

STEAM教育への期待

こうした危惧はあるものの、STEAM教育は、科学技術・情報技術の主体的活用を主とした学習形態に向かうと同時に芸術やリベラルアーツとの架橋を構築することで教育課程の全体性、すなわち認知的側面と感性的側面の統合を促し、児童・生徒が現実的課題をより身近な形で受け止めて新たな社会的・文化的な価値創造を目指すことを期待するものです。STEAM(蒸気)という語呂合わせにより熱意や変革的志向性を含意する学びを個人と社会のWellbeing(幸せ)に昇華させることができるかどうかは、それこそ我々の課題解決能力にかかっていると言えるでしょう。

著者プロフィール



福本 謹一(ふくもと きんいち)
元兵庫教育大学理事・副学長。平成28年文部科学省中央教育審議会教育課程部会芸術ワーキンググループ主査、平成29年中学校学習指導要領美術改訂作業部会主査・平成20年同作成協力者会議主査、UNESCO国際顧問等を歴任。文化庁長官表彰、InSEA国際美術教育学会功労賞他受賞。

世界を広げる STEAM の視座

大分大学大学院 教育学研究科
教授 竹中 真希子

ものの「理」を視る科学と数学

人の頭の中の構造を示す枠組みとして「文系」、「理系」という言葉をよく使います。自分自身が子どものころ、「私の頭は完全に文系だから、理科と数学は嫌い」と胸を張って口に出していました。何の根拠もなく自信をもって。お察しの通り、中学、高校時代の理数科目の成績は実際に散々なものでした。今では恥ずかしくて懐かしい記憶です。一方で、科学者の伝記に夢中になったり、自然科学や物理現象、ものづくりやその工程など工学的な趣向のテレビ番組に釘付けになったりしていました。

さて、私自身はテストで成績が取れないから理科や数学が嫌いと言っていただけで、本当は科学や数学の世界観が好きだったのではないだろうか？学校で学んでいる知識が、自分が生きている学校以外の世界で生きて働くものであるという認識がなく、創造的に活用する力が欠けていただけだったのではないだろうか？科学は世界や社会を紐解く「メガネ」です。数学は世界や社会を表す「様式」です。どちらも、ものの「理」を視るための重要な要素です。ものの「理」が視えると世界が広がります。

STEAM の捉え方

STEAM は、現実世界の問題を創造的に解決したり、イノベーションを創造したりすることを志向した概念です。Science (科学)、Technology (技術)、Engineering (工学)、Art/Arts (芸術/思考)、Mathematics (数学) のそれぞれの領域は、社会との接合点という角度から眺めると並列ではありません。数理論理学者の西成活裕氏は、著書『とんでもなく役に立つ数学』の中で、学問と実社会のつながりを川の流れに例えて、数学・物理・工学と社会との関

係について説明しています。数学は最上流に位置する湧水、その湧水をいろいろな要素と結びつけてより現実的に育てていくのが物理、さらに実際の応用を意識した研究が工学、それが私たちの社会にたどり着くのだとしています。すなわち実社会との接合点にあるのが Engineering (工学) であり、実社会への応用を担う工学に数学・物理が活用されるということです。(図1参照)

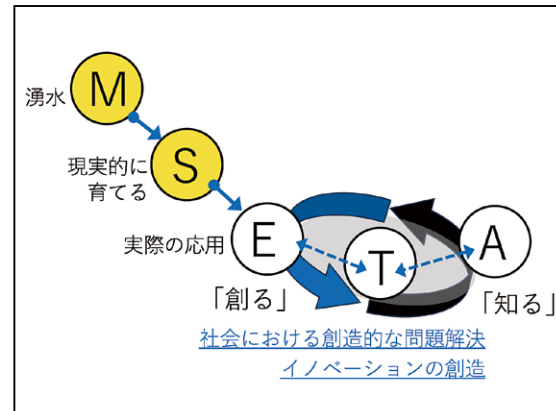


図1 STEAM と社会との接合
西成 (2014) を元に筆者が作成

数学は最上流から流れてくる世界や社会を表す「様式」です。科学はこの流れてくる「様式」をさまざまな要素と結びつけて世界や社会を紐解くための「メガネ」です。これは教科の見方・考え方で示されている考え方にも表れています。算数・数学の考え方には「論理的 (小学校では根拠をもとに筋道を立てて考える)、統合的・発展的、体系的 (高等学校)」と示されています。理科の考え方には「科学的に探究する方法 (比較、関連付け、条件制御、多角的) を用いて」と示されています。源流にある数学では、論理的思考や異なる複数の事柄の共通点を見出し、一つのものとして捉え直すという特徴があります。理科では科学の探究の方法をツールとして事物・現象を具体的に捉えていく

という特徴があります。STEAM の Science と Mathematics は、算数・数学や理科と概ね呼応しているので一見してイメージしやすいですが、社会との接合点という角度から眺めると並列でないという点がポイントです。

「知る」と「創る」のサイクル

ここまで、STEAM が社会における創造的な問題解決やイノベーションの創出を志向したもので、Engineering が社会との接合点にあることを示しましたが、Technology と、Art/Arts も Engineering と同様に社会との接合点にあります。創り出すことで問題を解決したり、新たな価値を生み出したりします。近年よく目にする STEAM 教育の図解では、「一人ひとりのワクワク (知的好奇心)」を中心に「知る」と「創る」のサイクルが示されています (「学びの STEAM 化」などを参照)。Engineering、Technology、Art/Arts は、教科とは完全には呼応しませんが、「知る」と「創る」のサイクルは教育のそこかしこに存在します。

学校教育で「知る」と「創る」のサイクルは探究活動として実施されることが多いです。探究活動というと総合的な学習の時間やプロジェクト型学習をイメージすることが多いかもしれませんが、表1に示した探究の4レベルを参考にすると、「知る」と「創る」のサイクルは各教科の中に存在していることがわかります。

表1 探究の4レベル

望月 (2019) が Banchi&Bell (2008) を元に作成

探究レベル	問い	手続き	解
1. 確認としての探究 例) 結果が事前にわかっている活動を通して原則を確かめる。	○	○	○
2. 構造化された探究 例) 教師が指示した問いについて決められた手続きによって調べる。	○	○	
3. ガイドされた探究 例) 教師が指示した問いについて学び手が設計・選択した手続きで調べる。	○		
4. オープンな探究 例) 学び手が立てた問いについて自ら設計・選択した手続きで調べる。			

大学生の探究活動

最後に、筆者が勤務する大分大学で実施している「デザイン思考と STEAM」という教養科目についてお話しします。この科目では、誰かの困りごとを解決するものづくりをテーマに、学生はプロトタイプ (試作品) を作製します。写真は製造や工業デザインで使われる 3D モデリングのためのソフトウェアで、各自が作製するものを設計しているようすです。出来上がったモデルは 3D プリンターで出力します。まさに、Engineering、Technology、Art/Arts で創造的に問題を解決することに挑んでいます。



3D モデリングに取り組む大学生のようす

文献

- 西成活裕 (2014) 『とんでもなく役に立つ数学』角川文庫
望月俊男 (2019) 探究学習、大島純・千代西尾祐司編『主体的・対話的で深い学びに導く一学習科学ガイドブック』北大路書房、123-127

著者プロフィール



竹中 真希子 (たけなか まきこ)

大分大学大学院 教育学研究科 教授
2005年神戸大学大学院人間発達科学研究科修了、博士 (学術)。2004年より大分大学勤務。人はいかに学ぶかという学習科学の観点から学習者を中心とした教育の方法に関心がある。近年、文理融合や STEAM 教育にも積極的に取り組んでいる。

自立した生徒の育成をめざした STEAM 教育

徳島県板野郡松茂町立松茂中学校 教頭 田村 浩志

松茂町と学校

松茂町ではマツシゲートという交流拠点基地を立地し、その中にラボスペースをつくり、最新のコンピューターや関連機器等を導入し、プログラミング教育を中心とした STEAM 教育を推進しています。中学校では 2021(令和 3)年より松茂町と民間企業が協力して松茂型 STEAM 教育を行っています。教科横断的な学びは AI 時代の土台となる人間力を培うことができるということでスタートしました。

実践の目標

近未来の社会を力強く生き抜く、自立した生徒の育成をめざしたキャリア教育 (STEAM 教育) の実践～自立し、周りと協働することで、未来の社会に貢献する生徒の育成～という目標を設定しました。

STEAM 教育を通して養う 6 つの力

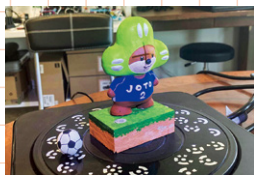
STEAM の 6 つの C	
1 Collaboration	(仲間と協働する力)
2 Communication	(伝え合う力)
3 Content	(学力、知識と理論的な思考)
4 Critical thinking	(批判的に考える力)
5 Creative innvation	(創造する力)
6 Confidence	(失敗を恐れない気持ち)

実践の内容

地域連携の取り組みとして、校外における異年齢者との幅広い交流を行いました。また、ふるさと松茂のよさや課題を発見し、町の魅力発信や課題解決への実践力を身につけ、自分自身が魅力的な大人になろうとする意識を育てました。

①「松茂中イノベーション・ラボ」の設立

- 目的は未来のイノベーター育成及び子どもの居場所づくり
- 町交流拠点施設マツシゲートを活動拠点とし、ロボット製作、3Dプリンター、ドローン、映像編集等の技術習得等



②松茂マルシェ出店に向けた商品づくり・販売活動

- 干し芋づくり (紅はるかの苗植え収穫ボランティア)
- 松茂マルシェで販売する商品作りボランティアと販売活動
- 売り上げの一部を福祉施設等に車いすの寄付や、ベトナムのタンソン村への支援に活用

③高校・大学と連携した取り組み

高校生や大学生との交流を通して、今の自分を見つめ直し、想いを新たにすることや夢の実現に向けて努力を積み重ねることの重要性を体感することが目的です。

- 藍の苗植え刈り取り体験 (城西高校との連携)
- マツシゲート学園祭の開催 (徳島商業高校・四国大学との連携)

マツシゲートに幼・小・中・高・大の各校種が集結し、町を活性化させるための一大イベントとして文化祭を行いました。

④「松茂の養蜂プロジェクト」～まっちゅんハニーを作る～

- SDGs の一環でレンコン畑に蜂箱を設置し蜂蜜を採取
- ミツバチの働きを知ることにより、環境の重要性、食の大切さ等を学ぶ (商品化)

⑤3年生による「竹灯りプロジェクト」の実施

SDGsの一環として間伐材でもある竹を利用し、穴を開けて加工することで光を灯す作品を作りました。また、マツシゲートで展示することで、町を盛り上げ魅力ある町づくりの一端を担うことができました。そして点灯式を行い、クリスマス期間の間、展示しました。



YouTube に、キューテレビが取材したものがアップされています。

「430 点の竹灯りがヤバかった」
https://www.youtube.com/watch?v=_phO37KtZfY

実践の成果

キャリア教育の実践として、松茂型 STEAM 教育を導入し、生徒の自立心の高揚を促しました。また、周りと協働することで地域や関係諸機関、幼稚園、小学校、高校、大学とのつながりの深化を図ることができました。生徒の活動意識も高く、創造的な活動や論理的な思考能力が深まり、SDGs に対する意識や地域に貢献したボランティア意識も高まりました。それにより学校全体の活気が満ちあふれて、生徒・教職員のキャリア教育への取り組みが意欲的になったと思われます。

著者プロフィール



学校公認キャラクター まっちゅんと

田村 浩志 (たむら ひろゆき)

大阪芸術大学 (芸術科) 卒業後、1989 (平成元) 年に徳島県の教員として採用。鳴門教育大学院 (美術科) を経て鳴門市立第一中学校勤務。2020 年に松茂中学校に教頭として赴任する。

アンケートのお願い

右の二次元コードより回答いただいた方には、ご希望の機関誌の最新号をお届けします。



教育情報 No.22、

日文 教授用資料
 令和 5 年 (2023 年) 10 月 31 日発行

編集・発行人 佐々木 秀樹

日本文教出版株式会社
 〒558-0041 大阪府大阪市住吉区南住吉 4-7-5
 TEL: 06-6692-1261
 FAX: 06-6606-5171

本書の無断転載・複製を禁じます。

CD33678

日本文教出版株式会社

<https://www.nichibun-g.co.jp>

大阪本社 〒558-0041 大阪市住吉区南住吉 4-7-5
 TEL: 06-6692-1261 FAX: 06-6606-5171

東京本社 〒165-0026 東京都中野区新井 1-2-16
 TEL: 03-3389-4611 FAX: 03-3389-4618

九州支社 〒810-0022 福岡市中央区薬院 3-11-14
 TEL: 092-531-7696 FAX: 092-521-3938

東海支社 〒461-0004 名古屋市東区葵 1-13-18-7F-B
 TEL: 052-979-7260 FAX: 052-979-7261

北海道出張所 〒001-0909 札幌市北区新琴似 9-12-1-1
 TEL: 011-764-1201 FAX: 011-764-0690