

月刊 城南 SSH

福岡県立城南高等学校
スーパーサイエンスハイスクール
活動報告紙

令和5年度4月号
SSH部発行



ゲームの遊び方を考えています



実際に遊びながらポスターにまとめています



遊びながら評価しています

第1学年 ESD 探究 「クリエイター体験講座」実施！

第1学年の学校設定科目「ESD 探究」がスタートしました。4月13日(木)に今年度最初の活動として「クリエイター体験講座」を行いました。各クラスで4人の班を作り、「新しいトランプゲーム」を創造しました。

与えられた条件のもと、個人で新しいトランプゲームを考え、班でアイデアを共有し、どの班もクリエイティブで、どこにもないような新しいトランプゲームを作り上げました。計算が必要なものや楽しい掛け声で始めるものなど、様々な工夫がなされていました。新しく考えたゲームを班員以外の人にわかりやすく伝えるためのポスターを制作し、まだ慣れないクラスメイトに優しくゲームを教えていました。実際にやってみると、班だけでなく、クラス内にも楽しい空気がつくられました。

また、楽しいだけではなく、様々な課題や改善点も見付き、そうすることでより良いものを再考するチャンスも生まれました。「ゲームを作った時では考えられなかった問題点が実際にプレイした時に見つかった。実際に行動を起こすことでより細かく、深い課題を見つけることができるようになった」「自分たちで気づけなかった課題に、他の人と交流することで気づけた」などの声が聞かれ、協働しながらより良いものを創造する姿勢が身につきました。

第2学年・第3学年 ESD 探究 課題研究の「問い立て」と「研究論文」

第3学年 ESD 探究では、第2学年で行った課題研究の内容を、中間発表会でいただいた助言を取り入れながら、最終発表のポスターと論文にまとめています。一人一台使用可能な Chromebook を利用し、Google ドライブでデータ共有しながら、ポスターと論文の作成を班員で手分けして作業しています。

第2学年では、10の大グループに分かれ、課題研究が始まりました。まず、ガイダンスでは「SDGs すぐろく」をして、これからともに課題研究をしていく班員との親睦を深めました。次に、「問いの設定」を行いました。それぞれの問いを持ち寄って班員と検討しました。過去の論文集を利用して、先行研究について調べたり、先生方や大学の先生の添削からヒントを得たりして、試行錯誤しています。

さらに、自分たちの「問い」をより良いものにするために、3年生の教室に行き、3年生の研究について積極的に質問しました。2年生は緊張しながらも、3年生に熱心に質問する姿が多くの教室で見られました。質問を受けた3年生も、丁寧に細かく説明していました。

お互いにより良い課題研究となるように、充実した時間となりました。



2年：班員と問いを検討中



2年生が3年生に質問する様子



3年：ポスターを作成中