

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」が始まりました。

4月28日（木）に今年度初めての活動となる「クリエイター体験講座」が行われました。各クラス4人班を作り、「新しいトランプゲーム」を創造しました。

個人で新しいトランプゲームを考えた後に、班で様々な意見を出し、どの班もクリエイティブなトランプゲームを生み出していました。トランプゲームに様々なボディランゲージの要素を加えたものなどもありました。それぞれの班で作ったゲームを楽しんだのはもちろんのこと、その後は他の班員に対してゲームの遊び方を説明し、実際に遊んでもらいました。どの班が作ったトランプゲームも大盛況で、トランプ一つで様々な楽しみを創造することができていました。

また、新しく創造したトランプゲームを様々な人に実際に遊んでもらうことによって、様々な課題や改善点が明らかになりました。班の枠を越えて、様々な意見を出し合うことでよりよいアイデアが生まれました。この活動を通して、クラスの中が深まっただけでなく、よりよいものを協働しながら創るという姿勢も身につきました。



ゲームの遊び方を説明しています



グループ全員で真剣に取り組んでいます



実際に遊びながら評価しています

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2学年、第3学年「ESD 探究」で課題研究の活動が開始されました。

第3学年では、第2学年で行った課題研究の内容を、最終発表のためのポスターと論文にまとめています。データの共有は第2学年から引き続きGoogleドライブで行います。Chromebookを利用し、ポスターの作成と論文の作成を同時に、班員で手分けして作業を行っています。

第2学年では、本年度も9つの傘に分かれ、その傘の中で4人の班に分かれて課題研究が始まりました。4月は「問い」について検討が行われました。それぞれの問いを持ち寄って班員と検討している最中です。

また本年度も今までの課題研究の「問い」を検索できるよう、「校内検索システム」や過去の論文集を利用することで、先行研究について調べることが可能です。先輩方の研究から学ぶことも多く、試行錯誤しながら「問い立て」を行っております。

さらに「先輩たちからのアドバイスがほしい！」という生徒は、3年生に直接質問に行くことができるよう、第2・3学年で連携を行いました。多くの2年生が3年生の教室に行き、自分たちの「問い」をより良いものになるように積極的に質問に行っていました。3年生も自分たちの作業の合間を縫って、丁寧に対応していました。

お互いを高め合うことが出来る、充実した連携になりました。



2年：班員と問いを検討中



2年生が3年生に質問中