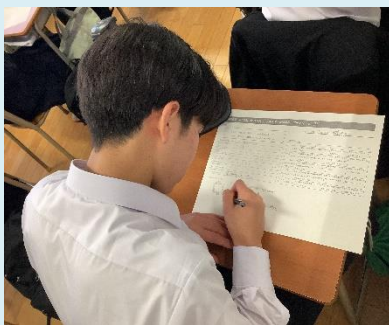


第1学年 ESD 探究 「クリエイター体験講座」実施

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24日（水）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、「トランプを使って新しいゲーム」を創造しました。

決められた条件のもと、個人で深く考え、班で考えを共有しました。他者に伝えるための表現方法や話し方を工夫しながら、協働的に取り組むことができました。どの班もオリジナルの新しいトランプゲームを作り上げました。駆け引きのため計算して遊ぶトランプや、掛け声を使って遊ぶトランプなど、様々な工夫がなされていました。班での協議を通して班員と仲良くなり、実際にゲームを通して他のクラスメイトと仲良くなり、クラス全体が楽しい雰囲気になりました。

また、ゲームに参加した生徒は「よかった点」「改善点」を付箋に書き、作成者にアドバイスをすることで、楽しいだけでなく、様々な課題や改善点を見つけ、新たな課題解決に取り組むことができました。「計画段階では気づくことができなかった課題点が、クラスメイトのみんなとゲームをすることで見つかった」「自分たちでは考えることのできない発想を知ることができた」などの感想があり、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。



自分でゲームを作成中



実際にゲームをしてみよう！



班の仲間と協力してゲーム作成

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学年は、研究テーマとその班ごとに分かれ、初顔合わせとなりました。アイスブレイクとしてSDGsすごろくをし、17のテーマについて再考しました。初対面の人たちとも打ち解け、その後、班の問いを立てる時もお互いの意見を真剣にやり取りできました。問いを立てるのはとても難しいので、先輩たちの先行研究やGoogle Scholarを用いて検索したり、教科の先生に相談したりして、考えを深めていきます。今後、この問いから研究計画を立て、いよいよ実験に入っていきます。

第3学年では、昨年度の中間発表会以降、大学の先生方からいただいた助言や後輩の意見をもとに、4回目のリサーチを実施し課題研究を進めてきました。現在、6月の最終発表会に向けて、計4回のリサーチで得られたデータを集約・分析し、班で役割分担をしてポスターと研究論文の作成に励んでいます。



2年：初対面どうしてアイスブレイク



2年：班で問い立て



3年：皆で協力して研究論文を作成