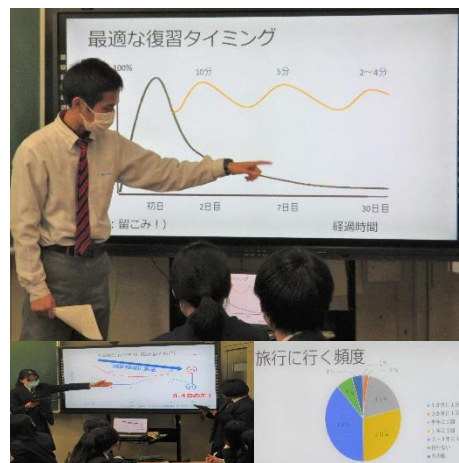




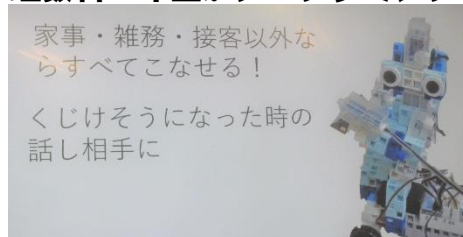
普通科2年生が探究活動の中間発表を行いました。

普通科2年生は、SSH探究Ⅱの時間に人文・社会系など興味関心がある分野について、課題を設定し、仮説を立てて様々な調査活動を通して検証していく探究活動を行っています。今回、これまで取り組んできた探究活動の中間報告を高校教員や他の探究グループに向けて行いました。

これまで探究してきた内容について社会的意義を伝え、改善策の提案を行いました。発表は、パワーポイントを使った口頭発表で行いました。発表は、スライドの構成や伝える順番を工夫して作られており、どの班も非常に見やすく分かりやすい発表になっていました。発表時間の都合上、中間発表では質疑応答の時間は取れませんでした。聴講している生徒は、発表内容について聞きたい点や改善点のアドバイスなどをワークシートに記入しながら真剣に発表を聞いていました。今後は、最終発表会に向けて探究活動を進めていき、その成果を論文にまとめます。



理数科2年生がプログラミング学習の成果発表会を行いました。



理数科の2年生は、SSH情報の中で「Scratch」を用いたプログラミング学習を行っています。プログラミング学習は、論理的思考力や創造性、問題解決能力を身に付けることを目標に取り組んでいます。プログラミングの基本を学んだ生徒たちは、「Scratch」を用いてロボット制御やゲームの制作に取り組みました。どのようなプログラムを組めば、自分たちがイメージする動きをさせることができるかを、概念図やフローチャートを書いて、試行錯誤しながら取り組みました。作成した作品は、クラス内で中間発表会を行い、その中で特に評価が高かった作品がクラスの代表として選ばれ、今回の成果発表会で発表を行いました。

成果発表会では、太成学院大学の西野教授にオンラインで参加して頂きました。成果発表会では、班ごとにプログラムで工夫した点を伝えてから、実際に作品を操作して発表しました。どの班も工夫を凝らしたプログラミングを組んでいましたが、ゲーム内で物体が落下する様子を実際に近づけるために、物理で学習した「鉛直投げ上げ」や「自由落下」の関係式をプログラムに組み込んでいた班もありました。

最後に西野教授から、「プログラミング学習をとらえて問題解決の流れを実感し、このことをプログラミング以外にも是非活用して欲しい」と講評を頂きました。プログラミング学習はこれで終了しますが、プログラミング学習を通して学んだことを他教科や実生活の中で活かして欲しいと思います。