

静観台グループ例会

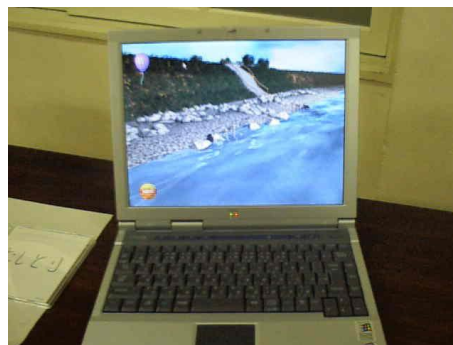
於：伊島小学校会議室 2000. 2. 23

参加者 藤沢（藤野小）松本（国府小）
田辺（福浜小）福井（伊島小）

1. 実験・その他

〔パソコンソフト『むしとり』〕 藤沢

昆虫採集のパソコンゲームです。ゲームといってもなかなかの優れモノで、昆虫に詳しい大人がうなるほど細部にこだわりが見られます。ゲームは春から秋までの半年間に山・森・川など12の場所を移動しながら繰り返します。季節や場所・時刻をいろいろ変えてみることで、それぞれの昆虫の生態が分かってきます。捕まえた昆虫は同定してもらい、自分の昆虫図鑑に登録することができます。また、生きているかのように動く昆虫を縦・横・斜めに回転させ見ることもできます。これはハマります。



〔『ふりこと衝突』の授業実践中〕 田辺

『ふりこと衝突』の授業に入り、いろいろな問題点が見えてきました。特に今回は、子供同士の情報交換のさせ方とまとめ方、教師がどこまで関わるべきかなどについて話し合いました。



〔サンキューペーパー〕 福井

4×4のマスマに絵や文字が書かれている紙があります。誰かに、これを線にそって好きなように折ってもらいます。そして、1マス分のサイズになったら4辺をはさみで切り16枚の紙片に分けます。紙片は表・裏になっているので同じ向きものを集めて並べ直します。すると、不思議なことに一方は文字ばかりで「THANK YOU」となり、他方はアリの絵ばかり10匹（アリガトウ）と分かります。



〔グループワークトレーニング〕 松本

グループを作りその一人ひとりに異なったカードを渡します。各自はその絵を他のメンバーに見せないようにして言葉だけで説明します。全員の説明が終わったらグループごとに相談してストーリーを作ります。同じカードの組を渡しても、グループごとでそのまとめ方は違ってきます。これはカウンセリングの一手法ですが、これを応用すれば新しい理科の授業法ができるような気がします。すなわち、グループにワークシートを配り実験・観察を分担して行う。そして、その結果を持ち寄ってグループで自分たちの科学理論を構成する、というものです。いかがでしょう。

