

数理・情報ショップ

[1] 仮 説

ものづくりを中心とした生徒の自主的な活動と県立科学館との連携活動を重点に行うことで、自分のアイデアを形にする能力とプレゼンテーション能力の育成に関与することができる。

[2] 内容と日程(予定)

① 内 容

- ・県立科学館との連携事業 科学ボランティアスタッフ
- ・学園祭 バトルドームゲーム、アスキーアートカレンダー配布、自走型ロボット、自作ゲームの公開
- ・LEGO MINDSTORM大会へ出場
- ・ロボコン山梨2014(ペットボトル運び競技)へ参加

②日 程 (予 定)

- 5月 科学館ボランティアスタッフ協力
- 6月 学園祭展示発表
- 8月 電子ロボと遊ぶアイデアコンテスト参加
- 11月 ロボコン山梨2014参加

[3] 昨年度の検証

①成 果

- ・県内外の様々なロボットコンテストに出場している。工業高校や高専などの技術力には及ばないが、できる範囲で創意工夫を重ね粘り強く挑戦し、ロボコン山梨ではアイデア賞を受賞した。
- ・全部員がどんな状況でも臆することなく、発表・討議できるプレゼンテーション力を身につけてきている。

②課 題

- ・探究的な取り組みについて、実施計画や内容への工夫が必要。
- ・情報系の活動のプログラムを改善したい。

③評 価

本ワークショップでは、主にリモートコントロール型のタイプのロボット製作を行ってきた。その間、生徒は数々の失敗や課題を克服し、目的を達成する強い気力と科学に対する探求心、独自に工夫する力を得ていると言える。自分たちのアイデアが徐々に実現していくその過程は、とても生徒にとっては魅力的なものとなっている。

