

## 2 年探究科学科課外授業「探究活動の進め方」を実施

令和 8 年 7 月 7 日（火）午後、金沢大学附属高校の 3 年生で、昨年度の高校生ビジネスグランプリ北陸地区大会最優秀賞の喜多輝さんを講師に、「探究活動の進め方」について、ワークショップを交えてご講演いただきました。2 年探究科学科生徒約 30 人が参加しました。

喜多さんは、暗記に陥りがちな社会科の授業を楽しくするアイデアの一つとして、日本国内の世界遺産を学ぶボードゲームを製作しました。また、ボードゲームの製品化を進める一方、小中学生を対象に、社会科の楽しさを伝える活動も行ってきました。高校での授業は、今回が初めてでした。

会の前半は、喜多さんが製作した世界遺産ボードゲームを本校生徒も体験してみました。その後、「チャレンジカード」を自ら作成し、ゲームを面白くする工夫も体験しました。後半は、喜多さんから、ボードゲームを製作しようと思ったきっかけや、ゲーム製作の面白さや大変さ、ゲームを面白くする工夫の種明かしなども聞かせていただきました。最後に、探究活動の魅力や探究の可能性についてもお話いただきました。高校生でも「本気で頑張れば『社会』をちょっと動かせる」。

一つ上の先輩から、さまざまなことを学ばせていただいた、貴重な機会となりました。



### <感想等>

- ・社会科は授業を聴くのは楽しいけど、覚えることが多くて勉強は嫌いだったので、このようにカードゲームで楽しく勉強できたら、自然に頭に入りそうだと思います。
- ・今まで社会科を、地理は地理、歴史は歴史など、断片的にしか捉えていなかったけれど、複合的に考える視点が勉強を主体的に楽しめる「まなび」に変えることができるのだと実感しました。
- ・ボードゲームの製作の変遷を見て、すごいものでも失敗を経験しては改善することで成り立っていることが分かりました。私たちの課題研究でも改善点を見つけながら徐々に築き上げていき、素晴らしいものにできるように頑張りたいです。
- ・人のためにこれだけ頑張れるのはすごいことだと思います。また、好きな事に真剣に取り組み、世界を動かすためにどのように活用していくかを考えていて、すごい探究心を感じました。
- ・探究活動の先輩として成功されている方の貴重な話を聞いてよかったです。パワポを使った話し方が上手なだけでなく、私たちが探究の PDCA サイクルとして習った筋道に沿った研究をしておられて、参考になりました。
- ・自分とほとんど変わらない年齢の方がこれほど社会に影響を与えているのだと思うと、とても刺激になりました。