

《プロジェクト研究紹介》

「児童生徒の創造性を高めるための教材開発」

—体験的な活動を重視して—

(第2年次)

科学技術教育部

1 研究の概要

本研究は、小学校理科と中学校技術・家庭で、現行学習指導要領になって新しく取り上げられた内容、取り扱いが変わった内容などについて、児童生徒の創造的な能力や態度を高めるために、体験的な活動を重視した教材の開発を目的としたものである。

今年度は、技術・家庭に新設された「情報基礎」領域を新しく研究対象に加え、教材の開発を継続するとともに、開発した教材のいくつかについて、実際にそれらを使った授業を実践し、教材の効果や改善点を調べ、教材の改良を行った。

2 今年度開発した教材 (◎は授業で試行)

(1) 小学校理科

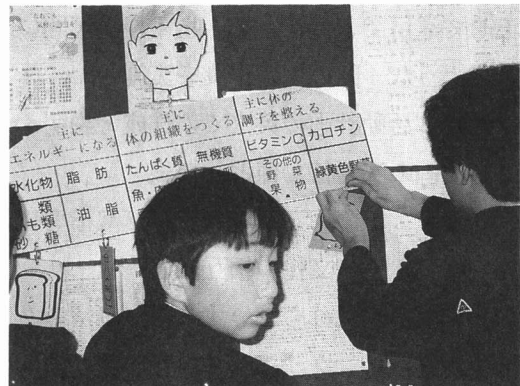
- 骨と筋肉のモデル (3年) (3年)
- シミュレーションによる昆虫の学習 (3年)
- ◎ 上皿てんびんづくり (4年, 昨年度からの継続)
- ◎ 重さを体感できる胎児モデル (5年)
- めもり付きスライドガラス (5年)
- パソコンを用いた地球の動きと太陽の見え方のシミュレーション (5年)
- 土の中の動物を調べる装置 (6年)
- ◎ はりつけ法による地層モデルづくり (6年)
- 地下ボーリングモデル (6年)



＜胎児モデルを腹部につけて重さを体感している児童＞

(2) 中学校技術・家庭

- ◎ 栄養バランス君 (1年)
- 食品模型 (1年)
- ◎ BASIC言語学習支援ソフトウェア (3年)
- ◎ アンケートを集計して報告書を作ろう (3年)



＜栄養バランス君を使って献立を修正している生徒＞