

令和5年度「とやま探究フォーラム」報告

◇期 日：令和6年2月3日（土）13:00～16:30

◇場 所：富山大学 黒田講堂・共通教育棟各教室

◇参加者：本校代表生徒10名、県内中高校生、教職員 他



「とやま探究フォーラム」では、STEAM教育の推進や地域等との連携による課題解決等をテーマに探究的活動を進めてきた県内21の高校から、生徒代表が集まり、プレゼンテーションやポスターセッションを行ってその成果を発表した。

開会式では齋藤滋富山大学長らの挨拶の後、大門高校によるオープニング発表があった。最先端の技術を用いて3DCGを制作し、災害を可視化する技術に驚くとともに、実際の企業と連携し活動を広げていったという発表内容からは地域の減災に貢献しようという思いが伝わり、強く印象に残った。

その後の各班の発表では、質疑応答を交えながら意見の交換がなされていた。私たちの発表は一番初めだったが多くの方に参加していただくことができ、とても有意義な発表となった。私も様々な班の発表を聴いたが、やはり印象に残っているのはICTを活用した探究活動である。大門高校の発表でもそうだったが、今後の社会にはICTが深く関わってくるのだろうと強く感じ、今後のICTとの付き合い方を考える良い機会となった。

プレゼンテーション、ポスターセッション終了後には生徒交流会が行われた。各校の生徒たちが事前に準備した名刺を交換し合い、終始和やかに交流していた。その後は全員が参加したゲームも行われ、大いに盛り上がった。生徒交流会により、様々な人たちとより一層親交を深めることができた。



また、今回の探究フォーラムで最も印象に残ったのは生徒の主体的な活動である。本校の生徒を含む実行委員が主体となって司会を進め、発表準備の際も各班に説明を行っていた。生徒交流会でも実行委員の企画により生徒間の交流が図られた。探究的な活動にも必要な主体性を感じられる大会だったと思う。この場で学んだことを今後の探究的活動にも活かしていきたい。