

本校教員の受賞について

受賞者	表彰の名称	内容
久保川剛宏	第70回読売教育賞 優秀賞	読売教育賞は全国の学校や地域の優れた教育実践を顕彰するもので、これまでのICTを活用した授業などが評価され、「ゲーミフィケーションを導入した植生フィールドワーク」というテーマで、理科教育部門の優秀賞に選ばれました。
武原悠子	大東文化大学 第62回全国書道展 優秀指導者賞	大東文化大学全国書道展は、日本国内だけでなく海外からも多くの作品が寄せられ、例年2万5千点程の応募がある書道展です。河瀬高校の生徒も上位入賞する中、今回の指導が評価され、優秀指導者賞に選ばれました。

読売教育賞 県から2人優秀賞

教育分野で優れた業績をあげた個人や団体に贈られる「第70回読売教育賞」の受賞者が決まり、県内からは理科教育部門で県立河瀬高の久保川剛宏教諭(40)、XXXXXXXXXXが優秀賞に選ばれた。探究にゲーム感覚を取り入れ、表現にICT(情報通信技術)を活用するなど、それぞれ独創的な取り組みが評価された。

2021年11月7日
読売新聞より抜粋



理科教育部門
県立河瀬高 久保川剛宏教諭 40

ゲーム感覚 生態系理解

「ゲーム形式の授業を通じて、生態系への理解を深めてほしい」と話す久保川教諭(彦根市で)

1年生の生物の授業に2019年、ゲーム形式の植生調査を導入した。「従来のフィールドワークや調べ学習では植物名の暗記にとどまり、生態系の本質的な理解にまで至りにくい」と久保川教諭。「ドラゴンクエスト」を参考に考案したのが、生徒が主人公になり世界を救う冒険。数人の班に分かれた生徒たちは「古文書」に記された地図に従い、校内に植わるクヌギやケヤキを巡る。そこに掲示されたQRコードをスマートフォンで読み取ると、樹木の特徴や、気候と植生との関係などを問う問題が表示され、調べて解答しながら進んでいく仕組みだ。さらに3次元地図サービス「Googleアース」上で世界を旅し、熱帯雨林やツンドラなどの絵がきを作った。生徒自身が「持続可能な社会」への関心を育てるような授業を、今後「工夫していきたい」

「サバンナは青の高い木がなく日陰がないので暑かった。動物が水を確保しているの気がした」といった感想のほか、「ロシアと中国の国境に気づいた。人によって区切られた」という感想も寄せられた。「校内の植物から世界へ」と、視野を広げてくれたと思える。生徒自身が「持続可能な社会」への関心を育てるような授業を、今後「工夫していきたい」