

# 令和2年度「思考道場」

～ゲーム感覚で数学的な考え方を磨き、柔らかい思考力・発想力を育てる～

今年度は新型コロナの影響で、募集人数や講座の回数を減らしての実施となりました。多くの応募者の中から選ばれた20名の入門者は、例年活発に行われるグループでの話し合いはできませんでしたが、一人一人がゲームを取り入れた思考活動、自分の考えをもって実際につくったり試したりする操作活動などを通して、“算数の楽しさや不思議さ”を十分に体感することができました。



(左から) 戸谷 亜希子講師 西尾 尚起講師  
川口 和彦講師 前田 正秀講師 島 由喜子講師

## ◆ 1回目道場 8月11日(火) ◆



### 【折って 切って 開くと…】 前田 講師

始めに1枚の紙を3回ハサミで切れ目をつくり、ある折り方だけで作った不思議な物体の秘密を探りました。その後、折り紙を何回か折り、切り開いてみると、どの様な形になるかを皆で予想した後、実際に試してみました。「一刀切り」の不思議な世界に魅了されました。

### 【仲間集めゲーム】 戸谷 講師

赤と黄色のサイコロを交互に並べ、できるだけ少ない操作で仲間(同色)同士を集めるゲームです。個数が増える毎に、難しくなりましたが、実際に動かしながら、仲間を集める方法を探しました。操作活動を通して、動きの規則性などを見つけ、考える楽しさを味わいました。

## ◆ 2回目道場 8月17日(月) ◆



### 【クルリンパ】 島 講師

4つの三角形を張り合わせた正方形を4枚つないでリング状にしたものを裏返す方法を考えました。それぞれの三角形、四角形の折り曲げ方やその順序を考えるのが、なかなか難しかったようです。一人一人が試行錯誤を繰り返しながら、表裏をひっくり返す方法を夢中で探しました。

### 【タングラム】 川口 講師

一つの正方形やT字型図形を三角形や四角形に切り分けたいくつかのピースを使い、色々な形をつくるパズルに挑戦しました。組み合わせ次第で、複雑な形を作り出すこと分かりました。「ろうそく」や「山猫」など、いろいろな形に挑戦し、図形の特徴を捉え、分解してイメージすることを試しました。