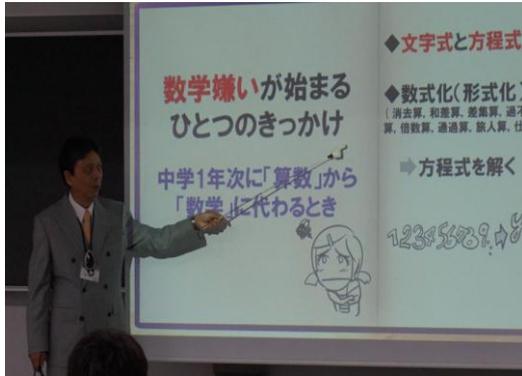


平成27年度
ひらめき☆ときめきサイエンス～ようこそ大学の研究室へ～KAKENHI
(研究成果の社会還元・普及事業)
実施報告書

HT27126 アニメとイラストで発見！嫌いなひとほどドキドキする数学



開催日：2015年8月22日

実施機関：神奈川大学

(実施場所) (神奈川大学横浜キャンパス)

実施代表者：矢島幸信

(所属・職名) (工学部・教授)

受講生：中学生19名、高校生3名

関連URL：

【実施内容】

■受講生に分かりやすく研究成果を伝えるためにプログラムを留意、工夫した点

- ・パワーポイントによるイラストと説明だけでは参加者に飽きられてしまうので、1時限目からオリジナルの新作アニメを上映して、参加者の期待がふくらむようにした。
- ・数学への誤解や偏見を解き、数学をゲームとして捉えるという視点を導入することで、参加者に数学の面白さが伝わるようにした
- ・重要なパワーポイントの部分とあわせて、USBメモリーにコピーして参加者全員に配布した。これによってプログラム全体を帰ってからでも復習できるようにした。

■事務局との協力体制

- ・ポスターおよびチラシを近隣の中学と高校に送付してもらった。
- ・実施当日に関して、講義を除くすべての業務(当日の受付、名簿の管理、ポスターの掲示、会場の手配、昼食とおやつを用意と配膳)を事務局が担当した。
- ・参加者の募集や連絡、当日の準備、必要物品の手配等を事務局が行うとともに、実施代表者と数回の打合せを行ったうえで役割分担し、連携して準備・実施ができた。

■広報活動

- ・県下の中学校・高校に案内のポスターとチラシを配布した。
- ・大学の広報誌およびホームページに掲載した。
- ・かながわサイエンスサマーにて周知した。
- ・かながわサイエンスフェアの神奈川大学ブースにて宣伝した。

■安全配慮

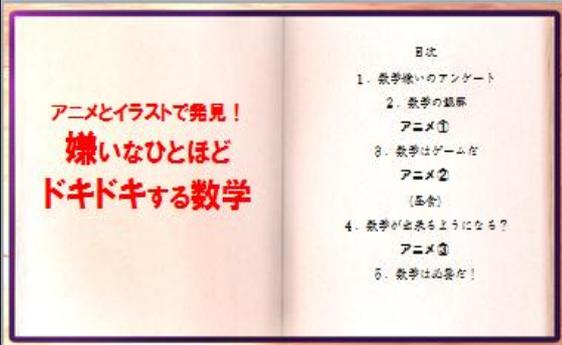
実験はないので安全性に関する問題は生じないと考えたが、参加者は傷害保険には加入した。実施者・実施協力者については大学の保険でカバーすることとした。

■今後の発展性、課題

参加者からはおおむね好意的な評価をいただいている。今後、より多くの数学が「嫌いなひと」に届くよう、活

動を継続していきたい。また、今回は非常に多くの参加申し込みをいただいたため、次回以降募集人数の増加を検討する。

■実施の様子



<テーマスライド>



プログラム①<数学への誤解を解く>



プログラム②<数学をゲームとして考える>



プログラム④<考える技術「KKSSS」>



修了式の様子



最後にみんなで集合写真

■当日のスケジュール

- 09:30 - 10:00 受付
- 10:00 - 10:15 開講式(挨拶、 科研費の説明)
- 10:15 - 11:00 プログラム①:「数学への誤解や偏見を解き、数学をゲームとして捉える。」
- 11:15 - 12:00 プログラム②:「数学をゲームのようにして捉える具体的な方法」を説明する。
- 12:00 - 12:45 昼食
- 12:45 - 13:30 プログラム③:「数学ができない」とはどういうことかを分析する。
- 13:30 - 13:45 休憩
- 13:45 - 14:30 プログラム④: 考える技術「KKSSS」を説明する。
- 14:30 - 14:45 クッキータイム
- 14:45 - 15:15 修了式(復習用 USB の配布、アンケート記入・未来博士号授与)

【実施分担者】 0名

【実施協力者】 _____ 2名

【事務担当者】

研究支援課 村上雄太