

【学習の目標と学習方法】

ものづくりなどの実践的・体験的な学習活動を通して、材料と加工、生物育成、エネルギー変換及び情報に関する基礎的・基本的な知識及び技術を習得するとともに、技術と社会や環境とのかかわりについて理解を深め、技術を適切に評価し活用する能力と態度を育てる。

○授業について○ *作業の時間では、最初に説明をするので、どこがポイントなのか話をしっかり聞いて作業に入れるようにしましょう。座学の時間では、話し合い活動や個人で考える活動があります。教科書やプリントをよく読み、自分の発見や考えを書いてみましょう。 *作業の様子や作品の出来具合を確認しますが、手先が器用かどうかで点数は決まりません。正確かつ丁寧に作業を進め、どのように工夫すればより良く作れるか考えることを大事にします。諦めず最後までがんばって作業に取り組んでください。 ○生徒の心得○ *実技を中心に行うので、必ず持ち物を揃えておいてください。説明の時や作業のポイントを確認する時など忘れ物があると作業できない場合があります。 *分からないことがある場合は、質問しよう。作業は安全第一です。	○家庭学習について○ *技術が普段の生活でどのように活用され、重要なのかということ意識して日々を過ごしてください。 ○試験前はこうに取り組もう○ *授業中に学習するプリント、教科書の内容から出題されるので、そこを中心に覚えるようにすること。また、授業中に行った作業でポイントになっている部分や注意点などについてもしっかり理解しておくことが大切です。	<table><tr><th></th><th>知識・技能</th><th>思考・判断・表現</th><th>主体的に学習に取り組む態度</th></tr><tr><th>評価観点</th><td>生活と技術についての基礎的な理解を図るとともに、それらに係る技能を身につけている。</td><td>生活や社会の中から問題を見いだして課題を設定し、解決策を構想し、実践を評価・改善し、表現するなど、課題を解決する力を身につけている。</td><td>よりよい生活の実現や持続可能な社会の構築に向けて、課題の解決に主体的に取り組んだり、振り返って改善したりして、技術を工夫し創造しようとしている。</td></tr><tr><th>評価資料</th><td>授業観察 作業方法 学習プリント・ノート タイピング練習 定期テスト</td><td>授業観察 作業方法 学習プリント・ノート タイピング練習 定期テスト</td><td>授業観察 作業方法 学習プリント・ノート 定期テスト</td></tr></table>		知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度	評価観点	生活と技術についての基礎的な理解を図るとともに、それらに係る技能を身につけている。	生活や社会の中から問題を見いだして課題を設定し、解決策を構想し、実践を評価・改善し、表現するなど、課題を解決する力を身につけている。	よりよい生活の実現や持続可能な社会の構築に向けて、課題の解決に主体的に取り組んだり、振り返って改善したりして、技術を工夫し創造しようとしている。	評価資料	授業観察 作業方法 学習プリント・ノート タイピング練習 定期テスト	授業観察 作業方法 学習プリント・ノート タイピング練習 定期テスト	授業観察 作業方法 学習プリント・ノート 定期テスト
	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度											
評価観点	生活と技術についての基礎的な理解を図るとともに、それらに係る技能を身につけている。	生活や社会の中から問題を見いだして課題を設定し、解決策を構想し、実践を評価・改善し、表現するなど、課題を解決する力を身につけている。	よりよい生活の実現や持続可能な社会の構築に向けて、課題の解決に主体的に取り組んだり、振り返って改善したりして、技術を工夫し創造しようとしている。											
評価資料	授業観察 作業方法 学習プリント・ノート タイピング練習 定期テスト	授業観察 作業方法 学習プリント・ノート タイピング練習 定期テスト	授業観察 作業方法 学習プリント・ノート 定期テスト											

1年	4月	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	計35h
	ガイダンス 3h	材料と加工法5h	製作品の設計 7h	木工製品の製作 13h								コンピュータの基礎 知識 情報モラル 7h	
				けがき	切断	部品加工	接合用 けがき	接合	表面 加工	仕上げ	評価		
2年	4月	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	計35h
	生物育成について 作物の栽培 10h				デジタル作品 の作成 4h	エネルギー変換 電気製品の製作・利用と保守点検 14h					プログラムの基本構造 計測と制御 7h		
3年	4月	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	計18h
	プログラムによる計測・制御 双方向性のあるコンテンツ 9h								表計算処理ソフトウェアの活用 7h			3年間の技術の 評価・活用 2h	