

## 第3学年 技術科 年間学習計画と評価

### 1 教科目標等について

目標	<p>生活の営みに係る見方・考え方や技術の見方・考え方を働かせ、生活や技術に関する実践的・体験的な活動を通して、よりよい生活の実現や持続可能な社会の構築に向けて、生活を工夫し創造する資質・能力を養う。</p> <p>(1)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付けるようにする。〔知識及び技能〕</p> <p>(2)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養う。〔思考力、判断力、表現力等〕</p> <p>(3)よりよい生活の実現や持続可能な社会の構築に向けて、生活を工夫し創造しようとする実践的な態度を養う。〔学びに向かう力、人間性等〕</p>
教科書	技術・家庭 技術分野（開隆堂）
副教材	情報教材

### 2 評価の観点及び方法

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
生活や社会で利用されている技術について理解しているとともに、それらに係る技能を身に付け、技術と生活や社会、環境との関わりについて理解している。	生活や社会の中から技術に関わる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、表現するなどして課題を解決する力を身に付けている。	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。
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 定期、<b>実技テスト</b></li> <li>・ ワークシートへの記述</li> <li>・ 授業の様子や発言内容</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 定期、<b>実技テスト</b></li> <li>・ 授業の様子や発言内容</li> <li>・ 振り返り、ワークシートへの記述</li> <li>・ 指導に対する成果物（レポート、作品等）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 授業の様子や発言内容、<b>他者との協働</b></li> <li>・ 指導に対する成果物（レポート、作品等）</li> <li>・ 振り返り（自己・相互評価）</li> </ul>

### 3 学習についてのアドバイス

学 校	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 準備物を忘れずに持ってくるようにしましょう。</li> <li>・ 授業中に話したことはしっかりと聞き、必要に応じてノートやプリントに書き込むようにしましょう。さらに応用的なこと（日常生活）に活かせるようにしましょう。</li> <li>・ 特別教室（技術室・PC室）を利用するときは、安全に事故やケガをしないように心がけましょう。</li> </ul>
家 庭	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 学習した内容で分からない部分は復習をしておきましょう。</li> <li>・ 作図や作業の手順、機械や道具の名前、使い方のポイントなどをしっかりと確認しておきましょう。</li> <li>・ 家の手伝いを積極的に行い、学習した内容を活かそうと心がけましょう。</li> </ul>

#### 4 主な単元・教材及び目標

※単元等や目標については、主なものを明記しています。

月	主な単元・教材等	主な学習目標
4	・情報についての基礎的・基本的な知識・技能	・情報の表現、記録、計算、通信などについての科学的な原理・法則の理解・情報のデジタル化や処理の自動化、システム化、情報セキュリティなどに関わる基礎的な技術の仕組みを理解することができる。
5	・情報についての基礎的・基本的な知識・技能	・情報の表現、記録、計算、通信などについての科学的な原理・法則の理解・情報のデジタル化や処理の自動化、システム化、情報セキュリティなどに関わる基礎的な技術の仕組みを理解することができる。
6	・計測・制御のプログラミングによる問題解決 「計測・制御を使ったゲームの制作」	・情報の技術の見方・考え方を働かせて、問題を見いだし課題を設定し解決することができる。 ・プログラミングの学習を通して理解した内容を元に、オリジナルの作品を作ることができる。
7	・計測・制御のプログラミングによる問題解決	・情報の技術の見方・考え方を働かせて、問題を見いだし課題を設定し解決することができる。
9	・ネットワークを利用した双方向性のあるコンテンツのプログラミングによる問題解決	・プログラミングの学習を通して理解した内容を元に、オリジナルの作品を作ることができる。
10		・情報通信ネットワークの構成と、情報を利用するための基本的な仕組みの理解することができる。 ・安全・適切なプログラムの制作、動作の確認及びデバッグ等を行うことができる。
11	・ネットワークを利用した双方向性のあるコンテンツのプログラミングによる問題解決	・双方向性のあるコンテンツのプログラムを考え、実行することができる。
12	「スモウルビーを使った双方向性のあるコンテンツのプログラミング」	・よりよい生活や持続可能な社会の構築に向けて、情報の技術を評価し、適切に選択、管理・運用したり、新たな発想に基づいて改良、応用したりすることができる。
1	・社会の発展と情報の技術	
2	・統合的な問題の解決 「技術の力を使って大池中や自分の生活をよりよくしよう」	・生活や社会の課題を技術の観点から見いだし、材料・エネルギー・情報・生物育成の知識を統合して解決策を構想・設計・製作・評価する学習を通して、創造的に問題解決する資質・能力を育成する。