

令和6年度

指導計画・評価計画 3学年

教科名【 技術・家庭科(技術分野) 】

使用教科書【東京書籍】

指導者【 花園 香帆 】

* (知) …知識・技能 (思) …思考・判断・表現 (態) …主体的に学習に取り組む態度

学期	題材名	題材のねらい	学習内容	配当 時数	評価規準	主な評価方法
一 学 期	プログラムによる計測・制御について考えよう	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータの構成と基本的な情報利用の仕組みを知る。 ・情報通信ネットワークの仕組みを知る。 ・コンピュータを利用した計測・制御の基本的な仕組みを知る。 ・簡単なプログラムを作成することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータの構成を調べ、情報利用の仕組みをまとめることができる。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ・情報の表現や記録ができる仕組みを理解している。(知) ・情報のデジタル化の仕組み、デジタル化の方法とデータ量の関係を理解している。(知) 	テスト・プリント
			<ul style="list-style-type: none"> ・基礎的な情報通信ネットワークの構成や通信規約を調べる。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ・情報通信ネットワークの構成について理解している。(知) ・情報通信ネットワーク上での情報を利用する仕組みについて理解している。(知) 	テスト・プリント 観察・プリント
			<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータを利用した計測・制御について調べ、基本的な仕組みをまとめる。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ・計測・制御システムの基本的な構成を理解している。(知) ・計測・制御システムにおけるプログラムの役割を理解している。(知) ・計測・制御システムの制作の過程や問題解決の結果を評価し、改善及び修正する方法について考えている。(思) 	観察・絵コンテ プログラム
			<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータを利用して順次処理・反復処理・分岐処理を利用した簡単なプログラムを作成する。 	2		
二 学 期	プログラムによる計測・制御について考えよう 情報通信ネットワークの利用と情報モラルについて考えよう	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラムを作成し、実際に計測・制御することができる。 ・著作権等の情報モラルについて考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラムを作成するソフトウェアの使い方を理解し、実際に計測・制御する。 	4	<ul style="list-style-type: none"> ・主体的に情報の技術について考え、理解しようとしている。(態) ・情報が社会に与える影響を理解して、望ましい情報社会のために取るべき態度を身に付けている。(態) 	観察 テスト・プリント 制作品 プログラム
			<ul style="list-style-type: none"> ・生活に役立つプログラムを自分で考え、作成する。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理の手順を具体化する力を身に付けている。(思) ・情報セキュリティの基本的な知識について理解している。(知) 	プログラム
			<ul style="list-style-type: none"> ・著作権や肖像権等の情報モラルについてまとめる。 ・双方向性のあるコンテンツにはどのようなものがあるか調べる。 ・双方向性のあるコンテンツの基本的な仕組みについて考える。 ・双方向性のあるコンテンツのプログラミングによって解決できる問題を見つける。 ・発見した問題を解決するための課題を設定する。 	3	<ul style="list-style-type: none"> ・情報の安全を確保するために必要な判断や対応をする力を身に付けている。(思) ・双方向性のあるコンテンツの基本的な仕組みを理解している。(知) ・「技術の見方・考え方」を働かせて、問題を発見し、自分なりの課題を設定する力を身に付けている。(思) 	テスト・プリント 観察・制作品・プリント
三 学 期		<ul style="list-style-type: none"> ・技術の適切な評価・活用について考えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・安全で適切なプログラムの制作と動作の確認、デバッグを行う。 	4	<ul style="list-style-type: none"> ・コンテンツのプログラムの制作の過程や問題解決の結果を評価し、改善及び修正する力を身に付けている。(思) 	テスト・制作品・プリント
			<ul style="list-style-type: none"> ・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を振り返り、解決結果及び解決過程を評価し、改善・修正する方法について考える。 ・情報に関する技術の役割について考える。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ・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ようとしている。(態) ・安全で適切なプログラムの制作と動作の確認、デバッグができる技能を身に付けている。(知) 	観察・プリント・ノート