

教 科	技術科	学 年	3年
-----	-----	-----	----

【教科の目標】

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・能力を育成することを目指す。

【使用教材・副教材・使用教室・指導形態】

◇技術・家庭「技術分野」（開隆堂） ◇木工室・金工室
◇材料と加工に関する技術 ◇情報に関する技術

【評価の観点と方法】

	評価規準	評価方法
知識・技能	材料と加工、情報に関する技術について理解しているとともに、それらに関わる技能を身に付けている。	◇作品 ◇課題等提出物内容 ◇定期考査
思考・判断・表現	材料と加工、情報に関する技術について、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、表現するなどして課題を解決する力を身に付けている。	◇作品 ◇課題等提出物内容 ◇小テスト ◇定期考査
主体的に学習に取り組む態度	材料と加工、情報に関する技術を活用し、よりよい生活の社会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、生活を工夫し創造し、実践しようとしている。	◇作品 ◇課題等提出物内容

【授業の進め方と学習のポイント】

- 座学での内容を踏まえて、製作・作業実習に入るので、授業内容をよく理解し、不明な点・疑問な点はその日のうちに解決すること。
- 授業の基本として、先生の話をよく聞き、授業内容に疑問を持つ程度に真剣に取り組むこと。
- 作業は安全を第一として参加すること。
- 作業は座学の内容を十分復習をして、作業の目的をはっきりと認識して取り組むこと。
- 提出物・作業は期限を守ること。
- 定期考査の前には、事前プリントをよく参照すること。

【家庭学習の進め方】

一番大切なことは、授業内容の理解です。プリントの内容や授業中の解説を復習するとともに、新たな言葉は調べ学習なども行い理解を深めることが大切です。
図面や専門用語の多いことが特徴の教科です。特殊な言い回しや用語を覚えると先生との授業中の会話に無駄がなくなります。
思考・判断・表現についての力を身につけるためには、社会での技術の活用を知ること大切です。授業で学んだ内容が家庭生活や社会の中で、どのように使われ、私たちの生活を豊かにしているか、テレビや新聞などで、情報収集をしましょう。

【学習の基盤となる資質・能力を身に付けた生徒の育成】

校内研究に関わる検証授業 マトリックス⑨

- A「コンテンツのプログラムを制作しよう」基本のプログラムを評価し、社会で起きている問題や要求を参考にして、改善案を提案する。
B「学んだことを社会に生かす」既習事項を振り返りながら、社会で起きている問題から課題を見い出し、自分なりの解決策やその方向性を提案する。

【年間指導計画（技術 17.5 時間）】 学習の基盤となる資質・能力の育成を意識した授業＝**学習基盤**

●3年生

時間	指導項目（単元名）		学習内容	学習のねらい
1	A 材 料 と 加 工 の 技 術	材料と加工の技術の原理・法則と仕組み	金属材料の特徴 金属の加工方法	■身のまわりにある金属の特徴を知る。 ■様々な金属加工の方法を知る。
2		材料と加工の技術による問題解決	問題の発見と課題の設定（型の設計）	■生活の中から、身の回りの問題を見いだして、課題を設定することができる。 ■強度設計をふまえた型のデザインを作成できる。
3		実習：鋳造・研磨加工（キーホルダーの製作）	型の作成	■デザインを修正し、型を作成することができる。
4			鋳造	■安全面に配慮して鋳造を行うことができる。
5			研磨	■適切な工具や方法を用いて研磨を行うことができる。
6				
7				
8			仕上げ	■適切に機械を使用し、キーチェーンをとりつける穴を空けることができる。 ■研磨剤を適切に使用し、金属を磨いて光沢を出すことができる。
9				
1 1	D 情 報 の 技 術	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ミング	■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知る。 ■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ことができる。
1 2		双方向性のあるコンテンツのプログラムを制作しよう	■適切なプログラムの制作と動作の確認，デバッグを行うことができる。	
1 3		問題を発見し課題を設定しよう 学習基盤A	■制作した双方向性コンテンツを見直し、プログラミングによって解決できる問題を見つけることができる。 ■発見した問題を解決するための課題を設定することができる。	
1 4		プログラムを改善しよう	■適切なプログラムの制作と動作の確認，デバッグを行うことができる。 ■使用する人のことを考えてプログラムを制作することができる。	
1 5		問題解決の評価	■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、よりよいコンテンツについて考えることができる。	
1 6 1 7 1 8	技術分野の学習を終えて		学んだことを社会に生かす 学習基盤B	■3学年間の技術の学習内容を振り返り，これから技術とどのように関わっていきたいかを考えてまとめることができる。 ■地球環境や将来の世代のための技術について考え，10年後，50年後の未来を予測しようとする。

※学校行事、授業の進捗状況、材料の入荷状況により、学習内容の順番を入れ替えることがあります。