

技術・家庭科シラバス 中学3年

1. 学習の到達目標と評価の観点

	単位数	学科・学年・学級	使用教科書と補助教材
(科目) 技術・家庭科	1 単位	第3 学年	<ul style="list-style-type: none"> ・技術・家庭 技術分野(開隆堂) ・技術・家庭 家庭分野(開隆堂) ・30 時間でマスターOffice2016 (実教出版) ・ライフイズテックレッスン
学習の到達目標	社会や生活にいかされている技術に関心を持ち、進んで情報の技術と関わり科学的な理解を深めつつ、情報活用の実践力を身につけ、情報社会に積極的に参画しようとする態度や好奇心を養い、モラルやマナーを学びよりよいコミュニケーションスキルを身につける。		
評価の観点	ものづくりやコンピュータ活用に関する基礎的な知識と技術を習得するとともに、技術の果たす役割について理解を深め、それらを社会のために適切に活用する能力を身につけようとしている。<主体性・多様性・協働性>		
	習得した知識・技能の中から情報の技術の評価し、改善及び修正についての方法を論理的に考えようとしている。<思考力・判断力・表現力>		
	よりよい生活や社会の構築に向けて、情報の技術の概念を理解しているとともに、それらに関わる技能を身につけている。<知識・技能>		

【点数化が難しい課題については、観点別評価とする。】

A : 「十分満足できる」 状況と判断されるもの 100%

B : 「おおむね満足できる」 状況と判断されるもの 80%

C : 「努力を要する」 状況と判断されるもの 60%

D : 未提出, 未実施 0%

2. 学習計画及び評価方法等

月	単 元	学習のねらい	学習のポイント, 使用教材等
4 月	食事の役割と食習慣	<ul style="list-style-type: none"> ○ 食事の役割について理解し、毎日の食生活に関心を持つ。 ○ 和食の歴史とマナーについて理解する。 ○ 洋食のテーブルマナーがわかる。 ○ テーブルコーディネートをアレンジすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 健康に良い食生活について学び、規則正しく食事を取ることの重要性を理解する。 ・ 配膳や食事のマナーについて理解している。 <DVD 和食のマナー> <DVD 洋食のマナー>
5 月	消費者被害と消費者の自立	<ul style="list-style-type: none"> ○ 情報を活用した上手な購入方法について考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 生活情報の収集や活用の仕方を理解し、目的に合った

5月		○消費者被害の現状や背景について理解し、予防の方法がわかる。	商品を選ぶことができるようになる。 ・消費者被害にあらないための知識を身につける。
6月	情報セキュリティと情報モラル PowerPoint の使い方	○基本的な情報セキュリティ対策をまとめる。 ○情報モラルの必要性和情報を収集・発信するときに注意することを知る。 ○情報社会で人権などの権利を尊重する必要性を考える。 ○知的財産を保護する必要性と利用方法を知る。 ○知的財産の望ましい活用を考える。 ○情報の表現手段やコンテンツの特徴を知る。	・情報セキュリティに関わる基礎的な仕組みを説明できる。 ・情報モラルの必要性和情報を発信する時の注意点について説明できる。 ・知的財産を保護する必要性と利用方法を説明できる。 ・PowerPoint の使いやすさやわかりやすさに関する工夫を理解し、利用するための基本的なスキルを習得する。
9月 10月 11月	Excel の使い方 計測・制御による問題解決	○表計算ソフトの特徴と利用方法を知る。 ○計測・制御システムの基本的なしくみと各要素のはたらきを知る。 ○プログラムによる処理の自動化の方法を知る。 ○処理の流れや手順を表す方法を知る。 ○順次・処理・反復のプログラムの基本を確認し、プログラムの制作を行う。	・Excel の使いやすさやわかりやすさに関する工夫を理解し、利用するための基本的なスキルを習得する。 ・情報のシステム化に関わる基礎的な仕組みを説明できる。 ・処理の流れや手順を理解し、安全・適切なプログラムの制作ができる。 <ライフイズテックレッスン>
1月 2月	双方向性のあるコンテンツによる問題解決	○双方向性のあるコンテンツのプログラミングを利用した問題解決の手順を知る。 ○プログラムの試作・試行を通じて設計を具体化し、制作工程表にまとめる。 ○完成したコンテンツを発表し、設定した評価項目に沿って相互評価する。 ○社会で利用されているコンテンツと比較などし、目的が達成できなかった原因や、さらに改善できる点をまとめる。	・双方向性のあるコンテンツの仕組みを理解し、簡単なプログラムの制作、動作の確認等ができる。<ライフイズテックレッスン> ・安全・適切なプログラムの制作、動作の確認等ができる。<ライフイズテックレッスン>
評価の観点及び内容			評価方法（具体例）
情報活用の実践力を身につけ、情報社会に積極的に参画し、それがよりよいものとなるよう改善及び修正を考えることができる。<主体性・多様性・協働性>			授業課題進捗状況(10%)

よりよい生活や社会の構築に向けて、実践する力を身につけた上で、新しいアイデアを生み出し未来を切り開いていこうとしている。＜思考力・判断力・表現力＞	作成課題の提出(20%)
適切かつ誠実に技術を工夫し創造しようとする実践的な態度、あふれる情報を客観的に分析する力が身につけている。＜知識・技能＞	定期考査(70%)

【観点別評価】

1. 製作課題提出の場合

- A：習得した技能をより多く効果的に使用し丁寧に表現できている。
- B：到達目標を達成している。
- C：最低限身につける技能での表現にとどまっている。
- D：未提出

2. Life is Tech 進捗の場合

- A：指定箇所を全てこなし、指示していないところまで自主的に取り組んでいる。
- B：指定箇所をほぼこなし、指示していないところは取り組んでいない。
- C：指定箇所の8割程度しか取り組んでいない。
- D：指定箇所の半分以下しか取り組んでいない。