学校番号	T3017

令和８年度　工業科

教科	工業	科目	課題研究	単位数	４単位	年次	３年次（３年制） ４年次（４年制）
使用教科書	なし						
副教材等	なし						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

ものづくり
・作品を組み立てるだけでなく、部品を材料から作製します。
さをり織り
・織物を織るだけではなく、テーマや使用用途に合った材料を選定しながら創意工夫を形にしましょう。
プログラミング
・ゲームを作成するのに必要なアルゴリズムを中心にＣ言語を学びます。

2　学習の到達目標

【知識及び技術】
各テーマに沿った作品作りに必要な知識と技能を身につける。
【思考力、判断力、表現力等】
作品づくりをするだけでなく、作品をよりよくするにはどうすればよいか考える力を身につける。
【学びに向かう力、人間性等】
個々で行動するのではなく、チームとして自身の役割を率先して行動しようとしている。

3　評価の観点及びその趣旨

観点	a:知識・技術	b:思考・判断・表現	c:主体的に学習に取り組む態度
観点の趣旨	工具や材料、手段に関して理解し、基礎的・基本的な知識だけでなく応用的な知識・技術を身についている。	制作物に関する製造（制作）方法について、論理的に考え、分析することにより総合的に判断できる。また、その過程や結果および考えかたを的確に表現しようとしている。	課題に１人で取り組むのではなく、問題解決にチーム全体で取り組もうとしている。

上に示す観点に基づいて、学習のまとまりごとに評価し、学年末に５段階の評定にまとめます。学習内容に応じて、それぞれの観点を適切に配分し、評価します。

4　学習の活動

学期	単元名	学習内容	単元(題材)の評価規準	評価方法		
				知(a)	思(b)	主(c)
通年	ものづくり	1.ものづくりの基礎、基本、応用 2.製図用具 3.工具の使用方法 4.材料のあらまし 5.作品づくり	a:ものづくりに関する設計図や記号、記述方法など規格に応じた使用方法について理解できる。 b:作品に対してそのあり方について吟味し、試行錯誤することにより、よりよい作品を製造することができる。 c:ものづくりに関する取り決め、規格の決定などを知り、それらを用いた表現方法、使用目的について関心を持ち、意欲的に学習に取り組もうとする。	・実習への取り組み ・実習レポート	・実習への取り組み ・実習レポート	・実習への取り組み ・作品の完成度
	さをり織り	1.さをり織りの歴史と知識 2.さをり織りの織り作業	a:さをり織りに関する仕様書や機器の使い方など規格に応じた取り組みを行うことができる。 b: 作品に対してそのあり方について吟味し、試行錯誤することにより、よりよい作品を製造することができる。 c:さをり織りに関する取り決め、規格の決定などを知り、彩のある作品をチーム全体で試行錯誤しようとする。			
	プログラミング	1.プログラミングのアプリケーションソフトの使い方 2.アルゴリズムの考え方 3.ゲーム分析 4.ゲーム作成	a: 用途に応じた考え方（アルゴリズム）をベン図やフローチャートを用いて論理的にかつ端的にプログラミングできる。 b: 作品に対してそのあり方について吟味し、試行錯誤することにより、よりよい作品を作成することができる。 c: C 言語における文法とレギュレーションを踏まえた上でプログラミングすることができる。			

※　表中の観点について　a:知識・技術　b:思考・判断・表現　c:主体的に学習に取り組む態度