

令和8年度 技術・家庭科（技術分野） シラバス

1 教科の目標

- ・生活や社会で利用されている様々な技術についての基礎的な理解を図るとともに、それらに係る技能や見方、考え方を身に付け、技術と生活や社会、環境との関わりについて理解を深める。
- ・生活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、作品や発表形式で表現し、実践を評価・改善するなど、課題を解決する力を養う。
- ・よりよい生活の実現や接続可能な社会の構築に向けて、適切かつ誠実に技術を工夫し想像しようとする実践的な態度を養う。

2 三年間の指導計画の概要

月	第1学年	第2学年	第3学年
4	ガイダンス A 材料と加工の技術	C エネルギー変換の技術	A 材料と加工の技術
5	・生活や社会と材料と加工の技術	・生活や社会とエネルギー変換の技術	・生活や社会と材料と加工の技術
6	・材料を利用するための技術	・エネルギー資源の利用	・材料を利用するための技術
7	・問題解決の手順	・電気の利用	・製作のための技能
8	・製作のための技能 (実習) 木材加工実習	・運動の利用	(実習) 金属を用いたコンパスの製作とプラスチックを用いた定規の製作
9	・製作のための技能 (製作) 木材加工実習	・エネルギー変換の技術による問題解決 (実習) ダイナモラジオの製作	D 情報の技術
10	・組み立て ・表面仕上げ	A 材料と加工の技術	・制御
11	C 生物育成の技術	・生活や社会と材料と加工の技術	・計測・制御による問題解決
12	・生活や社会と生物育成の技術	・材料を利用するための技術	(実習)・smalruby を使用したプログラミング
1	・さまざまな生物育成の技術	・製作のための技能	・双方向性のあるコンテンツによる問題解決学習
2	・生物育成の技術による問題解決 (実習) 観葉植物の栽培実習	(実習) 金属を利用したドライバー製作	A と D は並行して学習していきます。
3	D 情報の技術	D 情報の技術	
4	・生活や社会と情報の技術	・生活や社会と情報の技術	
5	・情報とコンピュータ	・情報とコンピュータ	
6	(実習) Scratch で実習	(実習) EXEL・ブロックリーゲームを利用した実習	
7	・情報の表現と伝達	・情報セキュリティと情報モラル	
8	(実習) WORD・POWERPOINT を利用したレポート制作	・計測・制御による問題解決	
9	・情報セキュリティと情報モラル	(実習) scratch を使用したプログラミング	
10	A と C と D は並行して学習していきます。		

3 授業に向けて

(1) 授業の持ち物

教科書、ノート（プリントを貼っていく）、その他（単元に合わせて定規・パソコン）

(2) 授業の受け方

授業の内容によって、教室、木工室、金工室で行います。

4 家庭学習の方法

・教科書、ノート、プリントの見直しなど、授業内容の復習に取り組み、語句や用語を正確に漢字で覚える。

5 評価の観点と項目例

(1) 技能・知識

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。

項目例；提出物、作品、定期考査、など

(2) 思考・判断・表現

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。

項目例；学習の様子（発見ノートの記入）、作品、プリント、レポートなど

(3) 主体的に取り組む態度

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たりして、技術を工夫し創造しようとしている。

項目例；学習の様子（発見ノートの記入）、実習への取り組み、プリント（記入の状況）、レポートなど

以上の(1)～(3)の3つの観点(1:1:1)で評価をします。