

## 2学年技術 年間指導計画・評価計画

2025/5/16

月	単元・章・教材名	時数	学習活動	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
4						
5						
6	エネルギー変換の技術	11	<ul style="list-style-type: none"> <li>・生活や社会とエネルギー変換の技術</li> <li>・運動の利用</li> <li>・電気の供給と利用</li> <li>・エネルギー変換の技術による問題解決 (LEDライト点灯の回路設計) (ポータブルファンの製作)</li> <li>・これからのエネルギー変換技術</li> </ul>	<p>知識</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・代表的なエネルギーの変換方法の種類や利用方法について理解している。</li> <li>・製作に使用する機器の電流の流れを制御する方法に関する知識を身に付けている。</li> <li>・製作に使用する機器の保守と事故防止に関する知識を身に付けている。</li> </ul> <p>技能</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・製作品の使用目的に適した材料を選択することができる。</li> <li>・製作に必要な材料を選択・準備し、製作品の組立てや配線ができる。</li> <li>・回路計を用いて電気回路の点検ができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・加工の目的や条件に応じて、より適切な工具を選択し、その使い方を工夫している。</li> <li>・製作品が目的の動きをしない場合にその原因を追究し、製作品の検討及び修正をしている。</li> <li>・機器の保守点検を行うことができる。</li> <li>・コードやヒューズなどの簡単な部品の交換・機器を使用する際の事故防止ができる。</li> <li>・作業をする回りの整理整頓・作業時の服装等を判断し行動にうつすことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・製作したいものを意欲的に考え、目的とするものを表示しようとしている。</li> <li>・エネルギーの変換を利用した製作品を考えようとしている。</li> <li>・環境を大切にする 技術の進歩について、エネルギー効率や環境保全について考えようとしている。</li> <li>・製作に使用する機器の仕組みを調べようとしている。</li> <li>・機器の保守や事故防止認に努めようとしている。</li> </ul>
7						
9						
10						
11	生物育成の技術	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>・生活や社会と生物育成の技術</li> <li>・様々な生物育成の技術</li> <li>・生物育成の技術による問題解決 (豆苗の育成を通して)</li> <li>・これからの生物育成の技術</li> </ul>	<p>知識</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・代表的な生物育成に関する種類や方法について理解している。</li> <li>・生物育成に使用する道具や成長を管理する方法に関する知識を身に付けている。</li> <li>・育成に使用する機器の保守と事故防止に関する知識を身に付けている。</li> </ul> <p>技能</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・生物育成の目的に適した管理作業を選択し、育成に必要な材料を選択・準備し、実行することができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・目的とする生物の育成に必要な条件と明確にし、社会的、環境的および経済的側面などから、種類、資材、育成期間などを比較・検討した上で、目的とする生物の成長に適した管理作業を決定している。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・技術が産業の継承と発展に影響を与えることに気付き、その役割について関心を示している。</li> <li>・環境に対して負荷の軽減や安全に配慮して栽培の方法を検討しようとしている。</li> </ul>
12						

1					
2	情報の技術	9	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>各メディアの特徴をプラス面、名那須面に分けて説明できる。</li> <li>双方向性のあるコンテンツの例を挙げて、コンテンツの特徴を説明できる。</li> <li>ネットワークを利用した双方向性のあるコンテンツのプログラムを製作できる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>誰もが使いやすいユーザーインターフェースについて、留意点や自分が重視したいポイントとその理由を考えることができる。</li> <li>技術の見方・考え方をはたらかせ、適切な問題解決の課題を設定することができる。</li> <li>製作物を適切に評価し、さらなる改善案を考えることができる。</li> </ul>
3					
主な評価物		授業観察 提出プリント 定期考查 実技試験(回路作成) 作品(ポータブルファン、豆苗、疑似webページ、レポート)			