

観点 ① 知識・技能 ② 思考・判断・表現 ③ 主体的に学習に取り組む態度

D情報 双方向性のあるコンテンツプログラミング 時間(1~17) 4~3月	①	<ul style="list-style-type: none"> ・構想したプログラムを説明することができる。 ・情報通信等の原理・法則や情報モラルの必要性について理解することができる。 ・情報技術に込められた問題解決の工夫について考えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・UMLの図を用いて、処理の流れを説明することができる。 ・情報通信に関する基本的な言葉を理解することができる。 ・身近な情報通信について調べ、まとめることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークシート点検 ・作品の点検 ・定期試験 	<ul style="list-style-type: none"> ・教材の工夫 ・授業展開の工夫 ・補習実習 ・個別指導
	②	<ul style="list-style-type: none"> ・問題を見出して課題を設定し、育成環境の調整方法を構想することができる。 ・製作の過程や結果の評価、改善及び修正について考えることができる。 ・技術进行评估し、適切な選択をしようと、新たな発想に基づいて、改良と応用について考えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「プログラム進行表」に制作過程をまとめることができる。 ・制作したプログラムを評価し、次の改善案等を考えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・実習中の取り組み ・ワークシートの点検 ・定期考査 	<ul style="list-style-type: none"> ・教材の工夫 ・個別指導 ・製作例の提示
	③	<ul style="list-style-type: none"> ・生活や社会、環境との関わりを踏まえて、技術の概念を理解することができる。 ・自らの問題解決とその過程を振り返り、改善、修正しようとしている。 ・よりよい生活や持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創造しようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「振り返りシート」にメタ認知できるように振り返りができている。 ・身の周りの情報通信機器とのかかわりについて考えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・実習中の取り組み ・振り返りシート 	<ul style="list-style-type: none"> ・教材の工夫 ・補習実習 ・個別指導