

# 東京都立八王子桑志高等学校 令和6年度 年間指導計画（シラバス）

教科・分野：	工業・システム情報	科目：	課題研究	単位数：	3	指導学年：	3
使用教科書	自校作成資料	副教材					

年間指導目標：

システム情報分野に関する課題を設定し、その課題の解決を図る学習を通じて、専門的な知識と技術の深化、総合化を図るとともに、問題解決の能力や自発的、創造的な学習態度を育てる。

評価規準	知識・技能（知）	思考力・判断力・表現力（思）	主体的に学習に取り組む態度・学びに向かう力（態）
	システム情報分野の学習に必要な基本的な知識・技能を身につけている。	システム情報分野の実習課題について、実習課程の状況・結果、原理・法則などから課題解決に向けて考え、判断・工夫し解決している。	システム情報分野の実習内容に関連し、積極的に取り組み、学習を通じて探究する能力・態度を身につけている。

評価方法				
a:定期考査	b:パフォーマンス (実技・実習・課題)	c:小テスト等	d:自己評価	e:授業態度

学期	考査	単元及び指導内容	観点	評価規準	評価方法					配当 時数
					a	b	c	d	e	
1 学期	中間 考査	生徒が各自でテーマを決定し、1年間を通して研究に取り組む。 研究概要例 Ⅰ. 制御 ①リレーシーケンスとシーケンサー ②ロボット Ⅱ. プログラミング ゲームプログラミング Ⅳ. 設計と製作	(知)	基本的な概念や原理・法則が理解できたか。		○	○	○	○	18
			(思)	学習を通じて探究する能力・態度が身に付いたか。		○	○	○	○	
			(態)	積極的に研究に取り組んだか。		○	○	○	○	
1 学期	期末 考査	生徒が各自でテーマを決定し、1年間を通して研究に取り組む。 研究概要例 Ⅰ. 制御 ①リレーシーケンスとシーケンサー ②ロボット Ⅱ. プログラミング ゲームプログラミング Ⅳ. 設計と製作	(知)	基本的な概念や原理・法則が理解できたか。		○	○	○	○	18
			(思)	学習を通じて探究する能力・態度が身に付いたか。		○	○	○	○	
			(態)	積極的に研究に取り組んだか。		○	○	○	○	

2 学 期	中 間 考 査	第2ローテーション ①ワンチップマイコンPICを用いたC言語によるハードウェア制御実習後期	(知)	基本的な概念や原理・法則が理解できたか。		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	24
		② MySQLとVisual C#を使った、データベース実習	(思)	学習を通じて探求する能力・態度が身に付いたか。		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
		③プログラマブルコントローラを使用した機器制御実習。	(態)	積極的に研究に取り組んだか。		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2 学 期	期 末 考 査	生徒が各自でテーマを決定し、1年間を通して研究に取り組む。 研究概要例	(知)	基本的な概念や原理・法則が理解できたか。		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	24
		I. 制御 ①リレーシーケンスとシーケンサー	(思)	学習を通じて探求する能力・態度が身に付いたか。		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
		②ロボット II. プログラミング ゲームプログラミング IV. 中間発表	(態)	積極的に研究に取り組んだか。		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
3 学 期	学 年 末 考 査	生徒が各自でテーマを決定し、1年間を通して研究に取り組む。 研究概要例	(知)	基本的な概念や原理・法則が理解できたか。		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	33
		I. 制御 ①リレーシーケンスとシーケンサー	(思)	学習を通じて探求する能力・態度が身に付いたか。		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
		②ロボット II. プログラミング ゲームプログラミング IV. 課題研究成果発表	(態)	積極的に研究に取り組んだか。		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
合計										117