#### 平成29年度 課題研究

教科(科目)	工業(課題研究) 学科(コース)	)・学年 機械科・	3 学年
使用教科書	なし		
副教材等	なし		
履修単位 (時間)	3単位 (105時間)	履修条件	必修

### 1 学習目標

工業に関する課題を設定し、その課題解決を図る学習を通して専門知識・技術の深化及び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養う。

# 2 指導の重点

- ○工業に関する基礎的・基本的な学習の上に立って、工業に関する課題を生徒自らが設定し、課題解決を図る学習を通して、専門的な知識と技術の深化、総合化を図るとともに、問題解決に向けて意欲的に取り組む自発的、創造的な学習態度を育て、その能力を養う。
- ○生徒自らが工業に関するテーマを設定し、計画を立て、製作や調査・研究などを行い、結果を整理・発表し、研究を深めさせるとともに、自分で課題を見付け、自ら学び自ら考え主体的に判断し、問題をよりよく解決する資質や能力を育成する。

# 3 学習の計画 (3時間ずつ展開 3単位105時間分)

3	十 日 。	の計画				
	学期		学習内容	学習のねらい	学習活動 (評価方法)	
		1	前年度3年生の発表会の様子	○自己の将来や生き方・	○工業に関する課題を考	
		を	視聴	職業観について学習す	える。	
				る。		
		2	班分け		○目的達成のための計画	
				-	をつくる。必要な材料	
	1	3	計画 (Plan)	○活動の詳細を、チーム	等をリストアップし予	
				で決めることができる。		
		4	実践(Do)	○安全管理に留意し、協		
	$\sim$			働して作業できる。	○製作等の実践に入る。	
		5	評価 (Check)			
	_		71.24			
	3	6	改善(Action)		○必要に応じて、計画や	
		_	MALLAN A W TV TV TA A (AA FI	ィアを出すことができ		
		7	機械科1次発表会(11月)	る。 ○ エ	○自分たちの実践したこ	
					とを分かってもらえる	
					ようなプレゼンテーシ	
				効率よく伝える。		
		0	₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩	○客観的に自分を評価す	○活動をふりかえる。	
		8	機械科2次発表会(1月)	ることができる。		
		9	校内発表会			
		Э	(XP)			
		1 0	自己評価			
L						

### <参考(昨年度のテーマ)>

2 サイクルエンジンによるクリーンエンジンの研究、小型模型スターリングエンジンの製作、プレステコントローラの活用、ホバークラフト、ROV(水中探査機)製作のための調査・研究及び開発、アイデアロボット、3次元設計を使った IOT 機器(電子工作)の開発、3 D プロダクトの製作、2級ボイラー技士・技能検定マシニングセンタ3級・技能検定普通旋盤3級試験対策

### 4 評価規準と評価方法

関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
工業に関する課題を設定	工業に関する課題	工業に関する課題解決の	工業に関する課題
し、その解決・改善・向上	の解決を目指して自	過程で技術を身に付け、環	解決の過程で必要な
を目指し意欲的に取り組む	ら思考を深め、適切	境に配慮し、実際の仕事を	知識を身に付け、現
とともに、創造的、実践的	に判断し、創意工夫	合理的に計画し、適切に処	代社会における工業
な態度を身に付ける。	する能力を身に付け	理する。	の意義や役割を理解
	るとともに、その成		している。
	果を的確に表現す		
	る。		
[評価規準]	[評価規準]	[評価規準]	[評価規準]
積極的な発言や共同研究者	目的を達成するため	適切な材料、道具の選択と	それまでに学習した
の意見の取り入れができ	の手順を計画するこ	利用が出来る。	来た知識が生かされ
る。	とが出来る。結果に	技術面における問題解決が	ている。
仕様の変更に対し柔軟な対	対し適切な自己評価	出来る。	
応が出来る。	ができる。		
	成果を伝える事がで		
	きるか。		
[評価方法]	[評価方法]	[評価方法]	[評価方法]
積極的に取り組んでかを評	レポートやプレゼン	基礎的な諸現象や原理を理	理論づけられた組み
価する。	により作業工程や結	解する能力のみならず、要	立て、実践による応
	果、考察等の表現方	求に応じた処理手順の構築	用力を評価する。
	法を評価する。	や資料を適切に活用する技	
		能など、多面的に評価する。	

### 5 その他(留意すべき点・担当者からの一言)

1、2年生までに学習したり身に付けた知識・技能をベースに生徒自身、グループ単位で目標を設定し、それを達成させるために試行錯誤しながら創造力を働かせ、チームとしての役割分担も学びながら、最後にはミニプロジェクトXのように達成感や感動が得られるように展開する授業です。オーダーテイカー(指示待ち)でなく、セルフスターター(自ら動く)といった社会で最も必要とされる資質・能力を育成するものです。