

●本校の実態を踏まえた学力等に関わる成果と課題

成果	課題
日常生活の中で、メディアによる話題の商品の性能や機能について興味をもつ傾向がある。しかし、材料や構造・製品の仕組みなど、性能や機能を裏付ける製品内部については興味が低く理解しようとしないうという生徒の課題として、設計学習を中心として、モノを見る目を鍛えることができた。	製品の分析を通して、モノを見る目を鍛えることが出来るが、そのモノを見る目を自分の作品製作に活かせるかどうかは別問題である。設計学習を中心として社会的・環境的・経済的側面を意識しながらモノを考えられるような生徒を育成したい。

●学年ごとの課題及び改善策等

学年	生徒の実態及び指導上の課題	具体的な授業改善策
1年生	これまでのモノをつくる体験やイス・収納家具などの構造や機能を分析する経験が少ない。	様々な製品を見て、話し合い、設計学習を中心とする。さらに、身のまわりの問題から課題を設定し、作品を製作することで問題を解決できるという実体験をさせる。
2年生	社会に大きな影響を与えているモノについて考えたり、自分の創意工夫を作品として具現化したりする経験が少ない。	電気自動車のモデルを製作することで、動力がどのように伝達されているか、目的に合わせてどんな構成にするかを考えさせる。授業で学んだ知識を自分の目的に合わせて、適切に具現化させる。
3年生	社会におけるモノや目には見えないサービスやシステムについて深く考える経験が少ない。	プログラミング学習を通して、目的に合うように自分の製作したモノを動かすという体験をさせる。シミュレーションなどを通して”モノの動き”をつくり、社会におけるサービスやシステムについて考えさせる。

●学校全体で取り組む内容

情報社会では、まったく同じものを複製しやすくなったため、知的財産を活用しやすい反面、権利を侵害する問題も生じているため、創作活動における人権や知的財産の保護についても指導する。