

高等部教育目標	
イエス・キリストを通して、人と世界に仕える使命感と実力を養い、豊かな心と真摯な態度を備えた人格を培う	
探究型カリキュラム教育/学習目標	
SDGs の達成を目指し、Mastery for Service を体現する世界市民の一員として、国内外の社会に自ら関わり貢献できる力を育成する/身につける	
探究型カリキュラムにおける 5 つの学びの方針 Five Principles for Learning	
1. 自分事として <オーナーシップ/一人称>	2. 社会/実践を通して <PBL 型/アクション>
3. 知識を大事に <自ら得る知識/高める関心>	4. コミュニケーションを通して <自分/他者のやりとり>
5. 生徒・教員が共に <共に探究する関係性>	
上位学習目標	
<p>【知識・技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・社会で用いられている AI 等のテクノロジーが持つ機能や役割、実例などの基礎的な情報を自分の言葉で説明することができる ・簡単なプログラムを使って実際に AI を動かすことができる <p>【思考力・判断力・表現力】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・社会的課題について調べ、AI 等のテクノロジー活用した解決方法を提案することができる ・AI が人々、社会にとって正しく活用されるための倫理的判断をすることができる ・テクノロジーが人間個人、社会に与える影響を考察することが出来る ・上記事項について、他者に適切に提示/説明することができる <p>【学びに向かう力・人間性】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・AI や新たな技術開発、イノベーションについてより深く知ろうとし、それをういて解決しようとする姿勢を持つことが出来る ・社会的課題に向き合う中で、AI などに代表されるテクノロジーと上手に共生する必要があることに気づき、人間の本来の生き方について追求することができる 	
下位学習目標	
<p>【知識・技能】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①AI とはどのようなシステム、プログラムで成りたっているのか。AI についての概要を説明できる。 ②社会で利用されている AI の活用例について知る。 ③AI に関係するプログラミングについて学び、操作できる。 <p>【思考力・判断力・表現力】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①SDGs の到達目標達成のため、身近にある解決すべき具体的な課題について現状や原因などを総合的に述べるができる ②SDGs 到達目標達成のため、身近にある解決すべき問題の解決策を考えることができる ③解決策において AI の特性を理解して解決策を考えることができる ④グループの考えを他のメンバーにわかりやすく示すことができる ⑤他のグループや個人の意見に対して、本質的な質問や議論ができる <p>【学びに向かう力・人間性】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①個人の考えをグループで共有しグループとしての考えに昇華・統合できる ②AI の利用により発生する倫理的問題について理解し、本質的な議論や対策の検討ができる。(自由やプライバシー、人権などの概念との関連性) 	

授業日	10/3(火)	2学期授業回数	4回目 / 全9回
本時 学習目標	主なターゲット【知識・技能】①②③ 【思考力・判断力・表現力】①②③【学びに向かう力・人間性】①② ----- 本時の具体的な目標 ・ 図形を認識する AI ブロックを用いてどのようなアプリができるのかを考える。 ・ 実際にプログラムを組むためのアイデアを共有して具体化することができる。 ・ 誰をターゲットにするのか、どのような利便性のあるのか、アプリを作成する目的を明確にできる。		
時間	10分	前回授業に作成した Scratch のデータと配布と PC セッティング	
授業内容	45分	アプリの企画書と遷移図の作成と並行してプログラムの作成	
	60分	各班の進捗状況の報告(各班2分)	
	80分	作業の継続	
	90分	次回、授業にて作成したアプリの内容の発表について説明。企画書、遷移図、データの回収	
評価方法	次回のアプリの発表にて評価		
宿題指示	各班、制作したアプリについて3分で発表するためのプレゼンの用意をしておくこと		