

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	
【知識・技能】	
<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 	
【思考力・判断力・表現力】	
<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 	
【学びに向かう力・人間性】	
<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、それを用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	

授業日	10/1(火)	2 学期授業回数	4 回目 / 全 10 回
本時 学習目標	主なターゲット【知識・技能】①② 【思考力・判断力・表現力】①②【学びに向かう力・人間性】①②③ ----- 本時の具体的な目標 ・実際の AI の体験を通して、課題を解決する案を協働で考えることができる ・Scratch で画像認識の AI を作成することができる。		
時間 授業内容	5 分	・ 前回の授業の振り返り	
	10 分	・ Scratch のデータを DL → Scratch 上でファイルを開き、「○△×☆」の画像認識を体験	
	5 分	・ 5 分間のアプリ作成の動画を見る	
	35 分	・ 8 つのグループに分かれ、画像認識を使った課題解決案を考える	
	5 分	・ 解決案の簡単な共有	
	30 分	・ Scratch で実装を開始	
評価方法	途中経過のため、最終発表で評価する		
宿題指示			