

令和5年度 シラバス

教科	1年技術	担当	三宮 拓哉
----	------	----	-------

1【教科の目標】

技術の見方・考え方を働かせ、ものづくりなどの技術に関する実践的・体験的な活動を通して、技術によってよりよい生活や持続可能な社会を構築する資質・能力を育成することを目指す。

2【1年技術 年間指導計画】

学期	月	単元・題材	時数	学 習 活 動		
1学期	4	ガイダンス 生活や社会における技術の役割	27	<ul style="list-style-type: none"> <li>・身近な技術開発や技術が生活の向上や産業の発展に及ぼしていることを知る。</li> <li>・技術の進展により、引き起こした問題やその解決のために技術が果たす役割を知る。</li> <li>・生物育成の意味とその目的、わたしたちの生活における役割を知る。</li> <li>・作物を栽培する場所や方法について理解する。</li> <li>・作物の生育環境や環境条件について、理解する。</li> <li>・作物と温度、日長、水、肥料などの生育条件について考える。</li> <li>・作物の育成に適切な手入れの仕方を説明することができ、栽培管理作業を的確にする。</li> <li>・動物、水産生物には、生育・栽培に適した環境があることや、それぞれの習性を持っていることを知る。</li> </ul>		
	5	A 材料と加工の技術				
	6	1 生活や社会と材料と加工の技術				
	7	2 材料を利用するための技術 3 問題解決の手順				
	8	4 製作のための技能				
	9	5 これからの材料と加工の技術				
2学期	10	D 情報の技術 1 情報とコンピュータ 2 作品カードの製作 3 作品カードのWeb化 4 学習の振り返りとまとめ	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各装置の名称とその役割を知る。</li> <li>・形状や、OSによる種類を知る。</li> <li>・ユーザー名について(ネットワーク)・キーボードの各部名称、マウスの操作方法を知る。</li> <li>・文字入力の方法を知る。</li> <li>・コピー&amp;ペーストや写真、グラフィックの挿入の仕方を知る。</li> <li>・各自の木工製品の作品カードを作成する。</li> <li>・印刷の仕方を知る。</li> <li>・いろいろな印刷機の仕組みを知る。</li> </ul>		
	11					
	12					
	1				5	<ul style="list-style-type: none"> <li>・文書処理ソフトウェアで作成した作品カードを、ソフトウェアの機能でweb化する。</li> <li>・クラスの作品一覧である目次ページにリンクをはる。</li> <li>・他の人の作品から、工夫された機能や加工方法についてみて学ぼう。</li> <li>・学んだ材料と加工に関する技術が、私たちの生活に将来どのような影響があるかを考えよう。</li> </ul>
	2					
	3					

3【技術分野の学習について】

- ①教科書・ノート・ファイルなど忘れ物をしない。
- ②話をよく聞き、板書事項やその他気がついたことなどをまとめる。
- ③分からないところは分かるようになるまでしっかり確認する。
- ④実習や授業に参加する中で、よりよい問題解決の手順を考える。
- ⑤作業手順を踏まえ、問題解決を目指した作品を作る。

令和5年度 シラバス

教科	2年技術	担当	三宮 拓哉
----	------	----	-------

1【教科の目標】

技術の見方・考え方を働かせ、ものづくりなどの技術に関する実践的・体験的な活動を通して、技術によってよりよい生活や持続可能な社会を構築する資質・能力を育成することを目指す。

2【2年技術 年間指導計画】

学期	月	単元・題材	時数	学 習 活 動
1学期	4	D情報の技術	25	<ul style="list-style-type: none"> <li>・情報に関する技術が、暮らしや環境保全、産業等の中で活用されていることを知る。</li> <li>・コンピュータを構成する装置を知らせ、その役割やコンピュータで情報処理する仕組みを知らせる。</li> <li>・ネットワークの種類と構成を知らせ、ネットワークを利用していることを理解する。</li> <li>・ネットワークを使う際の危険性を考えさせ、安全対策の必要性について考える。</li> <li>・文書処理ソフトウェアを使い、文章や作品を作成する。</li> <li>・画像処理ソフトウェアを使い、図を描く。</li> <li>・表計算ソフトウェアを使い、表やグラフを作る。</li> <li>・職場体験をした事業所のチラシを制作する。</li> <li>・コンピュータ制御されている機器に気づかせ、計測・制御の基本的な仕組みを理解する。</li> <li>・情報を処理する手順を考えさせるとともに、目的や条件に合ったプログラムを作成する。</li> </ul>
	5	1 情報とわたしたちの生活		
	6	2 コンピュータと情報処理		
	7	3 情報通信ネットワークの利用 4 ネットワークと情報セキュリティ		
	8 9	5プログラムによる計測・制御		
	10 11			
2学期	12	Cエネルギー変換の技術	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>・さまざまな機器を通じて、エネルギーとエネルギー変換を理解する。</li> <li>・エネルギー資源の種類とその利用方法を理解する。</li> <li>・身の回りの電源の種類と特徴を知る。</li> <li>・電気エネルギーの変換のしくみを理解し、適切な利用方法が選択できるようにする。</li> <li>・手回し発電機付ラジオを製作し、そのしくみを理解する。</li> </ul>
	1	1 生活や社会とエネルギー変換の技術 2 エネルギー資源の利用 3 電気の利用 4 エネルギー変換の技術による問題解決 5 これからのエネルギー変換の技術		
	2 3			

3【技術分野の学習について】

- ①教科書・ノート・ファイルなど忘れ物をしない。
- ②話をよく聞き、板書事項やその他気がついたことなどをまとめる。
- ③分からないところは分かるようになるまでしっかり確認する。
- ④実習や授業に参加する中で、よりよい問題解決の手順を考える。
- ⑤作業手順を踏まえ、問題解決を目指した作品を作る。

## 令和5年度 シラバス

教科	3年技術	担当	三宮 拓哉
----	------	----	-------

### 1【教科の目標】

技術の見方・考え方を働かせ、ものづくりなどの技術に関する実践的・体験的な活動を通して、技術によってよりよい生活や持続可能な社会を構築する資質・能力を育成することを目指す。

### 2【3年技術 年間指導計画】

学 期	月	単元・題材	時数	学 習 活 動
1学期	4	B生物育成の技術 1. ガイダンス	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>・身近な技術開発や技術が生活の向上や産業の発展に及ぼしていることを知る。</li> <li>・技術の進展により、引き起こした問題やその解決のために技術が果たす役割を知る。</li> <li>・生物育成の意味とその目的、わたしたちの生活における役割を知る。</li> <li>・作物を栽培する場所や方法について理解する。</li> <li>・作物の生育環境や環境条件について、理解する。</li> <li>・作物と温度、日長、水、肥料などの生育条件について考える。</li> <li>・作物の育成に適切な手入れの仕方を説明することができ、栽培管理作業を的確にする。</li> <li>・動物、水産生物には、生育・栽培に適した環境があることや、それぞれの習性を持っていることを知る。</li> </ul>
	5	2. わたしたちの生活と生物育成		
	6	3. 作物の栽培		
	7	4. 実習		
	7	5. 生物育成に関する技術とわたしたち		
8 9	8 9	D情報の技術 5 情報モラル	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・情報を正しく扱うためのルールやマナーを考えさせ、モラルの必要性を知る。</li> <li>・人権や個人情報の保護の必要性を気づかせ、必要なルールや利用の仕方を考える。</li> </ul>
	10 11 12	7 双方向性のあるコンテンツによる問題解決	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータ制御されている機器に気づかせ、計測・制御の基本的な仕組みを理解する。</li> <li>・情報を処理する手順を考えさせるとともに、目的や条件に合ったプログラムを作成する。(双方向性のあるもの)</li> </ul>
1				
2学期	2 3	8 これからの情報の技術	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・これまで学んだ情報の技術を振り返り、社会の変化や環境との関わりについて、自分なりの意見をまとめる。</li> </ul>

### 3【技術分野の学習について】

- ①教科書・ノート・ファイルなど忘れ物をしない。
- ②話をよく聞き、板書事項やその他気がついたことなどをまとめる。
- ③分からないところは分かるようになるまでしっかり確認する。
- ④実習や授業に参加する中で、よりよい問題解決の手順を考える。
- ⑤作業手順を踏まえ、問題解決を目指した作品を作る。

令和5年度 シラバス

教科	1年技術	担当	三宮 拓哉
----	------	----	-------

1【教科の目標】

技術の見方・考え方を働かせ、ものづくりなどの技術に関する実践的・体験的な活動を通して、技術によってよりよい生活や持続可能な社会を構築する資質・能力を育成することを目指す。

2【1年技術 年間指導計画】

学期	月	単元・題材	時数	学 習 活 動	
1学期	4	ガイダンス 生活や社会における技術の役割	27	<ul style="list-style-type: none"> <li>身近な技術開発や技術が生活の向上や産業の発展に及ぼしていることを知る。</li> <li>技術の進展により、引き起こした問題やその解決のために技術が果たす役割を知る。</li> <li>生物育成の意味とその目的、わたしたちの生活における役割を知る。</li> <li>作物を栽培する場所や方法について理解する。</li> <li>作物の生育環境や環境条件について、理解する。</li> <li>作物と温度、日長、水、肥料などの生育条件について考える。</li> <li>作物の育成に適切な手入れの仕方を説明することができ、栽培管理作業を的確にする。</li> <li>動物、水産生物には、生育・栽培に適した環境があることや、それぞれの習性を持っていることを知る。</li> </ul>	
	5	A 材料と加工の技術			
	6	1 生活や社会と材料と加工の技術			
	7	2 材料を利用するための技術 3 問題解決の手順			
	8	4 製作のための技能			
	9	5 これからの材料と加工の技術			
2学期	10	D 情報の技術 1 情報とコンピュータ 2 作品カードの製作 3 作品カードのWeb化 4 学習の振り返りとまとめ	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>各装置の名称とその役割を知る。</li> <li>形状や、OSによる種類を知る。</li> <li>ユーザー名について(ネットワーク)・キーボードの各部名称、マウスの操作方法を知る。</li> <li>文字入力の方法を知る。</li> <li>コピー&amp;ペーストや写真、グラフィックの挿入の仕方を知る。</li> <li>各自の木工製品の作品カードを作成する。</li> <li>印刷の仕方を知る。</li> <li>いろいろな印刷機の仕組みを知る。</li> <li>文書処理ソフトウェアで作成した作品カードを、ソフトウェアの機能でweb化する。</li> <li>クラスの作品一覧である目次ページにリンクをはる。</li> <li>他の人の作品から、工夫された機能や加工方法についてみて学ぼう。</li> <li>学んだ材料と加工に関する技術が、私たちの生活に将来どのような影響があるかを考えよう。</li> </ul>	
	11				
	12				
	1				5
	2				5
	3				5

3【技術分野の学習について】

- ①教科書・ノート・ファイルなど忘れ物をしない。
- ②話をよく聞き、板書事項やその他気がついたことなどをまとめる。
- ③分からないところは分かるようになるまでしっかり確認する。
- ④実習や授業に参加する中で、よりよい問題解決の手順を考える。
- ⑤作業手順を踏まえ、問題解決を目指した作品を作る。

令和5年度 シラバス

教科	2年技術	担当	三宮 拓哉
----	------	----	-------

1【教科の目標】

技術の見方・考え方を働かせ、ものづくりなどの技術に関する実践的・体験的な活動を通して、技術によってよりよい生活や持続可能な社会を構築する資質・能力を育成することを目指す。

2【2年技術 年間指導計画】

学期	月	単元・題材	時数	学 習 活 動
1学期	4	D情報の技術	25	<ul style="list-style-type: none"> <li>・情報に関する技術が、暮らしや環境保全、産業等の中で活用されていることを知る。</li> <li>・コンピュータを構成する装置を知らせ、その役割やコンピュータで情報処理する仕組みを知らせる。</li> <li>・ネットワークの種類と構成を知らせ、ネットワークを利用してできることを理解する。</li> <li>・ネットワークを使う際の危険性を考えさせ、安全対策の必要性について考える。</li> <li>・文書処理ソフトウェアを使い、文章や作品を作成する。</li> <li>・画像処理ソフトウェアを使い、図を描く。</li> <li>・表計算ソフトウェアを使い、表やグラフを作る。</li> <li>・職場体験をした事業所のチラシを制作する。</li> <li>・コンピュータ制御されている機器に気づかせ、計測・制御の基本的な仕組みを理解する。</li> <li>・情報を処理する手順を考えさせるとともに、目的や条件に合ったプログラムを作成する。</li> </ul>
	5	1 情報とわたしたちの生活		
	6	2 コンピュータと情報処理		
	7	3 情報通信ネットワークの利用 4 ネットワークと情報セキュリティ		
	8 9	5プログラムによる計測・制御		
	10 11			
2学期	12	Cエネルギー変換の技術	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>・さまざまな機器を通じて、エネルギーとエネルギー変換を理解する。</li> <li>・エネルギー資源の種類とその利用方法を理解する。</li> <li>・身の回りの電源の種類と特徴を知る。</li> <li>・電気エネルギーの変換のしくみを理解し、適切な利用方法が選択できるようにする。</li> <li>・手回し発電機付ラジオを製作し、そのしくみを理解する。</li> </ul>
	1	1 生活や社会とエネルギー変換の技術 2 エネルギー資源の利用 3 電気の利用 4 エネルギー変換の技術による問題解決 5 これからのエネルギー変換の技術		
	2 3			

3【技術分野の学習について】

- ①教科書・ノート・ファイルなど忘れ物をしない。
- ②話をよく聞き、板書事項やその他気がついたことなどをまとめる。
- ③分からないところは分かるようになるまでしっかり確認する。
- ④実習や授業に参加する中で、よりよい問題解決の手順を考える。
- ⑤作業手順を踏まえ、問題解決を目指した作品を作る。

## 令和5年度 シラバス

教科	3年技術	担当	三宮 拓哉
----	------	----	-------

### 1【教科の目標】

技術の見方・考え方を働かせ、ものづくりなどの技術に関する実践的・体験的な活動を通して、技術によってよりよい生活や持続可能な社会を構築する資質・能力を育成することを目指す。

### 2【3年技術 年間指導計画】

学 期	月	単元・題材	時数	学 習 活 動
1学期	4	B生物育成の技術 1. ガイダンス	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>・身近な技術開発や技術が生活の向上や産業の発展に及ぼしていることを知る。</li> <li>・技術の進展により、引き起こした問題やその解決のために技術が果たす役割を知る。</li> <li>・生物育成の意味とその目的、わたしたちの生活における役割を知る。</li> <li>・作物を栽培する場所や方法について理解する。</li> <li>・作物の生育環境や環境条件について、理解する。</li> <li>・作物と温度、日長、水、肥料などの生育条件について考える。</li> <li>・作物の成育に適切な手入れの仕方を説明することができ、栽培管理作業を的確にする。</li> <li>・動物、水産生物には、生育・栽培に適した環境があることや、それぞれの習性を持っていることを知る。</li> </ul>
	5	2. わたしたちの生活と生物育成		
	6	3. 作物の栽培		
	7	4. 実習		
	7	5. 生物育成に関する技術とわたしたち		
1学期	8 9	D情報の技術 5 情報モラル	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・情報を正しく扱うためのルールやマナーを考えさせ、モラルの必要性を知る。</li> <li>・人権や個人情報の保護の必要性を気づかせ、必要なルールや利用の仕方を考える。</li> </ul>
	10 11 12	7 双方向性のあるコンテンツによる問題解決	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータ制御されている機器に気づかせ、計測・制御の基本的な仕組みを理解する。</li> <li>・情報を処理する手順を考えさせるとともに、目的や条件に合ったプログラムを作成する。(双方向性のあるもの)</li> </ul>
2学期	1			
2学期	2 3	8 これからの情報の技術	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・これまで学んだ情報の技術を振り返り、社会の変化や環境との関わりについて、自分なりの意見をまとめる。</li> </ul>

### 3【技術分野の学習について】

- ①教科書・ノート・ファイルなど忘れ物をしない。
- ②話をよく聞き、板書事項やその他気がついたことなどをまとめる。
- ③分からないところは分かるようになるまでしっかり確認する。
- ④実習や授業に参加する中で、よりよい問題解決の手順を考える。
- ⑤作業手順を踏まえ、問題解決を目指した作品を作る。

令和5年度 シラバス

教科	1年技術	担当	三宮 拓哉
----	------	----	-------

1【教科の目標】

技術の見方・考え方を働かせ、ものづくりなどの技術に関する実践的・体験的な活動を通して、技術によってよりよい生活や持続可能な社会を構築する資質・能力を育成することを目指す。

2【1年技術 年間指導計画】

学期	月	単元・題材	時数	学 習 活 動		
1学期	4	ガイダンス 生活や社会における技術の役割	27	<ul style="list-style-type: none"> <li>・身近な技術開発や技術が生活の向上や産業の発展に及ぼしていることを知る。</li> <li>・技術の進展により、引き起こした問題やその解決のために技術が果たす役割を知る。</li> <li>・生物育成の意味とその目的、わたしたちの生活における役割を知る。</li> <li>・作物を栽培する場所や方法について理解する。</li> <li>・作物の生育環境や環境条件について、理解する。</li> <li>・作物と温度、日長、水、肥料などの生育条件について考える。</li> <li>・作物の育成に適切な手入れの仕方を説明することができ、栽培管理作業を的確にする。</li> <li>・動物、水産生物には、生育・栽培に適した環境があることや、それぞれの習性を持っていることを知る。</li> </ul>		
	5	A 材料と加工の技術				
	6	1 生活や社会と材料と加工の技術				
	7	2 材料を利用するための技術 3 問題解決の手順				
	8	4 製作のための技能				
	9	5 これからの材料と加工の技術				
2学期	10	D 情報の技術 1 情報とコンピュータ 2 作品カードの製作 3 作品カードのWeb化 4 学習の振り返りとまとめ	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各装置の名称とその役割を知る。</li> <li>・形状や、OSによる種類を知る。</li> <li>・ユーザー名について(ネットワーク)・キーボードの各部名称、マウスの操作方法を知る。</li> <li>・文字入力の方法を知る。</li> <li>・コピー&amp;ペーストや写真、グラフィックの挿入の仕方を知る。</li> <li>・各自の木工製品の作品カードを作成する。</li> <li>・印刷の仕方を知る。</li> <li>・いろいろな印刷機の仕組みを知る。</li> </ul>		
	11					
	12					
	1				5	<ul style="list-style-type: none"> <li>・文書処理ソフトウェアで作成した作品カードを、ソフトウェアの機能でweb化する。</li> <li>・クラスの作品一覧である目次ページにリンクをはる。</li> <li>・他の人の作品から、工夫された機能や加工方法についてみて学ぼう。</li> <li>・学んだ材料と加工に関する技術が、私たちの生活に将来どのような影響があるかを考えよう。</li> </ul>
	2					
	3					

3【技術分野の学習について】

- ①教科書・ノート・ファイルなど忘れ物をしない。
- ②話をよく聞き、板書事項やその他気がついたことなどをまとめる。
- ③分からないところは分かるようになるまでしっかり確認する。
- ④実習や授業に参加する中で、よりよい問題解決の手順を考える。
- ⑤作業手順を踏まえ、問題解決を目指した作品を作る。

令和5年度 シラバス

教科	2年技術	担当	三宮 拓哉
----	------	----	-------

1【教科の目標】

技術の見方・考え方を働かせ、ものづくりなどの技術に関する実践的・体験的な活動を通して、技術によってよりよい生活や持続可能な社会を構築する資質・能力を育成することを目指す。

2【2年技術 年間指導計画】

学期	月	単元・題材	時数	学 習 活 動
1学期	4	D情報の技術	25	<ul style="list-style-type: none"> <li>・情報に関する技術が、暮らしや環境保全、産業等の中で活用されていることを知る。</li> <li>・コンピュータを構成する装置を知らせ、その役割やコンピュータで情報処理する仕組みを知らせる。</li> <li>・ネットワークの種類と構成を知らせ、ネットワークを利用していることを理解する。</li> <li>・ネットワークを使う際の危険性を考えさせ、安全対策の必要性について考える。</li> <li>・文書処理ソフトウェアを使い、文章や作品を作成する。</li> <li>・画像処理ソフトウェアを使い、図を描く。</li> <li>・表計算ソフトウェアを使い、表やグラフを作る。</li> <li>・職場体験をした事業所のチラシを制作する。</li> <li>・コンピュータ制御されている機器に気づかせ、計測・制御の基本的な仕組みを理解する。</li> <li>・情報を処理する手順を考えさせるとともに、目的や条件に合ったプログラムを作成する。</li> </ul>
	5	1 情報とわたしたちの生活		
	6	2 コンピュータと情報処理		
	7	3 情報通信ネットワークの利用		
	8	4 ネットワークと情報セキュリティ		
	9	5プログラムによる計測・制御		
2学期	10	Cエネルギー変換の技術	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>・さまざまな機器を通じて、エネルギーとエネルギー変換を理解する。</li> <li>・エネルギー資源の種類とその利用方法を理解する。</li> <li>・身の回りの電源の種類と特徴を知る。</li> <li>・電気エネルギーの変換のしくみを理解し、適切な利用方法が選択できるようにする。</li> <li>・手回し発電機付ラジオを製作し、そのしくみを理解する。</li> </ul>
	11			
	12			
	1			
2	3			

3【技術分野の学習について】

- ①教科書・ノート・ファイルなど忘れ物をしない。
- ②話をよく聞き、板書事項やその他気がついたことなどをまとめる。
- ③分からないところは分かるようになるまでしっかり確認する。
- ④実習や授業に参加する中で、よりよい問題解決の手順を考える。
- ⑤作業手順を踏まえ、問題解決を目指した作品を作る。

## 令和5年度 シラバス

教科	3年技術	担当	三宮 拓哉
----	------	----	-------

### 1【教科の目標】

技術の見方・考え方を働かせ、ものづくりなどの技術に関する実践的・体験的な活動を通して、技術によってよりよい生活や持続可能な社会を構築する資質・能力を育成することを目指す。

### 2【3年技術 年間指導計画】

学 期	月	単元・題材	時数	学 習 活 動
1学期	4	B生物育成の技術 1. ガイダンス	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>・身近な技術開発や技術が生活の向上や産業の発展に及ぼしていることを知る。</li> <li>・技術の進展により、引き起こした問題やその解決のために技術が果たす役割を知る。</li> <li>・生物育成の意味とその目的、わたしたちの生活における役割を知る。</li> <li>・作物を栽培する場所や方法について理解する。</li> <li>・作物の生育環境や環境条件について、理解する。</li> <li>・作物と温度、日長、水、肥料などの生育条件について考える。</li> <li>・作物の育成に適切な手入れの仕方を説明することができ、栽培管理作業を的確にする。</li> <li>・動物、水産生物には、生育・栽培に適した環境があることや、それぞれの習性を持っていることを知る。</li> </ul>
	5	2. わたしたちの生活と生物育成		
	6	3. 作物の栽培		
	7	4. 実習		
	7	5. 生物育成に関する技術とわたしたち		
1学期	8 9	D情報の技術 5 情報モラル	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・情報を正しく扱うためのルールやマナーを考えさせ、モラルの必要性を知る。</li> <li>・人権や個人情報の保護の必要性を気づかせ、必要なルールや利用の仕方を考える。</li> </ul>
	10 11 12	7 双方向性のあるコンテンツによる問題解決	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータ制御されている機器に気づかせ、計測・制御の基本的な仕組みを理解する。</li> <li>・情報を処理する手順を考えさせるとともに、目的や条件に合ったプログラムを作成する。(双方向性のあるもの)</li> </ul>
2学期	1			
2学期	2 3	8 これからの情報の技術	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・これまで学んだ情報の技術を振り返り、社会の変化や環境との関わりについて、自分なりの意見をまとめる。</li> </ul>

### 3【技術分野の学習について】

- ①教科書・ノート・ファイルなど忘れ物をしない。
- ②話をよく聞き、板書事項やその他気がついたことなどをまとめる。
- ③分からないところは分かるようになるまでしっかり確認する。
- ④実習や授業に参加する中で、よりよい問題解決の手順を考える。
- ⑤作業手順を踏まえ、問題解決を目指した作品を作る。