

内 容

学期・月		学習の内容	学習のねらい
1 学期	4月	オリエンテーション(1) 住まいのはらたき (家) 情報とわたしたちの生活(技)	住まいの役割と基本的な機能、伝統的な住まいの特徴や各地の特徴ある住まいについて理解する。(家) 生活や社会を向上させている情報技術を知る。(技)
	5月	住まいの空間(家) 情報通信ネットワークの利用(技)	住まいの空間の使い方について理解し、生活行為によって住まい方の工夫が必要であることを知る。(家) コンピュータを構成する要素の種類や役割を知る(技)
	6月	家庭内の事故への備え (家) 情報通信ネットワーク(技)	家庭内での幼児、高齢者の事故の原因を理解し、安全を考えた住まい方について考える。(家) 情報通信ネットワーク利用時の危険性について知る(技)
	7月	災害への備え (家) 情報モラルと知的財産(技)	地域のさまざまな災害に備え、室内の安全に整備する必要と方法について理解する。(家) 情報の適切な利用について考える(技)
2 学期	9月	持続可能な住生活を目指して (家) コンピュータと情報処理(技)	持続可能な社会の実現に向け、さまざまな住まいと住まい方の工夫があることを知り、課題を見つけ、改善方法を考える。(家) コンピュータが情報を処理するしくみを知る(技)
	10月	家庭生活と消費 (家) デジタル作品の製作 生活の中のメディア(技)	購入プロセスを理解し、消費と環境の関連について理解する。(家) 生活の中で利用されているメディアの特徴と利用方法を知る(技)
	11月	商品の選択と購入 (家) デジタル作品の製作 デジタル作品の構想(技)	商品の購入方法と支払い方法の特徴を理解する。(家) 目的や条件を考えてメディアの特徴をいかしたデジタル作品を設計する(技)
	12月	消費者を守るしくみ (家) 情報の収集と加工 (技)	消費者の権利と責任について考え、法律や機関について理解する。(家) 必要な素材を集めて表現することができる (技)
3 学期	1月	賢い消費生活 (家) プログラムによる計測・制御 (技)	消費者トラブルについて理解し解決方法がわかる。(家) コンピュータを用いた計測・制御のしくみを知る(技)
	2月	環境に配慮した消費生活(家) 情報に関する評価・活用(技)	環境に与える影響について関心をもち、持続可能な社会をめざした消費生活について考える。(家) 情報技術が社会に果たしている役割を知る(技)
	3月	3年間のまとめ 生活の課題と実践 (家) (技)	3年間の学習を振り返り、自分にできることを考え、生活の課題解決に向けて探究する。

評価

<評価の観点>

① 知識・技能	生活と技術について理解しているとともに、それらに係る技能を身に付けている。
② 思考・判断・表現	生活や社会の中から問題を見いだして課題を設定し、解決策を構想し、実践を評価・改善し、表現するなどして課題を解決する力を身に付けている。
③ 主体的に学習に取り組む態度	よりよい生活の実現や持続可能な社会の構築に向けて、課題の解決に主体的に取り組んだり、振り返って改善したりして、生活を工夫し創造し、実践しようとしている。

【評価の方法】

- ・ 定期テスト（①、②） ・ プリント、ファイルなどの提出物、自己評価（①、②、③）
- ・ 実習、実技、作品、レポート（①、②、③） ・ 課題解決活動（②、③）

教材・テスト・学習の方法

<使用教材・必要な道具等>

（技術分野）・教科書 ・ ファイル ・ 情報技術材料（学校で購入）
（家庭分野）・教科書 ・ 資料集 ・ ファイル ・ 色鉛筆

<テスト提出物>

学期	テスト予定	提出物
1 学期	期末テスト（技術分野）情報 （家庭分野）家族庭生活・住生活	プリント・作品・ファイル
2 学期	期末テスト（技術分野）情報 （家庭分野）住生活・家庭生活と消費	プリント・作品・ファイル
3 学期	期末テスト（技術分野）1 年間のまとめ （家庭分野）1 年間のまとめ	プリント・作品・ファイル

※学習進捗状況や、学習理解度によって、範囲が変更する場合も考えられます。

<学習の進め方>

