

技術・家庭

観点1	観点2	観点3	教科	学習指導要領	学習活動例	評価基準
知識・理解			技術・家庭	(1) 情報通信ネットワークと情報モラル ア コンピュータの構成と基本的な情報処理のしくみ	コンピュータの構成構成を理解する(座学)。	コンピュータを構成する要素、情報処理の仕組みを理解する。
知識・理解			技術・家庭	(1) 情報通信ネットワークと情報モラル イ 情報通信ネットワークにおける基本的な情報利用の仕組みを知ること	情報通信ネットワークに関係する主な単位について理解する(座学)。	ネットワークの接続方法、プロトコル等、情報通信ネットワークの構成について理解する。
知識・理解			技術・家庭	(2) デジタル作品の設計・制作 ア メディアの特徴と利用方法、製作品の設計ができること	メディアの特徴と利用方法を知る(座学)。	文字、音声、静止画、動画といったメディア素材の特徴と利用方法を知る。
知識・理解			技術・家庭	(3) プログラムによる計測・制御 ア コンピュータを利用した計測・制御の基本的な仕組みを知ること	計測・制御システムはアナログ信号とデジタル信号を変換し、情報の伝達が行えるようにするためのインタフェースが必要であることを知る。	計測・制御システムの構成を知る。
知識・理解			技術・家庭	(3) プログラムによる計測・制御 ア コンピュータを利用した計測・制御の基本的な仕組みを知ること	人間の目や耳の代わりに機器や環境の状態を計測している部分がどのように処理・判断しているかをプログラムやインタフェースの役割とともに知る。	情報の伝達にはインターフェイスが必要であることも知る。
思考・判断・表現	知識・理解		技術・家庭	(1) 情報通信ネットワークと情報モラル ア コンピュータの構成と基本的な情報処理のしくみ	様々な方法でデジタル化したファイルを比較する。標準化、量子化、符号化について正しく理解する。	デジタル化の方法を理解する。
思考・判断・表現			技術・家庭	(1) 情報通信ネットワークと情報モラル イ 情報通信ネットワークにおける基本的な情報利用の仕組みを知ること	授業用CMS等を使用しなりすましを体験しID・パスワードの重要性について理解する。	ID/パスワード個人認証重要性について理解する。
思考・判断・表現	知識・理解		技術・家庭	(1) 情報通信ネットワークと情報モラル イ 情報通信ネットワークにおける基本的な情報利用の仕組みを知ること	マルウェア等の動きについて実習を通じて理解する。ウイルスパターンなどのチェックを頻繁に、自ら行おうとする。	フィルタリング、ウイルスチェック、暗号化等について理解する。
思考・判断・表現	知識・理解	関心・意欲・態度	技術・家庭	(1) 情報通信ネットワークと情報モラル ウ 著作権や発信した情報に対する責任と情報モラルについて考えること	知的財産にはどのようなものがあるか理解する。社会にどのような影響を及ぼすかを考え、守る必要を考える。知的財産を大切に正しく扱おうとする。	情報通信ネットワークにおいて知的財産及び個人情報を守る必要性を知ることが出来るようにする。
思考・判断・表現			技術・家庭	(1) 情報通信ネットワークと情報モラル ウ 著作権や発信した情報に対する責任と情報モラルについて考えること	授業用CMS等を利用し電子掲示板等を使用し適切な表現をできるようにする。	情報の発信にもなって発生する可能性のある問題と発信者の責任について知る。
思考・判断・表現			技術・家庭	(1) 情報通信ネットワークと情報モラル エ 情報に関する技術の適切な評価・活用について考えること	人間の労働環境や安全性、経済性の観点から、その利用方法を検討する。	情報に関する技術が多く産業を支え、社会生活や家庭生活が変化してきたことを理解させる。
思考・判断・表現			技術・家庭	(1) 情報通信ネットワークと情報モラル エ 情報に関する技術の適切な評価・活用について考えること	省資源・省エネルギーの観点から情報通信ネットワークを利用する利点を検討する。	情報に関する技術は自然環境の保全にも役だっていることを理解させ、より良い社会を築くため、情報に関する技術を適切に評価し、活用する能力と態度を身につける。
思考・判断・表現	技能		技術・家庭	(2) デジタル作品の設計・制作 イ 多様なメディアを複合し、表現や発信ができること	Webページ、プレゼンテーション、アニメーションなどの制作を行う。	設計に基づき多様なメディアを複合して、表現や発信ができるようにする。
思考・判断・表現	知識・理解		技術・家庭	(2) デジタル作品の設計・制作 ア メディアの特徴と利用方法、製作品の設計ができること	上記で制作した作品について検証を行う。	表現や発信内容が伝わったか、著作権等を守ることができたか検証できるようにする。
思考・判断・表現	知識・理解		技術・家庭	(3) プログラムによる計測・制御 ア コンピュータを利用した計測・制御の基本的な仕組み	フローチャートを適切に用い課題解決のための処理手順を考える。表計算ソフトウェア等を用い、条件を変えたときの結果を考える。	情報処理の手順を理解させ、目的や条件に応じて、情報処理の手順を工夫する能力を身につける。
思考・判断・表現			技術・家庭	(3) プログラムによる計測・制御 ア コンピュータを利用した計測・制御の基本的な仕組み	身の回りの機器を制御しているプログラムが動作しなかった場合の影響を検討する。	情報に関する技術にかかわる倫理観を身につける。
技能			技術・家庭	(2) デジタル作品の設計・制作 ア メディアの特徴と利用方法、製作品の設計ができること	アイディアスケッチの作成ができるようになる。	作品全体の構造や画面構成の図、製作工程表などを利用する。
技能	知識・理解		技術・家庭	(2) デジタル作品の設計・制作 ア メディアの特徴と利用方法、製作品の設計ができること	さまざまなメディアの複合方法について理解する。	メディアの複合する方法について知る。
関心・意欲・態度	知識・理解		技術・家庭	(3) プログラムによる計測・制御 ア コンピュータを利用した計測・制御の基本的な仕組み	より効果的な情報処理の手順を工夫させることにより、新しい発想を生み出し活用することの価値に気づく。	知的財産を創造・活用しようとする態度を身につけさせるようにする。

その他の教科

観点1	観点2	観点3	主な教科	評価基準
知識・理解			全教科	情報通信ネットワークで得られた情報の真偽や適否などを見極め、整理・分類できる。
知識・理解	思考・判断・表現	関心・意欲・態度	全教科	著作権等の知的財産権、肖像権の大切さを理解させる。
知識・理解			保健体育	ICT機器と健康の関係について理解する。
思考・判断・表現			全教科	自分の考え方や気持ちが相手に正しく伝わるように表現を工夫し、情報を発信できる。
思考・判断・表現			数学	表やグラフを整理し、資料の傾向を読み取る
思考・判断・表現			理科	ICT機器を使い、結果の分析、数値化、可視化、シミュレーション・受け手に配慮した情報を選択する。
技能			全教科	課題解決のためインターネット等の情報通信ネットワークを活用し、情報が入手できる。
技能			全教科	様々なICT機器を、効果的に選ぶ能力を身につける。
技能			数学	資料の収集、処理、情報の共有や交流ができる。
関心・意欲・態度			全教科	情報社会の一員としての自覚を持ち、情報社会に関わる態度を身につける。
関心・意欲・態度			全教科	情報モラルの必要性や情報に対する責任を理解させる。