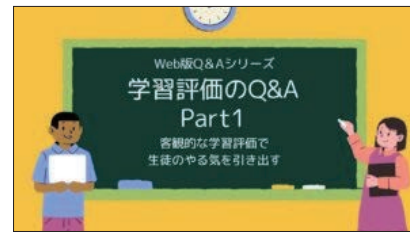


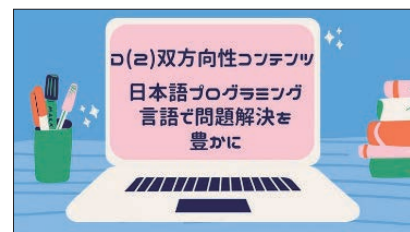


技術・家庭科の授業に役立つ
情報を配信中です。

技術分野のニュース



- 1. 「観点別評価」で学習評価するイ・ロ・ハ
- 2. 必読! 「作品」は、いつ学習評価するか?
- 3. なるほどコラム
学習評価の苦情対応方法



- 1. 「双方向性」に対する誤解
- 2. 学習はスモールステップで
- 3. 日本語プログラミング言語は、中・高接続の有力な選択肢
- 4. 豊かな発想で授業づくりを



家庭分野のニュース



- 1. 中学校の家庭科部が参加「お弁当詰め詰め隊」
- 2. 開始前は念入りに分析。
- 3. 高齢者とのつながりを強く感じた場面
- 4. 食のまわりにある雰囲気大事にしたい



- 1. 家庭科とSDGsはどのような関わりがあるのですか?
- 2. 今の時代において家庭科を学ぶことの必要性とは
- 3. 新学習指導要領を家庭科の中でどう展開すればいいですか?
- 4. 「SDGsと家庭科カリキュラム・デザイン」の誕生経緯は?



TEKUTEKUGIKKA

新しい教科書で
無限の可能性を拓く

令和7年度
中学校
内容解説資料

CONTENTS
中学技術分野教科書
つかポリ!!

中学家庭分野教科書
つかポリ!!

教科書特設サイト



- 1 問題解決的な学習の導き方を教えてください。
- 2 「双方向性のあるコンテンツのプログラミング」はどのように学びますか?
- 3 技術と社会のかかわりに気づかせるにはどうしたらいいですか?
- 4 製作・制作・育成実習を安全でスムーズに行うためにどうしたらいいですか?

- 1 調理実習の題材は、家庭生活につながっていますか?
- 2 献立作成の学習が効果的にできる工夫はありますか?
- 3 観点別学習状況の評価を見取る工夫はありますか?



問題解決的な 学習の導き方を 教えてください。



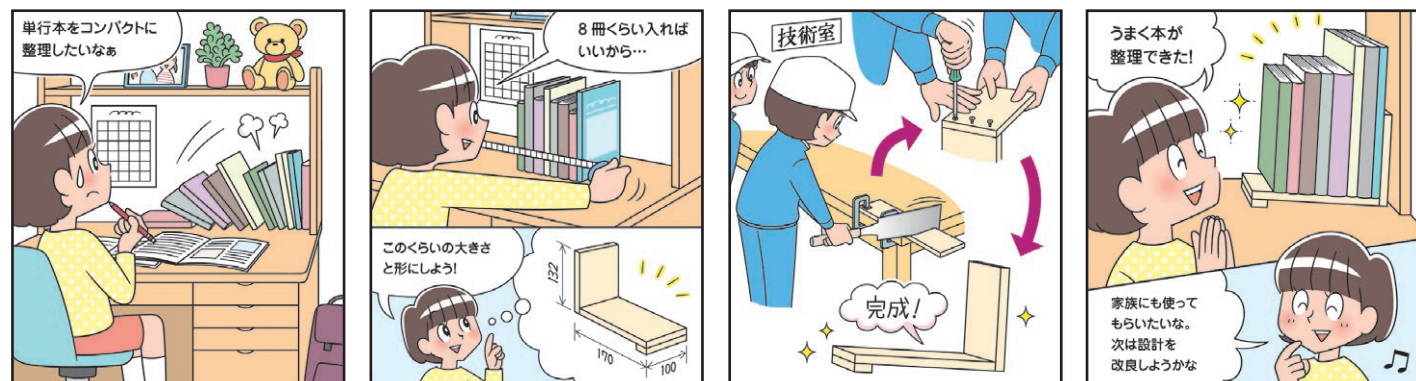
みんなに役立つものをつくりたい！ 経験をいかして問題発見から製作へ



A 4コママンガで、生徒の身近な問題に 気づくことができます。

●生徒目線の4ステップで**問題解決の流れをイメージ**できます。

- ① 完成をイメージしよう
- ② 製作品を設計しよう
- ③ 製作品を完成させよう
- ④ 製作品を活用しよう



●問題を発見し課題を解決する流れ
がわかったら、短時間で製作できる
プチ題材で**基礎技能を体験**する。

QR コンテンツ で実習を サポート!

▼「題材例製作動画」
製作に迷ったら確認できます!



さしがねに木を当てる



安全
手袋はしてはいけない
ベルトカバーは開けてはいけない
必ず一人で操作をする

「基礎技能動画」▶
工具の安全な使い方を確認できます!

プチ 問題解決にチャレンジ!
不思議な本立てをつくらせよう

問題を上手に解決するためには、材料と加工の技術によって製作品をつくる手順や作業を理解することが大切です。安全に気をつけて製作していきましょう。

0 準備
① 設計図を確認する。
設計図を確認して、必要な材料がそろっているかを確認する。

1 材料取り
① けがき
材料取り図を見ながら、木材(パイン集成材)に、鉛筆とさしがねでけがき線を引き、注意する。

2 切断
① けがき
PET 樹脂板に、ペンとさしがねでけがき線を引き、注意する。

3 切断
① 切断
切った木材の断面を、材料の面に合わせて、しっかりと鉛筆で印を付けて、もう片方の手で、もう一方の手で、上から一気に切る。

4 切断
① 切断
切った木材の断面を、材料の面に合わせて、しっかりと鉛筆で印を付けて、もう片方の手で、もう一方の手で、上から一気に切る。

完成品
① 完成品
完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

② 製作の手順を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

③ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

④ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

⑤ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

⑥ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

⑦ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

⑧ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

⑨ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

⑩ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

⑪ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

⑫ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

⑬ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

⑭ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

⑮ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

⑯ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

⑰ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

⑱ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

⑲ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

⑳ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㉑ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㉒ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㉓ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㉔ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㉕ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㉖ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㉗ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㉘ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㉙ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㉚ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㉛ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㉜ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㉝ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㉞ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㉟ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㊱ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㊲ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㊳ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㊴ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㊵ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㊶ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㊷ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㊸ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㊹ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㊺ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㊻ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㊼ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㊽ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㊾ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

㊿ 完成品を確認する。
P39-41で製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているかを確認する。

① 完成形をイメージしよう

1 完成形をイメージしよう

1 問題を見つける
私たちの身のまわりで、困っていることや不便に感じていることがあるはずです。その問題は何かを具体的に考えてみます。(資料1)。

資料1 身近な問題の例



資料2 解決策のイメージ

2 問題を解決する方法を考える
問題を解決するには、どうしたらよいか。その解決策を考え課題を設定していきます(資料2)。

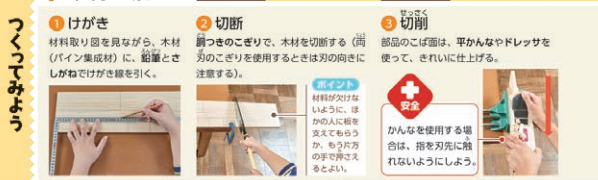
② 製作品を設計しよう



思っていることを形にする

③ 製作品を完成させよう

1 木材の加工



2 プラスチックの加工



④ 製作品を活用しよう



○ 設計・計画シート

シートを活用すれば、設計・計画の**流れをつかむ**ことができます。



○ 題材例

生徒自身の「つくりたい」を**具体化するヒント**が詰まっています。





「双方向性のあるコンテンツのプログラミング」はどのように学びますか？

A1

まずは、サンプルプログラミングで、手順・しくみを理解します。

- 「プチ問題解決にチャレンジ！」で体験。
- 「サイコロの目の数を当てるプログラムをつくってみよう」

QRで実習をサポート！



1 準備 → **2 プログラミング** → **3 実行、デバッグ、保存、終了**

1 準備
ブラウザ上でなでしこパッドにアクセスする。
URL:
なでしこでプログラムをつくろう！
プログラムを入力したら、▶実行 ▶しよう！

2 プログラミング
サイコロの目の数を当てるプログラム
命令の入力
答え = 「サイコロの目の数を当ててみよう。」と尋ねる。
もし、答え = 1ならば
 表示「ラッキー！」と表示。
さもないと
 表示「残念。正解は1でした。」と表示。
ここまで。
条件による分岐の命令。
なでしこでプログラムをつくろう！
プログラムを入力したら、▶実行 ▶しよう！

3 実行、デバッグ、保存、終了
プログラムの実行
実行の結果
サイコロの目の数を当ててみよう。
1から6までの予想した数を入力する。
OK キャンセル
回答の入力と結果 ラッキー！ 残念。正解は1でした。
予想した数を入力すると、「ラッキー！」か「残念。正解は1でした。」の文字が表示される。
4 デバッグ
5 完成、保存、終了

●しくみが理解できたら… 問題解決のためのコンテンツを制作する。

題材例 「PTAバザーの案内マップ」

完成形をイメージする

資料1 PTAバザーを例に問題を見つける

- 来校者は 買いたい品物がある場所を見つけれない。どうしよう。
- 実行委員は PTAバザーの手伝いを頼まれたけれど、来校者を案内するのは難しい。



資料2 課題の設定

来校者が案内所のコンピュータを使い、目的地までの道順がわかるようにしたい。

来校者が案内所のコンピュータを使って実行委員を呼び出せるようにしたい。

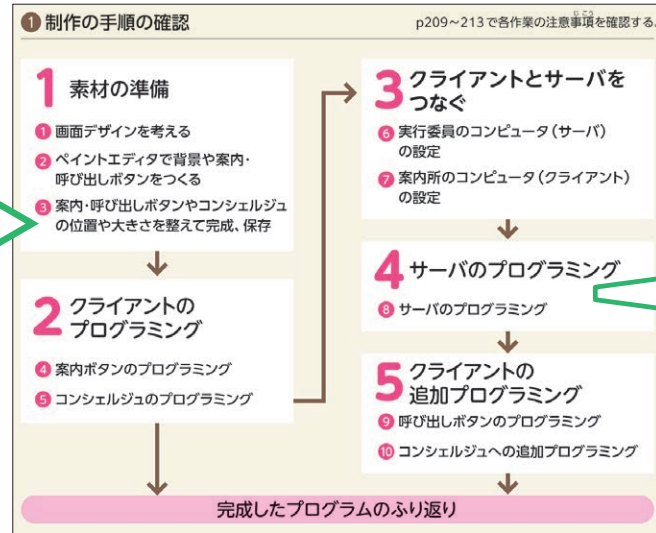


プログラムを設計する

資料4 構想を具体化しよう

解決済みのイメージ	道順がわかるようにしたい	実行委員を呼び出せるようにしたい
別作品のイメージ	これは、インターネットを使わずともうまくいきそうだが、	これは、インターネットを使って、自分(クライアント)から実行委員(サーバ)へ知らせればうまくいきそうだが、
構想と実行のイメージ	画面には地図が表示されていて、行き先のボタンをつくらなければならない。	呼び出しボタンが必要だ。大切だから、目立つ場所や色にしたいなあ。
クライアント(来校者が使うコンピュータ)	ボタンを押せば道順が表示されるだけだから、サーバはなくていいね。	サーバ

制作の手順を確認して、プログラムを完成させる



つくってみよう

- 1 素材の準備
 - 1 画面デザインを考える
目的や条件、機能などに合うように、画面のデザインや画面に必要な部品を考えよう。
背景 ●バザー会場のマップになる。
案内所(クライアント) ●ボタンをクリックして案内所へ送信する。
実行委員(サーバ) ●サーバへ案内先を送信する。
案内所(クライアント) ●コンシェルジュ(案内人)
実行委員(サーバ) ●お知らせラビット(サーバの応答内容を受信)
 - 2 ペイントエディタで背景や案内・呼び出しボタンをつくる
●背景をつくる
四角をつくり、色を塗り、文字を入力する。
●ボタンをつくる (幅引きの例)
ボタンと同じ手順でつくる。または、「新しいスプライト(キャラクター)が選べる」背景をつくる。
●コンシェルジュをつくる
ボタンと同じ手順でつくる。または、「新しいスプライト」からキャラクターを選択してもよい。

A2

問題解決(最適化)のために追加プログラムを組みます。

来る人たちにもっとわかりやすくしたいな！

- 例えば… 困ったときに実行委員を呼び出すことができないかな。
- 例えば… 案内ボタンを押すとコンシェルジュが行きたいところまで案内してくれるといいな。

5 クライアントの追加プログラミング

実行委員会からの応答プログラム

- 9 呼び出しボタンのプログラミング
呼び出し ボタンがクリックされたら、変数「案内情報」を「呼び出し」にしてメッセージを各ボタンやコンシェルジュ、サーバに送る。
ポイント 呼び出しボタンがクリックされたら、変数「案内情報」を「呼び出し」にしてメッセージを各ボタンやコンシェルジュ、サーバに送る。
- 10 コンシェルジュへの追加プログラミング
サーバと接続した状態で、「呼び出し」の送信プログラムと「応答内容」の受信プログラムをつくる。
【画面例】(クライアントの画面)
基礎技能 「センサーの値」とは通信で受け取ったサーバからの応答内容のこと。

完成画面例



▲クライアントの画面



▲サーバの画面



技術と社会の かかわりに気づかせるには どうしたらいいですか？

A 「**技ビト インタビュー動画**」を見ることで、**技術の大切さを知り、興味・関心を引き出します。**

B 編 生物育成の技術 3章 未来をつくろう

- 技ビト「おいしい養殖水産物、産地は陸の上」
開発者の思い「おいしい魚をいつでも食べたい」



「陸の上で養殖できる新しい閉鎖循環式養殖システムを開発」

神奈川県平塚市



Q1 どのような技術ですか？

「だれでも」「どこでも」陸上養殖ができる装置です。

Q2 開発のきっかけは？

陸上養殖がやりたくて小型で安いものを探したのですが、ありませんでした。ないものはつくるしかないのでつくりました。

Q3 開発中の課題は？

陸上養殖という市場自体がなかったため、まわりに教えてくれる人がいなかった。軽く、安く、そしてSDGsを意識した省エネな装置にすることが難しかった。

Q4 どのような社会を実現したい？

陸上養殖が当たり前の世界をつくりたい。一家に1台陸上養殖の設備があって、物々交換できるような社会が実現できたら面白いと思います。

Q5 中学生へのメッセージ

学校の勉強、特に義務教育の内容は社会に出てから使います。また、ITを使えなければ技術をつくることも、広めることもできません。

C 編 エネルギー変換の技術 3章 未来をつくろう

- 技ビト「だれもが思い通りに移動できる未来へ」
開発者の思い「従来の電動車椅子をより使いやすくしたい」



「航続距離の延伸を実現し、安全強度も兼ね備えた電動車いすを開発」

東京都品川区



Q1 開発のきっかけは？

飛行機・電車・バスなどの中距離移動に対して、手軽に持ち運びできる近距離モビリティが必要ではないかと考えたことです。

Q2 中学生へのメッセージ

技術は困りごとを解決する手段だと思います。技術を磨くことと同じくらい、身のまわりの困りごとに対応することが重要です。また、なぜそれが問題なのかを考え、解決するまで辛くてもやり抜くことが大切です。解決したときは本当にうれしいものですよ。

A 編 材料と加工の技術 3章 未来をつくろう

- スゴ技「町工場技術×デザイン思考 世界へ」
開発者の思い「世界中の蛇口から出る水を節約したい」



「水量を最大で95%削減する節水ノズル」

大阪府東大阪市



D 編 情報の技術 4章 未来をつくろう

- 技ビト「すべての人たちに、声をとどける」
開発者の思い「フォントのように声を変えたい」



「声帯を失った人がAIによって声を取り戻す」

東京都港区





製作・制作・育成実習を安全でスムーズに行うためにどうしたらいいですか？



A 実習は事前の準備と段取りで決まります。

- 製作題材が決まったら、作業工程と使用する工具を確認しましょう。
- 特に工具については、注意しないとけがにつながる恐れがあります。

別冊「スキルアシスト」の効果的な活用法

- QR動画と併用して事前・作業中に確認します。
- 実習中に確認しながら工具を使うことで、安全につながり、また、作業がはかどります。



成長管理 1

作物の栽培を行うときには、生物の成長の特性に合わせた管理の作業が必要です。下から必要な作業と時期を見つけ、設計・計画シートに書き込みましょう。

栽培の準備

種まき・苗選び

間引き

移植・定植

収穫のしかた

わき芽を摘み取る

左右に曲げる

QRコンテンツで実習をサポート!



▲B編基礎技能画像「摘芽のしかた」

はんだづけ

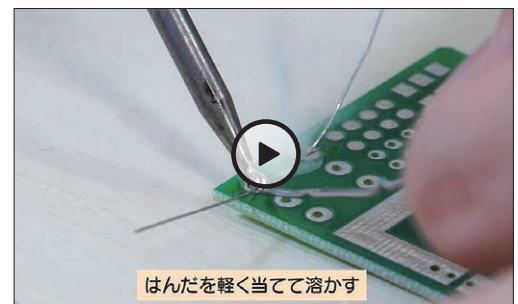
電子部品を接続するために、はんだづけを行います。安全に気をつけて作業を進めましょう。

はんだづけの準備

はんだづけの作業

はんだづけの完成

QRコンテンツで実習をサポート!



▲C編基礎技能動画「はんだづけ」

○基礎技能動画



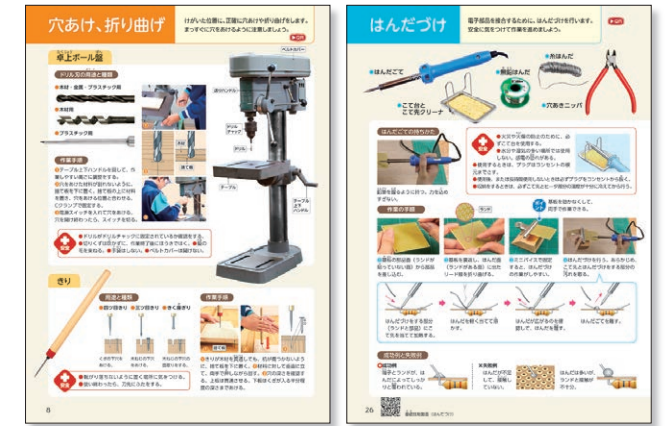
「スキルアシスト」は実習する場所に持ち運べて便利
生徒の安全で正確な製作・制作・育成をサポートします



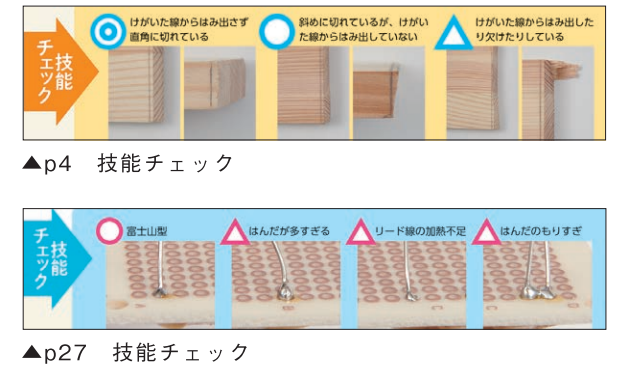
① 工具の基礎的な使い方がわかる



② 工具の安全な使い方がわかる



③ 見比べながら確認ができる



病害虫チェック!

ここで合ってる??

収穫に適しているかな?

(左) p19 病害虫チェック!

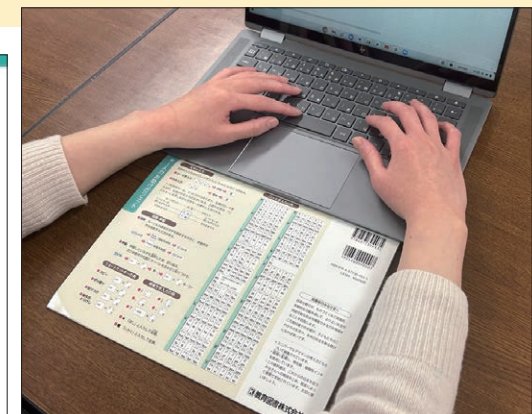
(中) p23 ここで合ってる??

(右) p24 収穫に適しているかな?

④ キー入力お助けガジェット



▲裏表紙



▲タブレット・パソコンの手前におくと、入力のサポートになります!



ツカポリ!!



調理実習の題材は、家庭生活につながっていますか？

A 中学生に身近なレシピを多数掲載しています。

自分でも作ってみたい!と思える題材を厳選しました。事前準備や安全への配慮、調理の流れがわかるオリジナル動画など、ひとりでも作れる工夫が満載です。

安全にも配慮した、見やすい紙面

生徒の「作ってみたい!」「食べたい!」という気持ちを引き出す、おいしそうな調理写真にこだわっています!

注意したいアレルギー品目(アレルギー物質28品目)を事前に確認できます。衛生面の注意点も掲載し、安心・安全を確保します。

調理材料の分量だけでなく、準備すべき調理器具もわかりやすく示しているため、安心して調理が始められます。

視覚的にイメージしやすいように、ポイントになる工程については大きな手順写真で展開しているため、チャレンジしやすい!

Q&A方式で各調理実習題材と学習を結びつけます。

ワクワクできる調理実習題材が盛りだくさん!

Q 野菜をおいしく煮るには?

筑前煮

●野菜の基本的な煮方を理解し、煮ることができる。
●和風の煮物を正しく盛りつけることができる。

調理用具: 包丁、まな板、なべ、落としぶた、葉巻、木べら など

材料・分量 (1人分)
*下皿は、アレルギー物質28品目を含む食材
●とりもも肉 20g
●にんじん 20g
●ごぼう 15g
●れんこん 20g
●干しいたけ(戻したもの) 10g
●こんにゃく 20g
●さやえんどう 5g(2枚)
●ごぼう 4g(小さじ1)
●しいたけの戻し汁(または水) 40mL
●砂糖 7g(小さじ2弱)
●しょう油 8g(小さじ2弱)

筑前煮とは?
九州北部の郷土料理で、福岡県では「がめ煮」と呼ばれます。

食中毒の予防
●生の肉をさわったら、石けんで手を洗う。調理器具は洗剤で洗う。

Q オープンを使ってごはんが焼くには?

野菜ときのこのオーブン焼き

●オーブンの使い方を理解し、使うことができる。

調理用具: 包丁、まな板、耐熱皿、オーブン、なべつかみまたは天板用の取っ手 など

材料・分量 (1人分)
*下皿は、アレルギー物質28品目を含む食材
●かぼちゃ 60g
●ズッキーニ(または、なす) 40g
●パプリカ 20g
●エリンギ 30g
●塩 0.5g
●オーリーブオイル 3g(小さじ1弱)
●漬けるタイプのスライスチーズ 1枚(18g)

オーブン焼きの特徴?
オーブンを使う調理では、温度設定とタイマー機能により、温度と時間の調節が簡単にできます。加熱中に食品の水分が蒸発して味が濃縮され、焼き色と香ばしい香りがついておいしさが増します。

Q 蒸し器を使ってふくらませるには?

シュウマイ

●ひき肉の扱い方を理解し、調理できる。
●蒸し器の仕組みを理解し、使うことができる。

調理用具: ボウル、バット、蒸し器、スチングシート など

材料・分量 (1人分)
*下皿は、アレルギー物質28品目を含む食材
肉あん
●鶏むね肉 75g
●干しいたけ 小1枚
●たまねぎ 20g
●かたくり粉 4.5g(小さじ1)
●卵 砂糖 1g(小さじ1)
●しょう油 2g(小さじ1)
●酒 4g(小さじ1弱)
●水 3g(小さじ1弱)
●しょうがの戻し汁 3g(小さじ1弱)
●卵ごま油 2g(小さじ1)
●塩 0.4g 少量
●こしょう 少量
●シュウマイの皮 4枚

つけ合わせの例
●レタス
●にんじんのせん切り
●かいわれだいこん など

食中毒の予防
●生の肉をさわったら、石けんで手を洗う。調理器具は洗剤で洗う。

Q 肉のくさみを消し、やわらかく焼くには?

ぶた肉のしょうが焼き

●肉の基本的な焼き方を理解し、焼くことができる。
●肉のくさみを消し、やわらかく焼くための工夫ができる。

材料・分量について
●肉のくさみを消すには、可食部の重量(2g)で測定します。
●肉質を考慮するときは分量を標準値(※p.84)を考えた分量を標準値(※p.84)を考慮して調整してください。
●材料の生肉のマークは肉の表面に刺さるタイプのものを表しています。以下p.139参照。

つけ合わせの例
●せん切りキャベツ
●ミニトマト
●おろしたレタス
●ポテトサラダ(※p.134) など

生徒に身近なレシピが多数、おいしさも自慢です!

主要調理実習 13 レシピ全てにオリジナルの動画

家庭での実践がしやすいように、掲載されている13の主要実習題材全てに、オリジナルの動画が用意されているので、二次元コードから読み取って何度でも確認可能です。事前学習や、作業中の確認など状況に合わせてご活用ください。

煮魚(1人分)

1. 計量・下準備

2. 煮る

3. 仕上げ

事前に見てから取り組めば、調理実習がよりスムーズに!

つまずくポイントをいつでも何度でも再生できるので、生徒のペースに合わせて!

▲視覚的にわかりやすい材料一覧から始まり、完成までを簡潔にまとめています。つまずきやすい工程は丁寧にポイントを解説しているので、実践的に活用できます。

▲おいしく仕上げるための、「火加減」や「水加減」なども画面に表示し、ひとりでも見ながら調理できます。

3 調理と食文化

Q 煮魚

魚の身を崩さず、くさみなく煮るには?

●魚の基本的な煮方を理解し、煮ることができる。
●和風の魚料理を正しく盛りつけることができる。

調理用具: 包丁、まな板、小ボウル、なべ、落としぶた、葉巻、フライ返し など

材料・分量 (1人分)
*下皿は、アレルギー物質28品目を含む食材
●切り身の魚(かかれい、さばなど) 80~100g(1切れ)
●しょう油 14g(小さじ1弱)
●酒 10g(小さじ2)
●砂糖 8g(小さじ1弱)
●水 60mL
●しょうが(煮るとき用) 3g
●しょうが(あとで魚にのせる針しょうが用) 3g

煮魚とは?
煮魚は、しょうゆなどの調味料を含む汁で煮た魚料理のことです。魚のくさみを消すために、しょうがやみそなどが用いられます。

煮しめとは?
なべよりひと回り小さいなべを材料の上に重ね置いて煮ると、少ない量でも全体にいきわたり、均一に材料にしみ込みます。また、煮崩れを防ぐこともできます。クッキングシートやアルミ箔などでも代用できます。

食中毒の予防
●生の魚をさわったら、石けんで手を洗う。調理器具は洗剤で洗う。
●十分に加熱し、生煮えを防ぐ。

B 調理実習の準備

1 計量・下準備

●魚を煮るときは、薄切りにする。
●盛りつけるときは魚にのせるためのしょうがを細いせん切りにして水にさらし、水気をきっておく。

ポイント
しょうがのせん切りはなるべく細く切っておく。これを針しょうがという。

私のアレンジ
●煮た汁の活用
野菜の煮物、炊き込みご飯
●私が考えた煮魚の献立
煮魚定食にしてみました。

2 煮る

しょう油、酒、砂糖と水をなべに入れて加熱し、沸騰させる。

ポイント
煮汁を沸立たせてから魚を入れる。表面のたんぱく質が固まり、魚の成分が汁に出にくくなる。

比べてみよう
魚の煮物の缶詰にはさまざまなものがあります。高温で加熱殺菌されるため、香りがよくなり、骨ごと食べられます。

ポイント
味、塩味、原材料、調理の手間、満足度、保存期間 など

3 仕上げ

魚を皿にのせ、残った煮汁を上からかけ、針しょうがを魚の上(中央)にのせる。

ポイント
魚が崩れやすいので、盛りつける際は注意する。

ふりふる
●煮汁をしみ込ませ、身を崩さずに煮ることができた。
●魚のくさみが残らないように煮ることができた。

(教科書p.124-125) 材料に適した加熱調理を中心に、学習との関係も分かりやすい紙面になっています。

ツカポリ!! 2



献立作成の学習が効果的にできる工夫はありますか？

A 献立作成について、効率的に学べる工夫が満載です。

「扱いたいけれど、時間がない」「細かい計算をさせたいわけじゃないけれど…」食品群別摂取量のめやすの計算について寄せられるそんな声にお応えしました。

オリジナルコンテンツなど、栄養計算や献立作成について効率的に学べる工夫が満載です。

● 昼食の献立から考える、食事バランスワーク

朝食と夕食が決まっているなかで昼食の献立を考えるので、自分ごととして考えやすくなっています。

材料ごとに6群に分けてイメージすることで、バランスのよい食習慣を考えるきっかけになります。

教科書掲載の調理実習題材とリンクしているので、レシピと見比べながら進めれば、より深く学習することも可能です！

考えてみよう

栄養素のバランスのよい、1日分の献立を考えてみよう

1 朝食と夕食を決めたおなじみの食品の分量を6つの基礎食品群に分類しました。同時に、夕食でとれるおなじみの食品の分量も分類してみよう。また、各食品群の合計(A)を計算してみよう。

献立	材料(食品)	分量(g)	1群	2群	3群	4群	5群	6群
朝食	ビスタースト	85	85					
	チーズ	35		35				
	ツナ缶詰	25	25					
	たまねぎ	10			10			
朝食	野菜スープ	15			15			
	セロリ	15				15		
	たまねぎ	15				15		
	キャベツ	15				15		
朝食	フルーツヨーグルト	120		120				
	ブルーベリーヨーグルト	120		120				
	りんご	20				20		
	パイナップル	20				20		
夕食	さつまいもご飯(おかわり2回いり)	180	180					
	さつまいも	40						
	いわしのかば焼き	70						
	かつお節	3						
夕食	サラダ油	3						
	だいこん	30						
	わかめとせうりょうりの酢の物	50						
	わかめ(戻したもの)	30						
夕食	炒飯	3						
	しらす干し	10						
	ぶたの薄切り(もも、ばらなど)	40						
	だいこん	25						
夕食	にんじん	10						
	ごぼう	10						
	しめじ	25						
	こんにやく	20						
夕食	ねぎ	5						
	みそ	12						

朝食と夕食に使われている食品の量の合計(A)

6つの基礎食品群を、サイコロで色分けしているのでわかりやすい！

食品群	1群	2群	3群	4群	5群	6群
魚、肉、卵、豆・豆腐	400	100	400	650	20	
牛乳・乳製品、骨ごと食べる魚、海そう	400	100	400	700	25	
緑黄色野菜	195	35	284	331	7	

朝食と夕食に使われている食品の量、昼食で補うべき食品の量(C=B-A)

2 ③のCの量をもとに、昼食の献立を考えてみよう。絵を描いたり、巻末の学習シール(写真)を貼ったりしよう。必要であれば、朝食も考えてみよう。

3 1群は、朝食でツナ缶詰、卵、夕食で魚だったから、昼は肉がいいかな。

2群は、足りていないように、食品群をバランスよく食べられるといいね。

3群は、ぴったり数値を合わせようとするのではなく、できるだけ近づけるように考えてみよう。

下の二次元コードを見てみよう。より詳しく計算できるアプリなどもあるよ。

(教科書p.92-93)

巻末のシールを使えばイメージしやすい！

献立を視覚的に理解しやすいように、巻末のシールをご用意。教科書に貼ればイメージが広がり、学習意欲も高まります。



(教科書巻末)

● 献立バランス計算ソフトで栄養計算が楽々！

さらに二次元コードの先にある献立バランス計算ソフトを使えば、何度も計算をし直す時間を大幅に減らし、より効率的に食品群別摂取量の計算ができます！



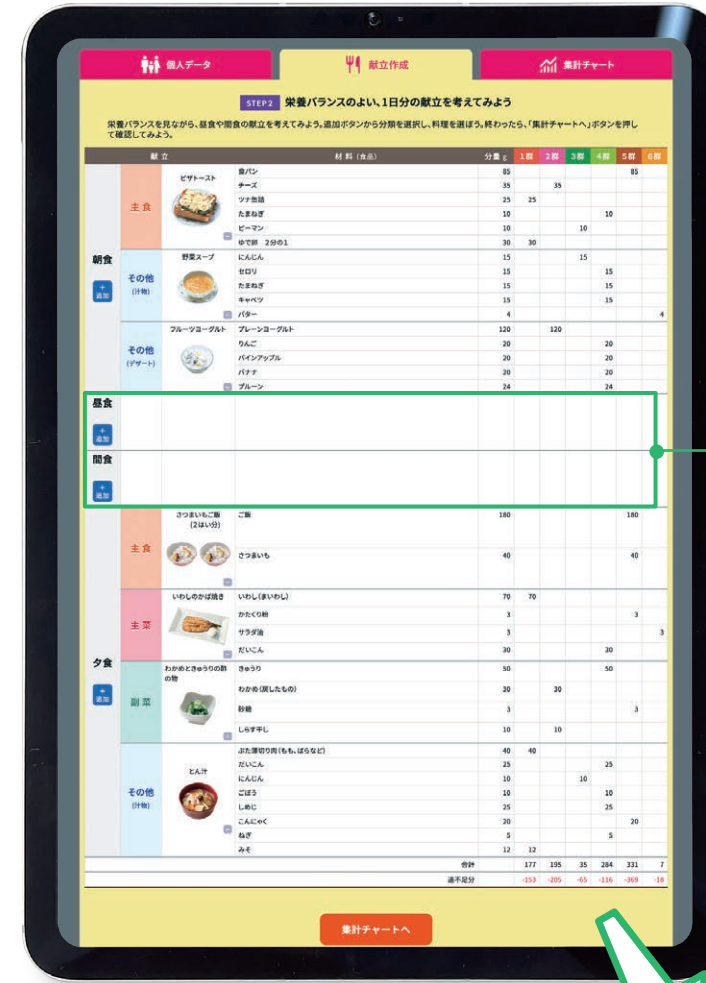
自動計算なので、時短になります！

こちらから体験できます。

性別を選べば、自動的に過不足が計算されます。結果はそのままデータ保存できるので、提出・評価につながります。

献立バランス計算ソフトは、巻末のシールと対応しており、どちらの方法か選んでいただいで実習できます。

朝食と夕食が決まっているので、昼食と間食を一覧から選ぶだけ！



朝食、夕食も変更することができるので、より深い学習も可能です。

結果表示

足りない食品群や摂りすぎた食品群が一目でわかる結果表示！

何度でも調整できるので、自然とバランスのよい食生活の考え方が身につきます！



ツカボリ!! 3



観点別学習状況の 評価を見取る 工夫はありますか？

A 章末のまとめには、ふり返りテストを設けました。
シートでの提出も可能です。

各章末には、学びの学習状況を確認できる**ふり返りテスト**を配置。
テストの内容は**3観点の評価**に合わせて分かれていますので、スムーズに評価できます。
また、学習を生活に生かして実践する「**学びを生かそう**」コーナーは、評価が難しい「**思考力・判断力・表現力**」や「**主体的に学習に取り組む態度**」を評価するのに有効です。
どちらも**ワークシート付き**で、提出もできます。

● 3観点評価に対応した章末のまとめ

各章末には、学習内容をふり返るワークシート「**学習のふり返り**」を掲載しています。

章末のまとめ **学習のふり返り**

C編1～2章の内容をふり返って答えよう!

1 確認しよう
知識・技能

- 2015年に国連で示された「持続可能な開発目標」は、「Sustainable Development Goals」を略して何と呼ばれているか。
- 消費者と事業者が互いに合意することで成り立つ、法律により拘束力が生じる約束のことを何というか。
- いろいろな支払い方法のうち、プリペイドカードなどで支払う方法を()払いといい、商品と引き換えに、その場で現金やデビットカードなどで支払う方法を()払いという。
- 消費者の信用をもとに、商品の代金を後払いできるカードの名称を答えなさい。
- 訪問販売などで、契約成立後も、消費者が一方的に契約を解除できる制度(「頭を冷やして」)というか。
- 都府県()に「消費者センター」が設置されている。
- 消費者が商品を購入する際に、必ず確認すべき事項は何か。
- 人や社会、環境に配慮した商品を選ぶ消費者のことを()消費者と呼ぶ。
- 環境に配慮した消費者の行動について答えなさい。
①容器包装の少ないものを選んだり、必要な分だけ買ったりして、ごみを減らすことを何というか。
②不要品を人に譲ったり、リメイクしたりして、くり返し使うことを何というか。

2 考えてみよう
思考・判断・表現

- これから商品を選択・購入する際に、大切にしたいと思うこと、重視したいと思うことをまとめてみよう。
- 省エネやごみの削減など、環境への負荷を減らすために、これからの生活の中で続けていけるようなことをあげてみよう。
①省エネのためにできることは?
②ごみを減らすためにできることは?

3 自分の言葉でまとめよう
主体的に学習に取り組む態度

- あなたがC編「消費生活・環境」で学んでよかったと思ったことをまとめてみよう。
- あなたがC編「消費生活・環境」に興味をもったことや、もったこと、やってみたいと思っ
てみよう。
- あなたはC編「消費生活・環境」を、これからの生活で、どのように生かしていきたいだろうか。自分の考えをまとめて

記述問題で生徒の思考力、判断力、表現力が確認できます。

生徒がどれだけ主体的に学習に取り組めたかもチェックできます。

ふり返りの問いは、「知識・技能」「思考・判断・表現」「主体的に学習に取り組む態度」の3つに分かれていますので、観点別評価がしやすいです。

章末のまとめ **学習のふり返り**

C編1～2章の内容をふり返って答えよう!

1 確認しよう
知識・技能

- 2015年に国連で示された「持続可能な開発目標」は、「Sustainable Development Goals」を略して何と呼ばれているか。
- 消費者と事業者が互いに合意することで成り立つ、法律により拘束力が生じる約束のことを何というか。
- いろいろな支払い方法のうち、プリペイドカードなどで支払う方法を()払いといい、商品と引き換えに、その場で現金やデビットカードなどで支払う方法を()払いという。
- 消費者の信用をもとに、商品の代金を後払いできるカードの名称を答えなさい。
- 訪問販売などで、契約成立後も、消費者が一方的に契約を解除できる制度(「頭を冷やして」)というか。
- 都府県()に「消費者センター」が設置されている。
- 消費者が商品を購入する際に、必ず確認すべき事項は何か。
- 人や社会、環境に配慮した商品を選ぶ消費者のことを()消費者と呼ぶ。
- 環境に配慮した消費者の行動について答えなさい。
①容器包装の少ないものを選んだり、必要な分だけ買ったりして、ごみを減らすことを何というか。
②不要品を人に譲ったり、リメイクしたりして、くり返し使うことを何というか。

2 考えてみよう
思考・判断・表現

- これから商品を選択・購入する際に、大切にしたいと思うこと、重視したいと思うことをまとめてみよう。
- 省エネやごみの削減など、環境への負荷を減らすために、これからの生活の中で続けていけるようなことをあげてみよう。
①省エネのためにできることは?
②ごみを減らすためにできることは?

3 自分の言葉でまとめよう
主体的に学習に取り組む態度

- あなたがC編「消費生活・環境」で学んでよかったと思ったことをまとめてみよう。
- あなたがC編「消費生活・環境」に興味をもったことや、もったこと、やってみたいと思っ
てみよう。
- あなたはC編「消費生活・環境」を、これからの生活で、どのように生かしていきたいだろうか。自分の考えをまとめて

二次元コードを読み取れば、シートがダウンロード可能!タブレット上で書き込んだり*、印刷して書き込んだりして提出することができます。

*お使いのタブレットの環境によってできない場合もあります。

ふり返りの問いは、「知識・技能」「思考・判断・表現」「主体的に学習に取り組む態度」の3つに分かれていますので、観点別評価がしやすいです。

● 学びを生活につなげる「学びを生かそう」コーナー

章末の「学びを生かそう」コーナーは、各章の学習と自分の生活を結びつけて、**よりよい生活の実現**を目指すためのページです。
問題発見、解決に向けた計画、自己評価など、「**思考力・判断力・表現力**」「**主体的に学習に取り組む態度**」といった観点を引き出す内容となっています。

課題解決のヒントとして、実際の取り組み例を掲載しています。
例を参考にすれば、自分の生活と学習内容が具体的に結びつきやすくなります。

学びを生かそう

2章 幼児の生活と家族

p.38～65で学習したことをもとに、自分の課題に取り組んでみましょう。

1 幼児の体の発達を知ろう
p.38～39
幼児の体の発達の特徴、運動機能の発達について

2 幼児の心の発達を知ろう
p.40～43
幼児の言葉や情緒、社会性、ものとのえ方の発達の特徴について

3 幼児の生活習慣の身につけ方を知ろう
p.44～45
幼児が生活習慣を身につけるには、まわりのおとなの支えが必要であることについて

4 幼児の生活の特徴を知ろう
p.46～47
幼児の1日の生活の特徴について

5 幼児の遊びと発達のかかりを知ろう
p.50～55
幼児にとっての遊びの意義や、幼児の心身の発達と遊びには深い関わりがあることについて

6 幼児の発達を支えるおとなの役割を考えよう
p.56～57
幼児の発達を支える家族の役割や、地域の役割について

7 幼児とふれ合ってみよう
p.58～65
幼児とのかかり方について
幼児を観察したり、実際にふれ合ったりすることを通して、幼児への理解を深めることについて
どうしたら仲良くなれるかな?

1の1～7でチェックした中から学んだことを生活に生かすための課題を設定し、実践してみよう。

私の課題は
その理由は

生活の中から課題を探そう
生活の中から課題を探そう。見つけたいことを見つけてみましょう。

1 問題を発見する
①授業で習ったことについて、自分なりに疑問や課題を見つけてみよう。
②自分なりに疑問や課題を見つけてみよう。

2 課題を設定する
①自分の疑問や課題を明確にし、解決したいことを決めてみよう。
②自分の疑問や課題を明確にし、解決したいことを決めてみよう。

3 計画・実践する
①自分の課題を達成するために、必要なことを決めてみよう。
②自分の課題を達成するために、必要なことを決めてみよう。

4 評価する
①自分の課題を達成するために、必要なことを決めてみよう。
②自分の課題を達成するために、必要なことを決めてみよう。

5 改善する
①自分の課題を達成するために、必要なことを決めてみよう。
②自分の課題を達成するために、必要なことを決めてみよう。

6 次の課題へ
①自分の課題を達成するために、必要なことを決めてみよう。
②自分の課題を達成するために、必要なことを決めてみよう。

例1 幼児とふれ合ってみよう!
1. 幼児の生活の様子について調べる。
2. 幼児といっしょにできる簡単なおやつを考える。
3. いっしょに遊ぶときの注意事項をまとめる。

例2 幼児の遊びの楽しさを伝えよう!
1. 遊びの楽しさを伝える。(地域の高齢者に聞く、本で調べる、インターネットで検索するなど)
2. 実際に遊んでみる。
3. 遊びの内容や楽しさを発表する。

自分ごとに落とし込んで実践できます。

記録レポート用紙 (PDF) 67

(教科書p.66-67)

「学びを生かそう」では、二次元コードを読み取れば、記録レポート用紙がダウンロードできます!フォーマットに沿って進められるので、無理なくチャレンジできます。
ホームプロジェクト活動などにも活用できます。

他にも魅力的なページやコンテンツが満載の教科書、ぜひご覧ください!

教育図書編集部

家庭 006-72

技術 006-73

技術 006-74

スキルアシスト