

# てくテク

技家

APR 2024

新年度  
VOL. 012

特別号

T E K U T E C H G I K A

## 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

教科書特設サイト



### CONTENTS

中学技術分野教科書



つか  
ボリ!!

中学家庭分野教科書



つか  
ボリ!!

- 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。



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。

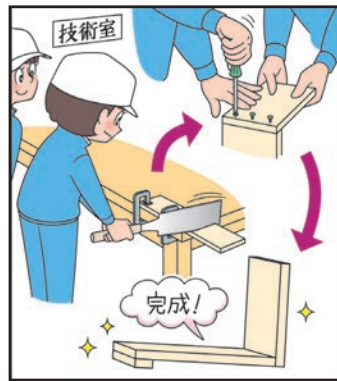
●生徒目線の4ステップで問題解決の流れをイメージできます。

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!

**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

0 準備

① 設計図を確認する。  
設計図を確認して、必要な部品がそろっているか確認する。

② 製作の手順を確認する。  
作りかたで製作の手順を確認する。必要な工具がそろっているか確認する。

1 材料取り

① けがき  
② 切断  
③ 削り出し

部品	材料	寸法(単位:mm)	数量
①	板金	10×100×132	1
②	板金	10×100×160	1
③	板金	10×20×100	1

※1 製作時、安全に注意



「基礎技能動画」▶  
工具の安全な使い方を確認できます!

# 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



## ① 完成形をイメージしよう

ステップ

### 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。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



#### 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)。



#### 資料2 解決策のイメージ

## 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

#### 材料取り

#### 部品加工

#### 1 けがき

材料取り面を見ながら、木材(パイン集成材)に、鉛筆とさしがねでけがき線を引く。



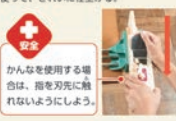
#### 2 切断

削つきのこぎり、木材を切断する(両方のこぎりを使用するときは刃の向きに注意する)。



#### 3 切断

部品のこぼし面は、平かんなやドレッサを使って、きれいに仕上げる。



### 2 プラスチックの加工

#### 材料取り

#### 1 けがき

PET樹脂板に、ペンとさしがねでけがき線を引く。



#### 2 切断

プラスチックカッターで、板厚の3分の1程度の深さまで切り込む。板の高さは深めに切り込む。



#### 3 切断

切り込んだ線を角材の端に合わせて、しっかりと片手で固定して、もう片方の手で上から一気に折る。



## 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？



# A<sub>1</sub>

### 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。

QRコンテンツで実習をサポート!



- 「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」

### 1 準備

1 ブラウザ上でなでしこパッドにアクセスする。

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!

1 クジラを描き追加。  
2 「こんにちは、クジラです。よろしく。」と声出す。  
3

### 2 プログラミング

2 サイコロの目の数を当てるプログラム

命令の入力

1 答え = 「サイコロの目の数を当ててみよう。」と尋ねる。  
2 もし、答え = 1 ならば  
3 「ラッキー!」と表示。  
4 違えば  
5 「残念。正解は1でした。」と表示。  
6 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

3 プログラムの実行

実行の結果

サイコロの目を当ててみよう

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。

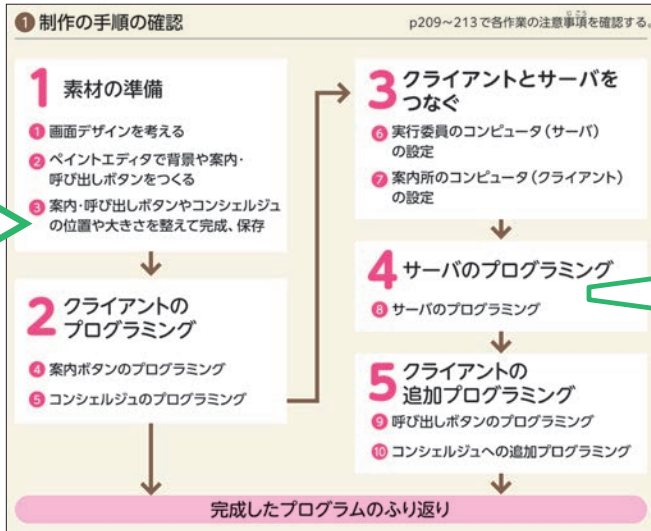
### プログラムを設計する

#### 資料 4 構想を具体化しよう

	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
解決策のイメージ	画面に地図を出して、線を引いて道を示せばいいかな。	呼び出しボタンを押すと、実行委員のコンピュータで音が鳴ればいいのか?
制作時のイメージ	これは、インターネットを使わずに、うまくいきそうだな。	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な。
画面とボタン制作のイメージ	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うといいかな。	呼び出しボタンが必要だね。大切だから、目立つ場所や色にしたいなあ。
プログラムの構想	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。	クライアント(来校者が使うコンピュータ) ●ボタンが表示される。 ●ボタンを押す。 ●道に矢印が表示される。



# 制作の手順を確認して、プログラムを完成させる



問題発見 > 設計 > **制作** > ふり返り

## 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ましょう。

**案内ボタン**

- ボタンをクリックして道案内を受ける。
- サーバへ案内先を送信する。

**案内所(クライアント)**

案内所には、案内ボタン、コンシェルジュ(案内人)の位置や大きさを整えて完成、保存。

**実行委員(サーバ)**

実行委員には、案内ボタン、コンシェルジュ(案内人)の位置や大きさを整えて完成、保存。

**呼び出しボタン**  
● 実行委員を呼び出す。

**背景**  
● パザール会場のマップになる。

**案内図**  
案内図には、案内ボタン、コンシェルジュ(案内人)の位置や大きさを整えて完成、保存。

**お知らせラビット**  
(サーバの処理内容を伝える)

**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**

色を選ぶ

色を塗る

文字を入力

四角をつくる

新しいスプライト(キャラクタ)が選べる

ボタンをつくる(福引きの例)

● 背景をつくる

四角をつくり、色を塗り、文字を入力する。

● 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」からキャラクタを選択してもよい。

A<sub>2</sub>

## 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たらいいな。

### 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**

サーバへ「呼び出し」の送信を行い、サーバからの応答を待つプログラムをつくる。

**ポイント**  
呼び出しボタンをクリックされたら、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。

**基礎技能**  
呼び出しボタンをクリックされたらサーバからの応答を受信するまでの間のプログラムを追加する。

**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。

**【画面例】(クライアントの画面)**

### 完成画面例

**案内ボタン**

会場マップ

福引き  
おもちや  
雑貨

案内  
食べ物  
ゲーム  
雑貨

休憩  
おもちや

呼び出し

呼び出し中です。少々お待ちください

▲ クライアントの画面

応答可能ですか? Y/N

お知らせラビット: 案内図

- 1 福引き
- 2 呼び出し
- 3 おもちや
- 4 おもちや
- 5 雑貨
- 6 雑貨
- 7 長さ 12

応答中

▲ 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？

Q

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」

QR  
コンテンツ  
で実習を  
サポート!



#### 「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



Q<sup>1</sup>

どのような技術ですか？

A

「だれでも」「どこでも」陸上養殖ができる装置です。

Q<sup>2</sup>

開発のきっかけは？

A

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。

Q<sup>3</sup>

開発中の課題は？

A

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。

Q<sup>4</sup>

どのような社会を実現したい？

A

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。

Q<sup>5</sup>

中学生へのメッセージ

A

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



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。



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アンテナを立てることが重要です。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？

Q

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**事前に・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。



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」

▲C編基礎技能動画「はんだづけ」

○基礎技能動画





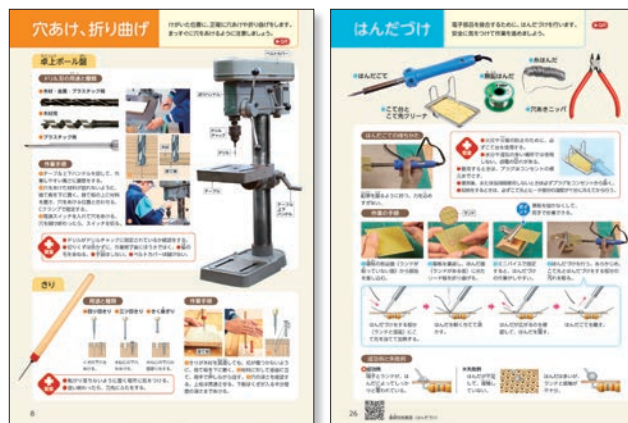
# 「スキルアシスト」は実習する場所に持ち運べて便利 生徒の安全で正確な 製作・制作・育成をサポートします



## ① 工具の基礎的な使い方がわかる



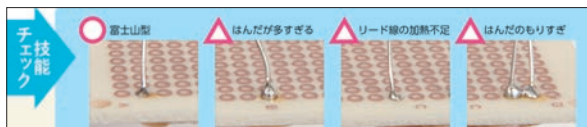
## ② 工具の安全な使い方がわかる



## ③ 見比べながら確認ができる



▲p4 技能チェック



▲p27 技能チェック



(左)  
p19  
病害虫チェック!

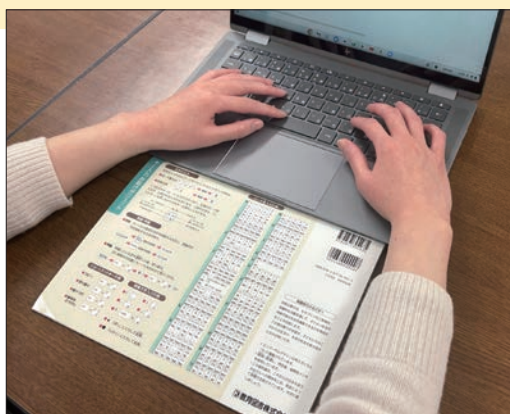
(中)  
p23  
ここで合ってる??

(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!





# ツカボリ!!



## 調理実習の題材は、家庭生活につながっていますか？

### Q

### 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ので、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ので、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。

### 3年 調理と食文化

## 煮魚

魚の身を崩さず、くさみなく煮るには?

煮魚って、意外と簡単かも?

●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、箸としぶた、菜箸、フライ返し など

材料・分量 (4人分)  
※下皿は、アレルギー物質28品目を含む食材

煮汁	しょうゆ	80~100g(1切れ)
	酒	14g(大さじ1弱)
	砂糖	10g(小さじ2)
	水	8g(大さじ1弱)
	しょうゆ(煮るとき用)	60mL
	しょうゆ(あとで魚にのせるしょうゆ用)	3g

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、生蒸えを防ぐ。

煮魚とは?  
煮魚は、しょうゆなどの調味料を煮汁で煮た魚料理のことです。魚のくさみを消すために、しょうゆやみそなどがよく用いられます。

煮しめたの働き  
なべよりもひと回り小さななべを材料の上に直接置いて煮ると、少ない煮汁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。フッ素コートやアルミニウムなどで代用できます。

### B 衣食住の生きる

### 3 調理と食文化

## 1 計量下準備

●魚を煮るときにいっしょに入れるしょうゆを、薄切りにする。  
●盛りつけるときに魚にのせるためのしょうゆを細いせん切りにして水にとららし、水気をきっておく。

ポイント  
しょうゆのせん切りはなるべく細く切って水にとららし、これを針しょうゆという。

針しょうゆ

## 2 煮る

しょうゆ、酒、砂糖と水をなべに入れて加熱し、沸騰させる。

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

沸騰した煮汁の中に、煮るとき用のしょうゆと魚を入れる。

ポイント  
魚は盛りつけるときに裏になる面を上にして、裏ならぬように入れる。

落としぶたをして、中火で10分ほど煮て、火を止める。

ポイント  
煮ている間は魚を振返さない。

## 3 仕上げ

魚を皿にのせ、残った煮汁を上からかけ、針しょうゆを魚の上(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。

心のこもる  
●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。

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

比較のポイント  
は、価格、原材料、調理の手間、満足度、保存期間 など

どうしてこうなったのかな?  
煮が崩れてしまいました...

チェック

「煮魚」のつくり方 (動画)



# ●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** ▶QR

●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、箸としぶた、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

■ どりもも肉	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)
■ ごま油	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強)
■ しょう油	8g(大さじ1弱)

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。

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。

関連 ▶ p.146  
「各地の汁物や煮物の例」

## Q オープンを使ってこんがり焼くには？

**野菜ときのこのオープン焼き** ▶QR

●オープ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、オープン、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
■ スティックニ(または、なす)	40g
■ パプリカ	20g
■ エリンギ	30g
■ 塩	0.5g
■ オリーブオイル	3g(小さじ1弱)
■ 食べるタイプのスライスチーズ	1枚(18g)

オープン焼きの特徴？  
オープンを使う調理では、温度設定とタイム一発縮により、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 煮し器を使ってふっくら仕上げるには？

**シュウマイ** ▶QR

●ひき肉の扱い方を理解し、調理できる。  
●煮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、キングシート 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	
■ 豚ひき肉	75g
■ 干しいたけ	小1枚
■ たまねぎ	20g
■ かたくり粉	4.5g(小さじ1½)
■ 砂糖	1g(小さじ½)
■ しょう油	2g(小さじ½)
■ 酒	4g(小さじ1弱)
■ 水	3g(小さじ1弱)
■ しょうがの絞り汁	3g(小さじ1弱)
■ ごま油	2g(小さじ½)
■ 塩	0.4g
■ こしょう	少量
■ シュウマイの皮	4枚
つけ汁	
■ しょう油	3g(小さじ½)
■ 練りからし	0.5g

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。

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

## 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** ▶QR

●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  
●(1)は、厚さ約1cm、厚さ約1cmの豚肉(豚)を使用しています。  
●(2)は、厚さ約1cm、厚さ約1cmの豚肉(豚)を使用しています。  
●(3)は、厚さ約1cm、厚さ約1cmの豚肉(豚)を使用しています。  
●材料の左側のマークは6つの基礎食品群およびその他を表しています。  
▶ p.139まで参照。

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分 下準備

2分

●魚は盛りつけるときに表になる面を上にして腐らないように入れる

●蒸としぶたをして 中火で10分ほど煮て火を止める

●魚を皿にのせ 残った煮汁を上からかける

●煮汁を煮立たせてから魚を入れる

●盛りつけるときに魚にのせるためのしょうがを細いせん切りします

事前に見てから取り組めば、調理実習がよりスムーズに！



▲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。

QRコンテンツで実習をサポート！

2分

2分

●魚は盛りつけるときに表になる面を上にして腐らないように入れる

●蒸としぶたをして 中火で10分ほど煮て火を止める

●魚を皿にのせ 残った煮汁を上からかける

つまずき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られる！

▲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。



# つかボリ!! 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 朝食でとれるおもな食品の分量を6つの基礎食品群に分類しました。同様に、夕食でとれるおもな食品の分量も分類してみましょう。また、各食品群の合計(A)を計算してみましょう。

献立	材料(食品)	分量(g)	1群	2群	3群	4群	5群	6群	
朝食 主食	ピザトースト	食パン(4枚切り)	85					85	
		チーズ	35		35				
		ツナ缶詰	25	25					
		たまねぎ	10				10		
朝食 その他(汁物)	野菜スープ	にんじん	15		15				
		セロリ	15			15			
		たまねぎ	15			15			
		キャベツ	15			15			
朝食 その他(デザート)	フルーツヨーグルト	プレーンヨーグルト	120		120				
		りんご	20			20			
		パイナップル	20			20			
		バナナ	20			20			
夕食 主食	さつまいもご飯(おむすび)	ご飯	180					180	
		さつまいも	40						
	夕食 主菜	いわしのかば焼き	いわし(まいわし)	70					
			かたくり粉	3					
夕食 副菜	わかめときゅうりの酢の物	きゅうり	50						
		わかめ(戻したもの)	30						
		砂糖	3						
		しらす干し	10						
夕食 その他(汁物)	とん汁	ぶたの薄切り(もも、ばらなど)	40						
		だいこん	25						
		にんじん	10						
		ごぼう	10						
		しめじ	25						
		こんにゃく	20						
朝食と夕食に使われている食品の量の合計(A)					284	331			

**食品群別摂取量のめやす(目標)**

食品群	1群	2群	3群	4群	5群	6群
1群	400	100	400	650	20	
2群	400	100	400	700	25	
3群	195	35	284	331	7	

朝食と夕食に使われている食品の量の合計(A)

昼食で補うべき食品の量(C=B-A)

6つの基礎食品群を、サイコロで色分けしているのわかりやすい!

3 ②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、間食も考えてみよう。

1群は、朝食でツナ缶詰、朝、夕食で魚だったから、昼は肉がいいかな。

2群は、塩気がないように、各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よう。よりくわしく計算できるアプリなどもあるよ。

工夫した点

(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。



食品群がわかりやすいように、写真に各群の食品の重量の目安が入ったシールです!

(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！







# ● 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。

学んだ中から、自分の生活や興味に合ったテーマを選択!

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 p.38~65の学習をふり返って、「まだ十分に理解できていないと感じたテーマ」「さらに学んでみたいテーマ」にチェックし、学習を生活に生かすために、今後取り組みたいことを考えてみよう。

#### 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

#### 5 幼児の遊びと発達のかかわりを知ろう

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かかわりがあることについて

#### 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、ものとのとらえ方の発達の特徴について

#### 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

#### 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

#### 7 幼児とふれ合ってみよう

p.58-65

幼児とのかかわり方について  
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?

#### 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

2 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 \_\_\_\_\_

生活の中から問題だと思うことやよりよくしたいことを見つけよう。

### 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1 幼児と楽しくかわり合い！絵本の読み聞かせを通して、幼児と仲良くなるよう！

- 問題を発見する**
  - 授業で復習に行くことになったが、楽しくふれ合えるか不安だ。
  - 幼児と仲良くなる方法がわからない。
- 課題を設定する**
  - 絵本の読み聞かせを通して、幼児と楽しくふれ合い、仲良くなる。
  - ふれ合い実習で、幼児に絵本の読み聞かせをする。
- 計画・実践する**
  - 絵本の読み聞かせを通しての練習をした。
  - ふれ合い実習で、幼児に絵本の読み聞かせをする。
- 評価する**
  - 読み聞かせを通して、幼児と楽しくふれ合い、仲良くなる事ができた。
  - 読み聞かせを上手にすることができた。
  - 読み聞かせを通して、幼児と楽しくふれ合い、仲良くなる事ができなかった。
- 改善する**
  - 何かが「絵が見えない」と言われた。絵本の持ち方を工夫する必要がある。
- 次の課題へ**
  - 読み聞かせボランティアにチャレンジしてみたい。

例2 幼児のおやつを考えてみよう！

- 幼児のおやつの特徴について調べる。
- 幼児といっしょにつくることができる簡単なおやつを考える。
- いっしょにつくるときの注意点をまとめる。

例3 幼児に音の遊びを教えてあげたい！

- 音の遊びを調べる（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）。
- 実際に遊んでみる。
- 音の遊びの内容やよいところなどを発表する。

自分ごとにと落とし込んで実践できます。

先生にコメントを書いてもらおう。

次に取り組んでみたいことを書こう。

実践したことをふり返り、改善が必要なことを考えよう。

目標は達成できたが、うまくできなかったこと、あまりうまくできなかったことを書こう。

記録レポート用紙 (PDF)

( ) 記録レポート 年 組 番号前

課題	課題設定の理由			
	計画日	月 日 ( )	実施日	月 日 ( )
計画	*調べること・実践のための準備			
実践				
自己評価	家族より			
	教師より			
改善	次の課題			

「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

A 家庭 家庭生活

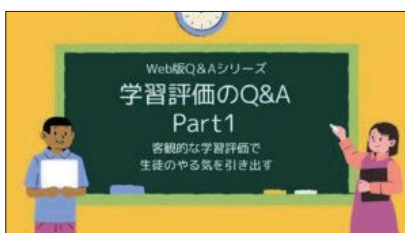
2章 幼児の生活と家族



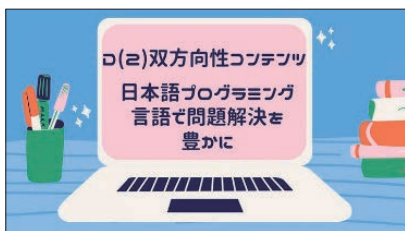


## 技術・家庭科の授業に役立つ 情報を配信中です。

### 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を大事にしたい



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?

