

(2) 「家庭一般」の学習指導内容とコンピュータの機能との関連

ここでは、履修する確立が最も高く、家庭に関する科目の基礎ともなる「家庭一般」を取り上げた。前述のコンピュータ活用の視点(①～④)に基づき、次のような関連表(試案)を作成した。

表Ⅲ-10 【家庭一般】の学習内容とコンピュータの機能との関連

項 目	学習内容とコンピュータ活用の視点(①～④)及び活用方法	活用するコンピュータの機能					
		検	計	測	シ	図	文
(1) 家族と家庭生活 家庭の機能と家族関係 家族の生活と家庭経営 生活設計 高齢者の生活と福祉	【家族に関する法律】① 民法を教材にし、家族法を理解させる。 【生活時間調査】② 実態調査のデータ処理と図表化。 【生活設計】③ ライフステージ毎の生活課題を構想表現させる。 【老人福祉施設調査】① 調査内容のデータベース化。	○		○		○	
(2) 家庭経済と消費 家庭の経済生活  消費生活と消費者としての 自覚 生活情報の活用	【経済計画】②, ③ 教育費の資金調達計算より、長期経済構想をたてさせる。 【家庭簿記】② 家計の収支計算をし、グラフより診断させる。 【市場調査】①, ② 市場調査のデータ処理とデータベース化。 【住宅ローンの返済計画】② 金利計算より返済計画をたてさせる。 【生活情報の活用】① 生活情報の検索など活用の仕方を実習させる。		○		○	○	
(3) 衣生活の設計と被服製作 被服の機能と着装 被服材料と被服管理 被服製作	【被服計画】① 所持衣類のデータベース化。  【デザイン】③ 日常着のデザイン(図案・配色)を構想表現させる。	○				○	
(4) 食生活の設計と調理 家族の食事と栄養  食品の特質と選択 献立と調理	【郷土料理】① 調査のデータベース化。 【栄養計算】② 食事のデータ入力、グラフより栄養診断させる。 【献立作成】② 作成献立の栄養計算より適否判断、修正させる。 【調理の基礎】④ 計量、調味、廃棄量等基礎問題の演習をさせる。	○	○			○	
(5) 住生活の設計と住居の管理 住居の機能と住生活の設計  居住性と住居の管理	【住居の設計】③ 間取り、家具の配置を構想表現させる。 【不快指数、照度、騒音測定】② 実験のデータ処理と図表化。 【室内装飾】③ 調度品配置と室内彩色を構想表現させる。		○			○	○
(6) 乳幼児の保育と親の役割 青年期の生き方と結婚 母性の健康と生命の誕生 乳幼児の保育 子供の人間形成と親の役割	【乳幼児の発達】③ 発育の過程を視覚より理解させる。 ① 観察記録のデータベース化。	○		○		○	
(7) ホームプロジェクトの実践 と学校家庭クラブ	【家庭生活診断】④ 領域毎に項目チェックシグラフより診断。 【各種調査】② 調査のデータ処理、図表化。		○			○	

注) コンピュータ活用の視点 ①資料としての活用 ②データ処理 ③構想表現の支援 ④問題解決学習の支援

(3) コンピュータの機能を生かした授業について  
家庭科においては、表Ⅲ-10のように情報検索、計算、シミュレーション、図形作成機能等多面的な活用が考えられる。

例えば、食物領域の栄養・献立学習では計算が面倒、わかりにくい等敬遠されがちであったが、計算、検索、シミュレーション機能を上手に生か

して、的確、迅速に栄養・献立作成及び診断ができる。この学習後、それらの知識、技能をもとに調理実習に臨むことができる。

コンピュータの効果的な活用は、男女が共に学ぶ新しい家庭科のイメージづくりにも意義あることと考える。