

○技術分野で学習する技術について、①技術の概要（説明文と簡単な図）、②技術が開発された目的、③経済性、安全性、自然環境保全といった視点で、その技術がもつ長所などについてまとめる際に、以下のような資料を活用することが考えられます。

|   |                        |  |   |
|---|------------------------|--|---|
| A<br>材料と加工の技術   | 日本の伝統的な木材加工の道具について調べる  | 例：公益財団法人 竹中大工道具館<br>大工道具の紹介  | <a href="https://www.dougukan.jp/tools">https://www.dougukan.jp/tools</a>   |
|   | 日本の伝統的な木造建築工法について調べる   | 例：キッズ・ウェブ・ジャパン ハイテクジャパン<br>1300年前の技術が支える東京スカイツリー                               | <a href="https://web-japan.org/kidsweb/ja/hitech/16/skytree.html">https://web-japan.org/kidsweb/ja/hitech/16/skytree.html</a>               |
|   | 地震に強いビルについて調べる         | ※「耐震構造（たいしんこうぞう）」、「免震構造（めんしんこうぞう）」で検索してみよう<br>いろいろな建設会社が自社の技術を紹介しているよ          |   |
| B<br>生物育成の技術  | 最先端の農業機械について調べる        | ※「自動運転トラクタ」、「農業用ドローン」で検索してみよう<br>いろいろな企業が、自社の製品を紹介しているよ                        |   |
|   | 最先端の栽培方法について調べる        | ※「新しい農業」、「植物工場」などで検索してみよう<br>いろいろな団体や企業が、新しい栽培方法を紹介しているよ                       |   |
|   | これからの漁業について調べる         | 例：全国豊かな海づくり推進協会<br>栽培漁業について  | <a href="http://www.vutakanaumi.jp/saibai/">http://www.vutakanaumi.jp/saibai/</a>   |
| C<br>エネルギー変換の技術   | 乗り物の歴史について調べる          | 例：よくわかる 自動車歴史館   | <a href="https://gazoo.com/article/car_history/130530_1.html">https://gazoo.com/article/car_history/130530_1.html</a>                       |
|   | 新しい乗り物について調べる          | 例：リニア・鉄道館 楽しく学べる！鉄道教材  | <a href="https://museum.ir-central.co.jp/materials/#article6">https://museum.ir-central.co.jp/materials/#article6</a>                       |
|   | 電気製品の歴史について調べる         | ※「洗濯機の歴史」、「掃除機の歴史」などで検索してみよう<br>いろいろな団体や企業が、電機製品がどのように変わってきたかを紹介しているよ          |   |
| D<br>情報の技術  | コンピュータや電子計算機の歴史について調べる | 例：情報処理学会<br>コンピュータ博物館  | <a href="http://museum.ipsj.or.jp/index.html">http://museum.ipsj.or.jp/index.html</a>   |
|   |                        | ※「コンピュータの歴史」、「計算機の歴史」などで検索してみよう<br>いろいろな団体や企業が、計算機やコンピュータがどのように変わってきたかを紹介しているよ |   |
| ○内容「D情報の技術」で、プログラミングにより問題を解決するためには、どのような処理をどのような手順で行うことが必要か考えることとなります。以下は、このような問題を解決する手順（アルゴリズム）を考える力を育成するためのトレーニングゲームです。「遊び方」の説明を読んで、「初級編」から挑戦してみましょう。 |                        |  |   |
| 一般社団法人 電子情報技術産業協会 情報政策委員会 JEITA<br>アルゴリズム体験ゲーム アルゴロジック  |                        |  | <a href="https://home.jeita.or.jp/is/highschool/algo/prm/howtoplay.html">https://home.jeita.or.jp/is/highschool/algo/prm/howtoplay.html</a> |