(3) 産業現場等における実習
(4) 職業資格の取得
(5) 学校家庭クラブ活動

3　内容の取扱い

(1) 内容を取り扱う際には，次の事項に配慮するものとする。

ア　生徒の興味・関心，進路希望等に応じて，〔指導項目〕の(1)から(5)までの中から，個人又はグループで生活産業に関する適切な課題を設定し，主体的かつ協働的に取り組む学習活動を通して，専門的な知識，技術などの深化・総合化を図り，生活産業に関する課題の解決に取り組むことができるようにすること。なお，課題については，(1)から(5)までの２項目以上にまたがるものを設定することができること。

イ　課題研究の成果について発表する機会を設けるようにすること。

第３　生活産業情報

1　目　標

家庭の生活に関わる産業の見方・考え方を働かせ，実践的・体験的な学習活動を行うことなどを通して，情報及び情報技術を適切かつ効果的に活用し，生活産業の発展を担う職業人として必要な資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

(1) 生活産業の各分野における情報の意義や役割，情報及び情報技術を活用する方法について体系的・系統的に理解するとともに，関連する技術を身に付けるようにする。
(2) 生活産業に関する課題を情報及び情報技術を活用して発見し，生活産業を担う職業人として合理的かつ創造的に解決する力を養う。
(3) 生活産業における情報及び情報技術の活用や専門性の向上を目指して自ら学び，生活の質の向上と社会の発展に主体的かつ協働的に取り組む態度を養う。

2　内　容

１に示す資質・能力を身に付けることができるよう，次の〔指導項目〕を指導する。

〔指導項目〕

(1) 情報化の進展と生活産業
ア　情報化の進展と社会
イ　生活産業における情報化の進展
(2) 情報モラルとセキュリティ

ア　情報モラル
イ　情報通信ネットワークの仕組みとセキュリティ管理
(3) コンピュータとプログラミング
ア　モデル化とシミュレーション
イ　アルゴリズムとプログラミング
(4) 生活産業におけるコミュニケーションと情報デザイン
ア　目的に応じたコミュニケーション
イ　情報コンテンツと情報デザイン

3　内容の取扱い

(1) 内容を取り扱う際には，次の事項に配慮するものとする。

ア　〔指導項目〕の(2)から(4)までについては，情報機器や情報通信ネットワークを活用できるよう実習を中心とした指導を行うこと。

(2) 内容の範囲や程度については，次の事項に配慮するものとする。

ア　〔指導項目〕の(1)のアについては，情報化の進展に伴う産業や生活の変化を扱うこと。イについては，生活産業における情報機器及び情報通信ネットワークの役割や利用状況を扱うこと。

イ　〔指導項目〕の(2)については，個人のプライバシーや著作権など知的財産の保護，収集した情報の管理，発信する情報に対する責任などの情報モラル及び情報通信ネットワークにおけるセキュリティ管理の重要性を扱い，関連する法規等についても触れること。

ウ　〔指導項目〕の(3)のイについては，生徒の実態や学科の特色に応じて，適切なプログラミング言語を扱うこと。

エ　〔指導項目〕の(4)については，生活産業に関連した具体的な事例を通して効果的なコミュニケーションを行うための情報デザインの考え方や方法を扱うこと。アについては，メディアの特性に触れるとともに，目的や対象に適した情報技術によるコミュニケーションを扱うこと。

第４　消費生活

1　目　標

家庭の生活に関わる産業の見方・考え方を働かせ，実践的・体験的な学習活動を行うことなどを通して，消費者の視点に基づく豊かな消費生活の実現を担う職業人として必要な資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

(1) 経済社会の動向，消費者の権利と責任，消費者と行政や企業との関わり及び連携の在り方などについて体系的・系統的に理解するとともに，関連する技術を身に付けるようにする。