

## 第4章 情報活用能力の育成のための指導事例

本章では、県内全ての公立学校に提供を依頼し、提出された「情報活用能力の育成のための指導事例」の一部を紹介する。また、授業の概要や流れなどについては当教育センターWeb ページに掲載する予定である。

なお、\*印を付けた機器や用語については31～32頁にまとめてある。

### 1 校種ごとの指導事例

	指導事例の整理番号	小学校、特別支援学校は学年ごとに、中学校、高等学校は教科ごとに整理	収集した指導事例の内容など
番号	学年・教科等	指導事例	情報教育の目標 実：理：態 践：解：度
情報教育の目標（情報活用の <u>実践</u> 力，情報の科学的な <u>理解</u> ，情報社会に参画する <u>態度</u> ）と，特に関連が強いもの→◎，関連があるもの→○			

#### (1) 小学校

小学校では学級担任がほとんどの授業を担当することが多いため、各教科等の ICT 活用の具体例は全ての小学校教員に関わっているといえる。また、ICT 機器を活用させる際は、児童の発達の段階に応じて、ICT に慣れ親しませることから始め、情報活用の基礎となる ICT の基本的な操作の習得に取り組み、確実に身に付けさせることが必要である。小学校においては情報活用能力の育成を専門に扱う教科等が設けられていないことから、各教科等の指導を通じて相互に関連を図り、指導における連携や協力に留意する必要がある。

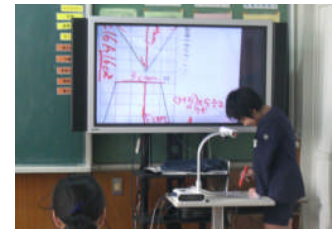


写真1 児童が実物投影機を活用している場面

番号	学年・教科等		指導事例	情報教育の目標		
				実 践	理 解	態 度
1	全学年	全教科	児童が*実物投影機を活用し、ノートやワークシートにまとめた自分の考えや意見を拡大提示し、発表させることで、聞き手を意識し、分かりやすく伝えようとする態度を養う。	◎		
2	第1学年	算数	足し算の学習において、児童のブロックの操作を実物投影機で拡大提示し、理解を深めさせるとともに ICT に慣れ親しませ、基本的な操作を身に付けさせる。	◎		
3	第2学年	算数	引き算の学習において、児童が描いたタイル図を実物投影機で拡大提示し、自分の考えを発表させることで、聞き手を意識して発表する態度や聞く態度を育成する。	◎		
4	第2学年	生活	地域の様子を観察したり、公共施設を見学したりした内容を、児童に*デジタルカメラを用いて撮影させ、学習記録として残し、次回の授業で振り返らせる。	◎		
5	第3学年	社会	自分の住んでいる街の様子について、クイズを自作させる活動で、インターネットを活用し情報収集させる。その際、基本的な操作を身に付けさせるとともに、インターネットの特性についても理解させる。	◎	○	

6	第3学年	図画工作	終末時に毎回、児童の作品をデジタルカメラで撮影させ、記録として残しておく。前時と本時の作品を比較し拡大提示させ、他の児童にも分かりやすく伝えられるように、*無線ペンタブで書き込ませながら発表させる。	◎		
7	第4学年	社会	地域の様子を調べる活動で、インターネットだけでなく、市役所の担当者に電子メールで質問させることで、より詳しい情報収集をさせるとともに、発信する情報の責任について考えさせる。	◎		○
8	第4学年	算数	児童の分度器の操作を実物投影機で拡大提示し、説明させることで、発表する態度を養うとともに、他の児童にもよい点や誤りなどにも気付かせ、互いに学び合わせる。	◎		
9	第5学年	国語	調べ学習の際に、インターネットを活用した情報収集を通して、*ブラウザの操作方法や検索の仕方などの基本操作を身に付けさせる。また、引用する際の注意点などにも触れ、情報モラルにも気を付けさせる。	◎	○	○
10	第5学年	社会	調べ学習で情報収集したものをまとめさせる際に、*プレゼンテーションソフトを積極的に活用させ、分かりやすく相手に伝える方法を考えさせる。	◎		
11	第5学年	理科	「天気の変化」の学習の際に、インターネットを活用し気象衛星からの情報や数日間の天気の様子を調べさせることで、適切な情報収集をさせたり、新聞やテレビから得られた情報との比較をさせたりする。	◎		
12	第5学年	道徳	「心のノート」の空欄に書かれた多様な意見を共有するために、実物投影機で拡大提示し、自分の意見を発表させ、他の児童に分かりやすく伝えられるよう表現させる。	◎		
13	第5学年	特別活動	インターネットを活用し、情報モラルに関する*Webページを参照させ、インターネットの長所と短所について考えさせる。また、情報モラルも含めた情報社会に参画する態度を育成する。	○		◎
14	第5学年	総合的な学習の時間	環境問題について自分の調べたいテーマを決め、様々な方法(書籍、新聞、インターネットなど)で資料を集め、必要な情報を選択し、複数の資料から判断、比較し、収集させる。	◎		
15	第6学年	国語	自分の住んでいる街を紹介させる活動の際に、担任が事前に用意したワープロソフトの様式で発表資料を作成させる。また、印刷したものを教室や廊下にも掲示することで、お互いに気付き、表現力を高めることにもつながる。	◎		
16	第6学年	算数	「資料の分類整理」において、表計算ソフトを活用し目的に応じて資料を分類・整理させる。また、表やグラフを作成し、分かりやすくまとめさせる。	◎	○	
17	第6学年	総合的な学習の時間	インターネットや様々な情報の中から、希望する職業や進路先を調べ、プレゼンテーションソフトを活用して、自分の成長をアルバム形式(幼い頃の写真はスキャナで取り込む)でまとめさせる。	◎		

(2) 中学校

中学校では、小学校と比較して、学習指導要領における生徒の ICT 活用に関する記述が豊富になっており、その内容もより高度になっている。小学校段階で身に付けた基本的な操作スキルや情報モラルなどの知識・技能の基礎の上に、より主体的、積極的に ICT を活用する能力を身に付けさせるようにする。特に、中学校における情報教育は、技術・家庭科の技術分野「情報に関する技術」を中心に行われるが、技術・家庭科だけでなく各教科等においても情報手段を活用した学習活動を行い、その際、技術・家庭科と各教科等が相互に関連を図ることが重要であり、指導における連携や協力に留意する必要がある。



写真2 生徒が発表資料を作成している場面

番号	教科・学年等		指導事例	情報教育の目標		
				実践	理解	態度
1	国語	第2学年	地元を活性化させるための資料を、プレゼンテーションソフトを活用し作成させる。伝えたい情報を整理し、相手の立場に立ってよりよく構成することを考えさせる。	◎		
2	社会 (歴史的分野)	第2学年	「田沼の政治と寛政の改革」について、インターネットを活用し複数の情報を比較、検討の上、情報収集させる。調べた内容をA4プリント1枚に整理し、分かりやすくまとめさせる。	◎		
3	社会 (歴史的分野)	第2学年	産業革命による人々の生活や社会の変化について、各自の考えを自由に書かせ、それぞれを関連付けながらワークシートにまとめさせる。このワークシートを実物投影機で拡大提示し、相手に分かりやすく発表させる。	◎		
4	数学	第1学年	「資料の活用」において、教科書にある資料を基に表計算ソフトを利用して適切な表やグラフにまとめ、分析させる。また、資料の特徴を相手に分かりやすく説明させる。	◎	○	
5	理科	第1学年	気圧の変化により空き缶をつぶす実験をさせ、その理由を班で話し合い、ワークシートにまとめさせる。実物投影機で*電子黒板に拡大提示し、拡大やペン機能などを活用させながら分かりやすく発表させる。	◎		
6	技術・家庭 (技術分野)	第2学年	コンピュータの構成と情報処理の仕組みを学習する際に、デジタルカメラで撮影した画像を様々な形式で保存させ、それぞれの場合のファイルサイズを比較させることで、デジタル化の方法と情報の量の関係について理解させる。	○	◎	
7	技術・家庭 (技術分野)	第2学年	文字、音声、静止画、動画といったメディアの素材の特徴と利用方法を学習する際に、練習画像を加工・処理(トリミング、拡大・縮小、コントラストの調整など)させ、多様なメディアを複合する方法について理解させる。	○	◎	
8	技術・家庭 (技術分野)	第2学年	インターネットや校内*LANを実際に活用させることで、情報通信ネットワークの構成について理解させる。また、安全に情報を利用するための仕組みやルール、マナーの遵守、危険の回避などについても理解させる。	○	◎	◎

9	道徳	第2学年	手紙、電話、携帯メール、インターネットなどの通信技術が進展する中で、コミュニケーションにおいて変わらないものは何かを考えさせる際に、疑似体験できる Web ページを活用させ、生活体験を想起させたり、話し合いをさせたりしながら理解を深めさせる。	○	◎
10	総合的な学習の時間	第1学年	郷土の歴史や文化等について図書館やインターネットを活用し、情報収集した内容が分かりやすい発表になるようにプレゼンテーションソフトでまとめさせる。また、引用や出典、著作権についても留意させる。	◎	○

(3) 高等学校

高等学校の各教科等では新学習指導要領が平成25年度入学生から（数学・理科は平成24年度入学生から）年次進行で行われているため、以下の指導事例は第1学年のものを中心にまとめている。

高等学校では、ICT 活用に関する学習指導要領解説の記述が、各教科等の性格やねらいをより反映したものとなっていることや、調査や探究活動などで生徒が ICT を積極的に活用すべき項目などが明示されている。中学校段階までの基礎の上に、生徒一人一人が情報社会で適切に活動できるようにするために、情報手段を適切かつ実践的、主体的に活用できるような学習活動へと発展させていくことが求められる。特に、共通教科情報科は高等学校における情報教育の中核を担うこととなるが、他の各教科等や総合的な学習の時間、特別活動においても積極的に情報教育を実施していくことが必要である。その際、共通教科情報科と各教科等が相互に関連を図ることが重要であり、指導における連携や協力に留意する必要がある。



写真3 課題解決のためにコンピュータを活用している場面

番号	教科・学年等	指導事例	情報教育の目標		
			実践	理解	態度
1	数学 (数学Ⅰ)	第1学年	「データの分析」において、表計算ソフトを活用し、合計・平均・分散・標準偏差を関数で計算させたり、グラフ作成機能を用いて相関図を作成させたりすることで、様々な分析方法を理解させる。	◎	○
2	家庭 (家庭総合)	第1学年	バランスのよい1日の献立を考えさせ、インターネットで検索し、レシピを決定させる。四食品群別摂取量のめやすの合計とカロリー計算を表計算ソフトや Web ページの専用ソフトを用いて行わせる。	◎	○
3	情報 (社会と情報)	第1学年	新聞広告等を教材にして、どのような表現の工夫がなされているかを考えさせる。また、テーマを決めてグループでポスターを作成させる際には、活用するソフトは各グループで決定させ、分かりやすい情報の伝達についても考えさせる。	◎	○
4	情報 (社会と情報)	第1学年	Web ページ作成ソフトを活用する中で、*ウェブアクセシビリティや著作権について理解させる。また、情報化の「光」と「影」についても正しく理解させ、情報社会に参画する態度を育成する。	○	◎

5	情報 (社会と情報)	第1学年	情報通信ネットワークの仕組みについて、無線 LAN や携帯電話を例に、情報漏えいしないための役割として、個人認証技術や暗号化技術についての必要性・重要性を理解させる。	◎	◎	
6	商業 (情報処理演習)	第3学年	4班(シナリオ構成・画像処理・効果音及び知的財産権・制作)に分け、*フラッシュ形式のWeb用アニメーションを制作させる。また、プレゼンテーションソフトに内容や課題等を記録させ、発表し合うことで共有化を図る。	◎	○	○
7	総合的な学習 の時間	第1学年	職場訪問の計画書を作成させる際に、インターネットを活用し、出発地から目的地までの行程、公共交通機関の手段や時間・料金等を検索し、より効率的な訪問計画を考えさせる。	◎	○	
8	総合的な学習 の時間	第2学年	インターンシップで体験した職業と関連する複数の大学・専門学校等の情報を、インターネットやパンフレットなどから比較し、収集させる。また、プレゼンテーションソフトを活用し、聞き手を意識した発表資料を作成させる。	◎		

#### (4) 特別支援学校

特別な教育的支援を必要とする児童生徒に対し、その障害の状態や発達の段階等に応じて ICT を活用することにより、学習上又は生活上の困難を改善・克服させ、指導の効果を高めることが期待できる。特別支援学校の学習指導要領には、それぞれの校種とほぼ同様の記述があるため、下記の指導事例以外にも、前述した(1)～(3)の指導事例を参考にすることができる。



写真4 テレビ会議システムを活用して交流学習をしている場面

また、「児童又は生徒の障害の状態や特性等に即した教材・教具を創意工夫するとともに、学習環境を整え、指導の効果を高めるようにする」とも記述されており、個々の障害の種類や程度に応じた情報機器の活用は、児童生徒の大きな支援になると考えられる。しかしながら、コンピュータをはじめとする現在の情報機器が必ずしも全ての人々に使いやすい仕様になっているわけではないことにも配慮する必要もある。

番号	学部・学年・教科等		指導事例	情報教育の目標		
				実践	理解	態度
1	中学部 第2学年	総合的な学習の時間	職場体験学習で経験したことを振り返らせるとともに、他の生徒に分かりやすい発表とするために、プレゼンテーションソフトを活用し、資料を作成させる。	◎		
2	高等部 第2学年	情報	ワープロソフトを活用し、イラストや写真、装飾等を工夫した年賀状を作成し、完成した作品をお互いに鑑賞させることで、よい点や改善点に気付かせる。操作スキルなどの個人差に対応するため、作成の手順を記載した見やすい資料を参考にさせる。	◎		
3	高等部 第2学年	くらし(家庭・情報を含む特設科目)	*テレビ会議システムで県外の特別支援学校と交流させる。事前にテレビ会議システムの仕組みや交流の目的などを指導しておき、本時は自己紹介や発表・質問、レクリエーションなどを実際に体験させ、情報社会に参画する態度を養う。	○	○	◎

## 2 場面ごとの指導事例

第1章で示した基本的な考え方を基に、ここでは校種ごとに「しらべる」、「まとめる」、「いかす」場面におけるそれぞれの指導事例と指導上のポイントについて示す。前述した1の指導事例における情報教育の目標における三つの観点での◎や○と照らし合わせて確認できるようにしている。(特別支援学校は、小・中・高等学校に準ずる。)

校種	指導事例	指導上のポイント		
		情報活用の実践力	情報の科学的な理解	情報社会に参画する態度

### (1) しらべる

校種	指導事例	指導上のポイント		
		情報活用の実践力	情報の科学的な理解	情報社会に参画する態度
小学校	4 5 7 9 11 13 14	<ul style="list-style-type: none"> <li>コンピュータのキーボードやマウスに触れさせたり、デジタルカメラなどを活用させたりすることで、ICTに慣れ親しませる。</li> <li>インターネットを活用し、指定された Web ページを閲覧するなどの基本的な操作を身に付けさせる。</li> <li>様々な方法で文字や画像などの情報を収集して調べたり比較したりさせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>活用させることを通して、ICT機器の各部の名称や基本的な役割、インターネットの基本的な特性(情報セキュリティ対策の必要性を含む)を理解させる。</li> <li>情報手段を活用した学習活動の過程や成果を振り返ることを通して、自らの情報活用を評価・改善するための方法等を理解させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>情報には誤ったものや危険なものがあること、情報通信ネットワーク上のルールやマナーを守ることを意味、情報には自他の権利があることなどについて考え、適切に行動できるようにする。</li> </ul>
中学校	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>課題を解決するために自ら効果的な ICT を選んで必要な情報を収集させる。</li> <li>様々な情報源から収集した情報を比較し、必要とする情報や信頼できる情報を選択させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>情報手段を活用した学習活動の過程や成果を振り返ることを通して、自らの情報活用を評価・改善するための方法等を理解させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>情報通信ネットワーク利用上の責任、基本的なルールや法律の理解と違法な行為による問題、知的財産権等の権利を尊重することの大切さなどについて考え、適切に行動できるようにする。</li> </ul>
高等学校	7	<ul style="list-style-type: none"> <li>個々の活動を個別的・独立的に扱うのではなく、一連の流れをもった活動として扱う。</li> <li>自ら課題を設定して課題の解決に必要な情報を判断し、適切な情報手段を選択して情報を収集し、情報の客観性・信頼性について考察させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>問題解決において情報や情報手段を実践的に活用するための科学的な見方や考え方として、手順や方法、結果の評価等に関する基本的な理論などを理解させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>情報通信ネットワーク利用時の適切な行動、ルールや法律の内容の理解と違法な行為による個人や社会への影響などについて考え、適切に行動できるようにする。</li> </ul>



## (2) まとめる

校種	指導事例	指導上のポイント		
		情報活用の実践力	情報の科学的な理解	情報社会に参画する態度
小学校	10 15 16 17	<ul style="list-style-type: none"> <li>キーボードやマウスに慣れてきたり、ローマ字表記を学習したりする頃から、文字の入力や電子ファイルの保存・整理などの基本的な操作を身に付けさせる。</li> <li>文章を編集したり、図や表、グラフ、イラストなどを作成したりさせる。</li> <li>調べたものを分かりやすく整理し、まとめさせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>情報手段を活用した学習活動の過程や成果を振り返ることを通して、自らの情報活用を評価・改善するための方法等を理解させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>情報には誤ったものや危険なものがあること、自他の権利があることなどについて考え、適切に行動できるようにする。</li> </ul>
中学校	1 4 7 10	<ul style="list-style-type: none"> <li>ICTを用いて情報の処理の仕方を工夫させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>情報手段を活用した学習活動の過程や成果を振り返ることを通して、自らの情報活用を評価・改善するための方法等を理解させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>基本的なルールや法律の理解と違法な行為による問題、知的財産権など権利を尊重することの大切さなどについて考え、適切に行動できるようにする。</li> </ul>
高等学校	1 2 8	<ul style="list-style-type: none"> <li>考察の結果を踏まえて、様々な情報を結び付けて多面的に分析・整理したり、新たな情報を創造したり発信したりさせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>問題解決において、情報や情報手段を実践的に活用するための手順や方法、結果の評価等に関する基本的な理論などを理解させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ルールや法律の内容の理解と違法な行為による個人や社会への影響などについて考え、適切に行動できるようにする。</li> </ul>

## (3) いかす

校種	指導事例	指導上のポイント		
		情報活用の実践力	情報の科学的な理解	情報社会に参画する態度
小学校	1 2 3 6 8 12	<ul style="list-style-type: none"> <li>文字の入力が少しずつできるようになった段階から、件名やメールアドレスを入力し、電子メールを送受信するなどの基本的な操作を身に付けさせる。</li> <li>受け手の状況などを踏まえて、調べたものをまとめたり、発表したりさせる。</li> <li>電子メールや Web ページなど ICT を使って交流させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>情報手段を活用した学習活動の過程や成果を振り返ることを通して、自らの情報活用を評価・改善するための方法等を理解させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>情報発信による他人や社会への影響について考え、適切に行動できるようにする。</li> <li>情報通信ネットワークは公共の場であることを意識し、約束やきまりを守りながら、情報社会に参加しようとする態度を身に付けさせる。</li> </ul>

中学校	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>受け手の状況などを踏まえて、自分の考えなどが伝わりやすいように表現を工夫して発表したり情報を発信したりさせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>情報手段を活用した学習活動の過程や成果を振り返ることを通して、自らの情報活用を評価・改善するための方法を理解させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>情報社会の一員としての自覚をもち、よりよい社会の実現のため、ルールや法律を守り、自他の権利を尊重しながら、進んで情報社会と関わろうとする態度を身に付けさせる。</li> </ul>
	5			
	6			
	8			
	9			
高等学校	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>受け手の状況や目的などを踏まえて、情報の特性を捉え、自分の考えなどを効果的に表現させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>問題解決において情報や情報手段を実践的に活用するための科学的な見方や考え方として、手順や方法、結果の評価等に関する基本的な理論などを理解させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>情報化の「影」の部分の理解を踏まえたよりよいコミュニケーションや、人間関係の形成に努めるとともに、よりよい社会の実現のため、情報社会に積極的に貢献できる態度を身に付けさせる。</li> </ul>
	4			
	5			
	6			

### 3 機器や用語について

機器や用語	特徴
実物投影機	<ul style="list-style-type: none"> <li>プロジェクタや大型テレビに接続し、教科書や資料、立体物、作業の手順などを拡大して映し出す装置のこと。</li> <li>録画機能が付いている機種であれば、作業の手順を録画し、繰り返し再生することができる。</li> <li>児童生徒の書いたノート等を拡大提示し、説明をさせることで、全体で意見を共有することが容易にできる。</li> <li>書画カメラ、教材提示装置、OHC（Over Head Camera）とも呼ばれている。</li> </ul>
電子黒板	<ul style="list-style-type: none"> <li>大型テレビとしてコンピュータや実物投影機などと接続し、様々な情報を大きく映し出す装置のこと。</li> <li>画面へのタッチでコンピュータを操作したり、書き込みをしたりすることができる。</li> <li>書き込みを含めて画面を保存し、学習記録として蓄積し利用できる。</li> </ul>
デジタルカメラ	<ul style="list-style-type: none"> <li>撮影した写真や動画をデジタル画像としてコンピュータに取り込む。</li> <li>電子黒板や大型テレビに接続して、撮影した写真や動画を表示する。</li> <li>児童生徒に観察や作品の記録として活用させたり、身近な素材の情報を収集させたりすることができる。</li> <li>プロジェクタと接続することで実物投影機として使用できる。</li> </ul>
プレゼンテーションソフト	<ul style="list-style-type: none"> <li>発表会や会議などで使用する資料を作成・表示するためのソフトのこと。</li> <li>スライド形式で資料を作成し、発表の際はそのスライドを、プロジェクタや大型テレビなどで順次拡大表示（スライドショー）して活用する。</li> <li>静止画のスライドショーやフラッシュ型教材などを作成・編集することが容易にできる。</li> </ul>



無線ペンタブ レット	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ コンピュータと無線で接続し、離れた場所からマウスを操作することができる装置のこと。</li> <li>・ 専用ソフトと組み合わせることで、画面に書き込みをすることができる。</li> <li>・ 大型テレビと組み合わせて、電子黒板のような利用もできる。</li> </ul>
テレビ会議シ ステム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 離れた場所にある地点をインターネット回線で結び、画面に映る参加者の顔を見ながら通信を行う装置のこと。</li> <li>・ 1対1の通信だけではなく、複数の地点を繋いで同時に通信することが可能であり、交流学习などに活用できる。</li> </ul>
Web ページ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ インターネット上で公開されている文書のこと。</li> <li>・ テキストデータ、HTML (HyperText Markup Language) という言語によるレイアウト情報や文書中に埋め込まれた画像、音声、動画などから構成される。</li> </ul>
ブラウザ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ インターネットエクスプローラー (Internet Explorer) など、Web ページを見るためのソフトのこと。</li> </ul>
ウェブアクセ シビリティ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 年齢や身体的制約、利用環境に関係なく、できるだけ多くの人が Web ページにアクセスして情報を取得できるよう配慮すること。</li> <li>・ ウェブアクセシビリティを高めるためには、例えば、特定の画面サイズに依存しないレイアウトにしたり、漢字やアルファベット、外来語にふりがなや言い換えを併記したりする。また、文字などを拡大表示できるようにしたり、読み上げソフトでも内容が分かるよう画像に注釈を付けたりするといった点に対応しながら Web ページを制作する必要がある。</li> </ul>
LAN	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 一つの施設内で構成されるネットワークを表す、ローカルエリアネットワーク (Local Area Network) の頭文字のこと。</li> <li>・ 施設内のコンピュータやプリンタを接続し、データの転送や機器の共同利用を行うことができる。有線以外でも最近では、無線通信でデータの送受信をする無線 LAN の普及も進んでいる。</li> </ul>
コンテンツ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 映像や画像、音楽、文章などの情報、またはそれらを組み合わせたもの。デジタルデータ化されたものをデジタルコンテンツという。</li> </ul>
フラッシュ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Adobe Systems 社による、音声や動画などのアニメーションを組み合わせる Web コンテンツを作成するソフト、また、それによって作成されたコンテンツのこと。</li> <li>・ フラッシュで作成されたアニメーションはただ再生だけでなくマウスやキーボードによる操作、入力フォームによる文字入力も可能である。</li> </ul>