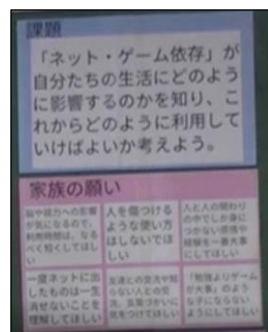


16 情報機器が与える心身への影響を理解し、ルールを守って使用することができる。

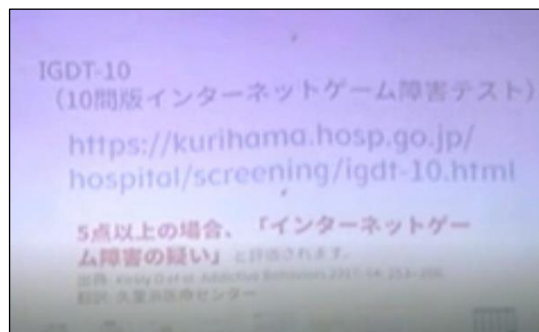
校種（学年）		小学校第 1 学年・第 2 学年		小学校第 3 学年・第 4 学年	○	小学校第 5 学年・第 6 学年	教科等	特別活動
		中学校		高等学校		特別支援学校		
資質・能力	○	A 知識及び技能			想定される学習内容	○	基本的な操作等	
		B 思考力・判断力・表現力等					問題解決・探究における情報活用	
		C 学びに向かう力・人間性等					プログラミング	
						○	情報モラル・情報セキュリティ	

【授業の概要】

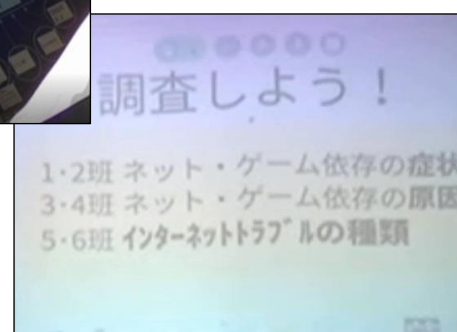
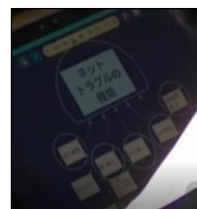
保護者アンケートの結果を公表したり、児童一人一人にインターネットゲーム障害テストを受けさせたりすることによって、ゲーム障害を自分事として考えられるよう工夫しました。班ごとにその症状や原因、トラブルの種類などを調査し、共有しました。探究的な学習を推進する中で、インターネットやゲームのやりすぎが、心や体に与える影響についての理解を深め、今後自分が気を付けていきたいことをまとめました。



<課題と家族の願い>



<自分の状態を客観的に把握>



<自分たちで調べることによって理解が深まり、自分事として捉えられました>

