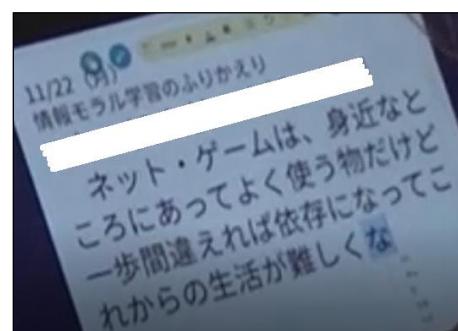
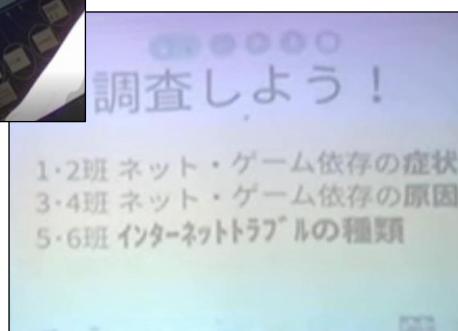
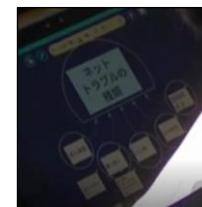
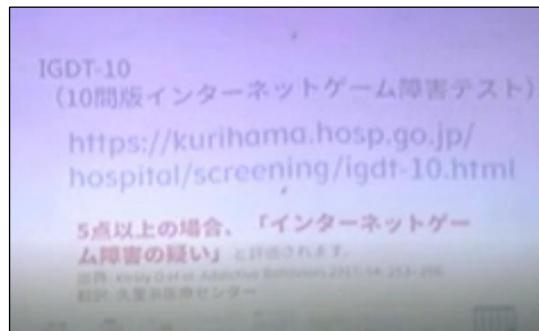
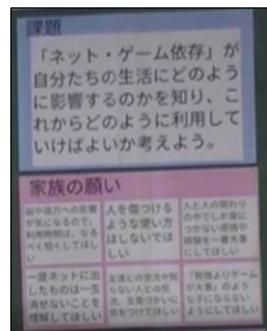


16 情報機器が与える心身への影響を理解し、ルールを守って使用することができる。

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	<input type="radio"/>	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	<input type="radio"/>	A 知識及び技能			想定される学習内容	<input type="radio"/>	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			
						<input type="radio"/>	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>