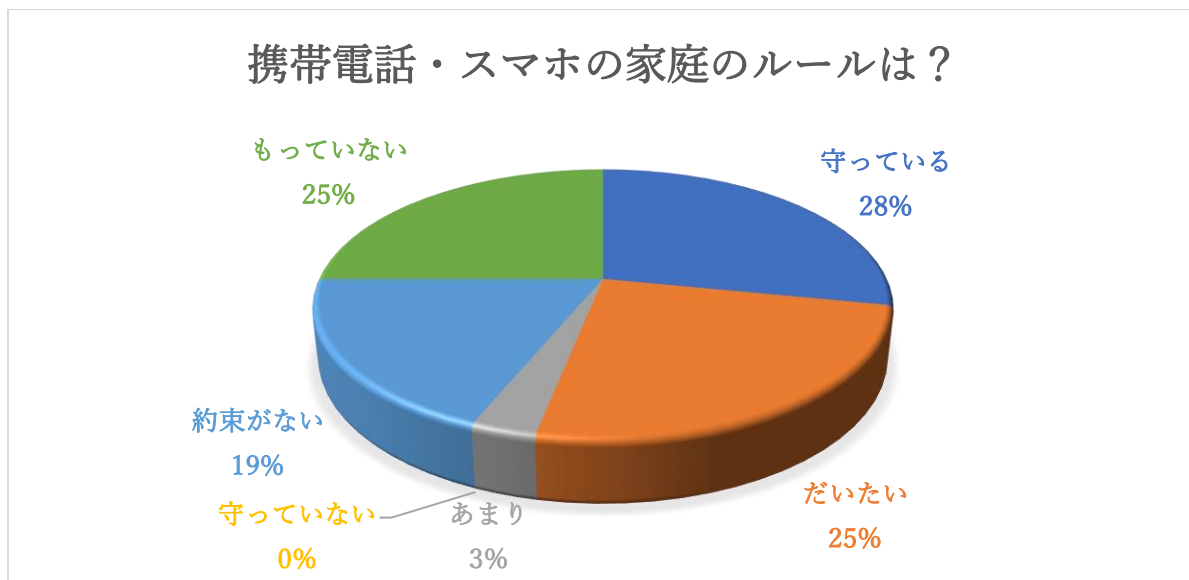
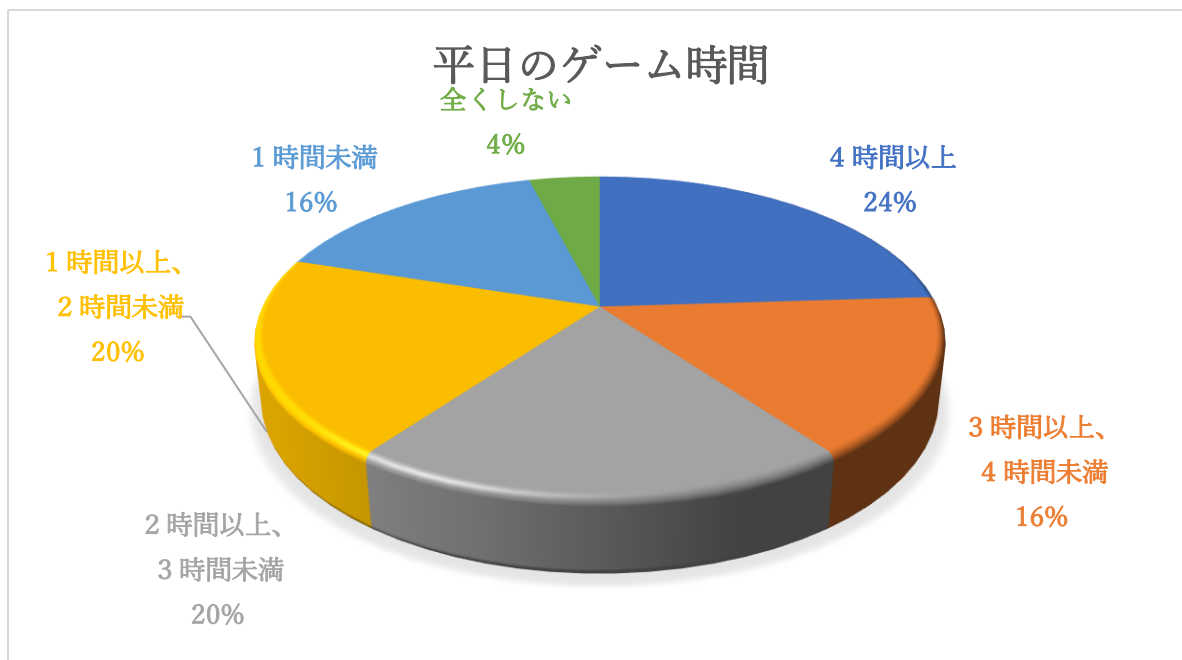


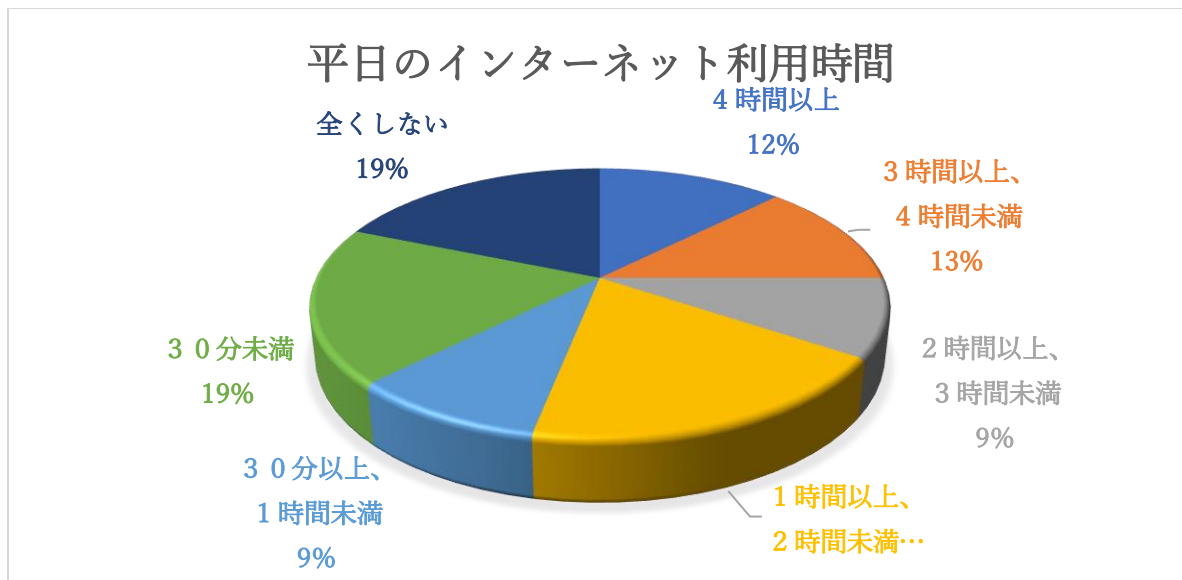
\*全体の7割が、家族と学校の話をしている。



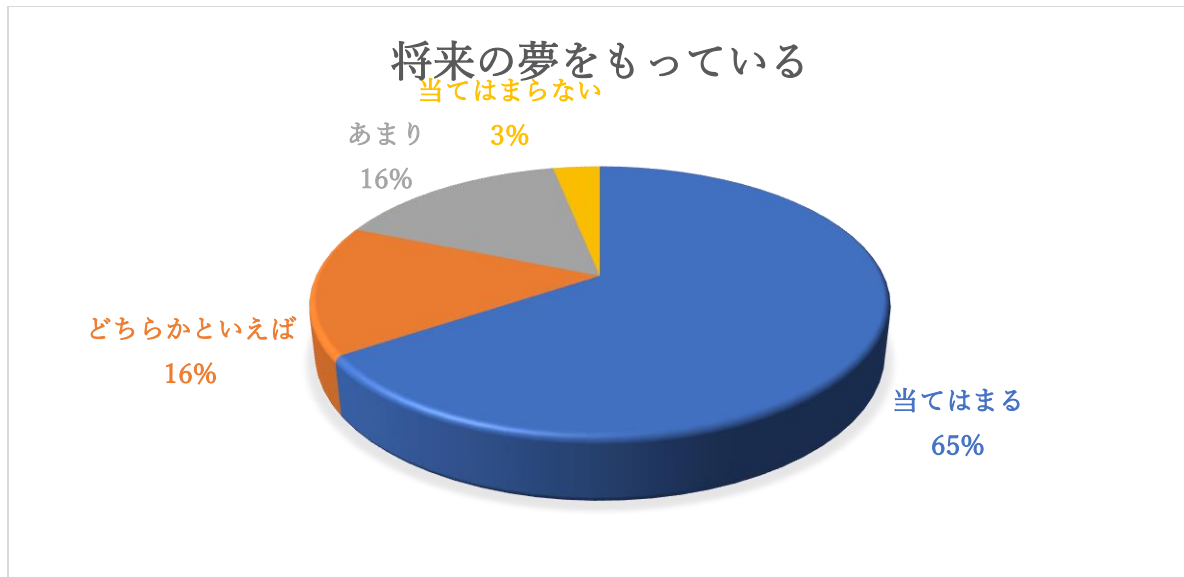
\*全体の4分の3の児童が所持し、約半数が家庭のルールを守っている。5人に一人は、家庭のルールがない状況である。



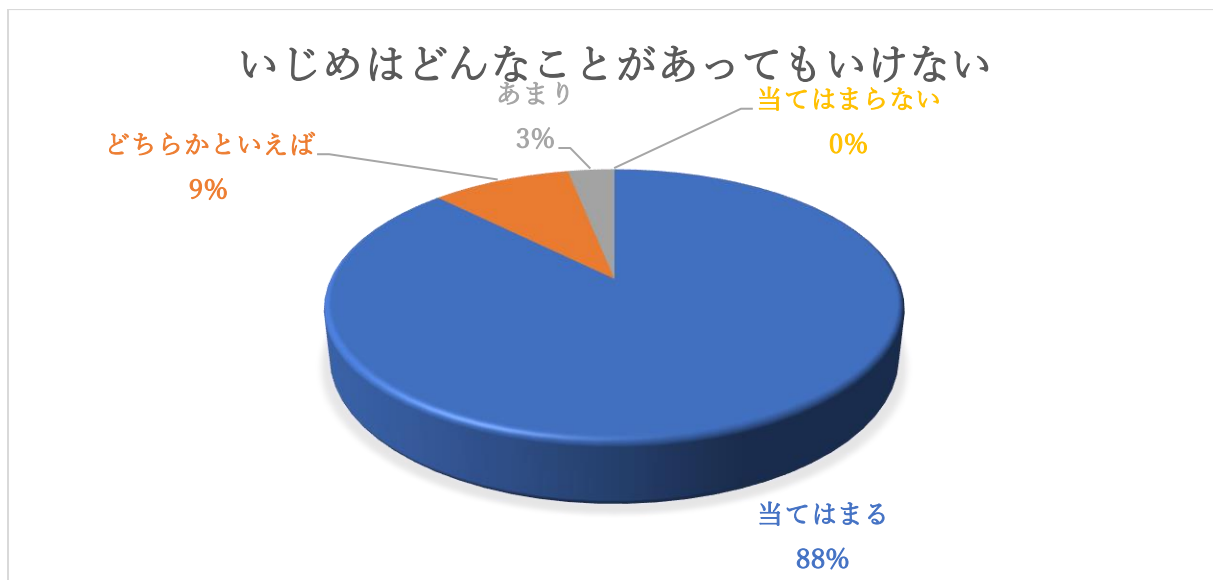
\*ゲーム時間は格差が広がっている。約6割が、一日2時間以上行っている。



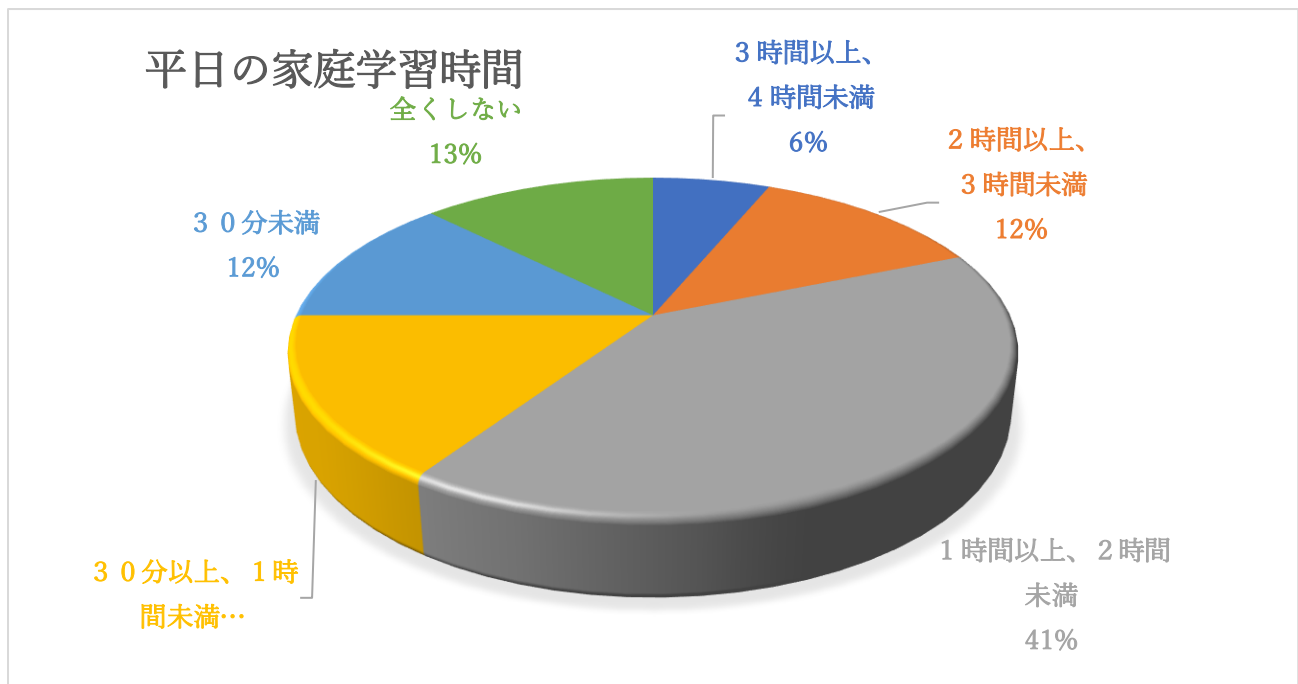
\*ゲームと比べると利用時間は少ないが、2時間以上は約3分の1に及ぶ。



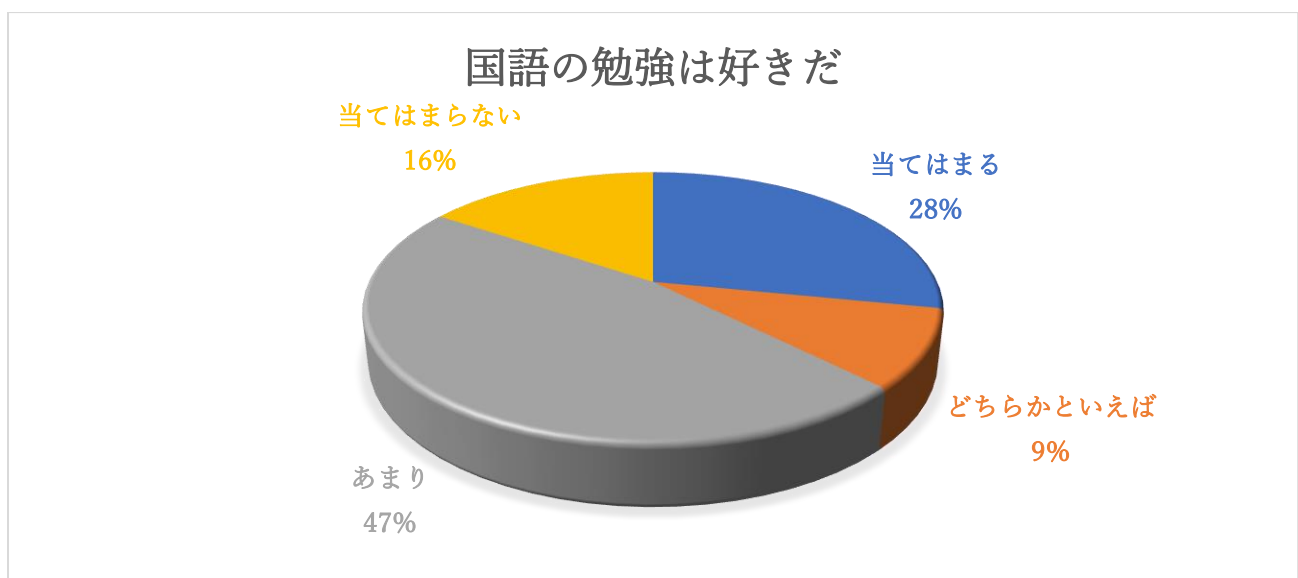
\* 8割以上は、将来に夢をもっており、全体として自己有用感高い集団である。



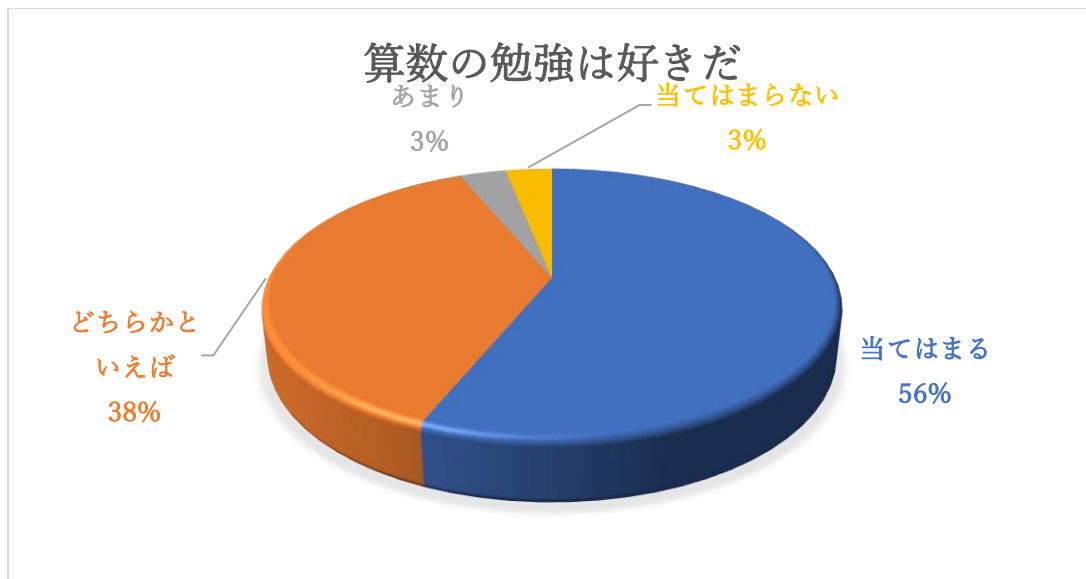
\* いじめを許容する意見はなく、規範意識の高い集団である。



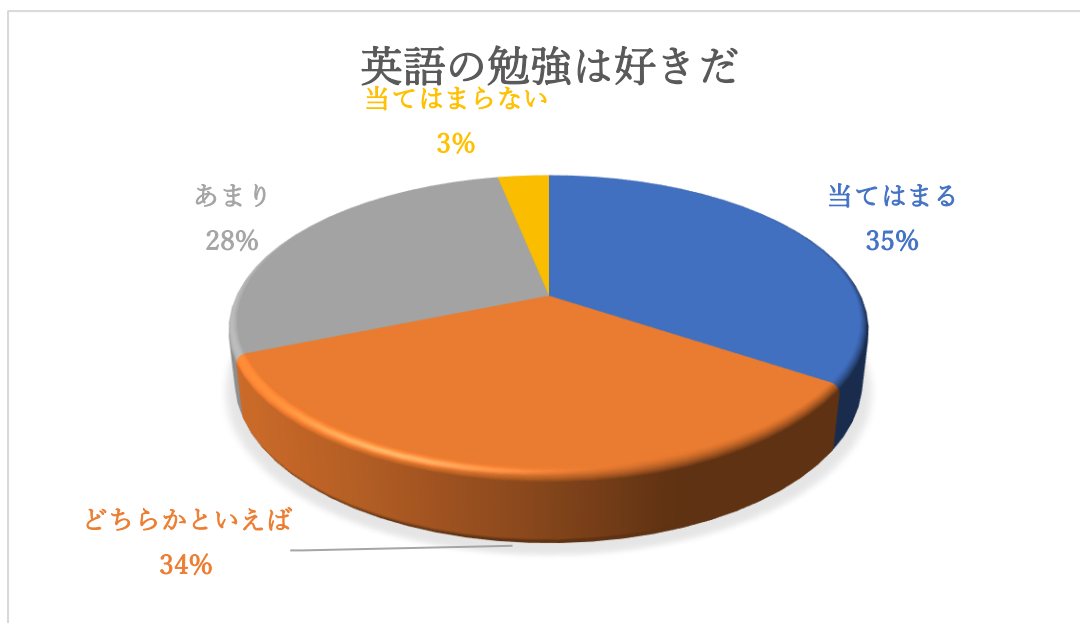
\*約6割の児童が1時間以上の学習が定着している一方で、4人に1人は30分未満で、差が広がっている。



\*授業改善や読書への関心を高める工夫により、学習意欲を高める必要がある。



\* 9割以上の児童が、算数の学習に意欲的に取り組んでいる。



\* 本年度からの教科としての実施であるが、約7割の児童が意欲的に取り組んでいる。教科としての特性を生かしつつ、さらに興味関心を高めたい。