

研究主題： 地域と響き合い、未来を豊かに生き抜く児童の育成
 ～ICT活用で実現する個別最適な学びと協働的な学び～

豊島区立椎名町小学校

1 主題設定の理由と研究の経過

本校は、令和4年度 東京都地域人材・資源活用推進校の指定を受け「SDGs×地域（トキワ荘・学校園）×ICT」を掲げ、地域と連携したカリキュラム・マネジメントの充実とICTを活用した授業デザインについて研究を行ってきた。その成果と課題を踏まえ、令和5・6年度は、豊島区教育委員会研究開発指定校として、ICTを有効に活用して個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を図り、地域と響き合いながら「令和の日本型学校教育」の構築を目指し研究を進めている。昨年度は、児童がマンガ・アニメ文化発祥の地「トキワ荘」のある町を誇りとして主体的に学び、広い学校園で地域・保護者、園児と共に生き生きと活動し、その成果を発信したり、地域の大学や企業と連携した新たなカリキュラムを開発したりすることができた。

本校の児童は、自分の住んでいる地域に愛着をもち、意欲をもって学習に取り組んでいる。また、ICTの活用を積極的に進めてきたことで、児童はタブレット端末を学びのツールとして使いこなすことができている。タブレット端末の貸与を機に、「椎小タブレットルール」を保護者・地域にも示し、「情報モラル推進月間」を設定するなどして家庭・地域と一緒に情報モラルの育成を図ってきたことや、企業と連携したプログラミング教育を推進してきた成果も見られる。

一方で、学習の成果を伝えたり発信したりする力にやや課題がある。激変する情報化社会の状況に柔軟に対応し、これからの社会を生き抜く力の育成のためには、指導内容のさらなる改善も必須である。

そこで、今年度は、特色ある地域資源・人材と既存のICT環境を最大限に活かしてカリキュラムの改善を図り、学習過程と学習形態をモデル化した「椎小ICT活用モデル」を基に授業デザインを工夫して研究を推進する。また、日常的に情報モラルを育成する方策や、デジタルとアナログを融合させた学びの質の向上、地域とのさらなる連携、生成AIとの向き合い方等についても追究し、「地域と響き合い、未来を豊かに生き抜く児童の育成」を目指したいと考えた。

2 研究の内容

(1) 目指す児童像と研究仮説

児童の実態と地域の特色を踏まえ、研究主題・副主題を設定し、目指す児童像を「地域の教材や人材と共感し合い、地域のよさを発信したり、自分たちにできることを実践したりする子」とし、さらに児童の発達段階に応じて、低学年・中学年・高学年の具体的な姿を設定した。(図1)

そして、「学校や地域の特色を生かしたカリキュラム・マネジメントを推進し、ICTを活用して個別最適な学びと協働的な学びを一体的に充実させていくことで、予測困難な未来を豊かに生き抜こうとする児童を育むことができるだろう。」と研究の仮説を立て、実践を通して検証することとした。

(2) 研究を支える2本の柱

個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を目指し、学校と地域の特色を再整理して、研究を支える2本の柱を設定した。

【柱1 特色ある地域との連携】

日本が世界に誇るマンガ・アニメ文化発祥の地「トキワ荘マンガミュージアム」を第2の教室と位置付け、自分たちの住む町について調べたり、まちの未来を考えたりする学習活動を工夫した。フレンド・スクールである秋田県能代市の小学校と地域自慢の発表会も設定し、相手意識をもって学び、発信していく力を育成する。(図2)



図2 研究を支える柱1

【柱2 SDGs達成の担い手育成】

区の施策を受け、学校園を活用した自然体験活動を通して、探究的な学びの充実を図ったり、山形県遊佐町や地域の企業と連携したりして、SDGsの目標を踏まえた学習活動を充実させたいと考えた。6年生は令和3年度から区が実施している「SDGs フェスティバル」等で、SDGs 達成に向けた未来のまちづくりのアイデアをプログラミングで具現化し、地域に提案する発表会も継続して行っている。(図3)

(3) 研究主題に迫るための手立て

【手立て1 カリキュラム・マネジメント】

①学校・地域の特色の教材化

教科等横断的な視点で指導内容の整理・関連付けを行い、各学年の年間指導計画を改善した。学校の特色を活かし、地域素材を学習のねらいと合致させて教材化を図り、教育課程に位置付けた。(図4)

②地域的人的・物的資源を活用したカリキュラム開発

地域人材を「椎小学びのサポーター」として招へいしたり、近隣幼稚園・保育園・中学校・大学・企業や教育連携をしている秋田県能代市小学校等と協力・連携したカリキュラムを開発したりすることで、地域と響き合う教育活動を目指した。(図5)

【手立て2 ICT活用】

①ICT活用による個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実

「令和の日本型学校教育」に示された、個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を図り、ICTを活用した授業デザインによる授業改善に取り組む。ICTの活用方法や、学習形態(一斉・個別・協働)を明確化し、「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善につなげる。学校での学習活動だけでなく、家庭や校外においてもICTを活用し、学びの深化を図っている。

②情報活用能力とプログラミング的思考の系統的な育成

情報教育及びプログラミング教育を通して児童に身に付けさせたい資質・能力を整理し、指導目標の系統表を作成した。各教科等に関連付けて、指導目標を達成するための学習活動を工夫した。(図6及び添付資料1)

③情報活用技能向上に向けた取組

②の系統表に基づき、各学年の目標達成に向けた学習活動を年間指導計画に組み込んだ。さらに、「タイピングタイム」やオンラインによる他校との交流を朝学習の時間に位置付けることで、タブレットを道具の一つとして使いこなすための技能等の育成を目指した。(図7)

【手立て3 教科等横断的な情報活用能力の育成】

①ICTを活用した授業デザイン「椎小ICT活用モデル」の構築

教師は意図的に、児童は目的をもってICT活用することが大切である。そこで、「教育の情報化に関する手引(追補版)」の分類例に本校で実践した学習場面を加え、学習過程に沿ってICTの活用場面を学習形態(一斉・個別・協働)毎に分類し、図式化した授業デザイン「椎小ICT活用モデル」を構築し、検証を図った。(図8及び添付資料2)

②「情報モラルカード」の開発・活用

本校では、3つのタブレットルールを定め、有効かつ安全に活用することを推進してきた。そこから育成したい情報モラルを具体的な姿として細分化して整理し、ピクトグラムで視覚化した「情報モラルカード(椎小18のルール)」を作成した。

これらのカードを各教科等で日常的に活用し、情報モラルを指導している。高学年の児童は、何に気を付けたらよいか、主体的に考え実践することができるようになってきている。(図9及び添付資料3)



図3 研究を支える柱2



図4 学校・地域の特色の教材化



図5 地域的人的/物的資源の活用



図6 情報活用能力とプログラミング的思考の系統的な育成



図7 情報活用技能向上に向けた取組



図8 「椎小ICTモデル」



図9 「情報モラルカード」の開発・活用

3 実践研究

(1) 実践事例1 第6学年 音楽科



音楽制作ソフトを活用し、適切な条件の下で、児童が音を選択したり、組み合わせたりして旋律づくりが簡単にできるようにした。音楽ソフトの活用により、音楽に苦手意識をもつ児童も自らの学習を調整しながら学ぼうとする姿が見られた。また、学習の流れをフローチャートで視覚化したことで、主体的に学習に取り組むこともできた。

単元の実施前後で授業評価を実施し、数値化して検証した。学習後に肯定的な評価が増える傾向が見られたが、初めて使用するソフトであったことで、児童によっては難しいと感じたようだ。活用を継続し、楽器と音楽ソフトを児童が選択して課題解決できるように工夫していきたい。(図10)

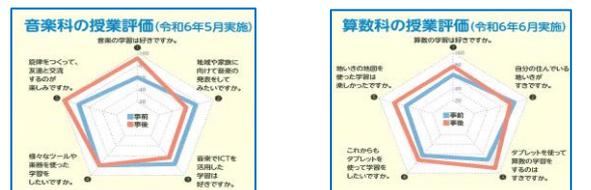
図10(左) 音楽科の授業評価
図11(右) 算数科の授業評価

(2) 実践事例2 第3学年 算数科



「椎名町ガイドマップ」を作成し、学校から「トキワ荘」までの道のりを求めさせることで、課題解決の意欲を高め、主体的に学ばせたいと考えた。児童に身近な地域を教材化したことで、児童が意欲的に課題を解決しようとする姿が見られた。また、自分のタブレット端末に配信されたマップを拡大して試行錯誤したり、個に応じた習熟課題を反復したりしながら、学習内容の理解を深めることができた。

授業評価からは、地域の教材化が児童の関心・意欲の高まりにつながったことが分かった。今後も工夫する。(図11)



(3) 実践事例3 第6学年 学級活動 「AIと一緒にオリジナル song を創ろう」(添付資料4)

生成AIの仕組みや特性、よさや注意点を理解しAIとの向き合い方を考えさせたいと考えた。本時(2/3時)では、卒業に向けて、生成AIソフトを使って学級歌を作り、AIについて考える学習活動を行った。

児童は6年間の思い出をキーワードにして出し合い、協働学習を通して歌詞に入りたい言葉を選び、ChatGPTに入力して、卒業の思い出を作詞させ、SUNO AIでリズムや曲想等を選択して作曲させた。完成した曲を皆で聴き、気付いたことを話し合ったところ、児童からは、「模範解答みたいな歌詞だけど、なんか違う。」「どこかで聴いたことのある曲みたい。」という感想が出され、すぐに作曲できるAIのよさと特性や課題に気付くことができた。(図12)



図12 研究授業(11月)の様子

(4) 実践事例4 第3学年 総合的な学習の時間「トキワ荘のヒーローと共に世界へ」(添付資料5)

地域にあるトキワ荘について調べ、秋田県能代市の小学校に発表する活動を行った。発表では、タブレット端末を持って実際にトキワ荘に行き、ミニ学芸員としてトキワ荘を紹介するグループがあった。

オンラインを効果的に活用し、リアルタイムで学校や秋田県の小学校に伝える活動は、臨場感があり具体的でわかりやすい発表となった。(図 13)



図 13 トキワ荘マンガミュージアムから中継で発表

4 研究のまとめ

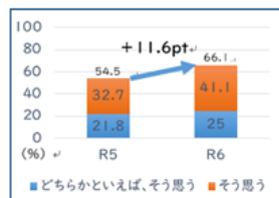
(1) 研究主題に関わることに関する意識調査(区調査 令和6年度6年生の経年比較)

①自分の住んでいる地域は好きですか。(肯定的な回答率)



全体の肯定的な回答率は高く、96.4pt と変わらなかったが、「そう思う」と答えた児童が 5.9pt 増加した。これは、カリキュラム・マネジメントを充実させ、総合的な学習の時間を中心に地域と関わり合いながら学習を進めた成果であると考えられる。

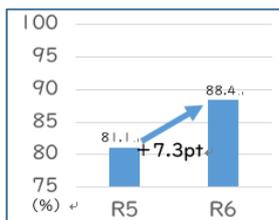
②話し合いをしたり、発表をしたりする授業は好きですか。(肯定的な回答率)



11.6pt 上回る結果となり、本校児童の課題改善が見られた。また、「そう思う」と答えた児童が 8.4pt 増加した。どの学習でも、ペアトークを取り入れるなど、少人数で話し合ったり発表したりする機会を多く取り入れたこと、異学年交流や保護者・地域を対象にした発表会などを設定したことが、児童の変容につながったと考えられる。

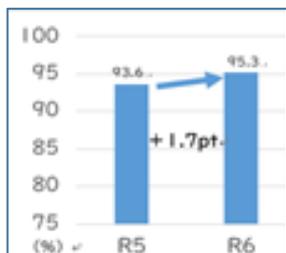
(2) ICT の活用に関する意識調査(本校独自調査 令和5・6年度 2～6学年の経年比較)

①タブレットを使った学習は、自分が思ったことや考えたことを伝えやすいと思いますか。(肯定的な回答率)



7.3pt 上回る結果となった。普段からタブレットを活用した学習を行い、様々な活用方法を身に付け実践してきたことで、児童がタブレット端末を学習ツール(発表ツール)の一つとして使いこなす力が育成されていると捉える。さらに、学習活動のどの場面で活用することが、より学習を深めていくことができるかを考え、効果的なタブレットの活用方法を追求していく。

②椎名町小学校の「タブレット活用のルール」は守っていますか。(肯定的な回答率)



1.7pt 上回る結果となった。情報モラルカードを使って日常的に指導したことにより、情報発信による他人や社会への影響を考え、ルールやマナーを守ることが大切だという心情を育むことができた。

今後も情報活用能力及びプログラミング的思考の育成に向けた指導目標をもとに、情報モラルカードを活用しながら全校で情報モラルを確実に身に付けさせていく。

(3) 研究の成果

- ・「椎小 ICT 活用モデル」をもとに学習過程と活用形態を意図的に選択して授業をデザインしたことで、個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を目指す ICT 活用について実践的に検証することができた。また、児童がデジタルとアナログの特性を踏まえ、適切に選択して問題解決を図ったり、情報モラルを意識して学習したりする姿が見られ、児童の情報活用能力の向上につながった。
- ・カリキュラム・マネジメントを工夫して特色ある地域の教材化を図り、地域と関わり合いながら学習を進めたことで、児童一人ひとりが自分たちの住む地域の良さを実感し、さらに誇りに思う気持ちが培われた。トキワ荘のミニ学芸員、プログラミングによる未来のまちづくりプロジェクトは、地域の恒例行事として位置付けていただくことができ、児童にとって大きな励みとなっている。
- ・自然豊かな学校園で、保護者・地域・幼稚園・遊佐町の人々と共に農業体験・自然体験を計画的に実施したことで、豊かな心を育み、SDGs 達成の担い手としての素地を養うことができた。

(4) 今後の課題

- ・カリキュラム・マネジメントにより、地域との連携を工夫してカリキュラムを開発することができたが、今後はコミュニティスクール等、新たなシステムを活用して継続・発展させていく。
- ・授業評価を数値化したことで、視点が明確になった。この取組を日常的に実施して課題点を分析し、さらなる授業改善につなげる。

添付資料

＜資料1＞ 情報活用能力とプログラミング的思考の育成に向けた指導目標(令和6年度版)

児童の実態を調査し、学習指導要領の観点に併せて、情報活用能力とプログラミング的思考の育成に向けた指導目標を設定した。この目標を各教科等に位置付け、児童の情報活用能力とプログラミング的思考の育成を図っていく。

情報活用能力及びプログラミング的思考の育成に向けた指導目標 令和6年度 豊島区立椎名町小学校

観点	◇情報活用能力 ○プログラミング的思考	指導目標(詳細環境)		
		低学年	中学年	高学年
知識・技能	○情報や情報技術を活用した問題発見・解決の方法や、情報化の進展が社会の中で果たす役割や影響、情報に関する法・制度やマナー、個人が果たす役割や責任等について理解し、情報や情報技術を適切に活用するために必要な技能を身に付ける。	情報・情報技術の活用 ・いろいろな方法で情報を集めることができる。 ・タブレット端末の基本的な操作(手書き入力、静止画や動画の録画・再生)ができる。 問題解決 ・問題を解決するために、情報の必要性が分かる。 法・制度やマナー ・個人情報(パスワードを教えないなど)の扱い方の一部を知っている。	情報収集の手段と範囲を確やして集めることができる。 ・キーボードで文字を入力し、文字を置換しながらスムーズに入力することができる。 問題解決 ・問題を解決するために目的に沿った情報活用を見通しを立てることができる。 ・アプリケーションを目的に応じて使用することができる。	目的に応じて情報収集の方法(アンケート等を含む)を選択し、必要な情報を集めることができる。 ・目的や相手に応じて情報をグラフや表、図などに再構成し、活用する技術と身に付けることができる。 問題解決 ・問題を解決するために、情報活用の計画を立てることができる。 ・アプリケーションを目的に応じて活用することができる。
	○身近な生活でコンピュータが活用されていることや、問題の解決には必要な手順があることに気付く。	情報の読み取り ・集めた情報を同じ情報と違う情報に分ける。 ・事実と感想や意見を区別する。 相手の気持ちや考えながら、自分の伝えたい表現方法を選択する。 質問したり、言い換えたりして、相手の伝えたいことを理解する。 集めた情報を分かりやすくまとめ、伝えたい方法を考える。	指手意識や目的意識をもつて表現方法を選択する。 言葉や表情、資料などから相手の意図を理解する。 学んだことを言葉と図や表、写真を使って自分の考えとして表現する。	言語と図や表、写真などの複数の情報を統合させながら読み取り、関係性を見出す。 自分の権利を尊重した表現方法を活用する。 相手の意図を理解して、配慮しながら情報を利用する。 学んだことを目的の達成のために活用する。 複数の情報から、意図に応じて情報を精選化し、自分の考えを分かりやすく表現する。
	○発達の段階に即して、「プログラミング的思考」を育成する。	プログラミング的思考 ・よりよい手順や理由を考える。 順序に従って行動する。	一連の活動の順序や分類を整理する。 視覚を明らかにしながら自分の考えを伝える。 順序、判断、くり返し等の簡単なプログラミングができる。	意図する一連の活動を実施するために、結果を予測し、順序を考えながら命令(順序、判断、くり返しを含んだ)や条件を組み立てる。 プログラミング学習キットを用いてプログラミングし、試行錯誤しながら解決方法を考え、評価・改善ができる。
思考・判断・表現	○様々な事象を情報とその結びつきの視点から捉え、複数の情報を結びつけて新たな意味を見出すことや、問題の発見・解決等に向けて情報や情報技術を活用し、効果的に活用する力を身に付ける。	情報の時味 ・2つの情報から共通点と相違点を見付けようとする。	複数の情報から共通点と相違点を見付けようとする。	複数の情報から、多面的に考えようとする。
	○発達の段階に即して、「プログラミング的思考」を育成する。	情報活用の振り返り ・情報活用を振り返り、よさを見付けようとする。	情報の収集の方法や内容が適切であったか振り返り、改善点を見出そうとする。	収集した情報を活用した後に、自ら相互評価や振り返りを行い、より効果的に改善しようとする。
	○発達の段階に即して、コンピュータの動きを、よりよい人生や社会づくりに生かそうとする態度を養う。	情報モラル ・ルールを守って安全に情報や情報手段を使おうとする。 ・自分や他者の情報を大切にし、情報を活用しようとする。	情報手段の利便性と危険性を理解し、自分や他の人の影響や健康を考慮して適切に使用する。 著作権や肖像権を侵害しないように責任をもって情報を発信し、正しい情報を区別し、判断する。	情報手段の利便性と危険性を理解し、自分や他の人の影響を考慮して適切に使用する。 不特定多数を想定して、相手に配慮し、情報を発信しようとする。 情報社会での情報技術の動きや産業、国民生活の関わりを理解する。
主体的に学習に取り組む態度	○発達の段階に即して、コンピュータの動きを、よりよい人生や社会づくりに生かそうとする態度を養う。	情報社会への参画 情報や情報技術を適切に使おうとする。	疑問に感じたことについて書籍やインターネット等を使って調べようとする。	疑問に感じたことについて書籍やインターネット等を使って調べ、記録しようとする。
	○発達の段階に即して、コンピュータの動きを、よりよい人生や社会づくりに生かそうとする態度を養う。	プログラミングの活用 ・プログラミングされた道具等に関心をもち活用しようとする。	生活の中でプログラミングされた道具等を目的に応じて活用しようとする。	生活がより便利になるように自分で意図した一連の活動をプログラミングで実現しようとする。 ・今ある情報機器の必要性を理解し、他害を恐れないプログラミングをしようとする。

＜資料2＞ 授業デザイン「椎小 ICT 活用モデル」

学習過程に沿って、ICT の効果的な活用を位置付けた。その際、学習形態（個別・協働・一斉）に併せて分類し、再整理した。タブレット端末を過程に持ち帰ったり、校外での学習で活用したりする場面も想定し、本校独自の ICT 活用も加え、「椎小 ICT 活用モデル」とした。このモデルを基に、教師は意図的に、児童は目的を明確にもって ICT を活用するようになっている。



<資料3> 「情報モラルカード」 情報モラル 稚小 18 のルール

本校のタブレットルールから育成したい情報モラルを具体的な姿として細分化して整理し、ピクトグラムで視覚化した。これらのカードを全ての教科等の授業で活用し、情報モラルの育成を図っている。

稚小タブレットルール

学習に
使います

大切に
使います

健康と安全
に気を付けて
使います

情報モラル 稚小 18 のルール

1	1 聞くときモード	7	7 静かに閉じよう	13	13 情報の出典を 確かめよう
2	2 学習のめあてに そって使おう	8	8 決められた設定を 変えずに使おう	14	14 責任をもって 情報を発信しよう
3	3 やすい時間や放課後 は先生の許可を得 て使おう	9	9 正しい姿勢で 使おう	15	15 相手の気持ちを 考えて発信しよう
4	4 タブレットは 大切に持ち歩こう	10	10 個人情報 大切に	16	16 著作権を大切に
5	5 机の上は必要な ものだけ置こう	11	11 正しい情報か 見極めよう	17	17 発信する前に チェックしよう
6	6 机の上に直に 置いて使おう	12	12 複数の情報を 比べて考えよう	18	18 大切なことは 直接会って話そう



情報モラルカードの活用の様子(6年総合)



情報モラルカードの活用の様子(3年総合)

<資料4> 第6学年 学級活動指導案

第6学年 学級活動		6年2組 27名	
「A Iと一緒にオリジナル song を創ろう〜」(3時間)			
指導者 後藤 菜緒			
5 本時の学習(2/3時)			
(1)ねらい			
・生成AIソフトを使って曲づくりを行うことを通して、自分と違う意見や考えのよさを活かしながら協働して学び合おうとしている。			
(2)展開			
学習過程	○学習内容 ・学習活動	●主な発問、言葉かけ ※指導上の留意点 ○評価【観点】	ICTの活用
課題把握	○課題をつかむ。 ・本時の見通しをもつ。 ・めあてを確認する。 A Iを活用して歌をつくり、A Iを使って気付いたことを話し合おう。	●今日は、前の時間に学習したA Iを活用して、卒業に向けて6年間の思い出の歌をつくろうと思えます。A Iを活用して歌をつくることはできるかな。	
予想・見通し	○A Iが考えた歌詞を読む。 ・A Iが考えた歌詞を聴く。 ・良いところやそうでないところを話し合う。	●ChatGPT に歌詞をつくってもらったので読んでみましょう。 ※自分たちの思い出と歌詞が合っていないことに気付く、歌詞のキーワードは自分たちで考えるという思いをもたせる。	教材・資料の提示
集団解決	○グループで歌詞に入れたキーワードを考える。 ・コラボノートの付箋機能を使い、6年間の思い出を想起させる言葉を入力する。	●グループでどんな言葉を歌詞に入れたかを考えましょう。 ※出来事だけでなく、その時に感じた気持ちや思いも書いていのように伝える。	協働学習 支援ソフト (コラボノート) 協働での意見整理
発表・検討	○どのキーワードが多かったかをテキストマイニングを使って確認する。 ○生成AIソフトで作成された曲を聴く。	●どんな言葉が多かったか確認しましょう。 ●生成AIソフトに言葉を入れて曲を作成させます。どんな曲が出来上がるでしょうか。	教材・資料の提示 (コラボノート) 教材・資料の提示 (SUNO A I) (情報モラルカード10,16)
まとめ	○生成AIソフトを使って曲づくりをして気付いたことや感想を共有する。 ・A Iを使って曲をつくるので、すぐに曲ができた。 ・A Iに頼るだけでなく、自分たちの考えも合わせるともっと良いものができる。	●A Iを使って曲をつくってみてどんなことに気付きましたか。 ○A Iについて自分と違う意見や考えのよさを生かしながら学び合おうとしている。 【主①】(発表)	
振り返り	○学習を振り返り、分かったことやもっと知りたいことを発表し、次時の学習につなげる。		Google フォーム 自己評価



テキストマイニングでキーワードを選択



授業のまとめでは、生成AIの特徴を整理

<資料5> 第3学年 総合的な学習の時間指導案

第3学年 総合的な学習の時間		3年1組 31名	
「豊島区のまち自慢 パート1」 〜トキワ荘のヒーローと共に世界へ〜」(20時間)		指導者 白倉 岳哉	
		3年2組 31名	
		指導者 高須 香織	
5 本時の学習 (20/20時) 3年1組			
(1)ねらい			
・相手を意識して、調べたことや自分の考えを伝え合えることができる。			
(2)展開			
学習過程	○学習内容 ・学習活動	●主な発問、言葉かけ ※指導上の留意点 ○評価【観点】	ICTの活用
課題把握	○課題をつかむ。 ・前時までの確認をする。 ・めあてをつかむ。 トキワ荘マンガミュージアムの魅力を地域の方と保護者に発表しよう。	●トキワ荘マンガミュージアムの見どころを地域と保護者に、子ども学芸員として紹介しましょう。	教材・資料の提示
予想・見通し	○本時の流れを確認する。	●学習の流れを確認しましょう。 本学習の流れを提示して、確認できるようにする。	
自力解決	○漫画家の魅力について調べたことや自分たちの考えをまとめる。 ・資料の確認をする。 ・トキワ荘マンガミュージアムとオンライン中継する。	●前時までに発表したグループで出た良いところや改善した方がいいところが生かされているか確認しましょう。 ●前回の課題をもとに、表現の仕方や資料の提示の仕方を工夫するよう助言する。 ●他のグループからのアドバイスを参考にし、発表の仕方を工夫や改善をさせる。	Google スライド 個に応じた学習 (情報モラルカード14) (情報モラルカード17)
発表・検討	○地域や保護者に発表をする。 ・オンライン中継しながら、発表をする。	●順番に発表を始めましょう。 トキワ荘マンガミュージアムの見どころや、漫画家について自分たちの考えを交えて発表する。 ●自己評価をコラボノートに書き、後に情報交換させる。	Google スライド 協働学習支援ソフト (コラボノート) 発表や話し合い (情報モラルカード14)
まとめ	○地域や保護者に発表をする。 ・オンライン中継しながら、発表をする。	トキワ荘マンガミュージアムの魅力を伝えることができた。	
振り返り	○本時の学習を振り返る。 ・コラボノートを使って学習を振り返る。 ・振り返りを発表する。	●相手を意識しながら、自分の考えを交えて学んだことを伝えている。 【主①】(発言・コラボノート) ●学習の振り返りをしましょう。 ※地域や保護者から感想をもらい、互いのよさに気付けるようにする。	協働学習支援ソフト (コラボノート) 自己評価



トキワ荘では、実際の学芸員にインタビュー



教室では、トキワ荘と能代市を結んで発表