

柱1 必要感のある導入

内容①自分事として捉えるような課題設定

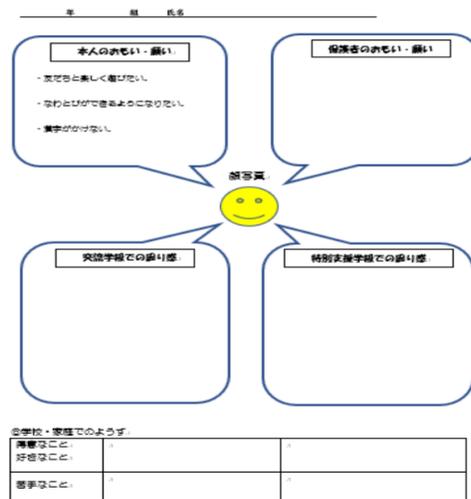
～課題意識をもつために

☆自分事として捉えるための働き

- ・自己理解
- ・困り感の確認
- ・実態シートの活用



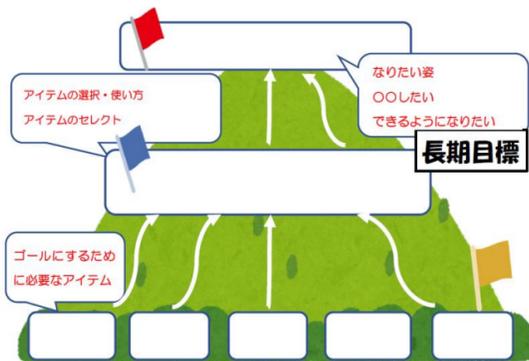
例



☆見通しをもった取り組み

- ・ゴールを意識したスタート
- ・マウンテンの活用

例



柱2 子ども達をつなげ、「～したい」がある工夫

内容②意欲を引き出す工夫

☆引き出しの工夫

- ・興味がわく導入
- ・認め合える雰囲気づくり
- ・考える場のルールづくり

アイテムの取得  
アイテムの使い方  
アイテムの選択

内容③ともに考える場の設定

☆ともに考える場の環境づくり

- ・認め合える雰囲気づくり
- ・考える場のルールづくり

☆教師によるファシリテート

- ・子どもの思いをつなげる
- ・気持ちを言語化する

柱1 自己を見つめる振り返り

内容④意欲を持続させる工夫

～生活につなげるために

☆スキルの活用を評価

- ・習得したスキルの共有
- ・褒めポイントの共有
- ・スキルの活用を共有



〇〇さん 共有カード

S.S.T. スキル  
イライラしたときの解決法  
・その場から離れる  
・気持ちを言葉で伝える

褒めポイント！  
・ものや、友だちをたぐりけりしなかった。  
・自分でクールダウンが必要と判断できた など。

・シートを使わずに、教師間での口頭での交流でも共有することも可能



☆「できた」の実感

- ・「できた」のフィードバック
- ・自己評価
- ・「できた」の進捗状況を視覚化  
振り返り

☆新たな課題の発見

- ・次の課題設定につなげる