



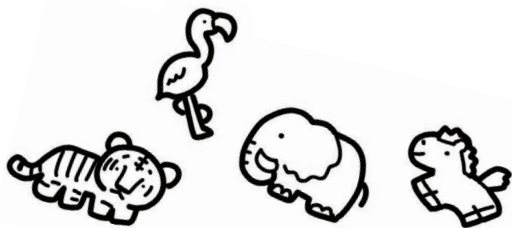
チームとしてものごとに取り組む際に、みんなの気分や気持ちを共有できるツール

たとえば、2 時間連続の授業をはじめる前のウォームアップに…

どうぶつカード

進め方 いまの気持ちを“どうぶつ”にたとえてみる

1



5～8人程度のグループ(班/チーム)に分かれ、グループに1つ、どうぶつカードのセットを配布。

カードを机の上に並べる。(雑然と広げればOK)

動物のカードは、さまざまなものが市販されている。自作するのも素晴らしい。難易度が上がるが、動物のカードではなく、いろいろな色から1つの色を選んだり、いろいろな模様が描かれたカードを使用したりしてもよい。

2



教員がテーマを提示し、1人1つカードを選ぶ。

例「今日から学習発表会に向けた準備がはじまりますね。学習発表会に向けたあなたの気持ちを“どうぶつ”に例えて1人1つ話してもらおうと思うので、カードを選んでみてください。」

あまり考え込まずに、直感で選ぶことがポイントと声掛けをする。

はじめて行う場合は、教員が見本を見せるのもおすすめ。

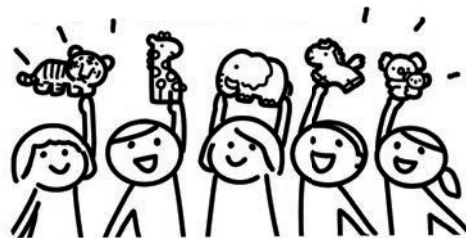
3



なぜそのどうぶつを直感で選んだのか、理由を後づけで考え、1人ずつテーマに沿って自分の気持ちを一言ずつ話していく。

例「私はイノシシです! どんどん進めていきたいって気持ちです!」

4



グループで一周するまで、③を行う。必ず1人1回発言してもらう。(同じカードを選ぶ人が2人以上出てもOK)

何かに取り組む前の気持ち(期待や不安)、それに取り組むことによって達成したいことを共有するほか、そのときの気分を共有してアイスブレイクにする、何かが終わった際の気持ちの共有をするといったことにも利用できる。



自由な発想を促し、教室の雰囲気を盛り上げるツール

たとえば、アイデアを考える前のウォーミングアップに…

逆さじゃんけん

進め方 相手に負けるじゃんけんをしてみる

1

先出し役と後出し役を決める



2人組をつくり、先出し役と後出し役を決める。

2



「じゃんけん、ぽん、ぽん」リズムで、はじめの「ぽん」のリズムで先出し役がグー・チョキ・パーいずれかを出し、ふたつめの「ぽん」で後出し役がその手に負ける手を出す。

はじめに、教員が誰か1人と見本を見せるとわかりやすい。

3



上記②をリズムよく繰り返す。

「じゃんけん、ぽん、ぽん」のリズムは教員が全体で音頭をとってもよい。
だんだんスピードアップしていくと面白い。

4



一定時間が過ぎたら、役を交代し②③を行う。

終わったあとにその日に行う授業に合わせて説明を行う。

例「わざと負けるというのはけっこう難しかったと思います。それはパーにチョキが勝つというじゃんけんの勝ち負けの常識が頭にしみついているからなんですね。今日はそういった、ふだんから皆さんの頭にしみついている常識をとりはらって、自由に発想してみましょう。」



博報
財団 ことば研究所

学びを楽しく共有し合い、クラスとしての達成感を生み出すためのツール

たとえば、行事の振り返りに…

ハーベスト (たまごシール)

進め方 みんなが学んだことを“収穫”する

1



1人1枚、たまご型シートを配布する。市販の変った形のふせんでもOK。

例：葉っぱや果物、星やハート等

取り組んでいる授業のテーマやクラスのテーマに合わせて、形を自作するのも素晴らしい。

四角形のふせんでも可能。その場合は、できればさまざまな色を用意しておく、貼り出したときの“収穫感”が高まる。

※シートは、博報堂財団こども研究所ウェブサイト内の当該ツール紹介ページにてダウンロードできます。

2

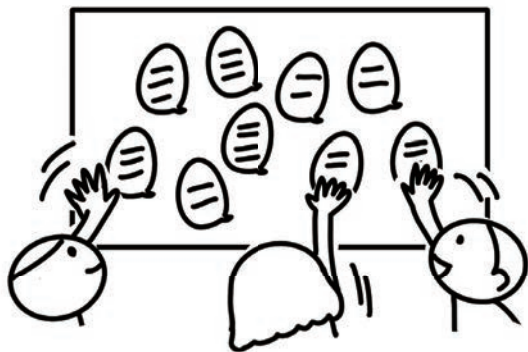


教員がテーマを提示し、それぞれがシートに書く。

例「このイベントを通じて、あなたがいちばん成長したところはどこなところだと思いますか？」

あとで貼り出したときに見えやすいよう、サインペンなど太く濃いペンで書く。文字の多さは重要ではなく、端的に気持ちや気づきを書くことを促す。

3



ボードや模造紙を用意しておき、書けた人からシールを貼り出す。

ふせんでない場合は、裏面に少し糊をつけて貼る。

4



貼り出された“ハーベスト(収穫物)”を全員で鑑賞する。

教員がいくつか選んで、書いた子どもに質問したり、希望する子どもに発表してもらったりしてもよい。

毎回の授業の終わりより、大きなイベントや長期間続いた一連のプロジェクトが終わったタイミングでの実施に適している。



自由な発想を大切にしながら、情報の可視化と整理をするためのツール

たとえば、考えるべきこと・やるべきことの洗い出しに…

ウェビング法

進め方 自分の思考を視覚化しながら、やるべきことを整理する

1



白い紙と、鉛筆、色ペンを用意する。

修正ができ便利なので、もしもホワイトボードがあれば、グループ活動の際は紙よりもホワイトボードがおすすめ。

個人作業、グループ作業どちらも対応可能。グループで作業をする際は4人前後がよい。

2



紙の中央に考えたいテーマを書く。テーマに関連するキーワードを直感的に、自由に発想し、どんどん書き出す。必ずキーワードで書き出し、連鎖的に線で結ぶ。大切だと思ったものには、色ペンで印をつけておくとよい。

テーマ例：掃除、文化祭、音楽祭、自由研究

3



個人、または各グループで書き出したキーワードや気づき、考えたこと、大切だと思ったことを全体に共有する。黒板を使いながら1つのマップに集約していく。

キーワードが増えすぎると、各グループの内容を統合することが難しくなるので、個人や各グループでの作業時間は制限を設けるとよい。

4



黒板にまとめたものをもとに、さらに話し合いを深める。

マップをもとにアイデアを決めたり、カテゴリー分けをしながら役割分担をすることもできる。



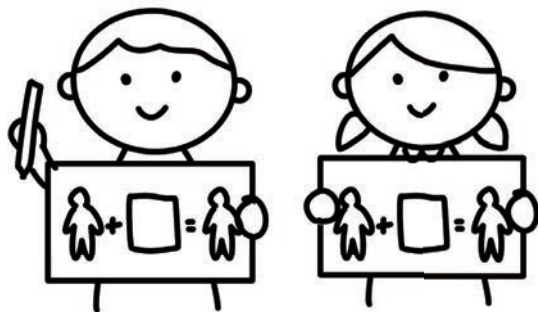
学びと成長を振り返り、自己肯定感を育むためのツール

たとえば、学期の終わりに自分の成長を確かめるために…

ふりかえるくん

進め方 「ふりかえるくんシート」を使いながら自分の成長を言語化する

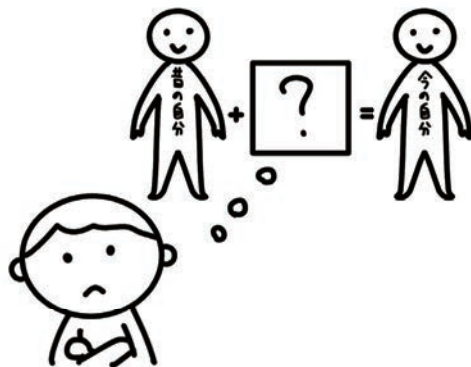
1



1人1枚ふりかえるくんシートを配布する。

※シートは、博報堂財団こども研究所ウェブサイト内の当該ツール紹介ページにてダウンロードできます。

2



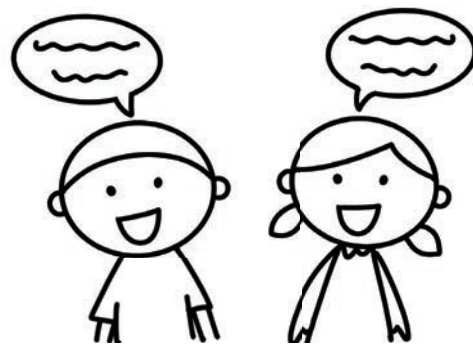
「昔の自分」と「今の自分」の間にある四角に、「何を加えたら、今の自分になるのか」を記入する。(個人作業)

3



書き終わったら隣の人とペアになり、ふりかえるくんシートを使って発表し合う。
相手の発表に対して、感想を伝えよう。

4



③を数回繰り返したら、何人かの生徒に感想を聞く。
シートは教室に貼り出して、鑑賞をしてもよい。



博智こども研究所

通常では気づかなかった自分の気持ちや変化を認識するためのツール

たとえば、何ヶ月かの授業を通じた振り返りに…

ビジュアルカード

進め方 ビジュアルカードを使って、イメージや心情を言語化する

1



4～8人程度のグループ(班/チーム)に分かれ、抽象的な図柄が描かれたカードを配布。まずはカードを机の上に広げる。(雑然と並べればOK)

ビジュアルカードを作成する際はさまざまな色、模様をいれる。さまざまな種類の「イス」など、具体的なモノの写真を使用してもよい。カードはA5サイズぐらいが扱いやすく、パウチすると繰り返し使用ができ便利。

3



合計2枚のビジュアルカードを選べたら、ひとり1枚ずつワークシートを配布。
なぜそのカードを選んだのか、(直感で選んでいるため)後付けでよいので、理由を考えてワークシートに記入する。

2



その中から以前抱いていた気持ちを1枚、現在のイメージを1枚、直感的に選ぶ。
(個人作業)

例「朝顔の飼育観察が終わりました。朝顔を育てる前と、育ててみた後の朝顔のイメージを1人1枚ずつ選びましょう」

あまり考え込まずに、直感的に選ぶことがポイントと声掛けをする。

4



記入できたら隣同士でペアになり、お互いのビジュアルカードと、なぜそれを選んだのかを発表し合う。

例「私はこの2枚を選びました。朝顔を育てる前はこの水色のカードみたいに、弱くてやさしいイメージでした。育ててみた後は、このオレンジと赤色が混ざり合ったカードみたいだと感じました。どんどん芽が出て、元気に育つエネルギーを感じたので、このカードを選びました。」



多様な意見を尊重し、全員参加で楽しく考えを共有するためのツール

たとえば、1人1回発言してもらいたい議論の際に…

毛糸法

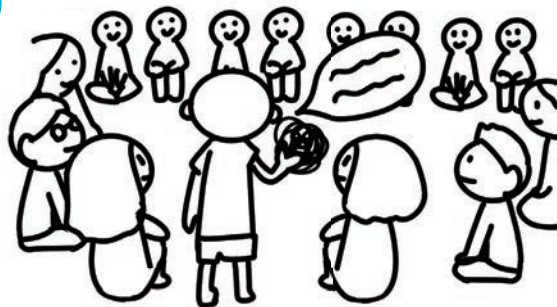
進め方 毛糸玉をキャッチボールしながら1人ずつ発言する

1



テーマ（例「地域とつながるためには、どんなイベントにしたいですか？」など）を挙げ、まずは1人1人がカードやノートに自分の考えを書きだしていく。（目安：10分）

2



参加する全員の顔が見えるように円になって座り、1人ずつ発言する。

3



1人ずつ自分の考えを発表した後、毛糸の一方を握ったまま、次の発言者に毛糸玉を投げ渡す。このとき、自分が次に発言してほしい人に毛糸玉をなげる（対角線上や縦、横など自由）。

毛糸玉に集中せず、お互いの意見をしっかり聞くことを大切にする。

4



これを繰り返すと、床の上に毛糸で結ばれたネットワークができる。全員の発言が終わったら、発言していない人がいないかどうか全員で確認する。（毛糸のネットワークを持ちあげて、全員で確認するなど）



相手の意見を肯定して、さらに自分の考えを膨らませるための発想ツール

たとえば、表現活動・創造活動のオープニングに…

いいね!法

進め方 「いいね! だったら◎◎しよう」

1



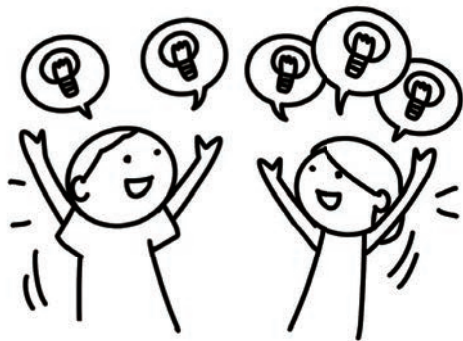
1つのトピックを掲げる。(例「○○先生の誕生日に何をプレゼントする?」)

2



2人1組になり、まず1人が自分のアイデアを語る。

3



ペアのもう1人は、相手のアイデアをまず「いいね!」といって受け入れる。そのアイデアをよりよくするために「もっと○○すれば、◎◎になるね!」を相互に繰り返し、2分間を目安に発想を広げていく。

4



最終的には、アイデアが予想もつかない、とても大きなアイデアにひろがっていく様子を振り返る。



博報 財団 こども研究所

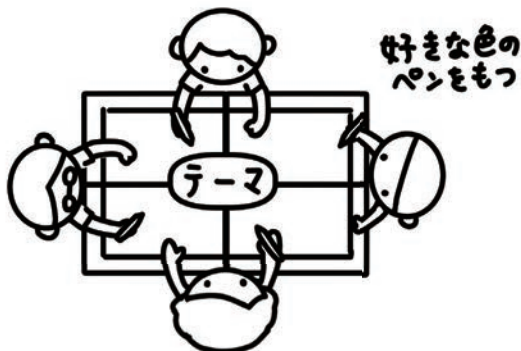
人と人をつながながら、参加者全員の知識や考えを深めるためのツール

たとえば、1人1人の経験や調べてきたことを共有するときに…

ワールドカフェ

進め方 グループの組合せを次々と変えながら、参加者全員で話す

1



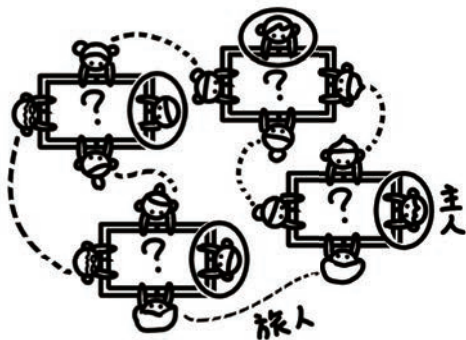
4人程度のグループ(班/チーム)に分かれ、机の上に模造紙1枚を広げる。
色マジック(裏にインクのうつらない太字のものが望ましい)を用意し、1人1人が自分の好きな色マジックを1本手に取る。

2



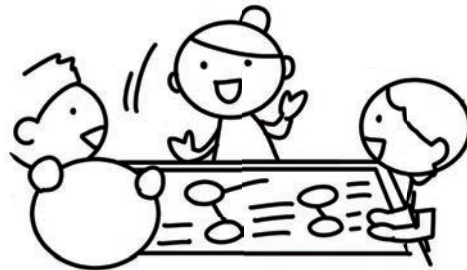
模造紙の真ん中に「問い」を記入。(例「楽しいイベントとは」)
「問い」についてグループ内で話しながら、大切だと思ったことを色マジックで模造紙の上に自由に書きだす。文字でも絵でもOK!
関連がありそうなことは矢印でつなぐなど、落書き帳のように自由に大胆に書きこんでいく。

3

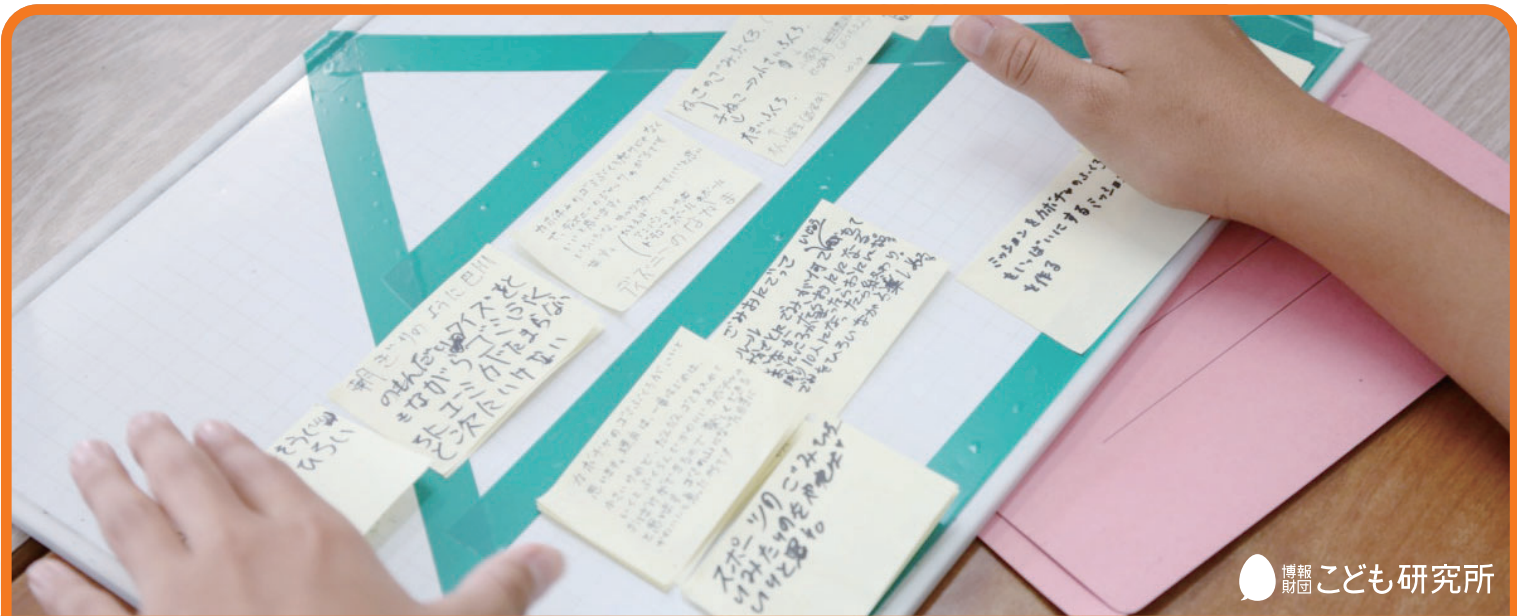


15～20分たったら、話をやめ、グループの中で「主人と旅人」を決める。「主人」は今のテーブルにそのまま残り、「旅人」は他のテーブルに移動する。「旅人」はできるだけ異なるグループにそれぞれ移動する。

4



新しいグループができたら、「主人」は前のグループで話されたことを新しい「旅人」に共有し、「旅人」は自分のグループで話されたことを共有する。
続けて、新しいグループで「問い」について、さらに対話を深めていく。
1つの問いについて、1回15～20分を2ラウンドから3ラウンド繰り返す。最後に、各グループで話されたことを全員で共有する。



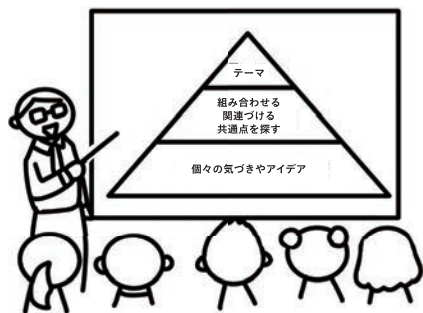
対話しながら、小さな気づきを大きな発見や企画に育てていくためのツール

たとえば、班やクラスで取り組む企画やテーマを考えるときに…

ピラミッドチャート

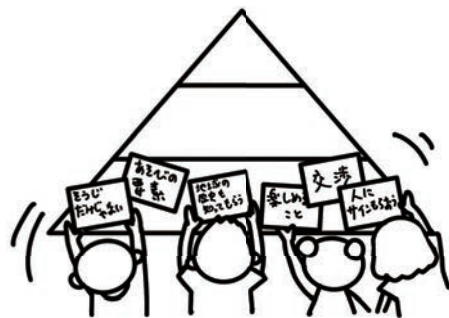
進め方 3段組の三角形のフレームをつかって、議論と思考を深める

1



4～8人程度のグループ(班/チーム)に分かれ、グループごとに1枚の模造紙を配布。模造紙に大きな三角形を描き、3段に分ける。②～④の進め方を事前に先生からアナウンスする。

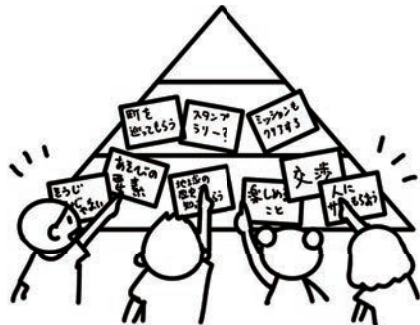
2



1段目(最下段)は、気軽に考えを挙げてみる段。

小さな気づきやちょっとしたアイデアでよいので、なんでもふせんに書いて、グループの仲間に共有しながら貼っていく。

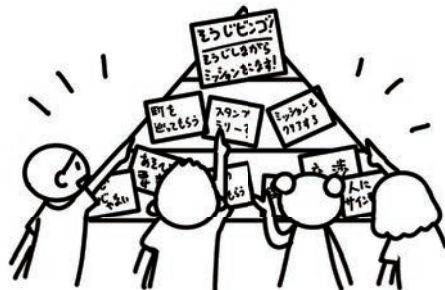
3



気づきやアイデアが出そろったら、2段目に進む。

最下段に貼られているふせんを眺め、共通点を探したり組み合わせたりして、気づきのまとめや新しいアイデアを創り出すよう、議論を進めていく。まとめや新しいアイデアが出てきたら、ふせんに書き、2段目に貼っていく。

4



気づきのまとめや新しいアイデアの発想が出そろったら、最上段に進む。2段目に書かれていることを参考に、チームとしての今回の議論をまとめたり、企画を1案にしばりこんだりし、最上段に記述する。

あいまいに抽象化するのではなく、模造紙全体の議論で大切なこと、チームとして大事にしたいことを考えるのがポイント。