

# 2023年度 豊岡市非認知能力向上対策事業 演劇ワークショッププログラム (小学1年・2年)

解説版

ワークショップのねらい 継続的なワークショップを通して…

①体や声、言葉を使った演劇的な表現活動を通して自分の考えや気持ちを表出し、受容される体験を通して児童一人一人の自己肯定感、自己有用感を向上する。



②自分とは異なる考え方や価値観を持つ他者の存在を認識し、他者と向き合い、自分との違いを受け止める。



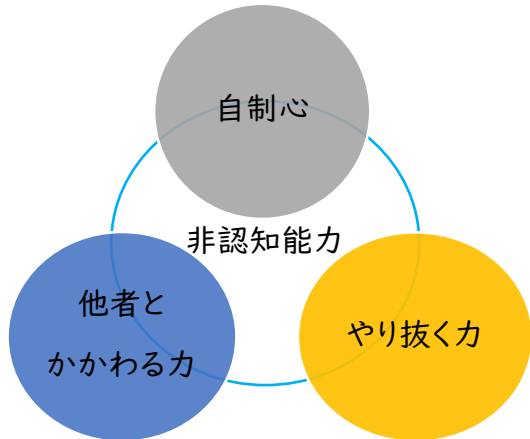
③自分と他者の違いをすり合わせ、集団の中で合意形成をとる。



「何に変身?あてっこゲーム」で、舞台の中では、自分のなりた  
いものに変身できる。観ている児童がそれを当てる場面



ジェスチャー創作の段階で、2チームがお互いの途中成果を見せ合い、  
よりブラッシュアップするために相手チームの感想を伝え合っている場面



豊岡市低学年向け ワークショッププログラム  
作成：PAVLIC わたなべなおこ  
監修：劇作家・演出家 平田オリザ

豊岡市教育委員会

朱書きは、ワークショッププログラム作成者（わたなべなおこ氏）によるプログラムの意図を解説したメモの記録です。学校規模や児童の状況をみて、プログラムを修正して行う場合があります。

※ワークショップをする前に、担任は内容を事前に説明しないこと。

※ワークショップでは、普段の授業のように活動のめあても示さない。ワークショップ後に気づくというスタイルで実施する。

### 小学1年生 [1回目]

- 1 所要時間 45分
- 2 講師数 1～3人
- 3 児童数 20～25名
- 4 準備物 養生テープ（色付き）1本、布ガムテープ（黒以外）1本  
児童名簿（ふりがな付き）1部、太マジック（黒）1本
- 5 会場 教室1～2個分の広さの部屋
- 6 事前準備 ①名札（布ガムテープに児童の名前を平仮名で書いたもの）を、児童の胸の高い位置に貼っておく。  
②養生テープをちぎって床に貼り、四角の角をつくっておく。

1年生のねらいは、グループで話し合うことより、ワークショップのねらい①を達成させること。

【体や声、言葉を使った演劇的な表現活動を通して自分の考えや気持ちを表出し、受容される体験を通して児童一人一人の自己肯定感、自己有用感を向上する】

### 7 展 開

内 容	留 意 点
1 講師あいさつ（5分） 名前（活動名）／ニックネーム（WSネーム）／好きな食べ物／好きな動物／どこから来たか（住んでいる場所）／普段何をしているか（仕事）等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童に分かるように、シンプルかつ平易な言葉で伝える。</li> <li>・一方的に喋るのではなく、児童からの発言や質問にも答えるようにする。</li> </ul>
2 養生テープで舞台づくり（15分） 床に4か所テープで印が貼ってあるので、それをつなげて貼り、四角をみんなで作る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・舞台の大きさは、2m×2m程度</li> <li>・講師は、養生テープを短く切り、1枚ずつ児童に渡す。</li> <li>・児童が張る作業に慣れてきたら、切り取るテープを徐々に長くし、2～3人で協力して貼らせる。</li> <li>・テープの貼り方がきれいでもなくとも、一回貼ったものは<u>貼り直し</u>はせずに、そのままにする。</li> </ul>

○一つのものづくりをみんなで体験するという活動である。

・「お手伝いしてくれる人？」と問いかける。子どもの生活体験に根付く「お手伝い」という言葉を重視する。

・やりたくない人はそれでよい。関与はその子の判断にゆだねる。じゃまする子は止める。

・※できれば全員に関わってほしいが、見守ることも能動的な関りである。

・本人が貼り直すのは良いが、他の子や大人が貼り直すのはなし。貼り方も、その子の自己表現である。

### 3 何に変身？あてっこゲーム（20分）

①舞台を囲んで座る。

・みんなで作った舞台を、みんなで囲むということ意識づける。

②舞台についての説明。

舞台とは？ = 自分のなりたいものに変身できる場所

③講師によるデモンストレーション。

（舞台の中で「ネコ」に変身する）

④講師が何に変身していたか、児童が当てる。

⑤児童は、一人ずつ舞台の中でなりたいものに変身する。

○自分の考えや気持ちを表出する活動である。一人(個人)で考え、一人で演じ、その考えを全員で共有することを体験させる。

⑥観ている児童が、何に変身していたかを当てる。

・何になろうとしているのか当てるクイズ形式は、「他者を分かりたい」「他者に関心を持つ」という行為である。  
・当ててもらった = 「自分を受容してもらった」 = 自己効力感

### 4 片付け（5分）

床に貼った養生テープを（舞台線）をはがして、床をきれいにする。

### 5 おわりのあいさつ

・児童一人一人に座る場所を自分で選ばせる。  
・舞台の中に身体が入っている場合は、舞台の枠の線の外に移動するよう徹底する。

・演劇を見るときルールである。ルールを守ることを、体験を通して意識づける。

・必ずしも全員がやる必要はない。あくまでもやってみたい（変身したい）児童にやってみよう。  
・やりたくない児童には無理強いをしない。  
・2人でやりたい児童には、2人でやらせる。  
・児童が舞台に入るタイミングと出るタイミングは、講師がコントロールする。  
・舞台上で変身（演技）している間に観ている児童が舞台の中に入ったり、変身している児童のじゃま（演技の妨げ）をしたりする場合は、その場ですぐ止める。  
・どこで分かったかを聞いたり、感想（すごかったところ、おもしろかったところ）を聞いたりする。  
・講師からも、観ていて感じたことを伝える。

・肯定的な表現で感じたことを伝える。  
⇒自己効力感へとつなぐ。

・はがしたテープは、雪玉を大きくしていくようにひとつにまとめて、最終的に講師が持つ。

## 小学1年生 [2回目]

- 1 所要時間 45分
- 2 講師数 1～3人
- 3 児童数 20～25名
- 4 準備物 養生テープ（色付き）1本、布ガムテープ（黒以外）1本  
児童名簿（ふりがな付き）1部、太マジック（黒）1本
- 5 会場 教室1～2個分の広さの部屋
- 6 事前準備 ①名札（布ガムテープに児童の名前を平仮名で書いたもの）を、児童の胸の  
高い位置に貼っておく。  
②養生テープをちぎって1か所床に貼っておく。
- 7 展 開

内 容	留 意 点
<p>1 講師あいさつ（5分） 名前（活動名）／ニックネーム（WSネーム）／好きな食べ物／好きな動物／どこから来たか（住んでいる場所）／普段何をしているか（仕事）等</p> <p>2 養生テープで舞台づくり（5分） 前は四角だったが、今回は床に線を1本だけ引く。</p> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="color: red;">緩やかな仕切り。どこまで舞台が必要かは自分で決めさせる</p> </div> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="color: red;">○一つのものづくりをみんなで体験するという活動である。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「お手伝いしてくれる人？」と問いかける。子どもの生活体験に根付く「お手伝い」という言葉を重視する。</li> <li>・やりたくない人はそれでよい。関与はその子の判断にゆだねる。じゃまする子は止める。</li> <li>・※できれば全員に関わってほしいが、見守ることも能動的な関りである。</li> </ul> </div> <p>3 何をやってるの？あてっこゲーム（30分）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①養生テープで引いた線を境に舞台と客席とに分け、児童は客席側に座る。</li> <li>②講師によるデモンストレーション。（舞台上で「水泳」の動きをする）</li> <li>③講師が何をやってたかを見童が当てる。</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童に分かるように、シンプルかつ平易な言葉で伝える。</li> <li>・クイズ形式で、前回あいさつで言ったことが何か、児童に質問して答える形にしてもよい。</li> <li>・舞台づくりからスタートする場合もあり</li> <li>・講師は養生テープを長く切り、児童2～3人で協力して貼らせる。</li> <li>・テープの貼り方がきれいでもなくても、一回貼ったものは<u>貼り直し</u>はせずに、そのままにする。</li> </ul> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="color: red;">・本人が貼り直すのは良いが、他の子や大人が貼り直すのはなし。貼り方も、その子の自己表現である。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・言葉や声を使ってはいけない。</li> <li>・体の動きや顔の表情だけで表現する。</li> <li>・どこで分かったのかを聞いたり、感想（すごかったところ、おもしろかったところ、もっとこうの方がよいところ）を聞いたりする。</li> </ul>

④児童は4つのグループに分かれ、1グループずつ「動き」が書かれたくじを引き、くじに書かれた「動き」が観客に伝わるよう、「動き」を考える。

・観客を意識させることは、自分以外の人(=他者)がいることを意識させるということである。

⑥グループごとに、舞台上で発表する。

⑦お題(動き)が何だったか見ている児童が当てる。

・他者が演じている「お題」を当てるというクイズ形式は、「他者を分かりたい」「他者に関心を持つ」という行為である。

・「当ててもらった」=「自分を受容してもらった」  
=自己効力感

4 片付け(5分)

床に貼った養生テープを(舞台線)をはがして、床をきれいにする。

5 おわりのあいさつ

・「動き」は雪合戦、もちつき、かくれんぼ、玉入れ等、やり易い動作ややったことのある動作にする。

・どこで分かったかを聞いたり、感想(すごかったところ、おもしろかったところ)を聞いたりする。

・講師からも、観ていて感じたことを伝える。

・肯定的な表現で感じたことを伝える。  
⇒自己効力感へとつなぐ。

・はがしたテープは、雪玉を大きくしていくようにひとつにまとめて、最終的に講師が持つ。

## 小学1年生 [3回目]

- 1 所要時間 45分
- 2 講師数 1～3人
- 3 児童数 20～25名
- 4 準備物 養生テープ（色付き）1本、布ガムテープ（黒以外）1本  
児童名簿（ふりがな付き）1部、太マジック（黒）1本
- 5 会場 教室1～2個分の広さの部屋
- 6 事前準備 ①名札（布ガムテープに児童の名前を平仮名で書いたもの）を、児童の胸の  
高い位置に貼っておく。  
②養生テープを引いて、舞台と客席の境界線をつくっておく。
- 7 展 開

活 動 内 容	留 意 点
<p>1 講師あいさつ（5分） 名前（活動名）／ニックネーム（WSネーム）／普段何をしているか（仕事）等</p> <p>2 ここはどこ？あてっこゲーム（30分） ①児童は客席側に座る。 ②講師によるデモンストレーション。 （舞台上で「回転すし屋」の動きをする） ③場所はどこか、児童に当ててもらおう。 ④児童は4つのグループに分かれ、1グループずつ「場所」が書かれたくじを引き、くじに書かれた「場所」が観客に伝わるよう、役割や動きを考える。</p> <p>・観客を意識させることは、自分以外の人（＝他者）がいることを意識させるということである。</p> <p>⑤グループごとに、舞台上で発表する。 ⑥お題（場所）がどこだったか見ている児童が当てる。</p> <p>・他者が演じている「お題」を当てるといふクイズ形式は、「他者を分かりたい」「他者に関心を持つ」という行為である。 ・「当ててもらった」＝「自分を受容してもらった」 ＝自己効力感</p> <p>3 まとめ（5分）</p> <p>4 おわりのあいさつ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童に分かるように、シンプルかつ平易な言葉で伝える。</li> <li>・クイズ形式で、前回あいさつで言ったことが何か、児童に質問して答える形にしてもよい。あいさつ省略の場合もあり</li> <li>・言葉や声は使ってはいけない。</li> <li>・体の動きや顔の表情だけで、場所がどこなのかを表現する。</li> <li>・どこで分かったかを聞いたり、感想（すごかったところ、おもしろかったところ）を聞いたりする。</li> <li>・「場所」…図書室、レストラン、病院、ラーメン屋、児童が行ったことのあるような場所にする。</li> <li>・椅子と机は道具として使えるがそれ以外の小道具等は使わない。</li> <li>・どこで分かったかを聞いたり、感想（すごかったところ、おもしろかったところ）を聞いたりする。</li> <li>・講師からも観ていて感じたことを伝える。</li> <li>・肯定的な表現で感じたことを伝える。 ⇒自己効力感へとつなぐ。</li> <li>・3回のワークショップを通して、講師が感じたこと（変化したこと、成長したところ、印象に残っていること、等）を伝える。</li> </ul>

## 小学2年生 [1回目]

2年生のねらいは、ワークショップのねらい②・③を達成すること。  
 【②自分とは異なる考え方や価値観を持つ他者の存在を認識し、  
 他者と向き合い、自分との違いを受け止める】  
 【③自分と他者の違いをすり合わせ、集団の中で合意形成をとる】

- 1 所要時間 100分
- 2 講師数 1～3人
- 3 児童数 20～25名
- 4 準備物 養生テープ（色付き）1本、布ガムテープ（黒以外）1本  
児童名簿（ふりがな付き）1部、太マジック（黒）1本
- 5 会場 教室1～2個分の広さの部屋
- 6 事前準備 ・名札（布ガムテープに児童の名前を平仮名で書いたもの）を、児童の胸の高い位置に貼る。  
・床に養生テープを貼り、舞台と客席を分ける線を引く。

## 7 展開

活動内容	留意点
1 講師あいさつ（5分） 名前（活動名）／ニックネーム（WSネーム）／好きな食べ物／好きな動物／どこから来たか（住んでいる場所）／普段何をしているか（仕事）等	・児童に分かるように、シンプルかつ平易な言葉で伝える。
2 ジェスチャー形式のシーン創作及び発表（40分） ① 養生テープで引いた線を境に舞台と客席とに分け、児童は客席側に座る。 ② 講師によるルール説明。 ③ 児童は4～6のグループに分かれ、グループごとに創作の「お題」を決め、「お題」が観客に伝わるよう、動きや役割を考える。	○集団で行う創作活動である。  ・グループごとに「ひらがなかカタカナで3文字以内」の言葉でお題を相談して決める。 ・言葉や声を使ってもいいが「お題」は言わない。 ・「お題」…ひらがなかカタカナで3文字以内の言葉なので、シンプルな言葉でよいことを伝える。 ・シーン創作にあたり、どんな役があるか、また、シーンの始まり方と終わり方について考えさせたり、具体的なアドバイスをしたりする。
・観客を意識させることは、自分以外の人(=他者)がいることを意識させることである。	・講師からの指示はしない。 ・講師はアドバイスをするが、アドバイスを受け入れるかどうかは、子どもたちに任せる。
○グループ内で合意形成ができることをねらう活動である。 ・自分のアイデアが出せる。 ・アイデアが出せなくても、他の子のアイデアを受け入れられる。	・どこで分かったかを聞いたり、感想（すごかったところ、おもしろかったところ）を聞いたりする。 ・講師からも観ていて感じたことを伝える。
④ グループごとに、舞台上で発表する。 ⑤ お題が何だったか観ている児童が当てる。	・肯定的な表現で感じたことを伝える。 ⇒自己効力感へとつなぐ。
・他者が演じている「お題」を当てるというクイズ形式は、「他者を分かりたい」「他者に関心を持つ」という行為である。 ・「当ててもらった」＝「自分を受容してもらった」＝自己効力感	

<p>3 休憩（5分）</p>	
<p>4 シーンブラッシュアップ及び発表（40分）</p> <p>① グループごとに講師が用意した「キーワード」が書かれたくじを1枚ずつ引き、<u>キーワードの言葉を入れてストーリーを発展させ、シーンをブラッシュアップする。</u></p> <p>② 1グループずつ、舞台上で発表</p> <p>③ 講師、補助者、観ていた児童から感想等のコメント</p>	<p>・ブラッシュアップ(改善)により、できることが増えていくことを意識させる。</p> <p>・「キーワード」…創作のお題とは関連ない言葉にする。(例:お題「雪合戦」のシーンにキーワード「たわし」)</p> <p>シーンとキーワードの間に関連がない方が、そのギャップを埋めるために創造性を使った話し合いをする必要があり、「クリエイティブジャンプ」(発想を飛ばして創造性を豊かにすること)が起きやすい。 →「すぐあきらめる」「捨てる」「これで終わり」「やめる」をなくし、そこを乗り越らせる。粘り強く作品づくりする仲間と向き合うことも重視する。</p> <p>・1回目の発表とどこが変わっていたかを聞いたり、感想(すごかったところ、おもしろかったところ)を聞いたりする。</p> <p>・講師からも観ていて感じたことを伝える。</p>
<p>5 ふりかえりとまとめ（10分）</p> <p>創作グループごとに集まり、感想(やってみて面白かったところ、他のグループの発表を観て、印象に残ったところ等)を話し合う。</p>	<p>・講師が感じたこと(変化したこと、成長したところ、印象に残っていること、等)を伝える。</p> <p>・肯定的な表現で感じたことを伝える。 ⇒自己効力感へとつなぐ。</p>
<p>6 おわりのあいさつ</p>	



## 小学2年生 [2回目]

- 1 所要時間 100分（授業2コマ分）
- 2 講師数 1～3人
- 3 児童数 20～25名
- 4 準備物 養生テープ（色付き）1本、布ガムテープ（黒以外）1本  
児童名簿（ふりがな付き）1部、太マジック（黒）5本、A3コピー用紙10枚  
黒板もしくはホワイトボード（90×180くらい）1式
- 5 会場 教室1～2個分の広さの部屋
- 6 事前準備 名札（布ガムテープに児童の名前を平仮名で書いたもの）を、児童の胸の高い位置に貼っておく。
- 7 展開

活 動 内 容	留 意 点
1 講師あいさつ（5分） 名前（活動名）／ニックネーム（WSネーム）／好きな食べ物／好きな動物／どこから来たか（住んでいる場所）／普段何をしているか（仕事）等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童に分かるように、シンプルかつ平易な言葉で伝える。</li> </ul> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>○自分でやりたいことを決め、自分の考えを表出させる活動である。              ・「お前がやれよ」と他に押し付けることはさせない。</p> </div>
2 <u>自分のやりたい役を出し合い、シーン創作及び発表</u> （85分） ①講師によるデモンストレーション。 ・黒板（ホワイトボード）に自分のやりたい役を1つずつ書き出し、役が全員出てくるストーリーを実際に考え、黒板に板書（メモ程度でよい）していく。 ②児童を4～5のグループに分け、1グループずつにA3コピー用紙とマジックを渡し、紙にグループ全員の児童の名前を書く。 ③思いついた人からやりたい役を出し、紙に書いていく。 ④やりたい役がすべて出たら、 <u>ストーリーをみんなで話し合って考え</u> 、紙にどんどんメモしていく。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・途中休憩をはさむ。</li> <li>・役は最低でも4つ以上あった方がよいので、役出しの際、講師の他、担任や児童にも参加してもらいながら行う。</li> <li>・ストーリーを考える際は、講師が一方的につくるよりも、児童にアイデアを出してもらいながら全体で考えていけるとよい</li> <li>・紙に役名やストーリーのメモを書く書記役を児童同士で決める。</li> <li>・やりたい役は最終的には本人が自分でまた選び取り、決断して決めるようにする。</li> <li>・周りの児童が無理強いをしたり、自分の意見を他の児童に押し付けたりしていたときは「役は本人が決めること」を徹底する。</li> </ul>
<div style="border: 1px solid red; padding: 5px;"> <p>○「関連性のないバラバラな役をどうつなげてストーリーだてをするか」という課題に向かうために、話し合いによる合意形成が必要となる。              ・うまくいかなくても、どれだけ向き合っているかを見る。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・進捗状況や児童の状態を見ながら、グループごとに休憩をとるよう、講師から声がけする。</li> </ul>

⑤ある程度ストーリーができたなら、動きながらシーンを創作する。

・話の結末は、事前には誰にも分からない。  
①どのように他者を受け止めるか  
②折り合いをどうつけるか  
③自分をどう表現できるか  
④合意形成ができるかを体験させる。

⑥ 1グループずつ、舞台上で発表する。

⑦ 講師、補助者、観ていた児童から感想等のコメント

3 ふりかえりとまとめ（10分）

創作したグループごとに、感想（やってみて面白かったところ、他のグループの発表を観て印象に残ったところ等）を話し合う。

4 おわりのあいさつ

・シーンの創作の仕方や稽古の進め方（セットを組む、登場する順番を決める、出ハケの位置やタイミングを決める、立ち位置や動線を整理する、演技のきっかけをつくる、誰が何の役をやっているかセリフで分かるようにする等）について具体的にアドバイスをする。

・誰が何の役をやっていたか、感想（すごかったところ、おもしろかったところ）を聞く。  
・講師からも観ていて感じたことを伝える。

・肯定的な表現で感じたことを伝える。  
⇒自己効力感へとつなぐ。

・講師が感じたこと（変化したこと、成長したところ、印象に残っていること、等）を伝える。

「演劇ワークショップ」を全ての小学校一年生で実施！  
 ～子どもたちに非認知能力(やり抜く力・自制心・協働性)を～  
 第2回 「何をやっているの？ あてっこゲーム」

① テープを貼って舞台づくり



○「お手伝いしてくれる人？」  
一つのものづくりをみんな  
で体験します。

○ファシリテーターの動きや  
表情を興味津々で観ます。

○「何をしていたの？」  
「どこで分かった？」  
「面白かったところは？」

② デモンストレーションと  
答え合わせ



③ グループでの話し合いと練習



○見ている人に伝わるように「動き」を考え  
ます。

○自分の考えとみんなの考えをすり合わせ  
ると、面白いアイデアが生まれることも…。



○「どうすれば伝わるかな？」  
何回も話し合っては、練習を繰り返します。

⑤ 答え合わせとフィードバック



○「答えを言いたい」というのは、「友だちと  
関わりたい」「友だちを分かりたい」という  
心の現れ。

○「答えを当ててもらえた」ことは、「自分た  
ちのことを分かってもらえた」ことであり、  
喜びも倍増！

★ファシリテーターが具体的な言葉で「褒め  
て」「認めて」「一緒に喜ぶ」ことで子ども  
たちは「自分は大切な存在なんだ」「自分は役  
に立っている」という思いを高めます。

④ グループごとに発表する



「緊張したけど、  
やってみたらよかった」

「相談しても決まら  
なかったけど、最後  
までやり抜いた」

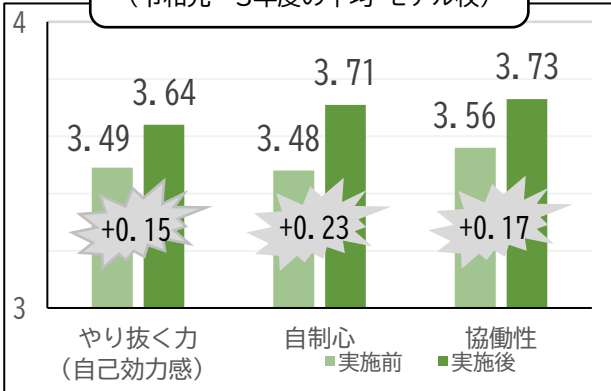
★大切なことは、うまく演じることよりも、子  
どもたちの豊かな発想や課題に向き合う姿勢。  
「いい失敗」をして、次の挑戦に活かすことも  
大切なこと。

※この取組の映像は豊岡市ホームページでご  
覧いただけます。

豊岡市 YouTube ▶ とよおか広報 YouTube  
▶ 2022 年度映像集

豊岡市の取組は効果があるの？ ～ 青山学院大学 荻宿俊文教授より ～

演劇WSにおける効果  
(令和元～3年度の平均 モデル校)



※ 児童アンケートによる効果測定 … 4点満点

演劇WSは効果がある

演劇WSにより「やり抜く力(自己効力感)」「自制心」「協働性」は高まっています。

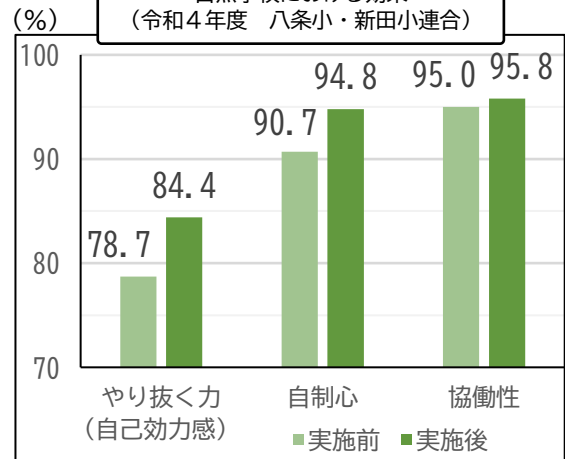
豊岡の取組は、上手な演者を育てる教育ではなく『仲間づくりのために、他者を理解する、考えをすり合わせて新しいアイデアを生み出す』ための取組です。

すべての授業、行事で高めることが大事！  
～非認知能力を高める視点に立った取組～

非認知能力を高めるためには、日々の授業や行事、家庭等で、「褒めて」「認めて」「一緒に喜ぶ」関わりが欠かせません。

演劇WSのアンケートを参考に、自然学校や運動会の成果を検証している学校もあります。

自然学校における効果  
(令和4年度 八条小・新田小連合)



豊岡市教育フォーラム「豊岡市における非認知能力向上の取組」

2022年  
8月開催

今、どのような力が求められているの？  
～ 芸術文化観光専門職大学 平田学長より～

《大学入試で求められる力》

「共通テスト(一次試験)」では、主に「知識や技能」が問われます。

「二次試験」では「筋道を立てて考える力」「自分で考えたことを表現する力」等が問われます。

「他者と力を合わせて課題を解決する力」を問う大学も出てきています。

子どもに関わる時に気を付けていることは？  
～ ファシリテーター わたなべ氏より～

「この子は〇〇な子」と決めつないで、一緒に活動する仲間として関わります。

集団の中であっても「この子は どうして〇〇するのか？」という一人一人の行動の理由を探します。

その子の「できる」ことを見つけ、「何ができているのか」「何をしようとしているのか」を考えて、一人一人と接します。

☆非認知能力を育てるには、家庭での関わりも重要になります。結果よりも、頑張っている姿を「褒めて」「認めて」「一緒に喜んで」みませんか？