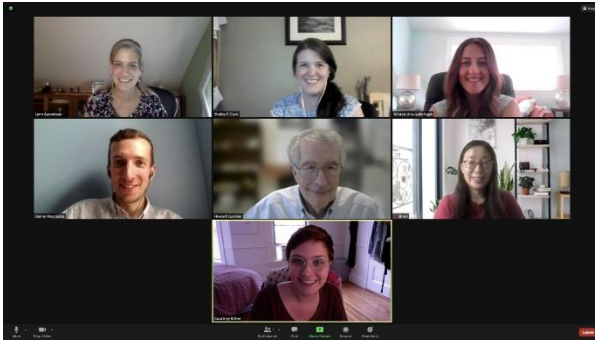


The Good Project Lesson Plans

Introduction



The Good Project Team, July 2021

1995年、社会科学の研究者グループが、急速な変化と技術進歩の時代において、個人がどのように good work を行うことができるのかについての研究を開始した。研究チームは10年以上にわたって、法律、医学、ジャーナリズム、演劇、遺伝学、慈善事業、ビジネス、幼稚園から高校までの教育、高等教育など、さまざまな分野の専門家と綿密なインタビューを行った。

様々な年齢やキャリア段階にある参加者

との対話の中で、研究チームは情報提供者に、形成に影響を与えたもの、信念や価値観、支援、障害、責任、倫理基準などについて考えてもらった。ハワード・ガードナー、ミハイル・チクセントミハイ、ウィリアム・デイモンが率いるこの研究チームの研究成果は、2冊の本、多くの記事、レポート、ブログで発表されている。Good work の本質に関するこの独創的な研究は、ハーバード大学教育大学院のプロジェクト・ゼロにある The Good Project の基礎となった。

Good work のフレームワークには3つの要素がある：

1. 卓越性：Good work とは、よく実行され、質の高いものである；
2. 倫理観：Good work は、社会的責任と、意思決定が自分自身や他者にどのような影響を与えるかに留意して行われる。
3. エンゲージメント：Good Work は、それを行う個人に目的と意味を与える。

われわれはこれらの資質を、Good work の「3つのE」と呼んでいる。

これら3つの要素は相互に絡み合っており、同等の重要性を持っているとわれわれは考えているが、ここで紹介するカリキュラムは、「善」の一般的な意味合いである倫理観と倫理的推論に焦点を当てることが多い。

The Good Project が始まって以来、good work を行おうとする人々や、それを育成しようとする人々にとって、新たな課題が浮上している。また、従来の労働者にとって代わりつつある新しいテクノロジーは、一般的な職場のジレンマに対処できないかもしれないし、適切でないかもしれない。全体として、専門職と職場の将来は不透明であり、卓越性、倫理観、エンゲージメントを現代の文脈で再検討する必要がある。

The Good Project Lesson Plans

もちろん、こうした傾向や不確実性は、現在働いている労働者だけでなく、いつか社会に出る若者たちにも大いに関係がある。今の学生たちが、自分の選んだ分野で役立つスキルを培うことは重要である。われわれの調査によると、若者たちは日常生活や仕事の中でジレンマに遭遇している。われわれは、こうした若者たちが将来の職場生活で、身近なジレンマとこれまでにないジレンマの両方に遭遇することを知っている。

しかし、急速に変化する社会に対して、どのように個人を訓練と教育により創り出すのがベストなのかは、依然として未解決の問題である。21世紀型スキル（批判的思考、創造性、コミュニケーションなど）の育成が求められているにもかかわらず、workに関する現在の教育経験は不十分である。一般に、中等教育や高等教育では、workの実際にはほとんど関心が向けられていない。The Project Zeroのチームが行った最近の調査によると、米国の大学生で、倫理的な問題について学ぶことが大学での経験の重要な一部であると認識している者はほとんどいない。さらに、職場に入ったときに、効果的な倫理研修プログラムの恩恵を受ける機会を持つ労働者はほとんどいない。つまり、現在の環境では、学生が現代社会に内在する曖昧さ、複雑さ、厳しい選択に取り組んだり、有意義で優れた倫理的な仕事を創造する方法について、自分自身の意見や信念と折り合いをつけたりする場がほとんどないのである。

確かに、生徒が人生で成功し、さらには開花するために必要な理解、徳、スキルを強化するのに役立つ、さまざまな人格教育プログラム、組織、枠組みが存在する。

(Examples include

The Leader in Me <https://www.leaderinme.org/>

The Partnership for 21st Century Skills <https://www.battelleforkids.org/networks/p21>
the CASEL framework <https://casel.org/> ,

and the Jubilee Centre's curricula in character virtues development.

<https://www.jubileecentre.ac.uk/>)

しかし、われわれのプログラムが他と一線を画しているのは、学生が目的をもって責任ある質の高い仕事をしようとする際に生じる課題や迷いに立ち向かうために必要なスキルや姿勢をどのように身につけるかに特に焦点を当てている点である。

現代の学生にとって、何を仕事とするかはそれ自体、複雑な問題である。通常、学業は学生の仕事と考えられているが、今日、多くの学生が課外活動に意義と目的を見出し、学校での平均的なwork以上に充実していることが多い。したがって、ここでは、学校でのwork（学業と課外活動）だけでなく、より伝統的なworkやインターンシップも含む、広い意味でのworkの定義を採用する。どのような領域であれ、学生には、自分の人生におけるgood

The Good Project Lesson Plans

work の機会に関連し、内省し、意味を創造し、目的を開発するための時間と指導が必要である。

このような問題意識から、われわれはここで紹介する高校生向けの授業プランを作成した。われわれのアプローチは、good work のあらゆる要素を探求するジレンマに学生をさらすことである。構成された会話と明確な方略を通じて教材に取り組むことで、学生たちは、自分にとって work とは何か、倫理的で、熱心で、優れた方法で work を追求するにはどうしたらよいかについて、自分自身の意見や信念を振り返る機会を得ることができる。これらの教材に取り組む学生は、将来の仕事生活において複雑な状況を切り抜けるのに役立つスキルと理解の獲得に有利になるはずである。

レッスンプランには、以下のような特徴がある：

- 包括的な到達目標と授業目標の設定により、学修していく順序性、授業と授業の関連性を検討及び調整した、組織的な教育を展開できる
- 評価の推奨：学生のパフォーマンスをどのように評価するのか、その評価方法を提供する
- 優先順位が分からず、難しい決断に直面する、現実の状況に着想を得たジレンマの設定
- リフレクションの活動：good work の概念（責任、価値観、個人的な意義など）をさらに探求するための、学生個人およびグループによる促し、ワークシート、練習問題を含む。

上記のように、これらのプランは高校生を念頭に作られているが、大学生もこれらの教材を利用することができるだろう。さらに、これらのページにあるジレンマの多くは、文脈上、典型的なアメリカの事例であることに注意することが重要である。われわれは、教育者がこれらの教材を年齢や文化的背景に合わせて使用することを奨励する。また、学生と教師の2者面談から、利害関係者のコミュニティ全体を巻き込んだ、ミッション主導型の取り組みまで、さまざまな規模での実施が可能である。

Good Work のカリキュラムを本格的に実施する方法については、本カリキュラム巻末の付録 A「全校イニシアチブを確立する：ガイドラインと活動」を参照いただきたい。

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232ccdc227b9c/t/64d3b38af535f31464d9632f/1691595658964/Appendix+A.pdf>

このカリキュラムは、対面での指導と学習を念頭に設計されている。教材の一部または全部をオンラインで使用する場合は、その環境にあわせて方法を検討する必要がある。

The Good Project Lesson Plans

まとめると、学生が複雑な社会と対峙できるような倫理的推論のスキルと目的意識を身につけることができるようになることがわれわれの願いである。われわれは、学生たちが、さまざまな人生の場面で倫理観、卓越性、エンゲージメントの問題が生じたときに、その問題を認識の上、深く考えるとともに、学んだ習慣やレパートリーに基づいて対応策や適切な行動計画を策定、実践をすることを願っている。そのような学生たちは、個々の成長と good work の実践が、繁栄する社会に貢献することになることを最終的には認識するようになるはずである。

■先生方へ

過去数年間、学生や大人と一緒に Good Work Toolkit を使用してきた中で、ジレンマが非常に魅力的なため、グループ学習では、しばしばそのストーリーについて詳しく議論したがることに気づいた。このような盛り上がりは歓迎すべきことであり、有益なことであるが、各レッスンは特定の目的を念頭に置いてデザインされていることも指摘しておきたい（目標と評価の項目に記載）。各レッスンに臨む際、会話を軌道に乗せ、レッスンの目標に一致させるため、これらのレッスン特定の目標を念頭に置くことをお勧めする。

The Good Project Lesson Plans

ACKNOWLEDGEMENTS

The Good Project のレッスンプランと関連資料の作成には、ジョン・テンブルトン財団とアルゴシー財団の資金支援を受けている。

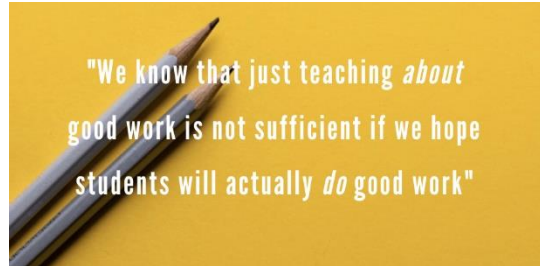
The Good Project はまた、ソール・ザエンツ慈善財団、エンデバー財団、さらに匿名の資金提供者からも支援を受けている。

多大なご支援にお礼申し上げます。

The Good Project Lesson Plans

OVERVIEW

これらのレッスンプランは、われわれ自身が以前のバージョンの教材を教育関係者や学生に使用した経験や、人間の学習と発達に関する研究に基づいて設計されている。われわれは、学生が実際に Good Work をすることを望むのであれば、Good Work について教えるだけでは不十分であることを知っている。



以下のレッスンプランは、学生が優れた、倫理的で、魅力的な good work をする能力を身につけることができるよう、デザインされている。このカリキュラムは、われわれの社会における good work の重要性を理解する上で、以下の、コアとなる一連の質問を通して学びが展開される：

- 自身は good work をどのように定義するか？他の人はどのように定義しているのか？
- Good work をするためには何が必要か？
- 自身の good work の判断基準は何か？
- Good work に対するプロの基準とは何か、そしてそれは自身の学生生活や社会人としての生活とどのように関係しているのか？
- Good work をすることを難しくする要因にはどのようなものがあるか？このような課題に対して、どのような心構えができるか？
- 自分が所属する地域社会や職場は、どのようにして good work を支援できるのか？
- なぜ good work は社会にとって重要なのか？

学生が good work を遂行できるよう励まし、サポートするため、レッスンプランのユニットには4つの主要な学習目標を定めている：

ユニット 1. 学生たちは、卓越性、倫理観、エンゲージメントによって定義される good work という言葉を理解する。

ユニット 2. 学生は、他者や社会的ジレンマ、個人的な内省の促しを通して、内省の習慣を身につける。

ユニット 3. work に対する自身の価値観や信念を明確にする。

ユニット 4. 将来 good work をするための主体的な方略を身につける。

The Good Project Lesson Plans

上記の原則，質問，学習目標は，以下のレッスンプランのデザインと構成に反映されている。

すべてのレッスンプランは、45 分の授業時間に収まるように設計されている（各所に時間に関する提案を参照）。しかし，レッスンプランは柔軟性があり，個々のニーズに合わせてレッスンのタイミングを調整することは，各教育者に任されている。

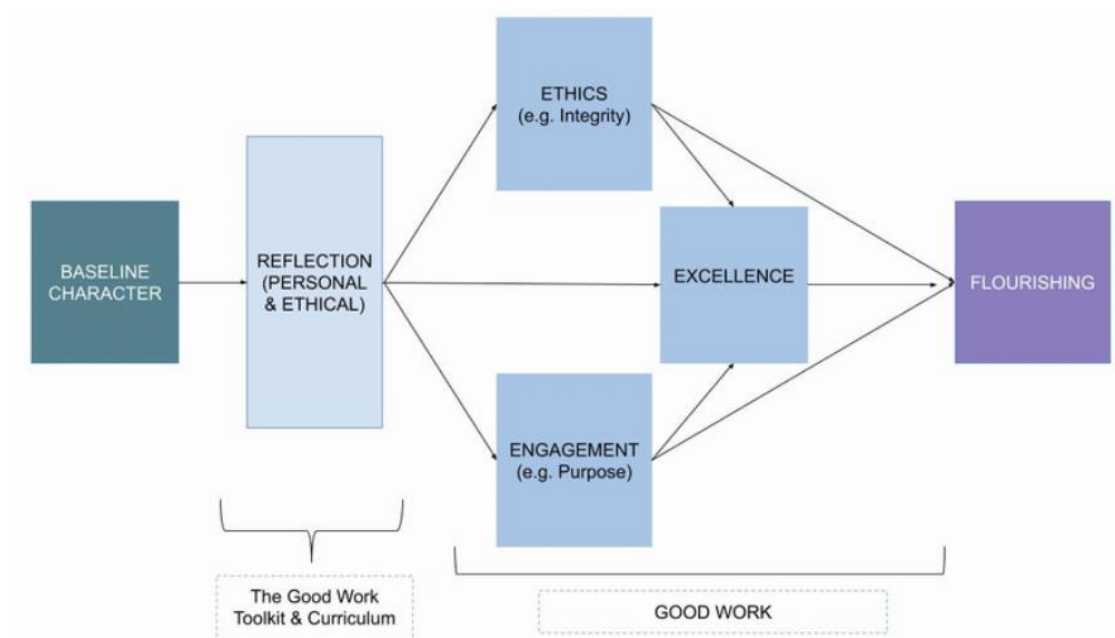
The Good Project Lesson Plans

THEORY OF CHANGE

このカリキュラムは中等教育の学生を対象に作成されたものであり、特に "good worker" になるための内省的方略の開発に重点を置いている。

このカリキュラムは、学生が（前提知識・経験等がない）まっさらな状態で授業に臨むことを前提としていない。各学生独自の学習・正負の成功体験等を基礎としている。教育実践内容自体もまっさらな状態ではない。人格の成長は、さまざまな環境、発達、文脈に沿った経験の中で、また相互作用の中で行われるものである。このことを考えると、Good Work のカリキュラムが学生にどのような影響を与えるかは、学生がすでに自身の行動パターンや性格を知った上で、授業に臨むこと、また学生一人ひとりの学習や行動の文脈は微妙に異なる可能性があることを前提としている。われわれはこのことを、下図の「baseline character box」で表現している。

このカリキュラムにおける、効果的な学びの方法は、good work の要素（倫理的で、熱心で、優れた worker になるにはどうすればよいか）について、倫理的推論をしながら、自身で内省することである。good work をするための習慣やスキルを身につけるためには、内省的活動が最も重要であると考えからだ。われわれはこのことを、下図の reflection (personal & ethical) box で表現している。



The Good Project Lesson Plans

このカリキュラムの第一の目標は、学生が good work の意味を理解し、good worker としての習慣、技能、強みとしての徳性を身につけることである。work に関連した状況を常に内省することで、学生は道徳的習慣を形成し、将来の倫理的ジレンマに敏感となり、適切に行動し、その方法を学ぶ意欲を持つようになる。同様に、自分の価値観について自身で内省することは、長期的な目的を持ったキャリア意識を形成する助けとなる。このことから、上記のモデルでは、内省的活動が倫理観とエンゲージメントに直接つながることを表している。倫理的な work と熱心な（目的をもった）work の両方が、優れた（質の高い）work を生み出すことに関連しているため、このモデルでは、倫理観とエンゲージメント両者、8 が卓越性につながる要因として示している。

最後に、人格の多くの要素は、ポジティブメンタルヘルス、幸福感や生活満足度、積極的に社会との関係をもつことといった flourishing の内容を含む、ポジティブな人生の結果と関連している。従って、社会人生活においてポジティブな人生の結果をもたらす倫理観、エンゲージメント、卓越性は、モデルの最後のピースである flourishing と結びついている。われわれは、このカリキュラムに取り組む学生たちが、内省し、問題と向き合い、good worker として行動する意欲を高め、最終的に豊かな人生を実現することを期待している。

The Good Project Lesson Plans

STUDENT “GOOD WORK” PORTFOLIOS

Charlotte Danielson and Leslie Abrutyn, *An Introduction to Using Portfolios in Classroom*
<https://eric.ed.gov/?id=ED415236> (ASCD, 1997)を参照。

Good work プログラムの一環として、教育者は学生にポートフォリオを作成させることを推奨する。学生は資料を集め、それを振り返る。教育者はその資料から理解度や成果を評価する。

ポートフォリオとは、学生の作品を意図的に集めたものである。ポートフォリオには、その目的や内容に応じて、さまざまな形態がある。ポートフォリオの主な種類には次のようなものがある：

- ワーキング・ポートフォリオ：現在進行中の作品と完成した作品の両方を含む。
- 展示用ポートフォリオ：学生の最高の作品や最も模範的な作品を展示するために作成されたもので、学生や教育者の成長や優秀さを示す役割を果たす。
- 評価用ポートフォリオ：学習目標に関連した作品から構成され、学生が一定の成果を達成したかどうかを判断する手段となる。

The Good Work student portfolio generated by participation in this program should include:

1. All journal entries and other written reflections.
2. All completed worksheets.
3. Any completed at-home or out-of-class assignments.
4. Notes from class activities.
5. A metacognitive artifact, in which students review their portfolio at the conclusion of the program and reflect on their personal learning journey (this can take the form of a written reflection, a concept map, a video, etc.).
6. Any other material that a student may feel is tied to or is a representation of their understanding of “good work” (e.g., images, objects, etc.).

Good work ポートフォリオは、フォルダー、ノート、デジタル・レポジトリなど、教育者や参加者にとって都合のよい形にすることができる。

The Good Project Lesson Plans

EXAMPLE ELECTRONIC PORFOLIO SITES

電子ポートフォリオサイト

Padlet: <https://padlet.com/dashboard>

Google Jamboard: <https://jamboard.google.com/>

Collaboard: <https://www.collaboard.app/use-cases/creativity>

Microsoft Whiteboard:

<https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-365/microsoft-whiteboard/digital-whiteboard-app>

Bulb: <https://my.bulbapp.com/pricing/>

Google Sites: <https://sites.google.com>

Trello: <https://trello.com/en>

Miro: <https://miro.com>

学生がプログラムの学習目標を達成したかどうかを評価するために、教育者は提供されたルーブリックを使用する。このようなポートフォリオ資料の評価は、学生がコメントに対して内省し、そこから学ぶことができるように、プログラムを通して定期的にチェックをする必要がある。各ユニットの終了後、または少なくとも一連のレッスンの終了後に学生に確認することを推奨する。

高次の理解が見られる分野や、まだ改善の余地がある分野について、フィードバックを提供する必要がある。フィードバックは、教師またはその同僚が行うことができる。

したがって、good work ポートフォリオによる学びは流動性がある。それは同時に、『成長の記録－振り返り（学習を強化）－評価－フィードバック』のループを奨励するものである。

USING THE GOOD WORK PORTFOLIO FOR ASSESSMENT

good work ポートフォリオとその使用方法についての理解を深めるために、教育者が学生の学習を評価する方法として、good work ポートフォリオをどのように使用するか、以下その具体例を示す：

good work カリキュラムには4つの学習ユニットがある。各レッスンには、生徒の good work ポートフォリオに記録が必要な、様々な練習や課題が含まれる。ポートフォリオの課題のチェックリストは、ナビゲーションメニューにある。

The Good Project Lesson Plans

各ユニットの終わりに、学生は good work ポートフォリオで自分の課題を確認し、そのユニットでの学習の自己評価をする必要がある。自己評価のテンプレートは、4つのユニットの最終レッスンで利用できる。単元での学習については、「以前は〇〇と考えていたが、今は〇〇と考えている」という思考ルーチン（思考を評価し、可視化）を行うよう、学生に求める。あるいは、学生の自己評価を促すために、

- <https://resources.depaul.edu/teaching-commons/teaching-guides/learning-activities/Pages/activities-for-metacognition.aspx>

や

- <https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/metacognition/>にあるリソースのいくつかを利用することも検討する。学生の振り返りには、授業目標をどのように達成したかを記述する。

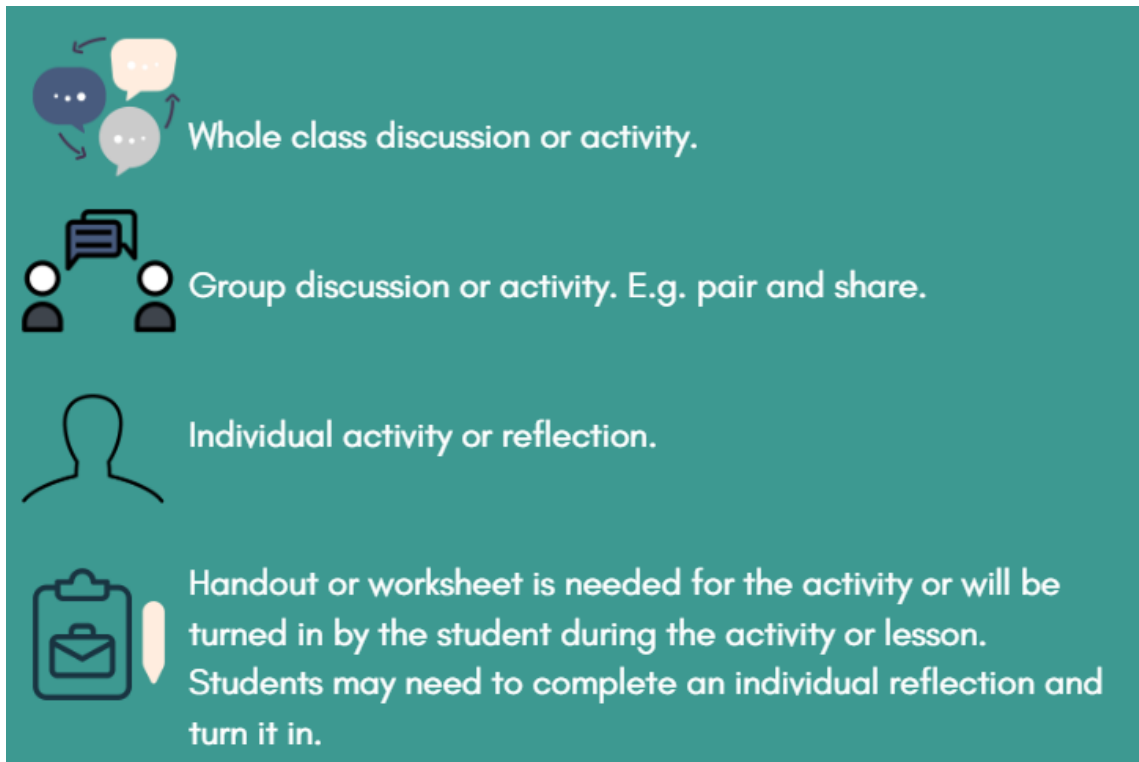
学生が単元の自己評価を終えた後、教育者はこちらで提供する、（パフォーマンスに関する）単一のルーブリック (<https://www.thegoodproject.org/unit-rubrics>) を使って、学生が単元の学習目標を達成したか、さらに高次の学習目標を達成したかを評価することができる。各ルーブリックには、4つの基準が含まれている。この単一のルーブリックの使用に関する詳細は、こちら (<https://www.cultofpedagogy.com/single-point-rubric/>) を参照してほしい。(ルーブリックの右側には、生徒が基準より高次のパフォーマンスについて記入する。ルーブリックの左側には、基準達成に必要な改善点を書く)。


われわれは、このような能力を数字で容易に還元することはできないと考えているため、成績評価 GPA は推奨していない。


The Good Project Lesson Plans


SYMBOLS KEY


レッスンプラン全体を通して、各レッスンプランの側面に視覚的シンボルを配置している。これは、教師がレッスンの流れを "一目で" 確認できるようにするための視覚的なガイドである。以下に、各シンボルの意味を説明する。



 Whole class discussion or activity.

 Group discussion or activity. E.g. pair and share.

 Individual activity or reflection.

 Handout or worksheet is needed for the activity or will be turned in by the student during the activity or lesson. Students may need to complete an individual reflection and turn it in.

3つの引用の吹き出しが円形に配置され、それぞれの間に矢印があるシンボルは、クラス全体での話し合いや活動を意味する。頭の上に引用の吹き出しがある2人のシンボルは、グループでの話し合いや活動を意味する（例：ペアになって分かち合う）。一人のシンボルは、個人的活動や内省を意味する。クリップボードと鉛筆が描かれた記号は、アクティビティにプリントやワークシートが必要であること、またはアクティビティやレッスン中に学生が提出する必要があることを意味します。学生は、各自の振り返りを記入し、提出する必要があるかもしれない。

The Good Project Lesson Plans

UNIT RUBRICS

ユニット 1 からユニット 4 までの教師用シングルポイント・ルーブリックは下記から入手できます。また、グッド・プロジェクトの中核となるコンセプトの学習推奨ルーブリックも以下に掲載されています。

The Good Project Lesson Plans

LESSON 1.1

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、卓越性、倫理観、エンゲージメントによって定義される Good Work を理解する。

LESSON GOAL

学生は、The Good Project のレッスンプランの目的を理解し、思考ルーチンを通して自己を振り返る練習を始める。

ASSESSMENT

学生のディスカッションや質問は、なぜ The Good Project のレッスンプランが学生に教えられているのかについての理解を示すものとなる。学生が疑問や不安、戸惑いを感じていないどうかを判断するために、Exit Ticket を確認することができる。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- Good Work Portfolio Checklist
- Introductory Class Exit Ticket

RESOURCES

- **An Introduction to The Good Project Lesson Plans**

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/645a89598e5de05a0b900c56/1683655001683/Intro+to+GP+Lesson+Plans.pdf>

- **Introductory Class Exit Ticket**

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/645acd788441876bdb2be059/1683672440727/Exit+Ticket+New+1.1.pdf>

- **Unit 1, 2, 3, and 4 Rubrics**

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/646bcc4cafaf15281de07700/1684786252948/GPLP+Unit+Rubrics.pdf>

- **Good Work Portfolio Checklist**

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/645aca4431816b0f6023614d/1683671620281/Portfolio+Checklist+Unit+1.pdf>

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. Opening: Why are we learning about “good work?” [10 minutes]

- 配布資料「An Introduction to Good Project Lesson Plan」を学生と共有する（または、クラスのプロジェクトンスクリーンで提示する）。



The Good Project Lesson Plans

- 配布されたプリントをクラス全員で読み、途中で学生が質問できるようにする。



– MAKE IT YOUR OWN

スケジュール、本授業で期待する到達目標、規範は各自のものである。

2. Practice a thinking routine: Think, Pair, Share [10 minutes]



- クラスを2人1組のペアに分ける。
- これから5分間、2人1組になって次の質問に答えることを生徒に説明する：
 - 自己省察とは何ですか？
 - なぜ自己省察が重要なのですか？
- 活動後、自分の考えを話すのではなく、相手の考えを説明するよう、学生に説明する。
- クラスで5分間、集まって意見を出し合う。その際、自分の考えではなく、パートナーの考えを共有するよう、学生に指示する。

3. Portfolio and Rubrics [10 minutes]



- Good Work ポートフォリオが何に使われるかを生徒に説明する：
 - Good Work ポートフォリオは、授業や課題、その他自分の考えを示すものを集め、一か所にまとめておく場所である。各ユニットの終わりに、教育者と一緒にポートフォリオを見直し、あなたの work や考え方がどのように進化しているかを評価する。
 - Good Work ポートフォリオは、ハードコピー（フォルダ、バインダー、ノートなど）でも、電子的（Google ドライブや SharePoint フォルダなど）でも、教育者と学生にとって都合のよい形であれば何でも構わない。
- Good Work ポートフォリオに含めるべきもののリストを生徒と共有する。
 1. すべての日誌エントリとその他の振り返り記録
 2. 記入済みのワークシート
 3. 完了したすべての課題
 4. クラス活動のメモ
 5. プログラム終了時に学生が自分のポートフォリオを見て、学習の履歴を振り返るメタ認知的経験の成果物（大福帳、コンセプトマップ、ビデオなど）。
 6. その他、学生が good work を理解するために必要なもの（画像、オブジェなど）。

The Good Project Lesson Plans

- 次に、Good work “Portfolio Checklist”を学生と共有する。

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/645aca4431816b0f6023614d/1683671620281/Portfolio+Checklist+Unit+1.pdf>

このチェックリストには、ポートフォリオに収集することが期待されるすべての活動が含まれている。各学生は、チェックリストを完成した課題と同じフォルダに保存し、リストを参照したり、不足している課題をメモできるようにしたりする。

- 最後に、4単元のルーブリック評価表を生徒と共有する。

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/646bcc4cafaf15281de07700/1684786252948/GPLP+Unit+Rubrics.pdf>

学生には、ルーブリック評価表を Good Work ポートフォリオに保管し、単元終了後の自己省察の際に参照することを説明する。

4. Set classroom expectations and norms [10 minutes]

- どのように授業を組み込んでいくかを学生に説明する。この説明には、コーネル大学のティーチング・イノベーション・センターによるガイド



<https://teaching.cornell.edu/resource/getting-started-establishing-ground-rules>が参考になる。また、このような授業を行った教育者の具体例を以下紹介する。

– MAKE IT VISUAL

「焦点を絞った話し合いに生徒を参加させるため、パワーポイントを使用した。これは最初の発話場面なので、彼らの注意を引くために、視覚的な学習ツールがあったほうが良いと考えたためである」

– TRANSLANGUAGING

「ヘリテージ・スピーカーのスペイン語クラスを担当、学生たちは英語とスペイン語を学んでいる。私は生徒たちが両方の言語でコミュニケーション（読み、書き、話し合い、報告）できるようにしている」

– WELLNESS CHECK

「私のクラスでは、学生が挙手しなくても自分の調子がわかるよう、各生徒に1枚、ヘルプカードを作成した。導入前は、支援を求めるのを嫌がる学生もいた。これは、どの学年でも使える」

- 学生への期待を共有する。これは、すでに作成したリストをスクリーンに映し出してクラスで共有することもできる。また、リアルタイムでボードに書き出すことも可能である。そのほか、以下のようなアイデアがある：

- 学生の参加に対する期待（クラスでの討論に参加することなど）
- 尊重した話し合い（異なる意見を持つ者同士が関わる機会があるが、相違点はどのように扱われるのか？）
- 出席、遅刻、課題への取り組み、課題取組状況など、本授業で期待されるロジス

The Good Project Lesson Plans

ティクス (⇒一元管理の内容)。

- クラス討論の一環として、このリストに追加するよう学生に呼びかける。
- 次の授業前に、このリストをまとめ、学生と共有し、明確な質問ができるようにする。

5. Closing – Get the gist with the thinking routine Sentence-Phrase-Word

[5 minutes]



- 学生たちに、思考ルーチン Sentence-Phrase-Word を行うことを説明する
- 学生に“Introductory Class Exit Ticket”を記入してもらう
- このプリントを回収し、授業の理解度を評価する

次の授業の開始時にこのプリントを生徒に返却し、Good Work ポートフォリオに追加できるようにする。

この授業は、コロンビアのボゴタにある *Saint George's School* の教育者である *Katerine Hurtatiz Espinosa* が考えた (授業の) 導入の授業を基にしている。*The Good Project* は、授業内容を共有してくれた *Katerine* に感謝している。

The Good Project Lesson Plans

LESSON 1.2

KEY LESSON

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、卓越性、倫理観、エンゲージメントによって定義される Good Work を理解する。

LESSON GOAL

学生たちは、自分たちが Good Worker だと思ふ人物の例について話し合い、その人物の資質に共通の特徴がないかを探しながら、Good Worker についての自身の考えを深める。

ASSESSMENT

学生のディスカッションや質問は、なぜ The Good Project のレッスンプランが学生に教えられているのかについての理解を示すものとなる。学生が疑問や不安、戸惑いを感じていないどうかを判断するために、Exit Ticket を確認することができる。

学生は、Good Worker の資質を掘り下げながら、記録する。グループ討論での他の学生の意見は、自身の理解度を判断する上で参考にすることができる。Exit Ticket には、学生がグループ討論から抽出した資質を記入、表示する。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- Qualities of a Good Worker Reflection Notes
- Exit Ticket

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64d3e085cfc33c11b43e827e/1691607173908/Exit+Ticket+New+1.2.pdf>

RESOURCES

- Digital whiteboard
- Paper or devices

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. Opener: Revisiting Norms [5 minutes].

- プレレッスンで決めた授業のルールを学生に確認させる。授業のルールを表示し、音読する。
- 学生たちに、何を追加または変更すべきか、考えさせ、その後、何か考えがあるかどうかを尋ねる。

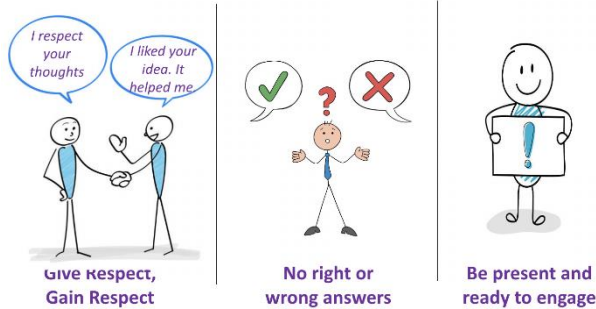


The Good Project Lesson Plans

- 一緒に探究と考察を始める準備ができたことを学生に伝える。

Agreements in 'Good Work' Classroom

Discussions in the 'Good Work' Classroom can involve engaging in difficult conversations and being vulnerable. Be assured by these AGREEMENTS which we should all follow.



From Meenakshi Iyer at Podar Education Network

EL EDUCATION : CLASSROOM NORM SETTING

<https://eleducation.org/resources/collaborative-culture-norms>

2. An Example “Good Worker” [10 minutes].

- 学生に Good Work の模範となる人物を思い浮かべるよう指示する。
学生は各人で模範となる人物を選定できる。
- その人物は、生徒が個人的に知っている人物（例：家族、友人、地域の人）でも、有名な人物（例：有名人、スポーツ選手、歴史上の人物）でも構わない。また、実在の人物でも架空の人物でも構わない。
- 学生には、Work は有給である必要はなく、その人が携わっているものであれば何でもよいことを伝える（例えば、有給の仕事、ボランティアの仕事、趣味でやっている仕事、家庭での仕事、活動家としての仕事など）。
- 注意： Good Work の定義を生徒に尋ねることは勧めない。この活動の一部は、Good Work の意味に対する生徒自身の先入観を解きほぐすことである。
- 模範となる人物を念頭に置き、学生に、以下のプロンプトを使用して、その人物について1～2段落の考察を書くよう求める。
- その人はどんな人ですか？
- その人はどのような仕事をしているか。
- なぜその人は Good Work の模範となるのか？
- 必要であれば、学生がこの課題を理解できるように、あなた自身の Good Worker の例を一つ挙げて、この活動のモデルを提示する。
- 生徒がリフレクションを終えたら、その中で、Good Worker である人の資質を際立た



The Good Project Lesson Plans

せる言葉やフレーズに丸を付けさせる。(例えば「勤勉」, 「思慮深い」, 「親切」などの形容詞)

– DECONSTRUCTING TERMS

「レッスンは少し違った形で始めた。まず, "Good "と "Work "という言葉をつ解した。これによって, 次の課題である「Good Work の模範となる人物を特定する」ための準備が整った。その後のディスカッションの多くはスムーズに進んだ。

– CONNECT TO STUDENT'S LIVES

「この授業は, 生徒が知っているロールモデルをもとに Good Work という概念に親しんでもらうのによかったと思う。学生たちがロールモデルについて書くときに感情が湧き上がっていた上に, 親や兄弟といった身内に憧れる生徒がいることを確認できた。

3. Turn-and-Talk [5 minutes].

- 学生が仲間に, Good Worker の例について話し合う。書いた考察を互いに共有する。
- 学生たちに, 自分の視点が相手と同じであったり, 異なっていたりする部分に注意するよう指示する。



4. Full-Group Brainstorm [20 minutes].

- 時間が許せば, 1人か2人の学生に, クラス全員の前で自分の模範例について話してくれないか, 促す。
- 教室の中やデジタル上に, 学生の Good Work の描写を集めることができるスペースを作る。学生たちに, Good Worker を特徴が表れていると思われる描写や形容詞の投稿を求める。
 - 例: "誠実", "先見の明がある", "思いやりがある", "創造的" など
 - 少なくとも12個の資質のリストができるまで続ける。
- Good Worker の資質のリストをみんなで見ながら, 一般的なテーマについて話し合う。
 - 互いに類似していると思われる資質をまとめてみる。
 - 学生が意見を異にしそうな部分は強調する。
- 次回のレッスンの最初に, このリストを改めて確認することを学生に伝える。



– STUDENT ENGAGEMENT

「学生の多くが積極的に参加する, 活気ある授業だった。内気な生徒がディスカッションに参加しているのを見たときは嬉しかった。彼らは, 自分の回答が批判されることはないと言って, 非常に喜んでいて, (問いについて正解も不正解もない)」

The Good Project Lesson Plans

4. Exit Ticket [5 minutes].

Exit Ticket 1.2

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64d3e085cfc33c11b43e827e/1691607173908/Exit+Ticket+New+1.2.pdf>

- 質問 「本日の活動で選んだ Good Worker で最も心に響いた Worker は誰か、また特徴を自身の人生でどのようにどのような特徴に着目したか？また、その特徴をどのように自分の人生に取り入れてみたいか？
- リフレクションは、Good Work ポートフォリオに保管する。

The Good Project Lesson Plans

LESSON 1.3

KEY LESSON

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、卓越性、倫理観、エンゲージメントによって定義される Good Work を理解する。

LESSON GOAL

学生たちは Good Work のフレームワークの3つの要素、すなわち卓越性、倫理観、エンゲージメントについて学ぶ。これらの要素について、情緒的な意味や細かな意味から定義できるようになる。

ASSESSMENT

学生はクラスで3つの Es についてディスカッションを行う。ディスカッションの様子は、学生の理解度を判断するために使用する。学生が Good Work の意味について考えを深めることができたかどうかは、Exit tickets で確認する。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- Exit Ticket

https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64d3e322095fd76d7256f686/1691607842986/_Exit+Ticket+New+1.3.pdf

RESOURCES

- 3 Es Video

<https://www.youtube.com/watch?v=MLNqvhQUGPU>

TOTAL TIME

45 minutes

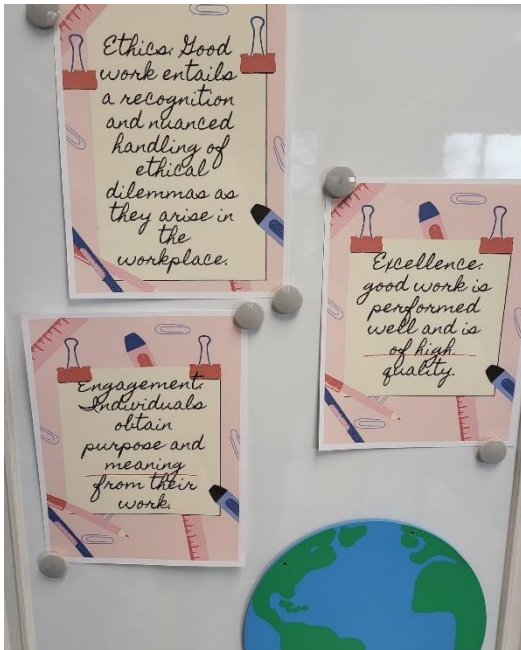
INSTRUCTIONS

1. Revisiting “Good Worker” Qualities [5 minutes].

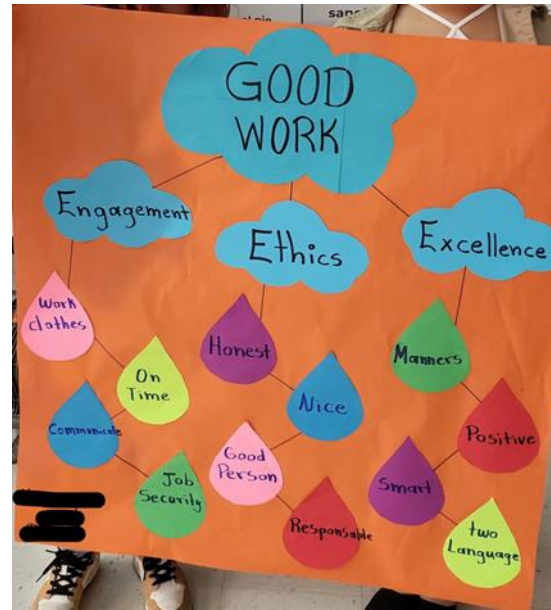
- 学生たちに、前回学んだ Good Worker の資質を思い出させる。
- 資質のリストに目を通し、簡単に話し合う。



The Good Project Lesson Plans




From Peggy Dunstan at Mountain View High School in Virginia




From Peggy Dunstan at Mountain View High School in Virginia

2. The 3 Es [10 minutes].

- Good Work の 3Es (卓越性, 倫理観, エンゲージメント) を紹介する :
これにはいくつかの方法がある。
- The Good Project のウェブサイトにある 3Es のビデオを見る。
<https://www.youtube.com/watch?v=MLNqvhQUGPU>
- フレームワークのビジュアルを表示し, 3つの部分について話すのもよい。
- 学生にこれらの言葉の意味を尋ね, Good Project が提供した定義と似たような用語の定義をクラウドソーシングするのもよいでしょう。
- 学生が 3Es のそれぞれの意味を理解していることを確認する。明確な説明や質問を求める。(このとき, 倫理観のような複雑な用語については, ある程度深く掘り下げる必要があるかもしれない)。

3. Categorizing the Qualities [20 minutes].

- 目に見える, 物理的またはデジタルなスペースに, 3Es (卓越性, 倫理観, エンゲージメント) ごとに1つずつ, 3つの列を持つチャートを作成する。

The Good Project Lesson Plans

EXAMPLE CHART:

Excellence	Ethics	Engagement
(insert descriptor)	(insert descriptor)	(insert descriptor)
(insert descriptor)	(insert descriptor)	(insert descriptor)
(insert descriptor)	(insert descriptor)	(insert descriptor)

- 学生に、前回の授業で作成した「Good Worker の資質」に目を通すよう指示する。それぞれの資質を、3Es の列の 1 つ（またはそれ以上）の下に置くことで、資質を分類してみるように指示する。（時間が許せば分科会で、また希望があればクラス全体で、この作業をさせることも検討する）。
- ある単語が 1 つの列に属するのか、それとも別の列に属するのかを判断するのが難しい場合は、その理由を話し合う。グループとして、その単語が複数の欄に記載されるべきかどうかを決定する。
- 3Es とは無関係と思われる性質がある場合、そのための新しい包括的なカテゴリや特別な列を作るとよい。
- 注意：学生には、3Es を今後の枠組みとして使用することを明確にするが、この活動の中で、3Es の自分なりの解釈や枠組みへの追加を探求できるようにする。

4. Wrap up by discussing the way that the 3 Es are intertwined with one another. [5 minutes]

- 卓越性、倫理観、エンゲージメントは、Good Work の実践において相互に関連していることを指摘する。
- あなたが分類した資質や記述項目が、分野を横断したり、意見の相違を引き起こしたりする可能性がある部分とその理由を指摘する。
- 3Es がどのように相互に作用し、支え合っているかを説明する：強い倫理観があれば、より優れた Work をすることができるかもしれない。Work に従事していると感じられれば、モチベーションを維持し、より倫理的で優れた Work をするようになるかもしれない。



5. Exit Ticket [5 minutes].

https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64d3e322095fd76d7256f686/1691607842986/_Exit+Ticket+New+1.3.pdf

- 思考ルーチンを完成させる 「以前は Good Work とは...とを考えていたが、今は...と思う」
- リフレクションの文章は、Good Work ポートフォリオに保管する。

The Good Project Lesson Plans

LESSON 1.4

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、卓越性、倫理観、エンゲージメントによって定義される Good Work を理解する。

LESSON GOAL

学生は、Work のさまざまな状況、文脈において、3Es を実践してみる。

ASSESSMENT

学生は、さまざまな職業的背景における Good Work の現れについて、2つのワークシートと Exit Ticket を完成させる。これら3つの成果物は理解度を確認し、評価することができる。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- **What is Good Work? Handout**

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64d51bb9c9c47d6256b268f9/1691687865848/What+is+Good+Work.pdf>

- **Exit Ticket**

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64d51c3cb02f11373c3be89a/1691687996243/Exit+Ticket+New+1.4.pdf>

RESOURCES

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. Introduction: The Three Es Reminder [5 minutes].

- 前回の授業で作成した、3Es のチャートで分類された Good Worker の資質を表示して、学生の記憶を呼び覚ます。学生が「卓越性」、「倫理観」、「エンゲージメント」の意味を改めて思い出すようにする。
- 配布資料「An Introduction to Good Project Lesson Plan」を学生と共有する（または、プロジェクターで提示する）。
- 配布された資料をクラス全員で読み、途中で学生が質問できるようにする。



2. What is Good Work? An Introduction to the Concept [15 minutes].


- 生徒に What is Good Work? Handout を配布し、5分間、各自で記入させる。このワークシートに正解・不正解はない。
- 学生を 2〜3 人のグループに分け、10分間お互いの答えについて討論させる。学生は、



The Good Project Lesson Plans

意見の食い違う部分に注意を払い、議論する必要がある。また、3Esを使用して、自分の答えが正当である根拠を示すことも求められる。

3. Lead a full-class debrief of the worksheet [5 minutes].

- 以下のディスカッション・クエスチョンを1つ以上用いて、クラス全体で振り返る。
- Good Work の質は、それぞれの役割によってどのように異なるか？
- 卓越性、倫理観、エンゲージメントに対するあなたの見方や理解は、各項目の回答とどのように関連しているか？
- ワークシートを Good Work ポートフォリオに追加する。

– ENGAGING DISCUSSION

「学生の多くが積極的に参加する活気ある授業だった。内気な学生がディスカッションに参加してくれたのは嬉しかった。彼らは、自分の回答について批判されることはない（問いについて、正解も不正解もない）」

– NO ONE RIGHT WAY

「あるクラスではグループワークを、別のクラスでは各自に黙々と問題を解いてもらった。学生が興味を持ってくれれば、どちらの方法でもうまくいくと思う。今でも2つのグループで、それぞれの授業実践方法で、同じ内容の授業をしている。」

4. Good Work on the Job [15 minutes].

<https://www.thegoodproject.org/activities-database-blog/2023/5/11/good-work-on-the-job>



- 学生に、いつかやってみたい仕事や職業を選ばせる。
- 学生には、その仕事について、次の質問をし、文章を書かせるか、視覚的に表現させる。
 - 就きたい仕事は何か。
 - その仕事に就いている人は、(日常) どのような仕事をしているか？
 - この仕事における Good Work とはどのようなものだと思うか？
- この練習問題を Good Work ポートフォリオに追加する。

5. Exit Ticket [5 minutes].

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64d51c3cb02f11373c3be89a/1691687996243/Exit+Ticket+New+1.4.pdf>

The Good Project Lesson Plans

- 質問する：「あなたにとって Good Work とはどのようなものか？」
- リフレクションの文章は、Good Work ポートフォリオに保管する。

Possible Enrichments

- 学生に「“Who Does Good Work?” handout」へ記入させる。
- この活動により、学生は 3Es の背景を理解した上で、Good Work をする人の名前を挙げるができる。学生はその中から 3 人を選び、なぜその人が Good Work を特に体現できているのか説明をする。
- このワークシートは、Good Work ポートフォリオに保管する。

The Good Project Lesson Plans

LESSON 1.5

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、卓越性、倫理観、エンゲージメントによって定義される Good Work を理解する。

LESSON GOAL

学生たちはジレンマの要素を探り、理解する。

ASSESSMENT

学生は、ジレンマを理解したことをレフレクションの中で記録する。グループ討論の様子・印象は、学生の理解度の判断に使用できる。Exit tickets には、学生が会話から抽出したジレンマに対する考えが表れる。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- “Is this a Dilemma?” Worksheet

<https://www.thegoodproject.org/activities-database-blog/2023/5/4/is-this-a-dilemma>

- Exit Ticket

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64e4efd03ff5a55f82bf431f/1692725200311/Exit+Ticket+New+1.5.pdf>

RESOURCES

- Digital whiteboard
- Paper or devices
- “3 Elements of a Dilemma” Worksheet

<https://www.thegoodproject.org/activities-database-blog/2023/5/4/3-parts-of-a-dilemma>

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. Opener: Turn & Talk [5 minutes].

- 学生に、隣の人とお互い向き合ってもらい、以下の質問について2分半話し合う：
 - ジレンマとは何だと思うか？
 - ジレンマに陥る状況や場面、逆にジレンマに陥らない状況や場面はそれぞれあるか？
- 2分半後に学生を再び集め、1つか2つのグループに答えを1つずつ発表してもらおう。



The Good Project Lesson Plans

– LEADING DILEMMA DISCUSSIONS

ジレンマ・ディスカッションの進め方について、もっと知りたいか？その場合、下記のグッド・プロジェクトのブログを参照のこと：

Dilemma Discussions: An Overview for Educators

<https://www.thegoodproject.org/good-blog/2022/4/15/dilemma-discussions-an-overview-for-educators>

Leading Dilemma Discussions

<https://www.thegoodproject.org/good-blog/2022/4/1/leading-dilemma-discussions>

2. Elements of a Dilemma [15 minutes].

- 学生に 2～3 人のグループに分かれてもらう。
- 各グループに“Is this a Dilemma?” ワークシートを配る。

<https://www.thegoodproject.org/activities-database-blog/2023/5/4/is-this-a-dilemma>

グループでこのワークシートについて話し合い、質問に対する答えを書いたり、描いたりしてもらう

- 学生は、注目する登場人物（Li Wei, Matthias, Farah）から一人だけ選び、その人物に関する 3 つの物語をすべて読む。
- 学生には、次のプロンプトを使って比較対照してもらう：
状況が複雑になるにつれて、どのような要素が変化しているか？
変わらないものは何か？
- このワークシートを生徒の Good Work ポートフォリオに追加する。



3. Class share out [5 minutes].

- 2～3 グループに声をかけ、ジレンマに陥っている場合とそうでない場合について、グループでの話し合いから得た重要なアイデアを共有してもらう。



4. Definition of a dilemma and discussion [15 minutes].

- 5 分間： ジレンマとは何かについて、以下の定義を学生と共有する
(e.g digital whiteboard, slide を用いて)。

○ジレンマとは [“What Is an Ethical Dilemma?”から引用]：

https://www.socialworker.com/feature-articles/ethics-articles/What_Is_an_Ethical_Dilemma%3F/

- ・個人が積極的に選択しなければならない



The Good Project Lesson Plans

- ・ 選択できる行動にはさまざまなコースがあるはず
- ・ どのような行動を取っても、Good Work の要素（倫理観、卓越性、エンゲージメント）は損なわれる。完璧な解決策はない。
- 以下について、クラスで話し合う：
 - この定義は、自分で考えた定義と似ているか、それとも違うか？
どのような要素が同じか？何が違うか？なぜか？
 - 登場人物はどのような葛藤と闘っているか？Good Work のどのような要素が損なわれているのか、それはなぜか？なぜそれらに対する完璧な解決策がなかったのか？
 - “Is this a Dilemma?” ワークシートで読んだ内容とは別に、登場人物の背景・文脈の要素をどのように変えれば、ジレンマが少なくなるか？

5. Exit Ticket [5 minutes].

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64e4efd03ff5a55f82bf431f/1692725200311/Exit+Ticket+New+1.5.pdf>

- 質問：以下を読みなさい。

「リサは COVID-19 が流行中の大学 1 年生である。彼女の大学は、学生を受け入れることにした。リサは内気な性格だが、同じ専攻でとても社交的なルームメイトに恵まれた。リサは勉強に、そして学校の厳しいキャンパス倫理基準に真剣に向き合っている。しかし残念なことに、リサのフレンドリーなルームメイト、エヴァは、リサほど学問的誠実さを持ち合わせていなかった。遠隔地の試験中にエヴァがネットで答えを調べているのに気づき、リサは取り乱す。新しい人脈を作ることに臆病なため、リサはエヴァに新しい友人を紹介してもらっていた。そのため、リサは学校での社会的コミュニティを築く上で、エヴァを頼りにしていた。一方、オンライン学習に関する方針では、試験中のネット検索は禁止されている。リサはエヴァを教授に報告すべきか、それとも学問的誠実さに明らかに欠ける行為を見て見ぬふりをすべきか？」

 - これはジレンマか？それはなぜか？
- リフレクションの文章は、Good Work ポートフォリオに保管する。

The Good Project Lesson Plans

– FINDING OTHER DILEMMAS

学生と一緒に探究するために、ジレンマをもっと知りたいか？ The Good Project にはたくさんさんのジレンマ（の資料）がある！チェックしてみしてほしい：

Our video dilemmas（参考：書かれたジレンマをビデオに置き換えることもある）

<https://www.thegoodproject.org/videos>

Our videos on the Project Zero YouTube page:

<https://www.youtube.com/channel/UCauM1eW5UFgsf0bn64eyGKQ>

The Good Project YouTube page:

<https://www.youtube.com/channel/UC7hc8Bq3mbXv4GuKLdPqwAw>

Our dilemmas database:

<https://www.thegoodproject.org/dilemmas-database>。

もしかしたら、私たちのレッスンのジレンマにより、あなたや学生たちが「語り合う」ことができないのかもしれない！

Possible Enrichments

- “3 Elements of a Dilemma” worksheet. を使って、ジレンマの 3Es に基づき、学生自身にジレンマを作らせる。

<https://www.thegoodproject.org/activities-database-blog/2023/5/4/3-parts-of-a-dilemma>

The Good Project Lesson Plans

LESSON 1.6

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、卓越性、倫理観、エンゲージメントによって定義される Good Work を理解する。

LESSON GOAL

学生たちは、Good Work と Work の違いを区別し、理解する。

ASSESSMENT

学生は、ジレンマの渦中にいる人物が Good Work をしているかどうかを議論させる。学生が書いた考察を Good Work ポートフォリオで回収させることで、評価することができる。学生は Exit Ticket を記入する。教師は、グループの会話の印象・様子をフィードバックに用いることができる。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- See-Think-Wonder Chart
- Exit Ticket

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64e4f1566e67b9642be45600/1692725590363/Exit+Ticket+1.6.pdf>

RESOURCES

- 3 Es Video
<https://www.youtube.com/watch?v=MLNqvhQUGPU>
- Modeling See-Think-Wonder Routine Video
<https://www.youtube.com/watch?v=HzQuR76v2EI>
- Dilemma: “The Meaning of Grades”
<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64e3a023ab657737d6793770/1692639267599/The+Meaning+of+Grades+Dilemma.pdf>
- Video version of “The Meaning of Grades”
<https://www.youtube.com/watch?v=gVGcHos88FI>
- See-Think-Wonder Chart
<https://www.thegoodproject.org/activities-database-blog/2023/5/4/see-think-wonder-chart>
- Worker & Good Worker Handout
<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/645d1e41842dad35a0cc1f42/1683824193761/2023%2BLesson%2B1.4%2BWork%2Bvs.%2BJust%2BWork%2B%282%29.pdf>

TOTAL TIME

45 minutes

The Good Project Lesson Plans

INSTRUCTIONS

1. Opener [5 minutes].

3Es で定義されている Good Work の枠組みを学生に想起させる。以下の Review Questions を使用してディスカッションを進める。注：参考に、3Es のビデオを利用してよい。



- 卓越性：質の高い仕事
- 倫理観：社会的に責任のある仕事。労働者は自分の行動の結果や仕事の達成手段に関心を持つ。
- エンゲージメント：意義のある仕事（個人的意義, 社会的意義, 職業的意義を考慮する）

Review Questions

- Good Work の構成要素は何か？
- ただ work をするとはどういうことだと思えるか？

○簡単なディスカッションの後、学生たちに、単なる Work とは 3Es のどれかが欠けている Work であることを説明する。つまり、例えば、Good Work をしているかもしれないが、墮落している（非倫理的な）労働者や、Work に従事しているが、Work の質が悪い（優れていない）人などである。

2. Show the Good Project video of modeling how to discuss a dilemma using a “See-Think-Wonder” routine [5 minutes].

Link here

<https://www.youtube.com/watch?v=HzQuR76v2EI>

3. Present students with the dilemma “The Meaning of Grades” [5 minutes].

- クラスに応じて、“The Meaning of Grades”全体か、要約をクラス全員で読む。



<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64e3a023ab657737d6793770/1692639267599/The+Meaning+of+Grades+Dilemma.pdf>

あるいはビデオ版を見る。

<https://www.youtube.com/watch?v=gVGcHos88FI>

- 先ほどのビデオの例と同じように、思考ルーチン See-Think-Wonder を使って、グループでジレンマについて話し合うことを学生に伝える。

The Good Project Lesson Plans

4. Have students complete a “See-Think-Wonder” chart about “The Meaning of Grades” dilemma individually or in small groups [15 minutes].



- 学生を小グループ（3～4人）に分けるか、個人で作業させる。
- 学生は“See-Think-Wonder Chart” Handout に記入する。
<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/645d1eff132d022f45360095/1683824383400/2023%2BLesson%2B1.4%2BSTW%2BChart%2B%282%29.pdf>
- 学生同士で話し合い、以下の質問に答える：
 - この物語から何が見えてくるか？この物語には、Work と Good Work の例があるか？
 - この物語からどのようなことを考えますか？ステイブンがこのジレンマに対処するために、3Es を無視した Work をするのと、3Es を考慮した Good Work をするのでは、どちらがよいと思うか？
 - この状況をどう思うか？答えられていない質問はあるか？
- 生徒の Good Work ポートフォリオに See-Think-Wonder チャートを追加する。

The Good Project Lesson Plans

– ASEEM AT THE DOON SCHOOL, INDIA

" このレッスンを学生たちと一緒にやり遂げた。私はこのレッスンを2クラスにわたって行った。ジレンマに向き合い、思考ルーチン“See- Think-Wonder”を使って学生の考えを詳細に記載するのは少し難しかった。この思考ルーチンは、成果物を扱うときにはより役に立つ。しかし、倫理的ジレンマの発見や視点の発見、特に今回のスティーブンのケースでは、思考ルーチンを使うように学生をうまく誘導することができなかった。授業を2クラスに分けたので、翌日、Step Inside という別の思考ルーチンを使った、ジレンマをめぐるディスカッションを計画した。この思考ルーチンは、視点を理解するのにとても役立った…。

ジレンマは自身とのつながりを呼び起こした。スティーブンのジレンマは、私自身の経験にとってもリアルに見えたので、学生たちに自分の視点を示すことができた。」

– KATERINE AT ST. GEORGE'S SCHOOL, COLOMBIA

「スティーブン、同僚、成績が伸びた学生、伸びなかった学生の視点を考えることができる。そうすることで、Work と Good Work の意味について、3Es をフレームとして考えるだけでなく、述べた観点に応じた行動の影響を考慮しながら、より良い議論を行うことができる。」

5. Hold a whole class discussion regarding the “Meaning of Grades” dilemma [10 minutes].

- 学生を小グループまたは個人ワークから戻す。
- スティーブンが Good Work をしている、またはしていないとそれぞれ判断する理由についてフィードバックを求める。その際、Good Work とその基準に満たない Work の区別に焦点を当てる。質問には次のようなものがあります：



- スティーブンの成績評価の選択が3Esにどのように関連していると思うか？
- あなたがスティーブンだったら、どのようにGood Workをするか？
- もしスティーブンがGood Workをしていないとしたら、人にどのように見えるか？

The Good Project Lesson Plans

6. Closing & Exit Ticket [5 Minutes].

- 学生に Exit Ticket の質問を提示する：

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232ccc227b9c/t/64e4f1566e67b9642be45600/1692725590363/Exit+Ticket+1.6.pdf>

○ 「Good Work をする人と、3Es を考えずにただ Work をする人の違いは、どうやって見分けることができるか？」

- 次のレッスンでは、学生たちに、自分自身の人生で遭遇したジレンマや、誰かが遭遇したジレンマを思い出してもらうことを確認する。

– OTHER ROUTINES

Doon School の Aseem は、思考ルーチン“Step Out-Step Back”を基に、独自のリソースを作成、他の教員が使用するために惜しみなくシェアしてくれた：

<https://docs.google.com/document/d/1A5wzg1k6CchiwYu7F0qxthzwXGYE1Ygn/edit?usp=sharing&ouid=117522296509897536521&rtpof=true&sd=true>

オリジナルの思考ルーチン“Step In-Step Out-Step Back”は下記。

https://pz.harvard.edu/sites/default/files/Step%20In%20-%20Step%20Out%20-%20Step%20Back_1.pdf。

Katerine は思考ルーチン“Circle of Viewpoints”について言及

<https://pz.harvard.edu/resources/circle-of-viewpoints>

Project Zero のすべての思考ルーチン

<https://pz.harvard.edu/thinking-routines>。

Possible Enrichments

- 学生たちは、"Worker & Good Worker "アクティビティで、"Good Worker "対 "Just Working "の例を自分たちで作成する。

<https://www.thegoodproject.org/activities-database-blog/2023/5/4/worker-amp-good-worker>

The Good Project Lesson Plans

LESSON 1.7

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、卓越性、倫理観、エンゲージメントによって定義される Good Work を理解する。

LESSON GOAL

学生たちは、（卓越性、倫理観、エンゲージメントによって定義される）Good Work が、自分たちの生活から現実世界のジレンマにどのように適用できるかを理解する。

ASSESSMENT

生徒のリフレクションは Good Work ポートフォリオに収集され、それを評価する。また、学生は Exit Ticket を記入する。教師はグループでの会話の印象・印象をフィードバックに活用できる。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- See-Think-Wonder Chart Handout
- Story of a Good Worker Handout

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/645d1eca90e6be24793dfeab/1683824330148/STORY%2BOF%2BA%2BGOOD%2BWORKER%2B%281%29.pdf>

- Exit Ticket

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64e5172657257779b1163b05/1692735270531/Exit+Ticket+New+1.7.pdf>

RESOURCES

- See-Think-Wonder Chart Handout

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/645d1f9da671876eca7da3e0/1683824541442/2023%2BLesson%2B1.6%2BSTW%2BChart%2B%282%29.pdf>

- Video version of “The Meaning of Grades”

<https://www.youtube.com/watch?v=gVGcHos88FI>

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. Using the “See-Think-Wonder” routine practiced earlier in the unit, have students reflect upon a time they encountered a dilemma or witnessed someone else struggling with a decision [15 minutes].



- 前のレッスンの、ステイブンのためのジレンマと “The Meaning of Grades” を学生

The Good Project Lesson Plans

に思い出させる。時間が許せば、ジレンマのビデオを見せる。この単元の前半で説明したジレンマの意味を想起させる。

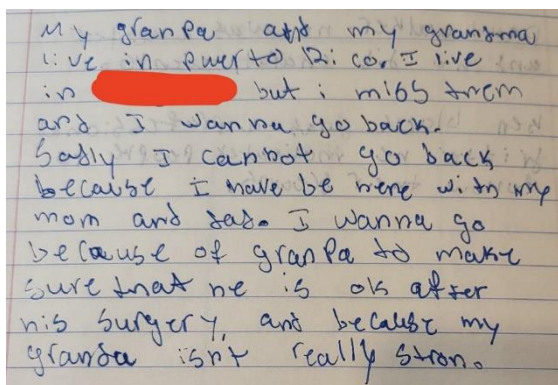
- 学生を2人ずつペアにする。
- 学生たちに、自分がどうすべきか決断を迷ったとき、または他者が決断に迷っている様子を見たときのことについてディスカッションさせる [5分]。
- お互い、パートナーが話したジレンマについて、何を見、何を考え、何に疑問を感じたのか、“See-Think-Wonder Chart Handout”に記入させる。

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/645d1f9da671876eca7da3e0/1683824541442/2023%2BLesson%2B1.6%2BSTW%2BChart%2B%282%29.pdf>

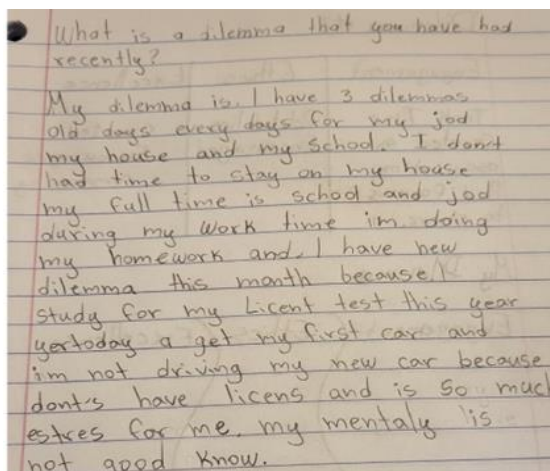
このタスクを完了する際、3Esについて考えるよう学生に再確認する[5分]。

- 学生がディスカッションを終え、“See-Think-Wonder Chart Handout”を完成させたら、改めてクラスで集まり共有する[5分]。
- 学生の“See-Think-Wonder Chart Handout”を Good Work ポートフォリオに追加する。

EXAMPLES OF STUDENTS' REAL WORLD DILEMMAS



From Peggy Dunstan at Mountain View High School in Virginia



From Peggy Dunstan at Mountain View High School in Virginia

2. Have students create two stories: 1 about a person who does “good work” and 1 about a person who does just “work” [15 minutes].

- 学生を新しいペアにする。配布された“Story of a Good Worker” handout を学生に配布する。
- 学生に2つの物語を考えさせる。1つは3Esを表出する Good Work をしている人、もう1つは単なる Work をしている人である。ただ Work をしている人は、3Esの1つ以上欠けていることを再確認する。物語は、実在の人物



The Good Project Lesson Plans

でも架空の人物でもかまわない。

- 学生たちに、次の選択肢の中から一つを選ばせ、物語を表現させる。その際学生には、なぜこの物語が Good Work や Work を表しているのかを明確に示し、説明するよう指示する。下記参照：これらの物語は別のペアの学生に手渡されるため、明確な説明が必要である。
 - それぞれの物語について段落を書く。
 - それぞれの物語を漫画にする。
 - 各ストーリーの絵を描く
 - それぞれのストーリーを伝えるビデオを作成する

3. Student groups should share their stories and explanations with one another [10 minutes].

- 各グループは、必ず他のグループと物語や表現を交換してもらう。
- ペアは、交換して得た物語に目を通し、Work と Good Work について気づいたことを話し合う。
- ペアは、交換して得た物語について、次の3つの質問について話し合うことができる：
 - "I wish..."
例) Good Work の話の中で、Good Work のエンゲージメントの要素の話し合いにもう少し時間をかけてほしかった。
 - "I wonder..."
例) 彼らの Work の登場人物は、エンゲージメントの要素が見られるので、実際には Good Work をしているのではないだろうか。
 - "What if..."
例) その登場人物が、成績のために Good Work をしているだけだとしたら、それでも Good Work と言えるのだろうか？
- 3つの質問に関する話し合いを終えたペアは、そのストーリーを作ったペアに戻す。
- (可能であれば)これらのストーリーを生徒の Good Work ポートフォリオに追加する。



4. Closing & Exit Ticket [5 Minutes].

- 学生に Exit Ticket の問題を提示する (正解は「X」で示される):
 - アランは歯科医として毎日出勤しているが、自分の仕事に興奮を感じることはない。アランは Good Work のどの要素がうまくいっていないか。
 - 卓越性
 - 倫理観
 - エンゲージメント (X)



The Good Project Lesson Plans

○エレナは地元企業で事務アシスタントをしている。彼女は上司がお金を盗んでいることに気づいたが、誰にも言わなかった。エレナは Good Work のどの要素がうまくいっていないか？

■卓越性

■倫理観 (X)

■エンゲージメント

○カシオンは家族が経営するレストランで働いている。彼は指示に従う代わりに、手持ちの食材を組み合わせ、母親のレシピに近いものができることを願うが、料理はおいしくない。カシオンは Good Work のどの要素がうまくいっていないだろうか？

■卓越性 (X)

■倫理観

■エンゲージメント

The Good Project Lesson Plans

LESSON 1.8

KEY LESSON

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、卓越性、倫理観、エンゲージメントによって定義される Good Work を理解する。

LESSON GOAL

学生は、自分にとって最も重要な価値観を特定し、明確に示すことができるようになる。

ASSESSMENT

リフレクションや Exit Ticket を集め、Good Work ポートフォリオの一部として評価する。グループでの会話の印象・様子は、フィードバックに使用できる。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- Value Sort Handout or Value Sort Follow Up Questions
- Exit Ticket

https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64cbf1c799f0b84d2e055c23/1691087303395/_Exit+Ticket+New+1.8.pdf

RESOURCES

- Value Sort Activity
<http://www.pztools.org/valuesort/>
- Video about Value Sort Activity
<https://www.youtube.com/watch?v=Zq89PqICIXU&t=7s>
- Video about Talking about Values
<https://www.youtube.com/watch?v=2VQHy36SF90>
- Value Sort Collating Activity
- Value Sort Handout [Paper Version]
https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/645e52af0c152064bfa7908e/1683903151709/Value+Sort_updated+2023+%281%29.pdf
- Value Sort Follow Up Questions [Online Version]
<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/645e53321a47fe7e2fe75fe/1683903282502/Value+Sort+Follow+Up+Questions+Online+Version+%281%29.pdf>

TOTAL TIME

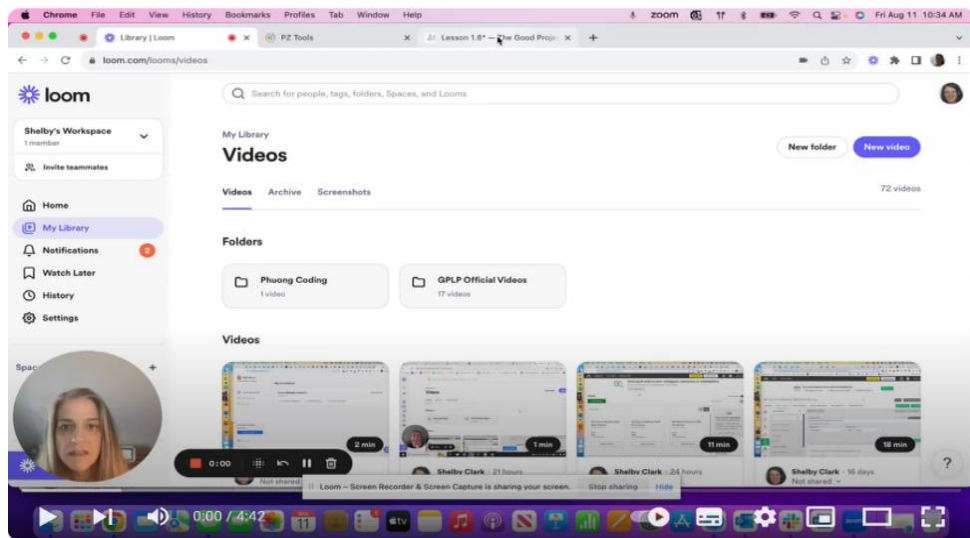
45 minutes

The Good Project Lesson Plans

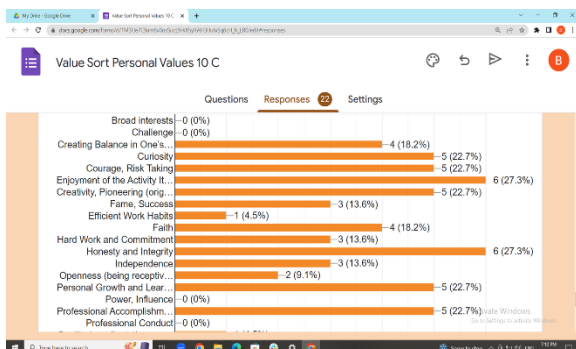
INSTRUCTIONS

1. Opener: Present and model the value sort activity with a “talk aloud.” [10 minutes].

- クラスに説明する：「価値観とは、私たちが大切だと思う考え方や原則のことである。価値観は、仕事や私生活での時間の使い方など、私たちが下す決断の指針となる。また、家族や地域社会など、さまざまな要因の影響を受ける。価値観は、これまでの授業で取り上げてきたようなジレンマのように、どうしたらよいかわからない状況において、私たちがどのようにレスポンスするか、影響を与える」。
- 学生に、価値観の並び替えはいくつかの要素を組み合わせたものであることを説明する。ある価値観は、私たちが大切にできる可能性のあるもの（やりがい、協力的な人間関係、富）であり、他の価値観は、私たちが目指す特性（正直さや誠実さ、勤勉さや献身）である。
- プロジェクターで Value Sort Activity を投影する。
<http://www.pztools.org/valuesort/>
このツールの使い方については、以下のビデオを見てほしい。
<https://www.youtube.com/watch?v=Zq89PqIClXU&t=7s>
- 学生がどのように価値観を仕分けるかを、声に出して示す。例えば、「もし私が、[example value]が自分の人生においてとても重要だと感じたら、それを [most important' column]に入れます」と声に出す。価値観の仕分けは、正解・不正解ではなく、個人の判断によるものであることを説明する。次のビデオで、価値観のモデルについて詳しく学んでほしい。



The Good Project Lesson Plans



From Briena Stoica at Colegiul Național Al Papiu Ilarian, Romania

Google Form Versions of Value Sort:

1. <https://forms.gle/87ww1ypKmUnw6Dys7>
2. <https://forms.gle/QagNzvQwdyns1x5g6>
3. <https://forms.gle/UfQRxKdCrM3bZcb96>

「同僚の皆さま、学生がノートパソコンを持っておらず、携帯電話しか持っていない場合、価値観の並べ替えをどのように行うかは非常に難しい問題でした。携帯電話では、価値観に対応するカテゴリーにドラッグすることができませんでした。また、紙を選ぶと印刷や裁断の手間がかかる。そのため私は、3つのグーグルフォームを考えた。最近、学生たちに試しているが、問題なく機能している。」

– BRIENA STOICA AT COLEGIUL NATIONAL AL PAPIU ILARIAN, ROMANIA

2. Allow students to individually complete their own value sort activity and follow up questions [20 minutes].

If completing the Value Sort on paper:

- 学生が個人で、Value Sort Handout を用いて、価値観の仕分けを行う時間を 作る。仕分けが完了したら、配布資料の最後にあるフォローアップの質問に対する答えを書き出すよう学生に指示する。
- 学生のプリントから回答を集め、価値観のグループごとに回答をまとめて、次の授業で報告する。紙のプリントを使用する場合、次の授業でプリントを返却する前に、クラスの回答を集計する必要がある。そのため、学生を次の活動に参加させるとよい：
 - すべての価値観のポスターを教室のあちこちに貼る；
 - 学生にポスターの前に来てもらい、上位の価値観のどれかに“Tally Mark”を、下位4つの価値観のどれかに“Star”を付けてもらう；
 - その後、1人か2人（またはそれ以上）の学生を指名し、教室を回って各数値の合計を集計させる；
 - この学生が、クラスの上位と下位の価値観の集計結果を、グラフで作成します。
- 学生は、Value Sort Handout を Good Work ポートフォリオに追加する。



The Good Project Lesson Plans

If completing the Value Sort online:

- 価値観の仕分けのリンクと教室の鍵を生徒に配布します。
<http://www.pztools.org/valuesort/>
学生が個人で、価値観の仕分けの活動をする時間を設ける。オンラインでの活動を完了したら、その価値観の仕分けのリンクを保存するよう生徒に指示する。
- 次に、学生に Value Sort Follow Up Questions [Online Version]に答えを書くように指示する。
- 学生に価値観の仕分けのリンクを共有するよう求め、学生の回答を集める。各学生のオンラインツールによってクラス全体の回答を集計し、次のレッスンで学生がグループ全体と自分の回答を比較できるようにする。

3. Bring the class back and have a discussion based on the following questions [10 minutes].

- このエクササイズは簡単だったか、難しかったか？
- クラスメイトに何を聞きたいか？
- 価値観の仕分けでどのように回答したか、共有したい人はいるか？(適切であれば、何人かの生徒に声をかける)。



– PERSONAL CONNECTION

「学生たちが仕分け作業をする中で、興味深い会話が交わされた...それは、学生が Work だと思うものは、当然、個人的なつながりがあるという意見だった。」

– OPPORTUNITY FOR INTROSPECTION

「学生のひとは、「こんなに魂の探求をしたのは生まれて初めてだ」と言った。これは最も素晴らしい言葉だ。」

4. Closing and Exit Ticket [5 minutes]

- 学生に Exit Ticket の質問を提示する (1つを選ぶ) :
 - 「あなたの考える価値観の一つを挙げ、それが Good Work をしようとする努力を支えているか、あるいは支えていないか、述べなさい。
 - 「私たちが議論したジレンマを1つ挙げなさい。あなたの価値観は、そのジレンマに対する理解にどのような影響を与えるか？

Possible Enrichments

- 学生たちに、もっと時間をかけて考えたい価値観を選んでもらう。自分の価値観のトップ4でも構わないし、入っていないものでも構わない。

The Good Project Lesson Plans

- その価値観の模範となるような個人または仕事の種類を例として挙げてもらう。ニュース、小説、音楽、その他の芸術作品でもよい。
- 15 分間で学生は、なぜその例がこの特定の価値観の理解を明確にするのに役立つのかについて書く。

The Good Project Lesson Plans

LESSON 1.9

KEY LESSON

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、卓越性、倫理観、エンゲージメントによって定義される Good Work を理解する。

LESSON GOAL

学生は、自分たちの学校や他の地域社会が、卓越性、倫理観、エンゲージメントについてどのように定義しているかを理解する。地域社会の定義や価値観を自分自身の価値観と関連付け、それを評価として記録する。

ASSESSMENT

Good Work ポートフォリオに、リフレクションと Exit Ticket を収集し、評価する。グループでの会話に対する印象は、フィードバックに使用できる。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- Any notes related to mission conversation
- Exit Ticket

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/645e96bd708e0b7e90f9e264/1683920573425/Exit+Ticket+New+1.9.pdf>

RESOURCES

- “Good Work in My Community” Handout
- Value Sort Activity
<http://www.pztools.org/valuesort/>
- Video about Value Sort Activity
<https://www.youtube.com/watch?v=Zq89PqICIXU&t=7s>
- Video about Talking about Values [link here]
<https://www.youtube.com/watch?v=2VQHy36SF90>
- Value Sort Collating Activity

TOTAL TIME

45 minutes

PREREQUISITE

Lesson 1.8

The Good Project Lesson Plans

INSTRUCTIONS

1. Opener: Discuss the top values of the class [15 minutes].

- クラス全体で最も多く選ばれた価値観上位4つを学生に提示する。
- グループで、以下の質問を使ってこれらの4つの価値観について話し合う：
 - これらの価値観の中に驚いたものはあるか？
 - これらの価値観の中に予想しなかったものはあるか？
 - 自分の価値観のトップを確認する。クラスの上位の価値観と驚くような大きな違いがあるか？
 - Good Work をする上で重要だと考える価値観で、上位4つに入っていないものはあるか？



–TEACHER REFLECTION

「ここルーマニアでは、ユニット1は終わったが、ユニット1のレッスン4は、学生たちに考えさせる授業であった。本校は、高校のモットーはあるが、ミッション・ステートメントはない。教育委員会が作ったにもかかわらず、生徒には知られておらず、どのようなものがあるのか、自身の学校の価値観が何なのかを考えたこともない。私は、時間に追われることなく、学生たちが考え、詳細に取り組む時間をもっと与えてあげられればと思った」。

From Briena Stoica at Colegiul Național Al Papiu Ilarian, Romania

2. What is our school's mission, and how do our values relate [25 minutes]?

- 学校のミッション・ステートメント、バリュー・ステートメント、モットー、その他の定義づけをボードに映し出し、声に出して読む。学生に、キーワードとなる部分や最も重要だと思う部分、それぞれの理由を問う。
- 参照できるようなステートメントがない場合、次のいずれかを行う：
 - 自分の学校ではどのようなステートメントが考えられるか、質問する。
 - クラスがグループにとって重要だと考える価値観を一緒に考える。
- 学生を3~4人の小グループに分け、そのグループで話し合う。ミッション/バリュー/モットー/その他を参照しながら、グループメンバーと一緒に以下の質問に答えさせる [10分]。
- 会話を弾ませるために、必要に応じて回答例を示す。
- 各グループに一人ずつ書記を置き、会話の要点を書き留めさせる。
- 机間巡視しながら会話を聞き、必要に応じて指導する。



The Good Project Lesson Plans

- 学生が個人で、Value Sort Handout を用いて、価値観の仕分けを行う時間を作る。仕分けが完了したら、配布資料の最後にあるフォローアップの質問に対する答えを書き出すよう学生に指示する。
- 学生のプリントから回答を集め、価値観のグループごとに回答をまとめて、次の授業で報告する。紙のプリントを使用する場合、次の授業でプリントを返却する前に、クラスの手紙を集計する必要がある。そのため、学生を次の活動に参加させるとよい：
 - すべての価値観のポスターを教室のあちこちに貼る；
 - 学生にポスターの前に来てもらい、上位の価値観のどれかに“Tally Mark”を、下位4つの価値観のどれかに“Star”を付けてもらう；
 - その後、1人か2人（またはそれ以上）の学生を指名し、教室を回って各数値の合計を集計させる；
 - この学生が、クラスの上位と下位の価値観の集計結果を、グラフで作成します。
- 学生は、Value Sort Handout を Good Work ポートフォリオに追加する。

Discussion Questions:

- ステートメントに含まれるキーワードの定義を記入しなさい。
- このステートメントは、学校のどこで実践されているか。
- ステートメントの特定の部分に同意するか。
- ステートメントの特定の部分に同意できないか。
- 本校ではどのような価値観を大切にしているか。
- 私たちの価値観は、ミッションをどのように導いていますか。
- 私たちの学校での Good Work とはどのようなことか。
- 私たちの学校では、Good Work がどこで行われているか。

グループを改めてクラスに戻す。質問を参考に、各グループからのフィードバックを促す。答えをボードに書き、必要に応じて関連性を描く。



3. Closing & Exit Ticket [5 Minutes].

- Exit Ticket の質問を学生に提示する：
 - Good Work の 3Es のうち1つを選び、それが本校の価値観をどのように支え、またどのように形にしようとしているのか、説明せよ。



The Good Project Lesson Plans

KATERINE HURTATIZ'S CLASS, ST. GEORGE'S SCHOOL, COLOMBIA

TENNIS CLUB

1. WHAT IS THE COMMUNITY YOU CHOSE? PLEASE DESCRIBE.

The community we chose was a tennis club that was created during the pandemic by students from the school. It had members from different grades in school, Olympiads, friends from outside activities, and acquaintances from different Latin American countries.

2. WHAT ARE THE VALUES OF YOUR COMMUNITY, AND HOW DO YOU KNOW? PLEASE DESCRIBE.

The values in our community are:

- Fame, success (competitive experience)
- Power, influence
- Courage, risk taking
- Wealth, material well-being
- Professional conduct (server elections)
- Personal growth and learning
- Enjoyment of the activity itself
- Openness
- Understanding, helping or serving others
- Vision (planning tournaments)

3. WHAT DOES "GOOD WORK" MEAN IN YOUR COMMUNITY?

In our community, good work means having a fellowship spirit and looking out for each other. Good work also means following the established community guides to have a better community that embraces everyone's differences in a respectful manner that allows everyone to express their thoughts.

DISCORD SERVER
Hurtztopia

1. WHAT IS THE COMMUNITY YOU CHOSE? PLEASE DESCRIBE.

The community we chose was a discord server that was created during the pandemic by students from the school. It had members from different grades in school, Olympiads, friends from outside activities, and acquaintances from different Latin American countries.

2. WHAT ARE THE VALUES OF YOUR COMMUNITY, AND HOW DO YOU KNOW? PLEASE DESCRIBE.

The values in our community are:

- Fame, success (competitive experience)
- Power, influence
- Courage, risk taking
- Wealth, material well-being
- Professional conduct (server elections)
- Personal growth and learning
- Enjoyment of the activity itself
- Openness
- Understanding, helping or serving others
- Vision (planning tournaments)

3. WHAT DOES "GOOD WORK" MEAN IN YOUR COMMUNITY?

In our community, good work means having a fellowship spirit and looking out for each other. Good work also means following the established community guides to have a better community that embraces everyone's differences in a respectful manner that allows everyone to express their thoughts.

GOOD WORK IN MY COMMUNITY
The roman catholic church

1. WHAT IS THE COMMUNITY YOU CHOSE?

The community we chose was the Roman Catholic Church, which is a religious community that has been around for centuries. It is a community of people who believe in Jesus Christ and follow his teachings.

2. WHAT ARE THE VALUES OF YOUR COMMUNITY, AND HOW DO YOU KNOW?

The values of the Catholic Church were initially given by Jesus Christ and the apostles as a framework for living a responsible life based on the Bible and have as such evolved from then. The modern values adopted are the universal values of family and social solidarity, supporting and strengthening family and social bonds, working together for the common good, solidarity with all especially with the poor and vulnerable.

3. WHAT DOES "GOOD WORK" MEAN IN YOUR COMMUNITY?

In the catholic community "good work" is normally done towards charity and social work. It is a very important part of life as the decision of who to help is essential. Engagement is also present as it is work, normally done not for anything but for the one that provides the services. Finally, excellence is also fundamental as it must be done in the best way possible to help people in need.

4. WHAT WERE THE TOP VALUES WE SELECTED?

The top values selected were quality in their work, as well as rewarding and supportive relationship, also honesty and integrity, additionally understanding, helping and serving others.

5. DOES YOUR CHOSEN COMMUNITY SHARE THE SAME VALUES THAT ARE IMPORTANT TO YOU?

Yes, this community shares the same values that we consider important. For example, the Catholic Church values supporting and strengthening family and society through the same way that we value supporting and supportive relationships with others. Additionally, integrity, understanding and service are highly important to us and our community.

6. ARE THERE AREAS WHERE YOUR VALUES ARE NOT THE SAME?

None of our values contradict the catholic values, however, we consider that we have some additional values that the community does not have explicitly. An example of the situation is professional achievement.

Possible Enrichments:

"Good Work in My Community"

- 生徒たちは、「私の地域社会でよいことをしよう」というアクティビティ・シートを完成させる。これは、自分が参加している活動、宗教団体、自分の町や都市、家族、放課後のプログラムなどでもよい。
- 生徒は、自分たちのコミュニティの価値観を確認し、それがどのように発揮されているかを説明し、「よい仕事」とは何かを考え、レッスン 1.5 で行った個人の価値観の並べ替えを振り返り、自分の価値観がコミュニティの価値観とどのように一致しているか、あるいは一致していないかを考えます。
- 生徒は、この活動を「良い仕事」ポートフォリオに追加する。学生たちに、もっと時間をかけて考えたい価値観を選んでもらう。自分の価値観のトップ 4 でも構わないし、入っていないものでも構わない。
- その価値観の模範となるような個人または仕事の種類を例として挙げてもらう。ニュ

The Good Project Lesson Plans

ース、小説、音楽、その他の芸術作品でもよい。

- 15 分間で学生は、なぜその例がこの特定の価値観の理解を明確にするのに役立つのかについて書く。

The Good Project Lesson Plans

LESSON 1.10

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、卓越性、倫理観、エンゲージメントによって定義される Good Work を理解する。

LESSON GOAL

学生たちは、このレッスンプランの第1単元で学んだことについて振り返る。

ASSESSMENT

学生たちは、このレッスンプランの第1単元を通して学んだことを明確に説明できるようになる。学生たちは、ユニット1のルーブリックを参照し、Good work ポートフォリオの完成した成果物について説明する。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- Unit 1 Self-Assessment Worksheet

RESOURCES

- Unit 1 Self-Assessment worksheet

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64e6150a08c10c3d7430b704/1692800266625/Unit+1+Self+Reflection.pdf>

- Student's own Good Work Portfolio

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. Opener: Modeling Reflection [10 minutes].

- 本日の授業は、第1単元でこれまでに学んだことをリフレクションする時間であることを学生に説明する。
- Unit 1 self-assessment handout を学生に配布する。



<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64e6150a08c10c3d7430b704/1692800266625/Unit+1+Self+Reflection.pdf>

- 第1単元のレッスンまたは Good Project のフレームワークについて学んでいる間に、考え方がどのように変化したかを、学生のモデルを提示する。

2. Complete Activity: Student Self-Assessment [25 minutes].

- 学生に Student Self-Assessment を記入させる。これは作文や録音、ビデオ録画で行ってもよい。



The Good Project Lesson Plans

3. Class discussion [10 minutes].

- クラス活動に戻し、このリフレクションの感想を学生に話してもらおう。
プロンプトの例としては以下のとおり。
 - 以前のポートフォリオ作品をリフレクションしたときに、驚いたことは何か？
 - 以前は知らなかったが、今は知っていることと確信できることは何か？
 - まだ確信が持てず、今後のレッスンでもっと学びたいと思うことは何か？
- 学生に本日の活動を Good Work ポートフォリオに追加するよう求める。



The Good Project Lesson Plans

LESSON 2.1

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、他者や外的ジレンマ、自己省察のプロンプトを通して、リフレクションの習慣を身につける。

LESSON GOAL

学生たちは、反省的实践を通して、リフレクションの利点について明確に説明できるようになる。実践の反省的および再帰的な検討を通じて、経験を意図的に振り返ることの意味について明確に説明できる。

ASSESSMENT

学生たちは、リフレクションを定義の上、リフレクションの具体的な方法に取り組むことができるようになる。クラス内での対話と Exit Ticket で、学生の理解度を確認することができる。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- Exit Ticket

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64c0753c8080124053daba65/1690334524188/Exit+Ticket+2.1+%282%29.pdf>

RESOURCES

- **Stop and Think: Teaching Students to Reflect (Responsive Classroom)**
<https://www.responsiveclassroom.org/stop-and-think-teaching-students-to-reflect/>
- **22 Rewarding Self-reflection Activities for Various Ages (Teaching Expertise) An Introduction to The Good Project Lesson Plans**
<https://www.teachingexpertise.com/classroom-ideas/self-reflection-activity/>

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. Opener: What IS reflection? [10 minutes].

- クラス全体に、"リフレクション"をどのように定義するか、尋ねる。
- あなた自身の定義か、以下の定義を使用してください：
 - 注意深い考察、考察や瞑想の中で想起する考え (dictionary.com)
 - 「自分自身の考えや行動、その根底にある概念的な枠組みに対して、変化を常に視野に入れながら、注意深く、批判的に、探索的かつ反復的に相互作用するプロセス」
(Nguyen et al. 2014)
- Good Project では、「リフレクションとは、常に立ち止まって一時停止し、自分がどこ



The Good Project Lesson Plans

から来たのか、何を学んだのか、どこへ行きたいのか、何を達成したいのかを考えるプロセスである」と説明していることを学生に伝える。

- 学生には、リフレクションのプロセスが習慣化されることを期待している旨、伝える。
- アクティビティ： 次の 2 つのアクティビティから 1 つを選び、1) クラスに模範を示す。2) クラス全体にリフレクションができるか確認する。

○自分を 3 語で表現する。

○PASTA：

P (Pause)：一時停止して呼吸をする。

A (Ask)：自分がどう感じているかを自問する。

S (Say)：感情を口に出すか、書き出す。

T (Think)：自分の感情について、沸き立つままに考えさせる。

A (Ask)：自分には何が必要か、自問する。

2. How do we reflect? [20 minutes].

リフレクションには複数の方法があり、そのうちのいくつかは、クラス内外で定期的に行っていることを説明する。

ここに挙げたいいくつかの例の中には、リフレクションのすべての部分に触れているものもあるが、特に「どこから来たのか」「何を学んだのか」という要素に重点を置いているものもある。

- 黙考する：今年の教室での日課に加えたいと思う例を、次の中から一つ選ぶ：

○Think to yourself：今日よくできたことは何か、学生たちに尋ねる。

そして、学生たちが静かに考える時間を 1 分間設ける。

○Thumb Gauge：学生に、親指を立てる、親指を横に向ける、親指を下に向ける、のいずれかで答えてもらう：「昨晚はよく眠れたか？(学生が安心して答えられるように、目を閉じて答えさせるとよ)。

○Fist to Five：「今日、学校へ行く準備をどの程度したか」に対して、ゼロ（握りこぶし）からファイブ（5 本指）までで答えるように求める。

○他の例：日記を書く、絵を描くなど

- ペアでリフレクションを行う。

○ペアに分かれ、以下の質問のいずれかに答える：

○Pair & Share：先月できなかったことが今できるようになったことについて、パートナーと話し合う。あるいは、今週友人としてどのようであったかについて話し合う。



The Good Project Lesson Plans

<https://pz.harvard.edu/resources/think-pair-share>

- I used to think… :思考ルーチン“I Used to Think... Now I Think...”を用いて、リフレクションに関する意見交換を行う。

<https://pz.harvard.edu/resources/i-used-to-think-now-i-think>

- What, So What, Now What? :今週挑戦してことは何か? その挑戦から何を学んだか? その学びを活かして、何をするのか?

<https://www.hood.edu/sites/default/files/Career%20Center/What%20So%20What%20Now%20What%20Critical%20Reflection%20Model.docx.pdf>

- また、クラスなど、大人数のグループでリフレクションを行う。

- 次のような質問を使って、リフレクションに関する会話の導入を行う：

- 授業以外でリフレクションをするのはどんなときか。

- 一度立ち止まってリフレクションを行うときに気をつけていることはなにか

- 授業でいつも行っているリフレクションの方法は？

- 授業でのリフレクションを習慣化するには、どのような方法があるか。



– TEACHER EXAMPLE

“私は学生たちに、その単元で出されたすべての課題を徹底的に見直すよう求めた。

そして、「教師が実際に求めた活動は何だったのか? それらを楽しんでできたか? その単元で得た収穫や学びはどのようなものだったか?」を熟考するよう求めた。

この後、私は「リフレクション」という言葉と学生たちが熟考した内容とを結びつけ、「リフレクションとは、Good Project の学びの中で、学生として得た知恵や知識の光である」と説明した。

すると、学生たちはクラスメートとリフレクションについて意見交換し始めた。

-Komal Trivedi, educator at Podar International School (Pimpri ICSE)

3. Why do we reflect? [13 minutes].

- グループへの質問： 本日の授業の気づきは何か？
- 自己認識、批判的思考、問題解決、課題理解と解決など、リフレクションの利点について話し合う。



The Good Project Lesson Plans

4. Closing and Exit Ticket [2 minutes].

- 学生たちに、課外での新たな1週間のリフレクション方法を確認

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64c0753c8080124053daba65/1690334524188/Exit+Ticket+2.1+%282%29.pdf>

Possible Enrichments:

- 学生たちは、選択したリフレクション課題に関連する文章、画像、図を配置するリフレクションボードを作成する。
- 学生たちは、これまで実践してきた、あるいはこれから始めるリフレクションの習慣に関連した文章を完成させる。

The Good Project Lesson Plans

LESSON 2.2

KEY LESSON

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、他者や外的ジレンマ、自己省察のプロンプトを通して、リフレクションの習慣を身につける。

LESSON GOAL

生徒は、Good Work をするための機会や障害に対して、感度が高くなることを示せる。

ASSESSMENT

グループ会話に対する教師の印象によって、学生の理解度を示すせる可能性がある。Exit Ticket は、学生が Good Work の機会と障害について理解していることをさらに証明できる。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- “There’s No I in Team” group notes (if any)
- Exit Ticket

RESOURCES

- There’s No “I” in Team Dilemma (alternative dilemmas can be found here)
<https://www.thegoodproject.org/dilemmas-database>
- Exit Ticket
<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64c075591b36fe47fd36be16/1690334553408/Exit+Ticket+2.2+%281%29.pdf>

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. Opener: Opportunities for Good Work [20 minutes].

- クラス全体に次の質問をする。
 - あなたにとって「機会」とはか？
 - Good Project では、目標達成をより可能にする要素または状況として「機会」について議論していることを伝える。たとえば、リーダーの役割をオファーされた場合、それをステップアップとして Good Work をする機会に利用できる。
- クラスで There’s No “I” in Team を読み、“Opportunities and Obstacles”のワークシートを配布する。



The Good Project Lesson Plans

○クラスを 3 つのグループに分ける。次の質問をプロンプトとして使用し、各グループにジェシーの機会をすべて特定するように依頼する。

■ジェシーが Good Work をする機会をそれぞれ挙げる。

■彼はこれらの機会をどのようにしたら最大限活用できるか？

■彼は何が得意か？

- クラスを再び集めて、個々のディスカッションの結果を共有する。

2. Obstacles to Good Work [20 minutes]

- クラス全体に次の質問をする。

○あなたにとって「障害」とは何ですか？

○Good Project では、目標を妨げたりする要素や状況として「障害」について議論していることを伝える。たとえば、ストレスや疲れがあると、集中できなくなる可能性がある。

- クラスを 3 つの新しいグループに分ける。次の質問をプロンプトとして使用して、各グループにジェシーの障害をすべて特定するように依頼する。

○ジェシーが良い仕事をする上で障害となるものをそれぞれ挙げる。

○彼はこれらの障害のうちどれを認識しているか？

○彼はこれらの障害をどうやって克服できるか？

○今後、この種の障害をどうやって防ぐことができるか？

- クラスを再び集めて、個別のディスカッションの結果を共有する。
- Opportunities and Obstacles ワークシートを Good Work ポートフォリオに追加する。



– PERSONAL ENGAGEMENT

“学生たちは、自分の個人的な障害や機会について書くことに熱心に取り組んでいた。音楽学校、スポーツ、美術クラブなどの放課後の活動に参加する生徒が多いため、学生たちは喜んでその活動に取り組んだ。学生たちは課題を楽しんでいたのだ。”

– TEACHER ADAPTATION

私たちの実践コミュニティの教師の 1 人は、ポストイットを使用してこのレッスンのアクティビティを調整、学生のディスカッションを伝えた。

“各グループの回答はポストイットに記録され、全員が見られるようにボードに表示した。授業の最後に、すべての学生にポストイットを読む時間が与えられた。”

The Good Project Lesson Plans

3. Closing and Exit Ticket [5 minutes]

- ジレンマの文脈の中で、障害と機会という言葉があなたにとって何を意味するか、話し合う。

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64c075591b36fe47fd36be16/1690334553408/Exit+Ticket+2.2+%281%29.pdf>

Possible Enrichments:

- 学生に、授業で調べたことの逆の立場を考えるように指示する（たとえば、障害について書いた場合は、（宿題の）機会について書く必要がある）。上記と同じ質問プロンプトを使用する。このリフレクションを Good Work ポートフォリオに追加する。
- 次回のレッスンのジレンマについて事前に読み、ディスカッションの基礎となるシナリオに慣れておく。

The Good Project Lesson Plans

LESSON 2.3

KEY LESSON

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、他者や外的ジレンマ、自己省察のプロンプトを通して、リフレクションの習慣を身につける。

LESSON GOAL

学生は、他者に関するいくつかのジレンマのシナリオを検討することによって、Good Work をするための課題や障害を検討する。

ASSESSMENT

教室での会話を観察し、学生にフィードバックをするのに使用できる。Chalk Talk で、ジレンマについて書かれている学生の反応を分析できる。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- Chalk Talk notes (saved in paper or photograph form)
- Exit Ticket

RESOURCES

- **Famous Failures Video**

<https://www.youtube.com/watch?v=uaxLqESHFIU>

- **Chalk Talk Instructional Video**

<https://eleducation.org/resources/chalk-talk>

- **4 dilemmas for Chalk Talk discussion**

https://docs.google.com/document/d/1KkB3h_NfKcp3JWfWz0jiEFd_J42A0Z7Vz1zaLWfh_cc/edit

- **Exit Ticket**

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232ccdc227b9c/t/64c0751a86b54363ecfa50fb/1690334490274/New+Exit+Ticket+2.3.pdf>

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. **Opener:** Introduce and scaffold the relationship between “obstacles” and “good work” for students [3 minutes]. Possible language:

- 我々は人々が Good Work をする方法について考えてきたが、それは必ずしも簡単なことではない。

The Good Project Lesson Plans

- ジレンマのシナリオで見てきたように、多くの場合、人々は困難や課題に直面する。
- 課題を詳しく見ていく。我々の目標は、課題に注意を払うことによって、それが課題を克服するのにどのように役立つかを確認することである。

2. Watch the “Famous Failures” video and discuss how these figures encountered issues related to the 3 Es [7 minutes].

<https://www.youtube.com/watch?v=uaxLqESHFIU>

- ディスカッションの質問: このビデオは、人々が Good Work をしようとするときに遭遇する可能性がある課題や障害について、何を教えてくださいますか?



3. Have students engage in a “Chalk Talk” discussion around the classroom to discuss and reflect on the obstacles presented to doing “good work” in different dilemmas [20 minutes].

https://docs.google.com/document/d/1KkB3h_NfKcp3JWfWzoiEFd_J42A0Z7Vz1zaLWfh_cc/edit

- 4 つのジレンマを大きな紙に書き出し、部屋の壁に貼り付ける（ディスカッションの時間の長さやクラスの規模に対してジレンマが多すぎると感じた場合は、部屋の壁を 2 つ、3 つ使用することを検討）。ジレンマの文脈で、障害と機会という言葉があなたにとって何を意味するか、話し合う。
- 学生をグループに分ける。各グループに、部屋の壁に貼り付けてあるジレンマの 1 つを選択するよう指示する。
- 学生に 5 分間与えてジレンマのシナリオを読み、次のプロンプトから、ジレンマに対する反応を書いてもらいます。
 - ディスカッションの質問: 主人公はどのような障害に遭遇すると思うか? これらの障害は、彼らが Good Work をする能力にどのような影響を与えるか? 何か質問があるか?
 - いくつかの回答例を以下に示す。学生に次のようなアイデアを投稿するよう指示する。
 - 「グウェンは経済的困窮に直面しており、そのせいで大好きな仕事に十分に携わることができず、Engagement に影響を与えている可能性がある。」
 - 「エマの人間関係の向き合い方は、ある意味、彼女の倫理観と矛盾している。彼女は、自分自身や他の科学者に対してとは異なる向き合い方（の基準）を友人に適用するかもしれない。」
 - 「アリソンには実験の詳細を審査員に開示する責任があるか? 彼女は完全に嘘をついていたわけではない。彼女は情報を差し控えただけだ。」
- 5 分経過したら、各グループ、部屋を時計回りに回り、次のジレンマの掲示のところまで移動させる。その後、同じ手順を繰り返す。
- 自分のアイデアを前のグループのアイデアに関連付けることができることを学生たち

The Good Project Lesson Plans

に思い起こさせる。

– TRY A POEM

“レッスンではジレンマのシナリオを使わなかった。代わりにビデオを使用したいと思ったのだが、それはレッスンに慣れる過程で、別のビデオを使用すると、子供たちが障害や機会について話しやすくなることに気づいたからである。そこで、代わりにこの話し言葉の詩を使用した:

https://www.youtube.com/watch?v=_PsLRgEYf9E

これにより、これまで我々が行ったクラスで最も生産的なディスカッションの 1 つが実現した。”

– DON'T OVERSIMPLIFY

「私は学生をグループに分け、各グループでは 1 つの問題に取り組み、(誰が、いつ、何を、なぜなど) より注意深く分析させた。それから、私は彼らに、残りの問題に時間をかけて、頭に浮かんだいくつかの質問を書き留めるように指示した(まだ同一グループ)。

各グループがすべての問題をカバーしたら、自分たちの主要な問題を発表し、その後、他のグループから出された質問に答えさせようとした。

時間の関係で、上記方法をとることにした。学生たちからは「問題が当たり前すぎる」との指摘があった。学生たちは、与えられた問題に挑戦するのが好きなのだ。

– CONSTRAINT BRAINSTORMING

従来の方法にひねりを加えた、学生に問題やジレンマについて考えさせる創造的な方法として、“Constraint Brainstorming”がある。この Constraint Brainstorming については以下のビデオをご覧ください。

<https://www.youtube.com/watch?v=tyfzOxl72fY>

4. At the end of 20 minutes, have students return to their original dilemma. Ask one or two groups to share their reactions to the activity and what is written below each dilemma, commenting on how ideas evolved and connections between stories [10 minutes].

- ディスカッションの質問: 他のグループが書いた内容に驚いたか、また他のグループは、あなた自身の反応と同じだったか? これらのストーリーの分析と同様に課題を診断す

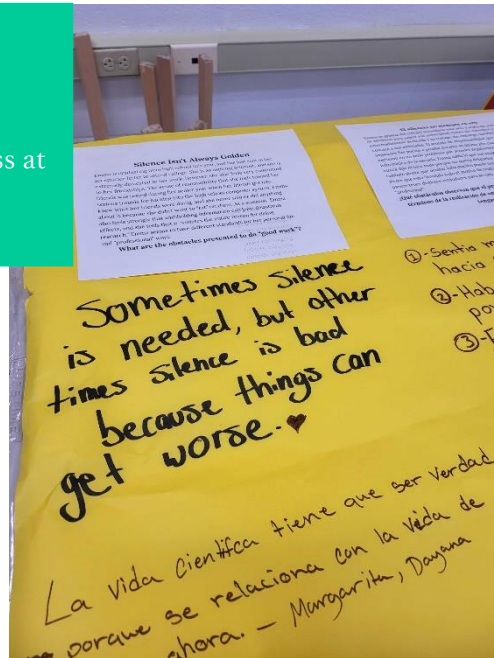
The Good Project Lesson Plans

ることは、課題克服にどのように役立つか？

- 各学生に、最初のジレンマとそのジレンマに対する Chalk Talk の写真を撮ってもらう。(写真を撮ることができない場合、メモを取ってもらう)。

CHALK TALK POSTER

This example comes from the students in Peggy Dunstan's class at Mountain View High School.



5. Exit Ticket [5 minutes].

- あなた自身が Good Work をしようとしたときに直面した障害はどのようなものか？
<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232ccdc227b9c/t/64c0751a86b54363ecfa50fb/1690334490274/New+Exit+Ticket+2.3.pdf>

Possible Enrichments:

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232ccdc227b9c/t/64e624663973d331913f8354/1692804198417/Lesson+2.3+Chalk+talk+synthesis.pdf>

- Chalk Talk Synthesis を使用し、学生は最初のジレンマに対する反応を合成し、その活動から得た教訓について話し合う。
 - Chalk Talk 中に撮ったメモや写真を使用して、ワークシートを完成させる。
 - Good Work ポートフォリオに追加する。
- “Famous Failures”のアイデアに基づいたプロジェクトを学生に割り当てる。自身の Work で困難に直面した人の伝記を調査または完成させる。

The Good Project Lesson Plans

LESSON 2.4

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、他者や外的ジレンマ、自己省察のプロンプトを通して、リフレクションの習慣を身につける。

LESSON GOAL

学生は、Good Work を行う個人的な機会と障害について検討する。

ASSESSMENT

学生のグループ会話の印象・様子は、学生が機会と障害の概念を自分の文脈に適用できるかどうかを判断するために使用できる。 Synthesis Notes と Exit Ticket を評価できる。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- Group Synthesis (following discussion of personal obstacles)
- Exit Ticket

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64c0757467704273130a583c/1690334580569/Exit+ticket+2.4+%281%29.pdf>

RESOURCES

- None

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. Brainstorming about obstacles and opportunities in the “real world” [10 minutes].

- 学生たちに、Good Work をした尊敬する現代の著名人（有名人、政治家など）を 1 人挙げてもらう。クラスの総意または自分自身の直感に基づいて、1 人の著名人について話すことをすぐに決定する。
- クラス全体のディスカッションで、学生に次の質問について考えてもらう。

- この著名人は、どのような障害や機会に遭遇したか？
- それらはその著名人が Good Work をする上でどのように助けとなったか、あるいは妨げとなったか？
- その著名人はあらゆる障害をチャンスに変えることができたか？ どのようにしてそうできたのか？



The Good Project Lesson Plans

2. Personal Examples [30 minutes].

- 学生を約3~4人の小さなグループに分ける。
- 学生たちに、自分の生活の中で Good Work をしようとして遭遇した機会や障害について考えてもらう（例：就いている仕事、参加している学外活動、学校の勉強など）。
- 約 10 分間、次の質問をガイドとして使用し、学生たちに自身の例を共有してもらう。
 - 例の機会または障害に名前を付ける。
 - この機会をどのように最大限に活用したのか、あるいは、この障害を克服するためにどのように取り組んだのか？（または将来どのように克服できるか？）。
 - どうすればもっと機会を見つけられるのか？ 将来、この種の障害をどのように未然に防いだり、対処したりできるか？
- 学生は次の約 10 分間で、次の質問を考慮しつつ、グループの情報を文書または視覚的な形式でまとめて記録する。
 - 共有された例にはどのようなパターンが見られたか？
 - 共有された例で整合性がとれていなかったのはどのようなところか？
 - 将来の障害を克服するためにはどのような提案（方法）があるか？
 - 将来の機会を模索するために、どのように計画的に進めますか？
- 最後の 10 分間は、クラス全員で感想を共有してもらう。
- このリフレクションを Good Work ポートフォリオに追加する。
 - *注意: 各学生のポートフォリオにコピーを追加するか、グループのドキュメントが別の学生のポートフォリオにあることをメモさせる。



– LOCUS OF CONTROL

“自分でコントロールできることとそうでないことを意識し、自分でコントロールできることに集中することで、チャンスを生かし、障害を克服することができる。”

– CONNECTION AND HEALING

“私が観察しているところでは、トラウマとなるような出来事を何度も経験した学生や、ACE（逆行性小児期体験）をいくつも持っている学生は、より前向きに考えるようになる。その証拠に、Good Project のレッスンでは、率直な意見が交わされている。これらのレッスンは、数人の、あるいは多くの ACE を持つ子どもたちに希望を与えてくれる。”

”

The Good Project Lesson Plans

4. Closing and Exit Ticket [5 minutes].

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64c0757467704273130a583c/1690334580569/Exit+ticket+2.4+%281%29.pdf>

- 学生に考えてもらう
 - 自分自身の障害や機会について考える中で、あなたは内省してきた。このプロセスを経たことで、あなたが取り組んでいるスキルを挙げなさい。

Possible Enrichments

- グループメンバーと話し合った障害の状況を基に寸劇を書く。

The Good Project Lesson Plans

LESSON 2.5

KEY LESSON

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、他者や外的ジレンマ、自己省察のプロンプトを通して、リフレクションの習慣を身につける。

LESSON GOAL

学生たちは、GoodWork をするために人々を助けたり、鼓舞したりできるメンターやその他の人物の価値を理解する。また、非メンターの役割についても考える。

ASSESSMENT

学生は、個人およびグループの振り返りにおいて、ロールモデル、メンター、非メンターおよび自分を鼓舞する他者について述べることができるようになる。メンターについての振り返りや、Exit Ticket の回答を集め、評価することもできる。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- Mentor Reflections (written or artistic representations)
- Exit Ticket

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64c0758e981c71221f5f3173/1690334606518/Exit+Ticket+2.5+%281%29.pdf>

RESOURCES

- 3 Ms video (Model, Mission, Mirror)

<https://www.youtube.com/watch?v=E37mLMjlyNo&list=PL5sNbw1uznitpzLCwnv49tgumEAh1bcxG>

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. Opener: Learning about the 3 Ms [10 minutes].


- 3 Ms のビデオを見る。

https://www.youtube.com/watch?list=PL5sNbw1uznitpzLCwnv49tgumEAh1bcxG&v=E37mLMjlyNo&feature=emb_logo

- 次の2時限で3Msを取り上げることがを説明する(45分ブロックの場合)。まず、メンターと非メンター(私たちはこのような人たちを「TORメンター」と呼ぶこともある!)の考え方を紹介する。MissionとMirrorのMsは次回のセッションで教える。

The Good Project Lesson Plans

2. Identifying Models [15 Minutes].

- ロールモデルについて、クラスでディスカッションを行い、メンターと特に深いつながりがなくても、我々は自分を鼓舞してくれる人から学ぶことができることを説明する。
- 
- 自分自身が特定のメンターやロールモデルを通して考え、その個人から何を学んだかを示す（例：「母は、決して怒って寝ないように、と教えてくれた」「サッカーのコーチは無私であること、他の選手のことを考えることを教えてくれた」）。[5分]
 - 学生に、自分を鼓舞してくれる知り合い（コーチ、教師、家族、友人）を少なくとも一人思い浮かべるよう求める。特定の人物を思い浮かべることができない場合は、さまざまな人物の肯定的な特徴を複数思い浮かべてもよい（例：「私の兄姉はみんなの意見を取り入れてくれる」、「私の先生は強いリーダーで、校長先生は学生一人一人に思いやりをもたらしてくれる」など）。各人から、またはその人が持つ一連の特性から学んだ重要なメッセージを書き留めてもらう。あるいは、これらのメッセージの芸術的表現を作成することもできる。[10分]
 - グループに戻り、グループで共有する。[5分]
 - 学生が書いたリフレクションや芸術的表現を、GoodWork ポートフォリオに追加する（芸術的表現は、オリジナル作品の画像／コピーと、その作品がこれらのメッセージとどのように関連しているかの説明でもよい）。

—TEACHER ADAPTATION 1

「適応策の 1 つは、メンターに加えてロールモデルやコーチについて話し合うことであった。ここで私が使用する（した）言語は次のとおりである。

ロールモデル—あなたがなりたい人物のモデルとなる人。この人は、あなたが賞賛し保持する価値観を持っており、あなたが目指す方向でそれを実践している。

コーチ—あなたがオープンで正直な会話をすることができ、あなた自身の機知、創造性、優れた思考を促進できる人。

メンター — あなたも望んでいる特定の経験を持っている人。」

The Good Project Lesson Plans

–TEACHER ADAPTATION 2

"学生がビデオに集中できるように、思考ルーチン（3-2-1Bridge）を追加した。"学生が3つのキーワード、2つの重要なアイデア、質問を特定しやすくなり、レッスンの最後には、そのレッスンが、これまで探求してきた GoodWork のアイデアとどのように結びついているかを確認することができた。"

–TEACHER ADAPTATION 3

"我々は学生たちに自分のロールモデルの写真を持参するよう求めている。そうすることで、教室でのリフレクションの際に、学生たちは活動に深く関わり、目標を達成できるようになる。"

3. Identifying Anti-Mentors [15 minutes].

- 生徒を二人一組に分ける。
- 尊敬できない人物もしくは非メンターを考えさせる（架空の人物でもそうでなくてもよい）。次に、二人一組になって、なぜその人を尊敬しないかについて話し合ってもらおう。学生には思慮深く、学校内の誰か（教師や生徒）のことを言及しないように、思慮深くなるよう注意する。また、これは真剣な練習の場であり、不親切になる時ではないことを強調する。次のような質問を促します：
 - その人物は誰で、どのような仕事をしているか？
 - なぜその人を尊敬しないのか？その人の資質について説明をしてください。
 - その人の一番の価値観は何だと思うか？あなたと同じか、それとも違うか？彼らの最高の価値観は、仕事へのアプローチにどのような影響を与えるのか？
 - あなたなら、違うやり方の例を挙げることができるか？
- クラス全員を集め、話し合った結果を発表してもらおう。



–TEACHER ADAPTATION

非メンターのコーナーでは、尊敬できない人物を特定するのではなく、特定の人物の評価できない行為について話すよう生徒に呼びかけた。"

4. Closing and Exit Ticket [5 minutes].

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64c0758e981c71221f5f3173/1690334606518/Exit+Ticket+2.5+%281%29.pdf>

- 学生に考えてもらう：

The Good Project Lesson Plans

- あなたが深く関心を抱いていることについて考えてみなさい（学校、地域社会、時事問題などで起こっていることでもよい）。あなたが考えている問題に関して、あなたが最善の解決策だと思うことを達成するのを助けてくれそうな指導者は誰か？それはなぜか？

Possible Enrichments

- このクラスで学んだことを、さらに詳しく話してほしい。あなたは、メンターが解決策にどのような価値観をもたらすと期待しているのか？逆に、非メンターが自分の選択や行動にどのような価値観をもたらすと期待しているのか？

The Good Project Lesson Plans

LESSON 2.6

KEY LESSON

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、他者や外的ジレンマ、自己省察のプロンプトを通して、リフレクションの習慣を身につける。

LESSON GOAL

学生たちは、個人が GoodWork をするために役立つ変化や成長領域について、内省することの価値を理解する。また、集団および個人のミッション・ステートメントの作り方を理解する。

ASSESSMENT

学生は、「ミラーテスト」のプロンプトに回答することで、自己省察の成果物（文書、映像、音声）を作成する。共有されたミッション・ステートメントについて議論し、自分自身のミッション・ステートメントを書く。Exit Ticket を評価できる。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- Mirror and Mission Handout

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/648363e18c85307425de12dc/1686332385188/Mirror+and+Mission.pdf>

- Exit Ticket

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64c075a8dcbe2f0dfab2c826/1690334632404/Exit+Ticket+2.6+%281%29.pdf>

RESOURCES

- Top Values of the class from Lesson 1.9

- “What Is My Mission?” Handout

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64c04e6b430c6924a885f7b8/1690324587915/2.6+What+Is+My+Mission.pdf>

- Whiteboard space

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. Mirror Test [20 minutes].

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/648363e18c85307425de12dc/1686332385188/Mirror+and+Mission.pdf>

The Good Project Lesson Plans

- 生徒自身に Mirror Test を実施させる。この自己省察のプロセスは、毎月または隔月ごとに改訂し、定期的に行うべきものであることを学生に強調する。
- 例えば、メンターと非メンターから何を学ぶか？価値観はどのように行動や選択に反映されるのか？学生が自分の外見などの側面に注目することを勧めない。自分の信念や価値観、そして内面（他者には見えないもの）について深く考えるよう促す。
- 学生は、この課題をこなしながら、“Mirror and Mission”のプリントに記入する。また、学生は自分の答えを録画したり（ビデオや音声）、イラストにしたりすることもできる：
 - 鏡を見ると、何が見えるか？自分をどのように表現するか？
 - 自分の信念は何か？
 - 自分がよいと感じるところは？あまり良くないと思うところは？
 - 何に取り組みたいのか？改善したいことは？
 - 何を変えたい？それは可能か？
 - 家族は私をどう評価するか？友人は私をどう表現するのか？
 - 私の人生を変える手助けをしてくれそうな人は誰か？彼らはメンターか非メンターか？
- この活動を Good Work ポートフォリオに追加する。

–ALTERNATIVE ASSIGNMENT

Mirror Test に答えた直後か、少なくともその日のうちに、自身の経験を把握する 1~2 分のビデオを録画するよう学生に指示した。ビデオでは、次の 3 つの質問について自分の考えを話すように指示した： /Mirror Test に答えているとき、どのように感じたか？ / 何が簡単だったか？ / 何が難しかったか？"

2. Identifying Mission [20 minutes].

- クラスにとって最も重要な価値観（Lesson 1.9）を思い出させる。
- クラスを 3 つのグループに分ける。各グループに、これらの価値観について検討し、以下のプロンプトを使用して、クラス全体のミッションを特定するよう求める：
 - クラスに共有されている価値観は何か。
 - 私たちに共有されている目標は何か。
 - 目標を達成するために、私たちの価値観をどのように活用できるか。
 - 目標達成の妨げになっているものは何か。
 - その障害をどのようにすれば克服できるか。
- クラス全員を集め、話し合いの結果を共有する。
- 黒板やプロジェクターを使って、それぞれの話し合いから出たアイデアを書き出し、クラスの上位の価値観を表すクラスミッションを特定する。



The Good Project Lesson Plans

- 次に、自分のミッション・ステートメントを考えるように学生に指示する。学生たちは、配布資料“Mirror and Mission”の一番下にそのステートメントを書く。ロールモデルについて、クラスでディスカッションを行い、メンターと特に深いつながりがなくても、我々は自分を鼓舞してくれる人から学ぶことができることを説明する。

–SEEING THROUGH TO THE CORE

"友人たちが自分をどのように表現するか、また自分自身をどのように見ているかについて書いた学生たちの日記は非常に目を見張るものがあり、自分自身をどのように見ているかが、時に嘘であり、時に真実であるという豊かな会話を誘発していた。" "健康なメンターの助けを借りて、私たちは「脂肪をカット」し、嘘と真実をよりよく区別できるように核心に迫ることができる。"

3. Values, Mission, and Mirror Exit Ticket [5 minutes].

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64c075a8dcbe2f0dfab2c826/1690334632404/Exit+Ticket+2.6+%281%29.pdf>

- 生徒に次のように答えてもらう：「私のミッション・ステートメントは、学校や地域社会のミッションとどのような関係があるのか？」

Possible Enrichments

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64c04e6b430c6924a885f7b8/1690324587915/2.6+What+Is+My+Mission.pdf>

- 学生に「私のミッションは何ですか」というプリントを提示する。
- 宿題に GoodWork ポートフォリオを加える。

–CREATE AN INFOGRAPHIC

"私はレスンプランに従ったが、学生がミッション・ステートメントのインフォグラフィックを完成させるのに数日かかった。Canva のテンプレートを使ってインフォグラフィックをデザインした。" - COP Teacher

–CREAT STUDENT ENGAGEMENT

"自分たちのミッション・ステートメントを書き、そこに到達するための方法を考える機会は素晴らしかった。学生たちは、自分のキャリアとそこに到達する方法を考えるのがとても好きだった。" -COP Teacher

The Good Project Lesson Plans

LESSON 2.7

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、他者や外的ジレンマ、自己省察のプロンプトを通して、リフレクションの習慣を身につける。

LESSON GOAL

学生は、2つのジレンマを調査、さまざまな道筋を検討の上、さまざまな行動方針が関係者に与える影響を比較・検討して選択肢の中から選択する。

ASSESSMENT

学生の「You Be the Judge」ワークシートは、異なる行動指針の意味を推し量る能力を示す。教室での会話を観察し、理解度を評価することができる。Exit Ticket は、学生がこのレッスンの概念を自分の生活に適用できるかどうかを示す。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- You Be the Judge handout

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64839d147ec54554dec3a2ca/1686347028642/You+Be+the+Judge.pdf>

- Exit Ticket

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64c075c7d0ce5128928cfa77/1690334663210/Exit+Ticket+2.7.pdf>

RESOURCES

- Whiteboard

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. Opener: Briefly review the terminology you will be using with the class in today's activities [5 minutes].



- 短期目標：来月中に達成したいこと。
- キャリア目標：あなたのキャリアに対する長期的な希望（つまり、あなたが成功を収めたとき、それを知る方法）。
- 障害や課題：目標達成を邪魔するもの。
- 方略：障害を克服するために使う方法やツール。
- 成果：決定したことの結果。

The Good Project Lesson Plans

2. Present students with the “You Be the Judge” handout and introduce the activity [30 minutes].

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64839d147ec54554dec3a2ca/1686347028642/You+Be+the+Judge.pdf>

- 学生全員に、配布資料のジレンマの1つまたは2つを静かに読ませる。
- 学生を3~4人のグループに分ける。
- グループ内でジョナおよび/またはフェリシアのマンガを記入させる。[10分]
- プリントの質問3, 4, 5に答えさせる。[10分]
- クラスで集まり、質問3・4に対する各グループの答えを比較させる。
- クラスで、以下のディスカッションの質問を使ってさらに話し合う。[10分]

Discussion Questions:

- ジョナやフェリシアは決断を下すとき、どのような要素を考慮しなければならなかったか？彼らの決断はどのように異なる結果をもたらすか？
- ある決断や行動を判断するときに主に考慮すべき点は何か？基準はあるか？その基準は、その人たちの役割、責任、目標によってどのように異なるか？
- あなた自身の目標は何か？あなたの決断や行動の原動力は、どの程度その目標に占めているか？学校、家庭、職場など、日常生活において、その目標はどの程度存在するか？
- 学生の Good Work ポートフォリオに「You be the Judge」アクティビティシートを追加する。

– LET THE LEARNING BE FUN !

「これがハーバード大学ですか？ヘリテージ・スピーカーのスペイン語クラスの今学期の授業内容は、英語、スペイン語そして Good Project に分かれている。その学生は、リフレクションの一環として絵文字などを描くことができることに、とても驚いていた。”

3. Exit Ticket [10 minutes].

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64c075c7d0ce5128928cfa77/1690334663210/Exit+Ticket+2.7.pdf>

- 生徒に次のことを考えさせる：
 - あなたの短期的または長期的な目標は何か（このクラスで、学生として、学校であなたがしている活動で）。
 - その目標を達成する上で、直面する可能性のある障害は何か。
 - どのように対処しますか。

Potential Enrichment

The Good Project Lesson Plans

- NPR の“This I Believe”のエッセイ

<https://www.npr.org/series/4538138/this-i-believe>

または, “World Wisdom Map”

<https://worldwisdommap.com/discover#0.78/3.6/7.5>

から, 語り手が遭遇した困難やジレンマと, それに対してとった行動について述べている部分を学生に選ばせる。

- 学生は, その人物の短期的目標, キャリア目標 (該当する場合), 障害や課題, その課題を克服するために取ろうとした, または取った方略, その結果 (またはその可能性) などの説明を作成する。
- この説明の形式には様々な選択肢があることを考慮する。例えば, 筆記体, 歌, パワーポイント, グラフィックオーガナイザーなど。
- この説明を生徒の Good Work ポートフォリオに加える。

– TEACHER ADAPTION

"学生にとってより魅力的なものにするため, オンラインテキスト「I believe in」に基づくショートスピーチを課題に設定した。"

The Good Project Lesson Plans

LESSON 2.8

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、他者や外的ジレンマ、自己省察のプロンプトを通して、リフレクションの習慣を身につける。

LESSON GOAL

学生たちは、このレッスンプランの第2単元で学んだことを振り返る。

ASSESSMENT

学生は、このレッスンプランの第2単元を通して学んだことを明確に説明できるようになる。学生たちは、回答中に第2単元のルーブリックや GoodWork ポートフォリオの完成した作品群を参照する。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- Unit 2 Self-Assessment Worksheet

RESOURCES

- Unit 2 Self-Assessment worksheet
- Student's own Good Work Portfolio

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. Opener: Modeling Reflection [10 minutes].

- 本日の授業は、この授業の第2単元で学んだことをリフレクションする時間であることを学生に説明する。
- 自己評価シートを生徒に配布する。



<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/6579e8090629085c9e654797/1702488073714/Unit+2+Self+Reflection.pdf>

- 簡単に、これは第1単元の自己評価と同じプロセスであることを学生に思い出させる。必要であれば、これらのレッスンを教えている間、または Good Project のフレームワークについて学んでいる間に、自分の考え方がどのように変化したかを学生の手本にします。

2. Complete Activity: Student Self-Assessment [25 minutes].

- 学生に自己評価シートを記入させる。ワークシートに記されているように、これは作文、録音、ビデオ録画等で行うことができる。



The Good Project Lesson Plans

3. Class discussion [10 minutes].

- クラスを再び招集し，このリフレクションの感想を生徒に話してもらおう。

プロンプトの例：

- 以前のポートフォリオ作品を振り返って驚いたことは何か？
 - 以前は知らなかったことで，今は知っていると確信できることは何か？
 - まだ確信が持てず，今後のレッスンでもっと学びたいと思うことは何か？
- 学生にこの活動を Good Work ポートフォリオに追加するよう求める。



The Good Project Lesson Plans

LESSON 3.1

KEY LESSON

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、仕事に対する自分自身の価値観や信念を明確にする。

LESSON GOAL

学生たちは、仕事に対する情熱と配慮の重要性を理解する。

ASSESSMENT

学生が dilemma や Engagement and Excellence についての討論をする際、教師が会話を聞いた印象を学生へのフィードバックに利用できる。また、学生が Money Matter dilemma や Engagement and Excellence のワークシートに記入、完成させた回答を評価します。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- Money Matters dilemma worksheet
<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64b26911a2831942aeeab564/1689413905535/3.1+Money+Matters.pdf>
- Engagement and Excellence worksheet
<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64b269399e6ae922cd0f4f66/1689413945437/3.1+Enjoyment+%26+Excellence.pdf>
- Interview a Worker: Identifying Influences on Work and Life worksheet (optional enrichment)
<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64b19956abb0ae3519fec251/1689360726569/3.1+Interview+a+Worker+%281%29.pdf>
- Exit Ticket
<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64b269868b2e681bedb2d9b5/1689414022662/3.1+Exit+Ticket.pdf>

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. Dilemma Discussion [15 minutes]

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64b26911a2831942aeeab564/1689413905535/3.1+Money+Matters.pdf>

- “3Es”で定義されている”GoodWork”の枠組みについて学生に思い出させる。“Money Matter dilemma”ワークシートを使って、“3Es”について



The Good Project Lesson Plans

クラス全体で話し合う。

○Excellence：質の高い仕事

○Ethics：社会的責任を果たす仕事。労働者は自分の行動の結果や、仕事を達成する手段に関心を持つ。

○Engaging：意義のある仕事（個人的、社会的、職業的な意義の形態を考慮すること）

Discussion Questions:

1. お金はウィリアムの決断にどのような影響を与えたか？彼の選択は正しいか？
2. ウィリアムは何を楽しんでいるか？彼が仕事にエンゲージしているかどうか、どうやって見分けることができるか？
3. エンゲージメントは、GoodWork を実行する能力にどう影響するか？

生徒の GoodWork ポートフォリオに“Money Matters”のワークシートを追加する。

2. Work together as a class to complete the “Engagement and Excellence” activity [20 minutes].

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64b269399e6ae922cd0f4f66/1689413945437/3.1+Enjoyment+%26+Excellence.pdf>

- “Engagement and Excellence” の活動を学生に提示する。
 - クラスを 4 人ずつのグループに分け、各グループに 2 つのポジションのいずれかを割り当てる
1. 仕事をうまくこなすには、自分の仕事にエンゲージ（楽しむ、もしくは意義を見出すこと）していなければならない。
 2. 仕事に没頭しているかどうかは、仕事の出来とは関係ない。
- 学生に 5 分間与え、自分の立場を支持する議論を考えさせる。相手側の主張がどのようなものかを考え、それを反証しようとすることも意識させる。活動指針となるよう、“Engagement and Excellence”のプリントを生徒に渡す。（このワークシートの質問は考えるためのガイドであり、学習を評価するのでなければ、全回答を書き出す必要はない）。以下のガイドラインを生徒に思い出させる：
 - 各チームメンバーは、自分の立場を支持するため、2 つの主張をする。
 - 各チームメンバーは、自分の主張を相手に説得する時間として 2 分間ある。
3. 対立する立場を代表する学生をペアにする。各学生に 2 分間与え、交互に合計 8 分間、もう一方の学生に自分の主張を発表させる。[8 分間]



The Good Project Lesson Plans

4. クラスを元に戻し、何組かのペアに活動のリフレクションを発表させる。[5 分間]

– CHANGING UP THE DEBATE

“『Enjoyment and Excellence』のアクティビティでは、次の調整を行った。討論では、学生たちに、「うまくやるには仕事を楽しまなければならない」、「楽しさは卓越性とは何の関係もない」という職業の例を挙げるよう求めた。これにより、チームはより多くの視点を持ち、賛成と反対の主張を明確にし、他のチームの発言に反論することができた。ディベート活動の最後に、次のようなリフレクションのディスカッションの質問をしました – この活動は、Good Work フレームワークについての理解を深めるのにどのように役立ったか？ この活動は、自分自身や仕事に対する自分の姿勢の認識についてどのように役立ったか。」 -GPLP 教師

– USE DEBATE “CORNERS”

“学生たちに次のコーナーから一つ選ばせてください。

Corner 1 - 仕事をうまくこなすには、仕事を楽しまなければならない。

Corner 2 - 仕事を楽しめるかどうかは、仕事を上手にこなすこととは関係ない。

そのうえで、自分の側の立場を支持する議論を考え出す。 [5 分]

相手の主張がどのようなものであるかを検討し、その反証を試みる。配布されたワークシートを読み、自分の立場を紹介、最終弁論を行うリーダーを決める。

Round 1 - 導入 [1 分間]

なぜこのサイドを選択したのか？ [グループから 1 人のメンバーが発言]

Round 2 - 議論 [10 分間]

各チームは、自分の立場を支持するために 5 回議論を行うことができる。

(1 人につき 1 回の議論) 各チームメンバーは 1 分間、相手に対する自分の主張を反駁することができる。

Round 3- まとめコメント [1 分間]

メンバー/リーダー1人がまとめコメントをする。その後は、授業のリフレクションの時間とする」 -GPLP 教師

3. Exit ticket [5 minutes].

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64b269868b2e681bedb2d9b5/1689414022662/3.1+Exit+Ticket.pdf>

- 学生に Exit Ticket を記入させる。
- Exit Ticket の回答に基づいて、どちらのチームの主張に説得力があったか、(次回の授業で) 報告してもらうことを学生に説明する。

The Good Project Lesson Plans

- この Exit Ticket とワークシートを学生のポートフォリオに追加する。学生には次のように答えてもらう：「自分自身のミッション・ステートメントは、学校や地域社会のミッションとどのような関係があるのか？」

Possible Enrichments

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64b19956abb0ae3519fec251/1689360726569/3.1+Interview+a+Worker+%281%29.pdf>

- 課題をクラスで読み上げたり、ビデオ
<https://www.youtube.com/watch?v=GhillmKCgso>
を視聴したりして、“Interview a Worker”というアクティビティを学生に提示する。その際、質問の時間を設ける。学生には、課外の時間にインタビューをし、クラスメートに報告することを説明する。
 - 学生がこの課題を完了するまで、1～2 週間を確保する。
 - このレポートを Good Work ポートフォリオに追加する。

– USE CANVA

" (私のクラスの) 学生は、“Interview a Worker”のアクティビティを終えている。Canva を使って、インタビューを振り返るドキュメントを作成するとよい。Canva で文書やスライドを作成した後、パートナーと声を出して共有し、また Flip でレポートを録画した。学生は、メンター、非メンター、卓越性、倫理、エンゲージメントなどをサマリーで確認した。"-GPLP 教師

The Good Project Lesson Plans

LESSON 3.2

KEY LESSON

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、仕事に対する自分自身の価値観や信念を明確にする。

LESSON GOAL

学生は、個人の価値観、目標、関心事を、自分の仕事への取り組みや関心と一致させることの重要性を理解する。

ASSESSMENT

学生の”top value”に関するリフレクションを、ポートフォリオの一部として評価することができる。“challenging values”について、クラス内のディスカッションをモニターし、フィードバックに利用することができる。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- Top Value activity

RESOURCES

- Value Sort Activity (completed in Lesson 1.3)
<https://www.thegoodproject.org/lesson-13>

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. Opener [5 minutes].

- エンゲージメントの定義について学生に思い出させる：仕事の意味に対する自身の感覚、または仕事とのつながり（個人的、社会的、職業的意味を考慮する）。
- 以下の“Review Questions”を使って、ディスカッションを進める。
 - 仕事にエンゲージするとはどういうことか？
 - 仕事にエンゲージしているとき、どのような感情を抱くか？
 - どのようなときにエンゲージしていると感じるか？どのような活動や話題が、あなたにとってエンゲージするきっかけになるか？



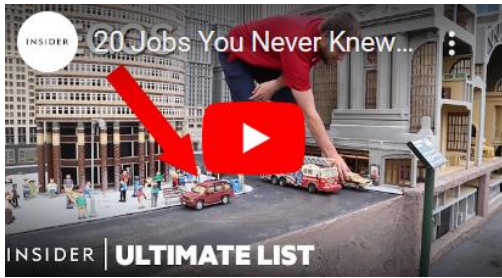
2. Model your own thinking about “engagement” and values by talking about your life and/or teaching practice [5 minutes].

- 価値観：自分の生き方や働き方において重要だと信じているもので、多くの場合、優先

The Good Project Lesson Plans

順位を決定し、自分の人生が思い通りになるかどうかを決める。

学生たちに、人生を導いてきた、コアとなる価値観について話してもらおう（このディスカッションをする際のヒントとして、Value sort のアクティビティにある価値観のリストを参照する）。これらの価値観が、仕事や生活の他の領域で、あなたが感じている "エンゲージメント" や "エンゲージメントの欠如" とどのように関係しているかを説明する。



– USE A VIDEO INSTEAD

"教師がリフレクションの模範を示すと、学生たちは聞き流す、もしくは、自分の生活と関連付けるのが難しいといったことに気づいた。そこで、まず興味深い仕事のビデオを見せた... 学生には、Value sort のアクティビティで、価値観のリストを参照し、次の質問に答えるよう求めた- 「ビデオの中の人々は、自分の仕事に取り組むためにどのような価値観を抱いていると思うか？」 -GPLP 教師

3. A Top Value [15 minutes].

- 学生に、Value sort のアクティビティの結果（レッスン 1.3 <https://www.thegoodproject.org/lesson-13>）を確認させ、どのように並べ替えたか、3分間考えさせる。
- 学生には、上位 4 つの価値観から、自分のエンゲージメントに対する感覚と関連すると思われるものを 1 つ選ぶよう求める。選んだ価値観を念頭に置き、以下の質問に文章、ビジュアル、短い寸劇で答えるよう求めます。
 - あなたにとって、この価値観とはどのような意味があるか？なぜこの価値観を選んだのか？なぜ、この価値観があなたのエンゲージメントにとって重要なのか？
 - この価値観を念頭において行動したときの具体例を挙げなさい。
- （成果物を）GoodWork ポートフォリオに保管する。



4. A Challenging Value [15 minutes].

- Value sort の中から、自分にとって挑戦的である価値観を 1 つ選んでもらう。（それは、上位 4 つの価値観のうちの 1 つであったり、自分には響かないが他の人には重要だと思われるものであったり、もっと大切にしたいが混乱しているものであったりもする）。



The Good Project Lesson Plans

- 価値観を手短に選ばせ、その価値観が自分にとってどうして挑戦的であるかを考えさせる。
- 二人一組になり、学生に次の質問について話し合ってもらおう：
 - なぜこの価値観はあなたにとって挑戦的なのか？
 - 人生でこの価値観に関係する出来事に遭遇した経験、およびそのときの対処について話しなさい。

5. Exit Ticket [5 minutes].

- 学生に、付箋紙 2 枚に Top value と、このレッスンで話し合ったやりがいのある value を書かせる。学生がこれらの価値をホワイトボード（物理的空間もしくはデジタル空間）に掲示、他の学生が本日何を考え、何を話し合ったか、クラス全体で確認できるようにする。
- 確認した value にテーマやパターンがあれば指摘する。

Possible Enrichments

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64b268e4df71ff5e85bb5d15/1689413861040/3.2+Tough+Love+Dilemma+%281%29.pdf>

- ジレンマ“タフ・ラブ”を読み、ワークシートの質問に答える。
- この活動を Good Work ポートフォリオに追加する。

- TAP INTO STUDENT'S LIVES

ある GPLP 教師は、学生とジレンマの登場人物との間にどのような接点をもたせるか、について、次のように説明した：「学生たちの多くは、課外活動として、さまざまなスポーツや音楽教室に通っているため、マラに共感しやすく、演技をより効果的にし、洞察力を高めることができた。ジレンマそのものにも集中していた」。

The Good Project Lesson Plans

LESSON 3.3

KEY LESSON

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、仕事に対する自分自身の価値観や信念を明確にする。

LESSON GOAL

学生は、Good Work の枠組みを用いて個人的な決断を振り返り、特に自己責任について考える。

ASSESSMENT

学生は、自己責任と“rings of responsibility”との関連について、文章や口頭でリフレクションをすることができるようになる。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- Rings of Responsibility worksheet

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64b26882d681c36642fca8a5/1689413762389/3.3+Rings+of+Responsibility+%281%29.pdf>

- Responsibility Reflection

<https://www.thegoodproject.org/activities-database-blog/2020/8/12/interview-a-worker-9wg8s-xgzhs-k3prh-2g5k7?rq=responsibility>

- Exit Ticket

RESOURCES

- 3 Es video

<https://www.youtube.com/watch?v=MLNqvhQUGPU&list=PL5sNbw1uznitpzLCwnv49tgumEAh1bcxG>

- Rings of Responsibility video

https://www.youtube.com/watch?v=w0f_qFklP5k

- Exit Ticket

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64b269fcb8500519c9c0e017/1689414141049/3.3+Exit+Ticket.pdf>

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. **Opener: Model the Rings of Responsibility activity for your students [5 minutes].**

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64b26882d681c36>

The Good Project Lesson Plans

642fca8a5/1689413762389/3.3+Rings+of+Responsibility+%281%29.pdf

- 必要であれば、3Es で定義されている”Good Work”の枠組みについて生徒に思い出させる。[ビデオ：2分間]。
- まず，“Rings of Responsibility”のアクティビティのモデルとして、自分の“Rings of Responsibility”を学生に提示し、各項目を各輪に入れた理由について話し合う[3～5分]。

2. Have students work individually to complete the Rings of Responsibility activity [15 minutes].

- 学生に“Rings of Responsibility”のワークシートを配布する [15分間]。
- 約 15 分間、学生が個人ワークとして、ワークシートに記入できるようにする。
- 時間が余った場合は、学生に”Pair and Share”を行うように勧める。
- このワークシートを学生の Good Work ポートフォリオに追加する。



COP の教師の 1 人は、このビデオのリンクを提供し、「学生たちが "Responsibility" という言葉を連想できるように、このビデオを見せた。さらに、"Responsibility" というキーワードに焦点を当て、ビデオに関連した質問を生徒にしました」と述べた。

RINGS OF RESPONSIBILITY	
1. BEING RESPONSIBLE FOR SOMETHING MEANS THAT SOMEONE HAS AN OBLIGATION OR COMMITMENT TO DO SOMETHING, OR HAS CONTROL OVER OR HAS TO CARE FOR SOMEONE OR SOMETHING.	
WHAT ARE YOU RESPONSIBLE FOR IN YOUR LIFE? WHO, IF ANYONE, ARE YOU RESPONSIBLE FOR?	

インドの Podar Education Network の Meenakshi Iyer 氏は、彼らが学校で使用している“Rings of Responsibility”のワークシートの別バージョンについて、その画像を提供してくれた。

3. Discuss the Rings of Responsibility activity as a class [20 minutes].

- クラス全員が集まり，“Rings of Responsibility”のワークシートについて話し合う。
- 学生に“Rings of Responsibility”のビデオ [2分半] を見せる。
- 以下の討論の質問を参考に。



【討論の質問】

○どの“Rings of Responsibility”に最も多くの項目があったか。それはなぜだと思うか。

The Good Project Lesson Plans

- あなたの両親は、別のリングに入っていることが多いと思うか？それはなぜか？
- 違うリングに、もっと入れてみるべきか？それはどんな感じか？
- アイテムを置くリングの場所と、若者と責任についての研究ビデオの説明について、何か気づいたことはあるか？

4. Exit Ticket [5 minutes].

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64b269fcb8500519c9c0e017/1689414141049/3.3+Exit+Ticket.pdf>

- 授業内容に関連した人物（有名な科学者など）、メディアに登場する架空の人物、有名人などを考えさせる。学生たちに、自分の ring of responsibilities がどのようなものかを考えさせる。

Possible Enrichments

https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64b2689bd7ce9e56eb4fe1bc/1689413787674/_3.3+Responsibilities+Reflection.pdf

- 学生に“Responsibilities Reflection”ワークシートを提示する。このワークシートを Good Work ポートフォリオに加える。
- 学生が複数の表現形式で感想を「書ける」ようにすることを検討する。
例：それぞれの段落、詩、歌詞の一節、説明付きの芸術的描写など。

The Good Project Lesson Plans

LESSON 3.4

KEY LESSON

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、仕事に対する自分自身の価値観や信念を明確にする。

LESSON GOAL

学生は、役割と責任、信念と価値観、背景、文脈に根ざした多様な視点を理解する。

ASSESSMENT

書かれたリフレクションは、Good Work ポートフォリオに集められ、評価される。教師から見た、グループでの会話の様子の印象は、フィードバックに利用できる。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- “4C Thinking Routine” worksheet

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64b26857b26bbb457a9e7ed1/1689413719242/3.4+4C%27s+Thinking+Routine.pdf>

- “Headlines” activity (If time allows)
- Exit Ticket

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64b26a3a0fc5687cd9e3e9d/1689414203009/3.4+Exit+Ticket.pdf>

RESOURCES

- “Looking Good”

<https://www.youtube.com/watch?v=sOMjqBqGlr0>

- “A Life Worth Living”

<https://www.youtube.com/watch?v=-TGTnO-xI8s&t=7s>

- “Finding the Thread”

<https://www.youtube.com/watch?v=mNW3kPKjBeQ>

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. Opener: Break your students into groups to discuss three different dilemmas [10 minutes].

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64b262464b6f8a4352bc8ed4/1689412166588/3.4+Dilemmas.pdf>

- 学生の各グループに 3 つのジレンマのいずれかを提示する。以下のジレンマは、それぞれ 3Es のいずれかに関連している。



The Good Project Lesson Plans

- “Looking Good” [Excellence]
- ” Finding the Thread” [Engagement]
- “A Life Worth Living” [Ethics]
- 各グループにジレンマを読む時間を 10 分与える。
注意：時間節約のため、学生は上部にあるジレンマの要約を読むだけでもよいし、ビデオ版のジレンマを見ることが出来る。
- 各グループのジレンマは、3Es の1つを代表するものであることを学生に再確認する。

– BRING IN YOUR OWN CONTENT

ある教師は、架空のジレンマを Good Project のジレンマと差し替え、“レッスンのジレンマの代わりに、勉強している小説の葛藤やジレンマを使った。授業と通常のカリキュラムを合わせるのに苦労した」と述べている。頑張れ。



2. Have your students discuss their dilemma using a 4C routine [15 minutes].

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64b26857b26bbb457a9e7ed1/1689413719242/3.4+4C%27s+Thinking+Routine.pdf>

- 学生に、それぞれのジレンマに関連するディスカッションの質問について一緒に議論させる。その際、各ジレンマが 3Es のいずれかを代表しているという事実に照らし合わせながら、これらの質問を考えるようにさせる。
- 学生に、4C ルーチンを使って自身の考えを把握させながら、この学びを記録させる。
- 4C ルーチンを Good Work ポートフォリオに追加する。



3. Ask students to rotate discussion groups and share their learning with each other [15 minutes].

- 学生を新しいグループに再構成し、各グループにそれぞれのジレンマの学生がいるようにする。
- 学生がジレンマで読んだことに基づいて、各グループは、3Es に責任がどのような意味を持つかを話し合う。



The Good Project Lesson Plans

- このディスカッションに基づいて、各学生に責任が今、自分にとって何を意味するかについて、“Headline”を書いてもらう。
 - アクティビティ：今、このトピックや問題について、最も重要な側面を捉えて見出しを書くとしたら、その見出しは何になるか？
 - 時間があれば、学生たちにこれらの見出しを図解し、“責任”の概念をさらに詳しく説明してもらう。
- 学生の 4C と HEADLINE のルーチンを Good Work ポートフォリオに追加する。

– WRITE NEWSPAPER REPORTS

ある GPLP の教師は、“Headlines”のアクティビティを新聞レポート全体のアクティビティに変更した！「見出しを書いたが、単に書いたのではなく、学生たちはジレンマについてミニ新聞記事を書き、その新聞記事をクラスメートと共有した。聴衆を意識して紙に書くと、生徒の反応がよくなる。誤解のないようにしておく、学生たちは自分たちのグループの挿話やジレンマについて新聞記事を書いた。各グループのニュース・レポートをコピーし、グループの代表者が前に出てレポートを読んだ」。

彼らはさらにこう述べた：「学生たちは、二人一組になって見出しを書くことにとっても意欲的だった。私は別課題として新聞記事を書くことを授業に加えたが、学生たちは記者になることを特に楽しんでいた。」

4. Exit Ticket [5 minutes].

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64b26a3a0fc5687cd9e3e9d/1689414203009/3.4+Exit+Ticket.pdf>

- 学生に次の問題を考えさせる：
 - ミシェルはデパートで5年間販売員として働いており、当初はエイミーというマネージャーから指導を受けていた。ミッシェルは自分の仕事が好きで、学校にも柔軟に通えるし、同僚も気に入っている。しかし、エイミーが店を去り、ウィルという新しいマネージャーが雇われた。ウィルはすぐに気難しくなり、厳しいフィードバックをすることで評判となった。業績チェックの際、ウィルはミシェルが新しいプロセスに従わずに送ったスケジュールに関するメールを非難し、彼女の優先順位のつけ方にも疑問を投げかける。他の同僚たちはウィルの管理スタイルが原因で店を去り始めた。ミッシェルは、自分がこの仕事を続けるべきかどうか、もし続けるならウィルを上司としてどのように対応すべきかを悩む。”
 - このジレンマの例に最もよく表れているのは3Esのうちのどれか？ここでのミッシェルの責任や価値観は何か？それぞれなぜそう考えるのか？

The Good Project Lesson Plans

Possible Enrichments

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64b268ba81cb8359131052f3/1689413818455/3.4+Thinking+About+Responsibilities.pdf>

- 生徒に“Thinking about Responsibilities”のプリントを配布する。これを Good Work ポートフォリオに加える。

The Good Project Lesson Plans

LESSON 3.5

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、仕事に対する自分自身の価値観や信念を明確にする。

LESSON GOAL

学生は、3Es を体現していると思われる行動を特定できるようになる。

ASSESSMENT

学生たちは、3Es, 責任, 価値観など, Good Work の中核となる概念をとらえた“Good Work Bingo”カードを作成, ポートフォリオの一部として評価できるようにする。クラス内でのディスカッションをモニターし, フィードバックに利用することができる。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- Exit Ticket

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64bed40d13108a477e0078ce/1690227725300/3.5+Exit+Ticket.pdf>

RESOURCES

- Blank Good Work Bingo Board

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64bed180135d03624957a157/1690227072577/3.5+Blank+Bingo+Board+%2818+%C3%97+22+in%29+%2818+%C3%97+21+in%29+%2818+%C3%97+19+in%29.pdf>

- Good Work Bingo Activity example and instructions

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/6435d6bfceedfc3cef6f4e9b/1681249983715/Good+Work+Bingo.pdf>

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. Opener. Review students' ideas of a “good worker” from Lesson 1.2 [5 minutes].

- 学生に, Lesson1.2 を振り返って, Good Work の模範となる人物を思い浮かべるよう求める。思い出せなかったり, その場になかったりしても構わない。
- 学生をパートナーに向かわせ, “Good Worker”は誰か, 共有させる。さらに, その人について, “Good Worker”だと思わせるような点を1つか2つ挙げさせる。



2. Introduce the activity “Good Work Bingo” [5 minutes].

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64bed180135d03624>

The Good Project Lesson Plans

957a157/1690227072577/3.5+Blank+Bingo+Board+%2818+%C3%97+22+in%29+%2818+%C3%97+21+in%29+%2818+%C3%97+19+in%29.pdf

- 教員への注意：本日のレッスンで学生が何をすればよいかを知るために、このビンゴ・アクティビティ

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/6435d6bfeadfc3cef6f4e9b/1681249983715/Good+Work+Bingo.pdf>

を見てほしい。このアクティビティ（完成したボードが含まれている）を学生に見せないことをお勧めする。

- 本日の目標は、クラス（または学校！）のために”Good Work Bingo Board”を作成し、学生がいつ Good Work の方略や行動をしているかを確認することであることを、学生に伝える。学生が課題を理解できるように、1つ2つの具体例を提示する（例えば、「大変なときに同僚を助けるとき、私はチームワークを大切にしていることを示す」、「一日の終わりに、何がうまくいき、何がうまくいかなかったかを考えるために立ち止まるとき、私は反省の "Mirror"の部分に取り組んでいる」など）。
- 学生がビンゴカードに記入する“Good Work”の行動／方略は、以下の Good Work の中核概念のいずれかに関連したもの、またはそれを中心としたものであってもよい：
 - The 3Es（卓越性、倫理観、エンゲージメント）
 - Value
 - Responsibility（rings of responsibility）
 - The 3Ms（mirror, mission, mentor）
 - Alignment & Misalignment
 - Dilemma Discussions（省察と分析の仕方を含む）
 - その他（挑戦と機会の認識、視点の持ち方など）
- 各学生に、白紙の“Bingo Board.”を用意することを伝える。
 - 学生は、コア・コンセプトに関連する Good Work の行動や方略をボードに記入する。
 - 学生は、さまざまな Good Work の概念が表現されていることを確認したいと思う。
例えば、すべての項目が "卓越性" に焦点を当てるべきではない。
 - 生徒は、ボードの各項目がどの概念に対応しているかを知る必要がある。

3. Brainstorming Bingo behaviors and strategies [15 minutes].

- 学生を小グループまたはペアに分ける。
- 学生がビンゴカードを埋める方法はいくつかある。（具体的には）次のような方法がある：
 - 学生たちに10～15分ほど学校周辺を歩かせ、他の生徒を観察させることで、Good Work を示している可能性のある学生からインスピレーションを得る。
 - 短い教室のビデオを見て、教室での行動を観察する。例えば



The Good Project Lesson Plans

■EL Education の Inspiring Excellence ビデオシリーズ

<https://eeducation.org/resources/inspiring-excellence-videos/>

■HTH の Project Based Learning ビデオシリーズ

https://www.youtube.com/playlist?list=PLZh8XUv3Ieasbh_v74psFtVIGLUCpzpYK

■ハーバード大学の Teaching and Learning Lab のビデオ

<https://instructionalmoves.gse.harvard.edu/raw-clips-library>

■例えば、このクリップ

<https://instructionalmoves.gse.harvard.edu/brion-meisels-clip-3>

- 学生に、自分の考えに基づき、また“模範的な”Good Worker について考えて、行動や方略をブレインストーミングするよう求める。
- 学生は、これらの行動や方略をブレインストーミングしながら、“Good Work Bingo Boards”に記入する。それぞれのマス目の下の括弧に、この項目がどの中核概念に最も関連していると感じるかを書くとい。

4. Play “Good Work Bingo”! [15 minutes].

- 学生がビンゴシートに記入し終わったら、クラスを呼び戻す。
- “Good Work Bingo,”の一種を行うことを伝える。教師であるあなたが Good Work の概念を呼び、学生のグループは、自分のボードにその概念を行動や方略で表したかどうかをビンゴにマークする（例えば、教師であるあなたが” Responsibility”と呼び、学生はその概念に対応するボードの項目を一つマークする）。
- 注意：できれば、学生がビンゴボードに印をつけるのではなく、何らかの物（コイン、貝殻、消しゴム）を使ってマスに印をつけ、学生が再びビンゴシートを使えるようにする。
- 横一列に 5 つ、縦一列に 5 つ、斜め一列に 5 つ印をつけたら「ビンゴ」である。そうになったら、“ビンゴ！”と叫ぶ。



WINNING BINGO !

横に 5 つ、下に 5 つ、斜めに 5 つマークすればビンゴ

The Good Project Lesson Plans

- 学生のグループが「ビンゴ!」と叫ぶまで、Good Work の中核概念のリストをランダムに呼び出す。例えば、
 - Excellence
 - Engagement
 - Values
 - Responsibility
 - Dilemmas
- コンセプトが呼ばれるたびに、1~2人の学生にビンゴボードに書いた例を大きな声で言わせる。
- あるグループがビンゴになったら、ビンゴになった学生に、自分たちのボードに書かれたどの行動や方略が Good Work の中核概念と一致するかを説明させる。
- これらの行動がこれらの概念を表しているかどうか、あるいは調整が必要かどうか、クラスで話し合う。
- 時間が許せば、他のチームがビンゴになるまでプレーを続け、同じ話し合いをする。

5. Exit Ticket [5 minutes].

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64bed40d13108a477e0078ce/1690227725300/3.5+Exit+Ticket.pdf>

- 次の質問を学生に考えさせる：
 - ”Bingo Boards”に記録した行動のうち、日常生活で最も習慣化しやすいものはどれか？最も難しいのはどれか？それはなぜか？

Possible Enrichments

- 学生たちに、次週、学校コミュニティを観察すること、さらにその際、仲間に見られる Good Work の行動や方略を“Good Work Bingo Boards.”に記録することを指示する。
- その翌週、これらの観察から誰がビンゴになったか、また、どのような行動が Good Work の中核概念に基づいているかを一緒に確認する。
- ビンゴボードに書き込んだ Good Work の行動や方略を、学校コミュニティでもっと奨励するにはどうしたらよいか、クラスで方略を考える。

The Good Project Lesson Plans

LESSON 3.6

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、仕事に対する自分自身の価値観や信念を明確にする。

LESSON GOAL

学生たちは、このレッスンプランの第3単元で学んだことを振り返る。

ASSESSMENT

学生は、このレッスンプランの第3単元を通して学んだことを明確に説明できるようになる。学生は、回答の中で第3単元のルーブリックを参照し、Good Work ポートフォリオの完成した作品に言及する。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- Unit 3 Self-Assessment Worksheet

RESOURCES

- Unit 3 Self-Assessment Worksheet
<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232ccdc227b9c/t/64becab0d75fb64f207a35a0/1690225328700/Unit+3+Self+Reflection.pdf>
- Student's own Good Work Portfolio

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. Opener: Modeling Reflection [10 minutes].

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232ccdc227b9c/t/64becab0d75fb64f207a35a0/1690225328700/Unit+3+Self+Reflection.pdf>

- 本日の授業は、第3単元で学んだことを振り返る時間であることを学生に説明する。
- 自己評価のプリントを学生に配布する。
- 簡単に、これは第1単元と第2単元の自己評価のレッスンと同じプロセスであることを学生に思い出させる。必要であれば、これらのレッスンを教えている間、または Good Project のフレームワークについて学んでいる間に、自分の考え方がどのように変化したかを学生のためにモデルとして示す。



2. Complete Activity: Student Self-Assessment [25 minutes].

- 学生に自己評価シートを記入させる。ワークシートに記されているように、これは作文、録音、ビデオ録画で行うことができる。



The Good Project Lesson Plans

3. Class discussion [10 minutes].

- クラスを再び呼び戻し，このリフレクションの感想を学生に話してもらおう。プロンプトの例
 - 以前のポートフォリオ作品を振り返って驚いたことは何か？
 - 以前は知らなかったことで，今は知っていることと確信できることは何か？
 - まだ確信が持てず，今後のレッスンでもっと学びたいと思うことは何か？
- 学生にこの活動を Good Work ポートフォリオに追加するよう指示する。



The Good Project Lesson Plans

LESSON 4.1

KEY LESSON

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは将来、Good Work を成し遂げるための積極的な方略を身につける。

LESSON GOAL

学生は、Good Work を達成するための個人リソース（個人の価値観、内省や熟考の習慣など）の価値を理解する。

ASSESSMENT

学生たちは、主要な内省方略（主要な利害関係者、責任、結果、行動指針を問う）を用いて、ジレンマを分析することができるようになる。個人の目的意識をとらえたミッション・ステートメントを作成する。リフレクションの文章は、Good Work ポートフォリオの一部として収集され、評価される。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- Exit Ticket

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64bedf358996915ac614757b/1690230581111/4.1+Exit+Ticket.pdf>

RESOURCES

- Dilemma: “Appropriation of Identity”

<https://www.thegoodproject.org/dilemma-database-blog/2021/6/23/an-appropriation-of-identity>

- “My Dilemma” Worksheet

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. Opener: Dilemma Debate: Excellence at Risk [25 minutes].

- 教室に入るとき、各学生に“An Appropriation of Identity”

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64beda28b56f2e5b76b18190/1690229288485/4.1+An+Appropriation+of+Identity+Dilemma.pdf>

という、ジレンマのコピーを渡す。学生に座ってジレンマを読ませる [3分間]。

- 注意：要約版やビデオ版のジレンマがあることを忘れないこと。また、クラスや状況に応じて、自由にジレンマをアレンジしてもよい。



The Good Project Lesson Plans

- クラスを4~6人のグループに分け、グループ内の各人に以下のリストの中から演じる役を割り当てる[2分間]。[注意：グループの人数より役の人数の方が多いので、どのグループにも必ず役が一人ずついるわけではない。]
 - ソフィア
 - ジェニー
 - ジェニーの夫
 - ジェニーの顧客の一人
 - ソフィアとジェニーの隣人
 - ソフィアの友人
 - ジェニーの別の友人
- ジレンマについて、学生各自が担当するパートの視点から意見を述べ、話し合い、討論させる。[10分間]
- 学生をシャッフルし、新しいグループにつくる。新しい役のもとで、再び議論と討論をさせる。[10分間]

2. Class Discussion: Stakeholders, Values, Choices [15 minutes].

- 次の質問を中心に、クラスでディスカッションを進める：
 - ロールプレイで気づいたことは何か？全員が同意したか（アラインメント）？意見の相違（ズレ）はあったか？
 - 最初の役と2回目の役で、視点は変わったか？
 - ソフィアは何を大切にしているか？彼女にとって大切なものは何か？
 - この状況にはどのような結末がありえるか？あなたにとって、その結末が他の結末よりも正当だと感じますか？
- ディスカッションのヒント：
 - 複数のロールプレイパートが考察に貢献するようにする。重要な違いを強調する。
 - 答えの根拠や裏付けとして、物語の中の記述を使う。
 - ある行動を取るか取らないかというソフィアの実行責任について、学生の考えを集める。
- 学生たちに、情報を総合的に判断し、ソフィアが取るべき行動（ジェニーに自分の店をラティエーナが経営の店と呼ばないように頼む、ジェニーの店に対する濡れ衣について他の友達に話す、その他、選択肢として挙げたもの）について投票させる。その内容を正当化するポイントをいくつか挙げてもらう[5分間]。これは実際のケースであり、完璧な正解はないこと、そして私たちが“すべき”ことは、以下のような複雑な相互作用であることを学生に強調する：
 - 価値観
 - 責任



The Good Project Lesson Plans

- 誰がどのように影響を受けるかを考える
- 実生活で困難な状況に遭遇したときにも、このような内省の習慣を用いることが重要であることを学生に明確にする。ジレンマに直面したら、決断を下す前に一度立ち止まって考える：
 - すべての利害関係者（影響を受ける可能性のある人々）
 - あなた個人の価値観（自分にとって何が重要か？）
 - 自分の責任（自分自身に対して、地域社会に対して、社会に対して）
 - Good Work（Excellence, Ethics, Engagement）
- 注意：完了した場合は、レッスン 2.1 (<https://www.thegoodproject.org/lesson-21>) のリフレクションから得た教訓を学生に思い出させる。

3. Exit Ticket

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232ccdc227b9c/t/64bedf358996915ac614757b/1690230581111/4.1+Exit+Ticket.pdf>

- 学生に考えさせる：
 - 自分の人生において難しい決断をする際に、考慮すべき利害関係者は誰か。あなたの決定によって影響を受けるのは誰か？
 - [学生は、この Exit Ticket のために、絵を描いたり、文章を書いたり、マインドマップを作ったりすることができる。]

The Good Project Lesson Plans

LESSON 4.2

KEY LESSON

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは将来、Good Work を成し遂げるための積極的な方略を身につける。

LESSON GOAL

学生たちは、Good Work に関するジレンマを特定、分解して、能動的な選択ができるようになる。

ASSESSMENT

ペアのロールプレイ中におけるクラス内での会話では、理解度やコーチングについてモニターすることができる。リフレクションの文章は、Good Work ポートフォリオの一部として集められ、評価される。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- Exit Ticket

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64bee8f1ff8d130b4dc2299b/1690233074010/4.2+Exit+Ticket.pdf>

RESOURCES

- What Advice Would You Give?

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64bee3b9783c6c2978d4506a/1690231737154/4.2+What+Advice+Would+You+Give.pdf>

- 4 Lenses

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/63b885d6c2d8d77dcafa992f/1673037270255/Lenses+for+Dilemmas+%284%29.pdf>


TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. Opener: Identifying Good Work Dilemmas [5 minutes].

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64bee3b9783c6c2978d4506a/1690231737154/4.2+What+Advice+Would+You+Give.pdf>

- プリント“What Advice Would You Give”を配布し、各学生にジレンマを割り当てる（重複あり）。 
- 各学生に、このジレンマでは 3Es のうちどれが問題になっているかを個々に考えさせる。ジレンマは 2 つかもしれないし、3 つすべてかもしれないことを強

The Good Project Lesson Plans

調する。

2. Offering Advice - Role Play [15 minutes].

- 学生を二人一組に分けるが、配布された“What Advice Would You Give”のプリントに書いた内容と異なるジレンマを考えている学生とペアになるようにする。
- 学生に、3Es についての理解とともに、互いのジレンマについて説明するよう指示する。
- ロールプレイ：一方の学生が物語の主人公となり、パートナーがメンターとなるよう指示する。メンターとして、生徒は以下のことに答える：
 - シナリオの内容の結果にはどのようなものが考えられるか。あなたが最も推奨する行動や結果は何か？
 - あなたの提案によって、誰が、または何が影響を受けるか。どのような結果が考えられるか？
 - どのような選択肢を考え、なぜそれに従わなかったのか？
 - あるいは、追加として、生徒に4つのレンズ



<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/63b885d6c2d8d77dcafa992f/1673037270255/Lenses+for+Dilemmas+%284%29.pdf>

を使って、与えられたジレンマを考えさせるのもよい。

3. Additional Perspectives - Role Play and Discuss [13 minutes].

- 時間が許せば、学生を新しい相手とペアにし、上記の作業を繰り返す。
- クラス全員を集めて情報共有し、以下の質問でディスカッションを行う：
 - 学生は、どのようなアドバイスを受けたか？
 - 2回とも同じアドバイスを受けたか？
 - 役割が逆であったら、同じアドバイスをしたか？
- あるいは、何組かのペアに、クラスの前でジレンマやアドバイスの与え方を“演じて”もらい、他のペアがその様子を観察しながら、目撃したことを基に会話を進めるのもよい。



4. Exit Ticket.

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64bee8f1ff8d130b4dc2299b/1690233074010/4.2+Exit+Ticket.pdf>

- 学生に次の質問に答えてもらう：
 - ロールプレイに基づき、どのようなジレンマの克服に関する方略や行動を学んだか？

The Good Project Lesson Plans

Possible Enrichments

- 学生に、本日の授業で考えたストーリーについて書きながら、考察を続けるよう求める。受けたアドバイスについて考え、そのアドバイスが卓越性、倫理観、エンゲージメントとどのように関わるか、また、そのアドバイスが主人公の直面する問題をどのように解決する、しないと感じたかを考えさせる。現在の行動計画に満足できないならば、代替案を作成するよう求める。
- この課題を Good Work ポートフォリオに追加する。

The Good Project Lesson Plans

LESSON 4.3

KEY LESSON

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは将来、Good Work を成し遂げるための積極的な方略を身につける。

LESSON GOAL

学生は個人的な決断と、その決断に至った経緯を分析する。

ASSESSMENT

学生たちは、個人的なジレンマの体験談をもとにディスカッションに参加する。また、自分が下した決断に関連する要素で、マインドマップを作成することもできる。Exit Ticket と "My Dilemma" ワークシートは、Good Work ポートフォリオに追加される。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- “My Dilemma” worksheet

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64bedddd67107575207dff4f/1690230230896/4.1+My+Dilemma+Worksheet.pdf>

- Exit Ticket

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64bef0dd94c511552bd8c4cb/1690235101633/4.3+Exit+Ticket.pdf>

RESOURCES

- “Mind maps”

<https://coggle.it/>

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. Opener: Brainstorm: “My Dilemma” [10 minutes].

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64bedddd67107575207dff4f/1690230230896/4.1+My+Dilemma+Worksheet.pdf>

- 学生に、“My Dilemma”ワークシートを使って、10分間、自分の人生におけるジレンマについて考えさせる。
- 注意：学生は、ビデオ、音声、描画、絵画など、別の形式でジレンマを表現することもできる。
- 学生は、以下のジレンマのタイプから1つを選ぶ：

○難しい決断をする前に、立ち止まって考えることができたと感じたとき



The Good Project Lesson Plans

または

○困難な決断を下す前に熟考する機会がなかったと感じたとき

- これらのジレンマは、学生同士やクラス全体で共有しやすいジレンマであるべきだと学生に注意を促す。

2. Bring the class together to discuss students' dilemma stories [15 minutes].

- 次のルーチンを使って、学生の個人的なジレンマのテーマについて話し合う。“難しい状況に直面したとき、どのような要因から決断をするようになるか？”



○ブレインストーミングと記録：判断や質問を止めず、すべての答えを板書する。すべての答えが提出されるまで続ける。学生が互いの答えを明確にするために、相互に質問し合えるようにする。

○関連付け：項目間のつながりを学生に描かせる。似たような項目をグループ分けしたり、見出しをつけたりする。意思決定の習慣を理解する方法として、特定の項目の価値があるのはなぜかを話し合う。話し合いが終わるまで続ける。

- ディスカッションできる要因の例

○他人への期待

○自分、家族、地域社会、他人に対する責任

○守らなければならないルール

○友情を尊重すること

○個人やグループに対する忠誠心

○社会的善をなすという大いなる使命 など

3. Review: Class Discussion [10 minutes].

- この活動に基づいて、以下の質問についてみんなで話し合う：

○意思決定の方法について気づいたことは？

○意思決定の要因について、何か驚いたことはあるか？

○本日したことを今後自分の人生で決断を下すときにどう生かせると思うか？



4. Exit Ticket.

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64bef0dd94c511552bd8c4cb/1690235101633/4.3+Exit+Ticket.pdf>

- 学生に次の質問に答えてもらう：

○今日のあなたのジレンマは、3Esのうちどれを表していたか？その理由は？

Possible Enrichments

The Good Project Lesson Plans

- 白紙に、“My Dilemma”ワークシートにあるジレンマで、自分の決断への影響について、“Mind maps”または図式化するよう学生に指示する。
- ” Mind maps” (<https://coggle.it/>) は、複数の形をとることができる：
 - ジレンマとその影響について書かれた吹き出しのある“Web”
 - 状況や影響を絵で表したもの
 - 決断に至った特定の瞬間や要因を説明した漫画
 - それぞれの影響について説明した図表 など
- 完成したワークシートを GoodWork ポートフォリオに加える。

The Good Project Lesson Plans

LESSON 4.4

KEY LESSON

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは将来、Good Work を成し遂げるための積極的な方略を身につける。

LESSON GOAL

学生は、将来起こりうる同じような決断や状況に備えるための方略を明確にする。

ASSESSMENT

学生は、概念を能動的な方略に変える能力をワークシートに記入する。また学生は、引き続き探究したい問いを共有し、Exit Ticket を完成させる。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- “From Concepts to Actions” Worksheet

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64bfd97adbb646680de0c8cf/1690294650420/4.5+From+Concept+to+Actions.pdf>

- Exit Ticket

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64c042a6dcbe2f0dfaabe740/1690321574552/4.4+Exit+Ticket.pdf>

RESOURCES

- Digital Whiteboard

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. Opener: Lessons Review [5 minutes].

- 第 1～4 単元 の間に学んだ概念や、行った活動をクラス全員に思い出させる。例えば、「私たちは 3 つのレンズを使って Good Work について学び、ジレンマや他の人々の物語について学んだ」など)。学生に、“My Dilemma”ワークシートを使って、10 分間、自分の人生におけるジレンマについて考えさせる。

2. Reflection about Good Work [10 minutes].

- グループに分かれ、以下の質問を用いて、Good Work について学んだことを振り返る：
 - 最も印象に残っている活動は何か？それはなぜか？
 - どのような話や物語が心に残ったか？それはなぜか？



The Good Project Lesson Plans

- 課外で Good Work に関連した瞬間を認識したことがあるか？それを他のグループに説明しなさい。

3. Group Brainstorm [5 minutes].

- 難しい決断を迫られたときに活用できるリソースやアイデアについて、学生をリードして話し合う。Good Work の基本的な概念や考え方を復習し、クラスの前で書き出す。内容には以下が含まれる：
- The 3 Es: excellence, ethics, engagement
- The 3 Ms: model, mission, mirror
- The value sort
- Alignment/misalignment
- Responsibility
- Obstacles/Challenges
- このクラスに共有された、その他の印象的な瞬間



4. Identifying Strategies [20 minutes].

- 学生に、最も心に響いたコンセプトを 3 つ選んで、そのコンセプトを 1 つ以上の行動に移す方法を考えさせる。
- このプロセスのモデルを示す：自分が直面した、またはクラスで議論された倫理的問題を説明し、次に概念の 1 つについて話し、その概念の観点から倫理的問題を解き明かす（たとえば、「この状況では、自分の理想に対する責任と、友人に対する責任を天秤にかけていた」など）。さらに、この概念化をどのようにアクションに移すかについて話す：「振り返るために立ち止まることで、私は自分の責任におけるこの対立を認識することができた。自分にとって何がより重要かを考えた。また、まだ決断する準備ができていないことを認識し、自由に使える他のリソースを検討、決断するためには支援が必要だと考えた。私はメンターに相談した。将来、私が取りたい行動は、一旦立ち止まって自分の責任を明確にすること、そしてメンターを探して相談することだ。
- 学生を小グループに分け、”From Concepts to Actions”のワークシートに、授業で学んだ概念やアイデアを具体的なアクションに変える図を記入してもらう。
- できるだけ具体的に、実際に実行可能なアクションであることを確認する。
- 時間があれば、グループになって情報共有する。
- ”From Concepts to Actions”のワークシート一式を Good Work ポートフォリオに追加する。



5. Exit Ticket [5 minutes].

The Good Project Lesson Plans

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64c042a6dcbe2f0dfaabe740/1690321574552/4.4+Exit+Ticket.pdf>

- 学生に書き出してもらおう： Good Work に関する話し合いの中で、あなたが引き続き探究したいと思う問いは何か？
- 授業終了時に、目に見える場所（デジタルホワイトボードなど）に問いを追加する。
- 学生はそれぞれ、Good Work ポートフォリオの最後に問いを追加する。

Possible Enrichments

- このレッスンで作成したアクションの項目を定期的に見直すため、クラスでチェックするスケジュールを作成する。
- 学生ごとに、この授業で学んだことや思い出したことをポスターにし、教室に掲示させる。

The Good Project Lesson Plans

LESSON 4.5

UNIT LEARNING GOAL

学生たちは、仕事に対する自分自身の価値観や信念を明確にする。

LESSON GOAL

学生たちは、第4単元のレッスンで学んだことについてリフレクションを行う。

ASSESSMENT

学生は、第4単元のレッスンを通して学んだことを明確に説明できるようになる。回答には第4単元のルーブリックを参照に、Good Work ポートフォリオにある完成した作品について言及する。

PORTFOLIO DOCUMENTATION

- Unit 4 Self-Assessment Worksheet

RESOURCES

- Unit 4 Self-Assessment Worksheet

<https://static1.squarespace.com/static/5c5b569c01232cccdc227b9c/t/64bfdbbf03105b278f05f97d/1690295231396/Unit+4+Self+Reflection.pdf>

- Student's own Good Work Portfolio

TOTAL TIME

45 minutes

INSTRUCTIONS

1. Opener: Modeling Reflection [10 minutes].

- 本日の授業は、第2単元のレッスンで学んだことについてリフレクションをする時間であることを学生に説明する。
- self-assessment のワークシートを学生に配布する。
- 簡単に、この時間が、ユニット1、ユニット2、ユニット3の self-assessment のレッスンと同じプロセスであることを思い出させる。必要であれば、これらのレッスンを教えている間、あるいは Good Project のフレームワークについて学んでいる間に、自分の考え方がどのように変化したかをモデルとして示す。



2. Complete Activity: Student Self-Assessment [25 minutes].

- 生徒に self-assessment のワークシートを記入させる。ワークシートに記されているように、これは作文、録音、ビデオ録画で行うことができる。



The Good Project Lesson Plans

3. Class discussion [10 minutes].

- クラスを再び招集し，このリフレクションの感想を学生に話してもらおう。プロンプトの例：
 - 以前のポートフォリオ作品を振り返って驚いたことは何か？
 - 以前は知らなかったことで，今は知っていることと確信できることは何か？
 - まだ確信が持てず，今後のレッスンでもっと学びたいと思うことは何か？
- 学生にこの活動を Good Work ポートフォリオに追加するよう指示する。

