

# 学びと社会・将来をつなぐキャリア教育へ

## キャリア教育の課題

キャリア教育については、平成23年1月の中央教育審議会答申「今後の学校におけるキャリア教育・職業教育の在り方について」を踏まえた教育活動がこれまで実施されてきました。

しかし、今回の学習指導要領の改訂についての基本的な方向性を示した中央教育審議会の答申（平成28年12月）※では、キャリア教育について次のような課題を指摘しています。

- 職場体験活動のみをもってキャリア教育を行ったものとしていないか。
- 社会への接続を考慮せず、次の学校段階への進学のみを見据えた指導を行っているのではないか。
- 職業を通じて未来の社会を創り上げていくという視点に乏しく、特定の既存組織のこれまでの在り方を前提に指導が行われているのではないか。
- 将来の夢を描くことばかりに力点が置かれ、「働くこと」の現実が必要な資質・能力の育成につなげていく指導が軽視されていたりするのではないか。

これらの課題を受け、新学習指導要領では、その総則で「児童生徒が、学ぶことと自己の将来とのつながりを見通しながら、社会的・職業的自立に向けて必要な基盤となる資質・能力を身に付けていくことができるよう、特別活動を要として各教科等の特質に応じて、キャリア教育の充実を図ること。」と示されました。



※「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について（答申）」

## 予測不可能な未来を生き抜くために必要な資質・能力

社会的・職業的自立に向けて必要となる能力である「基礎的・汎用的能力」として、次の四つがあります。いずれも、学習指導要領を改訂した背景にある、技術の進化・社会の変化といった予測不可能な未来を生き抜くために必要な資質・能力と言えます。

### ① 人間関係形成・社会形成能力

多様な他者の考えや立場を理解し、相手の意見を聴いて自分の考えを正確に伝えることができるとともに、自分の置かれている状況を受け止め、役割を果たしつつ他者と協力・協働して社会に参画し、今後の社会を積極的に形成することができる力

### ② 自己理解・自己管理能力

自分が「できること」「意義を感じること」「したいこと」について、社会との相互関係を保ちつつ、今後の自分自身の可能性を含めた肯定的な理解に基づき主体的に行動すると同時に、自らの思考や感情を律し、かつ、今後の成長のために進んで学ぼうとする力

### ③ 課題対応能力

仕事をする上での様々な課題を発見・分析し、適切な計画を立ててその課題を処理し、解決することができる力

### ④ キャリアプランニング能力

「働くこと」の意義を理解し、自らが果たすべき様々な立場や役割との関連を踏まえて「働くこと」を位置付け、多様な生き方に関する様々な情報を適切に取捨選択・活用しながら、自ら主体的に判断してキャリアを形成していく力



新学習指導要領では、「よりよい学校教育を通じてよりよい社会を創る。」という目標が示されています。よりよい社会を創り出していく子供たちは、どのような資質・能力を身に付けることが必要でしょうか。ここでは、キャリア教育の視点から考えてみましょう。



## 教育プログラム活用する意味を共有する・つなげる

まず大切なことは、企業等の教育プログラムを「どのような目的で活用するか」という視点です。

ここでは事例として、練馬区「アニメ産業と教育の連携事業」（所管：商工観光課）で実施した授業を御紹介します（※練馬区では平成21年度から、区内の小中学校でアニメを学習素材として活用した授業や学校外イベントを実施してきています。）。

ゲスト講師（アニメーター等）によるプログラムは、「アニメの作り方」「アニメのプロからアドバイス！」「アニメに関わるお仕事」等、どのゲスト講師でも提供できるよう、1、2コマ程度にフォーマット化されています。しかし、導入する学校によって、活用の仕方が全く異なります。キャリア教育コーディネーターと相談しながら、担当の教員が指導計画を立案しています。



### A 小学校の場合

- ① 実施学年：小学校6年生
- ② 教科：図画工作
- ③ ねらい：
  - ・アニメの作り方を知り、ループアニメ（短い時間で同じ動きを繰り返すアニメ）を工夫して作る。
  - ・アニメに関わる方のお話を聞き、将来の職業選択の一助となるよう児童の職業に対する見識を広める。
- ④ 内容（6時間+展覧会）：

導入（2コマ）	「アニメの作り方」＋ 「アニメに関わるお仕事」	★ゲスト講師（アニメーター等）授業
制作（2～4コマ）	ループアニメ作成	★ゲスト講師（アニメーター等）授業
発表	完成したアニメを上映	展覧会

### B 小学校の場合

- ① 実施学年：小学校6年生
- ② 教科：総合的な学習の時間
- ③ ねらい：
  - 協力して一つの作品を作り上げる体験を通して、お互いの良さを認め合う。
- ④ 内容（17時間+東京オリンピック・パラリンピック教育の時間）：

導入	めあての確認、グループ分け	
制作	東京オリンピック・パラリンピックについて調べ、アニメのテーマ（何をPRするか）を決定する。	
	アニメのストーリーを考える。 「アニメのプロからアドバイス！」（1） （ストーリーについてアドバイスをもらう。）	★ゲスト講師（アニメーター等）授業
	アニメ制作 「アニメのプロからアドバイス！」（2） （途中版のアニメについてアドバイスをもらう。）	★ゲスト講師（アニメーター等）授業
まとめ	アニメ制作 プレゼンテーションと鑑賞	学校公開と合わせる。



ゲスト講師と関わることで生き方・働き方を伝える機会にしたり、東京オリンピック・パラリンピック教育等との活動と組み合わせたりと、学んだことを「将来とつなげる」「表現する」という工夫がされていることが分かります。

また、指導計画の立案や授業の運営に当たり、教員は以下のような工夫をしたそうです。

- 「作って楽しい」に終わらないよう、とにかく「ねらい」の設定を大事にした。
- ゲスト講師の授業をどこに・どんな目的で入れたら効果的なのか、タイミングを工夫した。
- ゲスト講師のお話は、細かくメモを取り、その後の指導で言葉を借りて伝えるなどしていた。

## 特別活動の中にキャリア教育の視点を入れる

新学習指導要領では、特別活動（学級活動、児童会活動、クラブ活動、学校行事）を中核としつつキャリア教育の充実を図ることとされています。既存の活動を分析してみると、例えば修学旅行も（下図）、基礎的・汎用的能力の育成の重要な機会になっているのではないのでしょうか。

では、教科等の中で実施できるキャリア教育とは、どのようなことでしょうか。これは、今回の学習指導要領の改訂において示された「主体的・対話的な深い学び（アクティブ・ラーニング）の三つの視点」が一つのヒントになります（2ページ参照）。子供同士、子供と教員、子供と地域の大人などの「対話的な学び」は、人間関係形成・社会形成能力の育成につながり、子供自身が学習活動を振り返る「主体的な学び」は、自己理解・自己管理能力の育成につながります。今回の学習指導要領の改訂のポイントでもある「どのように学ぶか」を考えることが、教科等でのキャリア教育の実践につながりそうです。

例えば・・・「修学旅行」も・・・



## 学校と企業等がパートナーとなる

企業等の外部の教育プログラムは、授業を構成する要素の一つです。児童生徒の状況、前後の学習内容により、この説明で理解できるか、例示や言い換える等の説明を教員が補う必要があるか、この判断は、企業等にはできません。

一方で、企業やゲスト講師も、授業のねらいや何を期待されているかを理解することが、より良い教育プログラムの提供につながります。

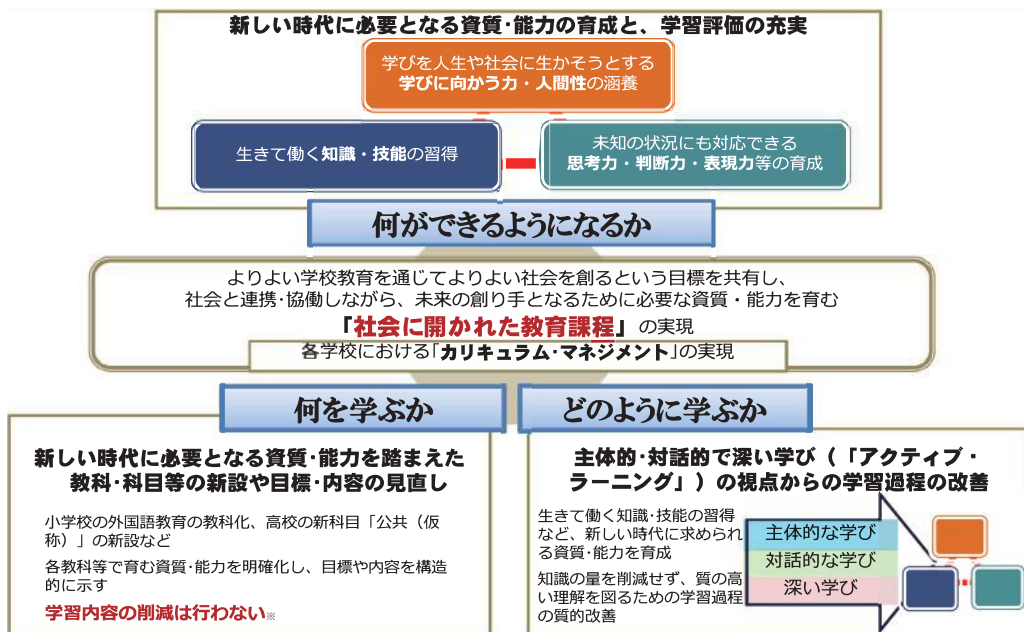
教員・外部双方がその専門性を発揮することで、学びと社会のつながりが感じられる授業が実現できるのではないのでしょうか。

キャリア教育コーディネーターは、学校の学びと社会をつなぐ授業づくり、地域・企業との関係構築、授業運営支援を行うキャリア教育の専門人材です。

キャリア教育分野のプログラムアドバイザーとして、キャリア教育コーディネーターの育成等を行う「一般社団法人キャリア教育コーディネーターネットワーク協議会」が、小・中学校で子供たちの将来への意欲を引き出すキャリア教育プログラムの導入支援を行います。

キャリア教育コーディネーター

検索



\*高校教育については、些末な事象的知識の暗記が大学入学者選抜で問われることが課題になっており、そうした点を克服するため、重要用語の整理等を含めた高大接続改革を進める。

▲「新しい学習指導要領の考え方ー中央教育審議会における議論から改訂そして実施へー」（文部科学省）

