

都立高校生の



社会的・職業的自立支援教育プログラム事業



都立高校におけるキャリア教育の取組を充実させるために、地域教育推進ネットワーク東京都協議会*の会員団体の協力を得て、実施しているものです。

事業のねらい

企業や大学、若者支援に関する専門的知識や経験を有するNPO等と連携し、都立高校生が社会や職業について、実感をもって理解しながら、将来社会人・職業人として生活していくために必要な能力等を身に付けることができる教育プログラムを普通科高校を中心に実施する。



この事業は平成25年度から実施し、平成26年度は都立高校51校で、40を超える団体の教育プログラムが活用されています。生徒が主体的・能動的に参加する体験型のプログラムを組み合わせることで、学習意欲やコミュニケーション力の向上とともに、働くことについて具体的に考えるようになったという声が高校から寄せられています。

次ページから、いくつかの教育プログラムを掲載していますが、他にも支援団体の専門性を生かした様々なプログラムがあります。

- 大学生から高校生活についての話を聞き、自分の高校生活の目標を考えて発表する。
- 将来の生活コストについて、カードゲーム形式のワークでシミュレーションすることで、将来の働き方について考える。
- 何人かの社会人にインタビューする中で、仕事に向かう思いや、やりがい等を聞き、社会人のキャッチコピーをグループで考え、発表する。

実施前には、学校の目的や要望を確認するとともに、当日のプログラムの内容と進行について相談するための打合せを行います。クラス数や生徒の様子に合わせて団体がプログラムをカスタマイズし、実施校に合わせた内容で実施しています。



*地域教育推進ネットワーク東京都協議会とは

学校と、企業・大学・NPO等とのネットワークをつくり、子供たちに豊かで、多様な体験学習活動が提供できるようにサポートし、活性化していく仕組みづくりを目指して、平成17年8月に東京都教育委員会が設立しました。

ネットワーク 東京都 検索

キャリア教育とは？

一人一人の社会的・職業的自立に向け、必要な基盤となる能力や態度を育てることを通して、キャリア発達を促す教育

★キャリア教育を通して育成することが期待される「**基礎的・汎用的能力**」
分野や職種に関わらず、社会的・職業的に自立するための必要な基礎となる能力

<p>人間関係形成・社会形成能力</p> <p>例) 他者の個性を理解する力、コミュニケーション・スキル、リーダーシップなど</p>	<p>自己理解・自己管理能力</p> <p>例) 自己の役割の理解、自己の動機づけ、忍耐力、主体的行動など</p>
<p>課題対応能力</p> <p>例) 情報の理解・選択・処理、課題発見、計画立案、実行力など</p>	<p>キャリアプランニング能力</p> <p>例) 学ぶこと・働くことの意味の理解、生き方の多様性の理解、将来設計など</p>

平成23年1月 中央教育審議会「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（答申）」より

からだで感じる「コミュニケーションワークショップ」

支援団体 NPO法人ドラマケーション普及センター

授業時間 6~12コマ

【プログラムのねらい】

役者経験者を中心とした講師陣による演劇の手法を用いた様々なワークショップを実施

- 自己理解・他者理解を深める
- 自己表現力・積極性を高める

コミュニケーション能力の向上

プログラムの流れ

①「学校」と「NPO法人ドラマケーション普及センター」の打合せ

生徒には〇〇の力を身に付けてもらいたい。その部分を重点的に取り組みたい。

学校

共有

- プログラムの目的
- 生徒の様子
- 学校の教育目標
- 授業の構成

ドラマケーション普及センター

クラス替え直後で生徒がワークをできるか不安...

授業内容を学校の希望に応じて、カスタマイズ

② 授業実施例

(1) 導入部

講義「コミュニケーションの必要性」、「会社が求める人材とは」(初回のみ10~20分)

(2) ワーク(2コマ×3~6回)

①自己認知・他者理解

- からだを通じて、自分・他者に気付いていく。
- 感性(五感)を刺激し、「やる気」を喚起する。

②コミュニケーション力を高める

- 自分の気持ちを相手に伝え、相手の気持ちを受け取る。

③人前に出る積極性を身に付ける

- 簡単な表現遊びにより、周りから見られることに慣れ、表現の楽しさを知る。

④頭の中で即興的に言葉を紡ぐ

- 相手の話を聞くことの大切さに気付く。
- 自由な発想により、言葉の構成力を高める。



①~④までの各項目で100種類のプログラムを用意

※ワークで培った能力を実践するプログラムとして、以下のプログラムを追加実施できます。(実施には2コマ×4回以上のワークを終えていることが必要)

(3) 2分間スピーチ

1人ずつ、クラス全員の前で、自分の氏名と課題を2分間話す。

(4) ロールプレイによる模擬面接



【都立高校での導入】

平成26年度は、10校の都立高校で、1・2学年を中心に、入学時、クラス替え直後や学校行事の前などの時期に導入されています。

支援者の声

■ NPO法人ドラマケーション普及センター 理事長 三嶋 浩二さん

このプログラムは、コミュニケーション能力・表現力の醸成を目的としています。その方法として身体感覚を伴ったコミュニケーションの経験を積む内容を徹底して行います。プログラム内容は、コミュニケーションゲーム等ですので、誰でも気軽に取り組みます。また、生徒の様子や全体の雰囲気・状態、変容を確認しながらその都度実施する内容を再構成していきます。「からだで感じるコミュニケーションワークショップ」の延長として「模擬面接」を設定することができます。模擬面接では、面接官、受験者、観察者の3つの立場を生徒が体験していきます。プログラム導入の事前打ち合わせで、担当の先生だけでなく、多くの先生にもプログラムの主旨などを御理解いただき、生徒と共にプログラムに参加していただければと思います。

