

# きちんと遊ぶ 楽しく学ぶ

～生徒が豊かな人生を生きるためのキャリア教育～

講師： 学校法人 名鉄学園 杜若高等学校  
廣藤 浩

1

## 想定課題と到達目標

### 想定課題

生徒が自身の将来を自分事として  
捉えられていない

教員として、キャリア教育について明確に  
自分の考えを持たずに指導してしまっている

生徒が幸せに生きていくために、  
どうキッカケを与えられるか悩んでいる

### 到達目標

生徒が自身の将来を自分事として捉え、  
意志をもって進路選択ができるようになる

キャリア教育への理解や考えを深め、  
日々の指導に活かせる

幸せに生きるための1つに主体的な学びがある  
ことを参考にし、その仕掛けづくりを知る

1 こんなのでいいんです

2 キャリア教育への考え方と取り組みの背景

3 主体的な学びを生む仕掛け 1

4 主体的な学びを生む仕掛け 2

3

## Vol.1 こんなのでいいんです

### 問 い

なぜ探究学習をされていますか？

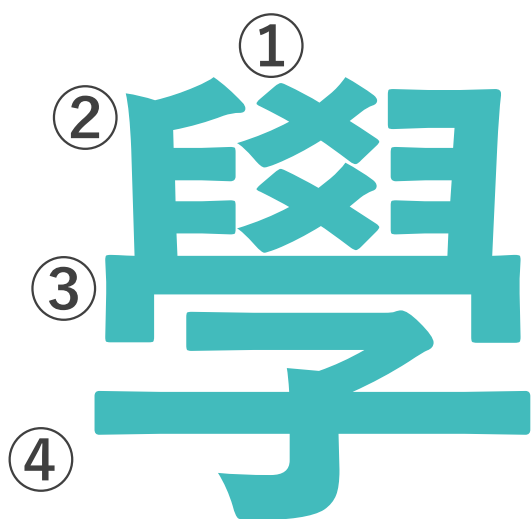
総合的な探究の時間で、何をしていますか？

## 事例紹介 『民芸館ふしぎ発見』

※詳細は動画をご覧ください

5

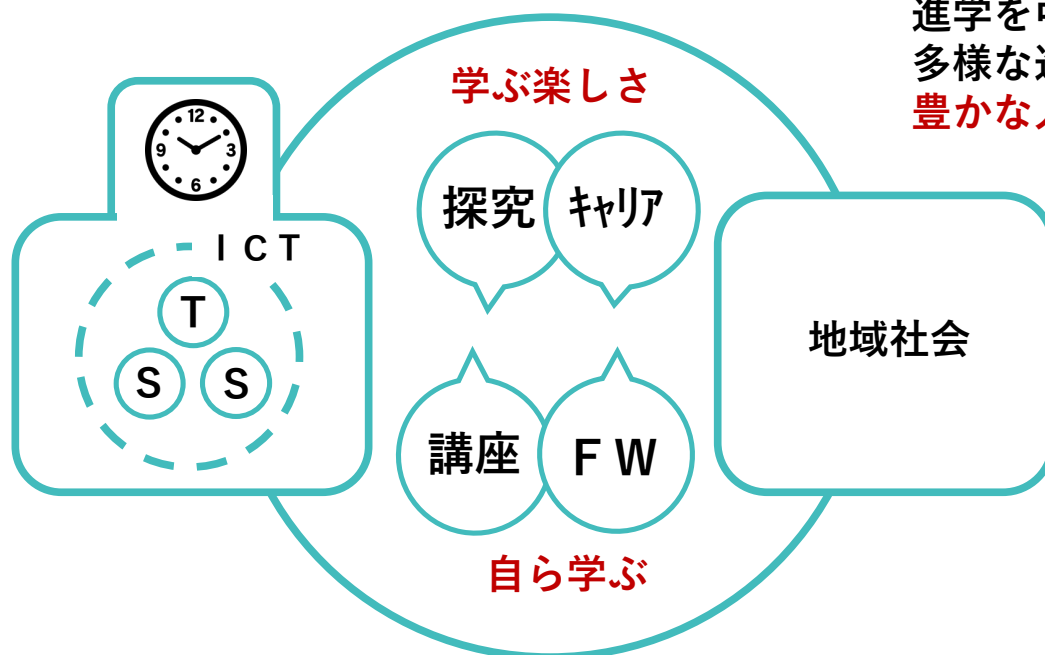
創造コースが大切にしていること



旧字体 「學」 から

(教員、地域、先輩、友だちが)

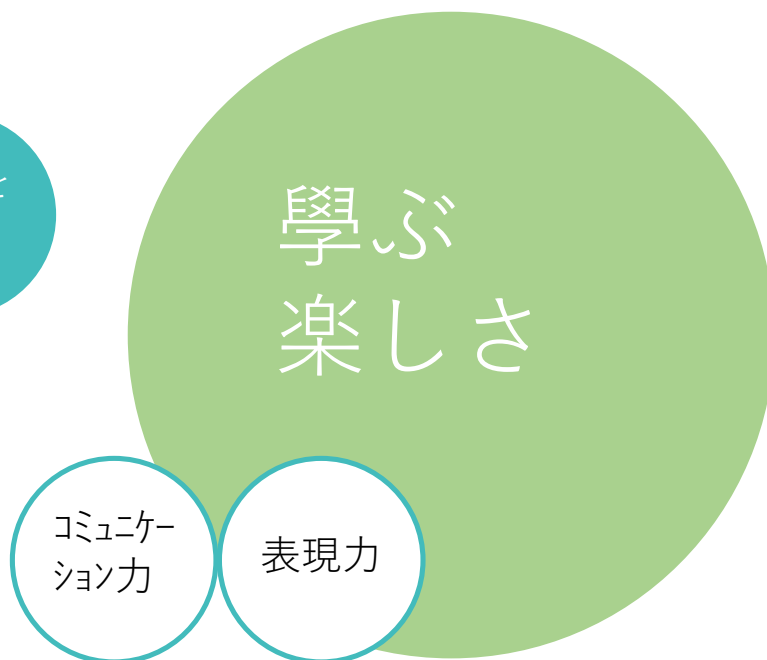
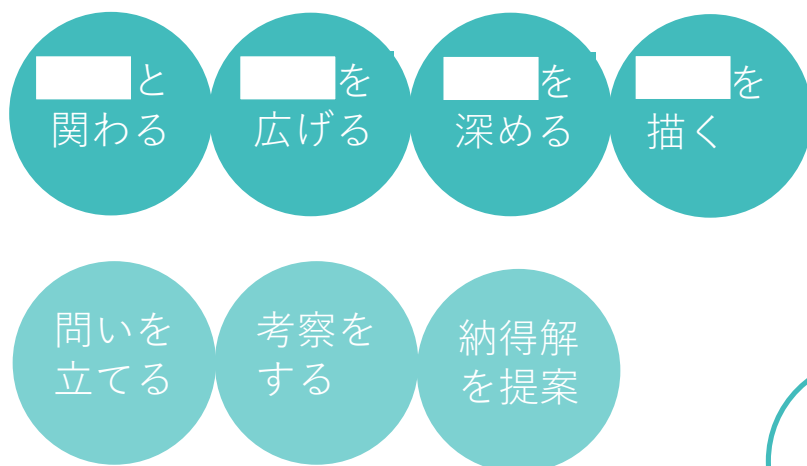
- ① 交わり
- ② サポート
- ③ 屋根の下で
- ④ 主役の子どもが様々な活動をする



7

## 総合的な探究の時間・創造コンテンツ

### コンセプト





**杜 若 学**

## 【K】 杜若学

帰属意識や地域の歴史、日本の伝統文化に触れる学習



**TJK SOZO  
Inquiry Learning**

## 【T】   学

地域をテーマとする探究学習



**TJK SOZO  
Career Programs**

## 【C】 キャリアワーク

多様な価値観や多文化共生社会の中での生き方や幸せを考えるキャリア学習

9

## 全体像



**TJK SOZO  
Inquiry Learning**



**TJK SOZO  
Career Programs**

**1 年生  
HOP**

1 学期



**杜 若 学**

2 学期

3 学期



地域のお困りごと

**助け隊**



Internshi



**食LABO**



10年後の未来を考える

**JIBUN 5.0**

Internshi

**2 年生  
STEP**

1 学期



2 学期

3 学期



**創造スピーチ**



**波岩マルシェ**

杜若と地域とSDGs



**ミライ Dialogue**

～10年後の未来を考える～

**3 年生  
JUMP**

1 学期

2 学期

3 学期



**シゴトLABO**

ハタラクを考える

# Society 5.0

# VUCA

ドローン

ビッグデータ

ロボット

スマートハウス

AI

自動運転

IoT

の到来

11

## 必要な力

# Society 5.0

# VUCA

柔軟性

享受性

行動力

コミュニケーション力

力



総合コース / 男子のみ / 探究の「た」の字もない時代  
自然研究部で 冒険 + 探究っぽいこと  
フィールドワークとして部活動以外にも展開

総合コース / 男子のみ  
学び直しとフィールドワーク充実  
カキツバタ学習 茶道体験

総合コース / 男子のみ / 探究もICTも馴染みがない時代  
開始（1年生）  
カキツバタ学習と茶道を杜若学として整理



杜若学



Tojaku HS  
Toyota  
Virtual City Hall

13



総合コース / 男子のみ  
杜若学を教科横断型に充実  
地域のお困りごと助け隊開始（2年生）



杜若学



Tojaku HS  
Toyota  
Virtual City Hall

地域のお困りごと

助け隊

総合コース / 男子のみ  
Tマルシェ開始（3年生）



杜若学



Tojaku HS  
Toyota  
Virtual City Hall

地域のお困りごと

助け隊

Tマルシェ

キャリアコンテンツ整理



杜若学



Tojaku HS  
Toyota  
Virtual City Hall

10年後の未来を考える  
JIBUN 5.0

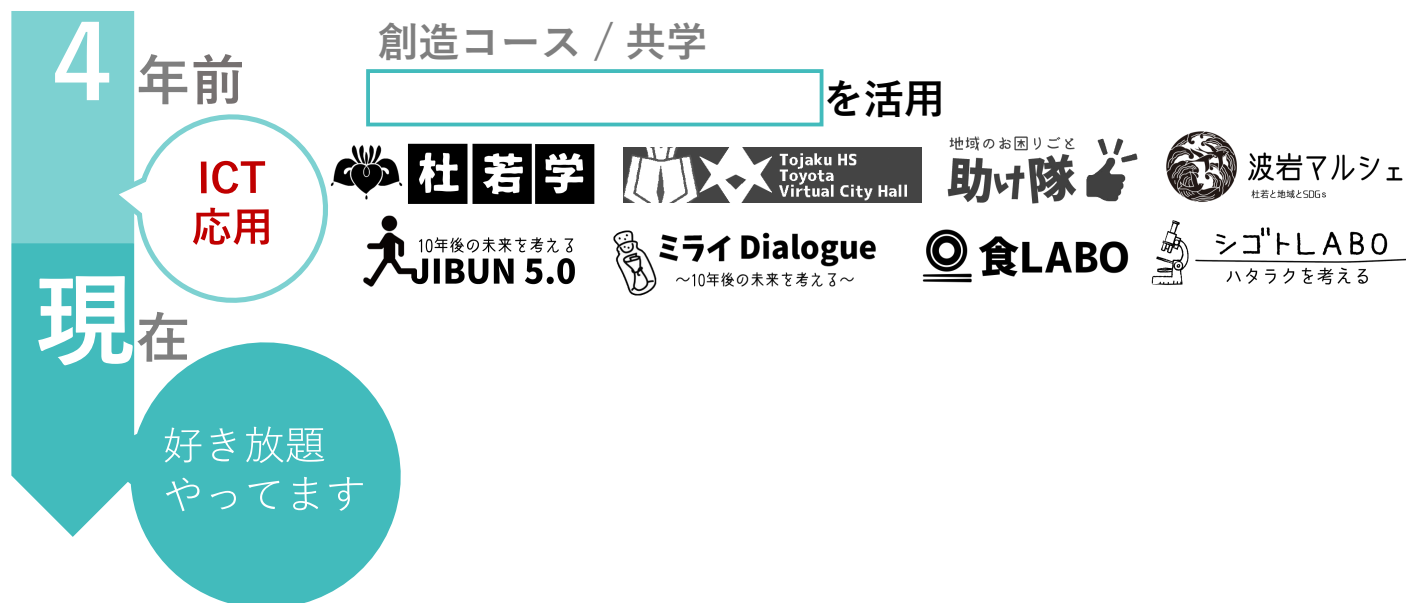


ミライ Dialogue  
～10年後の未来を考える～

地域のお困りごと

助け隊

Tマルシェ



15

## まとめ

まずは1つの探究コンテンツを

次の探究コンテンツが自然に見える



まずは何かやってみましょう。

17

問 い

そもそも『キャリア』をどうお考えですか？

また『キャリア教育』をどうお考えですか？

一般的には…

『キャリア』 = 経験？

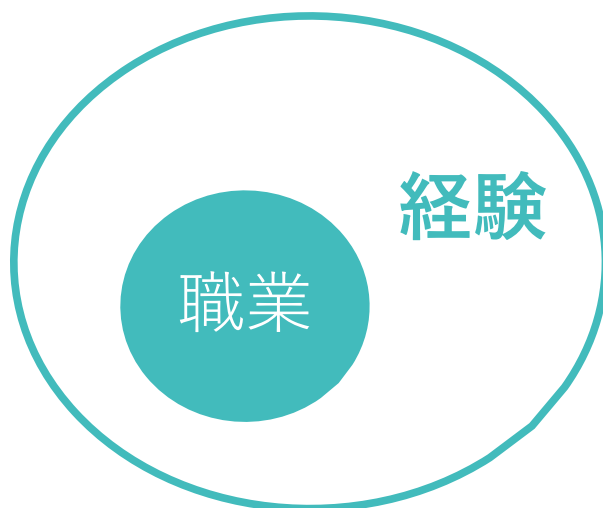
『キャリア教育』 = 職業教育？  
(職業調べ、進路ガイダンス、大学調査)

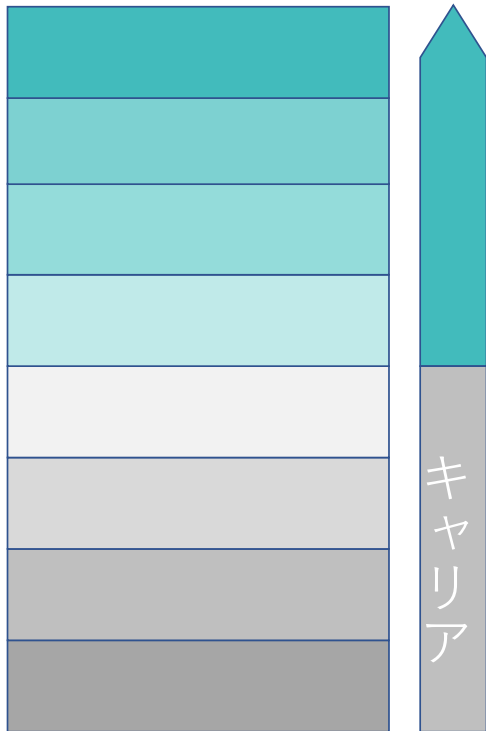
19

職業教育  $\neq$  経験

だが

職業  $\subseteq$  経験  
(職業は経験に含まれる)





## 【キャリア教育】

これから経験する年月や社会の姿を  させる教育

## 【キャリア】

年月を経て積み重なる経験の層

21

『キャリア教育』は、

~~職業教育~~ ではなく **これからの  教育**

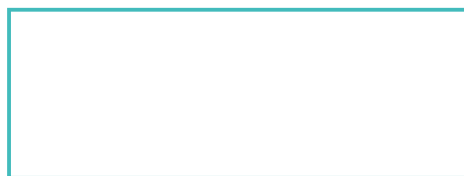
→生徒がキャリアを積むステージはこんな感じだと  
イメージさせてあげること

# 事例紹介『ミライDialogue』

※詳細は動画をご覧ください

23

これからの生き方を考えさせること含め、  
生徒に“響く”活動を行っていくために  
必要なのが…



# の力

# キャリア教育

ステキな  を見せる事が大人の責任。

(大人、なめんな。楽しいよ。)

25

## キャリア教育の を起こす。

キャリア教育への考え方を振り返り、  
意識を少し変えていくことで  
素敵な取り組み、キャリアワークにつながる。

## 問 い

『なぜ学ぶ?』と聞かれたら  
どう答えますか?

27

一般的には…

進学? 就職? 専門学校?

杜若高校（廣藤先生）は…

『  
』

「パロディー映画」は元ネタを知っているから面白い  
元ネタを色々知っている方が、人生を楽しむ確率が上がる

学ぶなら…

主体的に学ぶ方が**楽しい**

主体的に学ぶには…

**仕掛け** が重要

29

## 主体的な学びを生む仕掛け

■ ☐ にしない

知識を教えるのではなく、**取り組みの中で生徒自身で気づいていけるようにすることが大切。**

例) 「マイクロアグレッションは無意識下の攻撃性です」

「朝食は何を食べる？」 「こんな時どうする？」 など  
→まずは個々人が持つフツウ「無意識下の自身の常識」に気づかせる  
ワークから入り、徐々に真意へ近づかせる。

## 事例紹介 『食LABO』

※詳細は動画をご覧ください

31

AL = 主体的・対話的で深い学び

要は…

脳が  している状態



## 例題) 女性の社会進出のために何が必要か

正論で教えると…

- ・ 育児休暇
- ・ 男女格差 (の解消)



思考停止

脳を稼働させるには…

しんのすけのために  
みさえが働かなければ  
いけなくなった。  
ひまわりはまだ小さい、  
どうする野原家!?

33

## 主体的な学びを生む仕掛け

■  を変える

正論でないことはもちろん、生徒たちの「脳を稼働させる」という視点も含めて、問いかけや働きかけを変えることで生徒に響き、主体的な学びを促せる。

## 主体的な学びを生む仕掛け

### ■ ・レイアウトにこだわる

例) テーマ「10年後の自分を考える」

→ 字面だけではなく、ロゴやタイトルにもこだわることで、  
ワークシートの作り方や問いかけも変わってくる

「10年後の自分を考える」



35

## 主体的な学びを生む仕掛け

### ■ 意見を「個」のものにせず「」することで 「気づき」が生まれる

「気づき」を生むために有効なのが「ICT」

→ 特に、「ICT」の「C：コミュニケーション」を活かす

例) 他校や地域との連携・交流で「ICT」を活用し、

「気づき」を促すキッカケにする

## 主体的な学びを生む仕掛け

### ■ を考える

仕掛けが「罨らしきもの」になっていないか、相手（生徒）の状況を考えた上で準備をする。

- ・ 何の為に？
- ・ 餌は？
- ・ 時間や場所は？

37

## 主体的な学びを生む仕掛け

### ■ 「（≠ PDCA）」の考え方

※I : Inspire, Idea    ※D : Do, Drawers(引き出し)

- ・ 従来のPDCAのP（プラン）ばかりになっていないか
- ・ まず Do することが大切
- ・ InspireやIdeaが浮かんだら、Drawersにしまっておく

## 主体的な学びを生む仕掛け

### ■ 遊びをもつ、遊び人になる

健全な遊び心をもって仕掛けを考える

教師

教える人



賢者

気づきを導く人

39

仕掛けて

教える → 気づかせる

ただ、教員が一番苦手な部分

まずは、遊び人になりましょう。