

職業カードのコレクションとカード交換を通じた 小学生向け e キャリア教育の試み

青田 壮大† 市ノ瀬 円香† 山下 早紀† 松永 信介†

東京工科大学 メディア学部††

1. はじめに

近年、小学校・中学校・高校・大学から社会への移行プロセスに問題を抱える若者が増えていることが社会問題の一つとなっている。その原因として職業意識が未熟であったり、目的意識が希薄なまま進学してなんとなく就職という流れになってしまったり、最近では働くことに対してネガティブになってしまったり『やりたい職業が見つからない』『明確な目標が持てない』といった若者が増加し結果的に働かないフリーターやニートになってしまう人が少なくないのである。このような状況を改善するために文部科学省により「生きる力」を育むことを目的としたキャリア教育の推進が行われている。キャリア教育は、「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」[1]と定義されていて、子どもたち一人一人が社会で生きていくために不可欠な能力を育むことがキャリア教育の目標である[2]。

2. 教材概要と学習の流れ

本教材を通しての学習目標は、職業カードを通して、職業に関する興味・関心・知識が向上することとする。職業に関する興味・関心というのは、具体的に表すと子どもたちが将来の夢や、こんな仕事をしたいなど未来の自分に対して少しでも考えるきっかけを与えることができればと考えている。また知識というのは、職業を知ったうえで、なりたい職業や憧れの職業ができたときにそれを現実のものにするための手段を知る機会を提供するために、実際の仕事内容を教えることで、何を努力すれば良いのかなどを考えるきっかけを提供できることを期待している。

E-carrier education for elementary school children through collection and trade of job cards

†Souta Aota, Madoka Ichinose, Saki Yamasita, Shinsuke Matsunaga

††School of Media Science, Tokyo University of Technology

2.1 教材概要

本教材は、「職業図鑑」「ミッション」「カード交換」の3つのパートに分かれている。「職業図鑑」では収集した職業カードの内容を確認し、職業に関する知識を深めることができるように簡単な仕事内容などが書かれている。また子どもたちが集めたいと思えるようにするために、カードに動きをつけて、教科によって色を変えるなどの工夫を入れている。「ミッション」では、課せられた条件に応じて手持ちのカードから適切なものを選び職業間のつながりや関係性を学習できるように属性分けがされている。「カード交換」は、子ども同士がコミュニケーションをとる場として考えてあり、カードのやり取りを行ってコレクションを増やす場になっている。

<職業図鑑>

教科ごとにカードが分かれておりそれぞれのアイコンを押すと職業カードを閲覧することができる(図1) 図鑑に載っているアイコンを押すと職業カードを見ることができる(図2)。

<ミッション>

職業カードにて学んだ知識を確認するために行う。またミッションでは職業の関係性についても学ぶことができるようになっている。

<カード交換>

他人と手持ちのカードを交換していく場である。



図1 教材の職業図鑑ページ



図2 職業カード（気象予報士）

2.2 学習の流れ

本教材は3つのパートを使い、以下の手順で授業を行った。

- (1) 職業図鑑にて職業の一覧を教科ごとに閲覧して学習させる。
- (2) ミッションを活用して図鑑で覚えた知識の定着を図る。
- (3) ミッションで間違った問題に関する職業について図鑑画面にて再度学習してもらう。
- (4) (2)と(3)の学習を繰り返してミッションを全て正解できるまで行う。全てのミッションを正解するとある程度の職業カードを集める事ができる。
- (5) (4)で集まらなかったカードをカード交換の機能を使用して全てのカードを集める。

3. 評価実験

3.1 概要

教材の有効性を評価する目的で、八王子市立第四小学校の4年生の2クラスを対象に、実際の授業内での実験を行った。以下に詳細を記す。

- ・対象：八王子市立第四小学校に通う児童（小学部4年生59人）
- ・実施日：2014年11月24日（火）
- ・実験内容：児童に作成した教材を使ってもらい、使用前と使用後に児童向けアンケートを行いその結果を比較する。
- ・実験形態：3人で1台のPCを使って学習を行うグループ学習方式で行った。

3.2 事前アンケート

教材を使用する前の子どもたちの職業に対する興味と知識を図るために行った。59人の子どもたちにアンケートを行い、その内55人子どもが将来なりたい職業があると答えた。その中で52人の子どもが仕事内容まで理解していたため、子どもたちの職業に対する、興味・関心は高いと判断することができた。

3.3 事後アンケート

本教材を使用した後に子どもたちの意識変化と知識の向上が図れたかを確認するためにアンケートを行った。その結果の中で、教材を通して新しく覚えた職業を答える質問では39種類用意していた職業カードの中から16種類の職業が上がった。また55人中50人の子どもが新しい職業を知ることができたと答えた。

またその中でも43人の子どもが仕事内容までしっかりと答える事ができていたので、図鑑で職業カードを見る事とミッションによる知識確認によって、多くの子どもたちが新しい職業を覚えるきっかけを得て、知識として定着させることができる教材になっているといえる。

アンケートの最後に子どもたちにこれからも新しい職業について知りたいかを聞いたところ、57人の子どもの回答を以下の表1に示す。その結果52人の子どもがこれからも新しい職業について学習していきたいと答えていたため、職業に興味を持ってもらうきっかけ作りの場を提供できたといえる。

表1 事後アンケート設問3

事後 Q3(職業について知りたいか)					
女(19人)		男(38人)		総合(57人)	
はい	19	はい	33	はい	52
いいえ	0	いいえ	5	いいえ	5

4. まとめ

本稿では、小学校中学年向けのeキャリア教材の開発と評価実験について報告した。八王子市立第四小学校での授業とアンケート結果から、子どもたちの意識について良い変化を与えることができる教材になったといえるだろう。しかし、カードの種類が少ない事や、教材の学習フローを変えることによってより良い教材にできるのではないかという課題が残った。今後は、こうした課題への対策を進めていく。

謝辞

本研究の一部は、日本学術振興会の科学研究費補助金（課題番号:25381326）の助成により行われた。

参考文献

- [1] 厚生労働省, “若者雇用関連データ”, <http://www.mhlw.go.jp/topics/2010/01/tp0127-2/12.html>
- [2] 内閣府, “平成26年版 子ども・若者白書” http://www8.cao.go.jp/youth/whitepaper/h26honpen/pdf/b1_04_02.pdf