



# 学校だより

第39号 平成22年5月28日

## キャリア教育（3）

副校長 渡邊昭宏

今回はキャリア教育（小学部から段階的に生きる力を育んでいく学習）の4つの領域（能力）について具体的にみていくことにします。

### ① 人間関係形成能力

これは友達と仲良く過ごすとか、手伝うといった**社会（集団）のなかにおける自分の立場や役割を学び適応力をつけていく領域**です。この力がつくことで社会（集団）のなかで自分の個性を十分発揮でき、自分らしく生きることができます。そのために、社会（集団）のルール（例えば、待つ、順番に、一緒に、半分ずつなど）に従うことや、困ったときにどう助けを求めたらよいのかなどを学習していきます。また母親や担任以外の人から食事やトイレや移動の介助をされたり、いつもと違う場所でも食事やトイレができるようになるというのもこの領域の大切な学習となります。

その基礎となるもののひとつがコミュニケーション能力です。言葉でなくても身振りでも表情でも、とにかく自分の気持ちを相手に伝えることができるようにしていきます。もうひとつが自分自身を知ることです。自分の好きなこと、苦手なことといったことだけではなく、例えばバイキングでどのくらい食べられるのか、次のトイレ休憩まで我慢できるのかなど自分なりに限界がわかっていないと、社会（集団）で生活したり良好な人間関係を形成したりしていくうえで無理をしたりうまく適応できなくなったりします。

### ② 情報活用能力

まわりの様々な刺激のなかから、**今必要な情報を選んだり集めて、自分の考えや判断に使ったり役立てていかれるようにしていく領域**です。赤信号では渡らない、種や骨があったら食べない、消費期限を見てから食べる、テレビ番組表から見たい番組を探す、次に来る電車が駅の時刻表を見てわかる、メニューから食べたいものを探して料金がわかる、頼まれた品物が陳列棚のどこにあるか見つけられる、地図を見て目的地まで行ける、わからない言葉を辞書で引くなどさまざまな学びの場面が考えられます。

これらの基礎になるのが国語や算数・数学を中心とした課題学習です。二者択一であってもそもそも提示された選択肢（情報）そのものが認識できなかったら選びようがありません。「体育館」なのか「教室」なのか漢字でわからなければ平仮名、写真、シンボルマークと、情報を能力に応じて個々に加工して提示する必要があるわけです。二者択一でなくても、鈴が鳴るほうに顔を向ける、音楽が鳴り出したら身体をゆする、顔を近づけたら目を合わす、冷たい氷に触れたら手を引っ込めるなど、刺激に対する反射を含めた反応は、自分を守る（自己防衛、危険回避）という生きる力にもつながっていきます。

また空腹感、痛み、イライラといった自分の身体の内部から発せられる刺激（情報）

に対して適切に対応できるようになる学習は特に重要です。このうちセルフコントロール（行動調整）や「空気が読めない」といった課題は①と②が密接に絡み合ってきます。

### ③ 将来設計能力

5年先とか卒業後の計画ということではなく、明日のことでも次にやることでも、**先を見通して行動に必要な準備をまえてできるようにする領域**です。調理実習でも美術や作業学習でも、まず出来上がりの状態がわかったうえで、どういう手順でやったら完成するかを学んでいます。つまり何を準備するかなどの段取りや練習こそが大切になってきます。修学旅行、学習発表会、卒業式など本番（ゴール）がある生活単元学習はまさにこの能力の学びです。毎日している着替え学習も、配膳の時、下校のとき、プールに入るとき、宿泊でお風呂に入るときなど、それぞれまず「あるべき姿」があって、それに向かって手順よく進んでいくプロセスだといえます。次にやることがわからなくなったら手順表をみたり、言葉をかけてもらいます。また係活動やお手伝い学習は自分の果たすべき役割（仕事・なりたい自分）をイメージしてそれに近づいていく初期学習といえます。

車椅子を「これから動かしますよ」「ガタンガタンするよ」といった言葉かけをしてから押したり、オムツを取り替えるときも、食事を口に運ぶときも、これから起きる出来事を前もって知らせることで、その人なりの心の準備や構えができるようになってきます。さらに、この水溜りを跳び越せるかな、この隙間に座れるかな、手を伸ばして取れるかな、この穴はくぐれるかな、もぐって取れるかな、あそこまで投げられるかななど、結果を予測をして自分の身体の動きを工夫したりコントロールしたりして実現していく学習は、まさに人生で自分の夢や希望を実現していくミニチュア版ともいえるのです。

### ④ 意思決定能力

これはいうまでもなく自己選択・自己決定・自己責任という**他人の言いなりや他人任せから脱却できるようにする領域**です。「ブランコと滑り台のどっちで遊ぶ？」から「何で遊ぶ？」まで意思決定（答えの出し方）の段階はいろいろです。じゃんけんで何を出すかもよい学習です。しかし様々な条件や制約がついていてベストではなくベターな結論でありあいをつけなくてはいけない場合もあります。100円しか持っていないのでそれで買える物とか、欲しいものが売り切れでほかから選ぶしかないといった選択です。どちらもいい、どちらもいやだ、どちらでもいいという答えもあっていいのですが、それは考える（悩む・葛藤する）時間と雰囲気をも十分に保障したうえでの結論であるべきです。

さらに①～③の能力を伸ばすために、学校がどんなに周到な準備をして授業や行事を企画したとしても、最終的にやりたい、やりたくないを決定するのは本人です。キャリア教育（生きる力の学習）の機会を保障できるかどうかは、実は本人の「やる気」をどう引き出すか、その雰囲気づくりと気持ちの高め方にかかっているといえます。

最後にトイレでの場面でまとめてみましょう。尿意を感じ（情報活用能力）、トイレに行き用をたしたいと思い（将来設計能力）、周りにいる人にサインを出し（人間関係形成能力）、さあするぞと息む（意思決定能力）という一連の流れは4つの領域（能力）がうまく連携しないとなりません。このように学校では日常生活のさまざまな学習場面で4つの領域（能力）をバランスよく育てているのです。

単なる進路学習や職業教育がキャリア教育ではなく、**小学部1年生からの学習の積み重ね＝キャリア教育**であることがわかっていただけたでしょうか。（次回につづく）