

オンラインによる職場体験学習プログラムの開発

古谷 成司

富里市立富里南小学校

千葉県的小学校では、キャリア教育の充実を図るために 2005 年度から小学 6 年生が半日程度事業所に出向いて職場体験を行う「ゆめ・仕事びったり体験」が始まり、以降県内の多くの小学 6 年生で実践されている。しかし、2020 年度においては本体験の実施予定であった多くの学校は新型コロナウイルス感染症拡大を防ぐために本年度の実施を見送ることとなった。そこで、コロナ禍でも実施可能となるよう、オンラインによる出版の仕事に携わる職場体験学習のプログラムを開発し、小学 6 年生に実践した。その結果、当プログラムは「ゆめ・仕事びったり体験」の学びの保障につながるととらえることができた。今後は、他の職種におけるオンラインによる職場体験学習プログラムの開発を進めていきたい。

キーワード：キャリア教育、職場体験、オンライン学習、学びの保障、ゆめ・仕事びったり体験

1. 問題の所在

1.1. はじめに

新型コロナウイルス感染症が拡大し、2020 年 3 月に全国の学校は臨時休業となり、新年度の 4 月が始まっても以降首都圏等を中心に 2 ヶ月間の臨時休業が続き、多くの学校において教育課程の変更が余儀なくされた。

特に、感染が拡大している地域においては、修学旅行や自然体験教室等の学校外で行われる教育活動の多くは中止や延期、縮小しての実施に変更される結果となった。筆者が勤務している千葉県富里市においては、修学旅行や自然体験教室等の宿泊的行事は日帰りでの実施に変更となった。また、小学 6 年生による職場体験学習「ゆめ・仕事びったり体験」¹が中止となった。近隣の市町の多くの学校でも同様の対応であった²。

多くの都道府県が 2 ヶ月間の臨時休業を実施したことに伴い、文部科学省 (2020) はこのことへの影響を踏まえて、学校教育活動の実施における「学びの保障」の方向性として、「学校・家庭・地域が連携し、あらゆる手段で、子供たちを誰一人取り残すことなく、最大限に学びを保障するという観点に立って対応していくことが大切である。」³と示している。

このことから「ゆめ・仕事びったり体験」についての学びの保障をどのようにすべきかを考える必要があった。そこで、千葉県で行われている小学 6 年生の「ゆめ・仕事びったり体験」を詳しく見ていくこととする。

1.2. 「ゆめ・仕事びったり体験」について

「ゆめ・仕事びったり体験」とは、2005 年度から始

まった千葉県教育委員会による取り組みである。小学 6 年生の児童が企業等の事業所等に半日程度出向いて、そこで働く人々に密着して、仕事の一部を体験することとしている。

千葉県教育庁教育振興部生涯学習課 (2008) はこの体験のねらいについて以下の 3 つであると示している⁴。

- 事業所等において、働く大人に密着し、仕事に取り組む姿勢を観察する。
→ 見て学ぶ (観察)
- 働く大人との会話を通じて仕事への熱意を感じ取る。
→ 聞いて学ぶ (コミュニケーション)
- 自分の将来の仕事や、学校で学ぶことの意味などについて考える。
→ 触れて学ぶ (生き方)

この 3 つのねらいを達成するように本体験を行うことになっているが、具体的な実施方法については各学校に任されている。

そこで、富里市内の小学校の取り組みを例に見ていくことにする。

富里市においては富里市教育委員会主催でキャリア教育担当者会議が 6 月初旬に開催され、そこで「ゆめ・仕事びったり体験」への協力依頼を受け入れた事業所の一覧が配布される⁵。当会議が 6 月初旬に開催されるのは本体験が 7 月 21 日以降の夏季休業に入ってから 1 週間以内に行う小学校がほとんどだからである。

当会議が終了すると、各校では学級担任がこの事業所一覧をもとにして自校の子どもたちが体験場所に通える範囲の事業所を選定する。次に、学級担任が選定した事業所の中から子ども一人一人に体験したい事業所の

希望をとって、各事業所が数名程度になることを原則として事業所を決定していく。

次に、学級担任は当日の体験の計画を策定する。子どもが体験を希望している事業所への行き帰りの手段やタイムスケジュールを作成する。さらに、引率する教員や事業所を巡回する教員の動きも策定する。

こうした計画が策定できた段階で学級担任は各事業所に連絡を取り、当日体験する児童の氏名や訪問する教員、配慮してもらいたい事項について伝えている。伝える手段としては主に学級担任が事業所に出向いて、直接話をしていることが多い。このときに事業所から当日の体験の内容を教えてもらえる場合が多く、体験する内容や必要な持ち物については該当の子どもに後日伝えている。

このように、学級担任を中心に事務的な段取りを進めている間に、総合的な学習の時間の中で「キャリア教育実践事例集」⁶を参考にしながら本体験の事前指導を以下のように進めている。なお、以下のプログラムについては学校が選択して必要に応じて実施している。

(1)授業プログラム「見て学ぶ」

事前指導の最初に、事業所での仕事の内容や仕事に対する思い等について体験が終了した後に発表会を行うことを予告する。事後に発表会を設けることにより、体験の中で事業所等において、大人が仕事に取り組む姿勢を子どもが観察して、具体的な仕事の内容や仕事の工夫を見つけ出す必要が出てくる。そのため、こうしたことを観察する力を高めるために授業プログラム「見て学ぶ」を用いて指導している。

まず、子どもにとって訪れる機会が多いコンビニエンスストアの店員が働いている様子の映像を視聴させ、その様子からどのような仕事をしているのかを見つけさせ、仕事内容について検討させる。次に、再度同じ映像を見せ、各々の仕事で行われている工夫を見つけさせ、仕事の工夫について検討させる。

最後に、観察しているだけでは仕事の工夫が十分にわからないことや仕事への思いは尋ねてみないとわからないことがあることから、働いている人々に質問する必要があることに気づかせる。そして、次時に担任は授業プログラム「聞いて学ぶ」を行うようにしている。

(2)授業プログラム「聞いて学ぶ」

本プログラムでは、前時と同じように働いている人の様子を映像視聴させる。今回は料理店で働く人の仕事である。この映像を視聴した後に、仕事の内容や工夫について話し合わせ、仕事への思いも含めて不明な点について洗い出す。次に、これをもとにして、仕事の内容や工夫、仕事への思いについて質問を考えさせる。

そして、考えた質問をもとに子どもたちにインタビューの練習をさせ、本番の職場体験学習を迎えさせるよう

にしている。

(3)授業プログラム「触れて学ぶ」

「触れて学ぶ」についての学習は、まず事業所に出向いて実際に職業を体験することとなる。

子どもたちが事業所でどのような職業体験をしているのかを見ていくことにする。

1 つ目の例として屋内での体験となる弁当屋の仕事をあげることにする。この弁当屋は翌日か当日の朝に注文が入り、その注文に併せて料理し、それを弁当箱に詰めて配達するというのが主な業務内容である。子どもたちはこの弁当屋に行き、大体の仕事内容の説明を受けてから、出来上がった料理を弁当箱に詰めたり、配送車に運ぶ手伝いをしたり、清掃活動を行ったりという作業に携わっている。いずれも建物の中で行われている。

2 つ目の例として屋外での体験となる牧場の仕事をあげることにする。この牧場では馬の飼育をしており、馬に餌や水を与えたり、馬小屋を掃除したりするという馬の世話を子どもたちが体験している。ほぼ屋外で行われ、広範囲に動いている。

こうした体験が終了すると、仕事の内容や工夫、仕事への思いについて自分の考えをまとめる。そして、これらをもとに職場体験発表会を行っている。

こうした一連の体験はどのような成果をもたらしているのだろうか。明石（2006）は「「ゆめ・仕事びったり体験」について子どもたちの 90%が「楽しかった」と好意的に評価をしていると述べている。また、学校の勉強に役立つか」という問いに対しては「役立つ」と答えている子どもが 88%とおり、子どもたちにはかなりのインパクトを与えている。」としている⁷。

このように、「ゆめ・仕事びったり体験」は小学 6 年生の総合的な学習の時間として重要な内容であることがわかる。

1.3. 「ゆめ・仕事びったり体験」における学びの保障について

先にも述べた通り、2020 年度においては新型コロナウイルス感染症拡大の影響で「ゆめ・仕事びったり体験」の実施が困難になった。事業所の受け入れが不可になったので、子どもたちが事業所に出向いて体験することはできない。

2020 年 4 月の緊急事態宣言により小・中学校で多くの学校が臨時休業を行うことになり、学校から子どもたちに向けてオンラインで学校と家庭の双方向での授業実施が注目されるようになった。ここでいうオンラインとは、Zoom 等のクラウドによるビデオチャットサービスを用いて、パソコンやタブレット、スマートフォンを通してビデオ通話を行うことである。

「ゆめ・仕事びったり体験」においてもオンラインで

事業所と学校をつないで実施できれば学びの保障が可能となるのではないかと考えた。とはいえ、ただ単に事業所で働く人が子どもたちに向けて仕事について話してもらうという講話的な内容ではなく、少なくとも先述した「ゆめ・仕事びったり体験」の 3 つのねらいが達成される内容であることが必要であろう。そうでなければ学びを保障したことにはならないと考える。

そこで、子どもたちの学びの保障をしていくためにコロナ禍においても可能な職場体験学習プログラムの開発、実践を模索していきたい。そして、このプログラムの成果が十分であると判断できるのであれば中学 2 年生の職場体験学習においても何らかの示唆を与えることができるものと考ええる。

2. 研究の目的と方法

2.1. 研究の目的

「ゆめ・仕事びったり体験」のねらいを達成できるようなオンラインによる職場体験学習のプログラムを開発、実践し、本プログラムの有効性を検証する。

2.2. 研究の方法

本研究では、オンラインによる職場体験学習が可能な業種を洗い出す。そこから子どもたちが体験する内容を決定するとともに、オンラインでの職場体験学習を実現させるためのプログラムを開発し、小学 6 年生に対して、そのプログラムに基づいて授業を筆者と学級担任で 9 時間実施する。なお、当プログラムの実践校は筆者の勤務校である富里市立富里南小学校とする。

考察にあたっては、授業内での子どもの反応等を分析するとともに、授業での感想や事後のアンケートを参考にし、本プログラムの有効性や課題を明らかにする。

3. 職場体験学習プログラムの開発

3.1. オンラインによる職場体験学習の先行研究

オンラインによる職場体験学習のプログラムの開発にあたって、まず先行研究を検討してみることとする。

論文を調査したところ、オンラインによる職場体験学習についての研究は見当たらなかった。

しかし、2020 年度に中高生を対象にしたオンラインによる職場体験学習に関する実践が Web 上に掲載されていた。

まず、愛知県蒲郡市の西浦中学校において中学 2 年生を対象に、東京からリモートで授業を実施した報告をもとに検討する⁸。一般財団法人日本財団ボランティアサポートセンターがコーディネート役となり、協力企業 4 社（株式会社 JTB・株式会社アナライズログ・トヨタ

自動車株式会社・日本電気株式会社）が学校とオンラインで結んで授業を行っていた。授業としては 50 分 1 コマで、各企業から講師 1 名が派遣され、自社の紹介や働くことについての考え、講師自身が中学生の時に考えていたことを話すというものであり、途中グループワークや質疑応答も行われているとのことである。基本的には講話を中心に授業が組み立てられていると思われる。

次に、パナソニック株式会社が提供している「私の行き方発見プログラム」を兵庫県三田学園中学校においてオンラインで授業実施した内容を検討する⁹。当授業はパナソニック株式会社がオンラインで会社と学校をつないでいる。当社がパソコン等の機器に関連するサポートも行っており、社員が講師を務めている。プログラムとしては 60 分 1 コマで、3 つのテーマ（「会社にはどんな仕事があるの」「仕事で大切なことは？」「今勉強していることが将来どのように役に立つの？」）から生徒が選択して学習を進め、最後は「15 年後のなりたい自分を考えてみよう」というワークを行って終了という流れになっている。

この 2 つの実践をみると、いずれも企業側がプログラムを提供するとともに講師も派遣している。また、オンラインでつなぐ点もサポートする等して学校側に負担がかからないようにしている。ただ、どちらも職場の仕事を体験するという形ではなく今後の生き方を考えさせるようなプログラムになっている。

小中学校で行われている遠隔教育においても調査をしたが、学校間で遠隔共同学習の研究はあったが企業等の事業所が学校に対して授業を行った研究は見当たらなかった。

このようなことから現在事業所に出向いて直接的に体験している「ゆめ・仕事びったり体験」をオンラインの形でいかに近づけるかを考えながら、そこに新たな内容を付け加えてプログラムを策定することとする。

3.2. オンラインによる職場体験学習が可能な環境

先に述べたように企業側が用意したプログラムであれば、企業側がオンラインによる職場体験学習が可能な環境を整えるであろうし、学校側にも何らかの支援があると考ええる。

しかし、学校が独自にプログラムを開発する場合には、事業所においてオンラインが可能な環境であるかどうかを確認しておくことは実施にあたって大変重要な点である。

まず、事業所側の環境についてであるが、オンラインで行うためには事業所側に Zoom 等のクラウドによるビデオチャットサービスを利用するためのパソコン等が備わっているかという問題がある。備わっていなければ学校側は用意しなければならないので確認の必要が

ある。ただし、学校内の備品を事業所に置いて使用することは教育委員会の許可を得なければならないだろう。

次に、学校側自体もオンラインでの職場体験が可能になるように環境を整えることが必要である。当校のオンラインに関する環境についてであるが、校内は無線 LAN が整備されており、どの教室においてもインターネット接続が可能である。授業で利用できる教師用のパソコンや大型モニターも整備されている。なお、パソコン教室は大型モニターが無く、教室自体が狭く密な状態になり感染症予防にならず、2 人 1 台の環境で全てのパソコンをインターネット接続すると大変接続速度が遅くなる。このことから普通教室での実施となる。

Web カメラは教員用のパソコンに付いており、パソコンを操作している者を映し出すことはできるが、教員と対面で座っている子どもたちを映し出すことはできない。オンラインで学習を進めるには事業者側に子どもたちの様子がわかるようにする必要がある。そのため、Web カメラを整備する必要があることから新たに購入することとした。購入した Web カメラは教室全部を映し出すことはできないが、110° の角度である程度教室内の子どもたちの様子は事業者側が把握できると思われる。

音声については、事業者側の人数を少人数にしてもらえばパソコン内蔵のマイクであっても、パソコンの近くで話すのならば問題なく教室に聞こえる。しかし、コロナ禍のため子どもたちは教室内で大きな声を出すことが難しいことから子どもたちの声は聞こえづらいと予想されるので、子どもの声を事業者側にどのように伝えるかどうかを考える必要がある。

最後に、学校側で Zoom 等のビデオチャットサービスを使用できるようにしなければならない。Zoom の場合、40 分間ならば無料で使用することができるが、40 分を超えると時間制限がない有料アカウントを購入しなければならない。この予算を学校で捻出する必要がある。事業所側が所有しているのであれば相手の許可を得てそれを借用することもできるが、こうしたサービスが無い場合には学校側が用意をする必要がある。

3.3. 学びの保障の観点でのオンラインによる職場体験学習の検討

オンラインによる職場体験学習は、学びの保障の観点から「ゆめ・仕事びったり体験」の 3 つのねらいを可能な限り達成できるようにしていくことが求められる。

ただし、従来の「ゆめ・仕事びったり体験」のように複数の事業所に分かれて数名ずつが体験するという形をとるとすると、各事業所との打ち合わせやオンラインが可能かどうかのテスト等、職場体験学習の準備のために学級担任等が多くの方力と時間を割かなければなら

なくなることが予想される。

したがって、現実的に実施可能になるのはオンラインが可能であり、かつ協力的な事業所を一つに絞ることであろう。そして、全員が同じ職場体験を行うことになるものとしてプログラム開発を考えることとした。

まず、1 つ目に示されている「事業所で働く大人に密着し、仕事に取り組む姿勢を観察する」というねらいが達成できるかを考えてみることにする。

オンラインで行うことを考えれば働く人がカメラの場所を離れて動いて働くことが主となる仕事は様々な困難を伴うことが考えられる。例えば、先に挙げた弁当屋の例で言えば、弁当を詰めているところはカメラ固定で仕事を撮影することができるが、弁当に詰めるための様々な料理を作ったり、弁当を運んだり、清掃したりする仕事になるとカメラを動かして映し出すことが必要になる。そうするとこれらの映像をカメラで撮影する人間が必要になる。牧場の仕事についても同様である。

このようなことからカメラを移動させて撮影する人間を少なくとも一人は配置する必要がある。もちろん固定にした場合も同様である。こうしたカメラを扱う人間を事業所側が引き受けてくれるのであればねらいを達成することは可能であろう。

ただ、仕事を観察するだけでは不十分であり、体験を伴うとなると、先述した弁当屋や牧場の仕事はその場に行かないとできない仕事なのでオンラインによる職場体験には向かないと考える。

そこで、室内においてパソコン等で仕事を進めて何かを制作している職業ならばオンラインでの職場体験が可能ではないかと考えてみた。

システムエンジニアやプログラマー、デザイナー、イラストレーター、ライター、編集者等の仕事は、パソコン上で設計図や絵や書籍等を完成させていく仕事であれば職業を体験することは可能であろう。

とはいえ、これらの仕事は子どもたちができるように簡単な仕事ではないであろう。システムエンジニアやプログラマーの仕事であれば最低限のプログラミングの技術が必要となる。デザインやイラストの仕事については可能かもしれないがパソコンで制作となると子どもの能力では困難があると考えられる。ライターや編集者の仕事は文章を書くという体験内容であれば難易度を下げれば職業体験が可能かもしれない。

次に、2 つ目に示されている「働く大人との会話を通じて仕事への熱意を感じ取る」というねらいが達成できるかを考えてみることにする。

働く大人との会話については、働いている人に事業所内でカメラを前にして子どもたちからの質問に答えてもらえるのであればねらいを達成することは可能であろう。質問内容については、働く人の仕事の内容や工夫、

やりがい、苦労等を聞き取ることとすればよいだろう。

しかし、1 学級 40 名近い子どもが働く人 1 人にインタビューするとなると、1 人 2 分としても 80 分、入れ替わりの時間を考えると約 2 時限分の時間がかかってしまい、複数学級での実施となるとさらに難しい。事業所から複数名の方にインタビューを受けてもらうようにすると 1 人ずつのインタビューが可能になるが、逆に Zoom 等のアカウントが複数必要になるとともに、パソコンや Web カメラ等オンラインに必要な機器等の準備が相当な負担となることが予想される。

事業所で協力いただける人数が何人か、またそれに併せて必要な機器が準備可能かによってインタビューの方法が変わってくることになる。

続いて、3 つ目に示されている「自分の将来の仕事や、学校で学ぶことの意味などについて考える」というねらいが達成できるかを考えてみることにする。

これについては、オンラインでの体験が終了した後のことなので事業所との連携がそれほど必要というわけではない。子ども個々が体験をまとめることにより、自分の将来の仕事や学校で学ぶことの意味について考えさせることができるようなプログラムにしていけば達成できるであろうと考える。

3.4. オンラインによる職場体験学習プログラムの流れとその内容

ここまでの内容を踏まえた上でプログラムの流れとその内容について検討していく。

まず、オンラインの環境を含めて事業所の選定から始めることにした。先に述べたようにオンラインで子どもが体験する内容から鑑みた際、ライターや編集者がいる出版社に依頼することとした。具体的な事業所としては出版社 303 BOOKS (法人名: 株式会社オフィス 303、以下「303 BOOKS」) である。当社は出版物の企画や制作を手がけるだけでなく、出版事業も行っている会社である。筆者が過去に当社の制作に際して協力したことがあり、303 BOOKS 代表取締役の常松心平氏 (以下、「常松氏」) にオンラインでの職場体験学習の実施について快諾いただいた。

オンラインによる職場体験学習において 303 BOOKS から何名協力していただけるか、また、実施期間がどれくらい可能か、303 BOOKS にオンラインでつなぐ機器があるかどうかという条件面について常松氏に尋ねたところ、オンラインでつなぐ機器についてはパソコン、カメラ等整備されており問題が無いとの回答を得た。ビデオチャットサービスは Zoom を使用し、303 BOOKS のアカウントを使用させてもらえることとなった。また、職場体験を担当できる人間は常松氏 1 名で、実施期間は学校の要望に応じるとのことであった。

以降は常松氏との折衝で決定していくことになった。

次に、内容面を策定していくこととした。具体的な体験内容については、学校側の要望を常松氏に伝えたいので 303 BOOKS として可能かどうかを以下のように常松氏とすりあわせた。

1 つめに、出版社の仕事がどのようなものかを常松氏に話をしてもらうことにした。ここは主に「ゆめ・仕事ぴったりに体験」における仕事を観察する場面にあたるところである。とはいえ、実際に常松氏がカメラの前で働いているところの全てを見せることは難しい。そこで、常松氏が出版の仕事の内容について資料等を用意し、それをもとに子どもたちに話をしてもらい、出版の仕事に対する理解をさせることにした。したがって、学級独自に事前学習として授業プログラム「見て学ぶ」の内容は省略することとした。

2 つめには、子どもたちにどのような体験が可能かをすりあわせた。学校としては出版社の仕事なので文章を書くこととインタビューすることの 2 点を依頼した。

インタビューについては、常松氏に対して 40 名近い子どもが一人一人仕事に関する質問を行うとなると同じ質問になってしまうことが考えられ、最後には質問することがなくなってしまうことになりかねない。

そこで、一人の職業人にグループごとにインタビューして、そのインタビュー内容をグループでまとめて一つの記事にすることとした。なお、職業人については出版社で働く人以外にした。

こうすれば、出版社の仕事であるインタビューすることや作品にまとめるといった体験ができ、一人の職業人へのインタビューを通して、仕事のやり甲斐や思い等にも触れることができると考えた。職業人の選定については常松氏から提案があり、303 BOOKS の科学絵本等の児童書を手がけている絵本作家である大橋慶子氏 (以下、「大橋氏」) に依頼することとした¹⁰。

絵本作家へのインタビューであれば、絵本作家の仕事だけでなく、絵本作家になるための努力や、仕事以外の日常の部分にも広げて話を聞くことができ、インタビューした内容を一つの記事にまとめやすくなったと考えた。

なお、インタビューについては 40 名近い子ども全員がインタビューすることは質問内容が重複したり、時間的に無理があったりするという課題については以下のように対応することにした。

質問内容が重複することを避けるために、1 学級を 7 グループに分けてグループごとにテーマを決めて考えることとした。また、時間的に問題については各グループのインタビューする時間を 5 分間として入れ替わりも含めて 45 分授業の中で終わることができるようにした。この方法の場合、一人一人はインタビューできないが、質問内容を考える際は各自に考えさせて、それをグ

ループで検討することとして、各自の意見が質問内容の中に反映できるようにした。そして、グループの中の数名がインタビューする役、インタビュー以外の子どもは記録係にする等一人一人に役割を与えることとした。

なお、インタビューのテーマについては以下の 7 つにすることにした。

- ① 絵本作家になるために
- ② 絵本作家の仕事
- ③ 絵本作家のふだんの暮らし
- ④ 大橋さんが今までやってきた仕事について
- ⑤ 科学の絵本について
- ⑥ 好きな絵本、影響を受けた絵本について
- ⑦ 絵が上手になるために

一つの記事にとりまとめることについては、インタビューの動機付けのために行うことにした。インタビューした内容を学級で一つの記事にするという目的があれば記事を作り上げる必然性が出てくる。この記事を 303 BOOKS の Web サイトにアップすることにして、自身の制作物が世に出るという、さらに強い動機付けを行うこととした。

また、記事の体裁については Q&A の方式にした。これは子どもたちが体験した内容、つまり、子どもたちの質問内容に続いて、大橋氏が答えた内容を再現すれば自ずと一つの記事になるからであり、小学 6 年生にとってはそれほど難易度が高くないと思われるからである。

ここまで述べてきた職場体験学習プログラムの流れを大きくまとめると次のようになる。

ア 本が書店に並ぶまでの出版社の仕事を理解する。

イ 絵本作家にインタビューして、その内容を一つの記事に作り上げるという出版社の仕事を体験する。

ウ 職場体験学習をしたことについての感想や今後に生かすこと等について各自がまとめる。

こうした一連のプログラムを進める際に、常松氏を編集長とし、子どもたちを編集部にするという関係性をもたせることにした。なぜならば、このようにすることで一般企業の上司と部下という関係を擬似的に体験することができるからである。上司と部下の関係性があることから、絵本作家にインタビューする仕事を部下である子どもたちに指示命令することができる。また、子どもたちが考えた質問内容や作り上げた記事を上司として指導できる。

これにより「ゆめ・仕事びったり体験」事前学習の「聞いて学ぶ」の授業プログラムを省略することができる。こちらの方が常松氏から直接指導を受けることができるので効果が高いと思われる。

このように、オンラインによる職場体験学習プログラムを策定していくと、「ゆめ・仕事びったり体験」で行っている職場見学及び職場体験と異なるところも出て

きた。例えば、職場見学については実際にその場に行くことができないので、オンラインで資料等を用いて説明し、仕事内容の理解を求めることになった。職場体験については実際にその場でできないので、オンラインで可能な、よりリアリティのある体験をすることになった。

こうしたプログラムがどのような成果を生むのかを測るために以下検証授業を行い、実践することとした。

4. オンラインによる職場体験学習プログラムの実際

検証授業については、千葉県富里市立富里南小学校 6 年 2 学級に対して筆者と学級担任が実施した。本稿では、そのうち 1 学級の授業展開の内容を記載する。

教科名：総合的な学習の時間

学 年：小学 6 年生 75 名

実施日：2020 年 11 月 30 日～2021 年 1 月 8 日

ねらい：オンラインを中心に、出版社の仕事を調べたり、絵本作家へのインタビューをもとに記事をつくったりする体験を通し、出版の仕事を理解するとともに編集者や絵本作家の仕事への思いやりがいに気づくことができる。

【展開】

主な単元の流れについては、表 1 に示す。

表 1 職場体験学習プログラムの単元構成

時	主な授業内容
第 1 時	(オンラインによる実施) ・「ゆめ・仕事びったり体験」をオンラインで出版社にて行う予告と編集長から r の仕事の指示。
第 2 時	(オンラインによる実施) ・出版社の仕事についての説明 ・編集長から絵本作家の大橋氏へのインタビューの仕事の指示
第 3 時	(学級単独の実施) ・各グループに分かれて質問内容の検討
第 4 時	(オンラインによる実施) ・編集長から質問内容についての指導
第 5 時	(オンラインによる実施) ・絵本作家の大橋氏へのインタビュー
第 6 時	(学級単独の実施) ・インタビューの内容を Q&A の形で記事にまとめる作業
第 7 時	(オンラインによる実施) ・編集長から Q&A でまとめた記事への指導
第 8 時	(学級単独の実施) ・指導を受けた内容を元に記事を完成させる作業及び記事の送付
第 9 時	(学級単独の実施) ・Web 上にアップされた記事を見て、職場体験学習全体の振り返り

具体的なプログラムの内容は以下に述べる。

(1) 第 1 時の授業について

オンラインでの授業で行う場合、授業開始の 30 分前

から Zoom でパソコンをつなぐところから始める。時間的な余裕が無いと接続できない場合のトラブルに対応できないからである。常松氏から筆者にメールで Zoom をつなぐアドレスが送られてきて、そのアドレスから Zoom につなげるかどうかを確かめた。そして、教室にいた子どもたち全体が映し出せるかどうか Web カメラの置き場所を決めるとともに、学校側のパソコンと大型テレビをつないで画面と音声が出るかを確かめた。常松氏が大型テレビに映し出され、常松氏の声も聞こえ、教室側の映像や音声も常松氏に届いた。これで機器の設置は完了である。

第 1 時の体験内容については、以下の通りである。

まず、筆者から「ゆめ・仕事びったり体験」が新型コロナウイルス感染症の影響のため、従来のように事業所に直接出向いて直接体験するのではなく、オンラインで出版社の仕事を体験することを話した。

次に、出版社 303 BOOKS の代表取締役である常松氏を子どもたちに紹介し、今回の職場体験においては常松氏が編集長、子どもたちが編集部員という、上司と部下の関係になって仕事を進めることを伝える。

ここで常松氏から子どもたちに対して、本が書店に並ぶまでの出版社の仕事について今回の体験までに各自で調べるように指示があった。また、303 BOOKS が手がけた児童向けの科学絵本『そのうえ うみのそこ』を参考として子どもたちに渡された。

指示が終わった後にオンラインでの職場体験は終了し、子どもたちは調べ学習に入った。以降の調べ学習については各自が家庭学習の中で行った。

(2) 第 2 時の授業について

第 2 時もオンラインでの職場体験で、30 分前に問題なく接続することができた。第 2 時の体験内容は以下の通りである。

まず、筆者が出版社の仕事について子どもたちに発表させていった。ここで問題になったのは常松氏に子どもたちの声が聞こえづらい場合があるということである。教室で行くと常松氏に後方の席の子どもの声が聞き取りづらく、何度も聞き直すことがあった。マスクをしているのも聞こえづらい原因であろうが、Web カメラが遠くの声までは拾いきれないことも原因であると思われる。本来であればオンライン会議用のスピーカーフォンを使用すべきだが、今年度の備品購入が切が過ぎていたので購入を断念し、可能な方法を模索することとした。

次に、子どもたちの発表が終わった後に、筆者から常松氏に進行役が代わり、常松氏から本の企画段階から原稿の作成、推敲、印刷についてパワーポイントで作成した資料をもとに説明し、子どもたちが調べてきた内容について称賛したり、必要に応じて補足や修正したりした。

最後に、常松氏から子どもたちに新たな仕事の指示が

出た。『そのうえ うみのそこ』の著者である絵本作家の大橋氏にオンラインでインタビューをして、インタビューした内容をもとに絵本作家の仕事や人となりを 1 つの記事にすることが指示された。そして、インタビューするテーマが与えられ、テーマごとにグループに分かれて、次の体験までに質問を考えてくることも併せて指示された。

(3) 第 3 時の授業について

第 3 時は学級単独で行い、学級担任が中心に授業を進めた。第 3 時の体験内容は以下の通りである。

7 つのグループに分かれ、各々に割り当てられた①から⑦のテーマに関する質問を考えた。最初は個々に考え、それをグループのメンバーで持ち寄り質問を決めていった。各グループの持ち時間が 5 分と決められていたので、質問は 3 問用意し、時間に余裕がある場合は大橋氏の話の中から新たな質問を考えることとした。

(4) 第 4 時の授業について

第 4 時もオンラインでの職場体験で、30 分前に問題なく接続することができた。第 2 時の反省を生かして、子どもたちの声がはっきり聞こえるように、インタビューする子どもたちの席を Web カメラのすぐ前に設けることにした。これにより音声は常松氏にしっかりと届くようになった。第 4 時の体験内容は以下の通りである。

前時にグループごとに考えた質問内容を順番に常松氏に指導してもらった。常松氏は子どもたちが考えた質問について頭から否定することをせずに、大橋氏が質問しやすいものに変えていくように指導した。例えば、絵本作家の仕事というテーマにおいて、「1 ページ書くのにどのくらいの日数がかかりますか」という質問に対しては、「1 ページあたりの時間数や日数を数えている作家はいないから 1 冊にした方が作家は答えやすい」といった指導がなされた。

指導された後はグループごとに直ちに修正作業に移り、その後はあいさつや質問を声に出す等のインタビューの練習を担当の前で行った。

(5) 第 5 時の授業について

本時は常松氏と大橋氏と学校側の 3 者でのオンライン接続となった。第 4 時と同様に、子どもの肉声を拾いやすくするために Web カメラのすぐ近くにインタビューする席とインタビュー内容を記録する席を設けた。第 5 時の体験内容は以下の通りである。

まず、常松氏から大橋氏の紹介をしてもらい、そのままテーマごとのグループがインタビュー席を入れ替わりながらインタビューを進めた。インタビューは比較的スムーズに進んだ。

テーマごとの代表的な質問内容とそれに対する大橋氏の回答は以下の通りである。(Q は子どもたちの質問、A は大橋氏の回答)

【絵本作家になるために】

Q「いつ頃、どのようなきっかけで、絵本作家を目指すようになったのですか？」

A「小さい頃から絵が好きだったので、大きくなってから美術大学に入ったのね。大学の授業の中で絵本を描くというものがあって、そうしたら、その時にとても評判がよかったんです。それがきっかけで、絵本作家を目指すようになったんです。」

【絵本作家の仕事とは】

Q「絵本を描く時にどんな道具を使っていますか？」

A「筆は細いものから幅の広いものまで、たくさんの形の筆を使っています。絵の具はアクリル絵の具というのを使っていますが、この絵の具は発色が良くて、きれいな色が出るんです。発色が良くて、きれいな色が出るんです。この他にも色鉛筆を使ったり、ローラーを使ったりしています。」

【絵本作家のふだんの暮らしは】

Q「どんなときに絵本のアイデアが思いつきますか？」

A「日常生活の中でボーッとしている時に『あっ、これおもしろいなあ』と、急に思いつくことがあります。この他にも、休みの日に子どもと水族館や動物園に出かけた時にも思いついたりします。」

【これまでやってきた仕事について】

Q「今まで描いてきた中でわくわくした仕事は何ですか？」

A「やっぱり『そのうえ うみのそこ』は、描いていて本当にわくわくしましたね。描いている時、自分も宇宙から深海まで旅した気分になっていました。やっぱり今の科学ではさすがに宇宙から深海まで一気に行くことができないので、未来はこんなことができたかなあとって描いていると楽しくなります。」

【科学の絵本について】

Q「科学絵本を描くうえで大変なことは何ですか？」

A「間違いがないように描くのが大変です。魚なら背びれがどんな形だとか、そういうのはもともと生き物として決まっているので、間違いがないように描かなければいけないんです。でも、深海魚などの珍しい生き物は正確な資料が無かったりするし、もちろん見たこともないです。そのため、編集者にチェックしてもらい、ミスがあればそうようにすればよいか指示してもらいます。」

【好きな本、影響を受けた本について】

Q「好きな絵本や影響を受けた本は何ですか？」

A「『きょうりゅうのかいかた』という本は科学絵本になっていて、もし恐竜を飼うとしたらどうするか？などが丁寧に描かれています。あと、『ぼくのぼん わたしのぼん』は料理の絵本なんだけど、丁寧に描かれているので、とてもわかりやすいです。また、『ムッシュ・ムニエル』シリーズを描いた佐々木マキさんの不思議さや、

『ちっちゃな ほわほわかぞく』の絵を描いたガース・ウィリアムズさんの丁寧な絵にも影響を受けました。」

【絵が上手になるために】

Q「どうやったら上手に絵が描けますか？」

A「たくさん描くのが大事なので、デッサンの練習をしています。デッサンは物を見て正確に描かなければいけません。個性を出すことも大事なんだけど、まずはちゃんとデッサンができるようになることが大切です。」

大橋氏は一つ一つの質問に対して、丁寧にわかりやすい説明を心がけており、子どもたちにも話の内容が理解しやすい様子であった。

この中の質問で、絵を描くために使っている道具について尋ねた際に、大橋氏が自宅の仕事として使っている部屋からオンライン接続していたため、実際の道具を見せてもらうことができ、子どもたちは大変興味津々で画面を見ていた。子ども自身も絵を描くために絵筆やパレットを持っているが自分たちの使っている道具との違いに関心をもったようである。

全部の質問が終わった後に、大橋氏がスケッチブックを持ち出して、画面に映っている常松氏の顔を1分程度で描きあげるところを大型モニターに映し出すようにして見せてくれた。多くの子どもたちから「すごい」「うまい」という声が聞こえてきた。プロの技に感動したようである。



図1 大橋氏へのインタビューの様子

(6) 第6時の授業について

第6時は学級単独で行い、学級担任が中心に授業を進めた。第6時の体験内容は以下の通りである。

前時の大橋氏へのインタビューをQ&Aの形で文章にして作品にまとめる作業を行った。質問を書き、その続きに大橋氏の回答を書くという形でまとめていった。回答は端的にまとめたものになっていた。その作品ができあがり次第、常松氏にメールにて送付した。

(7) 第7時の授業について

第7時もオンラインでの職場体験で、30分前に問題なく接続することができた。第7時の体験内容は以下

の通りである。

1 グループごとに順番に Q&A の形で文章にまとめた記事の内容について常松氏から指導を受けた。

主に指摘を受けた内容は回答の部分が端的に表現されているため間違っていないが読者にインタビューの内容やその様子が伝わらない点であった。そして、大橋さんがまるで語っているかのように文章を書くよう指導を受け、大橋氏のインタビューの録画を見直して修正することが常松氏から提案された。

また、筆者が例として授業後に Q&A の形でまとめられたインタビューの記事を印刷して配布し、作品をまとめる参考にするように伝えた。配布した記事はアニメ「鬼滅の刃」の声優の花江夏樹氏へのインタビューであった¹¹。文章は大人向けなので少々難しいが花江夏樹氏がさも喋っているがごとく記載されており、子どもに人気のアニメなので内容はある程度理解できるであろうし、興味関心をもって読むことが予想されるので、記事づくりに反映できるのではないかと考えた。

(8) 第 8 時の授業について

第 8 時は学級単独で行い、学級担任が中心に授業を進めた。第 8 時の体験内容は以下の通りである。

各グループに大橋氏とのインタビューの動画データが入ったパソコンを渡し、その動画を見ながら指導されたように大橋氏が語っているかのような形で文章を修正していった。

記事が全部出来たところで、常松氏にメールにてデータを送付した。常松氏はこのデータをもとに画像を貼り付ける等して Web 上にアップするサイトを作成した。

(9) 第 9 時の授業について

第 9 時は学級単独で行い、筆者と学級担任が中心に授業を進めた。第 9 時の体験内容は以下の通りである。

常松氏が作成した Web 上にアップする予定のサイトを学級全体で見て、本体験の振り返りを行い、職場体験学習を終えた¹²。

5. 職場体験学習プログラムの考察

オンラインによる職場体験学習においても「ゆめ・仕事ぴったり体験」のねらいを達成することができたかという点から考察していくこととする。

まず、「事業所等において、働く大人に密着し、仕事に取り組む姿勢を観察する」というねらいについてであるが、事業所に直接出向いたわけではないが、常松氏の編集長として部下に指示を出したり、指導したりする姿を見ることができ、また、大橋氏の絵本作家の仕事についてインタビューを含めた記事づくりを通して理解することができたと考える。

表 2 体験後のアンケート調査結果 1 (N=65)

質問 1 (出版社の仕事は大変だったか)	割合
ア とても大変だった	41.5%
イ 大変だった	56.9%
ウ あまり大変だと思わなかった	2.5%
エ 大変だと思わなかった	0%

また、調査結果 1 では、大変だった割合がアイ両方合わせると 95%を超えていた。大変だと感じた内容についての自由記述では「相手のことを調べて質問を考えること」「インタビューが緊張したこと」「わかりやすくまとめること」「記事を詳しく書くこと」等と自分の体験をもとに大変さを記述した子どもが多かったが、出版社の仕事が編集だけでなく、本の企画を立てることや本ができあがるまでにたくさんの工程があり、様々な人達が関わっていることに着目した子どももいた。

表 3 体験後のアンケート調査結果 1 (N=65)

質問 2 (オンラインによる職場体験は楽しかったか)	割合
ア とても楽しかった	44.6%
イ 楽しかった	49.2%
ウ あまり楽しくなかった	6.2%
エ 楽しくなかった	0%

調査結果 2 では、楽しかったと思った割合がアイ両方合わせると 90%を超えていた。調査結果 2 では仕事の大変さを感じたものの、一方で職場体験自体は楽しかったととらえていることがわかる。先に述べた明石 (2006) の調査結果にある「ゆめ・仕事ぴったり体験」を楽しかったと答えている割合が 90%を超えていることと比較しても、オンラインによる職場体験学習は遜色ない形で実施できたと考える。

次に、「働く大人との会話を通じて仕事への熱意を感じ取る」については、大橋氏の仕事ぶりについての自由記述を見ると絵本作家の仕事については「絵を描くことが好き (28 名)」「仕事に対して前向きで一生懸命である (26 名)」「日頃から絵本のヒントを探し、チャレンジしようとしている (7 名)」、人間性については「明るい・優しい・笑顔で接している (25 名)」「わかりやすく教えてくれる (19 名)」といった内容の記載があった。

また、常松氏の仕事ぶりについての自由記述を見ると、常松氏が編集長役であったことから「きちんとアドバイスをくれた (42 名)」が圧倒的に多かった。また、アドバイスする際に子どもたちの良さを褒める等、優しく接していたことから「優しい (22 名)」も多かった。数は少ないが「しっかりダメ出ししてくれた」とあり、ほめてもらうだけでなく、間違いを正してくれたことを評価している子どももいた。

これらの結果から大橋氏に仕事について自らインタビューをしたり、他のグループのインタビューを見たり

したことにより、大橋氏の絵本作家としての熱意や人柄を感じることができたと考える。同様に、常松氏についても質問づくりや記事づくりを通して、編集長として様々なアドバイスを受ける中で常松氏の人柄や仕事の仕方について感銘を受けることができたと考える。

最後に、「自分の将来の仕事や、学校で学ぶことの意味を考える」というねらいについてであるが、調査結果3を見ると、「役に立ちそう」と考えている子どもは90%を超えている。

表4 体験後のアンケート調査結果3 (N=65)

質問3 (今回の職場体験はあなたの今後役に立ちそうですか)	割合
ア とても役に立ちそう	21.5%
イ 役に立ちそう	70.8%
ウ あまり役に立たなさそう	4.6%
エ 役に立たなさそう	3.1%

また、将来仕事をするうえで必要なことについての自由記述においては、一番多数を占めたのが、「言葉遣い・あいさつ・会話する力 (39名)」といった主にコミュニケーションに関する内容であった。インタビューが職場体験の中心であったことからコミュニケーション能力が将来重要だととらえた子どもが多かったと考える。次に多数を占めたのは「苦手な事へのチャレンジ・あきらめない (26名)」「わからないことはすぐに調べる (9名)」「将来の夢に関係していることを身に付ける (6名)」といった主に仕事の仕方に関する内容であった。

このように、将来仕事をするうえで必要な能力が何かを子ども個々がとらえていることは学校で学ぶことの意味を感じているものと考えられる。

6. 成果と課題

6.1. 成果

オンラインによる職場体験学習は、事業所の協力を得ることができ、かつ、学校と事業所が適切に連携できれば、「ゆめ・仕事びったり体験」のねらいを達成することができ、学びの保障につながる事がわかった。

6.2. 課題

本来であれば「ゆめ・仕事びったり体験」は子ども個々に希望する事業所に出向いて職業体験できるのであるが体験可能な内容の関係から一カ所にせざるを得なかった。今後は、可能な限り子どもたちの希望が叶うよう、オンラインが可能な職場を増やしていく。

² 近隣市町とは、佐倉市・成田市・四街道市・八街市・印西市・白井市・酒々井町・栄町を指しており、これらの市町の学校では「ゆめ・仕事びったり体験」を中止している。

³ 文部科学省 (2020)、p2

⁴ 千葉県教育庁教育振興部生涯学習課 (2008)、p61

⁵ 富里市教育委員会では毎年事業所に対して受け入れ可能かどうかを打診し、可能と回答が来た事業所のリストを作成しそれを各小学校に配布している。大体毎年100強の事業所が「ゆめ・仕事びったり体験」に協力している。

⁶ 千葉県教育庁教育振興部生涯学習課 (2008)、pp.61-63

⁷ 明石要一 (2006)、pp.44-45

⁸ 日本財団ボランティアサポートセンター「コロナで中止となった職場体験の代わりに！ボラサボ×蒲郡市 オンラインキャリア教育」

<https://www.volapapo.tokyo/column/event/3296/> (2020年12月30日最終確認)

⁹ パナソニック株式会社「パワーアップ情報ファイル 2020年9月号」

<https://www.panasonic.com/jp/corporate/sustainability/citizenship/pks/demae/career/powerup/200925.html> (2020年12月30日最終確認)

¹⁰ 大橋慶子氏は、武蔵野美術大学視覚伝達デザイン科を卒業し、イラストレーター、絵本作家として活動している。主な絵本に『もりのなかのあなのなか』(福音館書店)、『にんじヤクシー』(フレーベル館)、『そらのうえうみのそこ』(303 BOOKS) などがある。

¹¹ アニメイトタイムズ『劇場版「鬼滅の刃」無限列車編』竈門炭治郎役 花江夏樹さんインタビュー | いい作品作りの秘訣は「お互いに負けれないという想い」と「休憩時の情報共有【第1弾】」

<https://www.animatetimes.com/news/details.php?id=1602577988&pagemode=amp> (2021年1月5日最終確認)

¹² 303 BOOKSのWebサイトに掲載された富里南小学校の6年1組と6年2組の子どもたちの記事は以下のURLで見ることができる。

(6年1組) <https://303BOOKS.jp/interviews/7775/>

(6年2組) <https://303BOOKS.jp/interviews/8034/>

引用文献

明石要一 (2006)『キャリア教育がなぜ必要か—フリーター・ニート問題解決への手がかり—』、明治図書

千葉県教育庁教育振興部生涯学習課 (2008)『キャリア教育実践事例集』

<https://www.pref.chiba.lg.jp/kyouiku/shougaku/career/documents/05.pdf> (2020年12月28日最終確認)

文部科学省 (2020)「新型コロナウイルス感染症の影響を踏まえた学校教育活動等 の実施における「学びの保障」の方向性等について (通知)」

https://www.mext.go.jp/content/20200515-mxt_kouhou01-000004520_5.pdf (2020年12月28日最終確認)

謝辞

株式会社 303 BOOKSの常松心平氏には、本職場体験をご快諾いただくとともに、多くの時間を割いて子どもたちへ適切な指導をいただいたこと、子どもたちが作成した記事を貴社のWebサイトに形を整えてアップしていただいたこと、感謝の念に耐えません。

また、絵本作家の大橋慶子氏にも、子どもたちの拙い質問に丁寧に答えていただくとともに、さらにスケッチする場面を見せていただいたことに大変感謝申し上げます。

最後に、6年1組担任の岩山明日香教諭、2組担任の白井亮汰教諭には本研究に対して終始協力していただき、誠にありがとうございました。

¹ 千葉県教育庁教育振興部生涯学習課 (2008)、p173