

## 「夢を見つけ 夢をかなえる航海ノート」の目的

キャリア教育ノート「夢を見つけ 夢をかなえる航海ノート」は、支援が必要な児童生徒の可能性を伸ばし、社会との接点・活躍する機会がより多くなることをめざして作成されています。

児童生徒が社会に巣立つには、身辺自立とともに「自らが意欲的に行動できる。」「自分の長所・短所を分かりやすく説明できる。」「きまりをまもる。」をはじめとした、「生きる力」が求められています。この生きていくために必要な力を「就労につながる4つの力」としてまとめました。体や心の状態が一人一人違う児童生徒がこの力を育てていくためには、保護者の方や家庭の理解、学校生活と家庭生活との連携が重要となります。

このノートを中心に、先生とご家族が児童生徒一人一人に適した目標設定を行い、学校生活だけでなく、日頃の家庭生活やお手伝いなどを通じて、児童生徒の可能性を育てていく手助けになればと考えます。

### 就労につながる4つの力

文部科学省は、キャリア教育として育む必要がある能力を、以下の4つの能力として整理しています。

1

人間関係形成・社会形成能力

2

自己理解・自己管理能力

3

課題対応能力

4

キャリアプランニング能力

この4つの能力をもとに、「就労につながる4つの力」を設定しました。

1

#### 「人」とかかわり、社会で生きていく力

就労して職場から離れてしまう理由に「職場の人間関係づくりがうまくできない。」「職場のルールへの対応が苦手。」が挙げられます。小さなことから少しずつ自分のまわりの「ルール」を理解し、他人と関わり続ける力を磨いていきましょう。

2

#### 自分の「個性」を理解し、伸ばしていく力

誰にでも大好きなこと、得意なことがあります。同様に、嫌いなことや苦手なこともあります。それをいっしょに受け止め、長所はどんどん伸ばし、短所とはうまく付き合っていく方法を見つけていきましょう。

3

#### まかされた「役割」を理解し、やりきる力

職場では、まかされた仕事をまわりが期待するレベルまでやりきる力が求められます。児童生徒には小さなことでも良いので「役割」のあることが大切です。小さなことからコツコツと、社会の中での自分の「役割」をやりきる力を伸ばしていきましょう。

4

#### 「夢」をかたちにし、歩いていく力

障害があるということで、ともしれば自分の夢や将来を「かたち・言葉」にすることをあきらめてしまうこともあるかもしれません。一人一人には必ず「夢」があるはずで、それをいっしょに見つけていきましょう。

## 「夢を見つけ 夢をかなえる航海ノート」の構成・使い方

### 1 「目標並べ」参考プランで、12年間の経過を把握します。(P228・229)

高等部3年修了時点で4つの力を身に付け、就労することを想定した参考プランです。いつ、どんな力を、どんな方法で身に付けるのかを、大まかに把握します。就労が可能な児童生徒の場合などは、この参考プランをアレンジして実際に使用することもできます。

### 2 一人一人に合わせた「目標並べ」を作成します。(P230～233)

社会に巣立つ時点でどんな目標を設定するか。また、その目標実現の過程において、どんなステップを踏んでいくか。それらを保護者の方、先生、児童生徒が話し合いながら決め、一人一人の能力に合わせた計画を立案します。P230・231の目標リストを複写し、選択した目標カードを切り抜き、P232・233の「目標並べ」シートの適切な箇所貼り(目標リスト以外に目標を立てる場合は直接記入してください)、『「夢」にむかって成長していくための「目標並べ」を完成させてください。なお、目標に到達したときは「到達」欄に日付けやコメントなどを記入しましょう。

### 3 行事ノート

文化祭、運動会、遠足、修学旅行など、学校の行事に目的意識を持って臨み、終了後はその成果を確かめることで、4つの力それぞれを身に付けていきます。

### 4 お手伝いノート

日常生活の中で役割があり、継続的にこなしていくことは、就労への第一歩とも言える能力です。ここでは、今までの経験、今の状況と経過、これからの目標設定を記すことで、継続的な実施への意欲向上へとつなげていきます。

### 5 自己紹介ノート

自分のことを伝えるために、自己紹介ノートを完成させ、クラスで発表をします。発表にあたっては、あいさつやお礼の言葉など、社会におけるコミュニケーションのマナーも学ぶ機会とします。また、自己紹介の内容に関する質疑応答も実践し、自分のことを表現する力も養います。

#### [指導上の留意点]

■児童生徒の実態に応じて、漢字に「ふりがな」をつけるか、「ひらがな」に置き換えます。また、かみくだいた表現にします。