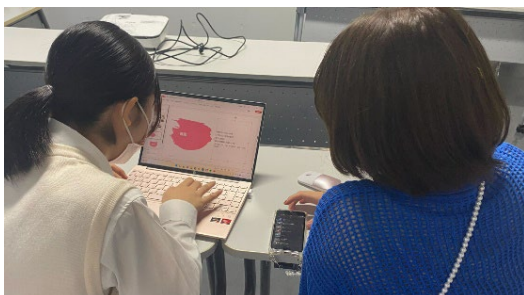


学校応援プロジェクト 2022 年度活動報告 職場体験プロジェクト

学校応援プロジェクトでは、中央大学として受け入れる中学生の職場体験学習の一部を担う形で進路・キャリアを考えてもらうためのプロジェクトを実施しています。

昨年度までは、実施する学校ごとにチームを立ち上げて企画の検討からスタートしていましたが、今年度は事前に「職場体験企画チーム」を設置し、職場体験の一日で行う企画やプログラムのベースを検討しておく方法をとりました。

はじめに、中学生に大学ならではの職場体験を通じてどのようなことを学んでもらいたいのかなどの目的として、①大学の学びを体験する ②将来を考えるきっかけにするということを明確にし、それを踏まえて「自分発見！プログラム」、「ディベート」、「キャンパスツアー」、「座談会」のプログラムを作成しました。「自分発見！プログラム」は、①大学の学びで行うようなスライドを作成したり、人前で発表したりすることを体験する ②自分のことを知ることで将来の進路を決める際の判断基準や自分のアピールポイントを探すことにつなげる、というのが狙いです。また、「ディベート」は、大学での学び方にあるような、リサーチ、議論を体験することも目的としました。



この「企画チーム」で作成したプログラムをもとに、中学校ごとにプロジェクトチームを作り、中学生や参加できる学生の人数、時間などを考慮ながら当日の具体的なプログラムを組みました。各中学校のプロジェクト終了後は反省会を行い、企画をブラッシュアップし次の学校の取組みにつなげました。

○当日の様子：多摩市立落合中学校の例

2022 年度は 9 月に立川市立第三中学校、八王子市立第七中学校、10 月に多摩市立落合中学校の職場体験を受け入れました。今回は落合中学校の生徒さんを迎えて実施したプロジェクトを紹介します。

朝 9 時から 15 時まで、ほぼ 1 日の体験です。9 時に中学生を迎えに行き、教室で 1 日の内容を説明しました。その後、中学生と大学生のお互いの緊張をほぐすため、アイスブレイク（ミニゲーム）として「ワードウルフ」を行いました。「ワードウルフ」とは、5～6 人の会話を通して自分とは異なるお題を与えられた「仲間外れ」のプレイヤーを探すゲームです。緊張気味だった中学生も、ゲーム中の雑談によって打ち解けられることができ、ゲーム後も雑談で盛り上がるようになりました。



緊張感がほぐれたところで、「自分発見！プログラム」を行いました。スライド作成とその内容の発表を通じて大学での学びを体験してもらうと共に、自分のキャリアを考えるきっかけ作りとして企画しました。テーマは、これから挑戦したいこと、最近ハマっていることなど複数の中から中学生に選んでもらいました。その後、1 人 1 台 PC を使用し、中学生主体で大学生が補助に入りながらスライドを作成しました。実は、企画段階では、短時間でスライドを作り、人前で発表するというのは中学生にとって難しいのでは？という危惧もありましたが、それは杞憂に終わりました。みな堂々とした姿勢で、レベルの高い内容のものを発表しており、そんな中学生の発表を見ている大学生の方こそ身が引き締まる思いでした。

「自分発見!プログラム」の時間帯を利用して、授業見学も行いました。今回は文学部教育学専攻のゼミを見学しました。見学後には「中学校と大学の授業では雰囲気違って驚いた」などの感想があり、大学での雰囲気は少しでも伝わったようで良かったです。

最後はディベートを行いました。「中学生にスマホは必要か」をテーマに中学生と大学生がペアになって賛成と反対に分かれ、議論を行いました。企画を説明した時には「難しそう」などという声が中学生から聞こえましたが、いざ始まると賛成側と反対側の双方から『緊急時などにスマホがあると連絡が取りやすい（賛成派）』『SNS やネットに時間がとられ、勉強時間が減る（反対派）』など、中学生だからこそその視点からの積極的な発言がありました。「～だからです」と、根拠をのべて説得力ある意見が出ていたのが印象的でした。



それぞれの学校のプロジェクト終了後は、アンケートをお願いしました。中学生からは、「自分で知らない自分が知れてよかった。」「職場体験ってこんなに楽しいものなんですか! ?」「ありがとうございました。」といった満足の声や感謝のコメントをいただくことができました。

今回参加して下さった中学生のみなさんが将来の学びを考える上で参考に役立ててくれたなら幸いです。