

東京都立飛鳥高校定時制課程 御中

令和3年9月2日
認定特定非営利活動法人カタリバ

東京都立飛鳥高等学校定時制課程
「令和3年度都立高校生の社会的職業的自立支援教育プログラム事業:Route Buidling」
2021年5～7月報告書

拝啓 新秋の候、貴校ますますご清栄のこととお慶び申し上げます。平素は格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

この度、自立支援教育プログラムの一貫として実施中の、連携授業を含む包括的な支援体制の構築を目的とした「Route Building」の中間報告をさせていただきます。敬具

記

1. 連携目的

都立高校定時制に通う、外国につながる生徒をはじめとする困難を抱える生徒の多様性を活かし、生き抜く力を育む

- 支援体制の構築:多様な背景を持つ生徒が直面する学校生活における課題の早期発見と支援体制の構築
- 能力の育成:日本人生徒と外国につながる生徒の相互理解と学び合いの促進
- キャリアの実現:進路選択肢の最大化と伴走

2. 期間・対象

- 日時:令和3年5月6日～7月19日
- 対象:全学年

3. 5～7月度内容

- 支援体制の構築
 - 内容:面談プログラム
 - 詳細:1,2学年にて外国につながる生徒の個別ヒアリングを実施
- 能力の育成
 - 内容:連携授業の実施
 - 詳細:1,3学年にて自己理解・相互理解を促すプログラムの実施
- キャリアの実現
 - 先生方の生徒伴走をサポートするための進路サポートツールの提供(リアルタイムの生徒情報共有、就職・進学に役立つ情報サイト等)を予定していましたが、個人情報整備が間に合わず未実施

4. 今後の展開

先生方の進路伴走計画や授業構想への把握が甘く、期間中はご迷惑をおかけする場面もあり申し訳ございませんでした。9月以降はまず、提供予定であったサポートツールの展開とともに、連携授業の中で多様なロールモデルとの出会いを演出し、生徒の意欲と能力を引き出していけるよう尽力いたします。引き続きよろしく願いいたします。

担 当

認定特定非営利活動法人カタリバ
Rootsプロジェクト(海外ルーツの高校生支援)
宮城千恵子、渡邊慎也
mail:roots@katariba.net tel:090-4434-4306

2021年8月5日

授業報告 1学年「自己理解／他者理解プログラム」

趣旨

今回の授業では、様々な背景やルーツを持っている高校1年生の生徒がお互いの行動がどのような文化・生育背景からきているかを知り、自身を知ることを軸に他者への興味関心を引き出し、コミュニケーションを促すことを実践しました。また、生徒・先生・カタリバ間の面談を実施し、卒業までの指導や伴走の見通しを立てることを実施しました。

概要

2021年の1学期間で3回の授業に渡る連続授業を実施しました。(▶写真は1回目の移民ゲームでの様子)

- スタッフ体制: 毎回カタリバスタッフ3~4名、大学生／専門学生インターン~3名
- クラス構成: 対象生徒26名中、13名が外国につながる生徒(50%)
- 内、13名が日本語支援の必要な生徒



授業構成

| 日程 | 授業テーマ | 授業内容 |
|-----------------------------|---|--|
| 5月26日(水) 15:45-17:20 | 【全体】「移民ゲーム・バーンガ」 (外部講師) テーマ: 自己理解 | ・非言語のゲームを通して、コミュニケーションが自由に取れない状態を体感する。先生・大人と生徒交えて実施。 |
| 6月02日 (水) 15:45-17:20 | 【全体】移民ゲーム振り返りと行動目標設定 テーマ: 自己理解と相互理解 | ・前回のゲームについてワークシートを使って振り返りをし、言語やコミュニケーションが自分のバイアスや他人との関係における影響についてグループで言語化する。また、それぞれのグループで考えた行動目標を設定し、全体に共有。 ・コミュニケーションや意思疎通を狙ったチームビルディングゲームを実施。 |
| 6月09日 (水) 15:45-17:20 | 【全体】Identity対話 【ルーツ生】面談プログラム テーマ: 自己理解と相互理解 | アイデンティティーのフレームワーク(Identity Wheel)を基に自分語りをレゴブロックを使って実践し、お互いを形成する要素に触れる。 ・外国にルーツを持つ生徒を対象に先生・カタリバ・生徒間での面談を行い、現在の生徒状況や進路についての早期の進路への認識や選択に繋げることを実施。 |

授業の様子



(◀写真左:5/26の移民ゲームでの様子。外部講師の方のインストラクションをうけながら、それぞれのグループでカードを用いた非言語のゲームを実践の様子。グループによってルールが違うことに戸惑いを感じつつ、声の出せない状態でそのまま進行していく様子に、生徒・先生ともにコミュニケーションの難しさを体験していました。)

(▶写真右:6/2のふりかえりの様子。移民ゲームを終えたあとで、「そのような体験をゲーム以外でも感じたことがあったか?」という問いを中心に、助けを求める／ヘルプを出すことについて小グループでそれぞれ考えて、クラスとしてヘルプを出しやすくするために必要な状態や環境をグループから全体に共有している生徒。)

バーンガ! グループでふりかえりシート 2021-06-02

自分のこまりごとは、じつはみんながこまっていることかもしれない。こまりごとを解決(かいつつ)するためにできる1つのことは、「ヘルプを出す」こと。今回のゲームをもとに、グループの中で「ヘルプを出す」ことについて考えてみよう!

- ヘルプを出しにくいってどういう状態?
When is it difficult to get help? ・ 什么时候很难寻求帮助?
 When you want help but the teacher ignores. They other ignore you.
- ヘルプを出しやすくするために何がひつよう?【個人(こじん)として&グループとして】
What is needed to ask for help easily? ・ 需要什么才能轻松寻求帮助?
 You need to be helpful first or to let other know that you need help.
- グループ内で話して、「何がひつよう」の中で1つ選んで、▼にかいてみよう!
Pick one thing from above as a group, and write it below! ・ 从上面选择一件事作为一组, 写在下面!
 We help each other by both. If you help others then when you need help them the other will help when you needed.

©2021 認定特定非営利活動法人カタリバ NPO KATARIBA

(◀6/2の振り返りシートの記入例。やさしい日本語・英語・中国語での記入を促し、グループで発表する部分は英語に書いた内容を日本語に書き加えた様子が見受けられた。)

(▶6/9のレゴブロックを使用して対話している生徒の様子。「自分の言語について感じていることを表す」というお題で生徒が作ったのは中国語(黒いブロック)の漢字に支えられている自身の日本語能力(白いブロック)。少しずつ積み上がっているが、自信をつけていくのはこれからというふうに表示していた。言葉だけでは表現することが難しいかもしれない抽象的な感情を、モノを使って具体化していた。)



2021年8月5日

授業報告 2学年「面談プログラム」

概要

生徒の希望進路を中心とした個人の状況と支援の方向性についての個別面談を実施致しました。先生から事前にいただいた生徒情報をもとに、生徒の学業/生活にかかわる現在の状況を生徒からヒアリングし、把握することを目的とし、生徒の状況を先生・生徒・カタリバの三者間で確認して卒業までのサポートの道筋をつけることを実施致しました。

- スタッフ体制:カタリバスタッフ5名、大学生/専門学生インターン~3名
- クラス構成:対象生徒22名中、14名が外国につながる生徒(64%)
- 内、14名が日本語支援の必要な生徒

授業構成

| 日程 | 授業テーマ | 授業内容 |
|-------------------------|--|--------------------------|
| 5月24日(月) 19:25~21:00 | 【全体】調べ学習、オリンピック・パリンピック 【ルーツ生徒】面談プログラム | 14名中10名の生徒面談が終了(4名生徒は欠席) |

授業成果

「生徒基礎情報シート」をもとに生徒の面談での対話内容や情報を電子化し、情報共有が円滑に行えるためのシステムを作成中です。反省点としては、先生方がすでに取得している情報を重複して聞き取りしてしまう場面が多く見受けられたため、体制がゆるす限り「事前のヒアリング項目の整理」「当日の先生方の同席」は実施すべきと考えます。

今回面談を実施した10名のうち、4名の生徒がカタリバのオンライン進路支援プログラムに参加し、隔週~週2回の頻度で日本語学習や進路に対してのガイダンス・情報調べを実施しています。こちらの伴走計画も先生方に随時共有をし、指導の相乗効果を生み出せるよう取り組んでいく予定です。

The image shows a screenshot of a '生徒基礎情報シート' (Student Basic Information Sheet). The sheet is organized into several sections: '生徒基礎情報' (Student Basic Information), 'プロフィール' (Profile), '生徒特性' (Student Characteristics), and '進路・希望情報' (Career/Aspirations). Each section contains various fields for data entry, such as name, date of birth, nationality, and career goals. The sheet is partially filled with text, and some areas are highlighted in green.

2021年8月5日

授業報告 3学年「Create Sparkプロジェクト」

趣旨

今回の授業では、高校3年生の生徒が「自分の心が動く時」をテーマに、自身の価値観や考えを自由に表現する過程を通してこれまでの自身の経験や価値観を表現することを意図としたプロジェクトを授業内で実施しました(自身のSparkを探し、表現する)。また、自身の作品をクラス内で発表・共有することにより、自分自身を伝えた上で他人の価値観や思いにも触れる経験と繋げ、自分の身の回りにある視点の多様性の気づきを持って進路選択をしていくことを狙った実践を致しました。

概要

2021年の1学期間で6回の授業に渡るプロジェクト型連続授業を実施しました。

- スタッフ体制: 毎回カタリバスタッフ3~4名、大学生/専門学生インターン~3名
- 前半: 生徒自身が「自分の心が動く時=Sparkするとき」をテーマに自由に作品をつくる(写真、動画、文章など、手法も生徒が決める)
- 後半: 生徒が作品の内容を自分でまとめ、お互いに発表することを目標にGoogle Siteを使用したウェブサイトタブレットコンピューターで作成する
- クラス構成: 対象生徒33名中、20名が外国につながる生徒(60%)
 - 内、20名が日本語支援の必要な生徒

授業構成

| 授業回 | 授業テーマ | 授業実施内容・詳細 |
|----------------|-----------------------|--|
| 1 (2021-05-31) | オリエンテーションとテーマのワークショップ | *担当先生からの授業に対する期待値と思いを共有 *過去に作成プロジェクトを実施したクラスメイトからの作品紹介 *自身の心が動くときをテーマに学校内でタブレットコンピューターを使用して写真撮影ワークショップ |
| 2 (2021-06-07) | 作品のテーマとアイデア出し | *生徒が作成したい作品のテーマを対話を通して引き出し、手法を選定 *決まった生徒は作品作成開始 |
| 3 (2021-06-21) | 作品作成 | *作品の作成や、作品を作った理由・自己紹介などの書き出し |
| 4 (2021-07-05) | 作品作成ウェブサイト作成 | *タブレットを使用して制作した作品を展示するためのウェブサイトをGoogle Sitesで作成 |
| 5 (2021-07-12) | ウェブサイト作成リハーサル | *Google Sitesを使用してウェブサイト作成 *作成したウェブサイトを見せながら、相手にプレゼンテーションをする練習(リハーサル)実施 |
| 6 (2021-07-19) | 作品共有会(最終発表) | *組を越えたペアでの共有を繰り返し行い、お互いにメッセージを記入 *生徒の事後アンケート実施 |

授業の様子



(▶写真右:5/31の授業にて、過去に映画作成のプロジェクトに参加し、プロジェクトを作ったことがある同級生の先輩として映写会と自分で表現することについての感想をクラス全体に共有してくれました)



(◀作成したウェブサイトの例。プロジェクトのメインページから、それぞれの生徒のプロジェクトに飛べる仕様になっています)

(▼生徒が作成したウェブサイトの例。生徒が撮った写真や作成した絵をウェブサイトに転載し、それについての説明や生徒の思いを文章にしたり、全体の構図や色を考えながら作成していました)

31-B_飛鳥高校3年生(2021)

Sport day

So like fun day. That day we have lots of fun and we play games. First day is on when we were in first grade that time we have four games, basketball, badminton, table tennis. And we have to choose two badminton and table tennis there is one winner. And from basketball team win. Last year we don't have sport day because of corona virus. This year we have three games they are badminton, table tennis. And this year soccer have 1 team, table tennis 1 pair and badminton 3 pair.

説明

私は絵を描くのが好きです。

主に描いているのは絵画とかではなくて、アニメとか2次元の絵を描いています。

絵を描き始めると夢中して気づいたら4時間から5時間たっていることが多いです。

絵を描いている夢中して人の世界に入れて落ちる感じです。

でも、描いていると途中でブツと何かが取れてこれじゃダメになって全部消してしまうことが結構あったんです。

その時はスランプでした。

何を描いてもダメだとか下手だかと思って何も手が付かなくて絵を描くのを辞めようかと思いつめた時もありました。

それでも絵を描くのを辞めることは出来ませんでした。

日常的にイラストを見ない日があったからです。



アニメも好きで見るので、見ると絵を描きたくなって、心で思ってもスケッチブックなどを描いたりといった行動にうつることが出来ませんでした。

その状況は4、5年くらい続きました。

絵を描くうちに描くスキルは上進していききました。

でも、今年ようやくスランプから抜け出すことができました。

理由としては、今年からタブレットを使ってタブレットで描いているからです。



(▼生徒作成ウェブサイトの例。授業の中で動画を撮影して、自身の考えていることを共有していたり、生徒が大切にしていることのパフォーマンスを記録する方法をとった例もありました)



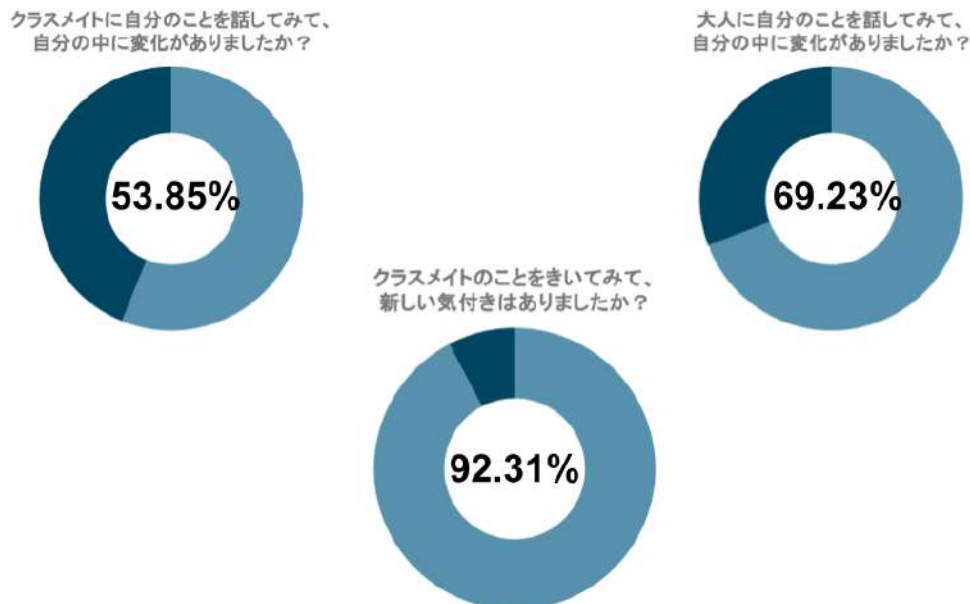
(◀▼2021-07-19の作品共有の様子。タブレットで自身の作成したウェブサイトを共有しながら、自分の思いや考えをクラスメイトや大人(先生やカタリバスタッフ・大学生)に語る姿がありました。普段は会話したことの無い人とでも、自身の大切にしていることを軸に始めてみる対話や、メッセージを書くことを実践していました。)



授業成果

授業最終回での生徒振り返りから*

*2021/07/19実施、n=12



生徒が身についた力や授業を通して得られた気付きについて(生徒記入、一部抜粋)

- (自分のことを表現して、どんな変化がありましたか？)
 - 私は自分で表現することが苦手なのでこれを機に一步前に進めた気がしました
 - しいにまとめかたがうまくなっていった
- (大人に自分のことを話してみ、自分の中に変化がありましたか？)
 - 生きてる数もちがうし経験も深いからどう見られているのか気になった。だけど表現することがだれだっ一緒。みんな平等だと思った。
 - 自分の中で考えてたことが100%伝わらない時に指導してくれてすごく助かった。
 - 自分が初め想定していなかった質問に答える事で考えが深くなったと感じる
- (クラスメイトのことを聞いて、どんな気づきがありましたか？)
 - 一度も話したことない人たちがばっかだったけど、こういうことが好きなんだと知ることができました。
 - まずはあきらめないとなんでもできると、目に見えないこともとても大事ということがあった。
 - They look like they're happy to share some part of them. (訳: 人は、自分自身の側面を共有出来ることが嬉しそうだった)

生徒プロジェクト一覧

生徒が「自分の心が動くとき」のテーマのもとに作成した作品をリスト化しております。

| 生徒 | 取り扱ったテーマやトピック | 作品 |
|----|----------------------------------|--|
| A | ゲーム「League of Legends」と自分の青春について | プレイ集をまとめた動画を作成 |
| B | My Country(私の国) | 祖国(ネパール)の食べ物、場所などを自分の視点で紹介 |
| C | 将来について | 自分の将来の夢(中古車を売るビジネスを立ち上げる)ことについての紹介 |
| D | 「写真」 | 生徒が仕事に行く際の道先で木々があり、四季と共に変化する様子を写真で撮ったものを紹介 |
| E | トランプマジック | 生徒が頑張っているマジック(手品)のトリックを紹介している動画とメッセージを作成 |
| F | High school life (高校生活) | 生徒が高校生活で思い出に残っていることを随筆(エッセイ)で表現 |
| G | 身近なスマートフォン | スマートフォンの二面性(利便性と、それに伴う依存性)についての思いを絵で表現 |
| H | JDM/自分の過去について | 生徒が好きな車の文化(JDM)と自身の過去についてのストーリーを作成 |
| I | High school (高校) | 生徒が学校の中で好きな場所や学校について好きなことを紹介 |
| J | 旅行 | 旅行に行きたい気持ちや意欲があるが、新型コロナウイルスの影響でなかなか行けない状況と、自身の心境を写すような写真をウェブサイトに展示 |
| K | 無題(インスタグラムの写真) | 生徒がインスタグラムでうまく撮れた写真を中心に、ウェブサイトで展示 |
| L | 人生で好きなことをする | テーマをもとに生徒が自身の料理を作っている姿や、日々の部活の様子などを撮った動画を作成 |
| M | My Country(私の国) | 祖国(ネパール)の食べ物、場所、言語文化などを自分の視点で紹介 |
| N | Nature and Me (自然と私) | 生徒自身の祖国(ネパール)のコラージュと、生徒作成の詩(英語)を書き、展示 |
| O | Drawing(絵) | 生徒の過去の思い出をもとに印象に残っているエピソードとそれに紐づく絵を描き、展示 |
| P | Finance(金融) | 高校卒業後に大事になるお金のことについて、生徒自身が学んだことをもとに他の生徒に伝えたいメッセージと |
| Q | 子犬、犬が遊んでいる時 | 生徒が癒しや落ち着きを必要としているときのために見ているおすすめの子犬の動画を紹介。 |
| R | 他人と違うのはあたりまえ | 他人同士で違うのがあたりまえだが、違うことに関して悩む人がいることに関しての生徒の意見を記載し、紹介。 |
| S | 中国に流行している絵文字 | 生徒が使用している中国で流行の絵文字やミームなどの説明と紹介 |
| T | Reminiscent (何かを思い出させる傾向があります) | 生徒と芸術(アート)の過形成について、物語形式で進んでいくウェブサイトを作成 |

| | | |
|---|--------------|---|
| U | 卒業 | 3年生で卒業することを振り返りながら、学校の校門の写真を撮影して展示 |
| V | シルクスクリーン | 絵を描くことが好きな生徒が、シルクスクリーンで花の絵を描き、布地のかばんに印刷をする作品を作成 |
| W | 私の心が動く物「絵」 | アニメとゲームの絵が好きな生徒が自身の作品と絵を描くことについての思いや今までの経験について振り返り、展示 |
| X | 諦めなければ何でも出来る | 生徒の哲学に沿った生き方をしているアスリート(トレイボン・ブロメル)のストーリーの紹介 |

以上。