

## < ご支援事例のご紹介 >

「自律型 + 問題発見・解決型人材」を育成する  
ベネッセ i-キャリアの**キャリアオーナーシップ教育**

お問合せ先：育成プログラム開発部 桑原 (k-kuwahara@benesse-i-career.co.jp)

テキストや授業・講座のご提供を通じて、貴学の学生が卒業後、自信をもって社会に向かうための力を育成するお手伝いをします



- 低学年を中心に年間7,500コマの授業・講座を提供、15年以上の実績
- ベネッセi-キャリアの強み（大学・企業・学生個人との接点）を活かした授業開発
- 豊富な教材・多様な講師陣・品質を支える多様なノウハウ

(株)ベネッセi-キャリアのテキストを利用した授業講座を、弊社で手配した講師にて実施が可能です。学生に“自分で考え、行動する”きっかけを与え、スキルを養成し、自律性を促すことが(株)ベネッセi-キャリアの授業の特徴です。学生が主体的に参加し、自らの成長を実感できる授業をご提案いたします

▼テキスト例（オンライン/テキスト冊子）

領域	テキスト名
ジェネリックスキル育成	<ul style="list-style-type: none"> <li>・クリティカルシンキング・ロジカルライティング</li> <li>・プロジェクトサポートノートブック</li> <li>・GPS-Academic（アセスメント・育成教材）</li> </ul>
キャリアオーナーシップ教育	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オンライン教材</li> <li>・Udemy Business</li> <li>・マイキャリアノートⅠ（初年次教育・キャリア形成）</li> </ul>
就職支援	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マイキャリアノートⅢ（就職対策テキスト）</li> </ul>



▼プログラム例（実施例）

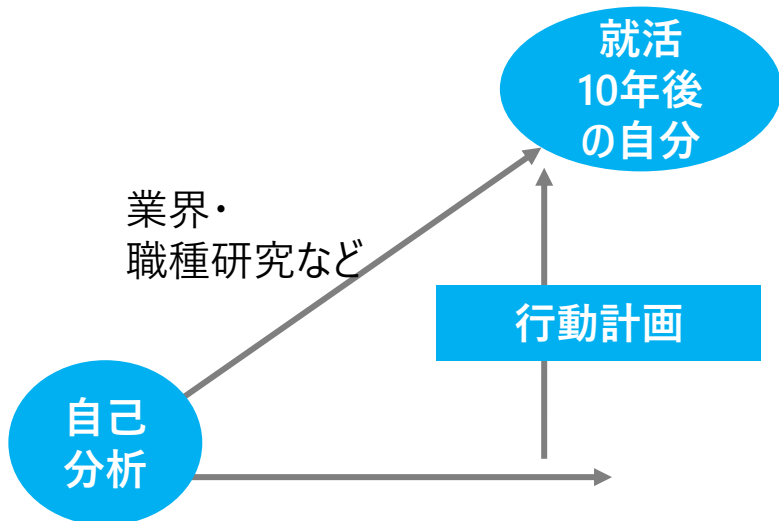
- ・オリエンテーション・ガイダンス
- ・専門への動機付け
- ・スキル養成
  - ・コミュニケーション
  - ・クリティカルシンキング
  - ・ロジカルライティング
  - ・プロジェクト推進・問題解決
- ・キャリア形成支援
- ・自律性・主体性向上支援
- ・インターンシップ前動機づけ
- ・就職活動支援

貴学の課題をお伺いし、ご提案いたします。

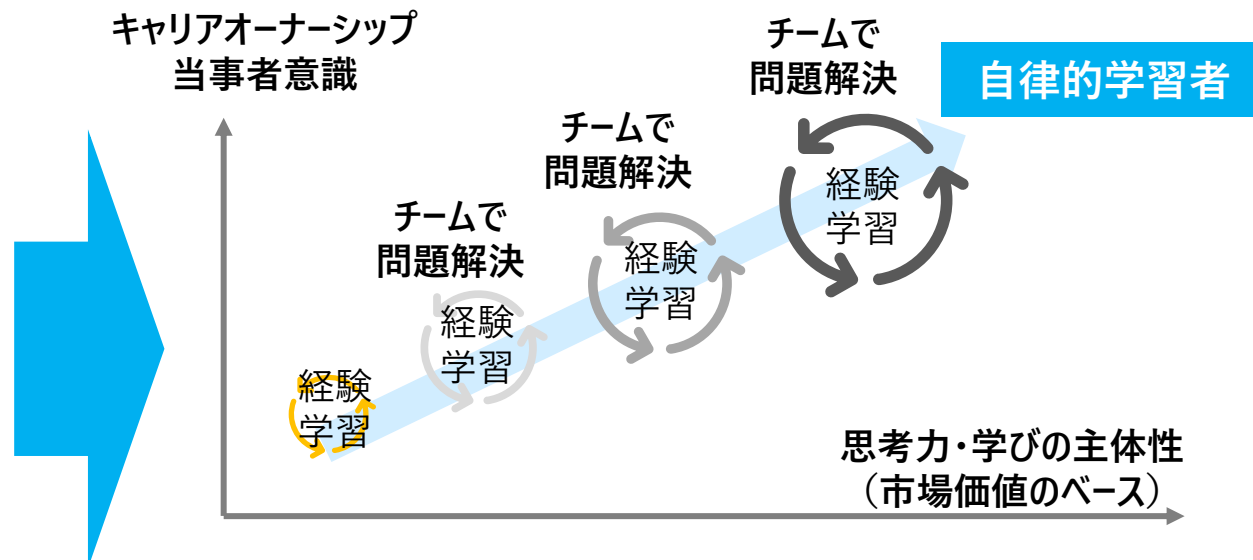
▼プログラム形式例（初年次教育例）

（展開例：キャリアオーナーシップ Basic）	
1	変化する社会を生きるためのキャリアオーナーシップ
2	じっくり先輩から学ぶ・リフレクションと経験学習モデルを学ぶ
3	協働学習に必要なスキルや考え方を学び、トレーニングする
4	問題発見・課題設定を理解し、社会で求められる力を理解する
5	チーム活動 1：問題発見
6	チーム活動 2：課題設定①
7	チーム活動 3：課題設定②
8	チーム活動 4：課題設定③・解決に向けた計画の立案
9	チーム活動 5：論理的に発表する
10	ソロ活動&ピアラーニング 1：問題発見
11	ソロ活動&ピアラーニング 2：課題設定
12	ソロ活動&ピアラーニング 3：解決の計画立案&発表
13	学びのファーストステップ 1：今取り組む活動を決める
14	学びのセカンドステップ 2：振り返り、次のステップを決める
15	リフレクション：学びや経験・身についた力を言語化

### ▼従来のキャリア教育



### ▼キャリアオーナーシップ教育



- これまでの社会を前提とする
- 就職・ライフプランがゴール
- 教科書・教師のガイドが中心
- インプットと計画が中心

- 人生100年時代・変化時代を前提とする
- キャリアオーナーシップ・学びの主体化をゴール
- 仲間と問題発見・解決を通して学ぶ
- アウトプットとリフレクション (経験学習) が中心

- 1.問題発見と課題設定
- 2.リフレクション 経験学習モデル
- 3.協働学習

## BASICプログラム (2パターン)

科目	①キャリア オーナーシップ	②プロブレム デザインラーニング
	Career Ownership	Problem Design Learning
概要	最大15コマ	最大15コマ
	学びの転換・キャリア	思考力活用・課題設定
	社会変化に当事者として向き 合いながら、自己の学びの テーマを持つ	「課題設定」重視の問題解決 プロセスを通じて、思考力や 汎用的能力を鍛える
設計	問題発見・課題設定ベース、経験学習モデル、協働学習	
授業枠	各種初年次科目、キャリア系科目、産学連携科目 等	
コンテンツ	 	 思考力・問題解決力 測定アセスメント   思考力育成教材

## MODULEプログラム (5-6パターン)



大学様のカリキュラムに合わせて、  
BASICプログラムの内容を変更し、  
いずれかのMODULEを組み込むことも可能です

※コンテンツは開発中につき、内容が変更になる可能性があります

# ①キャリア オーナーシップ

学びの転換・キャリア

問題発見・課題設定  
経験学習モデル  
反転授業

Career Ownership

## コンテンツ



変化する社会・企業と学生をつなぐ

身近でリアルなコンテンツで

テーマの自分ごと化を促す



## 授業設計

「課題設定」重視の問題解決  
ソロ/チームで取り組む  
仲間から学ぶピアラーニング  
(相互フィードバック)

リフレクションから  
次の学びのテーマにつなげる

## 15コマのプログラム例

- 1 変化する社会を生きるためのキャリアオーナーシップ
- 2 しきじり先輩から学ぶ・リフレクションと経験学習モデルを学ぶ
- 3 協働学習に必要なスキルや考え方を学び、トレーニングする
- 4 問題発見・課題設定を理解し、社会で求められる力を理解する
- 5 チーム活動 1：問題発見
- 6 チーム活動 2：課題設定①
- 7 チーム活動 3：課題設定②
- 8 チーム活動 4：課題設定③・解決に向けた計画の立案
- 9 チーム活動 5：論理的に発表する
- 10 ソロ活動 & ピアラーニング 1：問題発見
- 11 ソロ活動 & ピアラーニング 2：課題設定
- 12 ソロ活動 & ピアラーニング 3：解決の計画立案 & 発表
- 13 学びのファーストステップ 1：今取り組む活動を決める
- 14 学びのセカンドステップ 2：振り返り、次のステップを決める
- 15 リフレクション：学びや経験・身についた力を言語化



### チームビルディングの気づき

チームでの議論の際、自分本位にならずにいかに相手の考え・立場を尊重できるかが大切。また、自分からオープンなマインドで接していけば、仲間も心を開いてくれることがわかった。

### 社会変化への興味関心

受講するまでは、自分の興味のある事以外にはほとんど見過ごしていた。しかし、この講義で社会の諸問題を学んだことで、社会での出来事に対するアンテナが立つようになった。

### 自ら行動して学ぶことの重要性

自らチャレンジすることが大事。チャレンジすれば何かが始まり、何かを起こすことができるということ。

まずは自らポジティブに行動してみる。失敗してもよいので、次の成功につなげるように振り返ることができればよい。

### 関心のあるテーマへの気づき

自分の専門の学びと、社会課題を照らし合わせて考えていこうと思う。自分の学びや考え方が、社会のあり方にとってどういう影響があるか、深く考えていきたい。



## ②プロブレム デザインラーニング

Problem Design Learning

- 思考力活用・課題設定
- 問題発見・課題設定  
経験学習モデル  
協働学習

### 授業設計

**社会課題をテーマに「PDL＊」  
ソロ/チームで取り組む**

**GPS-A結果と連動：メタ認知・リフレクション**

＊ PDL=Problem Design Learning

課題設定を重視した課題解決のプロセスを通して学ぶスタイルがPDL  
正解探しではなく、自分ならどうする、何が問題と考えるかをきつつける  
身近な問題に気づき、課題設定、解決策を考える

**なぜ課題設定が重要か：例 Before**

いきなり解決策を考えると、問題の解決にならないことが多い

**例：貧困による子どもの教育格差をなくすために解決すべき課題は何か？**

食べるのに必死で教育にお金がかけられないのかも。子ども食堂つくろう！

塾にいくお金がないなら、学生ボランティアで運営するようなNPOで支援できない？

ここで言う教育格差って何？何が問題なの？

**なぜ課題設定が重要か：例 After**

テーマに対して、疑問点を洗い出すことで深掘りできる

**貧困による子どもの教育格差をなくすために解決すべき課題は何か？**

「小学校で生じる教育格差」に焦点をあてて考えてみる

**問いの例**

- ・貧困家庭の子どもは家で何をしているのか
- ・親の状態が、子の教育格差に影響するのか
- ・小学校の勉強で一番差がつくポイントとは何か

## 15コマのプログラム例

- 1 変化する社会を生きるためのキャリアオーナーシップ
- 2 強み・課題の発見1：アセス結果で自分を見つめる
- 3 チームでPDL①-1：社会課題をもとに課題設定
- 4 チームでPDL①-2：グループワーク・調査・発表資料作成
- 5 チームでPDL①-3：チームで発表・公表・省察
- 6 省察の実践1：3-5コマのPDL振り返り、クリシンを体感する
- 7 省察の実践2：クリシンを体感しながらリフレクション
- 8 チームでPDL②-1：社会課題をもとに課題設定
- 9 チームでPDL②-2：グループワーク・中間発表資料作成
- 10 チームでPDL②-3：中間発表・フィードバック
- 11 チームでPDL②-4：グループワーク・最終発表資料作成
- 12 チームでPDL②-5：最終発表・講評・リフレクション
- 13 成果の確認：課題設定・解決のプロセスとチームワーク振り返り
- 14 強み・課題の発見2：自分の強みと課題を考える
- 15 まとめ：社会課題から自身が深めたいマイテーマを考える

## 大学と高校、学び方の変化

高校までと異なり解は一つではないかもしれないけれど、仲間と協働して解を作り上げる必要がある  
大学では主体性・自律性が求められるのではないか。高校までは与えられたものをこなせばよかった

## 大学生の間に挑戦したいこと

課題に対する根拠づけや打ち手をロジック立てて思考できるようになりたいと思った  
チームのメンバーとして協働するだけでなく、リーダーシップを発揮して皆を引っ張る様な役割を担いたい  
今回の講義の様な、課題設定・解決型の授業をまた受講できたらいいな、と思う

## この授業で一番学んだこと

グループ活動の困難さと達成感。  
様々な思考や経験・バックグラウンドを持つ人間が集まることで、意見の相違が生じてしまい、一つの考えに集約していくプロセスは、正直難しかった。  
しかし、最終的にまとめあげることができ、大きな充実感を得られた





講師が答えを提供しない。情報から自分で学び、仲間から学び、自分でテーマを決めることを促す

授業前  
課題

- 指定の教育コンテンツ参照
- 自分で自由に情報収集
- 自分だったらどうするかを文章化



徐々に自分ごとのレベルを上げる課題設計

例：指定コンテンツの中で自分にとって新しい視点だと感じた内容を一つ決め、関連する内容を調べ、自分だったらどうするか記述



オンライン  
ライブ授業

- 仲間のアウトプットを参照
- 仲間で議論
- 議論を1人で振り返る



ピアラーニングとリフレクションを交互に行う

例：グループで決めた社会問題のテーマに対し、仲間の意見との違いを踏まえて、自分が考える現在の問題点の仮説をまとめる



交互に行う

授業後  
課題

- 仲間の振り返りを確認
- 考えを文章にして提出

## 低学年を中心に年間7,500コマの授業・講座を提供している ベネッセi-キャリアの新しい育成プログラム3つの強み

### ①コンテンツの新規性

#### オンラインコンテンツ (教育プラットフォーム)



変化する社会・企業と学生をつなぐ  
身近でリアルなコンテンツ

### ②授業設計力

経験学習モデル

問題発見・課題設定

反転学習

リフレクション

学びの「自分ごと化」を促す  
しかけづくり

### ③講師の安定品質

多様な講師

運営ノウハウ



対話を促す多様な講師と  
複数クラスの実践

- 「社会」に触れる「起点」となる情報を掲載し、授業の“反転学習”に活用。
- また、他大学の学生との“他流試合”となるオンラインイベントも実施。

**doda<sup>+</sup> キャンパス**

**企業とサステナビリティ**

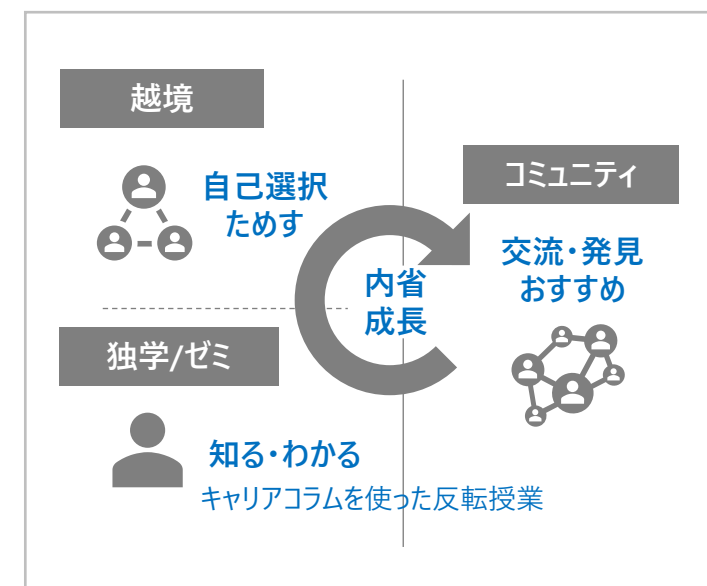
大学1,2年生 2021.03.31

Facebook Twitter LINE

環境が大きく変化する中で、「サステナブル（持続可能）な社会」への期待が高まっています。サステナブルな社会では、企業は将来の世代に環境などの負荷をかけずに価値を向上させることが求められます。

▲他大学の学生との協働学習や、企業参加型のオンラインイベントも実施。

▲SGDsのコンテンツでは、企業の最新事例を動画で紹介。事前学習に活用。



## 大学生の成長とファーストキャリア選択を支援しています



株式会社ベネッセ i-キャリア

- 教育成果の可視化  
アセスメント 年間26.6万人  


- 授業・講座等 約7500コマ/年間
- 教育サービス 留学/ベルリッツ  






約200講座 260コマ  
のべ10,000人が申込/2020年度





