

# GIRLS' FUTURE

～女子高生がキャリアを真剣に考えるきっかけを～

## 想い

高校卒業後すぐ就職する女子高校生に、何か役に立つことをしたい。  
ただでさえ男性よりキャリア形成で不利な点がある上、大卒で就職する人達に比べて支援も少ないから。取り組む人が少ないからこそ、我々は取り組みます。



## 女子高校生キャリア教育の現状と課題

- 就職者がいる高校ではキャリア教育は行われている。  
主な内容； 勤労意識の育成、自己理解、職業理解、インターンを実施している場合もあり。
- 女性に特化したキャリア教育は少ない。
- 生徒に届いてない、と感じる現場の声も



## ヒアリングを通じて“将来を意識させること”の重要性にたどり着きました

結婚するからいいや、と考えていた。世の中の事を、就職する前に知っておきたかった。（高卒就職した女性 37歳）

インターンシップ制度はあるが、生徒の声を聞くと「行ってきました～」で終わり状態。（都立高校進路指導教員）

高校生に対し、知識系のプログラムを実施してきたが、効果が薄かった。各個人の動機づけを促す、啓発系が良いと考える。（教育系NPO法人職員）

就職する女子高校生で、白馬の王子様を夢見て（結婚を夢見て）、仕事を真剣に考えない子も多くみられる。（自立支援系NPO法人理事）

「将来をイメージする」機会が提供できれば、キャリアを真剣に考え、既存のキャリア教育もより効果的になるはず。

## 提案「GIRLS' FUTURE」

### ■コンセプト

卒業後の近未来を擬似体験することにより将来を考える“きっかけ”を与える。

### ■特長

- 「講義」が苦手な生徒でも楽しめるようゲーム形式に
- 生徒も話しながら進める、「一方向」ではない学び
- 学校の授業に組み込めるよう、50分間で完了



GIRLS' FUTURE 実施風景

# Girls' Futureの概要

①高校の授業にて実施  
50分間で完了



50分

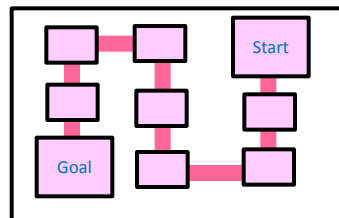
カリキュラムに導入しやすい

②数人のグループ毎に実施



一方的に講義するのではなく  
会話しながら進める

③ゲーム形式で進行  
近い将来を疑似体験



“講義”が苦手な生徒も  
夢中になるような仕掛け

## Girls' Future ゲーム内容

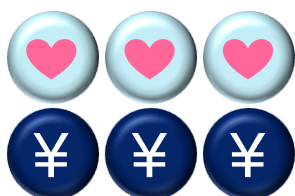
1マス毎にイベント。  
卒業後の近い将来における  
色々なイベントを疑似体験。  
ワイワイ話しながら  
選択肢を選ぶ。

イベント毎にハートとお金  
が増減。ハートが一番多い  
人が勝ち。お金がたくさん  
あっても勝てないが、  
足りない時に不利になる。

序盤に“仕事スタイル”カードをひく。  
一部イベントは仕事スタイルによって結果が  
異なり、仕事に真剣に取り組んだ方が勝つ設  
計。敢えて“わかりやすい結果”にしている。

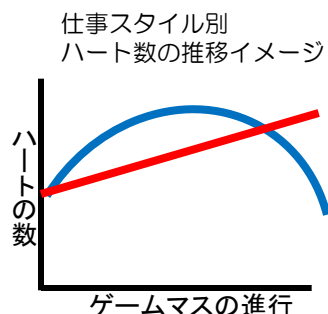
職場の上司に怒られた！  
「報告が遅い」って言うけど、  
出張ばかり行ってるから無理  
じゃん。どうする？

A: 素直に「わかりました」  
と言っておく。  
B: 「出張ばかり行ってるから  
無理です。」とキレて反論。  
C: 適当に受け流す。



女だからって  
負けたくない！  
キャリアウーマン  
スタイル

夢は素敵な奥さん  
ストレスフリーな  
愛され女子  
スタイル



## Girls' Future 実施後に期待する効果

※都立深沢高校にて試験的に実施済み

メッセージ

①人生、予想外のことが  
色々起こる

②「仕事ができる」は  
生き抜く力になる



こんな事が起こったりするのかあ。  
結婚するからいいやって、軽く考えてい  
ないで、仕事のこと真剣に考えてみよう  
かな。  
進路指導の先生の話、今までは聞いてな  
かったけど、今度ちゃんと聞いてみよ！

キャリア教育を受  
ける態度が真剣に  
将来をイメージし  
て進路を考える

充実した人生  
より多くの  
女性の力を  
社会に活かす

## Girls' Future 今後の展開

①プログラム、ゲーム内容の改良

- ・進行方式、イベント内容の改良
- ・実施が容易な方式も開発

②実施数の拡大

1. 実施スタッフを増やす  
→教育系NPOなどと連携
2. 実施スタッフなし、先生が主催  
→簡単な研修で高校の先生が実施可能に

