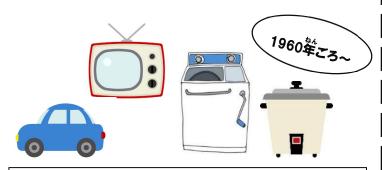
# 9回答ミライのとびら

令和3年9月 キャリアナビゲーター 中村 彩可

## 【世の中の中心となる職業の変化】

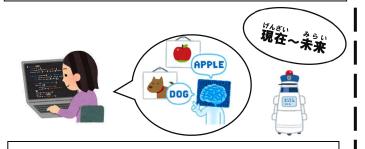


主な職業は作物を作ったり、採ったりする職業です。例えば、お業や野菜を作る農家、党を捕る漁師、木を植えたり切ったりする山師など。



全な職業はものづくりをする職業です。例え ば、自動車や電化製品を組み立てる組立工 など。





これから特に必要とされる職業は、情報技術に関わる職業です。例えば、AIの開発を行うAIエンジニア、たくさんの情報を集めたり・分析したりして課題解決に役立てたりするデータアナリスト など。

# 【みんなが働くようになる頃、今よりもっと必要とされるようになる力】

一年代によって、必要とされてできた職業が大きく変わってきていることに気づきますね。だから、みなさんが働くようになる頃には、今ある職業がなくなっているかもしれませんし、あったとしてもお仕事の内容が変わっているかもしれません。もちろん、新しい職業も生まれていることでしょう。言えることは働くうえで、『決められたことをこなすのではなく、自分の頭で考えて柔軟に対応できる力』が必要ということです。つまり、その時の社会でどんなことが必要とされているかを考えたり、また、患いもしなかった事態が起きた時に生きるためにどうするかを考えて行動することができたりするようになることが大切だということです。

## キャリナビ通信

2021年9月号

発行:矢田小キャリアナピゲーター 中村彩可

さて、保護者の皆様に質問です。ご自身の今を見つめていただき【仕事・愛・学習・余暇】それぞれ全体の何パーセントの時間を使えているか記入してみてください。

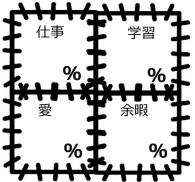
仕事…収入を得る活動(副業含む)

愛…大切な存在と過ごす時間(家事・育児・介護・ペットの世話など)

学習…公式および非公式な学習(資格取得・読書・習い事・セミナーなど)

余暇…仕事以外の活動(趣味・地域活動など)

――― 〝今〟をふり返ってみていかがでしたでしょうか。 *―*――



#### ~ キルトのようにつなぎ合わさることの意味 ~

サニーハンセン(1929-2020)は人生の重要な要素として【仕事・愛・学習・余暇】の4つを挙げ、仕事以外の役割が統合されることの重要性を説くなかで、その役割の組み合わせをキルト(パッチワーク)に例えました。形も大きさも様々なキルトを自由につなぎ合わせる様を人生になぞらえました。そして、作り手にとってはその組み合わせが人生の意味を表します。仕事をしているときの自分、家族の中にいる自分、学んでいる自分、余暇を楽しんでいる自分が統合されてこそ、意味ある全体になるとハンセンは言っています。

#### ~ 予測不可能な時代を生きるために少しだけ覚えておきたいこと ~

最近では当たり前のように『SDG s 』を見聞きするようになりましたが、少し視点を変えてキャリアを織り交ぜた考え方をお伝えしたいと思います。SDGs は日本語に訳すと『持続可能な開発目標』で、国連より世界共通の具体的指針(全部で 17 の目標が掲げられている)として示されました。これらの目標に対し、個人・企業問わず多くの人々が、元々のカタチを変化させたり、新たなカタチを生み出したりしながら取り組んでいるわけですが、一方でキャリアには『統合的キャリアプランニング』(サニーハンセン)という考え方があります。そこでは、これだけ大きく変化してきている現代において、先にお話ししたキルトのような統合的な人生設計を個人のニーズや願望だけを考えるのではなく、所属するコミュニティ、地域社会、世界的ニーズといった視点で、自分がどこで役立つかを考えることが大事、としています。それは SDG s に通じる考え方でもあるのではないでしょうか。もう 1 点、付け加えるのならば、2030 年までに解決すべき課題が同じであるとは限らず、既に達成されているかもしれませんし、新たな課題が生まれているかもしれません。もっと掘り下げて世界を考えれば 18・19・20 の課題も出てくることでしょう。その18・19・20…と続く課題を見つけたり、解決策を見出し、実行したりする力こそが、経済産業省が掲げる人生 100 年時代の『新・社会人基礎力』にも通じています。



### 名古屋市立工芸高校 電子機械科からのおくりもの

現在、キャリアの部屋『ミライのとびら』はコロナウィルスの影響により閉鎖されていますが、再開されることを願いながら、ツールづくりや掲示物などの準備も少しずつ進めています。右の写真は GATB(厚生労働省編 一般職業適性検査)という検査をもとに〝遊びの中で生きる力を身に付ける〟をテーマにしたツールです。こちらの案を名古屋立工芸高校電子機械科の3年生がカタチにしてくれました。児童にとっては遊び感覚でできる指先のトレーニング、生徒にとっては啓発的経験の場となるよう企画した取り組みのひとつでもあります。



ねじしめボード君