



キャリア形成支援への取り組み —新入生キャリアガイダンスについて—



亜細亜大学キャリアセンター

部長 岩崎孝二

平成17年度から、これまでの就職支援からキャリア支援へ全学的に移行し、4年一貫のキャリア支援を目的に「低学年用キャリアデザインガイドI（以下CDGIという）」の制作、「アセスメントを活用したガイダンス」などを導入し、平成17年度から全学的に新入生キャリアガイダンスを実施している。ここでは、新入生キャリアガイダンスの実施内容・場面とガイダンスで活用している「キャリアデザインガイドI」のコンテンツの一部を紹介する。

1 新入生キャリアガイダンスの実施について

新入生キャリアガイダンスの実施については、ゼミの授業計画（半期13回）をたてる際、各学部「キャリアガイダンス」の時間を設けるよう、キャリア委員会を通して働きかけており、各学部と日程の調整をして実施される。内容は、なりたいたい自分に対して、なるためのデザインを描かせ、豊かな学生生活を送って、就職年次には自らの力で職業選択をできるように支援している。

2 キャリア支援

Ⅲ 三つのガイドライン

新入生キャリアガイダンスで使う「CDGI」は三つのガイドラインに則って制作した「読み物」と「ワーク」から構成するガイドブックである。大学の低学年向けキャリア教育には、「自己認識」「職業探索」「キャリアデザイン」の三つの柱がある。学生が自ら

このような作業を進められるよう支援することを目的としている。一つめの「自己認識」は、文字通り自分についての認識を深めることである。二つめの「職業探索」は、いろいろな仕事を知るプロセスを意味し、職業探索でできるCDソフト「OHBY」並びに「キャリア・インサイト」などを提供している。最後の「キャリアデザイン」は大学生活を充実させるヒントを得てもらうことから始まり、将来の生き方を考える力や仕事の選び方を、徐々に身につける構成となっている。

3 キャリアデザインガイドIの構成（コンテンツの一部掲載）

I 大学生生活のグランドデザインを描こう

- ◆ 誌上特別ゼミナール…大学生活のグランドデザインって何だろう？
- ◆ 就職決定者座談会…1年生に伝えたいこと
- ◆ 自分史をフィードバックしよう

II 誌上特別ゼミナール…ありのままの自分、その「価値」って何だろう？

- ◆ 自分史フィードバック…幼少時から高校までを振り返って、その先を計画する。

III 職業学入門

- ◆ 誌上特別ゼミナール…仕事って、働くって何だろう？
- ◆ 図解・仕事バノラマ…総合スーパーの巻…仕事を見に行く…大田市場の巻

【低学年向けワークの例】

- ◆ 大学生活やりたいことチェック・

チャート…五つのカテゴリーからチェック

- ◆ バリユー・ゲーム…自分の価値観を把握するのに役立つゲーム
- ◆ ライフスタイルの明確化…望む生活スタイルをチェック
- ◆ インプレッション・ゲーム…他人からみた自分像を知るために役立つ
- ◆ ジョブ・インタビュー…両親や知人に聞いてみよう
- ◆ 職業マツチングチェック・チャート（監修…日本衛生心理学会理事長 臨床心理士 高塚雄介）
- ◆ 社会人基礎力目標シート…基礎力の能力要素を学生生活で高めるためのシート

4 新入生・低学年キャリアガイダンスの場面

- ①基礎演習・オリエンテーションゼミ…CDGIを使用して授業を行う。
- ②アセスメントを活用したガイダンス…自己認識と職業探索の補助資料としている。
- ◆ VPI 職業興味検査
- ◆ VRT 職業レディネス・テスト
- ◆ 職業適性自己理解テスト
- ◆ GATB 厚生労働省編「一般職業適性検査」
- ③新入生個人面談週間…新入生キャリアガイダンス後に実施
- ④低学年キャリア講演会…産業界やキャリア専門家に依頼し、「キャリア講演会」を実施

キャリアセンターで学生に伝えていること

● 法政大学



法政大学キャリアセンター長
藤村博之

法政大学キャリアセンターは、2005年4月の発足から4年を迎えた。この4年間は、試行錯誤の連続であった。

キャリア教育という言葉がよく使われる。使う人によって意味が異なるが、筆者は、「学生の職業観を育て、人生の中で仕事をどう位置づけるかについて、それぞれの学生が自分の頭で考えられるようになること」だと思っている。仕事は人生の一部であって、すべてではない。しかし、重要な意味を持った部分である。それゆえ、キャリアセンターにとって、就職支援は重要な活動領域だ。しかし、それだけでは旧来の就職部と同じになってしまう。そこで、本センターでは、大学教育の正式カリキュラムにキャリアデザイン科目を設置するよう教学サイドに働きかけるとともに、1年生から4年生までを対象とした研修プログラムを作成して、提供してきた。

キャリアデザイン科目とは、大学入学直後の1年生に対して、大学で学ぶことの意味、人生のあり方、働くこととの意義などについて考える講義である。教員による講義だけでなく、先輩を招いて仕事について話をしてもらったり、グループディスカッションによって学生相互の考え方を共有したりして、さまざまな角度から人生と仕事を考えるように工夫されている。

研修プログラムは多彩である。自己理解を促す講座や適性を知るための講座、卒業生を招いての職種研究、インターンシップ、社会人とのグループディ

スカッションなど、毎日のように何らかの企画を打ってきた。これらの企画を通して、学生に何を伝えなければならぬか、キャリアセンターとしてどのような役割を果たさなければならぬかがおぼろげながら見えてきた。

1 世の中に元々おもしろい仕事はないことをわからせる

最近の若者は、生まれたときから多くの玩具やゲームに囲まれ、何か手にとって試してみても、おもしろくなければ捨てて次を探するという遊び方をしてきた。これが仕事選びにも影響を及ぼしている。彼らの大半は、世の中のどこかに「おもしろい仕事」があつて、それに巡り会おうとしている。就職活動において100社以上の会社にエントリーし、会社訪問を繰り返しているのは、その表れである。

通常、おもしろいものはお金を払って買ってくる。しかし、仕事は、お金をもらってするものである。おもしろいはずがない。顧客は理不尽なことを要求してくるし、上司もしばしば矛盾したことを平気で指示する。それに耐えて、ある課題を達成するから、給料がもらえるのである。世の中の現実を知らせることが第一歩である。

2 仕事をおもしろくするのは自分自身であることをわからせる

仕事をしていると、つらいことの連続である。95%はつらいことだと言ってもいいくらいだ。でも、5%くらい、「働いていて良かった」と思える瞬間がある。お客様から感謝され

たり、上司・同僚から努力を認めてもらったりすると、それまでの苦労は一気に吹き飛ばす。このような瞬間に巡り会つには、ある程度長く勤める必要がある。仕事のしくみがわかり、職場の人間関係を構築するには一定の時間がかかる。つらい仕事をおもしろくしていくのは、上司でも先輩でもなく、自分自身である。

3 常に新しいことに挑戦していかないと能力は向上しない

私たちの職業生涯は45年続く。その間、ずっと第一線で活躍し続けるには、常に能力を磨いておかなければならぬ。能力を陳腐化させないためには、新しいことに挑戦し続けることが重要である。大学を出てから、本当の勉強が始まる。その基礎を作るのが大学での4年間である。

以上の3点を講義や研修プログラムで強調するようにしている。自分の頭で考え、自らの足で立つて行動する人材になるよう支援することがキャリアセンターの使命である。

