

□□タイトル□□

—サブタイトル—

氏 □ □ 名

1. はじめに

シンポジウムのなかでコーディネーターの山脇氏の「学生の技能教育を通していまの若者が、どのように技術・技能を修得して、技を高めていくべきか」の問いに対して、斎藤校長は、次のように述べられました。

若者の技を高めるのに、三つのことが必要ではないかと考えています。

2. 「ものづくり」を身近なものに

一つ目は、コンピュータを通して若者を生産現場に引き入れて、「ものづくり」を身近なものに感じられるように仕向けることです。いまやコンピュータは完全に生活の中や生産の場で定着し、一般化されてきております。若者は完全にコンピュータにはまり込んでおり、若者が会得したコンピュータ技術を生産に生かさない手はありません。そのためには、コンピュータを使っている若者をまず生産現場に入れて、現場を知ってもらうことです。これが一番早い方法だと考えています。若者は、新しい道具であるとか、あるいは格好のいいものを手にしたがるもので、一方、汚いものとか、きついものとか、あるいは暗いものとか、こういったものを忌み嫌い、これから離れていくものです。

「ものづくり」には、もともと未知への挑戦の魅力があります。ものをつくる、すなわち創造というものは、人の心に満ち足りた喜びを与えます。若者がコンピュータのソフトウェアの開発にためらうことなくのめり込むのは、そこにソフトウェアというものづくりの楽しさと未知への興味があるからです。そして、そのソフトウェア開発における仕事場の環境には、若者に受け入れられる明るさであるとか、やさしさとか、あるいは清潔さとかがあるからだと思います。従って、まず生産環境を整備して若者を迎えますと、若者は必ず定着するものです。まず若者を現場に入れる、すなわち「百聞は一見に如かず」で、若者に生産現場を見せることにより、初めて「ものづくり」の姿を身近なものに感じるようになります。そして、ものづくりが自分に近いものとして分かってきますと、興味を感じ、また好きになってきます。このように、技を高めていく教育の基本は、ものづくりという作業が労働として面白いと感じるように仕向けることにあると思います。

3. 多能工を目指せ

二つ目に、学生に対して「多能工を目指せ」と主張したいと思います。生産の形態は、これまでの少品種大量生産から多品種少量生産へ移行し、現在は個別生産形態へと変わりつつあります。これらの生産形態に対応させるためには、生産情報を生産方式の変化に対応させて迅速に、正確に処理する必要があります。従って、これからの新しい技能士には広い複数の技術・技能をマスターした「多能工」、言うなれば「複合技能士」といったものが要求されると考えています。「一芸に秀でるものは多芸に通ず」と言う言葉がありますが、まず一芸を引き出し、さらにそれぞれの才能を見だし、その才能を具体的に伸ばすことが重要だと思います。すなわち、個人固有の才能を見だしてあげることが大切であると考えます。

三つ目には、「ものづくり」の過程を見る目を養うことだと思っています。加工作業を見て、何が問題であるかを見極める目がほしいわけです。加工作業を通じて、そこで何が起きているのか、あるいは物理現象としてそれが何であるか、ということ解析する力が必要です。そうすれば、改善の方法が分かるようになります。こういう「常に考える目」を養わせる、ということをお心にかけています。それから、人間が持つ五感をさらに高め、そして考える習慣を持たせることが一番重要で、これが技能を支えるものであると考えています。

若者の技を高めるのに、三つのことが必要ではないかと考えています。

一つ目は、コンピュータを通して若者を生産現場に引き入れて、「ものづくり」を身近なものに感じられるように仕向けることです。いまやコンピュータは完全に生活の中や生産の場で定着し、一般化されてきております。若者は完全にコンピュータにはまり込んでおり、若者が会得したコンピュータ技術を生産に生かさない手はありません。そのためには、コンピュータを使っている若者をまず生産現場に入れて、現場を知ってもらうことです。これが一番早い方法だと考えています。若者は、新しい道具であるとか、あるいは格好のいいものを手にしたがるもので、一方、汚いものとか、きついものとか、あるいは暗いものとか、こういったものを忌み嫌い、これから離れていくものです。「ものづくり」には、もともと未知への挑戦の魅力があり

ます。ものをつくる、すなわち創造というものは、人の心に満ち足りた喜びを与えます。若者がコンピュータのソフトウェアの開発にためらうことなくのめり込むのは、そこにソフトウェアというものづくりの楽しさと未知への興味があるからです。そして、そのソフトウェア開発における仕事場の環境には、若者に受け入れられる明るさであるとか、やさしさとか、あるいは清潔さとかがあるからだと思います。従って、まず生産環境を整備して若者を迎えますと、若者は必ず定着するものです。まず若者を現場に入れる、すなわち「百聞は一見に如かず」で、若者に生産現場を見せることにより、初めて「ものづくり」の姿を身近なものに感じるようになります。そして、ものづくりが自分に近いものとして分かってきますと、興味を感じ、また好きになってきます。このように、技を高めていく教育の基本は、ものづくりという作業が労働として面白いと感じるように仕向けることにあると思います。

二つ目に、学生に対して「多能工を目指せ」と主張したいと思います。生産の形態は、これまでの少品種大量生産から多品種少量生産へ移行し、現在は個別生産形態へと変わりつつあります。これらの生産形態に対応させるためには、生産情報を生産方式の変化に対応させて迅速に、正確に処理する必要があります。従って、これからの新しい技能士には広い複数の技術・技能をマスターした「多能工」、言うなれば「複合技能士」といったものが要求されると考えています。「一芸に秀でるものは多芸に通ず」と言う言葉がありますが、まず一芸を引き出し、さらにそれぞれの才能を見だし、その才能を具体的に伸ばすことが重要だと思います。すなわち、個人固有の才能を見いだしてあげることが大切であると考えます。

三つ目には、「ものづくり」の過程を見る目を養うことだと思っています。加工作業を見て、何が問題であるかを見極める目がほしいわけです。加工作業を通じて、そこで何が起きているのか、あるいは物理現象としてそれが何であるか、ということ解析する力が必要です。そうすれば、改善の方法が分かるようになります。こういう「常に考える目」を養わせる、ということに心がけたいと思っています。それから、人間が持つ五感をさらに高め、そして考える習慣を持たせることが一番重要で、これが技能を支えるものであると考えています。

若者の技を高めるのに、三つのことが必要ではないかと考

えています。

一つ目は、コンピュータを通して若者を生産現場に引き入れて、「ものづくり」を身近なものに感じられるように仕向けることです。いまやコンピュータは完全に生活の中や生産の場で定着し、一般化されてきております。若者は完全にコンピュータにはまり込んでおり、若者が会得したコンピュータ技術を生産に生かさない手はありません。そのためには、コンピュータを使っている若者をまず生産現場に入れて、現場を知ってもらうことです。これが一番早い方法だと考えています。若者は、新しい道具であるとか、あるいは格好のいいものを手にしたがるもので、一方、汚いものとか、きついものとか、あるいは暗いものとか、こういったものを忌み嫌い、これから離れていくものです。

「ものづくり」には、もともと未知への挑戦の魅力があります。ものをつくる、すなわち創造というものは、人の心に満ち足りた喜びを与えます。若者がコンピュータのソフトウェアの開発にためらうことなくのめり込むのは、そこにソフトウェアというものづくりの楽しさと未知への興味があるからです。そして、そのソフトウェア開発における仕事場の環境には、若者に受け入れられる明るさであるとか、やさしさとか、あるいは清潔さとかがあるからだと思います。従って、まず生産環境を整備して若者を迎えますと、若者は必ず定着するものです。まず若者を現場に入れる、すなわち「百聞は一見に如かず」で、若者に生産現場を見せることにより、初めて「ものづくり」の姿を身近なものに感じるようになります。そして、ものづくりが自分に近いものとして分かってきますと、興味を感じ、また好きになってきます。このように、技を高めていく教育の基本は、ものづくりという作業が労働として面白いと感じるように仕向けることにあると思います。

二つ目に、学生に対して「多能工を目指せ」と主張したいと思います。生産の形態は、これまでの少品種大量生産から多品種少量生産へ移行し、現在は個別生産形態へと変わりつつあります。これらの生産形態に対応させるためには、生産情報を生産方式の変化に対応させて迅速に、正確に処理する必要があります。従って、これからの新しい技能士には広い複数の技術・技能をマスターした「多能工」、