

| | | |
|------------------------------|---|---------------------------|
| 6-3 | ウィズコロナ時代の椅子取りゲーム | 所属 東京都立農業高等学校 氏名 埴 枝里子 |
| 資料名 | DIAMOND ONLINE コロナ騒動で変わる働き方、取り残される人と活躍できる人の違い (2020年3月30日 ダイヤモンド社) 日本経済新聞「よく分かるウィズコロナ時代 変わる働き方」 (2020年7月30日～随時更新 日本経済新聞社) https://vdata.nikkei.com/newsgraphics/coronavirus-workstyle/ | |
| 資料内容 | ○ 新型コロナウイルスの世界的な感染拡大によって、移動や人との接触が制限されたことで人の流れが止まり、働き方が大きく変わった。 ○ 在宅勤務、リモートワークの導入による業務の効率化、見える化などができる一方で、切れ目なく仕事をしてしまうなどのデメリットもある。 ○ 毎日オフィスに社員が集まって仕事をするという前提が強制的に変わり、働き方も人の思考も大きく変化しつつある。 | |
| 教科書等との関連 | 中学校公民的分野 職業の意義と役割 雇用と労働問題 高等学校公民科 雇用と労働問題 | |
| キーワード | コロナ 職業選択 労働 雇用 キャリア教育 | |
| ねらい | ◆労働市場を椅子取りゲームに見立て、ウィズコロナ時代の働き方を考察する | |
| 活用場面 あるいは 授業プラン の概略 | <p>発問</p> <p>「新型コロナによって、移動や人との接触が制限され、学校だけでなく、職場での働き方が大きく変わりました。コロナと共に生きるウィズコロナ時代になったことで、職業の役割や選択にどのような影響があるのでしょうか。今日は労働市場を椅子取りゲームに見立て、考察していきましょう。」</p> <p>解説</p> <p>「働くこと、すなわち労働サービスを取引する場を労働市場と言います。労働市場では、労働サービスの売り手が求職者、買い手が企業などの求人で、労働供給と労働需要によって雇用が調整されています。さて、今、労働市場を一つの椅子取りゲームと仮定して、椅子＝「一つの職業」、ゲーム参加者＝求職者だと仮定します。以下のケースについて、考えてみましょう。」(太字は解答例)</p> <p>① 椅子取りゲームで、座れない人はどんな人でしょうか？(就職できなかった人、失業者)</p> <p>② 椅子取りゲームの椅子が増えた！これはどんなケース？コロナはどうだろう？(景気がいい、職業が増えた、コロナは椅子が少なくなった?!)</p> <p>③ 座りたい椅子はどんな椅子？(座り心地がいい＝給料がいい、働きがいがあるなど)</p> <p>④ ズルじゃないのに一人2つの椅子に座るというケースは？(副業、兼業)</p> <p>⑤ コロナでゲームの変化はあった？(椅子が減ったり増えたりした、椅子座り心地が変化した→飲食業など、職種や業種によって異なることを調べさせる)</p> <p>⑥ ウィズコロナ時代に椅子取りゲームに勝ち残るために、必要なこと、今からできることは何だろう。(変化に適応する力、自己管理能力など)</p> <p>さまざまなケースを考察することで、職業選択や雇用と労働問題につなげたい。</p> | |
| 備考 | なお、椅子取りゲームで労働市場を表現することに関する、経済学者の解釈は以下を参照されたい。先生のための夏休み経済教室2019 高校「椅子取りゲームで労働市場を捉える試み」 https://econ-edu.net/archive/activity/2019Seminar/2019SummerTokyoHigh0809.pdf | |