

職場訪問学習で学んだこと

メルボルン日本人学校 G7 学生

ソフトバンクへ向かう

2023 年 7 月 10 日にソフトバンクへ職場訪問へ行った後、私は沢山新しいことを学びました。学校を 9 時 15 分頃に出て、トラムを待ちました。皆とても楽しみにしていましたが、同時に緊張する気持ちもありました。私たちはトラムに乗り、約一時間かけてソフトバンクに行きました。ついたとき、皆建物がとても大きく、綺麗で、びっくりしていました。エレベーターに乗り、7 階まで行きました。初めに、岡本さん、続いてハナさん、そして伊豆原さんが職業について発表をしてくれました。昼食をいただき、少し休憩をとった後、ペッパーをプログラミングしました。

岡本さんの銀行についての発表

はじめに、MUFG で働いている岡本さんが発表をしてくださいました。銀行についてはあまり知らなかったの、新しいことを学べる良い機会だと思いました。自分が個人的に面白いと思ったことは、銀行が作っているカードは種類だけではないことです。カードといっても、クレジットカード、デビットカードとプリペイドカードがあります。それぞれ違う使い方があり、とても面白く、興味深いと思いました。そのカードの具体的な役割が気になったので、帰宅してから調べてみることにしました。クレジットカードは、何かを買うときに、所持金がなくても買い物ができるカードです。しかし、支払いが遅れると、遅延損害金という賠償金が発生します。デビットカードは、カードで支払う際、自分の銀行口座からお金の引き落としがされるカードです。最後に、プリペイカードは、あらかじめ入金しておいて、その金額の商品を購入できるというカードです。そして、現金を持たず、カードを持つメリットも説明してくれました。例としては、安心して預けられる、必要な時に引き出せる、お金を借りるなどできます。今ではキャッシュレスの人が増えています。銀行でできることも説明してくださいました。預金、貸出、為替や資産運用相談などできるということを知ってとても興味深いと思いました。銀行は思ったよりたくさんのお事をしていて、びっくりしました。

ハナさんの職業についての発表

次に、ソフトバンクで働いている RMIT の大学生ハナさんが発表をしてくださいました。ハナさんは、ソフトバンクの会社に入ってから変わったこと、学んだこと、それぞれ詳しく、具体的に説明してくれ、とてもわかりやすかったです。彼女はまだ日本語を勉強中にもかかわらず、私たちに頑張って日本語で接してくれ、とても心優しかったです。彼女の発表はほとんど英語でしたが、私たちに自分の知っている日本語や簡単な英語、そして英

語はゆっくりと話しながら接してくれました。プレゼンテーションには難しい英語も少しありましたが、口では簡単な英語に直して話してくれました。そして、私たちに何度も「理解できる？」と問いかけてくれ、みんな笑顔になっていました。とてもよかったと思うところは、将来の自分の生活に活かせる知識や経験などを教えてくれたところです。私たちはまだ就職するのに早いにもかかわらず、私たちの将来を考えて、どのようにこのことが活かせるか、皆の将来にとっても役立つことを説明してくれました。きっと、皆もこのことを忘れず、将来に活かしていけると思います。発表の最後に、何個か将来の職業決めについての質問や、できることが書いてありました。同じく、これも私たちの将来について考えさせてくれるとても良いことだと思いました。ここにいた中学部の半分以上が将来の就職について考えていなかったかもしれません。でも、ハナさんは、「好きなこと」「趣味」などを考え、それを広め、関連する職業を見つけられると言ってくれました。自分の趣味や好きなことが将来の職業に関連できることを知って、将来どんな職業に就けるかわくわくしました。

伊豆原さんの社会についての発表

最後に伊豆原さんが発表をしてくれました。伊豆原さんは、昔とその13年後を比べてどう社会などが変わったかについて話してくれました。例に出してくれたのは、車です。ニューヨークの1900年には、道路に馬車しか走っていませんでした。しかし、その13年後、ニューヨークの街では車が走っていました。ここで分かったことは、こんな短時間で、世の中はこんなにも進化していることです。だから、今から10年後は、自分の予想できないような発達している未来になっているかもしれないことがわかりました。今から10年後、飛ぶ車ができていないかもしれません。今は絶対に想像できないものができていないかもしれません。世の中の発達はとても早いということに気づけました。

昼食と休み時間

3人の発表が終わった後、私たちは昼食をいただきました。各チームごとに座り、みんな今日のことなどを話しながら楽しそうに食べました。その後、数人が横にビリヤードがあることに気づき、みんな食べ終わった後に少し遊びに行きました。開始して5分ほど経った後、伊豆原さんが他の階も紹介してくれました。ほかの階を見回っていた時、窓から外が見えました。とても高く、綺麗な眺めでした。そして、私は上の階にあるゲーム機で10分ほど友達とゲームなどを遊びました。その中には、パックマンボールを自分で操作する板にぶつけ、ブロックを破壊するゲームなど遊びました。他にもピンポンなどもあり、残りの中学部の皆はそこで遊んでいました。

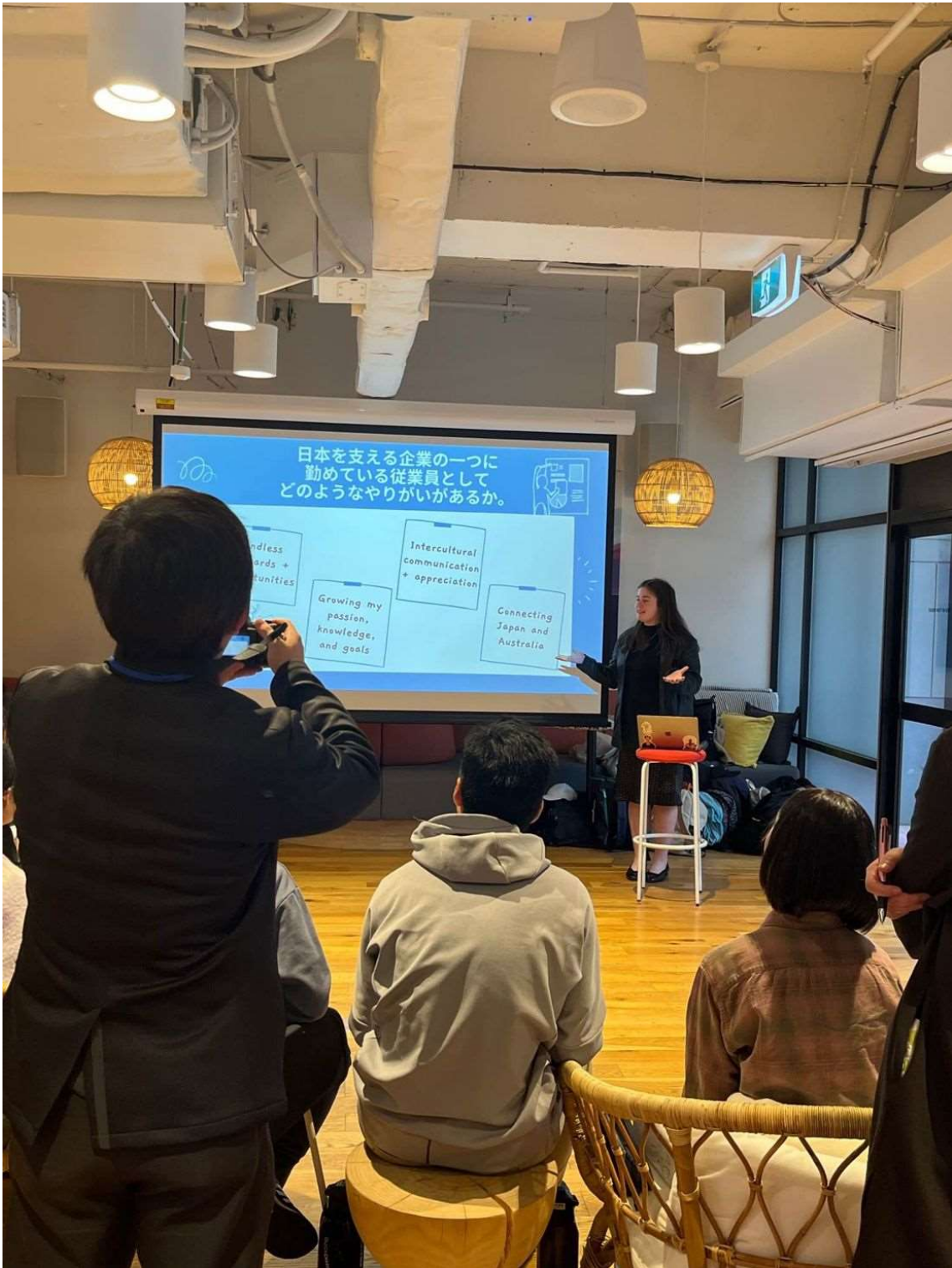
ペッパーのコーディング

昼食をいただき、少し遊んだ後、私たちは上の階にある部屋に移動しました。そこには、去年学校に来たペッパー君がいました。そして、去年学校へ来てくださり、コーディングの授業をしてくださったソフトバンクチームの皆さんもいました。私たちは各会社にわか

れ、どのようなプログラミングをしたいか話し合いました。私のグループは「お笑い」をテーマにしました。ですが、皆がプログラミングしたものはあまりお笑いではなく、自分のプログラミングしたいことをしていました。でも、ほかのチームの皆も笑ってくれて、自分の好きなことができたため、良かったと思いました。他のチームのプログラミング発表もとてもおもしろく、楽しかったです。去年学校に来てくださったとき、プログラミングに夢中になりすぎて、時間が過ぎていくのを忘れてしまったくらい楽しめました。しかし、ペッパー君が帰る時、もう少しプログラミングすれば良かったという気持ちが少しあったので、もう一度プログラミングをできる機会があって本当に良かったと思いました。

学校へ帰る

帰りのトラムでは、初めは皆楽しく話をしていましたが、やはり皆疲れていたようで、寝てしまった人も何人かいました。また、約一時間トラムに乗り、学校へ帰りました。数分学校の終わる時間を過ぎてしまいましたが、やはりソフトバンクへ職業訪問をして良かったと思いました。



先日、中学部は訪問学習を受けにメルボルンにあるソフトバンク社に行った。ソフトバンク社の社員は、WeWork という共有スペースを活用して、仕事をおこなっている。その共有スペースには卓球台があったり、ビリヤードのボードがあったりと、とても自由でリラックスした空間となっている。そのような空間で仕事をするのはとても効率が良いようで、職場訪問中にも大勢の社員達がワークスペースを活用しながらミーティングなどをおこなっていた。

ソフトバンクでの訪問学習では、伊豆原さん、岡本さん、そしてハナさんの三人がプレゼンテーションをしてくださった。その後、プログラミングソフトを使って、ペッパーのコーディングに取り組んだ。

まず、岡本さんのプレゼンテーションでは、銀行の仕組みとその役割、そしてそのシステムについて学んだ。銀行には主に預金、貸出、為替、そして資産運用相談などの役割がある。このシステムを活用して、お金を預けたり、ローンを組んで家を建てたりする事ができる。

さらに、銀行もキャッシュレス化していて、保管しているお金を全て電子マネーに変える活動をしている。これには紛失、盗難を防止できるというメリットがある一方で、データが紛失するとお金も共になくなってしまうというデメリットもある。

岡本さんが勤めている MUFG は海外でも活発に活動しており、メルボルンだけでなく、世界中のさまざまな国に支店を置いている。また、インドネシア、フィリピン、そしてアメリカなどの金融機関を買収することなどもおこなっている。

次に、ハナさんのプレゼンテーションでは、今後必要とされる能力と、自己体験、そして自分がどのような仕事をしているのかについて知った。今後必要とされる能力や思考としては、強いコミュニケーションとチームワークスキル、文化的リテラシー、グロース・マインドセット、そして挑戦する意志がある。また、リーダーシップをとれることも大切であり、他者とのつながりを築くためにも必須である。

そして、特にハナさんが強調していたことは、「自分の考えを述べたりするには、完璧である必要はない」という言葉である。企業に入社したら、チームとして活動をする場が格段と増えていく。チームのメンバーと共に行動をしている中で、自らの意見を出さなければ、自分の思うような方向に進まずに行ってしまう。したがって、自分の考えを正確に伝え、自信をもって発言する必要などが出てくる。

ハナさんは他に、就職する会社の決め方についても話してくれた。就職先を決める時には、その会社で行われている事業が自分にとって挑戦となるようなものか、自分にとって楽しい事業か、ということや、既存の能力の向上や、新たな能力の習得を図れるような会社か、ということを中心に考えるべきだとハナさんは行っていた。

最後に、伊豆原さんのプレゼンテーションでは、テクノロジーの進化と、我々との関係に

ついて学んだ。ここ数十年ばかりで、テクノロジーは目まぐるしい進化を遂げているため、将来僕たちが大人になった時は何が普及しているのか、何が一般的になっているのかわからない。思いもよらない方向に変化する可能性もある。したがって、前向きに物事にチャレンジし、自分が好きなことを娯楽というだけでなく、能力を習得し、経験を得るためのものとして楽しむことも必要ということを知った。

三人の方々のプレゼンテーションが終わった後、我々は班ごとに分かれ、ペッパーというロボットのコーディングに取り組んだ。この時間では、担当者の方々からアイデアをもらうのではなく、自分達でテーマを考えて、自分達でコーディングを作る作業をした。この活動では、創造力や、伝達力が求められ、いかに面白いものを作れるか試された。発表を通して率直に感じたのは、自分が作ったテーマをもとに伝達することの困難さです。ロボットは限られた音や動きしかできないので、その限られた動きでメッセージを伝える必要があるのと同時に、システムに不具合が生じたとき、臨機応変に対応する必要があった。この他にも、プログラミングや、三人の方々のスピーチを通して、さまざまなことを学ぶことができた。この経験や知識を糧として、将来を見据えながら努力していきたいと思えます。



