

「職業選択」、「学校選択」
の前に
「続けられる楽しさ」
の発見を！



10年後のあなたの世界は

人生は、新鮮さがなくなってからが本当の勝負です。
小学校・中学校では、新鮮さがなくなる度に新しいステージ・活動が用意されていた。
(小学校なら中学校、中学校なら高校)

しかし、働いてからは新しいステージは用意されません。
(高校卒業後、上級学校卒業後)

昇進や転職などがあるとしても基本的なステージ・活動(職業人としての世界)は変わらない。

⇕新鮮さや刺激の世界ではなく継続と責任の世界⇕
得た報酬(給料)を元にプライベートな世界の拡大を求めるにも限界がある。

では、次々に新しいステージ・活動(新鮮さがありそうな世界)を求め続ければよいかな？

⇒転職？恋愛？結婚？出産？育児？⇒その時、その後も＝**終わりのなき日常**
(就職もあるいは結婚も、その後似た様な日常がずっと続く)

現在(高校生)の日常の中心は**学校(勉強)** ⇒ 「つまらなく我慢ばかりの日常」でいい？
将来(社会人)の日常の中心は**職場(仕事)** (1週間のうち5日我慢して2日だけで楽しめるわけない)
(家庭が中心の主婦(夫)なら毎日が、..) サ○エさんが始まる頃には..

(自立して生きるのに)働くこと×約40年、(配偶者・家族を)愛すること×死ぬまで

↓
8時間 × 5日 × 4.5週 × 12ヵ月 × 約40年 = 生涯労働時間 (1年「進路ガイダンス」より)
(1日のうち最低8時間、1週間のうち最低5日我慢し、不満を抱え、あきらめて過ごすのは嫌だよ)

人生に求めるべきものは、自分の存在価値を実感できるものである。
信頼感や使命感(=責任)から充実を生み出せば、特別な新鮮さは必要なくなる。

！目標・目的、楽しさを創るのは自分。創る材料をくれるのは他者と環境！

(「そんなの見つからない」と考えることを先延ばししても、日常を受け止めるのは自分自身)

ライフスタイルの実例					
(20～30代男女の就労時間とストレス調査 (21世紀型労働研究所調べ))					
12	6	9	5	8	9
睡眠	出勤にかかる時間 (朝食・仕度込み)	勤務時間	残業	退勤にかかる時間	プライベート
「熟睡出来る」と答えた割合61%	この時間「気持ち落ち込む」と答えた割合53%	1週間のうち「残業」せず定時に帰宅できる割合14% (公務員、フレックスタイム採用会社は除く)		この時間「不安になる」と答えた割合46%	生活時間 (夕食・入浴・趣味・飲み会など)
		ここを楽しめるかどうか？で人生が変わります		※1日=24時間	
		※残業なしで仕事に関わる時間(出退勤にかかる時間込み) = 12時間			
		※残業を加えた仕事に関わる時間(" ") = 15時間			