

校長室便り
♪ シンフォニー ♪
響きあうところ

令和元(2019)年5月17日(金)

第2号

校長 布川 勝也

皆さん、体育祭に向けて頑張っていますね。「文武両道」です。頑張ってください。「独立自主」は「協働」につながります。このことは、本校公式ホームページの「校長あいさつ」に、『『生きる力』を育む追浜方程式』と題して書きましたので、是非、ご覧になってください。

さて、シンフォニーです。創刊号は、『『第一志望』を貫徹しよう!』と題して、いきなり書き始めました。本来ならば、この「校長室便り『シンフォニー』」発刊の意図から書くべきでしたが、紙幅が足らず、やむを得ず、「題」に即した内容のみとなってしまいました。いきなりの校長室便りでしたから、「校長室便り? なんじゃ、こりゃ?」てな感じだったかもしれません。(が、そこはクラス担任の先生が、うまいことフォローしてくださったものと思います。)

この「校長室便り『シンフォニー』」発刊の意図、それは、「あなたのハートに火を点けたい」ということです。あなた方には、無限の可能性がある。あなた方は、皆、将来の「大器」です。大器は必ず晩成します。早熟の大器などというものはありません。早熟で大器となった方は、早熟した時分のレベルでは大器とは言えず、その後も努力し続けて、随分と年齢を重ねてから「大器」のレベルに達しました。達してみれば、やはり例外なく、「大器晩成」なのです。「本物」「一流」は晩成します。努力し続けなければなりません。「継続は力なり」。天才とは、「努力の天才」のことです。「やり抜く力」が必要です。「やり抜く力」は、「やり抜く」ことでしか身につけません。だから、私は、「あなたのハートに火を点けたい」。やり抜いて、やり抜いて、「大器」「一流」「本物」になっていたいただきたいのです。

前置きが長くなりました。次から、第2号の本題に入ります。

克己とゲーム、そして受験

「克己」という言葉がひらめいたきっかけは、ミニ文化祭に向けた生徒会アンケートです。その中に「好きな本」という質問がありました。好きな本は、井上靖の『あすなる物語』です。

『あすなる物語』、主人公は梶鮎太。鮎太の幼少年時代から壮年時代までの物語です。鮎太13歳、親元を離れ、祖母と伊豆・天城で暮らしている。祖母の姪で19歳の美人・冴子、冴子の恋人で東京の大学生・加島。この加島が、鮎太に言います。「君、勉強するってことは、なかなか大変だよ。遊びたい気持ちに勝たなければ駄目、克己って言葉知ってる?」「自分に克って机に向かうんだな。入学試験ばかりではない。人間一生そうでなければいけない。」と。加島のその後は「克己」とは言えないものでしたが、加島の言っていること、特に、「人間一生そうでなければいけない」というのは、イチロー選手然り、「そのとおり」なわけです。「自分との闘い」「自分に負けるな」「自分に勝て」ということです。

次にゲームです。私はソフトテニス部の顧問でした。選手経験はありませんが、教員3年目の1985年4月から顧問となり、2001年3月までの16年間、顧問を務めました。(2001年4月からの勤務校にはソフトテニス部がなく、2008年4月に教頭になりました。)

そのソフトテニス部の指導で、「目から鱗」だったのが、ソフトテニスで華々しい選手実績のある他校顧問Aが言った「自分と闘うな。相手と戦え。」という言葉です。スポーツ（運動競技に限らない）には、大なり小なりゲーム性があります。ゲームとは「相手との戦い」です。囲碁・将棋・チェスのようにじわじわと相手を追いつめていきます。ですから、「じわじわと相手を追いつめ」ようとした柔道家・レスラーはゲームの実践者であり、ただただ自分とだけ闘っているテニスプレーヤーは、まるでゲームをしていないということになります。

勝つための厳しい練習は、「自分との闘い」です。競技本番の場面でも、実力を発揮するためには、「自分との闘い」が求められます。しかし、私は今まで、競技本番で、選手が自分とだけ闘って自滅していく場面を何度も見て来ました。競技中は、相手と戦わなければならない。「相手の弱点を攻める」「相手の長所を封じ込む」「自分の長所を最大限に発揮する」「自分の短所が目立たないようにする」。これがゲームです。「相手と戦う」「勝とうとする」「ゲームを楽しむ」とは、そういうことです。そのことに集中していれば、「自分とだけ闘って自滅する」なんてことはあり得ない。サーブが入らず、レシーブが入らず、ストロークが入らず、首を傾げる。こういう人は相手と戦っていない。相手と戦うのが怖くて、自滅の道を選択したということです。どんなに調子が悪くとも、競技に勝ちたければ、ゲームを楽しみたければ、相手との戦いに集中します。だから、自滅などしません。

そこで、受験です。3年生、2年生、1年生、それぞれの残り時間、徹底的に勉強してください。「克己」です。「自分との闘い」です。そして、力をつけてください。模擬試験の偏差値。これのアップダウンは、「自分との闘い」「克己」です。勉強して、勉強して、点数を上げるしかない。受験本番（当日）も同じことです。他の受験生とは戦いようがありません。「自分と闘う」しかありません。

しかし、受験はゲームでもあります。相手は試験問題です。受験のゲーム性を無視してはいけません。受験とは、「出題傾向」と闘うゲームです。このゲームに参加せずして、「自分との闘い（偏差値）」に終始するのは、圧倒的な偏差値、お釣りの来る偏差値で合格するしかないということです。「出題傾向」と闘わないのは、試合放棄と言ってよいでしょう。

模擬試験は受験体力テストです。偏差値は、受験体力であり、志望校の問題傾向も配点も加味していません。実際の競技のルール（配点及び出題傾向）を無視して算出した受験体力（偏差値）です。模擬試験というのは、サッカー選手とバスケット選手が陸上競技で勝負しているようなものです。その結果がどうあれ、両者がサッカールールで勝負すればサッカー選手が勝ち、バスケットルールで勝負すればバスケット選手が勝ちます。当然の結果です。

個人の偏差値と個別大学の偏差値が同点だったときの合格率は50%です。10校受けて5校受かるという意味ではありません。10人受けて5人受かるということです。受かった5人の中には10校とも受かった者がいるし、落ちた5人の中には10校とも落ちた者がいます。50%とはそういうことです。「自分との闘い」だけでは、50%は50%以下にしかなりません。50%を50%以上にするためには、「相手（出題傾向・配点）との戦い」に勝つ必要があります。相手（問題傾向・配点）をよく研究し、よく準備してください。（「天才とは、準備の天才のことである」）（もちろん、「相手との戦い」だけに終始しては駄目ですよ。それはそれで試合放棄ということになります。）

あらゆる受験生の中で、最も過去問を疎かにしているのは大学受験生です。皆さんは、過去問を攻略して（受験のゲーム性を味方にして）、栄冠を勝ち取ってください。