

Be Unique 25期年次通信 第18号

生徒のみなさんへ

ゲーム脳的キャリア選択と準備

1月に3年次の最終登校日も終わり、皆さんが学校に来る日も残り一年を切りました。前号の年次通信でもこれからの時間の使い方について書いていますが、皆さんの今の「自律」具合はどうでしょうか。今回はその「自律」について別の角度から眺めてみようと思います。

昔、ポケモンというゲームがありました。今もあります。ポケモンはモンスターをトレーナーが育成して、バトルに勝利することを目指すゲームですが、これをキャリアで考えるとどうなるでしょうか。バトルはもちろん、受験や進路決定です。そして、そのバトルに挑む皆さんはポケモンということになります。では、そのポケモンを育成するトレーナーは誰か。やっぱり、皆さんなのです。この一人二役は何を意味するか。それは、皆さんを一番よく育成できるのは皆さん自身、ということです。学校というフィールドには様々なキャラクターがうろついています。トレーニングで経験値を上げてくれるキャラもいれば、バトルの攻略法やヒントを教えてくれるキャラもいます。時には模擬バトルの斡旋もあるでしょう。中には思いもよらない情報を持っているキャラもいるかもしれません。けれど、そうした情報を収集し、キャラを鍛え、技をレベルアップさせ、バトルに挑むのは皆さん自身です。

もし皆さんがポケモンのプレイヤーで、ボス戦が待ち構えていると知ったら、どのようにポケモンを育成するでしょうか。きっと、様々な情報を収集し、ポケモンのステータスや適性を考え、最適な技のセッティングと戦法を編み出し、経験値を集めてレベルアップを図り、ボス戦に備えるでしょう。

これが、皆さんが向こう一年やるべきことです。「キャリア」と言い始めると「できない」「わからない」「考えられない」を連呼する人がたまにいますが、「ソシャゲ」や「ポケモン」で同様の泣き言を聞いたことはありません。と、いうことは、皆さんはできるのです、ソシャゲのキャラやポケモンを「自律」的に育成することが。ぜひ、皆さんというポケモンを最高レベルまで育成してみてください。それができるのは、皆さんというポケモンを最もよく知る、皆さんというトレーナーだけなのですから。

難しく言うと STEAM 教育とかいうもの

教育業界のトレンドワードである STEAM 教育という言葉があり、特定の領域にとらわれず様々な分野の学びを取り入れることを一つの方法としています。が、このやり方、かつては「博物学」と呼ばれており、学術分野の一つでした。まさに歴史は繰り返す、ということです。さて、この新時代の博物学では今まで無関係と考えられていた物事をくっつけたり、組み合わせたりして新しい視点や成果を得ることを一つの手法としています。今皆さんが学んでいるもろもろも単体では今後生かせなくなっていく時代が来るかもしれません。そんな時に、自分が持っているものを他にどう生かしていくか。STEAM などという持って回った言い方ではなくとも、考えてみてください。リンクはその一例です。



2月・3月の主な予定

2/28 (月) ~ 3/4 (金)	考査週間	3/1 (火)	実技授業発表会
3/7 (月) ~ 3/11 (金)	後期期末考査	3/14 (月) ~ 3/16 (水)	答案返却
3/17 (木)	球技大会	3/18 (金)	校外英語研修
3/22 (火)	課題研究オリエンテーション	3/23 (水)	卒業生懇談会
3/24 (木)	セーフティー教室	3/25 (金)	美化デー・終業式
3/26 (土) ~	春期休業日		