

令和三年 春の課題作文・読書感想文

〈塾長講評〉

今回も小学生は読書感想文、中学生は課題作文に取り組んでもらいました。中学生の課題文では二〇二〇年四月に香川県で制定されたインターネット・ゲーム依存症対策条例の内容と、条例に反対する一人の高校生が起こした訴訟を題材にしながら、日常生活とゲームのバランスについて考えて書いてもらいました。

皆さんの作品を読んでみて意外だったのは、条例賛成派の作品がいくつもあったことです。「この条例を施行することに賛成する。家で過ごす時間が増えるとゲームやインターネットを使用する時間も増え、結果的に依存してしまう可能性があるからだ。〈中略〉ITは未来につながっていくし、これから大切になってくると思う。だからこそ、一人ひとりが『人間らしさ』を忘れずに生活することが大切だ」という一節があったものもその一つです。色々な考え方があることを知って欲しくて紹介しました。

さて、ここからは受賞作品の紹介です。まずは小学生の受賞作品についてです。野口英世の伝記を選択した作品が複数ありました。金賞受賞作品はその一つです。野口英世の短所にも目を向けて自身と比較したり、本の中にあった「こころぎしあるところに道あり」を自身の体験に当てはめていたりしたことが「読書の醍醐味の一つを素直に表現できている」と評価されました。

続けて中学生の受賞作品です。金賞受賞作品では、グラフや表の読み取りで「二時間以上ゲームをしている小学生が五割に達していないのは、少なからず親の影響力があるからだと感じる」という自分なりの考えがさりげなく挿入されていました。銀賞受賞作品の一つでも「意外にもゲームを長時間しない人もいるのだなと感じた」という感想が入っていました。数値を読み取るだけでなく、自分自身が考えたり感じたりしたことを述べているところが高評価につながりました。ぜひ参考にしてください。

最後になりますが、受賞を逃した多くの作品で話し言葉の多用や主語と述語のねじれが見受けられました。添削されたものに目を通して改善して欲しいと考えます。また、「言葉選びが違う」と感じる作品も多かったです。例えば「趣味は侵害してはならないと思う。

ましてや尊重するべきだ」の下線部は「むしろ」が適切でしょうし、「ゲームを止めて欲しい」という親の気持ちと子どもたちのゲームをやりたいという気持ちが矛盾している」の下線部は「は相容れないものである」とする方が自然です。自分の頭に浮かんだ言葉がその場面でふさわしいかどうかを、ぜひ事前に確認して欲しいと思います。それこそインターネットで「頭に浮かんだ言葉」＋「例文」「類語」などで検索すればいいのです。ゲームを含むITはこれからもますます進化していくことでしょう。だからこそ、バランスを取りながら上手に活用して欲しいと願っています。