

作文嫌いを克服する魔法のプログラム：健太くんと佐藤先生の物語

この物語について

この物語は、作文に強い苦手意識を持つひとりの小学生「健太くん」と、彼の指導に悩む担任の「佐藤先生」が、ある一冊の本と出会い、共に成長していく軌跡を描いたものです。

作文の時間になると鉛筆が止まってしまう子どもたち、そして、どうすれば「書く楽しさ」を伝えられるのかと悩む先生方。この物語は、そんな多くの教室で起こっているであろう現実の一場面を切り取りました。本書に記載されているプログラムを健太くんと佐藤先生が一つひとつ実践していく様子を追体験することで、その指導法や活動が、子どもの心にどのような変化をもたらし、書く力を育んでいくのかを具体的に感じていただければ幸いです。

第1部：書くことの土台作り — 基礎プログラムとの出会い

1. はじまりの一歩：苦手意識の壁

佐藤先生は、作文の時間になるといつも固まってしまう健太くんのことが気がかりでした。原稿用紙を前に、ただじっとうつむくだけの健太くん。その背中は、クラスの賑やかな雰囲気から切り離されたように、とても小さく見えました。

健太くんにとって、作文は苦痛そのものでした。「何を書けばいいかわからない」「ぜんぜん楽しくない」。白いマス目が、まるで自分を責めているかのように感じていました。

「どうすれば、健太くんに書くことのハードルを下げてあげられるだろうか…」

解決策を探していた佐藤先生は、ある日、本書の「基礎プログラム」のページを開きました。そこには、文章をいきなり書かせるのではなく、言葉の部品を一つひとつ、まるでゲームのように楽しく学んでいく体系的なアプローチが示されていました。先生の心に、一筋の希望の光が差し込みました。

この基礎プログラムは、本格的な文章作成の前に、文章の構成要素を楽しく学ぶための重要な土台となります。健太くんと佐藤先生の挑戦は、ここから始まりました。

2. ステップ1：言葉のパズル — 疑問詞との対話

文章を書くための最初の鍵は、「いつ」「どこで」「だれが」「なにをした」という基本要素を理解することです。これが分かれば、自分の体験を言葉にするための地図を手に入れたようなもの。佐藤先生はまず、この地図の読み方から健太くんに伝えることにしました。

「健太くん、今日はカードゲームをしないかい？」

先生が取り出したのは「いつどこカード」です。本書にも「複数の疑問詞を分けて考えられない場合がある」と書かれていたことを思い出し、佐藤先生は、まずは理屈抜きで、ゲーム

感覚でそれぞれのカードに親しむことから始めるのが大切だと考えました。

最初は戸惑っていた健太くんでしたが、「『いつ』はどれかな?」という先生の声に合わせてカードを取る活動に、少しづつ引き込まれていきました。

次に挑戦したのは「いつどこゲーム」。赤、青、黄、緑の色画用紙の短冊に、「いつ」「どこで」「だれと」「なにをした」にあてはまる言葉をそれぞれ書いていきます。そして、みんなで集めた短冊をくじ引きのように引いて、一つの文章を作ります。

健太くんが引いたカードを並べてみると…

「夜中に・校長先生と・砂漠で・ダンスをした」

チグハグで面白い文章ができあがり、思わず健太くんは声を上げて笑ってしまいました。その瞬間、「作文はつまらないもの」という固い殻に、初めてヒビが入ったのです。「言葉を組み合わせるのって、面白いかもしれない」。健太くんの心に、小さな変化の芽が生まれました。

この言葉のパズルは、バラバラだった単語に意味のつながりを与える、次のステップへの大切な橋渡しとなります。

3. ステップ2：言葉の接着剤 — 助詞の役割

単語がただ並んでいるだけでは、意味の通る文章にはなりません。言葉と言葉をつなぎ、文章に命を吹き込む「接着剤」、それが「助詞」です。

「休み時間 友達 校庭 鬼ごっこ した」

ある日、佐藤先生は突然、原始人のような話し方でスピーチを始めました。身振り手振りを交えた先生の面白いスピーチに、健太くんは笑いながら「『に』が抜けてる!」「『と』だよ!」と、抜けている言葉を指摘します。この「原始人のスピーチ」を通じて、健太くんは助詞の必要性を楽しみながら感じ取っていました。

次に、助詞を空欄に埋めていく「くっつきプリント」に挑戦。最初は間違えることもありました、原始人のスピーチを思い出しながら取り組むうちに、助詞が文章の中でどんな働きをしているのかを体感的に理解していました。

再び「いつどこゲーム」を行うとき、佐藤先生は健太くんに一つの提案をしました。「今度は、この接着剤を赤鉛筆で書いてみよう」。助詞を意識して書くことで、自分たちが作る文章がより自然で、なめらかになることに健太くんは気づきました。言葉の接着剤を手に入れたことで、文章の骨格はより強固なものになっていきました。

4. ステップ3：文章の仕上げ — 敬体と句点「。」

文章には、単に意味を伝えるだけでなく、相手への丁寧さという社会的な側面があります。そして、文章に明確な区切りを与えるのが句点「。」の役割です。

佐藤先生は黒板に立派な王様の絵を貼りました。「王様へのお話クイズ」の始まりです。先生は二人の家来になりきって、王様に報告します。

- 家来 A：「ドラゴンを倒したよ。」
- 家来 B：「ドラゴンを倒しました。」

「王様は、どっちの家来を信じるかな？」先生の問い合わせに、健太くんは迷わず B の家来を指さしました。このロールプレイングを通じて、健太くんは「～です」「～ます」という敬体の重要性を楽しく学びました。

続く「ていねいプリント」では、「～した」を「～しました。」に変換する練習を重ね、文の最後に「。」を付ける習慣を身につけました。句点を打つことで、文章がきちんと終わり、安定感が生まれることを実感したのです。

疑問詞、助詞、そして敬体と句点。これで、文章の基本的な「型」が完成しました。いよいよこの土台を使って、健太くん自身の体験を言葉にしていく挑戦が始まります。

第2部：自分の言葉を紡ぐ — 日記プログラムでの飛躍

1. ステップ1：体験を文章へ — 短文作りからの挑戦

基礎プログラムで文章の骨格作りを学んだ健太くんにとって、ここからが本当の挑戦の始まりです。学んだ知識を使い、自分自身の体験という具体的な内容を文章にしていく——それは、健太くんにとって大きな一歩でした。

佐藤先生は、指導計画を立てながら本書の記述を思い出していました。「基礎プログラムでは『だれが』ではなく『だれと』を重点的に練習した。日記の主語は必ず健太くん自身になるから、これでスムーズに始められるはずだ」。プログラムの巧みな設計に、改めて感心しました。

「健太くん、まずは『何をしたか』だけ書いてみようか」

優しい声に促され、健太くんは休み時間の出来事を思い出しました。そして、原稿用紙にこう書きました。

「おにごっこをしました。」

たった一文。でも、健太くんにとっては大きな進歩でした。用紙の末尾にある自己評価欄の「『なにをした』をかいた」という項目の横に、彼は誇らしげに自分で○を付けました。その小さな達成感が、彼の背中をそっと押してくれました。

次の日、先生は尋ねます。「誰としたのかな？」。その次の日は「どこでしたの？」。佐藤先生は、本書の「要素が増えると口頭で言えた内容を筆記時に忘れてしまうことがある」という注意点を思い出していました。だからこそ、一つひとつ焦らず、自己評価欄を指さしながら確認していくことが重要だと考えたのです。

要素を増やしていくと、案の定、健太くんは口頭で答えた内容を、書くときには忘れてしまうことがありました。そんな時、佐藤先生は自己評価欄の項目を指さしながら、「『どこで』は書けたかな？」「次は『だれと』だね」と、一つひとつ確認しながらサポートしました。

そしてついに、「いつ・どこで・だれと・なにをした」の4つの要素がそろった短文を、健太くんが自力で書き上げたのです。

「休み時間に、校庭で、たろうくんと、おにごっこをしました。」

書き終えたときの彼の表情は、喜びに満ちあふれ、確かな自信が宿っていました。この短文作りこそが、これから彼が紡いでいく、より豊かで長い文章の核となるのです。

2. ステップ 2&3：日記の形へ — 題名と時系列

単なる文の集まりが、一つの「作品」になるためには、題名や段落といった「体裁」が重要になります。佐藤先生は、健太くんの意識を「文を書く」ことから「作品を作る」ことへと高めるステップに進みました。

「健太くん、昔話の『桃太郎』って知ってるよね。あれがお話の『題名』だよ」

先生の説明を聞き、健太くんは自分の書いた文に「たいいく」という題名を付けました。題名が付いただけで、自分の文章が「日記」という立派な作品になったように感じられました。次に挑戦したのは、出来事を順序立てて説明するための時系列を表す言葉、「まず、つぎに、さいごに」です。体育の授業を題材に、健太くんはこう書きました。

「まず、準備体操をしました。つぎに、跳び箱を出しました。さいごに、跳び箱の練習をしました。」

言葉を順番に並べるだけで、文章に時間の流れが生まれ、物語のように動き出すことを、健太くんは発見しました。彼の書く日記は、単なる出来事の報告から、時間的な広がりを持つ物語へと進化を遂げたのです。

3. ステップ 4&5：心を表現する — 感想と漢字への挑戦

物語に心がなければ、それはただの記録です。出来事に対して自分がどう感じたかという「感想」を加えることこそ、文章を個性的で魅力的なものにする鍵となります。

「跳び箱の練習をしました。」と書いた健太くんに、佐藤先生は問いかかけました。「その時、どう思った？」健太くんは少し考えて、こう付け加えました。「楽しかったです。」

その一言が加わった瞬間、健太くんの日記に初めて彼の「心」が表現されました。

さらに、佐藤先生は健太くんのやる気を引き出す、戦略的な仕組みを導入しました。彼女は、健太くんがわからないことを気軽に質問できる雰囲気を作りたかったのです。そこで、先生に聞いて書いた漢字でもポイントがもらえる「漢字ポイント」制度を始めました。

漢字を1つ書くごとにポイントがもらえるというゲーム的な要素に、健太くんは夢中になりました。最初は先生に聞きながら書いていたのが、次第に自分の名前や「月」「日」など、よく使う漢字を自力で書こうと努力するようになりました。質問することが得点につながる安心感から、彼の漢字への挑戦意欲が引き出されたのです。

感想が加わって心が宿り、漢字が加わって表現が豊かになる。健太くんの日記は、目に見えて成長していました。

4. 最終ステップへ：表現の多様化

これまでのステップで確かな自信をつけた健太くんは、さらに高度で多彩な表現に挑戦していきます。かつて作文用紙を前に固まっていた姿は、もうどこにもありません。

佐藤先生は、新しい表現を教える際、本書の例を参考にしました。黒板にキリンと人の絵を描き、「キリンは人よりも背が高いね」と比較の言葉を教えました。ツバメとジェット機の写真を見せて、「まるでジェット機みたいに速い」と比喩の使い方を説明すると、健太くんの目が輝きました。

これらの新しい道具を手に入れた健太くんの日記は、さらに生き生きとしたものに変わりました。

・**比較と理由**：友達の跳び箱と比較して「〇〇くんよりも高く跳べました」と書いたり、「楽しかったです。なぜなら、新しい技ができたからです」と理由を添えたり。

・**比喩と会話文**：速く走れたことを「まるで新幹線みたいでした」と比喩を使ったり、友達との会話「『がんばれ！』と〇〇くんが言いました」を日記に取り入れたり。

複数の表現技法を駆使して、生き生きとした日記を書く健太くん。日記プログラムでの成功体験は、彼を他の文章作成へと駆り立てる大きな原動力となっていました。

第3部：広がる言葉の世界 — 新たな挑戦

1. 観察、感想、そして手紙へ

日記プログラムで身につけた「書く力」は、日記だけに留まるものではありません。それは、様々な形式の文章作成に応用できる、普遍的なスキルです。健太くんの言葉の世界は、日記帳の外へと大きく広がっていました。

ある理科の時間、健太くんは教室で育てている植物の「観察文」を書いていました。日記で練習した「まず、つぎに、さいごに」という言葉が、植物の成長を順序立てて記録するのに役立ちました。日に日に変化する植物の様子を、感想を交えながら記録する楽しさに目覚めました。

また、図書の時間に読んだ本で「感想文」にも挑戦しました。ただあらすじを書くだけではなく、「もしも自分が主人公だったら、こうするのに」という仮定表現を使い、本の内容を自分事として捉え、深い感想を書けるようになっていました。

そして、校外学習でお世話になった地域の方へ「お礼の手紙」を書く機会が訪れました。健太くんは、基礎プログラムで行った「王様へのお話クイズ」を思い出しました。「ドラゴンを倒しました。」という丁寧な言葉遣いが、感謝の気持ちを伝えるのにも大切なことを、彼はもう知っていたのです。自分の言葉で、一生懸命に感謝を綴る彼の姿には、文章力だけでなく、相手を思いやる心の成長も見て取れました。

2. 健太くんと佐藤先生の未来

佐藤先生は、自らの言葉を楽しそうに紡ぐ健太くんの姿を見て、感慨深く思いました。初めて会った頃、原稿用紙の前でうつむいていた小さな背中を思い出し、胸が熱くなります。健太くんは、書くことを通じて、自分を表現する喜びと自信を手に入れたのです。

数週間後、健太くんが書いた作文が、クラスの代表として廊下に張り出されました。彼は少し照れくさそうに、しかし、胸を張って誇らしげに自分の作品を眺めています。