

# 「ピクチャーカード」の効果的な使い方 —本文の内容理解と再生活動のために—

櫻葉みつ子

(広島大学)

## ピクチャーカードの活用方法

本文のピクチャーカード(以下、PC)は、教科書の挿絵や補足資料(主に絵や写真)を載せた大きなカードです。本文の意味内容をよりわかりやすくするための視覚教材ですが、それを用いるとどんなことができるのでしょうか。本文の内容理解と再生活動を目標にした授業を想定し、授業の展開に沿って考えてみます。

### 【場面や題材の導入】

- (1) 生徒の視線を集め、教師の発話に集中させることができます。
- (2) 本文の場面(登場人物や状況)や題材を示すことができます。生徒に馴染みのない事物が登場する場合は、その具体例を見せて理解させることが可能です。

### 【本文の導入】

- (1) 挿絵のPCを見せながら、その内容に関するやりとりを生徒と行ったり展開を予想させたりすることで、本文の内容に興味を持たせ、詳しく知りたいと思わせることができます。
- (2) PCの内容のあらましを教師があらかじめ口頭で簡単に説明すると、生徒は本文の内容を聞き取ったり読み取ったりしやすくなります。

### 【本文の内容理解】

- (1) 本文を聞かせたり読ませたりしたあとで、再度PCを注目させた上で発問に答えさせ、あらましや要点を理解させることができます。
- (2) 掲示したPCにキーワードやキーフレーズなどの情報を加えて板書を完成し、本文の内容を整理して示すことができます。

### 【本文の再生活動】

- (1) 重要な情報が整理された板書を参照し、本文の内容に関するQ-A活動を行うことができます。
- (2) 板書を手がかりにして、本文の内容を再生させたり、自分の考えや意見を話したり書いたりする活動に発展させることができます。

## 指導例 (Bk 3 L5 Places to Go, Things to Do)

本課の題材は、行きたい場所とそこでしたいことについてのスピーチです。Part 1では、久美が、「ゲル」での生活を体験するためにモンゴルを訪れたいという希望を発表しています。久美のスピーチを正しく理解するためには、モンゴルの地理や産業、その中で生まれたゲルという独特の居住スタイルなどの背景知識を引き出したり与えたりすることが必要です。また、再生活動のためには何をどのように発表するかがわかるような手立ても必要です。これらに配慮して、次の手順を考えてみました。

### (1) 本文の導入

PCを掲示して次のようなやりとりを行って、背景知識を引き出し、久美のスピーチに興味を持たせます。その際、重要な情報(発話中の下線部)は黒板に残すようにします。

T: Look at Kumi in this picture. She is holding a book that shows houses in Asia. She shows a picture of a ger. Have you ever heard of a ger? (S: Yes. モンゴル?)

T: Yes. A ger is a traditional house in Mongolia. When you hear the word 'Mongolia', what do you think of?

S: 砂漠, 遊牧民。

T: Right. Does a ger look like a house?

Lesson 5 Places to Go, Things to Do Part 1



a *ger*

a traditional house in Mongolia  
( a tent )

Some people move their *gers* with the seasons  
( to get food for their animals )



their way of life

S: No. It's a tent.

T: Oh, yes. A *ger* is a tent. Some people in Mongolia live in *gers*. Why do they live in houses like tents? And why does Kumi show this picture? Let's listen to her speech.

(2) 本文の内容理解

スピーチを聞いたり読んだりさせたあと、発問によって理解を深めさせます。

T: Where does Kumi want to go? (S: Mongolia.)

T: What does she want to do there? (S: Stay in a *ger*.)

T: Why? What is she interested in? (S: Their way of life.)

T: What is their way of life like? (S: Some people in Mongolia move their *gers* with the seasons.)

T: Why do they move their *gers* with the seasons? (S: 遊牧民で牧草が必要だから。)

T: They have to get food for their animals, so they move their *gers* with the seasons.

(3) 本文の再生活動

板書の重要な情報を手がかりにして、スピーチの内容や自分の感想を発表させます。

(生徒の発表例)

A *ger* is a traditional house in Mongolia, and it is like a tent. Some people move their *gers* with

the seasons to get food for their animals. Kumi is interested in their way of life. So she wants to go to Mongolia and stay in a *ger*. I would like to go to a foreign country to experience a different way of life too.

本文以外の PC の使い方

(1) Drill カード

文型練習のために用います。まず、掲示して状況確認のために教師と生徒とで Q&A を行います。そのあとで、黒板にすべて並べて貼り、Drill の活動に合わせて、聞いた内容と一致する絵を選ばせたり、絵が示す英文を言わせたり書かせたりします。

(2) Word Bank / Words & Sounds カード

掲示して教師が発音のモデルを示したあと、生徒に繰り返して発音させたりして、語句の導入や定着のために使います。

目的に応じた視覚教材の活用

PC は動画などに比べると、提示される情報量が少ないですが、その分、教師が意図する反応を引き出しやすいという利点があります。授業の段階や活動の目的に合わせて、さまざまなメディアと組み合わせ、授業の効率化・活性化を図りたいものです。

【参考文献】

語学教育研究所 (2014). 『英語指導技術ガイド Q&A』開拓社.