

絵カード・文字カードを使った発表学習についての一考察

—「不思議な無人島」<sup>1</sup>（4学年）の実践を例にして—

岡島 昌幸

はじめに

クラスの子どもたちが、発表学習をする姿を見ていると、自分が発表原稿として用意したものを、そのまま読んでいるという場面を見かけることがよくある。書いたものをそのまま読むのでは、それを受け取る側の理解が難しいものになることがあるのではないかと考え、そのための手立てとして、何か方法はないかということが本実践の始まりであった。

なお、本実践の前に単元「こんな道具があったらいいな」の学習を行った。この学習では、ドラえもんのように、あったらいいなと思う道具を自由に出せるとしたら、どんな道具を手に入れたいかを考え、作文に書いて音読発表したり、絵を描いて口頭発表をしたりした。そしてどちらの発表が分かりやすいか比べてみるという学習を行った。本実践は、その学習結果を踏まえて行ったものである。

1 単元名 「不思議な無人島でくらすとしたら」

2 単元設定の理由

(1) 単元の構想

絵を使って自分があったらいいと思う道具を説明しあう、単元「こんな道具があったらいいな」の学習では、自分が描いた絵を使うことの有用性(以下の①～③)とその限界性(以下の④、⑤)が明らかとなった。

具体的には、以下のような点である。なお枠内は、関係する学習者の発表の一部分である。

①ことばを添えることがなくても、形状を伝えることができる。

僕がほしいのは、この何でもダルです。形はこのような見ためで、たるです。

②絵の中の部分を指差しながら、説明することが可能である。これにより、受け手の注意を一点に向けさせることができる。

使い方は、このマイクに向かって何々が3つとって、このふたを開けると、この中にほしいものがあります。

③受け手からも絵を使って質問が出され、絵を中心として対話がなされる。これにより、送り手も受け手も理解が深められる。

(送り手) 私がほしいのはハートバッグです。使い方は、これを肩にかけると、好きな人は好きになるからです。(後略)

(受け手) そのボタンは何ですか。

(送り手) お財布とか入れるときに、出ないようにするものです。

④話の構成がしっかりしていない送り手にとって、絵だけ見て説明することは次に何を話すか、戸惑いを生じさせることになった。絵には話の構成までは表しきれない面がある。

僕がほしいのは魔人の帽子です。形はランプみたいなかたちです。えっと、帽子を一部分こすだけで、魔人が出てきて、5つ願いをかなえてくれます。そしたら、またこすって、

こすればまた出てきて 5 つ願いをかなえてくれます。使用上の注意は人を殺すことはできません。後なんだっけな、何だっけ、じゃあ質問ありますか。

⑤絵に形状の説明だけの意味合いしか持たせられなかった送り手にとって、絵を使つての説明に深まりがなくなる。

僕がほしいのは星のかたまりです。エー、見た目は小さくて、投げるとでかくなって、そこにのると、どっかにいけといえどどこでもいけます。

こうした絵を使つての説明のよさを生かし、欠点を補う形での授業を、本単元で構想する必要があったと考えた。

## (2) 教材選定の理由

単元「こんな道具があったらいいな」では、自分の考えを伝えるために絵を使うことを用いた。そこでは、絵のうまいへたにより、自分が表そうと思ったことを十分に表せたり表せなかったりというように個人差が出た。また道具の形状以外のことを説明するときに、細かな部分の表現や、ボタンなど付属部品を絵に加えてない場合、説明する子は苦労していた。それは、そこまでのことが頭の中にまとまっていない子や表現できない子にとって、絵を説明のための補助として扱うには困難さを伴うことを示している(先の④、⑤)。しかし、絵を使うことが無駄であるわけではない。そこで、絵からことばをどう引き出し、絵とことばをどう結びつけるか考えていくことが必要になってくる。そのためにメンタルモデル<sup>2</sup>をさらに広げるための工夫が必要となるし、絵と話しことばとが結びつきやすくなるような条件設定や絵の工夫が必要となる。

本単元では、第三者によって描かれた絵の中から自分なりの考えを引き出し、その絵を使つて自分の考えを話して伝える場面を取り入れようと考えた。本単元で扱う絵は、無人島の鳥瞰図のような絵である。この絵を使うことのよさとして次の点が挙げられる。i 最初から絵の中から自分の考えを引き出すため、絵を使つて話さない自分の考えを伝えるにくい。(前単元では、自分の考えを絵に表した。) ii 道具の説明よりも、絵が複雑になっており、物の形状にとどまらない様々な要素が織り込まれている。iii 絵の持つ要素が複雑なだけにひとつの絵でも多様な見方ができる。iv 扱う絵は共通でも、その絵に自分なりの加工をし、絵に付加価値をつけていくことにより、ほかの人とは違う物語が生まれ、自分独自の世界が生まれる。v 各自が独自の物語を持つために、送り手と受け手の対話が進みやすい。

先に述べたように、本単元で扱う絵からは、多様な見方が生まれると考えられる。その様々な見方を「統一的な文脈」の中に収めるために、そこで聞こえる音をカードにした「音カード」や登場する動物や使用される道具を絵に表した「物カード」、状況を表す「様子カード」などを、順にもとの絵に貼りながら話していくようにしてみたい。こうすることで、無人島の絵がさらに送り手独自のものとなり、無人島の絵から自分の思いが引き出されやすくなると予想する。また、カードの順番を考えながら貼っていくため、送り手が話の構造を決めるのにも、これらのカードは役に立つと考えられる。

なお、ここでのカードは絵で表しても、文字で表しても、あるいは記号でもいいことにする。そのカードに送り手の考えがどう込められ、それがことばとどう結びついているかを大切にしたい。また、カードの枚数ある程度制限することにより、送り手自身に話しの内容を焦点化させることにつながると考える。

前単元で得た、絵の持つよさに今回の利点を加え、絵カードを使って話すことが送り手のメンタルモデルと受け手のメンタルモデルとを近づけるのにどのような影響があるか、文字カードはどんな働きをするか考察していきたい。

### 3 単元の学習目標

(関心・意欲・態度)

- ・「無人島でくらすとしたら」という話題について、絵を使って相手にわかりやすく、自分の考えを話そうとしたり、相手の考えを聞こうとしたりする。

(言語活動力)

- ・相手に伝えることを中心をはっきりさせ、自分の考えが伝わるように、無人島の絵に自分なりに音や物の付け加えを行って話すことができる。
- ・相手の考えと自分の考えの相違点に気をつけて話を聞くことができる。

(言語知識)

- ・もとの絵に音や物などを付け加えていくことで、自分の話が広がっていくことに気づく。

### 4 単元展開の概略

- ①無人島の絵を見ながらどんなものがあるか見つけたり、島の天候、島の広さなどを想像したりする。(0.5時間)
- ②無人島で自分が1週間くらすとしたら、どんな出来事が起こるか想像し、絵にメモをする。(1.5時間)
- ③メモをもとに、出来事を友だちに説明できるように、音カードや物カードを用意して練習する。(1時間)
- ④3人グループで、友達に自分の考えを紹介する。(1時間)
- ⑤クラスみんなに自分の考えを紹介する。(2時間)

### 5 指導上の留意点

- ・元の絵をじっくりと観察させ、絵の特徴から自分が考える島の広さ、気候、季節、場所など各自の「メンタルモデル」を確立させる時間を十分にとる。
- ・子どもたちがやり方にとまどう場合は、どんな話ができるか見本を演じてみせる。
- ・話がだらだらと長くならないように、「音カード」や「物カード」は合計で5枚以内とし、話の中心を絞らせるようにする。
- ・練習のときは教科書大の絵を使用し、自由に書き込みができるようにするが、全体への発表のときは大きな紙を用意し、それにカードを貼りながら、絵を使って説明するようにしていく。

### 6 学習者の発表を分析するための観点と分類

「不思議な無人島」について、学習者が発表したことばを、使われたカードや無人島の絵との関連に焦点を当てて分析していくことにする。そのために以下の観点で見えていくことにする。

観点1 発表者がどのようなカードを使うか。(そのカードは有効なカードか。)

観点2 話の中心とカードは関連していたか。(学習者のカードの使い方はどうか。)

観点3 無人島の絵に描かれていること以外のことを付け加え、自分の考えを引き出しているか。

観点4 絵を媒介として、送り手と受け手のやり取りがなされているか。

これらの観点を総合し、先にあげた本単元で検証したいことについてどのようなことが言えるか考察を深めることにしたい。取り上げる児童は次のような条件に沿って分類し、抽出することにする。

### 1類 話の中心に用いられる説明媒体による分類。

A群 主に絵カードを話の中心で使用している。

B群 主に文字カードを話の中心で使用している。

C群 どちらもいえない。(中心が不明確、両方を使用、どちらも使わない)

### 2類 カード全体に占める絵と文字の比率による分類。

D群 絵カードを5枚中4枚以上使用している。

E群 文字カードを5枚中4枚以上使用している。(または、すべて文字カード)

F群 絵カードと文字カードがほぼ同数。

今回の発表学習において、送り手と受け手のメンタルモデルを近づけるための手段として、絵カードや文字カードが重要な役割を担っている。そこで上記のように、話の中心でどちらを使うか、比率の違い、により話の内容や受け手への伝わり方に違いがあるか、あるとしたらカードがどのような働きをしていたのか、を見ていくことにした。

なお、発表記録の中における四角い囲みはカードに書かれたことばを示す(例えば、クのようなもの)。囲みと下線の組み合わせはカードに絵を描いたものを示す(例えば、大きなさめ)。また太線で表示は、もともとの無人島の絵に描きこまれていたものを示す(例えば、「しっぽ」)。その他については( )内に説明を加えた。

以下、発表プロトコル、分析、考察の順に述べていくが、ここでは、紙幅の関係で1類「話の中心に用いられる説明媒体による分類」に絞って特徴的なものを取りあげていくことにする。

## 7 発表の分析

### 7・1 話の中心に用いられる説明媒体による分類

#### <1-A群 T,Y児の発表>

##### (1) 発表のプロトコル

僕はへんなおやじの島に着きました。そこではこんなことがありました。まず、海に流れられクとおなかかくなったので、前を見ると、りんごやバナナのくだものがたくさんありました。それをおなかいっぱい食べました。それでまた前を見ると、この先きようりゅう 注意の看板がありました。そんなことを考えながらあるいていると、おかしなしっぽがありました。そのしっぽをのぞいていると、(聞き取れず)恐竜がいました。おかしなことがあるものだなと考えながら歩いていると、前を見ると高い山がありました。そこを一生懸命登ってみると、へんなおやじがいました。毛が一本で、耳はでかくて、羽は短くて、羽はぼろぼろ(絵の中に書き込まれている)でした。そのへんなおやじが、すもうをしよう せといったので、相撲をとりました。そのへんなおやじが、えっとそのへんなおやじは力

が強く、投げ飛ばされてしまいました。もう死んじゃうと思ったときに、大きなさめがいました。その大きなさめが、(聞き取れず) 助けてくれました。三日後日本につきました。

クラスのほとんどの子がおもしろい、分かりやすいという評価をしている T,Y 児の発表である。「こんな道具があったらいいな」の単元では、「話すとごちゃごちゃになるので、文を書いて読んだほうがやりやすい」としていた子である。以下、観点に沿って発表のことは見ていき、他との比較をしていくことにする。

## (2) 分析

### ・観点1 どんなカードが使われているか

使われているカードはおなががすいたことを説明するための「クー」、恐竜の登場を予告する「この先きょうりゅう注意」、この話の中心となる「へんなおやじ」の絵カード、その「へんなおやじ」が話す「すもうをしようぜ」ということば、最後に助けてくれる「大きなさめ」の絵カードの5枚である。5枚とはいっても、「へんなおやじ」の絵のところには、下線で示したように、「へんなおやじ」についての説明が文字によって付け加えられている。文字カードが3枚、絵カードが2枚である。発表のどこでカードが使われているかを見ると、ほぼ均等にカードが配分されていることが分かる。受け手の反応を見ると、「へんなおやじ」が面白いという声が多い。その説明が有効に働いていたと考えられる。

### ・観点2 話の中心とカードが関連しているか。

この話の中心は「へんなおやじ」ということになると思われる。そこにカードを2枚使い、絵に文字による説明を付け加えている。字が小さいので説明の役にはあまり立たないが、自分自身のメンタルモデルを明確化させようという意図があったのではないか。そのカードを見ながら、細かい部分の口頭での説明を加えていたことからそう考えられる。

### ・観点3 無人島の絵から、新しく自分の考えを引き出しているか

ももとの絵にあるもので、説明に使われているのは「島」、「しっぽ」、「高い山」の三つである。これらは、話の展開においては補助的な役目を負っている。このことから、無人島の絵に別のことばを加えながら、話を進めているといえる。

### ・観点4 絵を媒介として、送り手と受け手のやり取りが行われているか

発表の後の質問はなかった。ただし、「おもしろかったよ」という声はあった。そこで授業者が「変なおやじの背はどのくらいですか」という質問をしたところ、「3メートル25センチ」という発表者の答えがあり、笑いがおきた。つづいて質問が出ることを期待したが、質問はなかった。活発なやり取りがあったとはいえない状況であった。

## (3) 考察

発表の後に書かせた、「面白いと思った人をすいせんしょう」カードには、27人中24名がT,Y児の話が面白いと述べている。何が面白かったかの理由には、「へんなおやじ」、「へんなおやじの絵」、「へんなおやじのかっこう」、「へんなおやじのカード」というものが多く見られる。話の中心に絵を持ってくることで、受け手に強い印象を残したことが伺える。ここで受け手が、「へんなおやじ」の内容でなく、「絵」、「かっこう」、「カード」という目に見えるものを面白いとしている指摘に注目したい。つまり、「へんなおやじ」という言葉にも面白さを感じるが、それに加えて絵が的確に容姿を説明し、大まかなイメージをつかませた。それが受け手の考えが及ばないようなものであったということになる。そのギャップに受け手は、面白さを感じたのであろう。別の見方をすると、絵が受け手のメンタル

ンタルモデルと送り手のメンタルモデルとのギャップを作り出すのにも、埋めるのにも有効に働いていることを示しているともいえる。

以上のように、話の中心に絵をもってすることで、また受け手が予想しないものを絵によって示すことで、音声による伝達以上の効果があると推測できる。

<1-A群 K,Y児の発表>

#### (1) 発表のプロトコル

僕は宝島にたどり着きました。そこでこんなことがありました。まず、この海岸で歩いていると、えー、空が光っていたので、空を見ると、山の上に宝物があつたので、山を登ろうと思って山を登っていたところ、「山を登るなー」と誰かがしゃべっていました。そして、えー、きょろきょろしていたら、なんと山が「山を登るなー」といっていました。僕もどうしてだろうと思って、けど登っていました。そして、ガラゴロンと音がしました。なんだろうと思ったら、これ岩が落ちてきました（こぶしで岩が落ちるまね）。えー、たすけてーといったらなんかよかったです。そして、山の頂上へ行きました。そして、やったあ、宝物が手に入った。億万長者だぞ、と思っていたら、なんとこれはプラスチックのおもちゃのお金でした。残念、残念。そして三日後、そのおもちゃのお金で遊んでいたら、なんと山がまたしゃべりました。今度は山が、「たすけてー」としゃべりました。そしたら、なんとかもめが助けてあげて、それで日本に帰りました。

分かりやすいという声が多かった児童である。「こんな道具があつたらいいな」では、絵を使って、たくさんしたことばを付け加えながら話していた。

#### (2) 分析

##### ・観点1

使われたカードは、絵カードが2枚（宝物の絵と山の顔の絵）、文字カードが3枚（山を登るなー、ガラゴロン、たすけてー）であった。このうち、山の絵は山に顔があるという設定で、山の顔を描いたものであり、一度外して話が展開してから再度付け直していた。カードではないが、手を握ってこぶしを作り、岩に見立てて転げ落ちる動作を付け加えていた。

##### ・観点2

ここでの話の中心は、山と宝になる。山の上に宝があり、それをとりにいったらおもちゃだった。最後は山に助けられるという流れである。その山と宝に関するものに、絵のカードを使っている。さらに、ことばのカードも山の声、山から岩が落ちる音、岩が落ちてきて助けを求める声、というように中心に関係したことに全てのカードが使われている。

##### ・観点3

もとの島の絵に描かれているもので使われているのは、山、海岸、かもめである。付け加えられたものは、宝、岩である。宝は「プラスチックのおもちゃ」だったという方向に話が展開されている。山も顔があり、しゃべる山という形に加工がされている。単純に、物の紹介にとどまらず、話の展開に利用されているといえる。

##### ・観点4

発表の後、「山はやさしいんですか、怖いんですか。」という質問が出た。これは、絵カードに描かれた絵は怒っているけれど、最後は助けてくれた、そのギャップについての質問であるとも捉えられる。

### (3) 考察

K,Y 児の話を面白いとしたのは名簿による評価カードで見ると29名中22名であった。K,Y 児の話を面白さは、宝だったものがおもちゃであり、怒っている山が助けしてくれるというギャップにある。そのギャップが大きければ大きいほど受け手は驚き、面白いと感じる。そのための演出として、絵は有効に働く。たとえば、いかにも本物らしい絵を描き、受け手のメンタルモデルを本物だと思わせ、実はおもちゃだったとすること。あるいは、怖い山のように見せて、実はやさしい山であったことなどである。こうしたギャップは、受け手のメンタルモデルをどの方向に持っていかうかという、送り手の意図によって産み出される。このことは、送り手にとって、言葉によるよりも絵を使うほうが容易であろう。なぜなら、絵ができあがったイメージとして受け手に直接伝わり、受け手のメンタルモデルを構築しやすいからである。

以上のように、話の中心に絵を使うことで、話の流れを作ったり、話の「おち」を作ったりするのに有効に働くことがある程度見えてきた。

<1-B群 W,S 児の発表>

#### (1) 発表のプロトコル

僕は、トモス島にたどり着きました。そこではこんなことがありました。僕は（聞き取れず）海に流され、気がついて探検しようと思い、森のほうへ行ってみると、まよいの森と書いてありました。そこで、入ってみると、面白そうと思って入ってみました。しばらく歩いていくと、出口がありませんでした。あっ、出られないなと思って、僕は、僕はしばらく歩きました。そこでまた、えっとしばらく歩いていると、光が見えました。あっ、出口だと思った僕は、走っていきました。そこで、僕はもとの砂浜にたどり着きました。そこで、船が近くにいたので、助けてーと叫びました。それで、助けてくれました。僕は助かったと思いました。

#### (2) 分析

##### ・観点1

5枚のカードをすべて文字カードを使っている点に特徴がある。「まよいの森」「出られないな」「あっ、出口だ」「助けてー」「助かった」の5つであるが、最初の「まよいの森」以外は、登場人物の話しことばである。しかも、「出られないな」と「あっ、出口だ」、「助けてー」と「助かった」で対応している。

##### ・観点2

この話の中心は、「まよいの森」であろう。それに関して3枚のカードが使われ、そこから出たところで、2枚のカードを使っている。森に入る前、森の中、森から出た後というように、まよいの森を中心にカードが使われている。先に述べたように、すべて文字カードを用いている。

##### ・観点3

無人島の絵に対しての付け加えは、「森」について、単なる森ではなく「まよいの森」という要素を付け加えている。そこから話を発展させている。

##### ・観点4

受け手からの質問は「どのくらい歩いたんですか。」と「トモス島というのはどういう意味か。」(授業者)の2つであった。前の質問は森の広さをたずねるものである。送り手の





K,N 児の話の中心は、山とのやり取りである。そのやり取りを表した、(山の顔)「助かりたい」、(本人)「うん」、(山の顔)「ピストルがおちているだろ」の3枚のカードが話の中心をなしているといえる。

・観点3

話の前半は、無人島の絵をそのまま使って話をする形になっている。後半は、山に顔があるという設定を作り、山の顔とのやり取りで話を進めている。その設定が K,N 児の話の特徴付けている。

・観点4

出された質問のひとつは「5日間のあいだ、食料はあったんですか。」であり、それに対して、「ありました。」と答えている。つづけて「その食料は何ですか」と質問され、「くだもの」と答えている。直接カードに関係する質問は出されていない。

(3) 考察

面白かった人を推薦する学習カードの項目を見ると、29名中16名が K,N 児の名前を挙げている。また、分かりやすい人の推薦では29名中7名が名前を挙げている。前者と後者の差は9名である。K,N 児の発表は、面白いが分かりやすいとは言にくい部分があるといえる。このギャップはどこから生じるのだろうか。

面白いとした受け手のカードを見ると、その理由として、「3つの言葉がおもしろい」「カードの使い方が面白い」「けんじゅうをうって助けに行ったところ」「全体が面白い」という意見が見られる。「全体が面白い」は内容が明確でないが、言葉の使いかたや話の仕方が面白いとも解釈できる。K,N 児の発表の中で一番笑いが起きたのが、「うん」というカードを示したときであることがそれを裏付けていると思われる。一言だけ「うん」という言葉を示したことが笑いを誘ったのであろう。しかし、K,N 児のプロトコルを見ても分かるように、突然話がとんでいるところがある。たとえば、海を見ていたのに突然はしごが出てきたり、はしごに乗っていたら突然顔が出てきたりする。送り手は、山にはしごがかかり、登っていたら山に顔があったということをメンタルモデルとしてもっているが、それを示していないので、受け手にはわかりにくくなっている。

上記のことをもとに、この話を分かりやすくするために絵カードを使うことが考えられる。山の顔の絵と山にかかるはしごの絵を加えるだけで受け手にとって、かなり分かりやすくなるのではないだろうか。絵の持つ効果を、カードを作る際に十分に指導しておく必要がある。また、文字カードによる言葉の面白さを生かしている点は注目できる。

<1-C群 T,N児の発表>

(1) 発表のプロトコル

私は、巨大島につきました。テントを張りました。少し歩いて、どうくつに入りました。そうすると、ザクザクという音がしたので、もう少し入ってみると、サササという音がしたのでもっと入ってみました。そうしたら、巨大な鳥がいました。また戻っていくと、木に実がなっていたので、わー、おいしそうといいました。見てみると、巨大な鳥がいたので、鳥に実をもらいました。私はありがとうといいました。それで、川にザーザーという音がしたので、行ってみると、川につきました。それで、黒い大きいものがいたので見てみると、くじらがいました。それに乗って帰りました。

## (2) 分析

### ・観点1

絵カードは、説明の最初に使われたテントの絵が1枚だけである。それに対して、文字カードは、巨大なありの動作を表す擬音語「ザクザク」と「サササ」、木の実と巨大な鳥に対する自分の言葉である「わー、おいしそう」と「ありがとう」、川の流れを示す「ザーザー」の5枚が使われている。どのカードも、大きく書かれていて受け手にとっては、見やすいものになっている。

### ・観点2

この話の中心となる場所は特定できない。巨大島で出会った巨大なありや鳥、鯨のことが話の筋となっている。となると、最初に使われたテントの絵は、この話の主たる筋と直接の関係は持たない。文字カードの「ザクザク」と「サササ」は巨大なありの様子を示すものであるが、ありがどんなに巨大なのか、受け手に十分に伝わっているかは疑問となる。川の音を示す「ザーザー」の文字カードもテントの絵カードと同様に、話の筋からは多少ずれており、なくても影響は少ない。「わー、おいしそう」と「ありがとう」は自分の言葉であるので、自分の気持ちを表すために使われたと考えられる。

### ・観点3

T,N児は無人島の設定を巨大島として、そこに住む動物が巨大であることを付け加えている。ありや鳥、鯨が無人島の絵から想像され、引き出されている。3つの動物どうしがかかり合うことは見られない。

### ・観点4

この発表に対しての質問は出なかった。

## (3) 考察

話の中心がはっきりしない例として T,N児の発表を取り上げた。しかし、先にも述べたように、T,N児の内容は「巨大島」という文脈で統一されている。つまり、巨大島に住む動物たちと順に出会っていくという話である。中心は特定しにくい、話そのものはまとまっているので、全体としては分かりやすい。学習後のカードで、T,N児に対して面白いの推薦をしたのは3名（座席表カードでの評価でも3名）、分かりやすいという推薦は4名（座席表カードでは8名）であった。話が統一的な文脈によってまとまっているにもかかわらず、評価があまり高くないのは、カードの使い方に問題があると考えられる。問題のひとつは、絵カードの使い方である。テントの絵をカードとして使ったが、話と直接関係なく、カードを使う必要性も薄い。むしろ巨大な動物が巨大島の話では重要なので、そこに絵カードを使うことで、受け手のメンタルモデルに巨大な動物のイメージを持たせることが可能になる。そんな絵カードの使い方が必要であった。もうひとつは文字カードの使い方である。擬音語が多く使われているが、どんな擬音語を使えば受け手のメンタルモデルを送り手のものに近づけられるか、考えさせるための支援が必要であった。たとえば、動物の大きさを想像させるために、「ドシン、ドシン」といった擬音語の使用を紹介することも可能であった。

### 7・2 この分類を通しての考察

話の中心に絵カードを用いた場合と文字カードを用いた場合を比較してみると、次のよ

うなことが言える。ひとつに、絵カードを用いたほうが相手のメンタルモデルを自分のメンタルモデルに近づけたり、あるいは遠ざけたりする操作をやりやすいという点があると思われる。これは K,Y 児の発表からも分かる。絵を用いると、受け手はその絵に集中し、その絵からメンタルモデルをすぐに作りやすいので、受け手に「思い込ませる」という作用ができやすくなると考えられる。A だと思っていたが、実は B だった、ということを生じさせやすい。B を示すにも、絵を用いればすぐに理解できるという利点もある。ふたつめに、文字カードの場合は、絵カードよりも、受け手に言葉そのものの持つ面白さを伝えることができるという点が指摘できる。「へんなおやじ」、「迷いの森」こうしたことばは、受け手の想像力を働かせる。また、K,N 児が用いていたように、「うん」ということばは、説明には役立ってはいないが、話のリズムに変化をもたらしていた。文字カードにはこのように、送り手の話し方に変化をもたらす働きも期待できる。

話の中心にカードを用いなかった事例からは、絵カードや文字カードの効果を十分に感じ取らせる指導の重要性を感じる。カードを用いない場合には、二通りある。ひとつはカードの使い方が分からない場合。もうひとつは話の中の中心が明確でない場合である。前者に、カードの効果や使い方を指導するのはもちろんであるが、後者にも、話の中心にカードを用いることを意識させることで、自分がどこに中心を置くのか考えることにつながると思われる。

取り上げた事例が少ない中での考察であるため、無理がある部分もあるが、話の中心に、絵カードを用いるか、文字カードを用いるか、何も用いないかについて考察を加えた。

## おわりに

本実践を通じて、絵カードの持つよさや文字カードの持つよさがある程度明らかになってきたように思う。たとえば、絵カードを使うことにより、送り手と受け手のメンタルモデルを短時間に近づけることができることが挙げられる。また、文字カードで言葉の持つ面白さを表現することができることも挙げられる。しかし、使い方によっては効果があまり見られなかったり、弊害を生んだりすることもあることが分かった。たとえば、話の中心とはかけ離れた内容、あるいは、些末な情報を絵カードに取り入れた場合である。また、文字カードで表す場合も、話の中心から離れてしまうと効果は薄くなる。したがって、それぞれのカードの役割をどう理解させ、送り手がどう利用していくか考えさせていく指導が大切となってくる。今回は、絵カードのもつよさを最初の段階であまり扱わなかった。単に、文字の代わりに絵を使うのではなく、絵を使うこのよさに十分に触れさせる指導も必要であった。また、絵カードと文字カードをどのように組み合わせると効果的か考えさせる指導も重要になってくる。これからそうした指導について、さらに考えていきたい。

(おかじま まさゆき 長野市立安茂里小学校)

1 本単元は平成14年度版光村図書国語教科書4年に掲載されている教材をもとにした。

2 「メンタルモデル」については様々な意味合いで使われるが、ここでの「メンタルモデル」の意味は「理解のために、頭の中にあるモデル」としておく。