

大阪商業大学学術情報リポジトリ

大学におけるプレゼンテーション教育手法の総合的 検討

メタデータ	言語: ja 出版者: 大阪商業大学商経学会 公開日: 2019-07-30 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 正木, 幸子, 横山, 宏, 佐藤, 敦子, 中谷, 陽仁, MASAKI, Sachiko, YOKOYAMA, Hiroshi, SATO, Atsuko, NAKATANI, Akihito メールアドレス: 所属:
URL	https://ouc.repo.nii.ac.jp/records/816

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



大学におけるプレゼンテーション教育手法の 総合的検討

正 木 幸 子
横 山 宏
佐 藤 敦 子
中 谷 陽 仁

1. はじめに
2. 大学におけるプレゼン教育の目的論
3. プレゼン教育の方法論
 - 3.1 プレゼンでの役割論の導入
 - 3.2 「D-P方式」によるプレゼン教育手法
 - 3.3 サンプルのプレゼンを用いた基礎スキル改善による教育手法
 - 3.4 感情パターンを導入したシナリオ作成による教育手法
4. プレゼン教育の実践工夫例
 - 4.1 視聴分離方式とバトル方式
 - 4.2 いろいろな実践工夫例
5. おわりに

1. はじめに

ICTが高度に発達した現代において、プレゼンテーション（以下プレゼンと略す）力は社会人にとって必須能力の1つであることに疑いはない。政治・経済・文化・スポーツ・企業活動などありとあらゆる場面で、聞き手（受け手）を意識したプレゼン力が求められている。

このような時代において、大学でのプレゼン教育は、どのような位置づけで捉えられているのであろうか。スタンダードカリキュラムやエクストラカリキュラムに組み込んであるから、必要に応じて個別に指導すれば実力を発揮してくれるから、卒業研究や卒業制作になれば誰もが十分なプレゼン力を発揮してくれるからと言って、大丈夫であると断言できるであろうか。

さらに、プレゼン力には発表力だけでなく資料やスライドを作って準備する制作力も含まれるが、これらをまとめて身に付けさせるのがプレゼン力の指導である。しかしながら、これらを指導すれば誰もがプレゼンを成功させることができるかという点、現実にはそう簡単ではない。多くの学生は、話したいことを話して満足するだけで、そのまま実社会に出てもらっては、少々困るというのが現実ではないだろうか。

筆者らは、このような問題意識を基に、プレゼン力を育成する教育手法に関して大学教育の場で実践的授業・研究を行ってきた^{1)~6)}。そして、聞き手に伝えたい内容を説明し、正しく理解してもらい、同意を得て納得してもらうためには、プレゼン教育の基礎・基本を指導する教育論と方法論の構築を行ない、それらを踏まえた教育実践が重要であるとの確信を得た。本稿は、これまでの研究成果を総括し、2章でプレゼン教育の目的論として、プレゼンのモデルとしての「一方向コミュニケーションモデル」を説明し、3章でプレゼン教育の方法論として、役割論（作る、演じる、評価する）とプレゼン基礎スキルの指導論について説明し、4章でプレゼン教育の実践工夫例を紹介するものである。

2. 大学におけるプレゼン教育の目的論

大学におけるプレゼン教育では、聞き手に伝えたい内容を説明し、正しく理解してもらい、同意を得て納得してもらうために、制作力・発表力・反省（リフレクション）力を総合的に育成することが目的と言える。ここでは、これらの教育目的を達成するために、あらためてプレゼンとは何かについて整理してみた。筆者らのこれまでの成果を踏まえると、プレゼンとは図1に示すような「一方向コミュニケーションのモデル⁷⁾」として表すことができると考えた。すなわち、プレゼンには2つの役割として、①送り手（発表者、送信者、プレゼンターなど）と②受け手（視聴者、受信者、オーディエンスなど）がいる。プレゼンには3つのねらいとして、①送り手が伝えるべき情報や伝えたい情報、②受け手に与えたい印象、③受け手に期待する行動がある。さらに、大学のプレゼンの場には、①通常の教室、

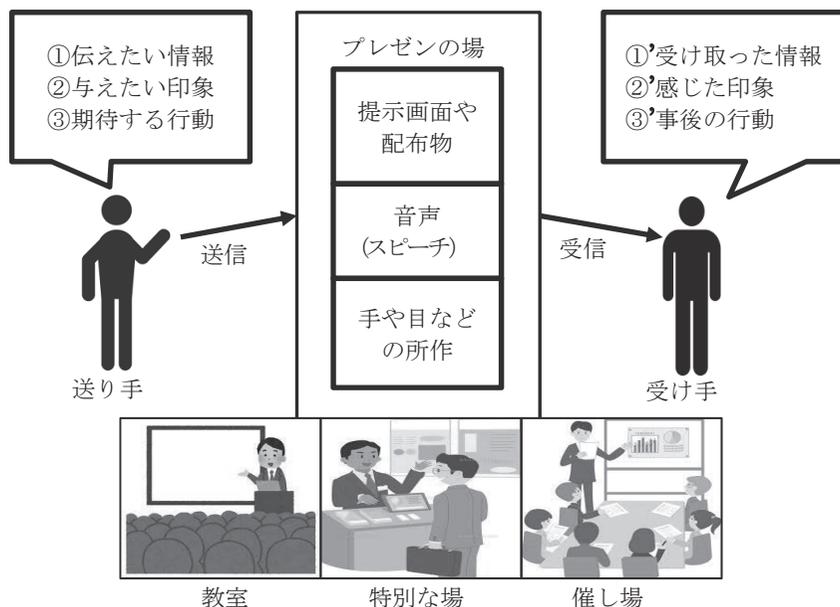


図1 プレゼンでの「一方向コミュニケーションモデル」

②催し場、③特別な場がある。

図1では、プレゼンが行なわれるいずれの場においても、送り手がねらいとした3つのことを表現媒体を介して受け手に送っている。表現媒体には、プレゼンの場によっても異なるが、①提示画面や配布物、②音声（スピーチ）、③目線や手での指示や身体の向き・位置などの所作がある。受け手は、これらの表現媒体を介して受け取った結果が、①'受取った情報、②'感じた印象、③'事後の行動（行なおうとする行動／行なった行動）となる。

次に、筆者らが研究会（後述4.参照）メンバーとともに、この「一方向コミュニケーションのモデル」に基づいて実践してきたプレゼン教育から得られたさまざまな経験内容を検討して、プレゼンの準備段階と実施段階で行なうプレゼン教育での教育項目を把握した¹⁾²⁾。

【プレゼンの準備段階での教育項目】

(1) 内容の作成

- ① テーマを決定し、場に応じた前提事項を決めることが重要であることを理解させ、具体的に前提事項を決めさせること
- ② テーマと前提事項に基づいた内容（送り手が伝えるべき情報や伝えたい情報、受け手に与えたい印象、受け手に期待する行動）を決めることが重要であることを理解させること
- ③ 内容を作成するための手順があることを理解させ、具体的に内容を決めさせること
- ④ 作成した内容を点検させること

(2) 提示画面（スライド）の作成

- ① 画面設計とシナリオ設計の必要性を理解させること
- ② 画面設計とシナリオ設計の考え方を理解させること
- ③ 画面設計とシナリオ設計の技術（スキル）を習得させること
- ④ 作成した画面とシナリオを点検させること

(3) 配布資料の作成

- ① 適切な配布資料や配慮のある配布の仕方があることを理解させること
- ② 配布資料の具体的な作り方を習得させること
- ③ 作成した配布資料を点検させること

【プレゼンの実施段階での教育項目】

- (1) 話し方（声の出し方、表現の仕方、間の取り方）の良い例／悪い例を見せ、場に応じた工夫をすることで効果的なプレゼンができることを理解させ、具体的に練習させること
- (2) 演出の仕方（情報提示の仕方、身体の使い方、場のコントロールの仕方）の良い例／悪い例を見せ、場に応じた工夫をすることで効果的なプレゼンができることを理解させ、具体的に練習させること
- (3) 受け手とのやりとりの仕方（反応の把握の仕方、発問や応答の仕方）の良い例／悪い例を見せ、場に応じた工夫をすることで効果的なプレゼンができることを理解させ、具体的に練習させること

次に、「一方向コミュニケーションのモデル」によって実践されるプレゼン教育において、スタンダードカリキュラムでよく行なわれる教室の場でのプレゼン教育のプロセスを示す¹⁾²⁾³⁾。プレゼンを指導したことがある方なら概ね同意して頂けるものと思うが、筆者らはとりわけ、プレゼンでは反省（リフレクション）に重きを置くべきだと考えている。そして、これらのプロセスを授業で実施するということは、受講者にその能力を発揮させることが必要であり、指導者の力量が重要なポイントであることは言うまでもない。

a) 制作の段階

- ① プレゼンの制作（テーマと内容決定、ストーリー作成、プロット作成、絵コンテ作成、スライド作成）、※制作の反省

b) 内容チェックの段階

- ② プレゼン内容の見直し（ストーリー、プロットの整合性や過不足など）、※見直しの反省

c) 制作物の修正の段階

- ③ 制作物の修正（修正箇所の選定、修正内容の決定、修正の実行）、※修正の反省

d) 演出のチェックの段階

- ④ 演習の見直し、※見直しの反省

e) 演出の修正の段階

- ⑤ 演出の修正（修正箇所の選定、修正内容の決定、修正の実行）、※修正の反省

f) 総合リハーサルの段階

- ⑥ 総合リハーサルの実施、※総合リハーサルの反省

g) 本番前修正の段階

- ⑦ 全体を通した修正、※全体を通した修正の反省

h) 本番発表の段階

- ⑧ 本番での発表、※発表の反省
⑨ 本番での発表の自己評価 ※自己評価の反省

i) 他者の本番発表の視聴と評価の段階

- ⑩ 他者の本番発表の視聴、※視聴の反省
⑪ 他者の本番発表の評価、※評価の反省

ここに示した段階は教育環境などに合わせて省略・結合されたりする場合もある。いずれにせよ、テーマ決定から本番発表・評価までの一連の流れを経験させ、それを通して学習を成立させるという経験主義に基づいて、プレゼンに必要な能力を一括して育成しようとしてきたものである。しかしながらプレゼンの質は受講生自身の能力に関わってくるため、受講生の能力と受講意図などによって経験する質が異なってくるのも事実である。

(ア) 受講生の能力が高く受講意図が前向き

受講生は自分がプレゼンを提案し、それを自分で確認しながら制作、反省などの過程を行っていく。そのため、「～しながら～する」という能力が備わっていて、演じている自分を客観視できる者であれば、この方法は極めて一貫性があり、教育の方法として適している。プロセスを順番通りに実施すれば、多人数一斉授業においても成立する。

(イ) 受講生の能力が低く受講意図が後向き

受講生は、プレゼンの制作と発表に意識が集中してしまい、内容を十分に見直す余裕がない。自分が制作した内容を客観視できない者では、見直したとしても自己満足に終わってしまう。プレゼン教育の質で考えた場合、教育の方法として適しているとは言えない。プロセスを省略・結合して育成ポイントを絞るなどの工夫が不可欠である。

3. プレゼン教育の方法論

ここでは、プレゼン教育の方法論について、これまで行なってきた実践教育の中から検討を踏まえてまとめた「プレゼンでの役割論」について説明する。その上で、「D-P方式」（筆者の一人正木が提唱：2009～2011 科研・基盤(C)21500917、代表：正木幸子¹⁾）と「サンプルのプレゼンを用いた基礎スキル改善による教育手法」（筆者の一人横山が提唱⁸⁾）、「感情パターンを導入したシナリオ作成による教育手法」（筆者の一人横山が提唱⁸⁾）について説明する。

3.1 プレゼンでの役割論の導入¹⁾²⁾

(a) プレゼンでの役割

今田・友枝⁹⁾によれば、人にはいろいろな役割があるとされている。第1は「教師」「社長」などのような制度的に決まっている「制度役割」、第2は「(あの) 中村君」「(この) 綿田さん」などのような固有名詞で決まる「個人役割」、第3は「怒る人」「走る人」などのようなその人の行為で決まる「行為役割」、第4は「怒られる人」「褒められる人」などのようなその人が被っている体験で決まる「体験役割」、第5は「顔の大きな人」「知識のある人」などのような外見の状態や属性で決まる「属性役割」、第6は「誠意がある人」「苦しみに悶えている人」などのような心の中の状態で決まる「心理役割」がある。

筆者らもプレゼンには、本来、作業ごとに役割が存在すると考えてきた。例えば、企画者、脚本家、制作者、演出家、演者、評価者などである。プレゼンの上級者への教育では、このような役割をすべて意識させて教育を行なう必要がある。しかし、プレゼンの初級者にはこのように高度に分業化された役割のすべてを意識し、プレゼンでのチェックやリハーサルを行なっていくことは難しい。そこで、これらを大きく3つに整理し、「作る役割」、「演じる役割」、「評価する役割」とした。

「作る役割」には、内容や資料を作る Writer 役 (W 役) と演技や演出を作る Director 役 (D 役) があるとし、「演じる役割」には、リハーサルや発表を行なう Presenter 役 (P 役) があるとし、「評価する役割」には発表を視聴する Audience 役 (A 役) と発表内容を評価する Evaluator 役 (E 役) が含まれるとした。こうした役割を学習者に意識させることで、学習環境の中で他者（他の学習者）を意識させることができ、視聴者や評価者の意識で自分のプレゼンを見るきっかけを与えることにつながり、プレゼンの過程の随所で行なわれるリフレクションを助けることができる。

(b) プレゼンでのリフレクション

プレゼン初級者には、自らが制作したプレゼンを「客観的に見直し、チェックし、気づき、判断し、修正するというリフレクション」を行なわせる必要があり、そのリフレクションを起こさせるためには、きっかけとなる「気づき」を起こさせることが重要である。

これまでも自らのプレゼンについて「気づき」を起こさせるために、リハーサルをビデオカメラで記録し、その映像などを見せる方法や、コンピュータシステムを用いて受講生の気づきを促すなどの工夫もされてきた。しかし、ビデオカメラを用いた場合でも、「演じている自分から離れ、視聴者として客観的に自分を見るという客観視をする」必要がある。プレゼンの上級者であれば、本番の最中にリアルタイムに自分を評価し、その結果をフィードバックし、プレゼンの最中に変更するというような「客観視をしつつ、演じる能力や評価する能力を同時に発揮すること」も可能であろう。しかし、初級者にこのようなことを期待するのは現実的ではないと考えられる。また、これらの工夫では前述してきたプレゼンでの役割を意識させる配慮がされていない。そのため、プレゼンを行なっている最中に他者を意識させ、リフレクションの元となる「気づき」を起こさせるプレゼン教育の工夫が必要である。

筆者らは、この工夫を考える上で、前述してきた3つの役割（「作る役割」、「演じる役割」、「評価する役割」と「自分」と「他者」という考え方から、 $2 \times 2 \times 2 = 8$ 通りのプレゼンのタイプが生まれると考えている。

(c) プレゼンの8つのタイプとその教育への活用

プレゼンの8つのタイプを表1に示すように「自作自演自評価」～「他作他演他評価」と呼ぶことにしている。表1にそれらのタイプを示す。筆者らはこの表1が、プレゼン教育を授業デザインしていく上でのフレームワークとして利用できることを考え、一般教育科目でのプレゼン初級者に適した教育方法を考えている（後述3.2参照）。なお、表1で示している他者は、自分以外の他者すべてを含む。他者を複数含むタイプでは、ある役割を担当している他者とその他の役割を担当している他者が同一人物とは限らない。

これらの8つのタイプを教育に適用した場合に受講生が発揮する能力を整理したものを表2に示す。表2では、それぞれのタイプで発揮させる能力やその程度を比較している。さらに、8つのタイプを用いた教育方法が適応できる場や状況での指導の配慮（全体的なプレゼンの経験の重視という配慮、特化したプレゼンの経験の重視という配慮、多人数一斉授業への配慮、グループ別指導への配慮、初級者への配慮、中・上級者への配慮）の組み合わせについて整理したものを表3に示す。

1. 「自作自演自評価」のタイプを用いた場合

プレゼンの過程すべてを一貫して経験させることができ、プレゼンにかかわる能力をすべて育成することができる。そのため、プレゼンの評価の視点やその基準などを十分に理解し、同時に複数の能力を育成でき、客観視ができるプレゼン中級者や上級者には最も適した方法であると言える。プレゼンを演じながら、演じている自分をリアルタイムに評価し、その評価をリアルタイムにフィードバックさせるといったプレゼンの教育にはこのタ

表1 プレゼンの8つのタイプ

項目 タイプの名称	作る 主体	演じる 主体	評価する 主体	タイプの説明
1. 自作自演自評価	自分	自分	自分	自分が作った物を、自分で演じて、自分で評価するタイプ
2. 自作自演他評価	自分	自分	他者	自分が作った物を、自分で演じて、他者に評価してもらうタイプ
3. 自作他演自評価	自分	他者	自分	自分が作った物を、他者に演じてもらい、自分が評価するタイプ
4. 自作他演他評価	自分	他者	他者	自分が作った物を、他者に演じてもらい、他者に評価してもらうタイプ
5. 他作自演自評価	他者	自分	自分	他者が作った物を、自分が演じて、自分で評価するタイプ
6. 他作自演他評価	他者	自分	他者	他者が作った物を、自分が演じて、他者に評価してもらうタイプ
7. 他作他演自評価	他者	他者	自分	他者が作った物を、他者に演じてもらい、自分が評価するタイプ
8. 他作他演他評価	他者	他者	他者	他者が作った物を、他者が演じ、他者が評価しているタイプ (例えば、授業中に、他者が制作し、他者が演じたプレゼンをビデオなどで鑑賞し、指導者がプレゼンについて評価した場合などがこれにあたる。プレゼンを全体的に見通すことができる)

表2 主体者としての「自分」が発揮する能力

能力 タイプ	制作の 能力	制作のリフ レクション	演じる 能力	演じることのリ フレクション	評価する 能力	評価のリフ レクション
1. 自作自演自評価	○	△	○	△	○	△
2. 自作自演他評価	○	△	○	△	—	—
3. 自作他演自評価	○	◎	—	—	○	◎
4. 自作他演他評価	◎	○	—	—	—	—
5. 他作自演自評価	—	—	◎	○	○	△
6. 他作自演他評価	—	—	◎	○	—	—
7. 他作他演自評価	—	—	—	—	◎	○
8. 他作他演他評価	◎	—	◎	—	◎	—

印の意味：◎（特に発揮する）、○（発揮する）、△（限定的に発揮される）、—（発揮しない）

表3 8つのタイプと6つの配慮の組み合わせ指導

配慮 タイプの名称	全体的なプレゼンの経験の重視という配慮	特化したプレゼンの経験の重視という配慮	多人数一斉授業への配慮	グループ別指導への配慮	初級者への配慮	中・上級者への配慮
1. 自作自演自評価	適	工夫が必要	適	工夫が必要	工夫が必要	適
2. 自作自演他評価	やや適	工夫が必要	適さない	工夫が必要	工夫が必要	工夫が必要
3. 自作他演自評価	工夫が必要	やや適	工夫が必要	工夫が必要	適	やや適
4. 自作他演他評価	工夫が必要	適	適さない	工夫が必要	やや適	やや適
5. 他作自演自評価	工夫が必要	やや適	適	工夫が必要	やや適	やや適
6. 他作自演他評価	工夫が必要	適	工夫が必要	工夫が必要	やや適	工夫が必要
7. 他作他演自評価	適さない	適	適	適	工夫が必要	やや適
8. 他作他演他評価	適さない	適	最適	最適	最適	やや適

イブが最も適する。しかし、この方法を一般教育科目で初級者に行なうには、工夫や十分な配慮のある指導が必要になる。

2. 「自作自演他評価」のタイプを用いた場合

作ることと演じることに集中させて能力を発揮させることができ、制作時や演じるときに気がつかなかった点を他者から指摘してもらうことができる。制作時や発表時に他者の目を意識させることになるため、初級者にも適した方法であろう。しかし、受講生同士で指摘させあうことには十分な配慮が必要なため、教員の指導が必要になる。その他にも、受講生同士でテーマが異なる場合は、評価する側の知識の不足などから、演技などの表面的なことの指摘に留まってしまう可能性がある。そのため、内容についての指摘は教員などの指導者が行なう必要がある。この方法はゼミなどの少人数教育に適するが、多人数一斉授業にはやや難がある。

3. 「自作他演自評価」のタイプを用いた場合

制作することと評価することに集中させて、能力を発揮させることができる。演じる段階に他者が介在するので、他者の目を意識させることになる。しかし、演じることを経験させることができないので、この点を工夫しなければ、初級者には適さない。また、制作したものを他者に演じてもらい、「自分」の制作したものを忠実に再現してもらう方法であるので、演じる役割の他者とのコミュニケーションが重要となり、この点を注意する必要がある。

4. 「自作他演他評価」のタイプを用いた場合

制作することに集中させて能力を発揮させることができる。しかし、演じることと評価することを経験させないため、プレゼン初級者には適応しにくい。上級者にとっては、制作という点に特化した教育になると考えられるが、この場合は評価者にも相応の評価能力が要求される。また、この方法でもプレゼンの内容にかかわる指摘は、教員など指導者が行なう必要があると考えられる。そのため、多人数一斉授業にはやや難がある。

5. 「他作自演自評価」のタイプを用いた場合

演じることと評価することに集中させて能力を発揮させることができる。特に「他者」の指示や指導に忠実に演じることができたかといった基準で、分かりやすく「自分」を評価できるため、初級者の演じる練習に適する。上級者にとっても、演じることに特化した教育をする場合に適する。

6. 「他作自演他評価」のタイプを用いた場合

演じることに集中させて能力を発揮させることができる。その内容に関する知識が不足していても演じることについては、十分に指摘やアドバイスができる。そのため、演じることに限れば、初級者の教育や多人数一斉授業にも適する。ただし、受講生同士で指摘させ合う場合には十分に注意が必要であることに変わりないため、教員は十分な注意が必要である。

7. 「他作他演自評価」のタイプを用いた場合

評価することに集中して能力を発揮することができる。評価基準や評価項目が分かっていない受講生には、十分に評価基準や評価視点など、望ましい／望ましくないといった判断基準を指導する必要がある。それが十分に行なわれていない場合には、評価したことが

受講生の自己満足に終わってしまう可能性がある。こうしたこともあるが、初級者と上級者ともに評価の能力に特化した教育に適する。

8. 「他作他演他評価」のタイプを用いた場合

教員が講義形式に近い形で説明をする場合を想定すると、多人数一斉授業の第一段階に最も適している。これは、優れたプレゼンの内容、演技方、評価の仕方のすべてを示すことを目的としている。そのため、初級者にプレゼン全体の視点やその基準など、さらに評価についての事前教育をすることに適している。また、上級者にとっても、気づいていない新たな視点を得るためにも有効な教育方法である。

3.2 「D-P方式」によるプレゼン教育手法^{1) 2) 3)}

上述のプレゼンの8つのタイプの中で、筆者らは初心者プレゼンにおいてリフレクションを強化する教育法として、表2と表3で示したように、リフレクション能力の発揮に適している「3. 自作他演自評価」を取り上げ、多人数一斉授業のための工夫を加えて実践を行ない、その成果を「D-P方式」として提案してきた。この方法のコンセプトは、「役割意識」「ペアリング」「指示とその確認」「代行リハーサル」の4つである。なお、ここでのDとPは、3.1のプレゼンでの役割論の導入で記述した制作者（Director 役：D 役）、発表者（Presenter 役：P 役）のことである。

【役割意識】のメリット

3.1で前述した通りプレゼンには、5つの役割（Writer 役：W 役、Director 役：D 役、Presenter 役：P 役、Audience 役：A 役、Evaluator 役：E 役）が含まれるので、初心者には、プレゼンのプロセスにおいてそれぞれの役割を意識させ、役割に応じた能力を段階的に発揮させる工夫をすることが教育的に重要である。

【ペアリング】のメリット

ペアワークのメリットは、独立性が保たれている中で、相手と気軽に意見が言えたり、相談したりできたり、発話行動が増えることである。さらに、自分の考えを確かめ、自信をもつことができ、自分と違った考えに気づくことができる。

【指示とその確認】のメリット

自分の考えたことを相手に実行させるための指示は、自分の考えを外化させることであり、反省のための気づきを誘発させる。さらに、相手に指示した内容を確認することは他者とのコミュニケーション力を鍛えることにつながる。

【代行リハーサル】のメリット

自分のプレゼンを他者に代行させることは、「演じている自分から離れる」ことができ、自分の伝えたい情報・与えたい印象を客観視することが可能となる。

これらのコンセプトによるメリットを持つ「D-P方式」の詳細な手順を表4で説明する。表4から分かる通り、自分がステップ1からステップ12を順次実行していくことで、Writer 役（W 役）、Director 役（D 役）、Presenter 役（P 役）、Evaluator 役（E 役）を体験し、相手と役割交代をしたときにPresenter 役（P 役）とAudience 役（A 役）、Evaluator 役（E 役）

表4 自分と相手のペアリングでの役割とその担当内容

ステップ	自分		相手	
	役割	役割で担当する内容	役割で担当する内容	役割
1	W役	プレゼンの内容を制作する 		—
2	D役	W役からゆだねられたプレゼンの内容に基づき、指示書を作成する 		—
3	D役	指示書を基にペア相手に、プレゼンター（P役）として話す内容・話し方・演出の仕方を説明する 	理解した細かな注意点・補足などを指示書に加筆する。これを指示受書として、ペア相手に渡す	P役
4	D役	指示受書を基に指示内容（話す内容・話し方・演出の仕方）を反省して（第一段階のリフレクション）、指示書を修正する 		—
5	D役	修正した指示書を基に、再度ペア相手にP役の所作を説明する 	所作の指示を受けながら、内容を確認する	P役
6	D役	D役を意識して、リハーサルの代行を視聴する 	 リハーサルの代行をする	P役
7	D役	代行してもらったプレゼンから受取る情報や印象と、自分が与えたい情報や印象を比較検討する 		—
8	D役	検討結果を踏まえて、話す内容・話し方・演出の仕方を修正する（第二段階のリフレクション） 		—
9	D役	「1.自作自演自評価」としてのリハーサル（総合リハーサル）をして、全体の修正とその反省をする 		—
10	P役	D役から指示を受けたP役を意識して、自分で本番の発表をする 	ペア相手の本番の発表を視聴する	A役
11	E役	自分の本番の発表の内容について評価（自己評価）する	ペア相手の本番の発表内容を評価（他者評価）する	E役
12	すべて	自己評価と他者評価に基づいて、プレゼン全体を反省する 		—

自分と相手を交代して、ステップ1～ステップ12を行なう

を体験する。特に、ステップ4とステップ8で自分の考えている内容を自分から一歩離れて見ることができるというリフレクション（第1のリフレクション、第2リフレクション）が可能となっている。そこでは、自分のプレゼン内容（伝えたい情報・与えたい印象）を客観視することができ、それによって、プレゼンを見直す能力を発揮することができるが可能となっている。なお、表4では、まず、自分がステップ1からステップ12を行なって、それからペア相手と交代してステップ1からステップ12を行なうイメージであるが、実際の授業運営では、自分と相手の作業がそれぞれ同時に進行しているため、所要時間は概ねステップ1からステップ12だけとなっている。

3.3 サンプルのプレゼンを用いた基礎スキル改善による教育手法⁸⁾

学生らを5名程度のグループ（以下、グループと言う）に分けて、教材（サンプルプレゼン）のビデオを視聴させ、基礎スキルの項目で不十分な点に気づかせ、改善案を作成させ、他グループと見学者の前で改善案を演じさせ、自分たちの改善案の評価を得るものである。特に、サンプルプレゼンを視聴する前に改善ポイントを指定しておき、限られた時間内でグループワークを成立させる工夫が重要となっている。ここでの基礎スキル（改善ポイント）は、以下の4項目である。

1. 話し方（声の通り（大きさ、高さ、早さ）、言葉（言葉の選択、文の長さ、言葉の順序、同音異義語）、声の強弱、間、用語の分かりやすさ、原稿の暗記）
2. 演出の仕方（立ち位置、アイコンタクト、スクリーンの遮り、ポインティング、笑顔、仕草の癖、ジェスチャ、間合い）
3. やりとりの仕方（聞き手の動作を意識しているか、発問、応答（即答、回答の保留）、反応把握（うなずき、あくびや居眠り）、巻き込み（質問誘発、意見募集））
4. スライド表現（表紙、章立て、番号、キーワード・キーフレーズ、単文・体言止め、視覚表現、文字の大きさ、デザイン統一、ストーリー、主張有無、情報量）

実際のグループワークでの実施手順は以下である。

- 1) 事前説明
 - ・グループごとに着席させて自己紹介をさせる。
 - ・サンプルプレゼンの内容を口頭で説明する。
- 2) サンプルプレゼンの評価
 - ・「気づきシート」（白紙の用紙）を配布し、サンプルプレゼンのビデオを視聴（5分間）させ、気づいたことを「気づきシート」に自由記述させる。
 - ・基礎スキル4項目が列挙された「基礎スキル評価シート」を配布し、そのシートの記入方法を説明した上で、サンプルプレゼンの2回目の視聴（5分間）をさせ、「基礎スキル評価シート」に記入させる（「気づきシート」も参考にさせる）。
- 3) グループでサンプルプレゼンの改善
 - ・サンプルプレゼンの内容を絵コンテ（画面内容と画面ごとの説明文の印刷物）で配布する。
 - ・「基礎スキル評価シート」の記述内容をグループ内で共有させる。

- ・改善ポイントは、1グループ当たり1項目とする（例えば、グループAに話し方、グループBに演習の仕方など）。指定された改善ポイントについて、グループとしての改善案を「改善案シート」にまとめる。
 - ・「改善案シート」を基にして、改善した画面内容と画面ごとの説明文を作成し、発表者を1名選出して、発表練習を行なう。残りの4名は、それぞれ基礎スキルの1項目ずつを担当し、改善案が演じられているかをチェックする。
- 4) 改善案の発表（グループごと）
 - 5) 自己評価と他者評価（他のグループから、見学者から）
 - 6) 講評（見学者から）

特に留意すべきは、3) グループでサンプルプレゼンの改善での改善ポイントの指定である。基礎スキル4項目（「話し方」「演出」「やりとり」「スライド」）から1項目に絞ってグループワークをさせ、さらに、学習ポイントを絞るための条件も次のように設定している。

○「話し方」と「演出」での条件

すべてのスライドで画面の内容と解説文の内容は、一切修正不可とする。

○「やりとり」での条件

各画面において、解説文の内容に「やりとり」の技法を追加して良い。ただし、各画面において1ヶ所程度とする。

○「スライド」での条件

第1画面と第8画面は修正が自由である。第2画面～第7画面では、各画面において1ヶ所程度の内容の修正を可とする。

3.4 感情パターンを導入したシナリオ作成による教育手法⁸⁾

学生らを5名程度のグループに分けて、指定した4つのテーマから1つを選ばせ、あらかじめ内容が定められている第1画面（タイトルを含むプロローグ）と第8画面（エンディングフレーズを含むエピローグ）を除く6つの画面（第2画面～第7画面）を、考案したエピソード（ある出来事、結末を含む）でつなぎ、プレゼンでの基本的なシナリオ作成の考え方を学ぶというグループワークである。

ここで言うシナリオの改善とは、1) 場面の改善（エピソードの内容）、2) 順序の改善（エピソードのつながり）、3) 台詞の改善（話し方）、4) 動作の改善（演出の仕方）、5) やりとりの改善（質疑応答）、6) スライドの改善を想定している。なお、前項で示した基礎スキル（改善ポイント）も含まれる。

- 1) 場面の改善（エピソードの内容）：場面には、説明場面、紹介場面、解説場面、導入場面、展開場面、しめくり場面などの注意点がある。
- 2) 順序の改善（エピソードのつながり）：IPO（Input-Process-Output）、起承転結、起承結、結起承結、PDCAなどの注意点がある。
- 3) 台詞の改善（話し方）：声の通り（大きさ、高さ、早さ）、言葉（言葉の選択、文の長さ、言葉の順序、同音異義語）、声の強弱、間、用語の分かりやすさなどの注意点がある。
- 4) 動作の改善（演出の仕方）：立ち位置、アイコンタクト、スクリーンの遮り、ポイン

ティング、笑顔、仕草の癖、ジェスチャ、間合いなどの注意点がある。

- 5) やりとりの改善（質疑応答）：発問、応答、反応把握（うなずき、あくびや居眠り）、巻き込み（質問誘発、意見募集）などの注意点がある。
- 6) スライドの改善：表紙、章立て、番号、キーワード・キーフレーズ、単文・体言止め、視覚表現、文字の大きさ、デザイン統一、ストーリー、主張有無、情報量などの注意点がある。

実施手順の概要は以下である。

- (1) サンプルから絵コンテの構成を学ぶ
 - a) 複数のサンプル（8画面の絵コンテ）を読んで、そこで用いられているエピソードの内容やそのつながり（ストーリー）を把握する。
 - b) サンプルから（8画面の絵コンテ）の作り方を把握する（図2参照）
 - ① 受け手は大学生である。
 - ② 具体的なエピソードの内容とそのつながり（ストーリー）がある。
 - ③ 第1画面で始まり、第8画面で終わる。
 - ④ 各画面にその内容を解説する文が記述されている。
- (2) 作成する絵コンテ（8画面）の仕様を把握する
 - ① 絵コンテの構成は、第1画面（タイトル、含むプロローグ）から始まり、『エピソード』でつないで、最後の第8画面（エンディングフレーズ、含むエピローグ）で終わる。
 - ② 第2画面～第6画面は『エピソード①②③』でつなぐ構成とする。それぞれの『エピソード』には『出来事』と『結末』があるものとする。
 - ③ 『エピソード①②③』をつなぐ構成は、5つの感情の盛り上がりパターン（幸と不幸の組み合わせによるパターン1～パターン5）（図3参照）のどれか1つを採用するものとする。

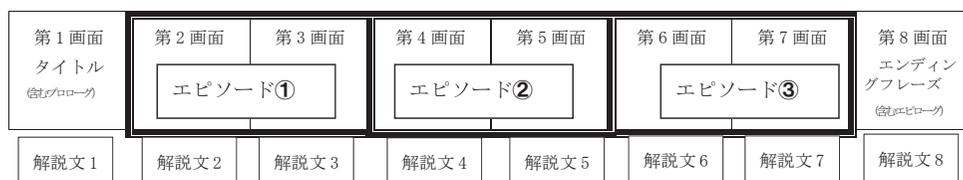


図2 絵コンテ8画面の構成



図3 感情の盛り上がりパターン

(3) 絵コンテを作成する

次のような4つのテーマの中から1つを選ぶように指示する。これは1つの指導方法である。

- ・就職活動（第1画面「一郎君の就活作戦」、第8画面「やったぜ、就活」）
- ・学生生活（第1画面「二郎君の学生生活」、第8画面「やっぱり、大学生」）
- ・アルバイト（第1画面「三郎君のバイト」、第8画面「これでも、アルバイト」）
- ・ボランティア（第1画面「四郎君のボランティア体験」、第8画面「すごいや、ボランティア」）

(2)の仕様に基づき、第2画面～第6画面を3つのエピソード①②③で構成する。また、イラスト部材は事前に配布しているので、自由に加工（修正や新規作成も自由に）して使用できる。

(4) 発表と評価

各グループの代表がOHC（実物提示機）を用いて、それぞれ5分間で発表し、相互評価する。評価項目は、エピソードのつながり具合／感情の盛り上がりパターンによる効果の程度／内容（第1画面と第8画面）の一致性とする。

4. プレゼン教育の実践工夫例

ここでは、研究会（情報教育学研究会（IEC）の高等情報教育研究グループ）のメンバーが実践してきたプレゼン教育の実践例や工夫例を紹介する。具体的には3章で提案したプレゼンの8つのタイプ（表1参照）での「1. 自作自演自評価」、「2. 自作自演他評価」、「3. 自作他演自評価」、「4. 自作他演他評価」において、「自分」を「グループ」に置き換えたり、教育のプロセスを段階的にしたり、設定した場に応じたプレゼン作成にしたり、指導方法の工夫を行なっている。

4.1 視聴分離方式とバトル方式⁶⁾

メンバーの稲浦綾と飯田慈子の両氏は、プレゼン教育の工夫として「視聴分離方式」と「バトル方式」を実践している。視聴分離方式は「1. 自作自演自評価」のタイプの工夫で、「バトル方式」は「2. 自作自演他評価」の「自分」や「他」が個人であるのをそれぞれグループとしているので「自グループの制作／自グループの演説／他グループの評価」というようなものである。

(a) 視聴分離方式

プレゼンで扱う情報には視覚用情報と聴覚用情報の2つに分けられるとし、提示用資料（スライド）が視覚用情報、話す内容が聴覚用情報であり、提示のための情報を作成する能力と、その情報を口頭で説明する能力とは本来異なるものである。その両方の能力を身に付けることが望ましいが、プレゼンはあまりにも必要となる基礎的な能力やセンスが多いため、それらを切り分けずに一度に教育することは難しいのではないかと考えた。そこで、

スライドを見せるだけのプレゼン（無声映画型）と、説明を聞かせるだけのプレゼン（アナウンス型）とに分け、それぞれ別の演習として経験させ、それぞれに必要な技術や能力を学ばせた後、ツールを利用したプレゼン（シンクロ型）を行なわせるとしたものである。実践した授業での課題の目標、指導上の注意点、授業運営でのポイントを次に示す。

【課題の目標】

課題1（無声映画型）：①スライド作成能力を身に付けさせる。②対象を定めることで、視座（自分の立場や対象者の立場）、視点（盛り込むべき内容）を考える能力を向上させる。③ストーリーの構成力を身に付けさせる。

課題2（アナウンス型）：①話す力を身に付けさせる。②人前で話すことに慣れさせる。

課題3（シンクロ型）：①作成したスライドと同期して（シンクロさせて）説明する能力を身に付けさせる。

【指導上の注意点】

課題1（無声映画型）：一切、壇上で話すことを認めないので、ツールの自動実行形式（スタートを押すと指定した時間通りに勝手にスライドが進んでいく機能）を用いる。時間配分などにも注意させる。

課題2（アナウンス型）：話すべき項目として、例えば出身校、長所と短所など、いくつかの項目をあらかじめ決めており、話す順序も指定している。スライドは作成させていないが、発表時には補助的に話すべき項目を表示する。

課題3（シンクロ型）：進路や興味を考慮して複数のテーマを設定しておく。どのテーマを選択しても、スライドの作成、ストーリーの構成、発表まですべてを自分で行わなければならない。

【授業運営でのポイント】

- ① すべての演習を個人演習として行なう。これによって、すべてのプレゼンに必要な過程を経験させることができる。
- ② 1つ目の課題で視覚表現だけのプレゼンを行なわせ、2つ目の課題で聴覚表現だけのプレゼンを行なわせる。そして、最後の課題で通常のプレゼンを行なわせることで、それぞれに必要な能力を切り分けて学ばせることができる。

(b) バトル方式

バトル方式とは、あるテーマにおいて、対立する考えによって2つの派に分かれ、反対派の意見を持つ受け手を自派の考えに引き込むことを目的としたプレゼンで、訴求力のある論理展開を組み立て、それぞれの発表を行なうものである。このバトル方式の一番のねらいは「受け手の考えを動かす」という訴求力のある論理展開を行なうことができる能力を育成することにある。プレゼンは基本的に、送り手から受け手へ向けての一方方向の情報発信であるが、送り手である学生が、受け手の考えに変化を与えることができたのかを把握しやすくするために、この方式を考案した。発表後、受け手の考えの変化を計数（スコア化）し、グループの勝ち負けを決定する。また、演習実施後には学生自身の考えの変化を表したスコアや回収したコメントやレポートなどから、その効果を把握している。実践した授業での課題の目

標、指導上の注意点、授業運営でのポイントを次に示す。

【課題の目標】

課題1 (事前調査) : それぞれのテーマの意見の主張点を確認することで、受け手の考えを動かすために必要な内容を考えさせる。

課題2 (発表1回目) : ①スライド作成能力を身に付けさせる。②役割分担などチームワークを学ばせる。③人前で話すことに慣れさせる。④実際にチームで発表することで、受け手の考えを動かすプレゼンになっているかを考えさせる。

課題3 (発表2回目) : ①課題2の評価から客観的に自分たちのチームの発表を分析することで、プレゼンの組み立てを考える力を身に付けさせる。②訴求力のある論理展開の組み立てを学ばせる。

【指導上の注意点】

課題1 (事前調査) : チーム全員が演習に参加するよう注意する。

課題2 (発表1回目) : 事前に受け手の意見の分布を確認しておき、発表後どのように意見が変わっているかを確認する。また、それを送り手にフィードバックする。

課題3 (発表2回目) : 課題2の後の意見分布から、発表後どのように意見が変わっているかを確認する。また、送り手にはその結果から自分たちのプレゼンの改善点などを見つけるよう促す。

【授業運営でのポイント】

① 1テーマ当たりのグループ数は、対になるテーマを与えるために2組とする。

② バトル形式を実現するための相対する意見のあるテーマ設定では、3つの条件(説得の論理を必要とするもの/意見が極端に片方に偏っていないもの/学生の発想や考えの変化を促しやすいもの)を満たすものを設定すると良い。

4.2 いろいろな実践工夫例

ここでは、概要のみの説明としている(詳しくは、文末の「資料」参照)。

(1) グループワークによる高校でのプレゼン教育の例(高校授業: 広田高雄)

大学でのプレゼン指導方法を高校に適用した。授業では、個人によるプレゼンを経験した上でグループによるプレゼンを行ない、プレゼン能力を向上させるとともに、グループでのコミュニケーションを重要視している。

(2) 情報の優先順位付けを学ぶツールとしてのプレゼンテーション演習(大学演習: 飯田慈子)

パワーポイントのスライド一覧性を利用して、不要もしくは削除できるスライドを決定させた。授業では、最初にすべての情報を盛り込んだスライドを作成させてから、優先順位でマークを付けさせ、制限時間内に収まるように、最も不要なものを削除させるという情報の引き算をさせている。

(3) ビジネスプレゼンテーション授業への配慮(大学授業: 富島磨由美)

筆者のビジネス界での経験（IT系企業の本部長）を踏まえて、PDCAサイクルの考え、論理的なストーリー展開の考え、情報伝達の基本、個人プレゼン法とグループ・プレゼン法などを取り入れている。

(4) プレゼンの初心指導（中学校・高校・短大・大学の授業：増尾美恵子）

中学校・高校・短大・大学と幅広く授業や講義を担当している。その中で、プレゼンの指導には、発達段階に応じた配慮が必要であると考えている。とりわけ、「初心指導」の段階で「成功体験をさせること」が、極めて望ましいことに気づいている。

(5) 起承結の絵コンテの指導（大学演習：石桁正士）

工科系の学生は概して作文が苦手という者が多く、文章のダイジェスト化にも慣れていなかった。発表力は練習で身に付くが、社会に出たときに必要なプレゼン制作能力は在学中に身に付けて卒業させたい。注目したのが映画で使われているという「絵コンテ」であった。

(6) 大学のパソコン教室でのプレゼン（大学授業：岡本久仁子）

大学の非常勤講師で、講義とパソコンを使った演習を長く務めてきた経験から、「講義の中でのプレゼンが、受講生の満足度を知るのに大切である」という印象を強く持っている。良いプレゼンには、プレゼンターとしての満足感が伴っているからである。

(7) 講義というプレゼン（大学授業：中村民明）

外資系の情報会社を早期退職して、情報教育研究所を立ち上げる傍ら、大学の非常勤講師を長く務めてきた。もちろん担当した科目は情報関係のもので、文系理系を問わず講義をした。その経験から「講義も一種のプレゼンである」という印象を強く持った。

(8) 教卓実験のプレゼン（大学授業：中谷陽仁）

教職課程の「ミニ授業」において、工業科の「教卓実験」の手法で先生役をし、他の受講生たち（高校生役）に、ガラスコップを使って、ジュースをコップからコップへと移し替えながら、すべての量が等しくなるように操作して、平均値の量的なイメージの説明を行なった。

(9) 寸劇というプレゼン（催し場：後藤由美、赤澤貴子、横山宏）

寸劇という表現方法によって、刺激された学生たちがプレゼンに関心を深め、自分たちで「筋書き」を考え、「シナリオ」を作り、さらに自分たちで演じ、総合的に学ぶことに価値があると考えられる。

5. おわりに

プレゼン力には発表力だけでなく、資料やスライドを作って準備する制作力、作成したものと発表した内容を評価するリフレクション力も必要であることは指導者なら熟知している。したがって、これらを確実に身に付けさせるのがプレゼン力の指導である。しかしながら、これらを指導すれば学生の誰もがプレゼンを成功させることができるかという点、現実にはそう簡単ではないことも指導者は知っている。筆者らは、高等教育を中心に長くプレゼン力の育成に携わってきたが、やみくもな実践や工夫は労力の割に期待できる効果が少ないことに、なんとかしたいと、プレゼン教育の基礎・基本を指導するために有用な教育論と方法論の構築を目指そうとしてきた。そして、これまでの成果を整理することを試みたのが本稿である。

プレゼンのモデルとした「一方向コミュニケーションのモデル」には、2つの役割（①送り手と②受け手）、3つのねらい（①送り手が伝えるべき情報や伝えたい情報、②受け手に与えたい印象、③受け手に期待する行動）、3つのプレゼンの場（①通常の教室、②催し場、③特別な場）があるとした。そして、プレゼンの教育項目を概観すると、【プレゼンの準備段階】で、①内容の作成、②提示画面（スライド）の作成、③配布資料の作成があり、【プレゼンの実施段階】で、①話し方、②演出の仕方、③受け手とのやりとりの仕方があるとした。さらに、プレゼンのプロセスには、a) 制作の段階、b) 内容チェックの段階、c) 制作物の修正の段階、d) 演出のチェックの段階、e) 演出の修正の段階、f) 総合リハーサルの段階、g) 本番前修正の段階、h) 本番発表の段階、i) 他者の本番発表の視聴評価の段階があるとした。

次に、これらのことを踏まえてプレゼン教育を行なうために、役割論を導入し、プレゼンの8つのタイプとそこで「自分」が発揮する能力を整理し、これらのタイプを利用した教育の持つ特徴を整理した。これらはプレゼン教育を授業デザインしていくためのフレームワークとして使えると考えた。

さらに、具体的な教育手法として、「D-P方式」によるプレゼン教育手法、サンプルのプレゼンを用いた基礎スキル改善による教育手法、感情パターンを導入したシナリオ作成による教育手法などの実践結果を踏まえたものを提案した。そして、研究会メンバーからの様々なプレゼン教育の実践工夫例を紹介した。

本稿で取り上げたプレゼン教育の目的論と方法論は、まだまだ研究途上ではあるが、高等教育での一般情報教育をはじめとし、プレゼン力の育成が求められている場で参考になることを期待してやまない。

謝辞

最後に、本稿をまとめるにあたり貴重な討議や意見とともに実践工夫例を寄せて頂いた情報教育学研究会（IEC）の高等情報教育研究グループ（グループ代表は正木幸子）と科研協力者の方々：赤澤貴子氏（学研教育みらい、やる気研究会、他）、飯田慈子氏（京都女子大学他非常勤講師、他）、石桁正士氏（大阪電気通信大学名誉教授、やる気研究会、教育理

学研究会)、稲浦綾 氏 (大阪電気通信大学)、岡本久仁子 氏 (大阪国際大学他非常勤講師)、後藤由美 氏 (東大阪大学短期大学部)、富島磨由美 氏 (太成学院大学他非常勤講師、他)、中村民明 氏 (元大阪国際大学他非常勤講師、上級 SE 教育研究会代表代行)、広田高雄 氏 (大阪府立今宮高等学校教諭、大阪府高等学校情報教育研究会幹事長)、増尾美恵子 氏 (関西学院大学千里国際中等部・高等部教員、太成学院大学他兼任講師) に感謝します。

注

- 1) 2009年度～2011年度科学研究費補助金、基盤研究(C)、「情報社会における表現力を育成する役割別能力育成・リフレクション方式の研究」、研究課題番号：21500917、代表者：正木幸子、分担者：横山 宏・松永公廣・野口紳一郎・下倉雅行の成果報告、<https://kaken.nii.ac.jp/ja/grant/KAKENHI-PROJECT-21500917/>
- 2) 村上和繁、正木幸子、松永公廣、横山宏、「D-P 方式によるプレゼンテーション教育」、『情報コミュニケーション学会誌』Vol.5、No.s1 & 2、2009、2009年12月、16～21頁
- 3) 村上和繁、垣東弘一、正木幸子、横山宏、「リフレクションに着目したプレゼンテーション教育手法—8つの教育のタイプ—」、『園田学園女子大学論文集』、第46号、2012年1月、255～264頁
- 4) 村上和繁、稲浦綾、宇治典貞、森石峰一、正木幸子、横山宏、「達成感を感じさせるプレゼンテーション教育の場の提案と実践」、『情報コミュニケーション学会学会誌』、Vol.9、No.1、2013年6月、23～28頁
- 5) Aya INAURA, Hiroshi YOKOYAMA, Hirota UOI, “Design and Practice of Presentation Training in Open Situation for University Students”, *Improving University Teaching(IUT) 43d International Conference*, 2018.6.27-29, Charles Sturt University (Port Macquarie, Australia) (CD-ROM)
- 6) 稲浦綾、飯田慈子、正木幸子、横山宏、松永公廣、石術正士、魚井宏高、「プレゼンテーション能力の育成を目指した授業の実践」、『電子情報通信学会技術研究報告』、2007年9月、Vol.107、No.205、45～50頁
- 7) 佐藤信夫、『記号人間』、大修館書店、1982年、p.72など
- 8) 横山宏、[研究探訪]「プレゼンテーション能力の教育手法」、情報文化学会誌、第23巻2号、2016年9月 p.67-p.70
- 9) 今田高俊、友枝敏雄、『社会学の基礎』、有斐閣、2004年、p.86-p.87

資料「いろいろな実践工夫例」

(1) グループワークによる高校でのプレゼン教育の例 (高校授業: 広田高雄)

高等情報教育研究グループのメンバーである広田氏は、本文で説明してきた大学でのプレゼン指導方法を高校に適用した。この授業では、個人によるプレゼンを経験した上で、グループによるプレゼンを行ない、プレゼンの能力を向上させるとともに、グループでのコミュニケーションを重要視している。授業は1コマ45分の単発で、週2回実施する。見出しの()内の数は授業回数で、1クラスは40人で6クラスある。

①導入1 (2回)

Wordでの文書作成において、「飾り物よりも本当に必要なものを取り入れる」ように指導する。

②導入2 (1回)

PowerPointの使用方法を説明する。

③実習1 (6回)

与えたテーマ「地域の魅力」についてのスライドを作成して発表させる。ただし、スライドは表紙を入れて6枚とし、1人1分間で発表させる。

3回の授業でスライドを完成させ、学籍番号順の4人1組で相互にプレゼンを行ない、ループリックによる評価をさせる。その中から代表者1名を選出し、1クラス計10名による全体プレゼンを行なう。この場合もループリックによる評価を行なう。

④実習2 (8回)

4人1組のグループで、自分たちが「モラル」「マナー」「著作権」について、今まであまり考えずにやっていたことを問題にして、議論と調査をして、各グループ7分(発表5分、質疑応答2分)でプレゼンする。

⑤実習3

グループで旅行代理店を作り、その企画を発表する。各グループは4人～6人で構成する。この場合クラス内で自由にグループを構成するように指示する。指導上のルールも設定している。

(2) 情報の優先順位付けを学ぶツールとしてのプレゼンテーション演習 (大学演習: 飯田慈子)

プレゼンでよく用いられるパワーポイントは、スライド一覧が表示できるので、資料全体を俯瞰しながら、不要もしくは削除できるスライドが決定しやすい。そこで、この演習ではパワーポイントを使って多くの場合学生たちが不得意とする情報の引き算をさせている。パワーポイントは優先順位付けを学ぶツールとして有効であることを確信したのでお勧めする。

授業の内容は、テーマを決めて、小論文を書いて、その論文からレジメを作成配布し、論文についてプレゼンを行なうというものである。学生たちは、小論文からすべての情報を盛り込み、プレゼンテーションを組み立てようとする。制限時間に収まらない場合は、話すスピードで収めようとしてしまう。そこで、一旦、すべての情報を盛り込み、プレゼン用のスライドを作成させ、そこから一番不要なものを1つ削除させることにした。単純にスライドの枚数だけを削除させようすると、複数のスライドを1つにまとめようとする。そうすると情報の量は減らないため、思い切ってスライドを完全削除させることにした。これを何度か繰り返し、時間内に収まるプレゼンテーションの組み立てをさせる。また、削除すべきスライドを決められないとか、または、迷って時間を浪費しそうな様子の学生には、第三者(今回はグループ作業なので、チーム内で相談)と各スライドについて議論させ、言いたいことの優先順位を3段階に分けてマークをつけさせ、最終的に、最も優先順位の低いものをすべて削除させる。それでも時間に不足が出そうな場合は、さらに優先順位で3段階のマークをつけさせ、最も低いものを削除させる。この授業はかなりの労力が必要であるが効果が期待できる。

(3) ビジネスプレゼンテーション授業への配慮 (大学授業: 富島磨由美)

ビジネスプレゼンテーションの講義を数年間担当している。講義を引き受けるとき、大学からは細かい指示は無く、筆者のビジネス界での経験(IT系企業の本部長としての経験)を尊重して、かなり自由に任せて

くれている。しかし、自由にとっても大学レベルのプレゼンである限り、基礎的な理論に配慮しなければならないと考えた。

講義では、大学卒業生たちが実社会（ビジネス社会）に出たときに必要なプレゼンの考え方として、PDCA サイクルの考え（目的把握・計画・実施・反省・改善行動の繰り返しと段階的発展）、論理的なストーリー展開の考え（定言的三段論法や起承転結とその変形としての結起承結など）、情報伝達の基本（既知情報をベースとして未知情報を段階的に結合させること）などを行なった。プレゼンの実践では、ストーリー作り、スライド作り、パワーポイントの活用、発表法などの指導はもちろんであるが、とりわけ、実践的な発表の場として、シミュレーションの活用、個人プレゼン法とグループ・プレゼン法の取り入れ、自己評価法と他者評価法などを体験させるように配慮している。

(4) プレゼンの初心指導（中学校・高校・短大・大学の授業：増尾美恵子）

中学校・高校・短大・大学と幅広く授業や講義を担当している。その中で、プレゼンの指導には、発達段階に応じた配慮が必要であると考えている。

最近では、「与えられた教材でのプレゼン」、「プレゼンから意見表明へ」、「意見表明からリーズニングへ」、「リーズニングから論理的思考の組み立てへ」と、プレゼンに様々な場面で教育目的が設定されて、プレゼンの効果が注目されている。さらに「総合学習での成果発表のプレゼン」や「プレゼンとグループディスカッション」や「プレゼンからのディベート」に踏み込む授業も行なわれている。また、学内でのインターンシップ報告会でも、各種の実習報告会でも、プレゼン力が評価されている。授業とは異なるが「新卒者の就活」では、「売り手市場」と言われつつも、最終面接における「自己PRプレゼン」の成否が採用・不採用を分けることもある。筆者の指導経験から、「初心指導」の段階で「成功体験をさせること」が、極めて望ましいことに気づいている。大学では受講生の多さで、彼らの過去の経験や心的履歴に配慮する余裕がないこともあって、「プレゼンのプレッシャー」からストレスを感じ、「プレゼン当日の欠席」、「プレゼン授業の回避」、さらに「プレゼン恐怖症」さえ耳にすることもある。指導上、配慮すべきであろう。

(5) 起承結の絵コンテの指導（大学演習：石桁正士）

在職中に大学でのプレゼンの指導で、最も重視したのが「プレゼンのストーリー作り」や「プレゼンのシナリオ作り」の能力の育成であった。指導した工科系の学生は概して作文が苦手という者が多く、文章のダイジェスト化にも慣れていなかった。発表力は練習で身に付くが、社会に出たときに必要なプレゼン制作能力は在学中に身に付けて卒業させたい。注目したのが映画で使われているという「絵コンテ」であった。

a) 起承結の絵コンテ

学生レベルのプレゼンでは、気の利いた「転」は望めないことは分かっている。そこで「起承結」を基本にさせた。担当したコンピュータ演習で、オーサリング・システム（教材を作るためのサポート・システムの一つ）を使って、就職活動の面接時にPRのための「自己紹介用のコースウェア」を作らせた。ある学生は「高校時代の活動」を、ある学生は「大学時代のイベントの紹介」を、ある学生は「自宅のある都市の行事」をテーマにした。A3 版用紙1枚に、絵コンテを描く。「起」でテーマと目的の概略を想定する。「承」で具体的な内容を順次紹介する。「結」で言いたいこと、主張したいこと、自分がやったことなどで締めくくる。

b) 文を絵に翻訳

指導のポイントは、頭の中で考えたストーリー（文）を絵に翻訳すること（トランスレーション）である。絵で描けることは具体的なシーンである。あくまでもテーマに沿って説明に使えるシーンの選び方とその繋ぎ方が鍵である。この指導方法のキーワードは、①絵コンテ、②起承結、③文を絵に翻訳、④繋ぎ方、であったと言える。

(6) 大学のパソコン教室でのプレゼン（大学授業：岡本久仁子）

いくつかの大学の非常勤講師を長く務めている。担当した科目は情報関係のもので、学部や学科を問わず広く

学生を対象として、講義とパソコンを使った演習を行ってきた。その経験から「講義の中でのプレゼンが、受講生の満足度を知るのに大切である」という印象を強く持つことができた。

大学から講義と演習を依頼されると、その大学に設置されているパソコンシステムを利用して、講義をしたり、演習をしたりしてきた。やはり大切なのは、視覚からの情報も、聴覚からの情報も、指を使っての(パソコン操作をしての)情報も総合的に活用することである。

指導者は、パソコンの画面を駆使し、説明に十分配慮しつつ説明を行ない、受講生の反応は常にパソコン操作とその結果を示す画面で把握している。「理解したことをパソコンの操作で示す」という実際行動をとらせた。与えた知識や習得させた技術が定着したかどうかは、指導者として目で判定することができる。このような授業形式では100%の達成度を期待できるが、果たして受講生たちに満足を与えたかどうかは分からなかった。そこでパソコンを使って、受講生たちにプレゼンをさせたところ、満足度が推測できることに気づいた。良いプレゼンには、プレゼンターとしての満足感が伴っているからである。講義も演習も教育と学習である限り、講師と受講生という立場の違いがあっても、情報を学ぶ価値とパソコンによる情報の利活用という目的を十分意識して、講義の中でのプレゼンを計画的に実践しなければならないと痛感している。

(7) 講義というプレゼン (大学授業：中村民明)

外資系の大手の情報会社の部長職を早期退職して、情報教育研究所を立ち上げる傍ら、大学の非常勤講師を長く務めてきた。もちろん担当した科目は情報関係のもので、文系理系を問わず学生を対象として講義をした。その経験から「講義も一種のプレゼンである」という印象を強く持った。

大学から講義科目を依頼されると、教科書を選定し、ノートを作って、自作の資料を印刷配布して講義したりしてきた。やはり大切なのは、目での(視覚からの)情報伝達も、耳での(聴覚からの)情報伝達も、身体を使っての(ボディアクションからの)情報伝達も意識した。自分では、声の出し方、マイクの使い方、スライドの見せ方、話の早さ、言葉の選び方などに配慮しつつ行なったが、相手の受講生の反応を常に把握し、その反応に合わせることの大切さを知った。

有名なハーバード大学では、講義だけで済ませては望ましくなく、講義で行動をさせると良い、と文献にある。またMITの手引書には、レシテーションを行なうことを勧めている。そこで、常に小テストを行ない、「聴く」、「読む」、「考えて書く」、「書いたものをチェックする」、「理解したことをまとめる」という行動をとらせたが、与えた知識が定着したかどうかは定期試験で判定するより手はなかった。受講生たちに90%の達成度を期待したが、果たして満足を与えたかどうかは分からないままである。90%を望むのはやや期待過剰であろうが、70%から80%程度は成功したと思っている。

講義もプレゼンである限り、情報の送り手(講義者)と受け手(受講学生)という視座(立場)の違いも、情報の価値(有用性)や情報の利活用という視点(目の付け所)も、教育指導にかかわる価値観(大切にしたいことや優先順位など)も十分意識して、講義を計画的に実践しなければならないと痛感している。

(8) 教卓実験のプレゼン (大学授業：中谷陽仁)

学生時代に教職課程で高校工業の免状を取得するために「工業科教育法」を受講した。この科目では「ミニ授業」という30分程度の模擬授業を行なうことになっていた。もちろん、受講生の1人は先生役、他の受講生たちは高校生役を演じる。

ミニ授業は実際に授業を経験することが主目的であるので、テーマ(授業の内容)は狭い意味での工業に限定されない。そこで、工業数学の「平均値」を、「教卓実験」という教員がやって見せる実験を選んで授業をした。数を扱う平均値は、総和を計算し個数で割って出せば良いので簡単であるが、量の平均値を取り上げるとイメージ化が難しくなる。そこで、透明なガラスコップを5個用意し、各コップに橙色のみかんジュースをまちまちの量で入れた。そして、量(数値)を記録した。この5個のコップの平均値は、記録した数値を紙上で計算することで簡単にできる。しかし、量的なイメージの把握は高校生には難しい。コップに入っているジュースの量を、コップからコップへと移し替えながら、すべての量が等しくなるように操作して見せた。そして、「このような操作も平均値を作り出しているのだ」と説明した。高校生役の受講生たちは、「平均値って、民主的な数だね」と言ってくれた。

(9) 寸劇というプレゼン（催し場：後藤由美、赤澤貴子、横山宏）

寸劇という表現方法によって、刺激された学生たちがプレゼンに関心を深め、自分たちで「筋書き」を考え、「シナリオ」を作り、さらに自分たちで演じ、総合的に学ぶことに価値があると考えられる。

大学の学生に社会人教育を目指した私塾があって、毎年イベントを開催しているので、やる気研究会に所属する筆者らは、教育的観点から協力している。2018年3月のイベントでは、「三匹の仔豚」の寸劇を3人で演じたが、童話の通りの筋書きではない。やる気の3つの代表的な状態である「やる気状態」、「やらされ気状態」、「やらん気状態」に対応して、兄弟三匹が母豚の言いつけを守るかどうか、その結果がどうなったか、それを劇にして演じたのである。演じた3人の社会人はそれぞれに教育的目的を持って、「やる気から見た三匹の仔豚の家作り」を寸劇にまとめ演じきった。

同年9月の正木・横山合同セミナーでは、参加した学生たちに、やる気を6状態に拡張したもの（「やる気状態」、「やらん気状態」、「やらされ気状態」、「やらされん気状態」、「やれる気状態」、「やれん気状態」）を使って、「六匹の仔豚」のシナリオ・ライティングにチャレンジさせた。かなりオリジナルなシナリオも出てきて、学生らの柔軟な思考に触れることができた。学生たちが幅広くプレゼンに関心を持ち、やる気でイベントなどに参加し、総合的に学ぶことも意義がある。