

「伝える」・「話す」・「表現する」プレゼンテーション能力 UP 指導術

— 自分の考えを言葉にする表現力を目指して —

〇〇〇〇〇高等学校 〇〇〇〇（商業）

1 はじめに

世界最大のスポーツイベントであるサッカーワールドカップに4大会連続出場を果たしたサッカー日本代表。現在ではアジアを代表する強豪国の筆頭として FIFA ランキングでも48位と目覚ましい躍進を遂げている。特に近年の若年層を中心とした、レベルアップには目を見張るものがある。その躍進の理由は技術・戦術の高度化はもちろんの事、育成・指導環境の充実があげられる。中でも注目すべきポイントとして、「言語技術」の指導に取り組んでいる事があげられる。現在日本サッカー協会で副会長を務める田嶋幸三氏の著書に次のような記述がある。『日本サッカーに足りないのは自己決定力であり、その基盤となる論理力と言語力なのだ。～中略～ ドイツと日本の練習風景を比べてみた時、まずはっきりした違いとして私の目に映ったのは「自分の考えをことばにする表現力」だった。』

『言語技術』が日本のサッカーを変える」 田嶋幸三（光文社新書）より抜粋

平成25年度から施行された新学習指導要領では、生きる力をはぐくむことを目指し、基礎的・基本的な知識及び技能を習得させ、これらを活用して課題を解決するために必要な思考力、判断力、表現力等をはぐくむとともに、主体的に学習に取り組む態度を養うため、言語活動を充実することが書かれている。日本の教育において求められるものが、世界の TOP レベルを目指すスポーツの分野においても同じように緊急な課題となっている事は大変興味深い。現在、日本企業の経営活動は国内に留まらず、国外にまでその範囲が広がっている。そうしたグローバル社会、ボーダレス社会の真っ只中で、否が応でも活動していく、これからの若者たち。そうした次代を担う子どもたちに幅広い知識と柔軟な思考力に基づいて判断することや、他者と切磋琢磨しつつ異なる文化や歴史に立脚する人々との共存を図ることなど、変化に対応する能力や資質を身につけさせる教育がますます必要となっていくのではなかろうか。そこで、本研究では、言語活動の充実に関して、プレゼンテーションソフト等を活用し、講義における理論指導・実習を中心に授業を展開したい。また、生徒がプレゼンテーションを通じた研究発表により、言語活動の充実・言語技術の習得につながる学習指導について提示してみたい。

2 研究概要

（1）研究方法

初年度は、プレゼンテーションについての講義、そして、アプリケーションソフトの指導から制作実習を行った。次年度には「課題研究」を利用し、より効果的なプレゼンテーションについてディスカッションや相互での発表・検討を行い、最終的に学校行事等を利用してプレゼンテーションの実践を行うまでの効果的な指導方法を研究した。また、生徒の発表や実習作品の評価等は無償で公開されているフリーソフトウェアの活用や、インターネットで配信されて

いるプレゼンテーション映像などを利用する授業展開についても考察した。

(2) 研究内容

研究をはじめるにあたり、生徒に対してまず指導しておくポイントとして、プレゼンテーションの現代社会における必要性や効果についての理論的な説明を通じて、プレゼンテーション＝パソコンの活用というわけではない、という認識を持たせる必要がある。あくまでも、自分の考えを他者にどう適切に伝えるか？という目的が主であり、その効果的な指導方法の一つとしてアプリケーションソフトを利用している事を十分理解させることとした。

その後、作品のより効果的な視覚表現や、音声や映像を利用した表現方法などソフト活用の技術的な指導はもとより、それを発表する生徒自身の言語技術に関する指導方法についても研究・分析を行った。

(3) テーマ設定

科目「情報処理」においては「話し方や話の構成及びプレゼンテーションソフトウェアの活用を取り扱い、自己の考えを適切に相手に伝えるための基礎的な知識と技術を習得させることをねらいとしている」とある。このことを踏まえつつ、その後の展望として、今回のように教員指導でのテーマ設定から、より発展的な内容へと移行する。具体的には「情報処理」の「内容及び取扱い」にあるように「ビジネスの諸活動に応じた具体的なデータを用いた実習」を生徒自らがテーマを見つけ出し、プレゼンテーションする指導方法を検討した。

(4) 授業効果及び評価

自身の考えや提案をより積極的な方法を通じて、他者に伝えていくという活動を通じて生徒自身のパーソナリティの向上のみならず、グループでの協調性や、健全な自己主張の涵養、相互理解、適切な自己・他者評価などの教育効果が予想される。

評価については、単に生徒個々の作品制作の完成度、プレゼン技術にのみ着目することなく、課題や実践に対する意欲、積極性、関心などを常に考慮しながら、グループ全体に対する大きな観点からも評価・分析・検討を行うよう留意した。

3 研究主題に関する基礎研究

(1) 言語活動の充実について

つくば言語技術教育研究所長 三森ゆりか氏はその著書「大学生・社会人のための言語技術トレーニング」の中で、日本の学生と欧米を中心とする諸外国の学生との言語技術教育に関する環境の違いを述べている。その違いとは日本の学生が母語教育で系統的な言語技術教育を受けることなく大学に進むのに対し、諸外国では、言語技術が世界基準の母語教育であると考え、大学入学までの期間に教育カリキュラムで徹底的に学ぶ現状を指摘している。「日々、グローバル化する社会において、日本の学生が社会人として世界を舞台に活躍していく上で、大きなハンデキャップを負っている事は明白であり、言語技術を獲得する事が急務である」と著書において指摘している。

さらに「言語技術」の獲得によって可能になる事について、次の3点をあげている。

①言語能力そのものの向上 ②すべての教科の土台ができる ③国際化に対応する基礎力の獲得の3つである。としてそのいずれにおいても、「今後の社会で必要不可欠な要素である事に異論はなく、それらの教育活動を通じて身につける事が急務である」と述べている。こうした指摘は文部科学省「言語活動の充実に関する指導事例集高等学校版」(平成24年6月)においても同様に述べられており、全ての教科等において、その活動の充実が求められる。

以上の点を踏まえ、科目「情報処理」におけるプレゼンテーションを中心とした効果的な指導方法を研究することとする。

(2) 学習指導要領上の位置づけ

科目「情報処理」の学習指導要領における目標について新旧の比較を行うとこれからの「科目のあり方や、そのねらい」が実に明確になっている。

教科の目標

【改訂前】

第14 情報処理

情報処理機器の活用に関する知識と技術を習得させ、ビジネスの諸活動に関する情報の意義や役割について理解させるとともに情報を適切に収集、処理し活用する能力と態度を育てる。



【改訂後】

第16 情報処理

ビジネスに関する情報を収集・処理・分析し、表現する知識と技術を習得させ、情報の意義や役割について理解させるとともに、ビジネスの諸活動において情報を主体的に活用する能力と態度を育てる。

また、内容に関しても、プレゼンテーションに関しては、改訂前は科目「文書デザイン」に属し、そのねらいも、「内容の(5)については、口頭や文書によるプレゼンテーションの方法及びコンピュータを利用したプレゼンテーションの方法について理解させること」ととどまっていたものが、今回の改訂で科目「情報処理」の内容となり、そのねらいも、「内容の(5)アについては、プレゼンテーションを行う際の話し方や進め方を扱うこと。(イ)については、ソフトウェアを活用して目的に応じた効果的なプレゼンテーションを行う方法を扱うとともに、内容の(1)から(4)までで学習した内容を関連させて、ビジネスに関する情報の収集・処理・分析、報告書や提案書の作成及びプレゼンテーションを行う実習をさせること」と、より具体的・実践的な内容に踏み込んだものとなっている点に注目したい。

指導にあたっては以上の改訂後、教科「情報処理」の目標・内容、そして、そのねらいを踏まえ、情報の適切な収集・処理・分析や、その表現方法についての知識と技術を理論的なアプローチから理解させる。そして、その内容を基礎として、授業のメンバーを対象とした小規模な範囲から、学校行事等を利用した大規模な範囲において、応用・実践することを目標にした。その事により、情報を主体的に活用する能力と態度を育てたい。ひいては、その取り組みが結果的に豊かな言語活動能力の獲得につながると考える。

4 授業実践

(1) ねらい

「形式知」という言葉がある。「形式知」とは知識の分類の一つであり、主に文章化・図表化・数式化などによって説明・表現できる知識を指す。これとは反対に「暗黙知」という言葉がある。

「暗黙知」とは全体的・部分的に言葉に表せない・説明できない身体の作動を指す。例えば我々の学校現場においても、生徒に対する効果的な授業を行う教員がいる一方で、明らかに効果が低く、授業を受ける生徒の集中を妨げるような授業を行う教員が存在する。もちろん、その指導力の差は個人のパーソナリティなどの「暗黙知」の部分によるところも大きい。

しかし、近年においては、その効果的な指導に対してより理論的なアプローチを行う事で、「形式知」として、その効果をとらえようとする取り組みが試みられている。

具体的には板書の方法や、内容説明における話し方や姿勢、そして、授業全体の進め方など、「見て、学ぶ」といった「暗黙知」として考えられていたものを、説明・表現可能な「形式知」として考えられるようになってきた。その事をふまえ、ビジネスの諸活動においても、いかに効果的な方法で、他者に対して情報を適切に収集・処理・分析し、表現するか、という「形式知」としてのプレゼンテーションについて指導を行い、理解させる。

(2) 授業実践と評価

平成24年11月16日（金）第4限、本校において「視覚化による効果的なプレゼンテーション」を題材に、研究授業を実施した。プレゼンテーションの技法として、聞きやすい発声や話す速度、聞き手を引き付ける表情や姿勢、簡潔に伝える話の構成などといった説明技術と、その説明をより視覚的にサポートする視覚教材を作成する技術としての視覚技法の二つが考えられる。

今回は研究授業において、特に視覚技法をメインとして、より効果的な「見せ方」について、理論的なアプローチを中心として取り組んだ。授業は、パワーポイントを利用し作成した視覚教材を用いて、生徒に対して教員が「プレゼン」という形式を意識して行った。

そのため、いくつかの「仕掛け」を授業において実践した。その一つが授業における小道具の工夫である。本校においてはコンピュータ室で授業を行う際に多くの生徒により説明が伝わり易いようにマイクを利用する事が多い。さらに【図1】にあるように首からかけられる「ワイヤレスマイク」を利用している。また、今回、ワイヤレスプレゼンター【図2】を用いることでPC画面の切り替えに必要な操作を離れた場所から行えるように工夫をした。

この二つの「仕掛け」により、パソコンの授業でありがちなディスプレイの前に指導者が固定されてしまう現象が解消され、より生徒への積極的な関わりが可能になった。

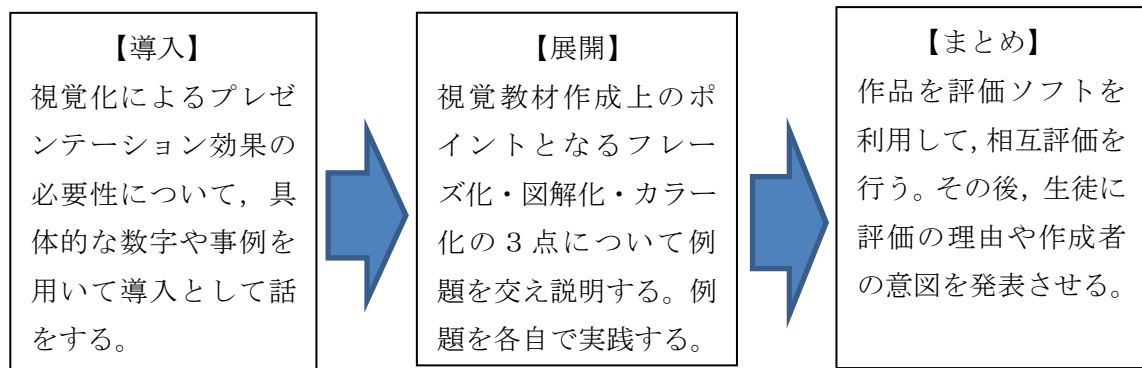


【図 1】



【図 2】

ア. 実践その 1 ～効果的な視覚教材の理論と実践～
 主な授業の流れは以下のとおりである。



実際の作成スライドを用いて授業の流れを説明したい。

導入として効果的な視覚教材を作成する上で、基礎知識として「五感の印象度」【図 3】と「表現方法による記憶保持率の違い」【図 4】について具体的な数字を用いて説明を行った。

五感の印象度				
視 覚	嗅 覚	味 覚	触 角	聴 覚
83%	3.5%	1.5%	1%	11%

【図 3】

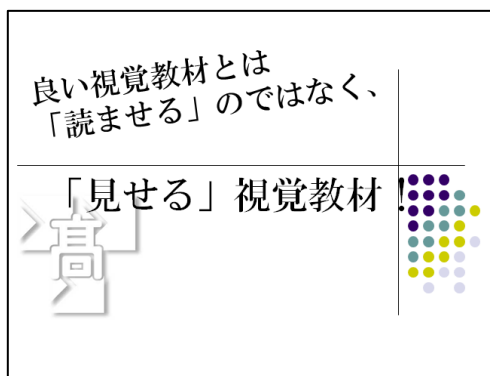
表現方法による記憶保持率の違い			
	口頭表現	映像表現	口頭表現+映像表現
3 時間後	7 0 %	7 2 %	8 5 %
3 日後	1 0 %	2 0 %	6 5 %

【図 4】

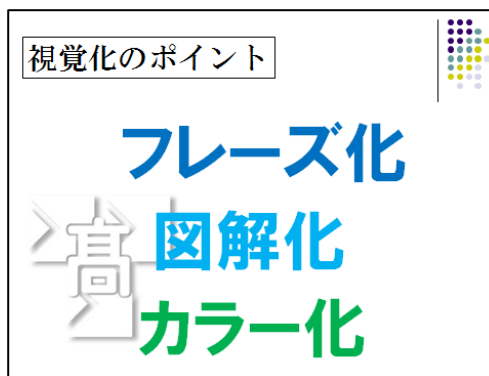
このスライドを通じて視覚への刺激が五感の中で最も強く、80%以上の印象度が視覚にはあり、さらにその表現方法の時間ごとの記憶保持率を見ると、視覚と言葉の組み合わせが一番長く記憶に残るという理由を左脳と右脳への効果的な働きかけという面から説明を行った。この事を説明するうえで、次のことを生徒に理解させた。

- a 視覚からの情報量が圧倒的に多く、プレゼンテーションでは効果が高い。
- b 口頭表現と視覚資料をうまく組み合わせることによって、プレゼンテーションが記憶に残る率が高くなる。
- c 「読ませる」のではなく、「見せる」資料を心掛ける。

上記のことをふまえて、「読ませる視覚教材」→「見せる視覚教材」をキーワード「見せる視覚教材」【図5】を作成する上でポイントとなる「フレーズ化」・「図解化」・「カラー化」【図6】の3点について具体的な事例を用いて説明した。



【図5】



【図6】

3つのポイントを具体的な事例を交えて順に説明した。

まず「フレーズ化」について説明した。

例えば、下記のような長い文章があるとすると。

『プレゼンテーションとは、情報伝達手段の一種で、聴衆に対して情報を提示し、理解・納得を得る行為を指す。略してプレゼンとも呼称される。』

これをフレーズ化すると、

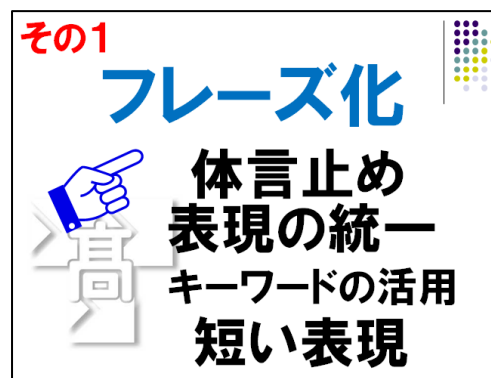
『プレゼンテーション＝プレゼン』

・情報伝達手段

・聴衆への情報提示→理解・納得』

というようにフレーズ化することで、聞き手は視覚教材を一目みただけでメッセージを理解することが可能になる。

具体的には【図7】のような内容が主なものとなる。



【図7】

次に「図解化」について説明する。

例えばシドニーと東京の年間気温比較の数字を見て、

『シドニー、東京の順に各月の気温は次のようになります。』

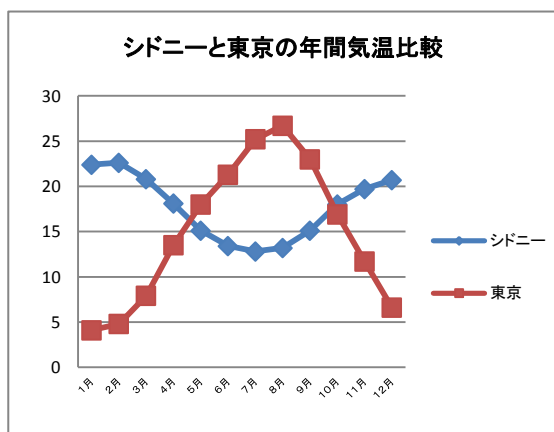
1月 (22.4 4.1) 2月 (22.6 4.8) 3月 (20.8 7.9) 4月 (18.1 13.5)

5月 (15.1 18.0) 6月 (13.4 21.3) 7月 (12.8 25.2) 8月 (13.2 26.7)

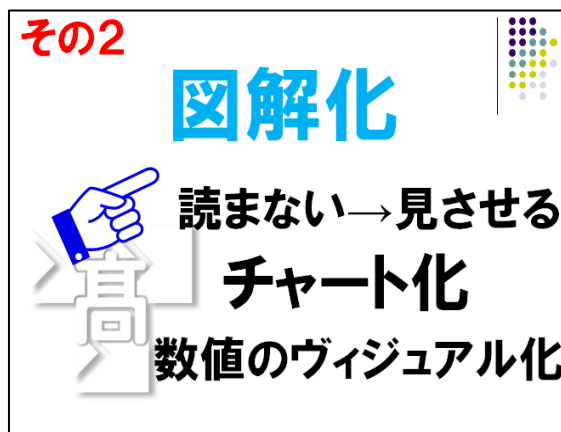
9月 (15.1 23.0) 10月 (18.0 16.9) 11月 (19.7 11.7) 12月 (20.7 6.6)』

と表現されても、数字が羅列されているだけでその現象や伝えたい事がわかりにくい。

そこで次のようなグラフに「図解化」【図8】してみる。



【図 8】



【図 9】

「図解化」することで、東京とシドニーの線が正反対の動きになっていることがわかり、北半球と南半球では季節が逆であるため、気温の動きも逆になっていることが明確になる。このように「図解化」する事で「見せる情報」【図 9】につながる。

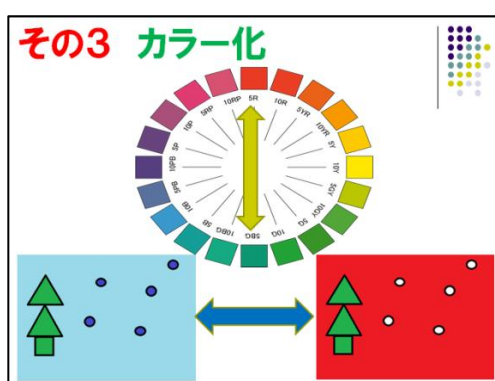
最後に「カラー化」について説明した。

視覚教材中の情報において、文字と図版を中心にその他様々な要素から成り立っている中で、重要な要素のひとつが「色」である。その色が持つ特性を理解し、戦略的に使用することで、プレゼン資料の内容をより伝わりやすくなる。

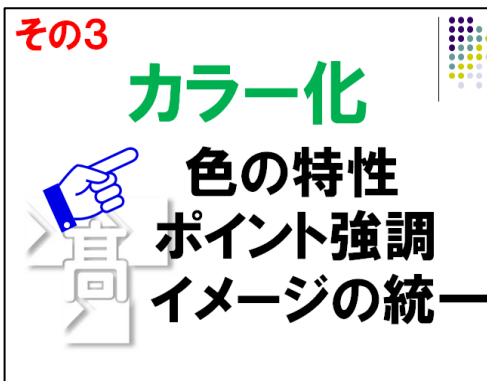
そこで、デザイン上、適切な色を考える上で大切なポイントの一つである色相に注目する。色相（しきそう）とは赤、黄、緑、青といった色味の違いであり、「赤っぽい色」や「青系の色」のように、人が色というときの色相のことを指している。また、色相環（しきそうかん）の反対側に位置する色を「補色」といい、例えばR（赤）に対するBG（シアン）、Y（黄）に対するB（青）など、それぞれの色がお互いを引き立て合う効果がある。具体的には、青い空に黄色いひまわりが映えるのは、それぞれが補色の関係にあるからである。

授業においては、色相を順序立てて円環にして並べた色相環【図 10】を用いて、色相について説明すると共に、同じ構図の絵に対して、違う色を配色した場合に、どういった印象を受けるか？という実習を行った。例えば【図 10】にあるような図形の組み合わせで木と雪を表現したイラストを題材として、その配色によってどのような印象を受けるかという事を各自に自由にコメントさせた。例えば木→緑、雪→青、背景→水色といった配色をした際には、生徒 A「寒そう」、生徒 B「氷つきそうな極寒」など「寒い」というイメージをその配色から感じた、とコメントした。また、木→緑、雪→白、背景→赤という配色をした際には生徒 D「暖かな印象」や、生徒 E「クリスマス」と元になるイラストは全く同じでありながらも配色によって、先ほどとは全く違ったイメージをコメントしていた。そのことから、視覚から得た色の情報は我々の脳に、このような様々な印象を与えるという事を認識させた。それと共に、単色のイメージや赤・緑・白という色の組み合わせから赤→危険、赤・緑・白→「クリスマス」というように広く一般的に認知されたカラーイメージが色を通じて、我々一人ひとりの印象に影響を与える、という点を説明した。

以上の内容から、「カラー化」【図 11】のキーワードを説明し、効果的な色の使用方法について理解させた。



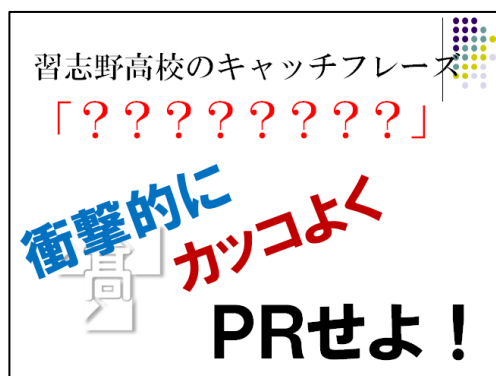
【図 1 0】



【図 1 1】

ここまでの説明をふまえて、その応用として実践例題に各自で取り組ませた。例題の内容は「学校 PR 用の視覚教材の作成」であり、以前までに指導した PowerPoint の操作方法や技術を活かしてより効果的な視覚教材を作るよう指示した。【図 1 2】のように具体的な指示を行い、教員側があらかじめ用意したホームページ等で利用している学校関係の写真を一枚のスライドに多数貼ったシート【図 1 3】を実践例題として校内 LAN 上の『生徒用配布フォルダ』から各自で取り出した。

その課題を自身の技術と知識、そして、さきほど学んだ視覚教材作成上の 3 つのポイントをふまえて、各自で発表作品を作成した。PowerPoint の操作方法については以前の授業で学んでおり、その作成方法とアイデアをいかに結びつけるかが、制作上のポイントになる。作品を完成させたものは校内 LAN 上の『生徒用提出フォルダ』に各作成者のクラス・番号・名前のファイル名で保存させた。



【図 1 2】



【図 1 3】

イ．実践その 2 ～対話と議論の基礎訓練 「問答ゲーム」について～

プレゼンテーションの説明技術の訓練として、「問答法」を授業内に実施した。「問答法」とは、前述の三森氏が提唱する言語技術指導プログラムの理論と実践を取り入れたものである。三森氏は著書の中で、以下の目的で「問答ゲーム」を実施すると著している。

- ① 日本の特性である日常会話の中で欠如しがちな主語（特に一人称）を意識して使わせることによって、自分の意見に責任をもつことを自覚させ、将来の英語学習への移行を速やかにさせる。
- ② 結論を先行させ、その後の根拠を提示する型の定着を図ることにより、自分の考えを論理的に提示したり、伝達したりできるようにするとともに、説明文・小論文・論文などの記述のための基礎力の育成を図る。
- ③ 根拠にとって自分の考えを支えることを意識させ、相手の言葉の不足や矛盾を聞き分け、明確な相互理解を図る。
- ④ 単語だけを独立させても話が通じてしまう日本語の弊害として児童の言葉の省略が進んでいる。整った文章で話す訓練をすることにやって、日本式のコミュニケーションの問題点（単語だけの会話の習慣・察し合い重視・推測による会話・根拠の未提示）を修正する。

問答ゲームのルール

問答ゲームは答え方（総論・各論・結論の型）を意識して、質問役の生徒の問いに回答役の生徒が答える方法である。

- | | |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> ① 主語・目的語を入れる。
総論（結論）を先に述べる。 ② 各論（理由・根拠）を述べる。 ③ 結論（各論のまとめの言葉）を入れる。 | <p>例 「私は〇〇を
提案（お勧め）します。」
「それは〇〇だからです。
理由は2つあります。
1つ目は〇〇です。
2つ目は〇〇です。」
「だから、私は〇〇を
提案（お勧め）します。」</p> |
|---|---|

質問例題 「サッカー部か野球部に入部するように勧誘してください。」
「リンゴかバナナを食べるように勧めてください。」
「一軒家かマンションを購入するように売り込んでください。」等

【図14】のように生徒同士が向かい合い、相互に質問と回答役を順番に行う。これを授業開始前に5分～10分で簡単に実施した。

問答ゲームの評価の観点

- ① 主語・目的語が入っているかどうか。
- ② 総論（結論）を先に述べているか。
- ③ 主語述語が整った文章になっているか。
- ④ 理由・根拠に説得力があるかどうか。
- ⑤ 総論・各論・結論の構成が意識できているか。
- ⑥ 応用として、ナンバリングが利用できているか。



【図14】

実施後の生徒の状況変容

生徒は初め、照れもあり、なかなか質問に答えられず、答えも結論程度の対応しか出来ず、なおかつ相手の事を見ての対話が十分でなかった。しかしながら、回を重ねていくごとに、慣れも出て、徐々に質問に対する返答に変化が出てきた。「私は」という主語に始まり、結論となる意思表示を先に述べ、簡単な理由・根拠もつけられるようになった。さらに慣れてきた生徒は理由・根拠も二つ、三つと「ナンバリング」を利用して答えられるようになった。話すフォームを変に意識せず、「型」に従うことで、話す内容に意識が行くようになり、最初に比べれば、見違えるような応答が出来るようになった。短い時間でも継続的に実践する事が論理的に話す力の養成につながると実感する事が出来たのは収穫だった。

ウ．評価方法について

今回、私が研究授業を進めるうえでこだわったポイントの一つが評価方法である。従来のように提出された作品を指導者側の主観で一方向的に評価するのだけではなく、作品を作った生徒自らが他者の作品を評価する「相互評価」を今回の授業では取り入れたかった。その狙いはクリティカルシンキング（論理的、分析的、批判的に考察する能力）の獲得、ひいては言語活動の充実につながる重要なステップになると考えたからである。つまり、他者の作品に対して自分なりの見解を述べ、評価するという行為には、当然、論理的な思考に基づき、理由説明が求められ、無責任になんとなく答えるという事が難しい。

そこで今回の研究授業においても、他者の作品を評価し、「なぜそのように評価をしたか？」という理由を生徒に問うような評価方法を取り入れたかった。もちろん、従来のように所定の用紙に手書きで各自が個人的に評価したものをベースに意見交換をする、という方法も考えられる。例えば、PowerPoint の自動再生機能を用いて、各自のパソコン上に作品を表示した環境で、生徒自身が移動して評価していく、という方法も有効であると考えられる。

しかし、今回、私が挑戦したのは校内 LAN とフリーソフトを活用した「即時評価システム」である。紙ベースでの評価のデメリットとして、個人個人の評価基準はある程度その場で知る事が出来るが、全体の意見集約には後日、手作業での集計によって確認するしか方法がない。そのため、実践→修正のためのフィードバックが行い難く、時間がかかりすぎる。そこで今回、本校の校内 LAN をベースに、その環境上で動作する事が可能なフリーソフトを利用したリアルタイムでの評価を行うシステムに挑んだ。

本校では生徒の情報教育において、パソコンをはじめとした情報機器を活用していく上で、多くの用途での利用を可能にするために校内 LAN が整備されている。ファイルはパスワードで管理され、授業で行った作業結果等はサーバ上に保管される。同じくそのサーバ上に共有フォルダとして『生徒配付用フォルダ』と『生徒提出用フォルダ』が設置されている。通常は授業で使用する教材等を『生徒配付用フォルダ』から生徒が読み込んで利用し、その加工したものを提出する際には『生徒提出用フォルダ』に提出させるというシステムになっている。

今回の研究授業では、この校内 LAN 上で動作する Excel VBA を利用した、イントラネット (LAN) 用のアンケート作成・集計ソフトである『Questionnaire_Create』というフリーソフトを利用した。このソフトの特長はアンケートフォームの作成から集計ファイルの作成まで自分の利用用途に応じて簡単・便利に作成・実行が出来るという点である。

簡単にその使用方法を解説すると、アンケート用紙となる各個人入力ページ【図16】に各自が入力することで、その結果の集計場所が提出フォルダ上に保存され、そのファイルは①個人の評価およびコメント表【図17】、そして②質問毎の評価分布表【図18】の2つの項目がここで確認することが出来る。ほぼリアルタイムでその結果を確認できるため生徒へのフィードバックを迅速にかつ、的確におこなうことが可能となった。

生徒の入力終了がブッキングした際には多少時間がかかる場面があったが、それ以外は概ね良好に入力・集計が行うことができた。その場で集計された点数やコメントを元に、生徒同士、生徒と指導者間での意見交換が行うことができたのは大変有意義であった。

プレゼンリアルタイム集計表

Q1. お名前は？

Q2. 色の使い方

Q3. フレーズ(キャッチコピー)

Q4. 図(写真)

Q5. インパクト

Q6. 独自性(オリジナリティ)

Q7. コメントを記入して下さい

各個人入力ページ 【図16】

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	ID	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Date
2	1 A君		2	5	2	1	3	2012/
3	2 B君		2	5	2	3	1	2012/
4	3 Cさん		1	2	1	2	3	2012/
5	4 Dさん		3	5	2	3	4	2012/
6	5 Eさん		5	5	5	3	4	2012/
7	6 F君		4	3	3	5	4	2012/
8	7 Gさん		3	5	4	4	5	2012/
9	8 H君		3	4	3	4	4	2012/
10	9 I君		1	1	1	1	1	2012/
11	10 Jさん		3	3	3	3	3	2012/
12	11 K君		3	5	4	5	4	2012/
13	12 Lさん		4	5	5	4	4	2012/
14	13 Mさん		3	3	3	3	3	2012/
15	14 Oさん		3	4	3	3	5	2012/
16	15 P君		4	5	4	3	3	2012/
17	16 Qさん		4	4	2	5	4	2012/
18	17 Rさん		5	5	5	3	4	2012/
19	18 S君		3	4	3	3	4	2012/
20	19 Tさん		2	3	3	2	2	2012/
21	20 Uさん		5	2	2	3	3	2012/

個人の評価およびコメント表【図17】

	A	B	C	D	E
1	QT	プレゼンリアルタイム集計表	Count	Percent	Graph
2	QT	Total of Answers	20		
3	Q1	お名前は？			
4	TS	Aさん			
5	Q2	色の使い方			
6	C	5	3	15.0%	■■■■
7	C	4	4	20.0%	■■■■■
8	C	3	8	40.0%	■■■■■■■
9	C	2	3	15.0%	■■■■
10	C	1	2	10.0%	■■■
11	Q3	フレーズ(キャッチコピー)			
12	C	5	9	45.0%	■■■■■■■
13	C	4	4	20.0%	■■■■■
14	C	3	4	20.0%	■■■■■
15	C	2	2	10.0%	■■■
16	C	1	1	5.0%	■■
17	Q4	図(写真)			
18	C	5	3	15.0%	■■■■
19	C	4	3	15.0%	■■■■
20	C	3	7	35.0%	■■■■■■■
21	C	2	5	25.0%	■■■■■■■
22	C	1	2	10.0%	■■■
23	Q5	インパクト			
24	C	5	3	15.0%	■■■■
25	C	4	3	15.0%	■■■■
26	C	3	10	50.0%	■■■■■■■■■
27	C	2	2	10.0%	■■■

質問毎の評価分布表【図18】

5 研究のまとめ（成果・課題）

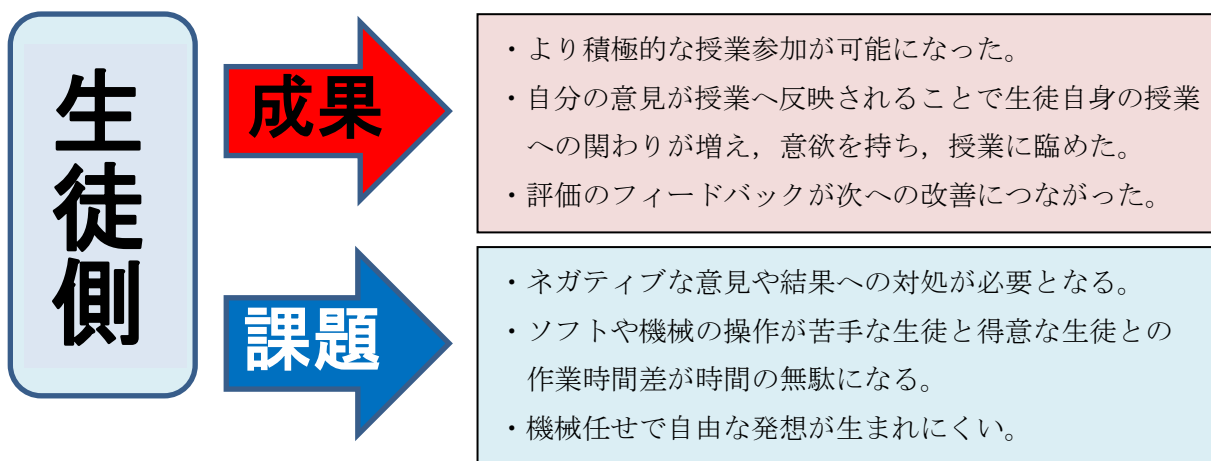
指導者側

成果

課題

- ・パソコンの前に固定されることなく、生徒との関わりを増やすことが出来た。
- ・一方通行な授業ではなく、指導者→生徒、生徒→生徒と活発な意見や関わりが数多く見られた。

- ・教材研究に多大な時間がかかる。段取りの徹底が難しい。
- ・ハードの面で必ずしも、どの高校においても完備されているとは限らない。



6 おわりに

ネット授業なるものが某予備校を中心に教育に用いられている。そのメリットも大いに認めるところであるが、やはり、教育の本質は実際にそこで教え、教えられる関係を前提としたライブ感にあると考える。例えば、「見せる視覚教材」を作成する上でポイントとなる「フレーズ化」・「カラー化」・「図解化」の3点について具体的な事例を用いて説明した。その際、ややもするとパソコンの画面操作や、資料上の字面ばかりを追って、説明に終始しがちになる。

そこで、解説にあたり、最低限のキーワード以外は画面上に表示せず、説明内容については可能な限り、頭にインプットする事で、生徒に向きあう中で指導することを心掛けた。その結果、生徒に対する発問や机間指導の時間が増える事により、教師と生徒のやりとりや関わりが必然的に増加し、より熱のこもった授業展開につながった。また、補助ツールの工夫も有効であった。例えば首からかけるワイヤレスマイクや、両手をフリーな状況に出来るワイヤレスプレゼンターの利用で、やはり前述したような「教師が動かない授業」を極力避ける事が出来た。

日進月歩で進む医療や科学の分野においては10年前の知識や方法は現代では過去のものとなり、現代においてはもはや様変わりをし、現実的に通用しない点がある。しかしながら、教育の分野においては旧態依然とした教師対生徒の一斉授業の形が過去と変わらず実践されている。もちろん、その有用性は認めながらも、これからの教育を考える上では、新たな枠組みでの授業、教育方法に挑戦していく事も大切であると考えます。

最後に、本研究に際し、指導課指導主事 常世田信幸先生、前本校校長 越川均先生、本校校長 由利聡先生、前教科指導員 宮内輝久先生、教科指導員 西川徳郎先生をはじめ、教科研究員の先生方より心温まるご指導、ご助言を賜りましたことを深く感謝申し上げます。

参考文献

- 「高等学校学習指導要領解説 商業編 平成22年5月」
「言語技術」が日本のサッカーを変える」 田嶋幸三（光文社新書）
「大学生・社会人のための言語技術トレーニング」 三森ゆりか（大修館書店）
「言語活動の充実に関する指導事例集 高等学校版」（平成24年6月）文部科学省

参考 URL

- 説得力を高める 図解でポン！ http://educonet.jp/open/pages/joho_k/zukai/menu.html
Vector ホームページ <http://www.vector.co.jp/soft/cmt/win95/business/se373343.html>

注 釈 Excel, PowerPoint はマイクロソフト社の登録商標です。

商業科「情報処理」学習指導案

指導者 習志野市立習志野高等学校 教諭 小野寺 誠

- 1 実施日時 平成24年11月16日（金曜日）第4時限
- 2 学 級 3年G・H組（商業科） 22名（男子17名，女子5名）
- 3 学級・生徒の実態 明るく活発な生徒が多く，発問に対する受け答えが良く，授業展開が行いやすい。学習意欲が高い生徒が多く，発展的な学習内容にも積極的に取り組む姿勢が見られる。
- 4 教 材 「最新 情報処理」 自主制作教材
- 5 単元指導計画 第5章 プレゼンテーション
 - 1 プレゼンテーション意義と必要性（1時間）
 - 2 プレゼンテーションのツール（1時間）
 - 3 プレゼンテーションの流れ（1時間）
 - 4 ソフトウェアの利用（2時間）
 - 5 資料を併用したプレゼンテーション（2時間）・・・本時1時間**
 - 6 話すことを中心としたプレゼンテーション（3時間）

6 単元の評価計画（評価規準）

関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
自己の考えを適切に相手に伝えることについて関心をもち，話し方や話の構成及びプレゼンテーションソフトウェアの活用について探究しようとしている。	ビジネスの諸活動における役割及び効果的なプレゼンテーションについて思考を深め，基礎的・基本的な知識と技術を基に適切に判断し，導き出した考えを表現している。	プレゼンテーションに関する基礎的・基本的な技術を身に付けるとともに，ビジネスの諸活動におけるプレゼンテーションの意義に関する資料を収集し，情報のもつ意味を読み取り，記録・整理し，まとめている。	自己の考えを適切に相手に伝えるための方法に関する基礎的・基本的な知識を身に付け，ビジネスの諸活動におけるプレゼンテーションの役割について理解している。

- 7 本時の学習目標
 - (1) プレゼンテーションソフトウェアを活用して，自己の考えを適切に相手に伝えるための基礎的な知識と技術を理解させる。
 - (2) ソフトウェアを活用して目的に応じた効果的なプレゼンテーションを行うための技法を習得させる。

8 本時の学習展開

段階	学習活動	指導上の留意点	評価	時間
導入	・出席を確認した後、服装指導を行う。 ・導入として、視覚化によるプレゼンテーション効果の必要性について導入として、話をする。	・パソコンを起動させておく。 ・教師による説明が多くなりがちなので、質問や意見を生徒に度々行う事で注意をそらさないようにする。	・視覚化のポイントであるフレーズ化・図解化・カラー化の効果について事例を通じて、理解できているか。 【関心・意欲・態度】	5分
展開	・資料を併用したプレゼンテーションを効果的なものにするポイントについて生徒に答えさせる。(プリントへの記入・発言) ・効果的なポイントとなるフレーズ化・図解化・カラー化の3点について例題を交えて説明する。 ・出題された例題を各自で作成し、その作品について評価ソフトを利用して、相互評価する。時間があれば、生徒に評価の理由や、作成意図を答えさせる。	・生徒の発言が全体に聞こえるように配慮する。 ・生徒の発言をうながす適切な質問をこころがける。 ・画面に書かれたキーワードだけでなく、自分で気がついた点等も記入するよう生徒に言葉かけをする。 ・例題の指示を明確に行い、スムーズに作業に入れるように気を配る。 ・ソフトの不具合に注意し、問題があった際には即座に対応する。 ・評価発表の際は前面のモニターに注目させる。	・視覚化のポイントで理解した知識を応用し、発言できるか。 【思考・判断・表現】 ・説明に集中しているか。 【関心・意欲・態度】 ・効果の要点が理解できているかどうか。 【知識・理解】 【関心・意欲・態度】 ・プレゼンテーションソフトや集計ソフトを操作して、作品の制作や評価を適切に行えているかどうか。 【技能】 【知識・理解】 【思考・判断・表現】	15分 25分
まとめ	・プリントにまとめを記入し、提出する。	・授業で疑問に思った事や、意見、感想を自由に記入することを指示する。	・本時の内容についてしっかりと理解できたか。 【知識・理解】 【思考・判断・表現】	5分