

プレゼンテーション指導に関する一考察

みな よし あつ のぶ
皆 吉 淳 延

〈要 旨〉

本研究は、学生のプレゼンテーション能力を向上させることを目的とする。

昔話の範読及び、当時の文化を理解するために使用する小道具から、プレゼンテーションに生かすヒントを得る。短歌の発表を通して、非言語の役割を確認する。以上の学習を経て、プレゼンテーション本番に到る。

プレゼンテーションでは「本紹介」を行う。後期15回の授業のうち3回を発表にあてる。毎回発表後、質疑応答の時間を設けディスカッションする。

順を追って学習することで、①前期よりもよいプレゼンテーションができるようになるか、②「声が小さい、原稿の棒読み、非言語表現をもっと上手に使う」といった前期の課題を解決できるか、③発表者の発表内容に興味を持てたかについて検証する。

対象とした学生は、田園調布学園大学人間福祉学部社会福祉学科介護福祉専攻1年生「日本語表現法Ⅰ」通年受講者17名(受講生は18名だが、1名体調不良による長期欠席のため、17名とする)である。

〈キーワード〉

プレゼンテーション、アクティブ・ラーニング、桃次郎、短歌、ブックパフォーマー

I. はじめに

1. 大学教育におけるプレゼンテーションの必要性

(1) 現代社会で要求されるコミュニケーション能力

日本経済団体連合会は、新卒採用に関するアンケート調査を実施した。経団連タイムス¹⁾に詳細が掲載されている。「経団連は9月29日、『新卒採用(2014年4月入社対象)に関するアンケート調査』の集計結果を公表した。同調査は、大卒等新卒者の採用選考活動の総括を目的として、7月に会員企業を対象に実施、660社から回答を得た(回答率50.4%)」

複数あるアンケート項目の中で、「企業が採用選考にあたって重視した要素を25項目から五つ

回答する設問では、『コミュニケーション能力』が11年連続で第1位となった」数値を見ると「コミュニケーション能力が82.8%」で、2位の「主体性61.1%」に大きく差を付けた結果となった。

人前で発表するプレゼンテーションには、コミュニケーション能力が要求される。なぜなら、独善的な発表では、聞き手の心に発表者の思いを届けることができないからである。論理的にわかりやすく話す力も求められる。プレゼンテーション能力を身に付けることは、大学の授業ばかりでなく、社会人となってからも役立つのである。

(2) 大学教育の質的転換—アクティブ・ラーニング—

教員による一方通行的な講義が見直され、学生が主体的に取り組めるアクティブ・ラーニングが注目されている。

平成24年8月28日の中央教育審議会答申の用語集²⁾に、「教員による一方向的な講義形式の教育とは異なり、学修者の能動的な学修への参加を取り入れた教授・学習方法の総称。学修者が能動的に学修することによって、認知的・倫理的・社会的能力、教養、知識、経験を含めた汎用的能力の育成を図る。発見学習、問題解決学習、体験学習、調査学習等が含まれるが、教室内でのグループ・ディスカッション、ディベート、グループ・ワーク等も有効なアクティブ・ラーニングの方法である」と説明されている。

平成24年8月28日の中央教育審議会答申³⁾に、「生涯にわたって学び続ける力、主体的に考える力を持った人材は、学生からみて受動的な教育の場では育成することができない。従来のような知識の伝達・注入を中心とした授業から、教員と学生が意思疎通を図りつつ、一緒になって切磋琢磨し、相互に刺激を与えながら知的に成長する場を創り、学生が主体的に問題を発見し解を見いだしていく能動的学修(アクティブ・ラーニング)への転換が必要である」と述べられている。

プレゼンテーションを取り入れた授業は、まさにアクティブ・ラーニングである。テーマを選び、構成の仕方を学び、論理的に話す力を身に付け、聞き手に伝わるように発表する。発表後の質疑応答では、疑問点などについてクラス全員でディスカッションをする。聞き手は、発表内容を正確に理解していないとよい質問ができない。プレゼンテーションの実践は、発表者と聞き手が共に学ぶことができる双方向型授業である。

2. 企業の大学への期待

(1) 企業が求める学生像の変化

企業が求める学生像も変化している。上記した答申⁴⁾に、「かつての高度成長期には、『企業は大学教育に多くを期待しておらず、入社後の社内教育と実務上の経験や実践で人材を伸ばせばよい』、『昔から大学生は勉強しておらず、それでも卒業後社会で十分に活躍してきた』という認識が比較的広く存在していた。今日、多くの企業等が、大学に対して、入学者選抜によるふるい分け機能ではなく、教育の丁寧な過程を通してどのような能力を育成し、『何を身に付け、何ができる

ようになったか』を問うようになっている」と述べられている。

大学教育の在り方に企業が注目している。高度な学問を身に付け、それを社会にどのように生かしていくかが問われている。卒業後、社会人として企業で活躍できる人材育成の土台作りを大学に求めていることが伺える。

採用試験の二次審査などで、プレゼンテーションを課す企業もある。自分の企画を決まった時間内で、要点を整理して、聞き手にわかりやすく説明するプレゼンテーション能力は、社会人にとって必要不可欠である。

Ⅱ. 研究目的

1. プレゼンテーション能力の向上

(1) 聞き手に伝わるプレゼンテーション

本研究は、学生のプレゼンテーション能力を向上させることを目的とする。

対象学生 田園調布学園大学人間福祉学部社会福祉学科介護福祉専攻1年生17名(受講生は18名だが、体調不良による長期欠席者が1名いたため、17名となった)。

科目名「日本語表現法I」

後期15講の中でプレゼンテーションについて検証する。

学生は前期に一度プレゼンテーションを経験している。その際、複数の改善すべき課題が見つかった。本授業を通して、課題を解決できるようにする。

前期は発表者が発表を終えると、聞き手は採点プリントに評価を記入して、コメントを書く作業をした。後期は発表後にディスカッションを取り入れた。

Ⅲ. 研究方法と結果分析

1. 学習の流れ

(1) プレゼンテーションへのプロセス

昔話の範読及び、当時の文化を理解するために使用する小道具から、ヒントを得る。短歌の発表を通して、非言語の役割を確認する。以上の学習を経て、プレゼンテーション本番に到る。

プレゼンテーションでは「本紹介」を行う。後期15回の授業のうち3回を発表にあてる。毎回発表後、質疑応答の時間を設けディスカッションする。

順を追って学習することで、①前期よりもよいプレゼンテーションができるようになるか、②「声が小さい、原稿の棒読み、非言語表現をもっと上手に使う」⁵⁾といった前期の課題を解決できるか、③

発表者の発表内容に興味を持てたかにつて検証する。

2. 昔話の範読と小道具

(1) 「桃次郎」⁶⁾を読む

前期の授業では、プレゼンテーションの説明をする際に、筆者が手本を示した。日本語表現法共通教材を使用して、「つきゅう(追求・追究・追及)」という漢字の使い分けについて、学生の前で発表した。

学生は前期にプレゼンテーションを経験している。したがって、後期は手本を示すのではなく、ヒントを与えることにした。昔話の範読を通して、聞き手の心をとらえる声の出し方、小道具を使い、聞き手の興味を高める方法などについて指導した。

今回学生が実施するプレゼンテーションは、「本紹介」である。学生にヒントを与えるため、「桃次郎」を選定して、範読した。

「昔話で桃といえば、桃次郎です」と伝え、「桃太郎じゃないの」と驚いた様子であった。学生は、桃太郎は知っているが、弟の桃次郎を知らなかった。しかし、桃太郎を知っているのに、桃次郎にたいへん興味を示した。

プレゼンテーションでも、導入段階が大切である。聞き手を驚かせ、興味を引きつけるのである。こうしたヒントをプレゼンテーション本番で活用してもらいたいと考えた。

テキストとして「桃次郎」(印刷物)を配付した。「桃次郎」は「桃太郎」の後日談である。

「桃次郎」の範読をした。「桃次郎」は明治時代の作品なので、現在とは違う漢字や読み方で書かれている箇所がある。例えば、「阿父^{おとつ}さん・阿母^{おつか}さん・見度^{みた}い」などである。全ての漢字に振り仮名が付いているので、容易に読むことができる。文字の表記の違いを知ることで当時の文化を実感できる。

セリフを範読するときは、登場人物の心情を想像して、口調に変化をつけた。学生は文字を目で追いながら、集中して聞いていた。

桃太郎同様に桃次郎も鬼退治をする。桃太郎は宝物を取ってきたが、桃次郎は食べると若返り、元気が百倍になるという桃を取ってきた。すなわち、寿命を取ってきたのである。鬼の宝物といえば打出小槌が有名であるが、その他にも、身に着けると姿を隠すことができる隠れ蓑や隠れ笠がある。例えば、江戸時代の作品『再板桃太郎昔語』⁷⁾には打出小槌、隠れ蓑、隠れ笠が登場する。学生の興味をさらに高めるため、小道具を活用した。鬼の宝物について、打出小槌(打出小槌をイメージして作ったもの)、蓑を着た鬼の人形と蓑笠(本物の蓑ではなく蓑に似せて作ったもの)を見せて説明した。

当初は予定していなかったが、学生の興味が高まっているように見られたので、猿が問題行動を起こして退治されるという『桃太郎後日譚』⁸⁾もあることを紹介した。学生は興味深そうに聞いていた。

「桃次郎」について学習し、どう思ったかアンケートをとった。

「桃次郎」について学習し、どう思いましたか。1～4の中から一つ選んでくださいと尋ね、回答させた。評定結果は、「1.とても興味がわいた」5名、「2.興味がわいた」9名、「3.どちらともいえない」3名、「4.興味がわかなかった」0名であった。

「1.とても興味がわいた」「2.興味がわいた」と答えた学生の割合は約80%であった。

鬼の持ち物(宝物)についてもアンケートをとった。

「鬼の持ち物」について学習し、どう思いましたか。1～4の中から一つ選んでくださいと尋ね、回答させた。評定結果は、「1.とても興味がわいた」3名、「2.興味がわいた」11名、「3.どちらともいえない」3名、「4.興味がわかなかった」0名であった。

「1.とても興味がわいた」「2.興味がわいた」と答えた学生の割合は約80%であった。

アンケートで選んだ選択肢の理由を記述させた。授業アンケートに関しては、敬体・常体どちらで書いてもよいと指示している。学生が書いた理由を示す。内容が伝わりづらいと思われる箇所はカッコで修正を加えた。

「桃次郎」について学生A, Bが、興味がわいたと書いた理由

学生A

「桃太郎に弟がいたなんて知らなかったの、『桃次郎』っていうタイトルだけで興味がわきました。若返るという結末に『へえ〜』と思いました。おもしろかったです!」

学生B

「桃次郎の話は初めて読みました。桃太郎が自分の本当の両親を探すという部分がまず驚きました。知っている桃太郎の話とは全く違っていておもしろかったです。最後の(場面)で桃太郎は鬼から宝をとってきて桃次郎は桃林から寿命をとってきたというオチにおもわず笑いそうになりました。さるが裏さる話も読みたいです」(カッコ内は筆者による修正)

「鬼の持ち物」について学生C, Dが、興味がわいたと書いた理由

学生C

「鬼は金づち(打出小槌)やみのもっていて、それぞれの持ち物にちゃんと意味があるということがわかったので、興味深いなと思いました」(カッコ内は筆者による修正)

学生D

「鬼といえば金棒ですが、それ以外にもあるとは思ってなかったので、興味がわきました」

上記以外にも興味の高さを示す内容が多数あった。アンケート結果及びその理由からも、学生の興味の高さがうかがえた。

導入で「昔話で桃といえば、桃次郎です」と述べ、驚かせて興味を引きつける。現在との文字の表記の違いを知ることで、当時の文化を実感できる。登場人物の心情に合わせ、セリフの言い回しを使い分け、臨場感を演出する。内容と関連した小道具でさらに聞き手の興味を高める。

プレゼンテーションも導入で、聞き手の興味を引きつけ、話の内容や文脈に応じて、口調を変え

る。口頭発表だけでは伝わりにくいときは、資料や小道具を用いて説明する。すなわち、上記した実践はプレゼンテーションを構想するときのヒントとなる。

(2) アンケートから見えてきた課題

約 80%もの学生が、鬼の宝物(打出小槌、隠れ蓑、隠れ笠)に興味を示した。鬼の人形などの小道具を通して文化を理解した。

これ程高い興味を示したので、当時の文化に触れるといった発展的な学習の機会を設ける必要があった。鬼の宝物はどのように描かれていたのかを文献を活用し、リアルに示すべきであった。江戸時代の作品『再板桃太郎昔語』には、桃太郎が家来と共に鬼をやっつけ、鬼たちが宝物の打出小槌、隠れ蓑、隠れ笠を差し出す場面や鬼ヶ島から帰ってきた桃太郎が、打出小槌を振って金を出している場面が描かれている。当時の絵を示しながら説明をすることで、文化に触れさせることができたと考える。今後は『再板桃太郎昔語』の絵(印刷物)の一部を授業に役立てたい。

「桃次郎」「鬼の持ち物」についてのアンケートで選んだ選択肢の理由を記述させた。そのときの文章の書き方に注目した。

先程示した学生が書いた文章には、感嘆符が使用されていた。話し言葉も複数見られた。例えば、学生Aは文末に感嘆符(!)を使用、学生Cは「ちゃんと」と話し言葉を使用している。レポート課題などでは、書き言葉で書くことができる学生も、授業アンケートになると話し言葉が一部入っていることがある。今後、授業アンケートにおいても、感嘆符などは原則使用せず、話し言葉ではなく、書き言葉で書くよう指導していく。

3. 非言語の役割—短歌の朗詠を通して—

(1) ^{みそひともし}三十一文字で思いを伝える

東洋大学主催の「現代学生百人一首」が読売新聞⁹⁾に掲載された。

「東洋大学は 28 回目を迎えた『現代学生百人一首』の入選作品 100 首などを発表した。

『現代学生百人一首』は東洋大創立 100 周年を記念し、1987 年度に始まった。全国の小学生から大学生を対象に、『現代学生のものの見方・生活感覚』を詠んだ短歌を募集しており、今回は 5 万 4850 首の作品が寄せられた。

入選作品には、学校生活や将来の進路に関する歌や、家族や友人への感謝の思いが多かった」と紹介されている。

「東洋大学『現代学生百人一首』批評集」¹⁰⁾に、「短歌とは、文化人や知識人だけが作る難しいものでは決してない。『誰にでも歌が詠める』ということと、そしてその素朴な歌が多くの人々の心を打つということを気づかせた点に、東洋大学『現代学生百人一首』の特長がある」と述べられている。

(2) 短歌を書く・詠む・伝える

「現代学生百人一首」に毎年数多くの作品が寄せられるのは、児童・生徒・学生が内に秘め

た思いを三十一文字^{みそひともじ}に託して、発表したいという願望の表れだと考える。

担当クラスの学生にも、短歌を作り 31 音のリズムで詠む楽しみを知ってもらいたい。また、プレゼンテーションの練習としても短歌の授業は役立つ。短歌を作成して、文字を追うように詠むだけではなかなか相手の共感を得られない。三十一文字^{みそひともじ}という短い言葉で、思いを伝えるには工夫が必要である。その際、非言語が威力を発揮する。

皆吉(2015)¹¹⁾は、「楽しい内容の会話なら笑顔が必要であり、何かを説明するときに身ぶり、手ぶりをまじえたほうが伝わりやすいこともある。声の強弱により印象も変わってくる」と非言語の役割について述べている。すべてのコミュニケーションは言語と非言語で成り立っているのである。学生には、非言語の役割と重要性について前期に説明してある。短歌の詠みに生かすことができているかを確認する。

「東洋大学『現代学生百人一首』批評集」に述べられているように、短歌は「誰にでも詠める」ということも、授業に取り入れた理由の一つである。確かに、和歌の流れをくむ短歌であるため、高度な修辞法を必要とするときもある。しかし、本授業は歌会への出席を目指した練習ではない。プレゼンテーションの練習のための短歌を用いた学習である。したがって、細かい知識は学生から質問が出たときに個別に対応することにした。

兼題(短歌の題)を与えて作る形式でおこなった。兼題は「テーマ詠」にした。工藤他(2014)¹²⁾は、「テーマ詠」について「『探偵』^{たんてい}など。テーマの雰囲気^{ふんいき}に合っていれば、『探偵』という言葉を使っていなくてもよい」と説明している。

短歌の作成の仕方については、兼題から連想できる言葉を次々とノートに書き込み、その中から、自分の歌に入れたい言葉を選別すると作りやすいと指導した。

兼題は、「人間関係(バイト, 大学, 家庭)」「通学」「夢(将来の夢もしくは子どもの頃の夢)」「学食」「社会」である。これらの中から 1 つ以上選び短歌を作成させた。4 つの兼題すべてについて短歌を作成した学生、1 つの兼題に複数の短歌を作成した学生が多かった。17 名すべての学生が、自分の思いを込めて、短歌を作成することができた。

辞書を引しながら言葉を選択している学生や作成した短歌を 31 音に合わせるのに苦勞している学生もいた。短歌には、破調の歌がある。「字余り」「字足らず」などである。どうしても 31 音に合わせることができない学生には、個別に対応し「字余り」「字足らず」なども許容の範囲内であることを伝えた。

作成した短歌を発表させた。言語表現だけでなく非言語表現を使い、聞き手に思いが伝わるよう工夫して発表するよう指示した。表情や口調に注意しながら発表できた学生もいたが、声が小さい、棒読み、恥ずかしそうに早口で詠んでいる学生もいた。そのため、不十分と考えられる箇所は改善するよう助言した。

2 名の学生が作った短歌を示す。

「人間関係」

おはようと あいさつしたい だけなのに 人見知りして スマホをいじる
「通学」

いつもより 早く出たのに 寝すごして 気付いて起きたら 下北沢だ

上記した二首は、日常の思いや出来事を詠んでいる。その他にも、片思いのせつない気持ちを詠んだ歌などユニークな作品が多数あった。

3. プレゼンテーションブックパフォーマーという実践ー

(1) ブックトークとビブリオバトル

人前で本を紹介する実践には、ブックトークやビブリオバトルなどがある。

国語教育指導用語辞典¹³⁾に、ブックトークについての説明がある。「あるテーマを設定し、そのテーマにそって前もって準備しておいた何冊かの本を順序よく紹介すること。例えば、『鬼』というテーマで、小中学生向けに『おにたのぼうし』(あまんきみこ),『ソメコとおに』(齋藤隆介^{さいとうりゅうすけ}),『だいくとおにろく』(松井直^{まついただし})などを、あらすじを話したり、本文の一部を読み上げたりしながら紹介していく。ブックトークは、実際に教師が試してみることが大事だが、ボランティアの方をお願いしたり、小学校高学年生や中学生では、児童・生徒自身が、級友に向かって行うこともできる」と述べられている。

ブックトークは、学校での読書指導及び図書館における図書利用の促進に貢献し続けている。

「ビブリオバトル」は2007年に考案された本の紹介ゲームである。考案者である谷口(2013)¹⁴⁾は、公式ルールを「1 発表参加者が読んで面白いと思った本を持って集まる。2 順番に一人5分間で本を紹介する。3 それぞれの発表の後に参加者全員でその発表に関するディスカッションを2～3分行う。4 全ての発表が終了した後に『どの本が一番読みたくなったか?』を基準とした投票を参加者全員一票で行い、最多票を集めたものを『チャンプ本』とする」と規定している。

ビブリオバトルは、考案されてから10年にも満たないが、学校及び図書館など多くの場所で開催されている。

(2) ブックパフォーマーになろう

プレゼンテーション能力向上のため、「ブックパフォーマー」という実践を考案した。路上や街頭でおこなう大道芸を「路上パフォーマンス」「ストリートパフォーマンス」と呼ぶことがある。人気がある大道芸人は、芸が一流なだけではない。客を楽しませるトークも一流である場合が多い。いつの間にか客との間に双方向のコミュニケーションが成り立っている。

プレゼンテーションも同様である。授業では、「本紹介」を実施する。自分が選んだ本が聞き手に受け入れられるよう、工夫が必要である。発表の構成を書いた原稿、聞き手の興味を引く話術、話す内容によって使い分ける声や表情、小道具の用意など演出力が鍵となる。

ブックパフォーマーとは、「本を使って演じる人」という意味で命名した。

ブックトークは、テーマを設定し、そのテーマに沿って何冊かの本を紹介する。しかし、ブックパフォーマーが紹介する本は一冊である。この点においてもブックトークとは異なる。

ブックパフォーマー実践では、発表したい本を決める。導入、展開、まとめといった構成で、論理的に話せるよう下書き原稿を作る。発表は、口頭のみでもよいが、資料、ポスター、人形、板書などを使用してもよい。笑顔、悲しい表情、身ぶり、手ぶり、声の大きさ、スピード、口調の使い分けなど、非言語コミュニケーションも活用する。リハーサルを徹底しておこなう。発表時間は5分、質疑応答は3分とする。発表は学籍番号順に進める。発表後、次の発表者は必ず一度質問する。例えば、学籍番号1番の学生が発表終了後、学籍番号2番の学生が質問する。そして、発表者(学籍番号1番の学生)が答える。その後、クラス全員での質疑応答に入る。質問する学生は挙手をする。発表者が指名する。名前がわからないときは「前から二列目の女子学生」「一番後ろの男子学生」などと呼び、指名する。

発表原稿とは別に、選んだ本の作者について文献調査して200字程度でまとめる。作者について調べることで、新たな視点が生まれ、発表するうえでのヒントが得られるのではないかと考えた。ただし、作者について発表で紹介するかしないかは、発表者が決める。

すべての発表及び質疑応答終了後、最優秀ブックパフォーマーを投票で決める。最優秀ブックパフォーマーを決める基準は、「態度(姿勢・視線)」「声の大きさ・スピード」「聴衆に話す表現として適切か」「わかりやすい表現となっているか」「工夫して興味ある内容になっているか」とした。発表を聞いている学生が評価をする。

谷口(2013)¹⁵⁾は、ビブリオバトルの発表時間について「5分が過ぎた時点でタイムアップとし発表を終了する」と説明している。発表は、「原則レジュメやプレゼン資料の配布等はせず、できるだけライブ感を持って発表する」¹⁶⁾と述べている。さらに、「手元のレジュメも準備しないのが基本」¹⁷⁾と考え、原稿の準備に否定的である。ビブリオバトル普及委員会(2013)¹⁸⁾も、発表するときに「手元にあるのは紹介する本だけ」と説明している。

ブックパフォーマー実践でも、発表時間は5分である。しかし、延長しても打ち切らないことにしている。発表者に時間オーバーの意味を自覚させるためである。例えば、発表が2分オーバーしてしまったときの聞き手の様子を知ることができる。聞き手が飽きてしまえば、その後の質問に影響が出る。質問が出なかったり、発表内容とあまり関係のない質問を受けることになったりする。失敗を経験して、次の発表の成功を目指すのである。

プレゼンテーションの構成を知るうえでも、最後まで発表を聞く必要がある。時間オーバーとなっても導入、展開、まとめといった構成ができているかを確認するためである。

また、今回は発表を5分に設定したが参加人数によって4分になるなど、必ず5分でなければならないという決まりもない。

原稿を手元に置くことも許可している。原稿を準備することは、原稿を棒読みすることではない。発表中、論理矛盾が生じたとき、軌道修正するために活用するのである。人前での発表経験が

不足していると、失敗したときにすぐに修正できず、パニックになったり、沈黙したりしてしまう可能性がある。原稿を用意することでパニックや沈黙は解消される。手元には資料やポスター、小道具としての人形なども用意して構わない。こうした点からもビブリオバトルとは考え方が異なる。

谷口(2013)¹⁹⁾は、「ルールを変更してしまうと、そのゲーム自体がビブリオバトルではなくなってしまうので注意が必要だ」と述べている。すなわち、公式ルールを満たしていないものは、部分的に共通していても、ビブリオバトルではないとの見解を示している。

ブックパフォーマーは、さまざまな演出を含めたプレゼンテーション技術を磨くことで、聞き手の興味を引きつけるのである。

(3) ブックパフォーマーとしてのプレゼンテーション

発表する本は、写真集以外なら何でもよいとした。マンガや絵本も許可した。当日長期欠席者以外に1名欠席したため、16名で実施した。

導入では、登場人物の紹介や作者の紹介を中心に発表した学生が多かった。展開では、印象的な場面を中心に発表した学生や全体のあらすじを簡潔にまとめて発表した学生が多かった。まとめでは、本から受けた影響について感想を述べる、作中の登場人物のものまねをする、印象に残った主人公のセリフ(作品のキーワードとなるセリフ)を伝えるなど工夫が見られた。

資料・小道具などを使用して発表した学生は、16人中11人であった。使用しなかった学生5人中2人は、発表後の感想で、後悔の気持ちを述べている。

学生の感想文の一部を示す。

「私はアイテムを本しか用意が間に合わず、失敗してしまった。発表をきいていて、やはり、聞くだけではなく、見たりしながらきくと、その本のイメージがしやすくなると思った」

この学生は他の学生の発表から、資料や小道具の大切さを学習したのである。

聞き手全体に視線を向け、導入→展開→まとめと順を追って論理的に発表できた学生が前期よりも増えた。途中で論理矛盾を起こしてしまった学生がいた。しかし、原稿に目を向けることで軌道修正することができた。

声の大きさ、スピード、文脈に応じた表情の変化、身ぶり、手ぶりなどに注意しながら発表している学生が多かった。前期よりも非言語を上手に使えるようになった。

原稿の棒読みはいなかった。本と原稿のみで発表した学生も、声や表情を変化させ、工夫していた。多少緊張している学生もいたが、堂々とした態度で、クラス全体に聞こえる声で発表していた。

もう少し改善が必要な発表もあった。導入→展開→まとめと順を追って論理的に発表できていた。しかし、登場人物に焦点を当てた発表になってしまったので、本の内容を伝えることができなかった学生がいた。発表で取り上げた場面への思い入れが強すぎて、全体のストーリー説明ができていなかった。そのため、本の内容がうまく伝わらなかった者もいた。時間配分ができていない

学生もいた。

聞き手が発表者の発表内容に興味を持てたかについては、アンケートをとった。

「他の学生の発表を聞いてどう思いましたか。A～Dの中から一つ選んで○をつけてください」と尋ね、回答させた。評定結果は、「A.とても興味がわいた」11名、「B.興味がわいた」5名、「C.どちらともいえない」0名、「D.興味がわかなかった」0名であった。

「A.とても興味がわいた」「B.興味がわいた」と答えた学生の割合は100%であった。しかも、「とても興味がわいた」と答えた学生が多かった。発表者の発表内容に興味を持てたことがうかがえた。

発表後、質疑応答の時間を設け、3分間のディスカッションを実施した。質疑応答で失敗してしまった学生が複数いた。例えば、聞き手から「作品に登場するキャラクターで一番興味を持った人を教えてください」と質問が出たときがあった。発表者は、キャラクターの名前を答えただけだった。「なぜ、他のキャラクターよりも好きなのか」といった理由を述べずに質疑応答が終わり、次の質問を受ける形になってしまった。明確かつ丁寧に理由を述べた学生もいたが、理由を述べない学生もいた。こうした結果になったのは、質疑応答の練習をしなかったことが原因である。質疑応答の仕方を口頭で説明するだけでなく、実践練習の時間も必要であったと考える。

2名の学生の発表について考察する。

一人目の学生が紹介した本は、求龍堂から出版されているアレックス・シアラー著、金原瑞人翻訳の『青空のむこう』である。

導入で、作者と登場人物の紹介をした。主人公をはじめとした登場人物を画用紙にまとめるなど工夫がみられた。展開では、簡潔にまとめたあらすじと重要箇所の内容説明をした。まとめでは、作品から学んだことについて、感想を述べた。声も聞き取りやすく、ゆっくりと話していた。

質疑応答では、好きなキャラクターを尋ねられ、主人公の名前を述べた後、その理由についても明確に答えていた。その他の質問にも、ただ答えるのではなく、理由を述べたり、丁寧な説明をしたりしていた。

上記したアンケートの他、発表で工夫したところや感想を自由に記述させた。

工夫したところについて、学生が書いた文章を示す。

「声だけだと話の内容に興味をもてなかったり理解しづらいと思ったので、本の物語の主人公や登場人物の紹介をまとめた紙を用意したところです。また、席の遠い人にも声が届くように、声の大きさも意識しました。緊張すると読むスピードが速くなってしまうので、落ち着いて発表をすることを心がけました」と述べている。

学生は、聞き手を意識して、発表の準備をしている。聞き手に興味を持ってもらい、わかりやすく説明するために画用紙を用意した。また、席の遠い人にも声が届くよう配慮している。自分の発表をクラス全体に届けようとする意志がうかがえた。緊張すると原稿を読むスピードが速くなるという自らの弱点も自覚している。落ち着いて発表するよう心がけることで、弱点を克服できた。原稿を読

んでいるときも、棒読みではなく、クラス全体に視線を送りながら、ゆっくり丁寧に読んでいた。したがって、発表内容がよく理解できた。

二人目の学生が紹介した本は、双葉社から出版されている臼井儀人著の『クレヨンしんちゃん④』である。

導入で、BGMを流し、「これからクレヨンしんちゃんのマンガについて話したいと思います、『イエーイ』」と笑顔で述べ、聞き手を引きつけた。紹介するのは41巻であることを伝え、中扉を読み上げた。しかし、内容には触れなかった。展開では、登場人物が書かれた絵を見せながら、一人ひとりの性格を中心に紹介した。本の中に載っているクイズを一問使い、聞き手に問いかけるなど工夫がみられた。まとめでは、お面を被り、登場人物のものまねをして発表を終えた。

BGMを流す、クイズを出し聞き手を巻き込む形式で発表、ものまねで終わるなどパフォーマンス力はすばらしかった。聞き手も楽しそうに聞いていた。しかし、なぜ41巻を選択したのかが不明瞭であった。登場人物の紹介なら41巻でなくてもできたはずである。また、中扉を読み上げただけで、「〇〇の編」についての説明がされていなかった。

内容説明をしていなかったため、質疑応答では、登場人物のものまねのリクエストやクレヨンしんちゃんの映画を観たことがあるかなど本の内容とは別の質問が複数出た。

学生の発表後の感想文には反省点が述べられていた。

「主にクレヨンしんちゃんのキャラクターとクイズとモノマネだけで終わってしまったので、もう少しマンガの内容を話せば良かったなと思いました。そこが私の反省点です」

発表と質疑応答を通して改善すべきところが明らかになった。次の発表に生かすことができるであろう。

IV. まとめ

1. 総合考察

(1) プレゼンテーションの成果

昔話「桃次郎」を選定して範読した。桃太郎に弟の桃次郎がいるという想定外の話で興味を引きつけ、範読でセリフの言い回しを工夫し、鬼の宝物について説明するときには小道具を使用した。

上記の学習について「とても興味がわいた」「興味がわいた」と答えた学生の割合が約80%であった。プレゼンテーションのヒントを与えるため、工夫次第で聞き手の興味が高まることを学生に実感してもらった。

短歌の発表を通して、非言語の役割を確認した。兼題は、「人間関係(バイト、大学、家庭)」 「通学」「夢(将来の夢もしくは子どもの頃の夢)」「学食」「社会」とした。これらの中から1つ以上選び作成させた。すべての学生が、自分の思いを込めて、作歌することができた。

非言語表現を使い、聞き手に思いが伝わるよう工夫して発表するよう指示した。表情や口調に注意しながら発表できた学生もいたが、声が小さい、棒読み、恥ずかしそうに早口で詠んでいる学生もいた。そのため、不十分と考えられる箇所は改善するよう助言した。

プレゼンテーションでは、学生がブックパフォーマーとなり「本紹介」を実施した。

発表の様子は、聞き手全体に視線を向け、導入→展開→まとめと順を追って論理的に発表できた学生が前期よりも増えた。途中で論理矛盾を起こしてしまった学生がいた。しかし、原稿に目を向けることで軌道修正することができた。声の大きさ、スピード、文脈に応じた表情の変化、身ぶり、手ぶりなどに注意しながら発表している学生が多かった。前期よりも非言語を上手に使えるようになった。原稿の棒読みはいなかった。本と原稿のみで発表した学生も、文脈に応じて声や表情を変化させていた。多くの学生が資料及び小道具を使用するなど工夫がみられた。多少緊張している学生もいたが、前期よりも堂々とした態度で、クラス全体に聞こえる声で発表していた。聞き手が発表者の発表内容に興味を持てたかについてアンケートを実施した。「とても興味がわいた」「興味がわいた」と答えた学生の割合は100%であった。しかも、「とても興味がわいた」が11名で、「興味がわいた」の5名を大きく上回った。

昔話の範読から順を追って学習することで、「声が小さい、原稿の棒読み、非言語表現をもっと上手に使う」といった前期の課題を克服することができた。プレゼンテーション能力も向上した。その結果、発表者の発表内容にも興味が持てた。

(2) 今後の課題

発表後、質疑応答の時間を設け、クラス全員でディスカッションを実施した。

「作品に登場するキャラクターで一番興味を持った人を教えてください」といった質問に対して、「〇〇です」とキャラクターの名前を答えるだけの一問一答形式のやり取りになってしまった学生もいた。「なぜ、他のキャラクターよりも好きなのか」といった理由を述べずに質疑応答が終わり、次の質問を受ける形になってしまった。こうした結果になったのは、事前に質疑応答の練習をしなかったことが原因である。質疑応答の仕方を口頭で説明するだけでなく、実践練習の時間が必要であった。練習をしてから、ブックパフォーマー実践に入るべきであったと考える。

発表においては、もう少し改善が必要な学生もいたが、全体的には成果を得ることができた。本の選定を学生に任せた。自分が好きな本であるため、丁寧な内容構成、資料や小道具の用意など事前準備に意欲的に取り組むことができた。しかし、学生が苦手なテーマでのプレゼンテーションであっても、よい結果が得られたであろうか。今後は、こうしたことも視野に入れて研究を進めていく。

〈注〉

- 1) 週刊経団連タイムス, 2014/10/2, 「新卒採用に関するアンケート調査結果公表」
- 2) 中央教育審議会(答申用語集): 新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて
～生涯学び続け, 主体的に考える力を育成する大学へ～, 大学資料, 第197号:p36, 2012.
- 3) 中央教育審議会(答申): 新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて
～生涯学び続け, 主体的に考える力を育成する大学へ～, 大学資料, 第197号:p10, 2012.
- 4) 中央教育審議会(答申): 新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて
～生涯学び続け, 主体的に考える力を育成する大学へ～, 大学資料, 第197号:p11, 2012.
- 5) 皆吉淳延: 文章指導及び口頭表現指導に関する一考察, 田園調布学園大学紀要, 第9号:p269, 2015.
- 6) 巖谷小波: 日本新五大噺 桃次郎, 三立社 1911, p1-27(授業で範読).
- 7) 西村重信(画作者): 再板桃太郎昔語, 鱗形屋(板元), 伊勢幸(再版本), 刊年不明(江戸時代), p八丁裏九丁表, p十丁裏.
- 8) 朋誠堂喜三二(作), 恋川春町(画): 桃太郎後日噺, 鱗形屋(板元), 1777, p一丁-十丁.
- 9) 読売新聞, 2015/2/6, 朝刊, 「学校生活や世相読む」
- 10) 神作光一, 大滝貞一編: 短歌青春東洋大学『現代学生百人一首』批評集, 勉誠出版, 2001, p242.
- 11) 皆吉淳延: 文章指導及び口頭表現指導に関する一考察, 田園調布学園大学紀要, 第9号:p257, 2015.
- 12) 工藤順一監修: 子ども歌人になる! 短歌はこうつくる, 合同出版, 2014, p86.
- 13) 田辺洵一, 井上尚美編: 国語教育指導用語辞典第四版, 教育出版, 2009, p120.
- 14) 谷口忠大: ビブリオバトル本を知り人を知る書評ゲーム, 文藝春秋, 2013, p262.
- 15) 同上
- 16) 同上
- 17) 谷口忠大: ビブリオバトル本を知り人を知る書評ゲーム, 文藝春秋, 2013, p85.
- 18) ビブリオバトル普及委員会編著, 吉野英知他監修: ビブリオバトル入門～本を通して人を知る・人を通して本を知る～, 情報科学技術協会, 2013, p10.
- 19) 谷口忠大: ビブリオバトル本を知り人を知る書評ゲーム, 文藝春秋, 2013, p77.