

「説得」するプレゼン

－ みんなで生きる町の実践を通して －

熊本県菊池市立泗水東小学校 講師 鳥越 和貴
torii5ekazu@gmail.com

キーワード：プレゼンテーション、ICT活用、体験活動、デジタルカメラ

1. はじめに

学習の中でプレゼンテーションが行われるようになってきた。しかし、子どもたちの行っているプレゼンテーションを見ていると、調べたことをまとめて伝える活動では「発表」や「説明」形式のプレゼンテーションが多い。相手に伝えるということよりも、発表する内容をしっかり覚え、上手に発表することが目的化してしまっていないだろうか。

新学習指導要領の言語活動についての記述においても「事物のよさを多くの人に伝えるための文章を書くこと」が追加され、「報告」や「推薦」などの目的を持った言語活動が示されている。人に伝えることを意識すると、相手に興味を持たせるための工夫が必要になってくる。また、話すこと・聞くこと 5・6年のイにおいても「目的や意図に応じて、事柄が明確に伝わるように話の構成を工夫しながら、場に応じた適切な言葉遣いで話すこと」とされ、目的意識や相手意識と、伝え方の工夫が重要になっている。

プレゼンソフトを使ったものやポスターセッションなどの何らかのプレゼンを行う際には、相手に関心を持ってくれる文章の構成、文章の表現、話し方、見せ方など、内容と方法についての検討が必要になる。そこで、本単元では、伝える内容を深めるための工夫と、伝える方法の工夫とを考えて単元を構成した。

2. 単元について

2.1 教科・科目名

小学校国語6年 「みんなで生きる町」(光村図書出版)

単元の目標：「多くの人が使えよう」をきっかけに、自分の身の回りの物をユニバーサルデザインの観点から見直し、調べたことを交流して深まった考えをまとめるとともに、生活に生かしていく意欲をもつ。

2.2 単元構成

次	学習活動(時間)	備考
1	教材文を読み、学習の見通しを持つ(1)	
2	資料を読み、ユニバーサルデザインについて理解する(1)	光村デジタル教科書
3	学校の中を見て回り、課題設定をグループで決める(1)	デジタルカメラ
※総	アイマスク・車いす・エルダー体験(高齢者疑似体験)(2)	
4	体験をもとに、学校の中を見て回る(1)	デジタルカメラ
5	学校の問題点と改善案を考える(1)	
6	原稿を作成する(4)	プレゼン動画
7	作成した原稿をもとに、プレゼンの練習をする(4)	伝える極意(NHK) デジタルカメラ(ビデオカメラ) パソコン・プロジェクタ
8	発表会を行い、学習の振り返りをする(2)	

※総合的な学習で取り組んでいる老人ホームとの交流と関連して、アイマスク・車いす・エルダー体験を本単元と関連させた。これは菊池市社会福祉協議会の方をゲストティーチャーとして迎え、実際に体験するものである。

3. 学習の要点

3.1 内容を考えるための体験活動

人に何かを伝えるためには、まず、伝えるための内容が重要になってくる。子どもたちが子どもの目線で物事を見ている段階で、身の回りの施設を「誰もが利用しやすい」ものであるかを見るためには、観察したり、実際に体験したりする必要がある。

そこで、教材文やデジタル教科書についている動画などでユニバーサルデザインの視点について学んだ児童らには、一度学校内を見て回らせた。その後、総合的な学習の時間で取り組んでいる学習と関連して体験活動を行い、実際に障害がある方の感覚を実感してみる(写真1)。体験後にもう



写真1 エルダー体験

一度学校を見て回ることで、これまで気づけなかった学校内の様々な問題点に気づくことができるようになる。「段差があって困ると思います。」「文字が小さくて読みにくいと思います。」ではなく、どんな人たちがどういった場面で困るのか。どのような改善をすれば良いのかをはっきりさせないと提案性のある文章を書くことはできない。こういったことを感じ取るために、体験活動の前後に学校を見て回る活動を行い、体験することで自分たちの視点が変わることを実感させ、具体的な提案内容の作成へとつなげていった。

3. 2 プレゼンテーションの検討と作成

原稿の作成を行う段階とプレゼンの練習をする段階とで「iPhone を発表するスティーブ・ジョブズ（日本語字幕）」の動画を見せた。原稿の作成段階では、話の流れがどのようになっているかという視点で動画を見せた。今回の単元は何かの案のメッセージを伝えるパターンであるので、そういった時の1つの型である「1. 必然性（そうしなければならない理由、現状の課題）2. 効用（実現したらどれだけいいことがあるか）3. 実現可能性（こうすれば実現できるようになる）4. メッセージ（ーして下さい）」という流れの確認を行った。また、プレゼンの練習の段階では、話す早さや話し手の動き、間の取り方、スライドのデザインといった方法についての読み取りを行った。児童らは「スライドが動いている時には話者は
写真2 作成した原稿
止まっている」「話が止まってスライドが変わるのではなく、話しながらスライドが変わっている。自然でいい」などの気づきも出された。また、「スライドが変化する時にはそこを自分が見ているし、話し手が動きながら話している時には、その人の方を見ている。」という意見から、「見せたいところ＝動かすところ」という考えも出された。



3. 3 相手意識をより深める

例えば、何らかの商品を売り込む時にどれだけ流暢に説明できても、それが相手のニーズに合っていないと売ることはできない。相手のニーズがどこにあるか、相手がどう思うかということを考えながらプレゼンテーションの学習ができるようにすることが重要になってくる。そこで、学習のはじめに、ユニバーサルデザインの視点で身の回りの物を見て、考えたことを発表する相手を学校の校長と事務の先生と設定した。校長先生や事務の先生は施設の管理運営をする立場であり、子どもたちにとって身近な存在である。子どもたちは、ただユニバーサルデザインの視点で調べるだけではなく、相手が何に関心を持っているのか、どこまで知っていて、どこを意識していないのか、自分たちの動きのどのあたりを見ているか、逆に見せたい所を見せるにはどういったことが必要かを考えていった。



実際のプレゼンの練習では、デジタルカメラを各グループに1台ずつ配布し、自分たちのプレゼンの様子を実際に撮影しながら練習を行った（写真3）。撮影された姿は、相手から見た自分の姿であり、自分の伝えたいことが伝わりやすいものになっているかを確認しながら進めた（写真4）。



3. 4 学習をより効率的に進めるために

デジタルカメラを用いてプレゼンテーションの練習をより効率的にするために、無線LAN内蔵SDカードである「Eye-Fi」を用いた。これだと撮影したものが即PCへ取り込まれ、「SDカードを抜く」「PCに取り込む」という過程が省略される。ほんの数分の違いだが、この差は大きい。練習のプレゼンを行い、すぐに振り返りを行えるため子どもたちの思考が途切れることなく学習を進めることができた。

4. まとめと課題

教室にプロジェクターやパソコン、電子黒板が多数導入され始め、ICT環境が徐々に整備されてきている。デジタルカメラなどを有効に活用することで、相手から見た自分たちがどのように映っているのか、そもそも、内容を聞いてみてこれでよいのかといった自分での評価が可能になり、相手を意識するという学習を組み立てやすくなってきた。説得的なプレゼンテーションを指導する際に与える視点として相手の目に自分がどう映るかを感じさせるには、カメラは必須のツールとなる。また、無線機能付きのSDカードなど、さらに効率的に学習をすすめることができるものも登場し、ますます便利に学習することが可能になってくるだろう。

しかし、機器をただ使うのではなく、単元のどこでどのような活動を行うのかという単元計画をもっと練り直す必要がある。また、プレゼンなどの指導を行う時に小学校段階でどこまでの力をつけるのか、どのような系統で進めていくのかということも今後の課題となった。