クリエイティブな学びをみんなで学ぶ

ユニット３「学びのデザイン」のコミュニティをつくる　課題
『プレゼンテーション・パターン』によるワークショップ実践報告

2013/07/20

玉川大学 芸術学部 橋本順一

井庭先生の講義で紹介されていた「学びのデザイン」の考え方、要素のパターン化、またそれらの実践形態である慶應義塾大学ＳＦＣでの入学生に対するワークショップに感銘し、プレゼンテーション技法を教える担当授業でこのワークショップを応用できないかを考え、実践した。

授業概要：芸術学部生としてこれから制作する卒業制作のために必要な様々な要素と、さらにその先の卒業後の進路を意識した社会との関わりを学ぶ。
対象学生：3 年生　約 80 名

この授業は複数の教員が受け持つが、「自分の意図を他者に伝える技術」としてのプレゼンテーション技法を担当した。3 年生ともなると、すでに複数回のプレゼンテーションの経験はあるが、ほとんどはまだ自信はなく、自分の中で方法論として確立しているわけではない。そこで、自分の経験の再確認と、さらに自分の知らないコツを得るために、慶應義塾大学 井庭崇研究室でまとめられた『プレゼンテーション・パターン』を使用させていただき、ワークショップを実践した。

■ 方法：

① 一般的なプレゼンテーションの心得のレクチャーと、TED Conference を題材にしたプレゼンテーション巧者の研究をおこなう。

② 予習課題を課す

1） 『プレゼンテーション・パターン』（慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス 井庭崇研究室プレゼンテーション・パターン プロジェクト編 Ver0.5）を学生に紹介し、自分の経験と照らし合わせながら読む。

2） 『プレゼンテーション・パターン』にあるさまざまなパターンのうち経験があるものに○印（自信あれば◎）をつける。未経験な項目のうち、ぜひ取り入れたい項目を３つ選び、優先順位をつける。（プレゼンテーション・パターン ワークシート）

③ 授業でワークショップを開催する

1） 「プレゼンテーション・パターン ワークシート」をもとに自分の経験をクラスメートに紹介しながら、自分が取り入れたい項目の経験者を探し経験を聞く。その際、ワークシートに経験者のサインをもらう。

もっとも多くのサインをもらった人（つまり、もっとも他者の経験を聞いた人）が勝ち！と

いうルールを設けた。

2） ひととおり経験値の交換が終わったところで、他者から聞いた経験がどう自分に役立つかをまとめさせる。（ワークショップまとめシート）

■ 成果：

① 体系的にまとめられ、読みやすい『プレゼンテーション・パターン』を教材としたことで、プレゼンテーション技術を理解するのに役だった。一般的な心得や達人たちのプレゼンテーションと関連付けて振り返ることにもつながった。

② 用意したワークシートに、経験したことと未知なことを整理させることができた。

③ 取り入れたいことの経験者を探すワークショップは、コミュニケーション力を意識させるということが隠れた目的でもあった。そこで、もっとも多くのサインをもらうというゲーム要素を取り入れて普段なかなか話さないクラスメートとも積極的にコミュニケートするよう促した。
教室内を動きまわるという非日常の授業方法ともあいまって、かなり楽しげな風景であった。

④ 自分にとって未経験なことを経験者に聞き、そのことをまとめさせることで、次に実践するための準備をさせることができた。

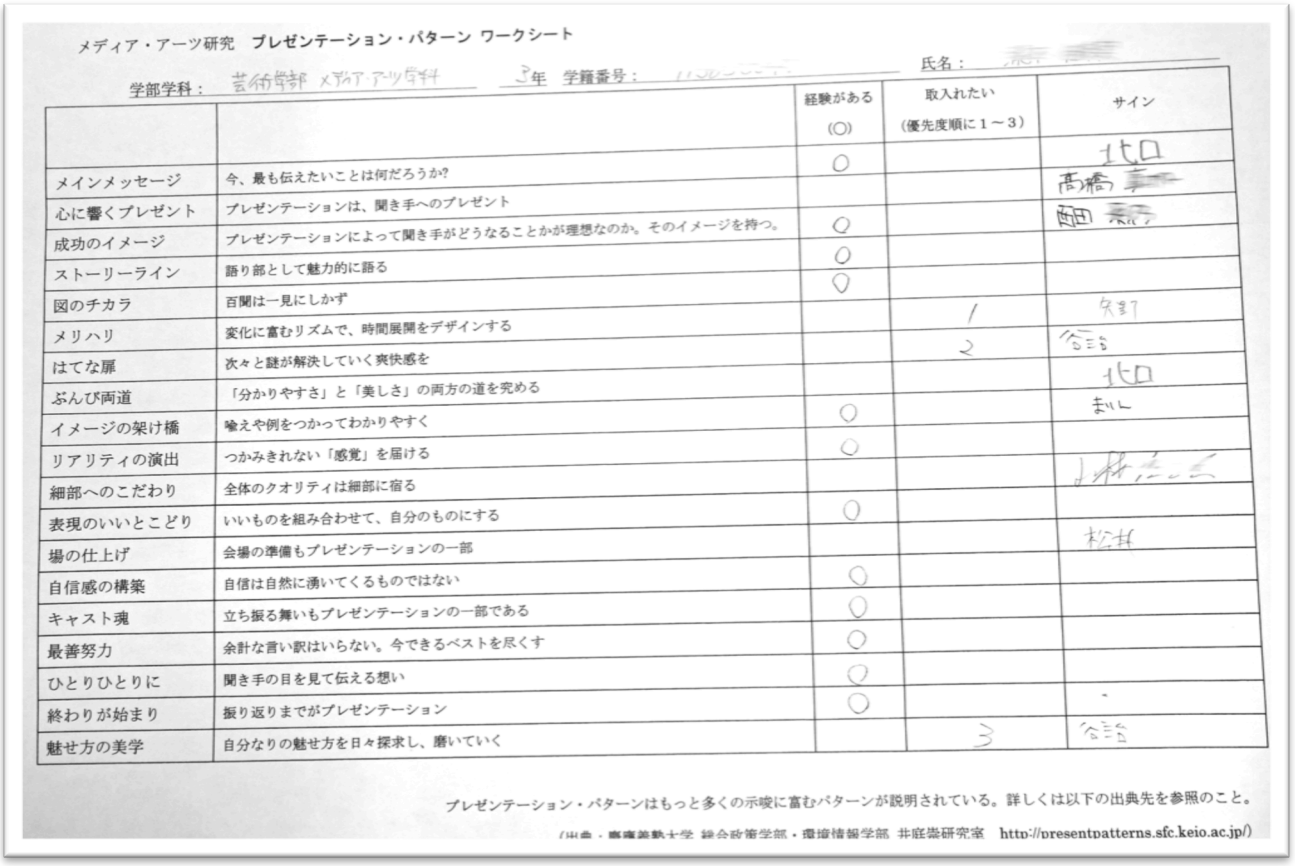
■課題：

① 井庭先生による「対話ワークショップ成功の秘訣」

- 開放的な場所：外に出てのワークショップにしたかったが、最高気温 36 度ではそれどころではなくなるので、普段の教室でがまんした。
- ノリのよい音楽：私の音楽の趣味は学生に合わなかった・・
- 知らない人と話すルール：ゲーム要素と、それほど広くはない教室空間ということもあり、騒々しいほど会話は広がったが、同じ学部学科学年という同一性のせいでもあったであろう。

② 限られた授業回数だったので、未経験項目を実践させてみるところまではいかなかった。

今回ワークショップを実践できたのも、このオンラインコースに参加させていただいたことがきっかけとなり、その中の慶應義塾大学 井庭崇先生による『「学びのデザイン」のコミュニティをつくる』の講義内容と、井庭先生およびゼミの学生さんたちがまとめられた『プレゼンテーション・パターン』が優れた教材となった。
あらためて感謝の意を示したい。ありがとうございました。



メディア・アーツ研究　**プレゼンテーション・パターン ワークシート**

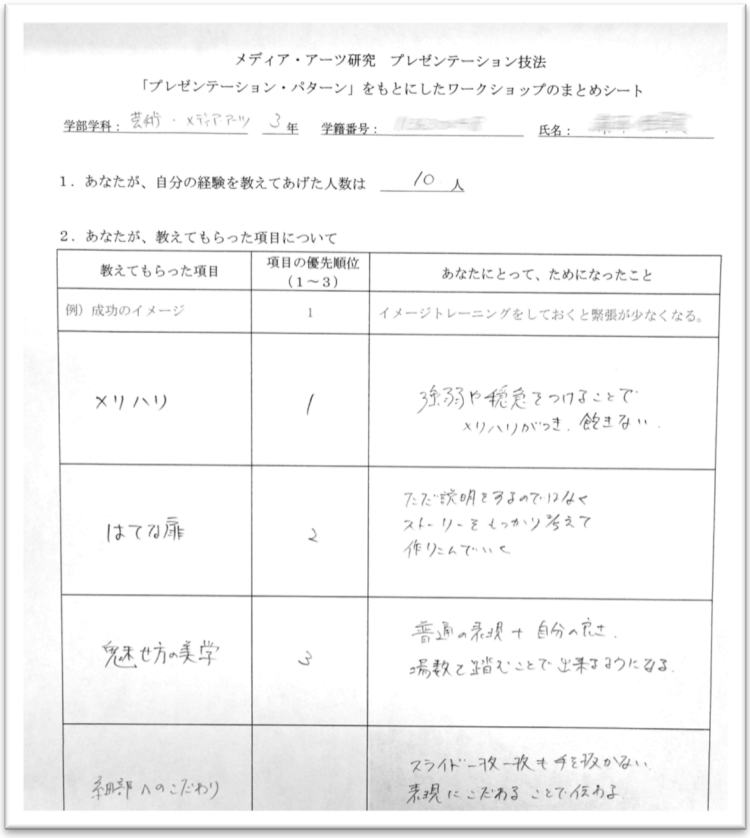
学部学科：芸術学部 メディア・アーツ学科　3年　学籍番号：[illegible]　氏名：[illegible]

		経験がある (○)	取入れたい (優先度順に1～3)	サイン
メインメッセージ	今、最も伝えたいことは何だろうか?	○		北口
心に響くプレゼント	プレゼンテーションは、聞き手へのプレゼント			高橋 [illegible]
成功のイメージ	プレゼンテーションによって聞き手がどうなることかが理想なのか。そのイメージを持つ。	○		岡田 [illegible]
ストーリーライン	語り部として魅力的に語る	○		
図のチカラ	百聞は一見にしかず	○		
メリハリ	変化に富むリズムで、時間展開をデザインする		1	矢野
はてな扉	次々と謎が解決していく爽快感を		2	谷口
ぶんび両道	「分かりやすさ」と「美しさ」の両方の道を究める			北口
イメージの架け橋	喩えや例をつかってわかりやすく	○		まい
リアリティの演出	つかみきれない「感覚」を届ける	○		
細部へのこだわり	全体のクオリティは細部に宿る			[illegible]
表現のいいとこどり	いいものを組み合わせて、自分のものにする	○		
場の仕上げ	会場の準備もプレゼンテーションの一部			松井
自信感の構築	自信は自然に湧いてくるものではない	○		
キャスト魂	立ち振る舞いもプレゼンテーションの一部である	○		
最善努力	余計な言い訳はいらない。今できるベストを尽くす	○		
ひとりひとりに	聞き手の目を見て伝える想い	○		
終わりが始まり	振り返りまでがプレゼンテーション	○		
魅せ方の美学	自分なりの魅せ方を日々探求し、磨いていく		3	谷口

プレゼンテーション・パターンはもっと多くの示唆に富むパターンが説明されている。詳しくは以下の出典先を参照のこと。

(出典：慶應義塾大学 総合政策学部・環境情報学部 井庭崇研究室　http://presentpatterns.sfc.keio.ac.jp/)

プレゼンテーション・パターン ワークシート



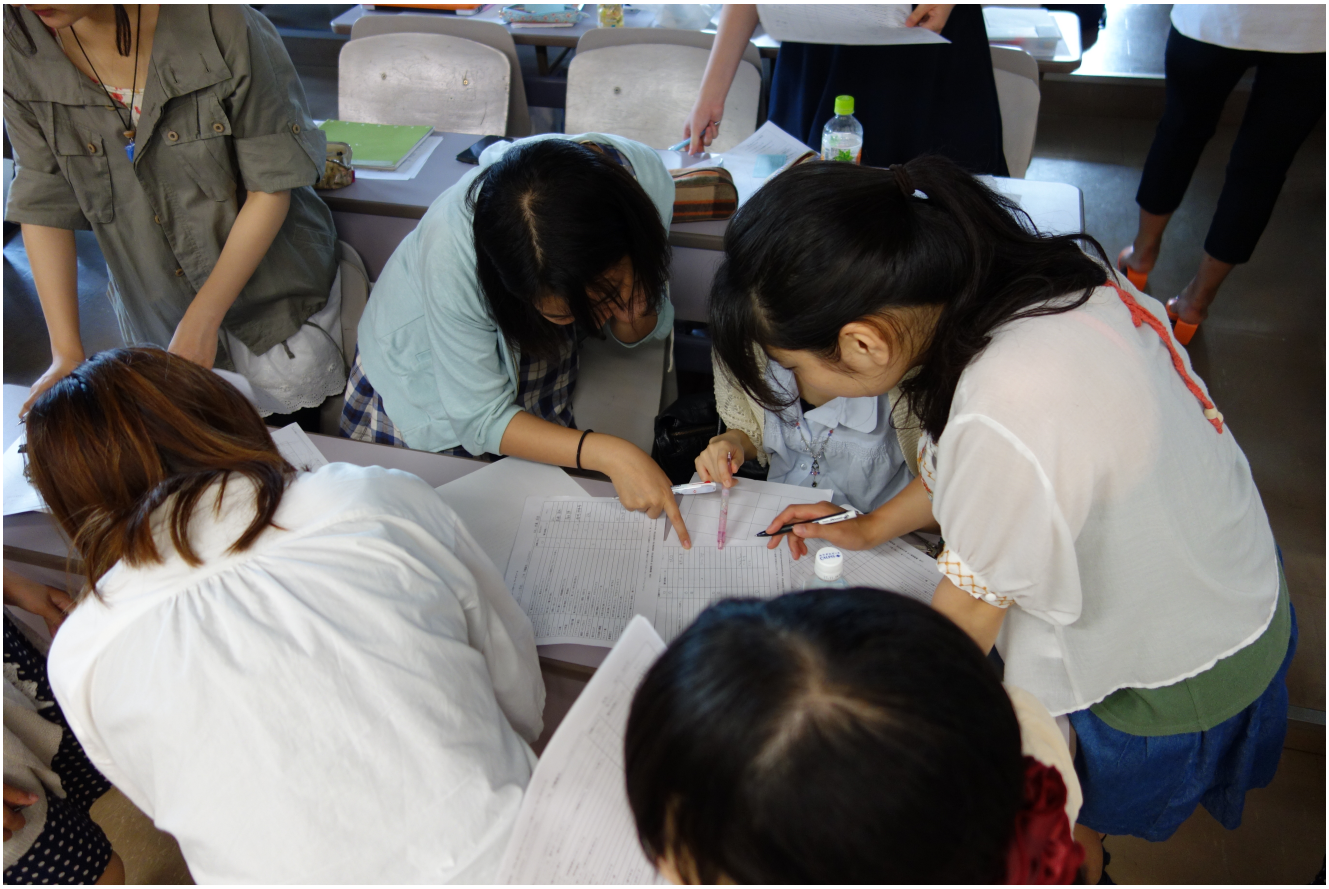
メディア・アーツ研究　プレゼンテーション技法

「プレゼンテーション・パターン」をもとにしたワークショップのまとめシート

学部学科：芸術・メディアアツ　3年　学籍番号：[illegible]　氏名：[illegible]

1．あなたが、自分の経験を教えてあげた人数は　10　人

2．あなたが、教えてもらった項目について

教えてもらった項目	項目の優先順位 (1～3)	あなたにとって、ためになったこと
例）成功のイメージ	1	イメージトレーニングをしておくと緊張が少なくなる。
メリハリ	1	強弱や緩急をつけることで メリハリがつき、飽きない。
はてな扉	2	ただ説明をするのではなく ストーリーをもっかり考えて 作りこんでいく
魅せ方の美学	3	普通の表現＋自分の味さ。 場数を踏むことで出来るようになる。
細部へのこだわり		スライド一枚一枚も手を抜かない。 表現にこだわることで伝わる

ワークショップまとめシート