

「生徒のやる気と独創性を引き出す授業」への挑戦

兵庫県立神戸高等学校教諭 阪山 仁

1. はじめに

最近多くの学校でプレゼンテーション授業が実施されているのは周知のことであろう。わが兵庫県立神戸高等学校でも英語科では第1学年全体をあげて「プレゼンテーションコンテスト」を実施している。これは従来「スピーチコンテスト」と称していたものを改題したものである。数年前には「ディベート」が人気を博していたことを思い出すと、今回の「プレゼンテーション」もやがては何かにとってかわられる一過性の流行のようなものという気がしないでもない。もっとも、本校では「ディベート大会」も1年次に地歴公民科の主催で総合的な学習のテーマとして実施されている。加えて1年次の2学期には教科「情報」においてもプレゼンテーションの学習を行うわけであるから、生徒は1年中、いわゆる「発表」におわれる多忙な生活をおくっていることになる。高校教育の現場が、これほどまでに生徒自身の「自己表現（情報発信）」にこだわるのはなぜなのだろうか。

2. 「情報」の定義

教科「情報」は「プレゼンテーション授業」によってどのような教育目的を達成しようとしているのか。今一度「情報」という言葉の定義に戻ってみたい。あまりにも当たり前の「情報」という言葉のここでの意味は「人間が社会的な生活を円滑に送るためには必要不可欠な、お互いに伝え合えるなものか」ということになる。高度情報化社会とは裏側からみれば、本当に必要なものとそうではないものとが混在し、一見ただけではその見分けがつかない社会状態のことといえなくもな

い。「情報とは捨てることとみつけたり」という名言もある。洗練された洞察力や、本物の眼力を身につけなければ生きていけない、そんな社会なのである。

だから学ばねばならないのである。頭だけの理解ではだめで、身体全体を駆使して表現の手段を磨き、表現の方法を工夫し、伝えるべきものを伝えるべき人に確実に伝える技術を学ばねばならないのである。

教科「情報」において、「情報・表現」の核心にふれる授業のあり方として、あえて「プレゼンテーション授業」にこだわったのはこのような理由による。

3. 「日常」としてのプレゼンテーション

パワーポイントの概要と操作方法の基本的な学習をすすめる最初の1～3時間（1時間＝1コマ＝65分）のなかで、必ず次のような発問をすることにしている。「実は、非常に優秀なプレゼンテーションを君たちはほとんど毎日といっていいほど目にしているのだが、気がついていないか。それは何だろうか」

平成15、16年度と2年間の授業において、私の用意した解答「TVコマーシャル^{注1}」を見抜いた生徒はそう多くはいない。論より証拠、「プレゼンテーション作品」として日常的に目にするTVコマーシャルを評価してみよう。それは、莫大な経費、人材、時間、空間を要して、わずか30秒、1～3分の短時間に老若男女を問わず、不特定多数

注1：インターネットでストリーミング配信されている公共広告機構の作品1点と一部企業のを数点授業で鑑賞させている。

の人間にブロードキャストされる「情報・表現」であり、いわば社運を託した、伝わらねばならないメッセージ、是が非でも優秀であるべき



共有ディスプレイ

プレゼンテーション作品にほかならない。授業では、あらかじめ私が採集したサンプル作品数点を共有ディスプレイで放映する。生徒たちはたじろぎもせず、じっと作品を鑑賞している^{注2}。

4. プレゼンテーション授業計画とその流れ

第1学年第2学期後半に、以下に示す授業計画にそって実施する（平成15、16年度実施済）。

1～3限目（実習プレゼンテーション）で授業のねらい、パワーポイントの基本操作、テーマ設定、ストーリーシート作成までを行い、4限目以降でコンテンツの作成に入る。

情報B		2学期		評価		500点	
		組番					
		氏名					
時数	学習項目	出席点	スキル評価点	作品評価点			
1	2進数	10	70	70	350		
2	Excel実習①	10					
3	Excel実習②	10					
4	モデル化とシミュレーション①	10					
5	モデル化とシミュレーション②	10					
6	モデル化とシミュレーション③	10					
7	中間考査	10				280	
8	実習 プレゼンテーション①	10		30			
9	実習 プレゼンテーション②	10					
10	実習 プレゼンテーション③	10		20			
11	実習 プレゼンテーション④	10					
12	実習 プレゼンテーション⑤	10					
13	実習 プレゼンテーション⑥	10					
14	実習 プレゼンテーション⑦	10		230			
15	2学期のまとめと評価	10					
授業計画表		150	350				
			500				
			500				

(1) テーマの決定

テーマを設定し、ストーリー展開をまとめるとき、実は「プレゼンテーションの良し悪しはテーマで決まる」といっても過言ではない。「テーマは何でもよい」とすると、生徒たちは大いに困惑す

注2：本校の情報教室には生徒2人に1台、合計21台の共有ディスプレイ（17インチCRT）が設置されている。生徒は教師機の画面や、動画を自分の目の前で、あたかもTVを見るようにして視聴することができる。

る。放っておくとたいいていの場合、環境問題、例えばごみ問題や川の水質汚染の問題などに楽々と落ち着いたり、戦争や国際紛争の問題などを取り上げたりする。このようなありきたりの、小学生でも取り組める、結論まるみえの、ばかりでかいテーマに安易に逃げ込ませない工夫が必要である。

①プレゼンテーションの対象者のイメージを示す
神戸高等学校の教科「情報」授業における「プレゼンテーション作品」を誰に向けて、どこで発信するのか、以下の3パターンに限定する。

() 一般聴衆（1000名以上不特定多数で神戸の地域住民にかぎる、発表場所は公民館や地域催し物会場など）……一般向けテーマ

() 全学年生徒（1000名程度で神戸高等学校全学年生徒、発表場所は本校講堂や体育館または運動場）……校内向けテーマ

() ホームルーム生徒（40名程度で自分のホームルーム生徒、場所はホームルーム教室）……HR向けテーマ

テーマ設定シートは必ず上記3パターンについてそれぞれ1つずつ（計3つ）作成することとし、また、それぞれのパターンについて異なるテーマとする。実際に作品化するテーマは上記3つの中から自分で選んだ1つのみとする。

②月並みで大きなテーマは避ける

優れたプレゼンテーション作品の実例として、TVコマーシャルの実例と生徒の実作品（15年度は教師の作ったサンプル、16年度からは前年度の生徒優秀作品）を鑑賞する。ここで生徒一人ひとりに「伝えるべきものが伝わる作品とは具体的にどのようなものなのか」を考えさせる。身近で自分自身の抱える問題の中にこそテーマが存在していることに気づいてほしいのである。また、プレゼンテーションの発表時間がほぼ3～5分（最低3分、最大15分程度）に収まるものであることも確認しておく。

③インターネットは使わない

平成15年度は、生徒自身がどうしても必要だと判断した場合のみインターネットの使用を許可するというかたちで資料集め、いわゆる調べ学習の

私のテーマ（タイトル）

1年 9組 1番氏名：神戸一郎

	タイトル	カテゴリ	概 要
一般向け	これでいいのか見えない標識	研究発表 主張意見	赤色系統、黄色系統の色彩が色あせしやすいことを実験で示す。実際に身の回りにおける交通標識の色あせを見つけたし、交通標識の定期的なメンテナンスの必要性をうたえる。
校内向け	神戸高校VS向陽高校	研究発表 調査報告	神戸高校と向陽高校との相違を示す。特色ある名古屋の高校入試のシステムについて報告する。部活やホームルームの違いについて発表する。
HR向け	おいしいメロンパンの作り方	研究発表 教示	映像にスライドをつけて、わかりやすく「メロンパン」の作り方を発表する。調理上の注意点をポイントをおさえて教示する。

テーマ設定例

タイトル	これでいいのか見えない標識	
スライドタイプ		スライド枚数＝ 枚
テーマ概要	赤色系統、黄色系統の色彩が色あせしやすいことを実験で示す。実際に身の回りにおける交通標識の色あせを見つけたし、交通標識の定期的なメンテナンスの必要性をうたえる。	
	展 開	道具立て・注意点など
主題提示	「私はこんな実験をしました」ではじめる。実験のデータを一覧で示し、概要を述べる。序論は「時間がたつと塗料は色あせをする。また、赤系統、黄系統の塗料が色あせしやすいことの発見」	写真で時間変化の様子を一覧で示す 色彩が失われてはぼろ白になってしまったことを強調する
本論	近所の公園で見かける色あせた標識の例。とくに道案内図や交通標識に注目 交通標識の問題 交通標識の場合には、色あせで警告が見えなくなると大事故につながる。この問題意識を直感的に明快にプレゼンテーションする。	スライドで明確に指摘する シミュレーションをアニメーションでわかりやすくプレゼンテーション 交通事故の様子をリアルに表現する 車の破壊される音を入れる
結論	「交通標識は定期的に、こまめにメンテナンスする必要がある。」	スライドでまとめる（箇条書き） 最後に「ありがとうございました」

ストーリーシート例（平成15年度）^{注3}

道具として使わせてみた。結果は惨憺たるものとなった。確かに小ざれいに仕上がってはいるが、著作権に対する配慮など全くなく、あちらこちらのサイトから自分に都合のよい写真や記事を貼りつけただけの作品。情報の出所が定かでなく、信頼性の検証もないまま、むしろ虚偽やデマのたぐいのコンテンツを掲載して、さも新発見であるといわんばかりに自己満足してしまっている作品などが多出した。極論と言われるかもしれないが、インターネットを使うと、生徒は自分の頭を使わなくなってしまうのである。

そこで16年度は、この反省をもとに生徒と指導者の十分な相互検討の結果として必要性を認めた

^{注3}：これらの各シートの設計では実教出版「30時間でマスタープレゼンテーション+PowerPoint2000」を参考にした。

^{注4}：上に示した平成15年度におけるテーマ設定シート、ストーリーシートにもとづいてできあがったプレゼンテーション作品は本校のホームページでご覧いただくことができる。あわせて参照されたい。

場合のみ使用を許可することとした。その結果、15年度にみられたような次元の低い作品は激減した。一方で、インターネット上のコンテンツのあり方を本質的な問題意識でとらえた優秀作品が、少数ではあるが出現する喜ばしい結果となった。

(2) ストーリーシートの作成

テーマ設定シート完成後、3つのテーマの中から1つを選択してストーリーシートの作成に入る^{注4}。

(3) 作品制作実習

以下第4限目以降で作品の制作に取り組む。授業計画では4時間（65分×4）の制作時間が与えられるが、作品の完成度を上げたり、作品の価値を深化させたりする意欲に満ち、熱心に取り組む生徒にとっては、まだまだ時間が不足する。「生徒のやる気と独創性を引き出す」授業として、ここが踏ん張りどころである。可能な限り、放課後や土曜日、日曜日に補充時間を設けて、不足する時間を補うこととする。

ここでは2年間の実績を報告しよう。平成15、16年度ともに、プレゼンテーション作品実習4限目以降定期考査直前までの平日15時30分から17時（下校時刻）までの放課後、および土、日の午前9時から午後5時まで情報教室を開放して補充を実施した。参加生徒は延べで300名を超える盛況となった。いずれの時間帯も一時に100名を超える生徒が殺到し、この状態は最後まで続く。教室は満杯、長蛇の行列ができる事態となる。指導教員は私1人ということで、人員の把握、整理、機械の整備などに大わらわとなり、教室に入りきらない生徒の多くは、早くても30分から1時間程度の待ちとなる。この光景は圧巻で、平日ならHR終了と同時に走ってつめかけるし、土、日の場合、9時始まりといえ、8時ごろから並びだすのである。この生徒たちの作品作りにかかる意気込みのすごさには驚かされるばかりだ。そして何より

も生徒たちが立派なのは、1人で走り回っている私に対して長く待たされているにもかかわらず、「先生、いつまで待たせるんや」などという文句をひと言でも言ったことがないということ。生徒たちは静かに自分の番がくるのを待っていてくれるのである。そして、機械に向かえば一心不乱に作品完成に取り組んでいる。その生徒たちのなんと美しいことが。そんな若者のきれいな姿を見せてもらえることに深く感謝している。

(4) 作品評価

授業の合間（作品制作の途中）に評価の方法とその基準について、生徒たちの実作例を見せ、下の評価のポイントシートも同時に見せながら説明する。

プレゼンテーション作品 評価点目標（280）		提出	○	280
テーマの設定	校外一般向け		10	30
	校内向け		10	
	ホームルーム向け		10	
ストーリーシート	ストーリーの構成・展開		10	20
	スライドの設計		10	
作品評価	①スライドの枚数		5	50
	②スライドの編集・工夫		A	20
	③テーマの発見・問題意識		A	20
	④素材の精選・工夫・編集		A	20
	⑤作品の構成・計画		A	20
	⑥コンテンツの充実		A	20
	⑦マルチメディアの工夫		A	20
	⑧論理性・説得力		A	20
	⑨デザイン・表現性		A	20
	⑩独自の工夫		A	20

評価ポイント

() テーマ設定シート3作、各10点合計30点。これは、指示通りに作られていれば、全員満点とする（内容の評価はしない）。

() ストーリーシート1作20点。これも、よほどおかしなものでないかぎり、中身のよし悪しを評価せず、全員満点とする。

() 完成したプレゼンテーション作品の評価については、上の評価ポイントシートに示した通りで10の観点からの評価をおこなう。

スライド枚数は5枚で50点とする^{注5}。～

は上のシートではA評価が予め与えられているが、実際にはデフォルトでC評価が入っている。

^{注5}：1枚10点で最低5枚必要ということである。6枚以上作っても満点は50点である。

特に可もなく不可もなければそのまま評価はC（100点満点換算で60点に相当）である。作品に何らかの問題があったり、評価できないポイントがある場合はその程度によってCはDになったり、Eになったりする。逆に、作品に高い評価を与えられる場合には、CがB、あるいはAとなる。ただし、A評価はよほど高い評価のできる場合で、極めてまれである。

() 作品発表 = 相互評価。平成16年度に一部のクラスで、作品発表すなわちプレゼンテーション実演を実施できた。実演時間は1人3分とした。実演後、質疑応答の時間を設け、さらに指導者の助言も付したので1時間 = 65分で3～4名の代表者発表にとどまったが、やはり実際にやってみてはじめてわかることが多くあり、興味深い時間となった。

5. さいごに

私は2年間の体験を通して、「生徒のやる気と独創性を引き出す授業」の1つとして、プレゼンテーション作品制作実習は、その目的を達成する有用な手段であると確信している。何よりも生徒の伝えたいなにものが立ち現れ、生徒自身の手で自由に表現できる可能性があること、さらにその表現はコンピュータを1つの手段としてマルチメディア素材などを思うように取り込むことによって生徒の予想を越えて最適化される可能性もある。かつてインターネットノベルで体験したように、作品がそれ自体で情報を発信する、いわば芸術作品としての価値をもつことすら夢ではないのである。生命エネルギーは情報をもつ。生きることとは情報発信することと等価なのである。そんなことを生徒とともに学べるこの時間を大切にしていきたいと思っている。

参考：兵庫県立神戸高等学校ホームページ

URL <http://www.movenet.or.jp/kobe-hs/>

平成15年度の生徒作品もインターネットノベル作品集も本校ホームページのリンクからご覧いただける。