

第4章 遠隔教育における

ワークショップ授業の試み

—「プレゼンテーション実論」から—

川原 洋¹, 松本早野香²

1. はじめに

高等教育では従来、一斉講義のスタイルが多く実施されてきたが、それだけでは得られない教育効果があるとの反省から、対話や議論を通じて協同的に問題解決をおこなうな授業が次第に広まりつつある。さらにその手段として、コンピュータ・ネットワークを利用した遠隔教育に対する期待も高まっている[1]。遠隔教育のためのシステムとして世界的にシェアの高いLMS（ラーニング・マネジメント・システム）・Moodleには、この協調学習をおこなうことを想定したモジュール「ワークショップ」がある。学生同士のインタラクションのために設計されており、授業の中で学生が非同期に課題を提出し、相互に評価することが容易になる[2]。このワークショップ機能を用いた実践もすでに報告されており、一定の学習効果が見込まれている（[3][4]など）。これにならって、本稿でも学生同士のインタラクションを取り入れ協調学習の効果を狙うタイプの授業を「ワークショップ授業」と呼ぶ。

一方、教育過程でプレゼンテーション能力をやしなうことの必要性が論じられて久しい。経済産業省「社会人基礎力」[5]でも、社会人の基礎となる十二の力のひとつとして「発信力」が挙げられており、教育機関に対して、ディスカッションやプレゼンテーション能力の育成が求められていることがわかる。なかでも卒業後多くの学生が社会人となる高等教育機関がその主な担い手と目されていると考えられる。そのため、プレゼンテーションそのものを目的とする授業も増えている。

この種の授業では、教員は多人数を同時に教育するため、制作されたプレゼンの質が受講生の能力に大きく依存し、授業を通じてプレゼンテーションの質を向上させるというより、プレゼンテーションの経験をさせるだけの段階に留まらざるを得なかった、との指摘もある[6]。無論、その指摘はすべてのプレゼンテーション関連の授業にあてはまるものではなく、各大学がその教育課程に合わせた特徴的なプレゼンテーションの授業を企画し

1 サイバー大学学長兼 IT 総合学部長

2 IT 総合学部講師

ている。たとえば慶応大学 SFC「プレゼンテーション技法」では授業の前半に自己分析・コミュニケーションメソッドを扱って後半でプレゼンテーションを実習し、京都精華大学の同名の授業ではさまざまな業界で活躍する社会人が回ごとにプレゼンテーションを実演してみせ、その後学生がプレゼンテーションを実習する。

ひるがえって、サイバー大学 IT 総合学部では、学生の 67%が現役の有職者である（2011 年現在）。通学不要の完全インターネット大学であることから、高卒社会人の学士号取得、他専攻から IT 分野に就職した社会人の学びなおし、キャリアアップのためのスキル獲得などのニーズを満たしているものと思われる。なかでも会社員が多く、業務の一環としてプレゼンテーションの機会がある学生も少なくないものと推測される。専業学生においてプレゼンテーション能力の育成が期待されていることはすでに述べたとおりであるが、サイバー大学ではそれに加え、社会人学生からのより日常的・具体的な場面に即したニーズが高いことが見てとれる。もちろん、100%オンラインのインターネット大学として学生は日々 LMS を使用しており、協調学習の成果が期待できる環境にあるといえる。

以上の背景をふまえ、筆者は 2011 年 4 月からワークショップ授業として教養科目「プレゼンテーション実論」を設計し、春学期・秋学期にそれぞれ開講した。本稿ではとくに、非同期の遠隔教育においていかに協調学習をうながすかという点、ならびに大人数を教育する際、「プレゼンテーションを経験させる」以上の段階に至ることが難しいという問題をいかに解決したかを中心に、科目設計および初回開講学期である 2011 年度春学期における実践を報告する。

2. 「プレゼンテーション実論」の概略

プレゼンテーション実論は、サイバー大学で学ぶなかでの研究発表、またビジネスの環境での製品の紹介や事業企画の説明など、プレゼンテーションを行う機会があること、また、プレゼンテーションスライドを作成する解説書や IT リテラシー科目は多くあっても、効果的なプレゼンテーションの方法を実践的に学ぶ機会は少ないことから設置された科目である。受講生は、プレゼンテーションの目的の明確化から、準備方法、作成ツールの使い方、実際のプレゼンテーションにおける演出方法などを体系的にグループ学習によって習得する。また、プレゼンテーションも講演会場から、ウェブカメラに向かったコンテンツ制作、紙の提案書による対面での説明に至るまで、シーンによって異なる留意点についても習得する。

科目の目標は、以下の三つである。

1. プレゼンテーションに必要なステップにそって、プレゼンテーションの準備ができる。
2. 効果的なプレゼンテーションを行うことができる。
3. TPO に合わせたプレゼンテーションをすることができる。

プレゼンテーション準備の段階から、効果的な実施、さらに場面にあわせたプレゼン

テーションにするためのスキルまでを身につけている。プレゼンテーションの実施者が体験する場面をひととおり押さえているといってよい。以上の内容はシラバスとして学生にあらかじめ公開されている。

3. 「プレゼンテーション実論」構成

サイバー大学は Semester 制をとっており、プレゼンテーション実論は1単位全8回の授業である。構成は、前半四回がプレゼンテーション準備のための講義、後半が受講生の実技である。初回はイントロダクションとしてプレゼンテーションの定義や準備の概略を身につけ、2回目では伝えたい内容の整理の手法、3回目ではプレゼンテーションの起承転結や演出を絵コンテ（ストーリーボード）で作成する方法、4回目ではプレゼンテーションスライド作成ソフトウェア・PowerPoint の実践的な使いかたとリハーサルによる調整方法を学ぶ。

5回目からは学生4名程度でグループを組み、まずはそれぞれがプレゼンテーションをおこなう。サイバー大学はインターネット大学であるため、発表は非同期である。受講生はそれぞれの場所でプレゼンテーションのようすを録画し、スライドと録画を同期させるソフトウェアでバインドして提出する。第6回と第7回では提出されたファイルが授業コンテンツと同様に閲覧できる状態で公開され、受講生は同じグループの他の学生のプレゼンテーションを閲覧し、たがいにレビューをおこなう。第8回ではクラス・コンテストとしてグループの代表者を選び、投票で優秀賞を選定する。なお、この構成も概要と同様、シラバスとして公開されている。

4. 2011 年春学期の「プレゼンテーション」実論

本項では初回開講である2011年春学期での実践について報告する。目的は、ある程度の受講生数のある教養科目において、単なる体験にとどまらず、準備から発表、そのバリエーションに至るまでのテクニックを習得させることを可能にしたポイントを明示することである。

4.1. 受講生概要

登録者数は60名、うち29名が入学初年度の学生、31名が2年目以降であった。ただし、サイバー大学は単位制であり、5年以上かけて卒業する計画を立てる学生も少数派ではないことから、2年目以降であっても4年卒業時の1年生相当の単位数を修得しているとはかぎらない。

4.2. 講義部分の具体性

全8回の前半部分は教員による講義や実演を閲覧する講義部分である。便宜的に講義部

分と呼ぶが、受講生自身も後半のワークショップにそなえ、教員の教えた内容にしたがってプレゼンテーションの準備をおこなうため、実質的には前半も演習といえる内容である。

この講義部分の特徴は、第一に段階ごとに適切なツールを明示し、たとえば「アイデア出しにはこの程度の大きさの付箋を使う」といったかたちで具体性に富むノウハウをあつかうことである。プレゼンテーションの授業では PowerPoint の操作から入る場合が少なくないが、そもそものはじめである「何をプレゼンテーションするか」から入り、その段階から高い具体性を帯びている。社会人学生が多く実務性へのニーズが高いことから、「実論」という名のとおり具体的に示したものであるが、それ以外にも、全8回の中でプレゼンテーションのすべてのプロセスを実習するにあたって、特定の具体的な方法が示されていけば迷いなく短期間で多くの学生がスキルを身につけることができるというメリットがある。例を図1、図2に示す（ただし、2011年度授業実施時のLMSを変更したため、同じ授業コンテンツの画像を新しいLMSで取得している）。

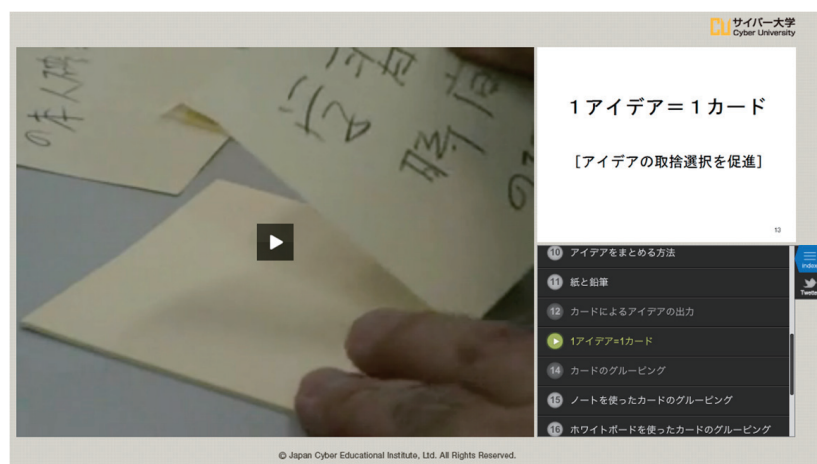


図1 講義部分の具体性の例1 カードを使ったアイデアの整理



図2 講義部分の具体性の例2 ストーリーボードを使った説明の作成

4.3. 非同期のプレゼンテーション実演・評価

受講生がおこなうプレゼンテーションが非同期であることは先に述べたとおりであるが、その評価も非同期である。また、教員はすべてのプレゼンテーションを閲覧し評価するが、受講生は後述するワークショップ時に組んだグループのメンバと、各グループの代表となったプレゼンテーション1本を閲覧し評価するしくみである。

対面式の授業でプレゼンテーションをあつかう際に生じる問題のひとつが、受講生数が増加するとプレゼンテーションの実演だけで多くの授業時間が消費されてしまい、プレゼンテーションを体験する段階にとどまってしまうことである。人数がさらに多ければグループでスライドを作成し、ひとりがプレゼンテーションをおこなうといった形式になり、プレゼンテーション体験すら全員ができないことも考えられる。それに対し、オンライン・非同期のプレゼンテーション実演では、学生は授業時間内におさまる数のプレゼンテーションのみを閲覧し、教員は全員分を評価することが可能になるのである。図3は実際のプレゼンテーションと動画の配信メニュー画面である。アルファベットがグループ名で、学生は自分の該当するアルファベットのみを閲覧するしくみである。もちろん、興味があれば他のグループのプレゼンテーションを閲覧することもできる。



図3 受講生各自のプレゼンテーション+動画の配信一覧

4.4. ワークショップ形式による協調学習

学生同士のインタラクションも掲示板形式のグループ別ディベートルームで非同期におこなわれる。学生は自分のグループのメンバのプレゼンテーションに対するレビューをおこない、教員はすべての学生へのレビューをおこなうことができる。これによって比較的大人数の受講生にプレゼンテーションのさまざまなプロセスを学習させることができるの

は前項と同様である。

グループ分けをおこない、各自のプレゼンテーションスライドと動画が閲覧可能になった状態で、グループ内で相互にレビューをおこなうよう指導する。学生はそれぞれ、グループのメンバ全員に対してレビューをおこなう。仮に学生が4名いるグループAがあるとしよう。学生1のプレゼンテーションに対して学生2, 3, 4がレビューをおこなう。学生2のプレゼンテーションに対して学生1, 3, 4がレビューをおこなう。以下、学生3と4の際にも同様である。そしてグループAと同じことをグループB, グループC……でもおこなう。このしくみを模式的に図4に示す。

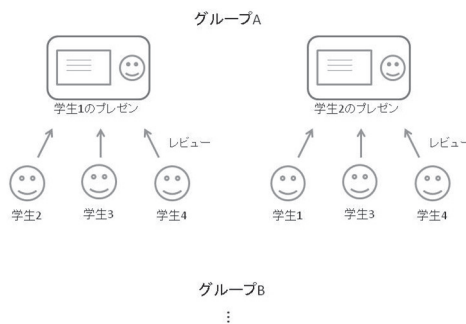


図4 グループ内レビューのしくみ

他の学生の作品の改善点を提示することには心理的な遠慮を示す受講生も少なくなかった、評価の対象として全員がそれをおこなうという状況であれば、ほとんどの学生が参加できるようであった。具体的には、出席日数不足による不合格に該当しない40名（必ずしも全員が単位を修得したのではなく、出席による不合格になったのではない者）のうち、まったく発言をしなかった者は5名のみ、1回だけ発言した者は11名、2回から4回発言した者が13名、5回以上10回未満発言した者も11名いた。相互レビューのしくみにより活発なインタラクションがおこなわれたとみてよい。レビューの例を図5に示す。

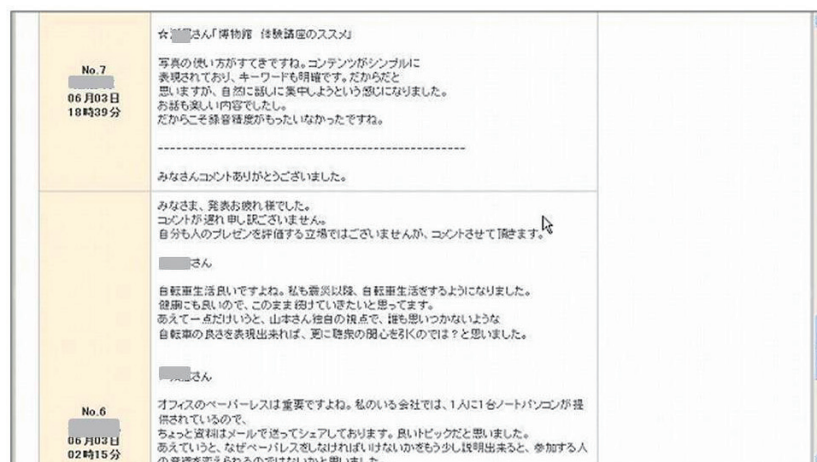


図5 受講生同士のレビューの例（マスクしてある部分は個人情報）

第4章 遠隔教育におけるワークショップ授業の試み

さらに、単位を習得した者は全員、自分のグループ以外の学生のプレゼンテーションも閲覧していた。図6はその閲覧記録の例である。通常は教員が話す4章程度が閲覧対象となるが、第6回のみ課題を提出した受講生の数だけ閲覧対象があり、閲覧したことを示す緑色の丸が人数分続いている。プレゼンテーションは一本あたり10分程度であり、グループ内のプレゼンテーションを閲覧するとちょうど授業時間内におさまる程度である。受講生全員の分を閲覧すると授業時間は大幅にオーバーし、120分程度になるとみられる。当然、授業時間外の学習は学生の自主的な取り組みである。

学籍 番号	名前	学部	在 学 年 数	章	回								視 聴 回 数
					1	2	3	4	5	6	7	8	
				1	○	○	○	○	○	○	○	○	
				2	○	○	○	○	—	○	○	—	
				3	○	○	—	○	—	○	—	—	
				4	○	—	—	○	—	○	—	—	
				5	—	—	—	—	—	○	—	—	
				6	—	—	—	—	—	○	—	—	
				7	—	—	—	—	—	○	—	—	
				8	—	—	—	—	—	○	—	—	
				9	—	—	—	—	—	○	—	—	
				10	—	—	—	—	—	○	—	—	
				11	—	—	—	—	—	○	—	—	
				12	—	—	—	—	—	○	—	—	
				13	—	—	—	—	—	○	—	—	
				14	—	—	—	—	—	○	—	—	44.0
			IT 5.0 年	15	—	—	—	—	—	○	—	—	回/
				16	—	—	—	—	—	○	—	—	44
				17	—	—	—	—	—	○	—	—	回
				18	—	—	—	—	—	○	—	—	
				19	—	—	—	—	—	○	—	—	
				20	—	—	—	—	—	○	—	—	
				21	—	—	—	—	—	○	—	—	
				22	—	—	—	—	—	○	—	—	
				23	—	—	—	—	—	○	—	—	
				24	—	—	—	—	—	○	—	—	
				25	—	—	—	—	—	○	—	—	

図6 他の学生のプレゼンテーションをすべて閲覧している状態

グループ以外の学生のプレゼンテーションについては、後述のファイナリスト以外閲覧する必要が成績評価上はない。まったくの興味関心によって閲覧したと見られ、この点からも同じ立場の受講生同士でプレゼンテーションを見せあう方法が学生の意欲にいい影響を与えていたことが推測される。加えて指摘すれば、このように意欲を推測するデータがあること自体も、遠隔教育に特徴的な要素である。

学生たちはグループでのレビューを通じ、もっとも優秀な者をファイナリストとして選ぶ。ファイナリストを集めてクラスコンテストを開催し、すべてのグループのメンバがレビューをおこなう。その結果、もっとも優秀と認められた者をベストプレゼンターとする。

コンテスト形式にすることの利点はふたつある。ひとつは前述のように人数が増えても受講生個々人の受講にかかる負担が適正になるよう調整可能であること、もうひとつは

「選ぶ」という目標によりレビューが具体化し、意欲も増すと予測できることである。教員による指導はグループ内のレビューの段階から適宜おこなわれ、最後に総評が掲示される。

二つのステップですぐれたプレゼンテーションが選ばれるしくみを図7に、総評の例を図8に示す。

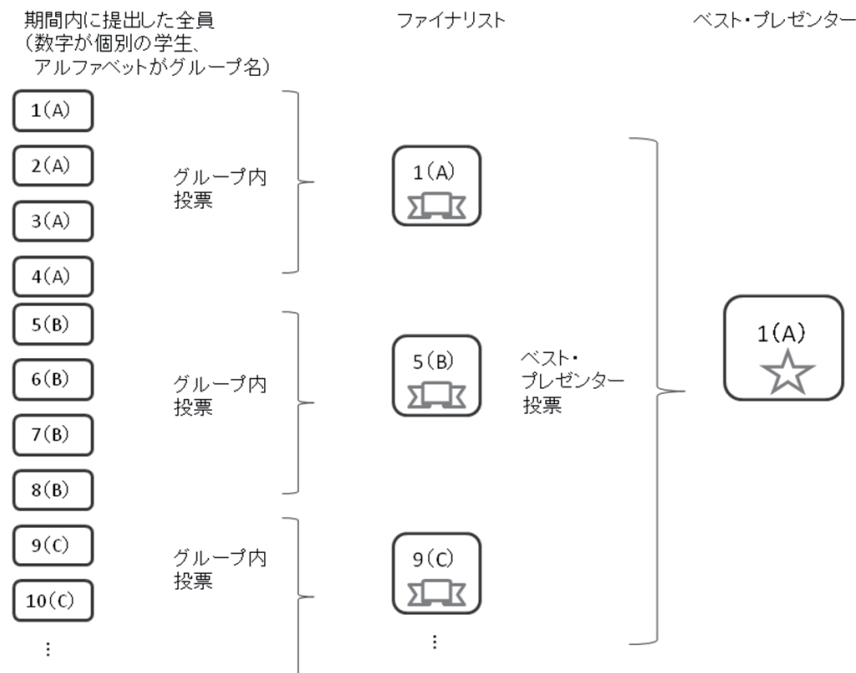


図7 クラス・コンテスト



図8 教員による総評

以上のプロセスを授業として実現するためには、受講生がプレゼンテーションを提出してからグループ内での投票とファイナリストに対する全員の投票の二回を実施し、ディスカッションによる学習の効果を得ながら結果発表を最終回の開講に間に合わせる必要があった。そのためには学生が課題を提出してから12日間程度のうちにベスト・プレゼンターを発表する必要があった。

そこでまず、単位修得の必須条件である各自のプレゼンテーション課題の提出の最終締め切りと、クラスコンテストへの出場のための課題提出締め切りを分割した。課題の作成が遅れた者は遅刻提出をすることができるが、クラスコンテストの出場には間に合わないというしくみである。

次に、学生・教員の役割を整理し、学生がディスカッションをおこなって投票するための時間を設けつつ、二回のコンテストを実施するためのスケジュールを組んだ。このスケジュールを模式図にあらわすと、図9のようになる。

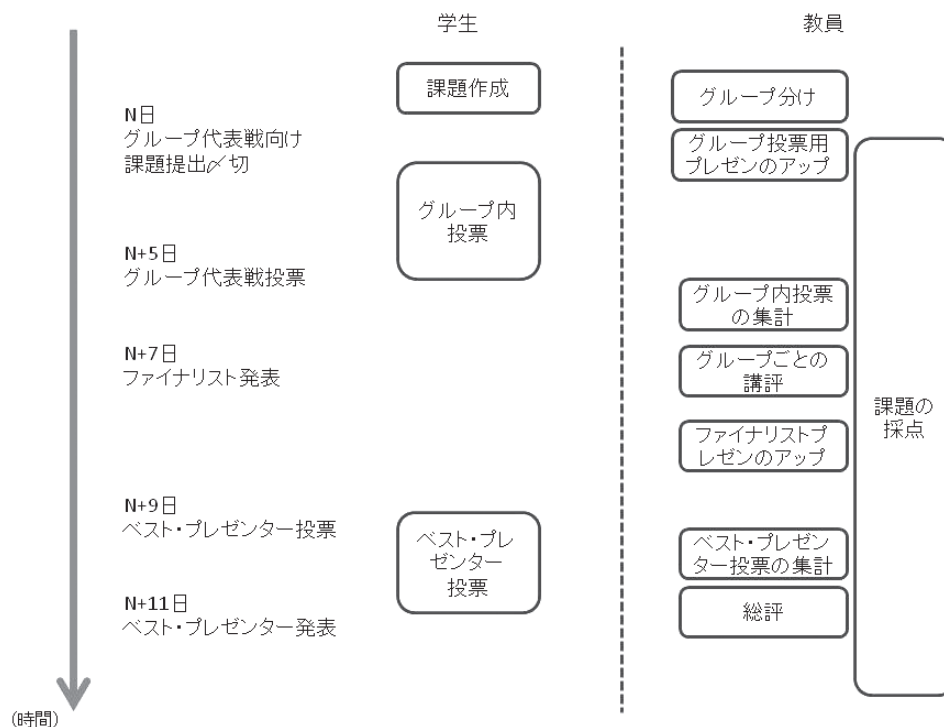


図9 学生・教員ロール別スケジュール

図9の課題の採点がクラス・コンテストのプロセスと並行しているのは、クラス・コンテストは個々人のプレゼンテーションの評価から独立しているためである。もっともよい成績（A）は、クラス・コンテストでファイナリストに残らなくても、教員によるプレゼンテーションへの評価と小テスト等の評点等が良ければ取ることができる。コンテストのファイナリストとベスト・プレゼンターには、その通常の評価に対してさらにボーナスポイントが加算される。満点以上には当然ならないが、何らかのマイナスポイントがあった受講生でも巻き返してよい成績を取ることができるしくみである。

5. まとめと今後の課題

プレゼンテーション実論では完全インターネット教育・非同期の受講という特徴を生かし、大学教育全般ならびにサイバー大学の学生に需要の高いプレゼンテーションの授業を設計、実施した。その結果、対面式の授業で起きる問題をある程度クリアしながら学生の意欲を高める授業を実現したと考えられる。

今後、改善すべき点は以下の二点と考えられる。第一に、学生がプレゼンテーションの映像とスライドを同期させるオーサリングツールと、そのアップロードに使うシステムを改善し、制作から相互レビューまでの時間を短縮する必要がある。本稿で報告した実践の段階では学生がアップロードしたファイルを一度ダウンロードしてアップロードするという事務処理が生じ、時間のロスがある。学生の提出と教員のチェック、公開までのプロセスをすべてシステム上でおこない、学生のレビューの時間をより長く取ることが望ましい。

第二に、相互のコメントをさらに活性化させるため、視聴環境を改善する必要がある。報告した実践の段階ではOSはWindows、ブラウザはInternet Explorerに限定されていたが、いろいろな環境で閲覧・コメントができるようになれば、細切れの時間にクラスメートのプレゼンテーションをチェックするといった学習行動が促進されることが考えられる。

以上の2点については、サイバー大学次世代eラーニングシステム（クラウドキャンパス）が2012年度春学期から運用が開始され、すでに技術的に解決されている。

引用文献

- [1] 坂元 昂（監修）・中原 淳・西森年寿（共編著），「eラーニング・マネジメント——大学の挑戦」，オーム社（2003）。
- [2] Moodle docs ‘Workshop Module’ http://docs.moodle.org/22/en/Workshop_module（2012年5月29日閲覧）。
- [3] Álvaro Figueira and Elisabete Cunha, ‘Easy-to-use Workshop Module’, 39th ASEE/IEEE Frontiers in Education Conference W2J-2.
- [4] 桑原千幸，「キャリア教育における Moodle を利用した相互評価の実践と考察——自己肯定感の観点から——」，京都文教短期大学研究紀要 49, 107-115（2010）。
- [5] 経済産業省「社会人基礎力とは」http://www.meti.go.jp/policy/kisoryoku/kisoryoku_image.pdf（2012.4.23 閲覧）。
- [6] 村上和繁・垣東弘一・正木幸子・横山 宏，「リフレクションに着目したプレゼンテーション教育手法——8つの教育のタイプ——」，園田学園女子大学論文集第46号（2012）。