

プレゼンテーション学習における振り返りサイクルを 確立するための実践的研究

Practical Research to Establish a Retrospective Cycle in Presentation Learning

北村 雅 則

Masanori KITAMURA

要 旨

本研究では、初年次教育においてグループプレゼンテーションを複数回行い、それらを振り返るといふ授業実践を紹介し、複数回振り返ることの効果と課題について、事後アンケートや振り返りコメントから検証した。実践内容は、プレゼンテーションの際、スマートフォンを用いた相互評価を行い、その結果とプレゼンテーションを録画した動画を同期したものを材料として振り返りを行うというものである。アンケート結果からは、動画を用いて振り返りを行うことによって何が課題だったのかが一目瞭然であるという利点や複数回振り返ることが必要だと感じていることなどが明らかとなり、振り返りのコメントからは、前回の反省を次回のプレゼンテーションに活かしたというよりは、プレゼンテーションを行う度に新たな課題に直面する様子が観察できた。

1. はじめに

本研究は、大学の初年次教育においてアカデミックスキルの一つであるプレゼンテーションスキルの学習を導入し、学習者が自分のプレゼンテーションを複数回振り返ることを通して、経験学習的にプレゼンテーションスキルを向上できるようにすることを目指すものである。そのために行った授業実践を記述し、毎回のプレゼンテーション後に回答してもらったアンケートや振り返りの過程で得られたコメントから、この振り返りサイクルの効果と課題を提示する。

本実践で導入したのは、プレゼンテーションスキルである。プレゼンテーションスキルは、大学の初年次教育で習得することが望まれるアカデミックスキルの1つであり、大きく、(A) 課題に対する内容構成の決定、(B) それに基づいた資料(スライド)の作成、(C) 発表スキル(声量、目線、ジェスチャーなど)がある。準備段階で必要な(A)・(B)と発表時に必要な(C)という、レベルが異なるスキルが要求され、特に(C)に関しては、大学入学以前にプレゼンテーションをした経験がない、または、それほどしていない学生が多く、そもそもプレゼンテーションとはどの

ように準備をし、実践していくものなのか、また、プレゼンテーションの際、どのようなパフォーマンスを見せると良いプレゼンテーションにつながるかという点について、知る機会に乏しく、経験をする機会もなかったというのが多くの学生が抱える現状である。

本研究では、そういった現状がある初年次教育において、グループプレゼンテーションを3回実践した。プレゼンテーションを準備し、実践するだけでなく、それぞれの回のプレゼンテーションを振り返るために次の3点の仕組みを用意した。

- (1) グループプレゼンテーションに対して、聴衆がスマートフォンを用いてリアルタイムで評価する。
- (2) 個々のプレゼンターに対して、証拠（映像）に基づいたフィードバックをする。
- (3) 受けた評価から、プレゼンターが問題点や改善点に気づき、次のプレゼンテーションに活かす。

この仕組みは、第一にプレゼンテーションを行うだけでも手一杯の学生たちに対して、評価や振り返りの負担を軽減することをもくろむものである。特に、スマートフォンを評価ツールとして用いることで、従来用いられてきた自筆の評価シートよりも評価を行うことに注力でき、逆に、プレゼンターとしての評価を自分の振り返りに活かす際にも労力の軽減が見込まれる。

次に、この仕組みはプレゼンテーションの振り返りサイクルとしても有用であると考えられる。プレゼンテーションとはどのように行えばよいのかという手探りの状況にある学生であるため、評価をすることに対してそれが適当なのかためらいがある。しかし、(1)では、2章に示す通り、アノテーションを行うだけなので、熟慮することなく直感的にプレゼンテーションの評価を行うことができる。(1)から得られる評価はアノテーションのミスや適当とは思われない評価が出る可能性があるが、(2)のように映像とアノテーションを同期することで、被評価者が振り返りの際、アノテーションの妥当性を考えながら受けた評価を取捨選択できる。したがって、(3)を通じて、自分のプレゼンテーションスキルを高めることにつながると考えられる。

この振り返りの仕組みを一度限りとせず複数回導入することで、自分が気づいた問題点・改善点を回数をこなすことで改善できたかどうかや一度の実践では問題とならなかった新たな問題点に気づくことができるなど、複数回の振り返りを行うことのメリットは大きい。

2. 提案手法と実践の概要

(1) から (3) の仕組みを実現するために、具体的にどのような手法を採り、実践に採り入れたのかを以下に示す。

2.1. 提案手法

(1) を実現するために、FishWatchr Mini（以下、FWMと称す）を使用した。FWMはスマートフォンなどのモバイルデバイスを用いて、リアルタイムにアノテーションをすることができる振り返り支援ツールである（北村他（2017）、柳田（2018））。FWMを用い、聴衆としてクラスメイトのプレゼンテーションを評価することで、どのようなパフォーマンスが、プレゼンテーションの良し悪しにつながるのかを知る機会となる。

(2) については、FishWatchr（以下、FWと称す）を使用した。FWは、PCを使用する振り返

り支援ツールで、FWMによるアノテーションとプレゼンテーションを撮影した動画を同期し、どのような場面でどのようなアノテーションがあったかを確認することができる。FWMがリアルタイムや即時性を重視したものに対し、FWには映像と同期することによって、証拠に基づく振り返りの材料を提供できるうえ、コメント入力機能を有するため、振り返りをする際に、どのポイントに対して気づきを得たかを学習者が記し、それを教師側も確認できるという利点がある。

(3)については、複数回のプレゼンテーションを行う際、(1)・(2)の過程を繰り返すことで初回と次の回のプレゼンテーションで何が改善されたか、または、改善できなかったのかを知ることができる。

2.2. 提案手法の利点

プレゼンテーションに限らず、授業において学習者間の相互評価で用いられるのは概して紙を用いた評価シートである。評価シートを配布、それに評価者が記入、記入後取りまとめ、その結果が被評価者に渡る、または、教師を通じて全体的にフィードバックされるという過程をたどるものである。紙を用いた評価では、評価者に特段の準備が必要なく、容易に行えるという利点がある一方で、取りまとめが面倒であることや評価が個別・具体的ではなく、全体的な印象評価に留まるという問題がある。また、本研究が対象とするようなグループプレゼンテーションの場合、個々の被評価者にとって、自分に対する具体的な評価を得られない可能性がある。

また、振り返りをする際にも、そういった評価と自分の内省を照らし合わせることとなり、評価者が評価したことと被評価者の内省が一致しているかは判然としない。そのため、評価(者)と被評価(者)の関連付けが見えにくく、何の評価であり、その評価がどのように活かされたのかも見えにくい。

評価シートを用いた相互評価に対し、モバイル端末を使用した評価も行われている(北村他(2017), 倉田他(2018)など)。モバイル端末を使うことによって、評価シート方式の問題、つまり、取りまとめの手間や評価内容と振り返りの関連性が低いという問題は解消できる。

(1)~(3)に示した本研究の提案手法では、スマートフォンを使ったリアルタイムアノテーションとPCを使った振り返りという二段階を設けている。その過程を繰り返すことによって、プレゼンテーションの単なる評価に終わらず、プレゼンターの振り返りが今後活かされたかが分かるようになっていく。その点が従来の研究手法との違いである。

2.3. 実践の概要

本実践を行った授業は、初年次教育として開講されるいわゆる「基礎ゼミ」である。時期としては1年生の6月から7月であり、大学生活に一通りの慣れが出てきた頃である。実践の概要は以下の通りである。

【概要】

- ・受講生17名を、3~4名の5グループにわけたグループプレゼンテーション(プレゼンテーションの回数は3回)。
- ・プレゼンテーションの際には、FWMを使用してリアルタイムアノテーションする。
- ・プレゼンテーションの次の授業(30分程度)で、FWを使用し、プレゼンテーションの映像とアノテーションを同期したデータを見ながら振り返る。

プレゼンテーションに対するリアルタイムアノテーションは、聴衆となる学生と教師が行った。アノテーションの種類としては「①話し方・②アイコンタクト・③ジェスチャー・工夫・④スライド・⑤（内容の）新規性・⑥（内容の）有用性」の6種類を用意し、これらに対して、「良い」・「惜しい」という2値をアノテーションする設計とした。図1はアノテーションを行うスマートフォンの画面である。学生は①～⑥のアノテーションの中から、その場で感じたものについて選択し、さらに、それが「良い」か「惜しい」かを選択する。全員の選択肢した結果が時刻情報とともにサーバーに記録されていく。



図1 アノテーションの画面

次に、FWを用いて振り返る際には、プレゼンター自身が担当した箇所の映像を見て、その範囲につけられたアノテーション（種類+良い/惜しい）のうち、自分が納得できたもの5箇所程度について、どうしてこのような評価（どのように良かった/悪かったのか）になったか、理由をコメントしてもらった。また、アノテーション以外の箇所について、改善が必要だと思った箇所に「要改善」箇所として、また、2回目以降、前回と比べ意識的に改善できたところを「改善済み」として、コメントしてもらった。また、FWを用いた振り返りと同時に、振り返りの際の気づきなどに関するアンケートにも答えてもらった。

3. 分析

FWMによるリアルタイムアノテーションとFWを使用した、映像に基づいた振り返りという2つの過程を学習者がどのように捉えていたかを、アンケートとFWに示されたコメントから分析する。

3.1. FWM のアノテーション

(1) に示した通り、FWM を使ってアノテーションをするという行為は、プレゼンターとなる経験が少ない学習者にとっては、自分の中に評価軸を作るという点において有効と考えられる。

FWM には、アノテーション結果を即時に集計し、ブラウザで簡易表示をする機能がある。図 2a には、棒線で示された 5 つの山を見ることができるが、これはプレゼンテーションを行った 5 グループ分の山である。棒線はある時間に付与されたアノテーション数、折れ線はアノテーションの種類を示している。

図 2b は、1 グループ分を拡大表示したものである。FWM の簡易表示機能には、このように全体を俯瞰することも、グループごとに時間を狭めて表示することも可能である。

図 2a、図 2b により、アノテーションが集中した箇所が一目で判然する。アノテーションが集中するということはそこに特徴的なパフォーマンスや内容があったということになるので、それが自分たちの担当したプレゼンテーションであれば、自分たちの振り返りの材料に、他のグループのプレゼンテーションにアノテーションが集中した箇所があれば、評価者としての自分の振り返りに有用となる。

プレゼンテーションを行う回の授業では、すべてのプレゼンテーションが終わった後、学習者に FWM の簡易表示を見てもらい、どの時間帯にアノテーションが集中したか、また、どのような種類のアノテーションが見られたかを確認してもらった。



図 2a 時間ごとのアノテーション数 (全体)

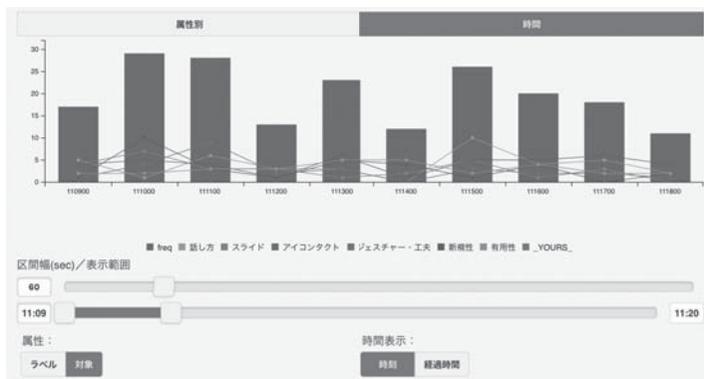


図 2b 時間ごとのアノテーション数 (1グループ)

図 2a, 図 2b による評価結果の提示機能の効果を測定すべく, 以下のようなアンケートを行った。

- I. 自分のグループのプレゼンについて, どのような評価があったのかを知ることが役に立ったか。
- II. 自分が評価したことと他の人が評価したものを比べることが役だったか。
- III. 聴衆として他のグループのプレゼンを評価することによって, プレゼンターとしての自分のパフォーマンスに良い影響があったか。

それに対して, ①よく当てはまる, ②それなりに当てはまる, ③どちらでもない, ④それほど当てはまらない, ⑤全然当てはまらない, の 5 つの中から回答を求めた。表 1 の中の①~⑤の数値は, アンケートの回答者数である。I・II に関しては回答者数が 17 名, III に関しては 15 名であった。

I では, 17 名中 15 名が概ね好意的な評価をしていることから, 評価を受ける側として相互評価が有効であると感じていることが分かる。それだけではなく, II から評価者となることの有効性も感じていることが分かる。そして, III からは, 評価を行うという行為が自分のプレゼンテーションパフォーマンスに還元された様子がうかがえる。

表 1 アノテーションに関するアンケート

	①よく当てはまる	②それなりに当てはまる	③どちらでもない	④それほど当てはまらない	⑤全然当てはまらない
I	13	2	2	0	0
II	9	6	2	0	0
III	7	7	1	0	0

もちろん, 相互評価自体は評価シートを用いても行えるものであるが, 評価シートを用いた場合との違い, FWM を使った優位点についてコメントを求めたところ, 以下のようなコメントがあった。

- ・グループごとに分かれていて, みたいところをピンポイントで見ることができた。また, 他のグループとの比較もすることができ, とても興味深い。
- ・的確なタイミングで, ピンポイントに評価できるため, プレゼンの良い点の具体化がなされると思った。リアルタイムでどこが悪いのかいいのかなど評価できるので良いし, ボタンを押すだけで評価できるのは良いと思いました。振り返りでもどこが悪くて良いかなど分かりやすく改善しやすいと思いました。
- ・紙と違って気づくことがあったらめんどくさがらずに押せる。

FWM の方が優れるところがある一方で, 評価シート (紙) を使った評価を推す声もある。

- ・紙の方が時間をかけてじっくり読むことができる。
- ・紙なのでパソコンと違い目が疲れないという点やアナログのほうが慣れているので閲覧しやすかった。

評価シートを使うことに対する慣れや見やすさ, 読みやすさという意見はあるものの, FWM を使うことの長所である, 評価の即時性や評価の閲覧のしやすさは概ね好意的に捉えられていると言える。

3.2. FW を使った 2 回分の振り返り

本実践で行った 3 回のグループプレゼンテーションのうち, 1 回目と 2 回目のプレゼンテーショ

ンについて、FWを使用して振り返りを行った。振り返りに際し、FWMのアノテーションを、プレゼンテーションを撮影した映像と同期したデータを使用することで、映像に基づいて、実際に行った自分のパフォーマンスについて、どのような評価（アノテーション）を得たかが分かり、そういった評価を受けたことに対して、プレゼンター自身の気づき（例えば、良い手応えや反省点、また、コメントに対する違和感など）を得ることができる。

3.2.1. アンケートの結果

FWを用いて振り返りをするということについて、以下のようなアンケート（回答者数16名）を行った。

Ⅳ. 自分や自分のグループのプレゼンについて、どのような良い評価があったのが、映像や音声を通して分かって、役に立った。

Ⅴ. 自分や自分のグループのプレゼンについて、どのような問題点があるのかを、映像や音声によって具体的に振り返ることができてよかった。

アンケートⅣとⅤのどちらも、表2に示す通り概ね効果的であるという回答が得られた。

表2 FWに関するアンケート

	①よく当てはまる	②それなりに当てはまる	③どちらでもない	④それほど当てはまらない	⑤全然当てはまらない
Ⅳ	12	3	1	0	0
Ⅴ	10	6	0	0	0

これに関して、「FWMを使ったプレゼンの評価とパソコンFWを使った振り返りを通して、効果的だと思った点」について自由記述を求めたところ、以下のようなコメントが得られた。

- ・自分のことをビデオで振り替えられるのは、アスリートが動きを確認するように自分たちもできるので良いと思った。
- ・動画を見ながら人の評価が見られるからすごいわかりやすかった。
- ・自分の班の発表の録画を見る経験はあるかもしれないが、聞く手の反応までは知ることはあまりないと思うので良い機会だと思う。
- ・人のコメントと自分のプレゼンを同時にみて、振り返ることができる。
- ・自分のプレゼンのどこが良かったのか、どこが改善すべきかが映像と同時に確認できるためわかりやすい。
- ・瞬間的にダメなところと良いところがわかる。

自由記述からは、自分のプレゼンテーションパフォーマンスを見ることができるということ、映像と評価が同時に表示されることの2点について効果的だと感じていることが伺える。特に最後に挙げたコメントの通り、映像という証拠に基づいた評価だけではなく、瞬時に気づくことができるという点も本研究で提案した実践の特色であると言える。

3.2.2. 振り返りのコメントに見る改善

1回目と2回目のプレゼンテーションの後、FWを使って振り返りをした際、自分のパフォーマンスにどのような改善が見られたのかについて、数名の学習者のコメントを抽出する。

【学習者①】

[1回目 (アイコンタクト・惜しい)]

- ・視線がきょろきょろしていた。

[2回目 (改善済み)]

- ・しっかりと前を見て話していた。

【学習者②】

[1回目 (スライド・良い)]

- ・スライドをシンプルに作りすぎて、情報量が少ない。スライドの情報量を増やす。

[2回目 (スライド・惜しい)]

- ・前は、スライドがシンプルすぎたので、今回は文字の邪魔にならない程度の装飾を加えた。

【学習者③】

[1回目 (スライド・良い)]

- ・スライドに写真があって分かりやすい。

[2回目 (スライド・良い)]

- ・画像をたくさん入れて華やかにした。

【学習者④】

[1回目 (話し方・惜しい)]

- ・自分の声が小さいと感じたのもっとはきはきとしゃべりたい。

[2回目 (話し方・惜しい)]

- ・もっと自信をもって話したい。

学習者①は、1回目にアイコンタクトに関して惜しいという評価を受けたことに対し、改善すべき点だと考えていた。2回目では、その点の評価は受けなかったものの、改善できたとしてコメントを残している。

学習者②は、1回目にスライドが良いとの評価を受けたにもかかわらず、本人は納得せず問題だった点についてコメントを残している。2回目は、スライドが惜しいという評価を受けたが、1回目の反省をふまえ、自分なりに改善を試みたようである。その結果がコメントに表れている。

学習者③は、1回目、2回目ともスライドに関して良い評価を受けたことについて、1回目は写真を取り入れたこと、2回目は画像を入れたことで、分かりやすいスライドになったと考えている。

学習者④は、2回とも話し方に関し、惜しいとの評価を受け、はきはきとしていない自分の話し方が問題だと自己評価している。

1回目の評価から改善すべき箇所に気づき、2回目のプレゼンテーションにおいて改善ができたもの(学習者①)、1回目の良い評価に納得せず、2回目のプレゼンテーションで改善を試み、自分では成功したと考えているが、2回目のアノテーションが自分の想定とは異なり惜しい評価だったもの(学習者②)、1回目も2回目も良い評価を受けたことの原因を分析し、2回目にも自分の良さを生かしたもの(学習者③)、1回目の惜しい評価に納得したが、2回目もうまく改善につなげられなかったもの(学習者④)のように振り返りに様々なタイプが見られ、1回目の問題点を2回目に改善できたというものばかりではない。

以上に挙げた例は、1回目と2回目のアノテーションに対し、対応が見られた例であるが、アノテーションとコメントに関連が見られない場合がある。

[スライド・良い]

- ・新規性、有用性が良いと評価されたのは、私自身がアフリカの貧困について学んだことがあるからだと考えます。

このように、FWMを使ったアノテーションは、アノテーター（評価者）が評価しようとした意図と、プレゼンター（被評価者）が受けた評価の印象が異なる場合がある。もちろん、FWMを使ったアノテーションの際にも、同一箇所に種類の異なるアノテーションが付く場合が多々あり、全員が同じ切り取り方で評価したという場合は少ないが、評価と被評価者の受け取り方の違いが生じるという点において、アノテーションの種類を見直す必要があるだろう。

3.2.3. FWMとFWを使った振り返りサイクルの有効性

FWMを使用してリアルタイムで評価した結果を、FWを用いて振り返り、次回のプレゼンテーションに活かすという本研究の手法について、学習者がどのように感じたのか。そのアンケート結果を以下に挙げる。

Ⅵ. FWMを使った評価を毎回行ったことについてどう感じるか。

Ⅶ. FWを使った振り返りを毎回行ったことについてどう感じるか。

Ⅵ・Ⅶに関して、「毎回行った方がよい・1回行えば十分・やる必要がない」の中から選んでもらった（回答数15名）。

表3 評価と振り返りの回数

	毎回行った方がよい	1回行えば十分	やる必要がない
Ⅵ	14	1	0
Ⅶ	14	1	0

このように、ほとんどの学習者が毎回行うことに肯定的であった。その理由として挙げられたコメントをいくつか抽出する。

- ・自分の振り返りをすることで、今後の課題を明確に見つけることができるから。
- ・みんなの意見を見ることができるので、どのような評価なのかわかるから。
- ・パソコンで自分の動画を見ながら振り替えられるので客観的に見ることが出来た。
- ・リアルタイムで評価しやすく、また自分の評価をリアルタイムで見てよかった点、改善すべき点がどこかわかるから。
- ・自分のプレゼンテーションを客観的に見ることで悪い点を発見できるから。
- ・スマホで手軽にできることもあり紙で書いて集計するよりも効率よく行える。
- ・ショックを受けることもあるが、自分の改善すべき点が見つかり、今後につなげることができるため、毎回実施した方がいいと思った。

以上に挙げたコメントから、リアルタイム、客観的という点が今後の改善につながると考えていることが分かる。これ以外のコメントにも、自分を客観視する、人からの評価を知ることができる、という内容のコメントもあり、このような点に、本研究の手法の有効性があると言える。

また、振り返りを繰り返すことの効果として、良いパフォーマンスがいつできるようになったか、また、パフォーマンスの改善点にいつ気づいたかというものがある。その点を質問したのがⅧ・Ⅸ

である。

Ⅷ. 3回目のプレゼンにおいてうまくできたと思うものは、いつからうまくできるようになったか。

Ⅸ. 3回目のプレゼンにおいてうまくできなかったと思うものは、いつからうまくできなかったか。

これについて、①3回のプレゼンすべてを通してうまくできた（できなかった）、②1回目のプレゼンで気づき、改善できた（できなかった）、③2回目のプレゼンで気づき、改善できた（できなかった）、④3回目のプレゼンの振り返りで気づいた、の中から選んでもらった（回答者数は、Ⅷが17名、Ⅸが15名）。

表4 パフォーマンスの向上と改善時期

	①3回のプレゼンすべてを通してうまくできた（できなかった）	②1回目のプレゼンで気づき、改善できた（できなかった）	③2回目のプレゼンで気づき、改善できた（できなかった）	④3回目のプレゼンの振り返りで気づいた
Ⅷ	2	2	10	3
Ⅸ	1	4	1	9

Ⅷから、パフォーマンスの向上への気づきが見られる時期として2回目のプレゼンテーションを挙げた学習者が一番多く、また、Ⅸから、パフォーマンスの問題点は最終回である3回目のプレゼンテーションにおいて発見することが多いことが分かる。問題点の気づき、改善、さらなる問題点の気づきというように、ある種PDCAのようなサイクルを見出すことができるため、振り返りを1度行えば十分であるとは言えないことがうかがえる。

3.2.4. 振り返りコメントの変遷に見る改善点

振り返りサイクルの利点は、PDCAサイクルにせよ、Kolb（1984）の経験学習のサイクルにせよ、改善すべき点に気づき、それを自分の中で咀嚼し、問題解決法を見出し、それを次の実践に活かせるようになるという点である。

本研究において、振り返りサイクルを複数回行うことの意図として、初回の振り返りの際に気づいた問題点を次の回に改善できたことを確認できるというものがあった。これが確認できれば、この振り返りを複数回行うことの有用性が示すことにつながるが、この点については、3.2.2に示した例ぐらしか出てこず、初回の振り返りが次の回に直接的につながるというものは多くない。それよりも、前項に示したアンケートのⅨにおいて、3回目のプレゼンの振り返りで気づいたということが多いことから分かる通り、振り返りサイクルを複数回行うことを通して、その都度新たな問題点に気づいていくことの方が多くようである。

振り返りをする度に、新たな問題点に気づく様子を確認するため、学習者が1回目と2回目のどの種類のアノテーションに着目してコメントを記入したのかを表5にまとめる（1回目と2回目の両方にコメントを残した学習者14名）。表5はコメントを残したアノテーションの種類をまとめたものであり、同種類のアノテーションに対するコメントの内容が一致するとは限らない。

表5 1回目と2回目の振り返りの着眼点

学習者	話し方		アイコンタクト		スライド		ジェスチャー・工夫		新規性		有用性	
	1回目	2回目	1回目	2回目	1回目	2回目	1回目	2回目	1回目	2回目	1回目	2回目
A	2	1	1	2	0	1	2	1	0	0	0	0
B	0	0	0	3	5	4	0	0	0	0	1	0
C	0	2	5	2	0	1	0	2	0	1	0	0
D	0	0	1	0	1	1	1	2	0	0	2	1
E	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0
F	2	1	1	1	1	1	0	1	0	0	2	1
G	2	0	0	0	3	3	2	1	0	0	1	0
H	0	1	1	2	1	1	0	3	0	0	2	1
I	0	0	2	2	0	1	0	2	0	0	0	1
J	0	0	1	0	2	2	0	1	0	0	2	1
K	0	1	0	2	2	2	0	1	0	0	0	0
L	2	1	2	2	0	3	0	0	0	0	1	1
M	1	0	1	3	1	1	1	1	0	0	1	2
N	3	2	1	0	0	1	2	2	0	0	1	0
計	13	10	17	20	17	23	9	17	0	2	13	7

表5から、1回目よりも2回目にコメントの方が増えたものは、「アイコンタクト」、「ジェスチャー・工夫」、「スライド」、「新規性」である。その中でも「ジェスチャー・工夫」は2回目の方が顕著にコメントが増えた。2回目のみ「ジェスチャー・工夫」についてコメントを残したもののなかからいくつかを挙げる。

- ・前回はほとんどジェスチャーをしなかったけれど、今回は説明することについて、その数を指で示したから。
- ・仕事内容についてのスライドを作らなかったの、話に注目を集めようと思い、ジェスチャーを意識した。
- ・自分から見た左右と見ている人からの左右が逆だということを忘れていた。

2回目に「ジェスチャー・工夫」のコメントが出てきたのは、前回（初回）にジェスチャーや分かりやすく伝えるための工夫に配慮していなかったが、1回目のプレゼンテーションのアノテーションや振り返りによってその必要性に気づき、2回目に意識したからということが考えられる。また、3つ目のコメントのように、自分と聴衆では左右逆であることにその場で初めて気づいたというものもある。

プレゼンテーションの経験がそれほど多くない学習者にとって、プレゼンテーションスキルとして分かりやすいものは「話し方」「アイコンタクト」「スライド」である。1回目と2回目のコメント数が大きく異なることから、それらについて意識しており、実践に移しやすかったと思われる。しかし、1回目と2回目のコメント数に差が少ないからといって、同じようなことを振り返っているわけではない。先に述べた通り、1回目の振り返りを2回目の実践に生かし手応えをつかむということはそれほど多くない。むしろ、新たな改善点に気づく方が多い。その例に該当するコメ

ントを挙げる。

[1回目 (話し方・惜しい)]

・次回はもう少しゆっくり話したいです。

[2回目 (話し方・要改善)]

・もっと自信少し声が小さかった

[1回目 (アイコンタクト・惜しい)]

・メモを見過ぎるのではなくアイコンタクトをしっかりとる。

[2回目 (アイコンタクト・要改善)]

・新しく話を切り出すときには前をみるべき。

[1回目 (スライド・惜しい)]

・話している内容についてのスライドがほとんどないため聴衆が理解しづらい。

[2回目 (スライド・要改善)]

・スライドに載せる情報は必要最低限におさえ誰からも見やすい大きさと書く。

話し方・アイコンタクト・スライドと一言でいっても、改善すべきポイントは多岐にわたる。例えば1つ目のコメントでは、1回目では話し方におけるスピードについて、2回目では声量について気づきを得ている。このように、同じ種類のアノテーションに対するコメントといっても、同じ種類の中の異なる点について改善の必要性に気づき、その旨をコメントに残していることが分かる。

4. おわりに

本研究では、FWMを使ったリアルタイムアノテーションと、FWを使い、映像という証拠に基づく振り返りサイクルの有効性について、アンケートとコメントを中心に分析を試みた。

振り返りを複数回行う意義は、前回の振り返りを次の回のプレゼンテーションに直接つなげるためというよりは、プレゼンテーションの度に新たな改善点に気づくことにあるということが、アンケートや振り返りコメントから確認できた。FWMのアノテーションの設定など、本手法の改善点も見てきたが、FWMとFWという2つを使った複数回の振り返りサイクルが有効であることは主張できたと考える。

謝辞

本研究は、2019年10月19日、日本教育工学研究会19-4(甲南大学)で口頭発表した「スマートフォンを用いた相互評価によるプレゼンテーションスキルの改善」をもとに加筆・修正したものである。改稿にあたり、JSPS 科研費20K03116の助成の成果を受けた。

参考文献

北村雅則, 山口昌也 (2017) 「リアルタイムアノテーションによるプレゼンテーション相互評価の実践」, 『日本教育工学会第33回全国大会予稿集』

- 倉田伸, 藤木卓, 室田真男 (2018) 「携帯型モバイル端末によるビデオプレゼンテーション相互評価支援システムの開発」, 『日本教育工学会論文誌』 41 (Suppl), pp. 201-204
- 柳田直美 (2018) 「学習者用モバイル観察支援ツール FishWatchr Mini を用いた話し合い活動評価の実践」, 『2018年度日本語教育学会秋季大会予稿集』, pp. 417-422
- 山口昌也, 森篤嗣 (2019) 「教育活動に対するリアルタイムアノテーションの特徴と振り返りにおける効果分析—小学校におけるプレゼンテーション発表会を例にして—」, 『第43回社会言語科学会研究大会予稿集』, pp. 162-165
- 稲葉みどり (2019) 「異文化探求の授業におけるグループ発表を自己評価する: 振り返りによる学びの構築をめざして」, 『愛知教育大学教職キャリアセンター紀要』 (4), pp. 69-76
- 佐瀬竜一 (2020) 「聴き手と目標設定を意識したプレゼンテーション教育の試み」, 『常葉大学教育学部紀要』 (40), pp. 19-32
- 園田遙也, 永井孝幸 (2020) 「プレゼンテーション発表者の身体動作分析に基づく練習映像振り返りツールの作成」, 『研究報告教育学習支援情報システム (CLE)』 2020-CLE-30 (5), pp. 1-8
- Kolb, D. A. (1984) *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, Prentice Hall