

プレゼンテーションの技法

その最初のステップ

池田光穂

大阪大学COデザインセンター (CSCD)

この授業の構成

- 学んできたことを表現する＝プレゼン、それ奥義についてお教えしよう！
- プレゼンテーションの技法（理論編）
- よいプレゼン：悪いプレゼンに関するグループ討論（応用編）

審問（しんもん）

- 結局のところ、皆さんは、これまでの授業でいったい何を学んだの？
- 学んだことは、ほんとうに何か役にたったの？
- 役に立たないことは、本当に役に立たないのか？
- 役に立つとは、いったいどういうこと？

プレゼンテーションとは？

- プレゼンテーションとは？
- 相手を「説得」すること。
- 聴衆に話す内容を理解してもらい、彼／彼女らに何らかの行動を引き起こすこと（修辞的実践）。
- 知識の伝達は、その機能の一部にすぎぬ。

容易ではない説得

- 人は頭ごなしに説得されることを好まない。
- どんな些細なことでも、理解できたことがあると嬉しい。
- 人と議論するためには、相手が私のことをきちんと理解していることが必要。

目標をたてる

- 目標をたてる。
- 誰に対して、何をどこまで説得するのか？
- 講演目標をひとつの主題文であらわせるか？
- 目標は現実的か？（説得は具体的か）
- 目標を事前・最中・事後に明示する。

相手を知る

- 論題に関して聴衆はどれだけ知っているか？
- 論題に対して、聴衆は興味をもてるか？
- 論題に対して、聴衆がもつ疑問を事前に想定できるか？
- キーワードや殺し文句を発見せよ！

自分を知る

- 発表する時間と内容のバランス
- 使える機材はなにか？
- じぶんに自信のあることだけを言い、不確かなことは言わない。
- 大切なこと（幹）と削除してもよいこと（枝葉）を区分できるか？

プレゼンのデザイン

- プレゼンの内容を要約する文章（＝主題文）をつくり、繰り返し思いおこす。
- 全体像の提示、結論の先出し、または暗示
- 建設的な提言を必ず入れる
- 機械が故障した時のシミュレーション

提示内容による表現法

- なに？ → 文章・絵・モデル
- どこ？ → 地図・平面図
- だれ？ → 組織図・写真
- いつ？ → 時間表・遷移図
- どのように？ → チャート

奥義などなし！

- * 話す内容に精通
- * スクリプトの用意
- * 時間内に終了できるように練習
- * 予想される質問への対応を準備
- * 質問する相手の話をよく聞く
- * なるべくアイコンタクト（必須ではない）

失敗から学ぶ

- * 個々のプレゼンは一生に一度、聴衆とは一期一会。しかしながら、一度の失敗の経験から学んだことは、何度でも次の発表のためのよい栄養になる！

質問コーナー

- なにか質問はない？
- なにかコメント（感想）はない？
- 質問やコメントは授業をよくする（授業の疑問を明らかにするだけでなく、質問者じしんの理解の位相を明らかにするゆえ）。
- 質問やコメント後の討論が、その後の授業を豊かにする。

課題

- これまでにみなさんご自身がおこなってきいたり、また聞いてきたプレゼンテーションのうち、とくに印象深かったものについて、その例を取り上げ、どういう点が、すばらしかったのか、または悪かったのかについて議論しなさい。
- よいプレゼンと悪いプレゼンについて、それぞれ数項目をあげて、各グループで発表しなさい。

- 知的生産学入門 (<http://cscd.osaka-u.ac.jp/user/rosaldo/0-tarumi.html>) 以下はリンク先のページでファイル名のみを記す。
- プレゼン上達のためのヒント (041127presen.html)
- 研究発表のためのプロトコル (030527protcol.html)
- 授業をよくする方法 (021216useful00.html)
- ワークショップ技法研究 (051210ws.html)
- 論文レポートのためのヒント集 (031220repo.html)
- ハンドアウトの書き方 (030617turner.html)
- 勉強のやり方 (050223abc.html)

文献・資料