

## これまでのプレゼンテーションを振り返る

授業での発表やゼミでの発表、基礎プログラミングでの発表会等、これまでに発表を行ってきた場面を振り返る。その上で、良い発表とは何かを整理して考える。

### 手順 1) ブレーンストーミング～KJ 法

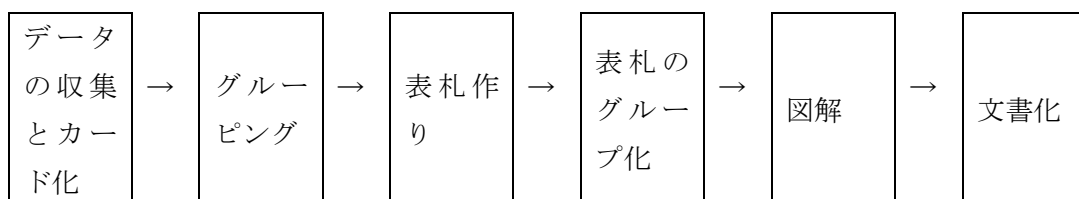
良い発表とは何かについて、自由に意見を出す。

- **ブレーンストーミング**：グループでアイデアを自由に出し合いより深く問題の本質に迫る思考法。具体的なテーマを取り上げ、メンバが思いついたことを次々と発言しアイデアを出し合う。全員参加の会議を進めるために 4 つの原則あり

表 1 ブレーンストーミングの原則

| 原則             | 具体的な内容                                    |
|----------------|-------------------------------------------|
| 批判厳禁           | 出された意見に批判をしない。批判をすると発言しづらくなる              |
| 自由奔放           | 自由奔放な意見を歓迎し、どんな意見でも必ず取り入れる                |
| 質より量           | 発言は多いほど良い。多ければその中には質の高い意見が出てくる可能性が高くなる    |
| 結果改善<br>(便乗歓迎) | 他人の意見に便乗し、そこから連想されることを意見としてあげ<br>ることを歓迎する |

- **KJ 法**：京都大学の川喜多二郎の考案した手法。イニシャルを取って KJ 法と呼ぶ。
  - ブレーンストーミングやアンケートなどでテーマに関するアイデアを集め、カードにアイデアを 1 つずつ記入する（データの収集とカード化）
  - 内容が似ているカードを集める（グルーピング）
  - 各カード群を代表するような名称を付ける（表札作り）
  - 表札を眺め同じような内容のものがあれば更にまとめ 5～6 グループになるまで継続する（表札のグループ化）
  - カードを模造紙に貼り付け枠線で囲む（図解）
  - 図解した結果を文章でまとめる（文書化）



## 手順 2) 系統図法

KJ 法で表札ができたなら、それぞれの表札に記載されている事項を実現する上で必要な事を、系統図法を用いて整理する。

系統図法は目的を達成する手段を階層的に掘り下げて記述したもの。掘り下げていくことで、最終的には簡単な作業の組合せに分解され、目的達成に必要な指針や最適な方法を得ることができる。

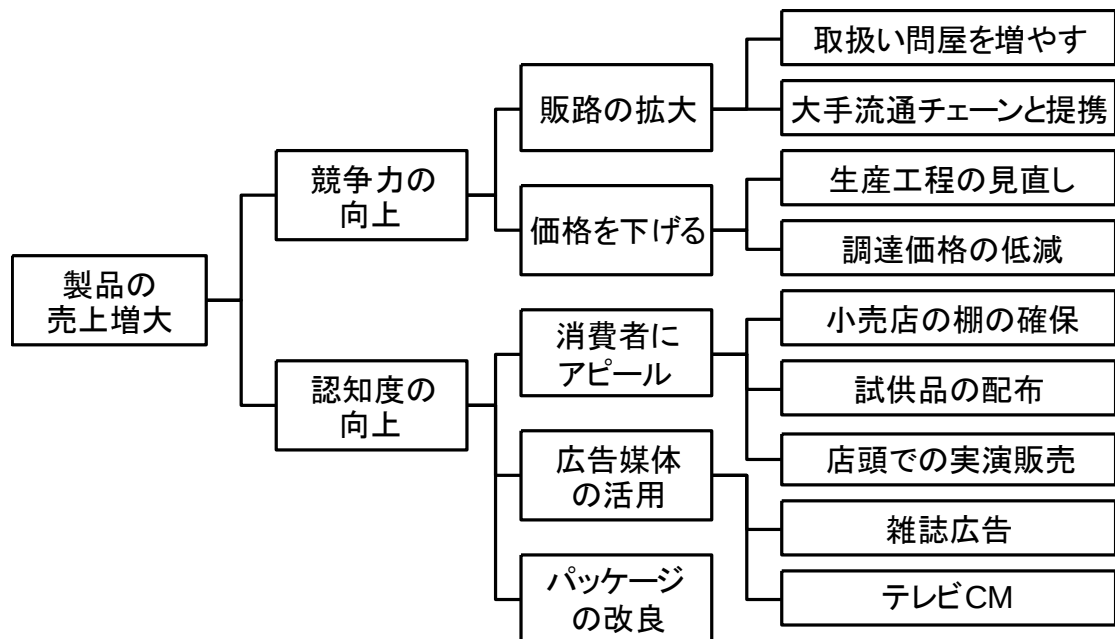


図 1 系統図法