

ともに言葉の力を磨き、自己を表現する喜びを伝える冊子

ねやがわ ディベート (ver.7)



寝屋川市教育委員会
ねやがわディベート研究部

Updated on February, 2026

目次

1	ディベートとは	1
2	「言い認め合い」のディベートとは	
3	「探究的な学び」を実現するディベートの学習プロセス	
4	ディベートで身に付く5つの力	
5	ディベートで育つ姿	
6	ディベートの主なルール	2
7	ディベートで子ども同士をつなぐために	3
	(1) 学級経営との関連を意識する	3
	(2) ディベートの指導におけるポイントとなる10の声かけ	5
8	よりよいディベートを実現するために	
	(1) MIM-PMによる丁寧なアセスメントを行う	6
	(2) ディベートにつながるゲームや活動を取り入れる	7
	(3) 多面的・多角的に考える思考を鍛える	15
	(4) 実態に即して様々なディベートの形を段階的に行う	16
	(5) 説得力を生むための指導を取り入れる	18
	(6) 教科指導やその他の活動との関連を考える	20
	(7) “客観的”なディベートの前後で“主観的”に考え表現する時間を持つ	21
9	ディベートの論題について	23
10	フローシートについて	23
11	板書について	25
12	フィードバックの大切さについて	25
13	ICTの活用について	28
14	AIの活用について	28
15	ディベートの評価について(参考資料)	29
16	ディベートに関する指導例	33
17	ディベート実践事例集	35

巻末資料

- ディベート教育 言語能力育成 年間実施計画【例】
- 低学年ディベート 指導展開例
- ねやがわディベート 年間カリキュラム(例)
- フローシート・スピーチシート
- ねやがわディベート論題事例
- ねやがわディベート論題集

寝屋川市の目指す子ども像

考える力を身に付けた たくましく生き抜く子

寝屋川が目指す教育のイメージ図とディベート教育の位置づけ

考える力を身に付けた たくましく生き抜く子



生き抜く力の根っこを育む 「寝屋川教育」

「寝屋川教育」のベースとなる「考える力」の育成

「考える力」の基礎は、本来、家庭でのコミュニケーション等の中で育まれていくものであると考えられますが、環境の違い等によりその力の形成に影響を受けている現状があります。そのため、学校において、ディベート教育や道徳教育等により「考える力」を着実に育むことで、学びの基礎をより確かなものにする事ができるよう取組を進めることが大切であると考えています。

環境の違い等による格差が、中学校を卒業する時の子どもたちの進路を狭めることの無いよう、その格差を乗り越え、自らの進路を自らの力で切り開けるような力を育成することが、「寝屋川教育」の目指すものです。

学習指導要領における「主体的・対話的で深い学び」につながるディベート

「主体的・対話的で深い学び」につながる授業を行うには、私たちの今までの「授業観」を変えることが必要です。「正解を教師が持っていて、それを子どもたちに一方的に教え込む」型の授業から、子どもたちを「主体的な学び手として育てる」指導の考え方やあり方について研究・実践していくことが求められています。ディベートは、そうした指導の1つとして有効な手段です。そこで、寝屋川市では学習指導要領で求められる「主体的・対話的で深い学び」を実現し、それによる「考える力」の育成を目的として、ディベートを活用します。

※これらの目標を実現するために、本冊子を活用し各校で取組を進めてください。



考える力を身に付けた たくましく生き抜く子

変化の激しい社会において、多様な他者との対話を通して、最善解や納得解を導くために必要な幅広い資質・能力を育成する

道徳教育

教科学習(研究教科)

総合的な学習の時間

体験的理解に伴う
学びの質の向上

既習事項の
活用・発揮

探究的な見方・考え方を働かせ、横断的・総合的な学習を行うことを通して、よりよく課題を解決し、自己の生き方を考えていくための資質・能力を育成する。

全ての学習の基盤となる資質・能力

言語能力

情報活用能力

問題発見・解決能力

課題の設定

情報の収集

アフターディベート
～「メタ」「熟考」を促す問い～

教師の積極的介入
～徹底的な価値づけ～

ICT機器の活用
～思考ツール・共有ノート～

【ディベートを学ぶ】

～議論の仕方を学ぶ～

- 三角ロジックで主張を構成する。
- 根拠や信憑性を問う
- 根拠を示して反論する。
- 主張の妥当性を判断する。
- 議論全体を俯瞰して結論づける。
- 気づきを基に意見を再構築する。

【ディベートで学ぶ】

～横断的・総合的に学ぶ～

- 探究課題の設定・問題解決
- 切実感のある論題設定
(学びの過程で生まれる問い)
- 教科内容の体験的な習得
- 既習事項の活用・発揮
- よりよい生き方について熟考

【多様な他者との対話を通じた協働的な学び】

まとめ・表現

整理・分析

【低学年からの[※]対話の素地を養う系統的な指導】

【相互理解に基づく互いを尊重し合う学校(学級)風土の醸成】

考える力を身に付けた たくましく生き抜く「個」の育成

～0歳から15歳までの15年一貫教育（発達と学びの連続性）～

【目的】

「エージェンシー教育」と「ディベート教育」を円滑に接続し、0歳から15歳まで一貫性・連続性をもって「考える力」を育み、多様な他者と当事者意識をもって対話を行い、問題を発見・解決できる「持続可能な社会の創り手」を育てることを目指します。

【目指す子ども像の具体的な姿（例）】

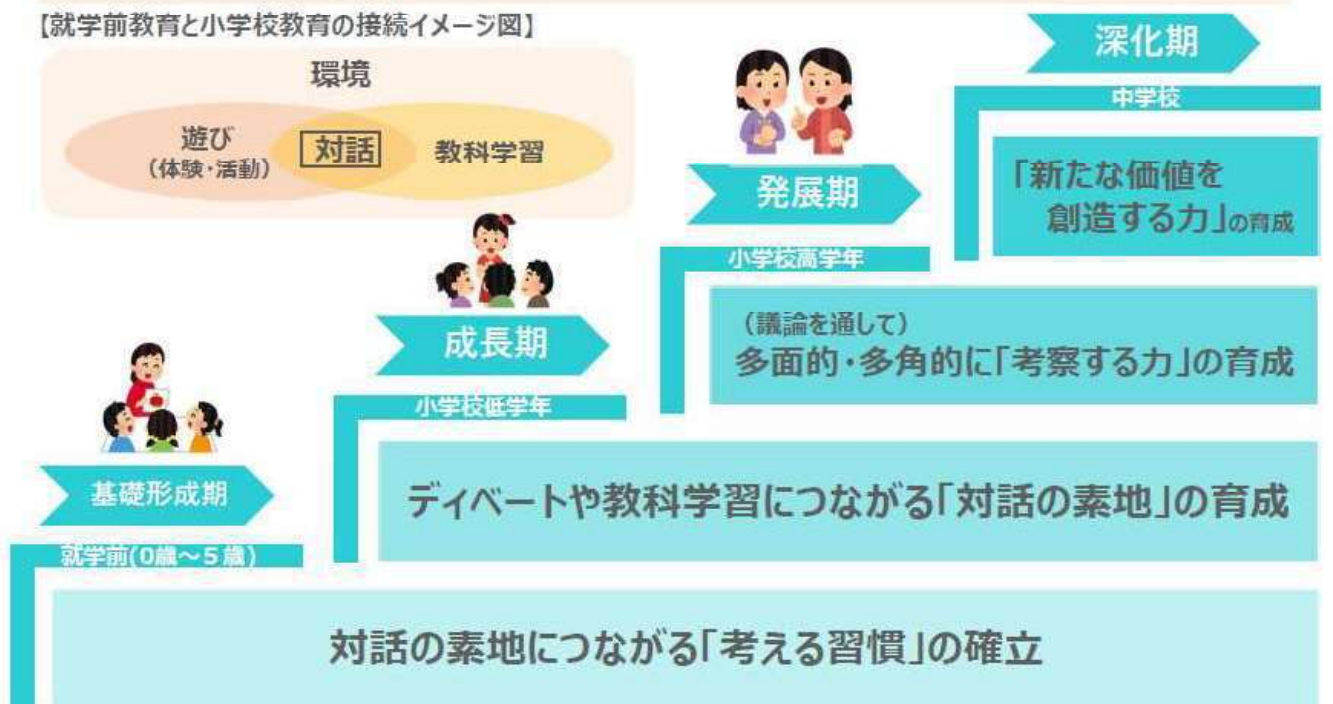
自分たちのディベートマッチが終わっても、出場生徒全員が持っていたプリントの裏紙を使ってのフローシートを記入、作戦タイムでは立論分析や自分たちならどう反駁するか話し合っている姿が印象的でした。勝敗関係なく、とにかくディベートを楽しもうとするところまで成長してくれました。

また、子どもたちは、本選で勝ちたい思いを持ちながら、もし負けても相手をたたえるディベートをしようという思いで本選に臨んでいました。予選の際、相手校が自分たちの負けがわかった瞬間、拍手でお互いをたたえる姿に、生徒たちは感銘を受けていたからだと思っています。

「D-1グランプリ2024 教職員アンケート」より一部抜粋



【就学前教育と小学校教育の接続イメージ図】



エージェンシー教育

ディベート教育

「どっち、どっち タイム」

日常の色々な取組の中で、2つの選択肢のうち、どちらかを選び、理由とともに発表したり、聞いたりする「対話」を重ね、「考える習慣」を身に付けます。

「ディベート的な話し合い」「かんたんなディベート」

国語、生活、特別活動の時間を中心に、ディベート的な話し合い等を行いながら対話の素地を養います。

「準備型ディベート」

見出した問題（論題）について根拠を示しながら議論し、多面的・多角的に考察する力を育みます。

「即興重視型ディベート」

既存の知識や収集した情報をもとに論理を組み立て、議論を通して新たな価値を創造する力を育みます。

※本プログラムにおける「エージェンシー」とは、「他者と関わりながら、自ら考え、主体性、自主性を持って行動できること、また、自分でできることや年齢に応じて自立している状態」を指します。

1. ディベートとは

- 「審判」を説得するために、
- ・根拠を伴った意見を述べ合う
 - ・お互いの意見を質問し合って明確にし合う
 - ・相手の意見に対して反論を述べ合う

という「ルールのある」話し合いのゲーム



2. 「言い認め合い」のディベートとは

双方の相違点や問題点を明らかにし、そこから

建設的な解決策を見出すために行う議論を指す。

寝屋川市では、「言い認め合い」のディベートを実施し、多様な他者と協働しながら、合意形成を図るための総合的な力を育成する。

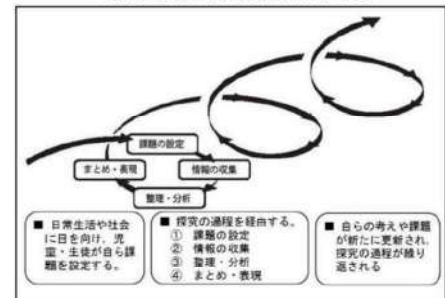
3. 「探究的な学び」を実現するディベート学習のプロセス

ディベートの「論題設定」「ディベートマッチ」「アフターディベート」という一連の学習過程は、総合的な学習の時間の本質である「探究のプロセス」と対応している。

《探究のプロセス》



総合的な学習の時間における児童の学習の姿



「小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 総合的な学習の時間編」より

4. ディベートで身に付く5つの力

- ① 論理的思考力
- ② 問題解決能力
- ③ 情報選択能力
- ④ 客観的・多角的にみる力
- ⑤ 対話力（話す力+聴く力）



5. ディベートで育つ姿

- ①筋道を立てて考えることができる
- ②相手を尊重して話し合うことができる
- ③必要な情報（正確な情報）を集め活用することができる
- ④その場の空気にならされて動くことのない健全な個が育つ
- ⑤そのような個が集まることで望ましい学級集団へと学級が成長する

- ・相手の発言を傾聴する
- ・自分の発言に責任を持つ
- ・チームで行うため、仲間との協力関係が深まる

個人が成長する

学級づくりにつながる

6. ディベートの主なルール (※ルールは必要だが、実態によって柔軟に設定すること)

- ①大きく分けて「準備型ディベート」と「即興型ディベート」がある
- ②論題(話し合うテーマ)が決まっている
- ③立場が2つ(肯定と否定、AとBなど)に分かれ、全員に役割がある
- ④「自分の考え」と「ディベートをするうえでの立場」とは無関係である(=人と意見を区別する)
※徹底されていないと、判定することをためらったり、選ばなかったチームに謝罪したりするようになってしまう。
- ⑤主に、肯定側立論→否定側質疑→否定側立論→肯定側質疑→否定側反駁→肯定側反駁→判定という流れで行われる(「質疑を省略する」、「第二反駁や最終弁論を追加する」等の方法もある)
- ⑥立論・質問・反駁できる人と時間は決まっている(実態に応じてその長さを変えてもよい)
- ⑦勝敗がある

A. 準備型ディベート

事前準備を行ってから、ディベートマッチに臨むやり方。

事前準備のステップ例

- ① 論題についてのメリット・デメリットを、個人学習、KJ法、話し合い等でまとめ、立論に使用する根拠の案を作成する。(2h)
- ② 資料やデータを収集する。(インターネット、新聞、書籍、インタビュー等)(1h)
- ③ 「自分たちの主張を強めることができるか」「出典は確かか」「いつのデータか」等の視点から資料やデータを吟味する。(2h)
ア. 立論を作成する。
イ. 資料の作成を行う。(その力を伸ばしたい、提示が必要な段階である、といった場合)
- ④ 質疑、反駁を予想し、対策を練る。(1h)
- ⑤ チーム内で模擬ディベートマッチを行い、修正やさらなる資料の収集等を行う。(1h)
- ⑥ ディベートマッチを実施する。(1~3h)

<メリット>

- ・「2.ディベートで身に付く5つの力」のうち、特に「③情報選択能力」の向上が見込まれる。
- ・自主学習等との接続を図りやすい。
- ・議論が深まりやすい=論題についてより深く考えることができる。等

B. 即興型ディベート

直前に論題を提示し、即興的にディベートマッチに臨むやり方。

即興型ディベートの実施手順例 (教科での学習内容から論題を設定した場合)

- ① 各教科等の学習内容から、議論したいこと論題として設定する。
- ② 論題に即した主張と根拠を学習内容等から考え、立論を作成する。
- ③ 役割を決め、それぞれの役割に即した話型の書かれたワークシートを準備する。

<メリット>

- ・「2.ディベートで身に付く5つの力」のうち、(特に即興的に)「⑤話し合う力」の向上が見込まれる。
- ・各教科等との接続を図ることで、学習内容がより定着する。
- ・各教科等の話し合い活動が活発になる。等

※「準備型ディベート」と「即興型ディベート」は、「どちらか一方だけがよい」ということではなく、それぞれの良さ、ねらいがある。児童・生徒の実態を見極め、バランスよく設定することが大切である。

【参考動画】「KIDS の即興ディベート」 URL:<https://dbf.jp/kids/debate/>



7. ディベートで子ども同士をつなぐために

(1) 学級経営との関連を意識する

本市ディベート講師の菊池省三先生は、ディベートと学級経営（学級づくり）との関連を以下のように述べている。

ディベートを通して、子どもたちの話し合う力は、確実に飛躍的に伸びていきます。そして、ディベート指導の効果によって、話し合う力が伸びるだけでなく、その場の空気に流されて動くことのない健全な個が育ち、そのような個が集まることによって、望ましい集団へと学級が成長していくのです。

今回、特に強調したいのはこの点です。私は、それを「学級ディベート」と名付け、望ましい学級づくりをしていくための土台づくりとして、ディベートを取り入れていくことを提案します。

ディベートで望ましい集団を創っていくことができる理由は、ディベートのもつルールが

- ・人と意見を区別する
- ・根拠を伴った意見を比較し合う
- ・反論し合うことで互いの主張を成長させ合う

といった、社会に生きる人間として必要な考え続ける力を育てることができるからです。

「学級ディベート」菊池省三（中村堂 2018）P.10 より

ディベートにおける話し合いは、一つに決められた正解、「絶対解」を求めるのではなく、議論を深めながら「納得解」に迫っていくものです。その過程の中に、子どもたちが成長するきっかけがあり、子どもたち同士で成長させ合う場もあるのです。そこでは、私が教室の中で求める「考え続ける人間を育てる」ことができるのです。

同 P.16



これまでのねやがわディベートの取組から、そうした「学級経営との関連」に関する先生方の声を紹介します

①「子ども同士の交流の機会としてのディベート」

- ・交流が増えて、クラスの雰囲気がよくなりました。
- ・普段話をしない子同士が話す機会が増えました。
- ・普段発表しない子が、ディベートの時間には発表できるようになりました。

②「認め合える空気を作るディベート」

- ・話すことが得意な子、書くことが得意な子など、それぞれの良い所を認め合える機会になっています。
- ・クラス全員が自分の話をフローシートに必死にメモする姿を目の当たりにして、真剣に聞いてくれていると実感できるようです。

③「活躍の場としてのディベート」

- ・ディベートやコミュニケーションゲームでの姿を価値づけ、全体共有することで、活躍する子が増えました。
- ・ユニークな文章表現や独特な考え方などが排除されず、逆に新たな視点をもたらすものとしてクラスメイトたちから脚光を浴びています。
- ・教科指導の際には見られない、その子の違った一面が見え、教師も子どもを多面的に見ることができるようになりました。
- ・全員に1人1役あることで、自己肯定感の向上につながっています。

④「集団の団結を促すディベート」

- ・友だちの意見を遮らずに聞けるようになりました。
- ・相手の意見を受け入れられる子が増えました。
- ・仲の良さから、厳しいことが指摘し合えず、流されることが多かった子たちが、「○○だからダメ」と伝え合えるようになりました。

(2)ディベートの指導におけるポイントとなる 10 の声かけ

①「Win-Win-Winにしよう」

- ・みんなが幸せになれる話し合いをしよう
審判を説得しようとするのではなく、相手チームを攻撃しようとしがちである。
そうではなくて、第三者である審判を説得するために冷静に議論を行うよう意識させる。
自分たちだけでなく、相手チームや審判に対してもプラスになる議論を心がけさせる。

②「意見は、否定し合うのではなく成長させ合うのです」

- ・つぶし合うのではなく豊かになろう
相手の意見を否定することだけに気を取られる子どもが出てきた場合は、主張を成長させ合うことを意識させる。
そのためにもメモ(フローシート)をもとに、かみ合った議論になるようにする。
(相手の立場や意見を尊重しながら、自分の考えを主張する。)

③「人と意見を区別しよう」

- ・試合後に相手を称えることができる人になろう
感情的になって相手の人格を否定することがないようにする。
ディベートには、ルールがあるため、両方の立場を体験させる。
これによって、人と意見を区別するという話し合いで大事なことを理解させる。

④「思いつき発言ではなく主張(意見+理由)しよう」

- ・意見には理由がないといけません
ディベートは、声の大きさや日頃の人間関係で左右されるものではない。
根拠を丁寧に述べるのが大切である。
特に、肯定側は最初に議論を起こすことから、その意味(現状を変えるための問題提起であること)をしっかりと伝えなければならない。

⑤「立証責任、反証責任を果たそう」

- ・根拠比べのゲームです
それぞれが、メリットやデメリットが起こるといふ証明をしなければならない。
「なぜ、そう言えるのか」という根拠を伴った主張をさせる。
肯定側には立証責任が、否定側には反証責任があることも伝える。

⑥「相手の意見を読む楽しさを学ぼう」

- ・先を読む力が考える力です
相手チームに勝つことだけが目的にならないようにする。
ディベートの面白さは、相手の意見を「～と言うのではないか」と読むことにある。
ただ勝ち負けばかりを気にするのではないことを理解させる。

⑦「審判としての責任を果たそう」

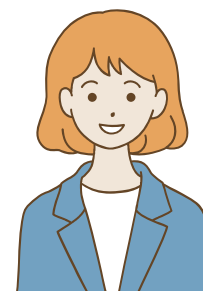
- ・判定にもその人の誠実さが出ます
何となく印象だけで判定してしまうことがある。そのようなことがないよう、メモ(フローシート)を基に、判定の根拠を、責任をもって述べさせる。

⑧「出席者ではなく参加者になろう」

- ・力のある人は、全体のことも考えられます
チームで行う学習だが、人任せにする等、自分のことだけしか考えない子どもがいた場合は、事前の準備 や試合中も互いに協力してチームの一員としての自覚を促す。
全員参加の話し合いを目指すことにつながる。

⑨「空白の1分間を黄金の1分間にしよう」

- ・反省した人が伸びます
中途半端な準備や話の聞き方では、的確な質問や反論はできない。
持ち時間で何もできない状態になる。
反省を次に生かすことで、真摯な学び手に育ってくる。



⑩「勝敗は準備で8割決まります」

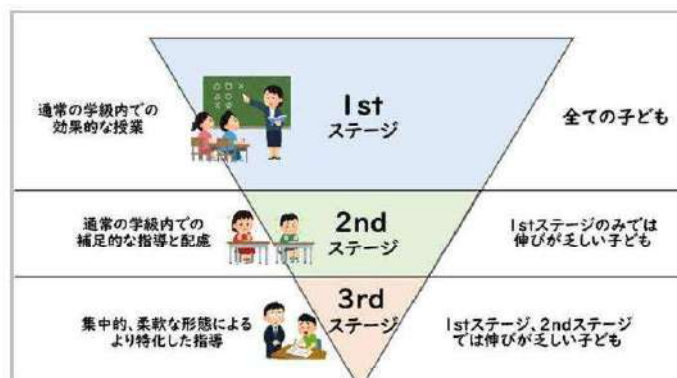
- ・チームを組んで協力して仕事ができる人になろう
「その場でどうにかなるだろう」、といった安易な気持ちでディベートに臨む子どもがいた場合には、準備を通じてチームで協力し合う大切さを伝える。
覚えるだけの学びではなく、考え続けるという学びの体験にもなる。
即興型ディベートであっても、日常的にテーマに即した文献にあたるのが重要である

8. よりよいディベートを実現するために

(1) MIM-PM による丁寧なアセスメントを行う

すべての子どもが学習に「手応え」を感じられるように、MIM を通して「つまずかせないための支援を行う。

その際、「MIM-PM」による丁寧なアセスメントのもと、「一斉指導」「個別指導」を組み合わせることで、読みの流暢性が高まり、語彙も増やすことができる。



◀図 通常の学級における多層指導モデル MIM▶



(2)ディベートにつながるゲームや活動を取り入れる

- ・「説明→活動→ふり返し」を基本とする。
 - ・ゲーム性のあるもので体験しながら身につけさせたり、空気感を作ったりしていく。
 - ・なるべく、失敗感の少ないもので体験させていく。
 - ・活動をしながら価値を共有しておく。
- (例)「質問し合うことは、楽しいこと」「ディベート(質問・反駁)は思いやり」
「人と意見を区別する」

【主に就学前から低学年】

活動例1「言葉あそび」

毎日時間を確保し、言葉を使って遊ぶ。

○目的・効果

- ・楽しみながら語彙数を増やすことができる。
- ・一方的ではなく、やり取りをする必要がある遊びにすることで、「話し合う」素地を作る。

○言葉あそびの例

- ・落ちた落ちた・お店屋さんあるある・さかさ言葉・早口言葉・しりとり(MIMガイドブック P94)
- ・なぞなぞ・トントンゲーム(MIMガイドブック P96)等

活動例2「言葉あつめ」

いろいろな方法で言葉を集める活動

○目的・効果

- ・楽しみながら語彙数を増やすことができる。
- ・文字や物の名前等に興味を持ち、図鑑などにも触れ、調べ学習にもつながる意識が高まる。

○言葉あつめの例

- ・「あいうえおボックス」+「ひらがなカード」でその音で始まる言葉を集める
- ・あいうえお表に集めた名詞を書き込む。
- ・テーマを決めて言葉を集める。その言葉でビンゴゲームをする。
- ・言葉リレー(「あ」~「ん」から始める言葉を一人ずつ順番に発表する)をする。
- ・言葉集め競争をする。
- ・「〇→〇」のように、条件を決めて言葉を集める。

活動例3「どっち、どっちタイム」

毎日時間を確保し、2つの選択肢のうち、どちらを選ぶのか、その理由を発表する活動

○目的・効果

- ・「対話」を重ねることで、考える習慣を身に付け、「考える力」「説明する力」「他人の意見を聞く力」の育成を図る。

○対話の例

- ・「たこやき」と「おこのみやき」、好きなのはどっち?
- ・「犬」と「ウサギ」、一緒に遊びたいのはどっち? 等

【幼小連携】

活動例4「カルタづくりとカルタゲーム」

園児が絵と二語文を、小学生がそれらを絵札・読み札にして、かるた遊びをするゲーム

○目的・効果

- ・自分たちで集めたり作ったりした言葉で遊ぶことで、言葉の定着や語彙力の向上を図る。
- ・集中して聞く態度を養うことができる。
- ・二語文で構成されているため、発達段階に応じた文章に何度も触れる機会になる。

○進め方とルール

- ①園児が上記の「言葉あつめ」で集めた言葉を使って、二語文を作る。
- ②園児が二語文に合った絵を描く。
- ③小学校へ送る。
- ④小学生が①の二語文に、修飾語や形容詞等を付け加えて詳しく、読み札を完成させる。
- ⑤小学生が、④の文に合うように②の絵に付け加えて、絵札を完成させる。
- ⑥幼稚園に送る。
- ⑦カラスキャンをして、プリントアウトしたものでそれぞれカルタ遊びをする。
- ⑧お礼の手紙や感想の交流をする。

【全校種・全学年】

※「MIM-PM」等にも取り組みながら、特殊音節等、正しい語の読みから流暢性を高める。

学習ゲーム・活動例1「いいね!ゲーム」

テーマに対して、リズムに乗って順に答え、それに周りが「いいね!」と返すゲーム

○目的・効果

- ・「何を言っても大丈夫」という、意見を言いやすい雰囲気を作る。
- ・何度も順番が回ってくるため、自分の中の言葉が増える。
- ・テーマによっては、相互理解を深める機会になる。

○進め方とルール

- ①3~4人程度のグループをつくる。
- ②最初に答える人を決め、(反)時計回りに答えていく。
- ③リズムに乗れなかったり、答えが出てこなかったりしたらアウト。

学習ゲーム・活動例2「ぴったりスピーチ」

30秒、1分、3分といった限定された時間の中で、自分の伝えたいことを伝える活動

○目的・効果

- ・自分の話量や時間感覚に関心を持ち、見つめ直す機会となる。
- ・話の構成を考えるようになる。

○進め方とルール

- ①時間を指定する。(教師が指定する/話す児童生徒自身が指定する)
- ②決められた時間内でスピーチをする。(タイマーを見る/見ない)
- ③自他のスピーチを聞き、活動をふり返る。



【主に低学年以上】

学習ゲーム・活動例3「むしくいことば ~ちいさい「や」「ゆ」「よ」~」

拗音を入れて、ことばを作る活動

○目的・効果

- ・拗音の小さい文字(「や」「ゆ」「よ」)のどれをどこに入ればよいかを言うことができる。

○進め方とルール

- ①黒板に拗音を抜かした状態で文字カードを貼る。
(例:「ち わ ん」)
- ②拗音の小さい文字カードも掲示し、どこにカードを入れるとことばができるかを伝える。
- ③子どもたちに、何の言葉ができたかを聞き、実際に読んだ後に絵カードで確認する。
- ④様々な言葉で繰り返す。
- ⑤聞いていて「なるほど」と思ったスピーチを選ぶ。



学習ゲーム・活動例 4「どっちが好きスピーチ」

2つのものを比べ、どっちが好きか理由を伴わせてスピーチをするゲーム

○目的・効果

・聴き手に分かりやすく説得的に話す力をつけることができる。

○進め方とルール

- ①どっちが好きか比べるテーマを提示する。
- ②テーマについて、スピーチする内容を考える。(2分)
- ③グループでどっちが好きスピーチをする。(1人1分)
- ④聞いていて「なるほど」と思ったスピーチを選ぶ。



学習ゲーム・活動例 5「よってたかって質問ゲーム」

グループで1人に対して、残りの人たちで質問をしていくゲーム

○目的・効果

・質問をする力、掘り下げる力、チームで協力する力を鍛えることができる。
・相互理解を深める機会になる。

○進め方とルール

- ①4~5人のグループをつくり、質問に答える人を1人決める。
- ②残りの人が、順番に質問する。
- ③全員が質問したら、答える人を替えて、②を行う。
- ④全員が質問に答えるまで続ける。

学習ゲーム・活動例 6「聞いて作ろう!クイズ大会」

読み聞かせやスピーチを聞き、聞いた内容に関するクイズを作り、出し合うゲーム

○目的・効果

・集中して考えながら聞く癖がつく。
・クイズを1つに絞ることで、合意形成の機会となる。

○進め方とルール

- ①教師の読み聞かせや友だちのスピーチを聞き、クイズを考える。
- ②ペアやグループでクイズを出し合う。
- ③グループ内で一番難しいと思われるクイズを決め、クラス全体に出題する。

【主に中・高学年以上】

学習ゲーム・活動例 7「メリット(デメリット)NO.1」

より説得力のあるメリット・デメリットを理由とともに伝えるゲーム

○目的・効果

・物事を多面的に捉え直し、より説得力のある理由や伝え方を考える機会になる。
・情報を比較・精選する機会になる。
・ディベートマッチにおける立論作成の素地となる。

○進め方とルール

- ①テーマを決めてできるだけ多くのメリット(デメリット)を書き出し、全体で共有する。
- ②その中から一番説得力のあるものを選ぶ。
- ③できるだけ異種の組み合わせのグループをつくり、1分間のスピーチを行う。
- ④聞いていて「なるほど」と思ったスピーチを選ぶ。



学習ゲーム・活動例 8「なぜ・なぜならゲーム」

お互いに質問し合いながら2人で会話を続けていくゲーム

○目的・効果

- ・「根拠」を考える習慣ができたり、自己理解を深めたりする機会になる。
- ・瞬時に反論しないといけなため、論理的思考力を鍛えることができる。
- ・相手の言葉を引用させると、聞く力や質問力を鍛えることができる。

○進め方とルール

- ①ペアをつくり、質問する側と答える側を決める。
- ②「〇〇は好きですか？」という質問でスタートする。
- ③制限時間が来るまで、「なぜ?」「なぜなら」と質疑応答を繰り返す。
- ④質問ができなくなったり、答えられなくなったりしたらアウト。

学習ゲーム・活動例 9「反論でファイト」「でもでもボクシング」

お互いに反論しながら2人で会話を続けていくゲーム

○目的・効果

- ・相手の話をしっかりと聞かないといけなため、聞く力を鍛えることができる。
- ・瞬時に反論しないといけなため、論理的思考力を鍛えることができる。

○進め方とルール

- ①ペアをつくり、最初に話す人を決める。
- ②先攻が最初に言う「出だしのコメント」を与える。
(例)「夏は暑くて嫌ですね。」「大きな家に住みたいですね。」「冬のマラソンは辛いですね。」等
- ③それに対して、「そうですね。でも～」と反論する。
※必ず「そうですね」と相手の考えを受容することがポイント。
- ④そのコメントに対して、もう一人が「そうですね。でも・・・」と反論する。
- ⑤制限時間まで続け、次を言えなくなったらアウト。時間が残っていたら再度チャレンジする。

学習ゲーム・活動例 10「引用質問ゲーム」

しりとりと同じ要領で、相手の言葉を引用して話をつなげていくゲーム

○目的・効果

- ・話を正確に聞き取ろうと集中して聞くようになる。
- ・質問力、即興力が鍛えられる。
- ・会話を続けさせるコツが分かるようになる。

○進め方とルール

- ①2人組をつくる(審判を入れる場合は、3人組)。
- ②目標時間を決める(1分間、3分間など)
- ③じゃんけんをして、どちらが先に始めるかを決める。(出だしの文章を決めてもよい)
- ④慣れてきたら、「NGワード」や「NG動作」等を入れてもよい。
- ⑤活動をふり返る。

例:「昨日買い物に行ったよ。」→「買い物で何を買ったの?」

「お肉を買ったよ。」→「お肉が好きななの?」

「うん。お肉はお父さんも好きだよ。」→「お父さんは他に何が好きななの?」

学習ゲーム・活動例 11「なりきりインタビュー もの編」

身の回りにある「もの」になりきってインタビューを受けるゲーム

○目的・効果

- ・ものになりきってその役割や気持ちを想像する力を育てる。
- ・相手(もの)に関心を持って質問する力を育てる。

○進め方とルール

- ①インタビューする人とされる人を決める。
- ②インタビューされる人が名刺カードの中から1枚ひき、「私は〇〇です」という。
- ③それを聞いてインタビューする人が、「〇〇さん、どんな時に嬉しくなりますか？」などインタビューをする。
- ④インタビューされる人は、そのものの気持ちを想像して答える。

学習ゲーム・活動例 12「無人島サバイバルゲーム」

限られた条件の中で必要なものを理由とともに伝えるゲーム

○目的・効果

- ・なぜその物が必要なのかを分かりやすく説明する力を育てる。
- ・互いの考えを比較しながら、よりよい理由を考える力を育てる。

○進め方とルール

- ①無人島で生活する上で3つだけもっていてもよいものを個人で決める。
- ②グループで意見を出し合い、グループの意見として3つに絞る。
- ③グループごとに比較し、より説得力のあったものを決める。

学習ゲーム・活動例 13「ビブリオバトル」

おすすめの本を紹介し合い、一番興味・関心を持った本を決めるゲーム要素のある学習活動。

○目的・効果

- ・本を紹介し合うことを通して、読書に対する関心を高め、読書活動を推進する。
- ・相手を意識した「伝え方」「文章構成力」など、言語能力、プレゼンテーション能力を高められる。

○進め方とルール

- ①おすすめの本を決定する。
- ②紹介原稿を作成する。
- ③グループ内で順に本を紹介する。
(2~5分:実態に応じた時間設定)
- ④互いの紹介について感想交流する。
- ⑤一番興味・関心を持った本を選ぶ。
- ⑥指導者が価値づける。
(「文章構成」「伝え方・聴き方」「コメント力」「非言語(表情・うなずき等)」など)



学習ゲーム・活動例 14「図形伝達ゲーム」

紙に書かれた絵を言葉だけで伝えるゲーム

○目的・効果

- ・紙に書かれた絵を言葉で伝えることを通して、正確に伝えるための適切な表現の仕方について考えることがつく。

○進め方とルール

- ①(3名以上のグループで)誰か1人が紙に書かれた図形を確認し、言葉で説明する。(5分)
※この時、ジェスチャーで伝えることは禁止する。
- ②聴き手は、話し手の説明を聞き、図形を完成させる。
- ③完成した図形を見せあい、伝え方について感想を述べ合う。



【主に中学生】

学習ゲーム・活動例 15「私にとって〇〇とは」

与えられたお題について自分とのつながりを即興でスピーチするゲーム

〇目的・効果

- ・与えられたお題に関連したスピーチをその場ですぐにまとめて発表する力を育てる。
- ・お互いのスピーチを聞き、共感を示しながら聞く姿勢を身に付ける。

〇進め方とルール

- ①グループの代表者を決める。
- ②担任の先生から、お題が出される。
(例)あなたにとって自動販売機とは？
- ③お題が出された5秒後から30秒間、お題と自分とのつながりをスピーチする。
- ④内容に関わらず、最後まで話そうとし続けた友だちを賞賛する。

学習ゲーム・活動例 16「通学路を説明しよう」

ある地点から学校までの道のりを言葉で正確に伝える学習ゲーム

〇目的・効果

- ・相手の立場になって、正確な情報を伝えるための説明の仕方を考える。

〇進め方とルール

- ①出発点とゴール(学校)を決める。
- ②地図アプリを頼りに、目印や方角、距離などを適切に言葉で伝える。(紙に書く)
(例)北に向かって200mほど歩くと、左手に幼稚園が見えるので、そこを右折します。
そのまま50m歩くと、右手に郵便局と美容院が見えてくるので、その間を…
- ③複数の道案内の内容を比較し、一番伝わりやすかった説明を決め、その理由を伝え合う。

学習ゲーム・活動例 17「プロコン作文コンテスト」

テーマに対して、賛成・反対の両面から作文し、ベスト1を決める活動

〇目的・効果

- ・多面的な思考方法に慣れる。
- ・意見を決められた字数以内でまとめる力がつく。
- ・意見の多様性に気づき、合意形成を図る機会となる。

〇進め方とルール

- ①4人組をつくる。
- ②表の中央に、友だちの意見を聞きたいテーマを書く。
(教師がテーマを4つ決めておいてもよい)
- ③賛成1マス・反対1マスに意見を80字以内で書く。
- ④シートを順番に4人全員に回し、4人の賛成・反対でマスを埋める。
- ⑤それぞれの意見のベスト1を決める。
(テーマが同じ場合は、クラス全体での検討も可能)

賛成4	生徒D 記入場所	生徒A 記入場所	反対1	生徒B 記入場所	反対2
賛成3	生徒C 記入場所	テーマ (例)職業体験を することについて ・あなた自身の意見と 関係なく、自身の意見と ・賛成の意見を1つ ・反対の意見を1つ 80字以内で書きましょう	賛成1	生徒C 記入場所	反対3
賛成2	生徒B 記入場所		賛成2	生徒A 記入場所	生徒D 記入場所

学習ゲーム・活動例 18「ことわざスピーチ」

正反対のことを述べていることわざに対して、その根拠を戦わせる活動

○目的・効果

- ・根拠を丁寧に説明できるようになる。
- ・説得力のある根拠について考えを巡らせ、工夫することができるようになる。

○進め方とルール

- ①3人もしくは5人のグループをつくる。
- ②2人が正反対のことわざについて、自分の方が優れているわけを、審判にアピールする。
- ③残りの人がジャッジする。
- ④役を一つずつずらして、同様に進める。

≪正反対の意味を持つことわざの例≫

- 「急がば回れ」⇔「先んずれば人を制す」
- 「一石二鳥」⇔「二兎を追うものは一兎をも得ず」
- 「蛙の子は蛙」⇔「鳶が鷹を生む」
- 「渡る世間に鬼はなし」⇔「人を見たら泥棒と思え」
- 「二度あることは三度ある」⇔「三度目の正直」
- 「嘘つきは泥棒の始まり」⇔「嘘も方便」



学習ゲーム・活動例 19「反駁ドリル」

課題文に出てくる人物に対して、どう反駁するかを考え交流する活動

○目的・効果

- ・「反駁するために読む」という理由が明確であるため、読解力がつく。
- ・論理的に反駁することに慣れ、さらに活動しながら論理的思考力も鍛えられる。

○進め方とルール

- ①課題文を読み、まずは個人で反駁を考える。
- ②グループで交流し、そのグループの反駁を決める。
- ③どの反駁が一番納得できるかを個人でジャッジする。
- ④全員のジャッジを基に、その課題文のナンバー1反駁を決め、納得した理由を交流する。



≪課題①≫



≪課題②≫

課題文例1

日曜日の朝、近所の空き地で元気よく野球の練習をしていたら、近所のおじさんに「うるさいから静かにしてくれ」と言われた。そこで僕たちはなるべく大きな声を出さないようにして練習を続けた。しばらくすると、資源回収車が「ご家庭でご不要になりました自転車などがありましたら…」という大きな声をスピーカーで流しながらゆっくりと走ってきた。これを見て僕はおかしいと思った。「大きい声を出している」のは同じなのに、僕たちは注意され、資源回収車は注意されなかった。「大きな声」が駄目ならば、同じように注意してほしい。

「反論の技術・実践資料編—学年別課題文と反論例—」香西秀信（明治図書 2008）より

課題文例2

ぼくは、卓球のスポーツ少年団に入っている。この間の日曜日は、ぼくにとって初めての卓球の試合だった。試合は八時半から始まる予定だ。ぼくはできるだけ急いで会場に向かったが、渋滞に巻き込まれて遅刻してしまった。あわてて会場にはいると、すでにぼくの不振敗が決まっていた。ぼくは泣きそうになりながら、遅れたわけを話した。しかし、聞き入れてはもらえなかった。ぼくは一か月も前にエントリーしているし、参加費も払っている。だから、ぼくには卓球の試合に出る権利があるのだ。それなのに、少し遅刻したぐらいで参加させないなんておかしいではないか。

「反論の技術・実践資料編—学年別課題文と反論例—」香西秀信（明治図書 2008）より

学習ゲーム・活動例 20「データマッチング」

説得力を高めるために必要な資料を選択し、選んだ理由を比較・吟味する活動

○目的・効果

- ・主張の説得力を高めるために使用する資料を批判的に考察し、情報選択能力（情報活用能力）の向上を図る。
- ・様々な情報に対する批判的思考力、説得力を高めるための情報選択能力（情報活用能力）が養われる。

○進め方とルール

- ①作成した立論と複数の資料（5つ程度）を提示する。
- ②説得力が増す資料を選択し、その理由を考える。
- ③立論内容の主訴と比較しながら、よりよい資料の選択・活用について共有する。



データマッチング

論題 救急車の利用を有料にするべきである。

私は、論題「救急車の利用を有料にするべきである」に肯定側の立場で立論します。起きるメリットは、「救える命が増える」です。なぜこのメリットが起きるのか説明します。

理由は「軽症者の通報を減らせる」ということです。通報者の多くは、入院等の必要のない「軽症者」が約半分を占めており、救急車を呼ぶ必要のない場合が多々あります。寝屋川での出動回数も年々増加傾向であり、このままだと、本当に必要な時に到着が遅れ、救える命も数えなくなってしまう。中には、「救に刺されてかゆい」「病院でもらった薬がなくなった」など、安易に救急車を利用するケースもあるそうです。海外のデータからも、有料にすると通報件数が減らせるのは明らかです。

重要性を述べます。救急車は、一人でも多くの命を救うために、救急で出動するものです。そのためには、できるだけ軽症かつ緊急時の低い事案についての通報を減らすことが重要です。以上の理由から、救急車の利用を有料にするべきであると考えます。

① 過去 10 年の救急車
出場件数
(図は省略)

② 救急隊の写真
(写真省略)

③ 世界各国の救急車
要請料金
(図は省略)

④ 救急出動の原因
(図は省略)

⑤ 救急搬送の症状別の割合
(図は省略)

《寝屋川市教育委員会指導主事 自作データより》

学習ゲーム・活動例 21「根拠 De サッカー」

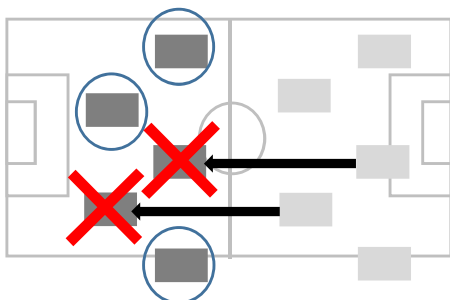
テーマに対して相手が出してきそうな「根拠のシュート」を予想して、ブロックする活動

○目的・効果

- ・多面的・多角的に物事を捉える力をつける。
- ・テーマに対する考えを予想することを通して、多面的・多角的思考力が養われる。

○進め方とルール

- ①テーマに対して、それぞれの立場で考えられる根拠（理由）を付箋にまとめる。（1枚1内容）
- ②相手の根拠（理由）を予想して、付箋を3～5枚に絞る。
- ③攻撃側から1枚ずつ付箋を出し（シュート）、守備側に同じ観点の根拠（理由）があればブロック成功。
- ④攻守交代し、シュートが多く決まった方が勝利。（多面的・多角的に見られているということ）



(例) テーマ 「夏と冬ならどちらがよいか。」

夏(シュート) ・海や川など、水遊びをする機会が多い。

~~・花火大会がたくさんある。~~

・夏休みがある。(休みが長い)

夏(ブロック) ~~・花火で彩られる。~~

・セミ(虫)とりで楽しめる。

ブロッ

(3)多面的・多角的に考える思考を鍛える

六色ハット思考法

6色の色に応じて視点を変えながらアイデアを次々に出していく思考方法。

○目的・効果

- ・「聴く」「話す」「意見を調整する」というコミュニケーションの基礎を体験的に学ぶ。
- ・物事を多角的に考察し、アイデアを整理することができる。
- ・多面的・多角的に考える視点を身に付けることができる。

○進め方とルール

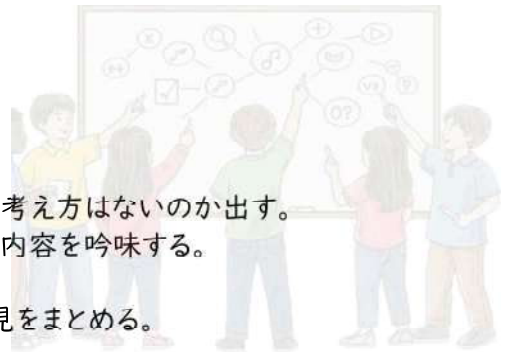
- ・それぞれの視点から、グループ内で時間を設定し、順に意見を出し合う。



白色帽子	事実のみ。統計(グラフ、表)や情報。コンピューターの役割。混じりっけのない真っ白なイメージ。
赤色帽子	感情や気持ち(好き、嫌いなど)。直観や山勘。理由はなくてよい。燃える炎と暖かさのイメージ。
黒色帽子	否定(反対)的な考え。なぜそう思うのか、理由が必要。厳しい裁判官の服装の色のイメージ。
黄色帽子	肯定(賛成)的な考え。なぜそう思うのか、理由が必要。太陽の色のイメージ。
緑色帽子	新しいアイデア。違った考え方。他に良い考え方はないか。新しい生命力を生み出す植物や草木のイメージ。
青色帽子	冷静に判断する力を持っている。司会者のような役割。空のイメージ。

《進行方法》

- ①【青色】話し合いの活動のゴールを明確にする。
- ②【赤色】テーマについて自分の考えを自由に出す。
- ③【白色】テーマについての事実、関連する情報を出す。
- ④【黄色】テーマに対して前向きな意見や提案を出す。
- ⑤【緑色】テーマや④の意見に対する新しいアイデアや違った考え方はないのか出す。
- ⑥【黒色】④⑤で出された意見に対し、否定的に考えることで内容を吟味する。
- ⑦【黄色+緑】出された提案の欠点や弱点を補強する。
- ⑧【青色】テーマ達成のための戦略を確定する。※各班の意見をまとめる。



《進行例》

青色	「今日は〇〇フェスティバルのクラスの出し物を決めましょう。『低学年も喜んでもらう出し物』がゴールです。みなさん、まずは赤色の立場で考えて下さい。」 ※ここから時間を区切って、帽子の色ごとに話し合いを促していく。
赤色	「ぼくは迷路がしたいな。去年できなかったし。」「私は逃走中がいいな。楽しそう。」…
白色	「2年生の弟がいるんだけど、次はもっといい『点数』をとりたいたいと言っていたよ。」
黄色	「『点数』をつけるなら、『本日の最高点』があると、もっとやる気も出てきそうだね。」…
緑色	「それだったら、例えば、迷路の中にクイズを取り入れることもできそう。色々なことを『組み合わせる』こともできそうだね。」
黒色	「低い点数になるとやる気がなくなるんじゃない。」「組み合わせると準備に時間がかかるよ。」…
黄緑	「クイズだったらみんなが解けそうな『簡単なもの』と『チャレンジ問題』を入れたらどうかな。」 「準備に関しては、メインはどちらにするか明確にしてから役割分担をすればいいんじゃない」
青色	「それでは、各グループでの結論を聞かせてください。」

(4) 実態に即して様々なディベートの形を段階的に行う

- ・前年度までの取組や子どもの実態に即して、柔軟に形を変える等して体験させていく。
- ・共通の資料を活用する。(「フローシート」「司会原稿」「スピーチシート」等)

ステップ1「立論型ディベート」

論題に対してより「強い」立論を作り合うディベート

○目的・効果

- ・より説得力のある立論の立て方が分かる(意見の強弱が分かる)。
- ・論理的思考力を鍛えることができる。

○進め方とルール

- ① 論題に対して、肯定側はメリット、否定側はデメリットを 10 個ずつ出す。
- ② 10 個の中から、一番強い(説得力のある)ものを選ぶ。
- ③ (準備型であれば) 証拠資料を準備する。
- ④ 肯定側立論→肯定側へ質疑→否定側立論→否定側へ質疑
※質疑は審判と教師が行う。チーム一人一人に質問する。
- ⑤ 審判と教師が判定する。



ステップ2「反駁型ディベート」

(※反駁については(3)の反駁の四拍子を参照)

立論を教師がつくり、子どもたちがその立論に対して反論し合うディベート

○目的・効果

- ・その場で出た意見に対して反駁するため、聞く力や即興力、対応力が鍛えられる。
- ・相手の意見のどこに反駁するのが明確になる。

○進め方とルール

(例) 5年生の社会科「森林のはたらき」の学習で、簡単な反駁型ディベート(論題「日本の小・中学生は、学校にマンガの本を持ち寄って、マンガ図書館を作るべきである」)を行い、相手の意見をよく捉え、合意しない反論を重ねていくことを試みる。



学習活動例	指導上の留意点
1. 論題とディベートの進め方について説明を聞く。	<ul style="list-style-type: none"> ・森林を保護するために紙の節約を考えると、論題のような主張があり、その是非を討論するという目的を明確にする。 ・ディベートの進め方を説明し、役割を知らせる。
2. 肯定側、否定側の意見を読み、そこにおける議論をとらえる。	<ul style="list-style-type: none"> ・用意していた立論を読ませ、それぞれにおける議論を図式的に板書する。 肯定側意見:「読み捨てる本が減り、紙を節約できる。」 否定側意見:「マンガに熱中し、授業に集中できない。」 ※立論の文例は、「学級ディベート」菊池省三(中村堂 2018)P.54 参照
3. それぞれの立場で、反駁の準備を行う。準備後、発表する。	<ul style="list-style-type: none"> ・反駁は、相手の議論における理由の部分を否定しなければならないことを知らせ、ワークシートに記入させる。

ステップ3「立論事前提示型ディベート」

立論を事前に提示し、それに対する質問や反駁までを準備した状態で行うディベート

○目的・効果

- ・事前に質問や反駁を準備できるため、意見を述べやすくなる。
- ・事前に相手の回答や反駁を予想しやすくなるため、論理的思考の芽を育てることができる。
- ・相手の反応を予想する楽しさや、予想が当たる喜びを感じながらディベートができる。

○進め方とルール

- (事前①) 論題に対して、肯定側・否定側が立論を作成する。
(事前②) その立論を相手側に提示し、その立論に対する質問や反駁を考える。
- ① 通常のディベートの流れで進める。
 - ② ジャッジは質問及び反駁を重点的に視聴し、判定する。

ステップ4「マイクロディベート」

一人が同じ論題で全ての立場を経験できるディベート

○目的・効果

- ・すべての役割と立場を経験できることで、多角的に考えられるようになる。
- ・同じ論題で行うため、個人の考えを深めていくことができる。
- ・すべて一人で行うため、チームになったときに仲間の大切さを感じることができる。

○進め方とルール

- ① 3人でグループを作り、「肯定側」「否定側」「審判」を交代で経験する。
- ② 審判が理由とともにジャッジし、立場をローテーションする。
- ③ 立場が一周するまで同じ論題で行う。



ステップ5「ミニディベート」

子どもたちが考えやすい易しい論題を使って行うディベート

○目的・効果

- ・ディベートの流れをつかむことができる。
- ・与えられた立場で意見を考え、述べる練習ができる。
- ・相手の立場に立って考え、意見を聞いて考える練習ができる。

○進め方とルール

- ① 3~4人のグループをつくる。
※3グループ1組で、「肯定側」「否定側」「審判」を交代で経験する。
- ② グループ内で一人一人の役割を決める。
- ③ 相手の意見を予想しながら、それぞれのセリフを考える。
※導入期は、セリフ等が入ったワークシートを活用するとよい。
- ④ 実態に即して、「立論のみ」「質疑応答まで」「第一反駁まで」等を決めて行う。
- ⑤ 審判は、視点を明確にして判定するようにする。



(5) 説得力を生むための指導を取り入れる

① 現状分析を行おう

「現状分析」とは、論題に関わる実態や課題を資料や事実から整理し、問題を明確にすること。現状分析があることで、なぜメリットやデメリットが発生するのか明確になり、説得力が増す。

※「国語 五 銀河」(光村図書)P224には、スピーチの構成例として「提案→現状の課題→課題の分析→根拠→まとめ」が記載されている。

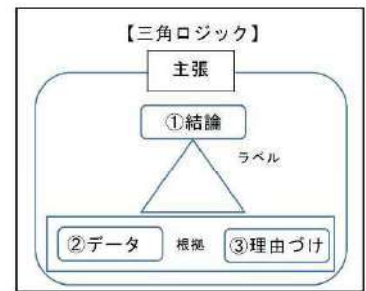
(例)

私たちは、論題「図書室にマンガも置くべきである」について肯定側の立場で立論します。**【結論】**起きるメリットは2つあります。1つ目は、「本に触れる機会が増える」ということです。**【メリット】**今、図書室の利用者は減り、活字だけの本が苦手で「本を全然読まない」という人が増えています。文部科学省の「全国学力・学習状況調査」によると 休日などに全く本を読まない人の割合が増えていることが分っています。このままでは、本を読まない人がさらに増え、図書室が一部の人のしか使われない場所になってしまいます。**【現状分析】**そこで、図書室にマンガを置くことにより、「活字」が苦手だった人も…**【発生過程(根拠・理由づけ)】**

② 三角ロジックを使いこなそう

「三角ロジック」とは、「筋の通った主張」をつくる論理的思考力の基礎となる考え方のこと。かみ合った議論を行うためには、「結論」「データ」「理由づけ」の3つで議論を組み立てることが重要である。

- ①結論：自分や相手の言いたいこと。意見
 - ②データ：事実、数値、一度証明された主張、客観的な事実
 - ③理由づけ：主張データをつなぎ合わせる考え方、判断基準
- ※データと理由づけの2つを総称して「根拠」とする。



(例)

- ①結論：1年生と6年生の交流は「おにごっこ」がよい。(主張)
- ②データ：1年生にアンケートをとると「おにごっこ」が一番人気であった。(事実)
- ③理由付け：全員経験があり、楽しめる内容である。

ディベートでは、自分の主張を審判に納得させるため、「なぜ、そう言えるのか」という根拠が重要になる。三角ロジックを使えば、自分の主観で解釈した印象で論議することがなくなり、中身のある話し合いができるようになる。

③ 理由や根拠の伝え方を工夫しよう

- ・一文が長くなりすぎない
- ・いくつかあるのか言ってから(ナンバリング)
 - ※根拠の数は少ないほど議論が深まることが多い。
 - ※肯定否定ともに「2つずつ」等、数をそろえるとジャッジも判定しやすくなる。
- ・聴き手(審判や多くの人等)に伝わりやすい言葉に言い換える。
- ・資料(データ)の出典を示す
- ・引用の始めと終わりを伝える 等

【資料の調べ方】

<手段>

書籍、教科書(資料集)、インターネットサイト、アンケート 等

<留意事項>

- ・信憑性の高い情報かどうか、複数の資料を比較する。
- ・情報の出典(引用先)や年代も記載する。
- ・主張に必要な情報かどうか検討、判断する。

④ 質疑の目的を確認しよう

質疑の目的は説明や反論ではない。まずは「分からないことを聞く」という段階から、以下のように目的によって「～ですか。」「～ですね。」を使い分けたり、反駁で指摘するための質問をしたりできるようにしていくとよい。その際、立論で述べられた内容について、質疑を行う。

【質疑の目的】

- ・相手の発言の不明な点を確認する。(～ですか。)
- ・後半の反駁の有利な点を引き出す。(～ですか。)
- ・反駁で指摘したい点を確認する。(～ですね。)
- ・相手の発言の矛盾点を明白にする。(～ですね。)

~~説明 = 反論~~



※巻末資料「対話指導・活用の留意点」に具体例を記載。

《「問い」の種類》

「問い」の種類	「問い」の例
① 言葉の意味や定義を問う「問い」 →言葉がどのような意味や定義で用いられているか？	〇〇の意味は？〇〇の定義は？
② 原因(なぜ)を問う「問い」 →原因とその結果は何か？	なぜ〇〇は生じているのか？
③ 信ぴょう性を問う「問い」 →その現象が実際に生じているか？	〇〇は本当に生じているのか？
④ 比較を行う「問い」 →その現象の程度や新たな側面は何か？	〇〇はどの程度進んでいるのか？<程度の比較> 他国ではどのくらい〇〇が進んでいるか？ <ほかの国や地域との比較>
⑤ 先行研究・先行事例を問う「問い」 →これまでどのような取り組みや研究が行なわれてきたのか？	〇〇に対してどのような取り組みが行われてきたのか？<これまでの取り組み>
⑥ 影響を問う「問い」 →今後、どのような影響が生じるのか？ 実際に今、影響が生じているのか？	〇〇によってどのようなことが起こるのか？ <影響>

岡本尚也(2017)『課題探究メソッド』啓林館

⑤ 「反駁の四拍子」を使いこなそう

反駁では、相手の立論(特に「理由」や「根拠」)や反駁に対して、主に、以下のような4つの手順で反論を行う。

【反駁の四拍子】

- ① 引用 「～と言いましたが」
- ② 否定 「それは認められません」「重要ではありません」「関係ありません」
- ③ 理由 「なぜなら、～からです」
- ④ 結論 「だから、～です」

④の結論では、自分たちの主張につなげるようにすることで、説得力が増す。また、相手の全ての主張に対して反駁できるとよい。(可能な限り)

⑥主張を比べて、整理しよう(比較・まとめ)

質問や反論があった主張を比較してまとめることで、論点の違いや説得力に関して優劣が明確になり、聴き手が納得して判断できるようになる。

【比べてまとめる手順】

- ①今日のディベート(話し合い)をまとめます。
- ②最も大切な点は～です。【判断の基準】
- ③この点について、〇〇側は、～と考えています。【相手の主張】
- ④しかし、私たち〇〇側の議論(主張)の方が優れています。【自分たちの主張】
なぜなら、～だからです。
- ⑤よって、～と言えます。【論題と立場】



(例)「図書室にマンガを置くべきである」

- ①今日のディベート(話し合い)をまとめます。
- ②最も大切な点は、「どうすれば全ての子どもが本に触れるきっかけを作れるか」です。【判断の基準】
- ③この点について、否定側は…と考えています。【相手の主張】
- ④しかし、私たち肯定側の議論の方が優れています。なぜなら、どれほど立派な本を揃えたとしても…
【自分たちの主張】
- ⑤よって、図書室の可能性を広げ、みんなの学びを支えるために、マンガを置くべきだと考えます。
【論題と立場】

(6)教科指導やその他の活動との関連を考える

各教科の学習指導要領を基に、カリキュラム・マネジメントの視点を持って教科指導と関連付けていくことも必要である。

また、ディベートにおける理論を深めるために、「語彙力」「表現力」等を意識した取組を進めるとともに、相互の関連を考える。

(例)

- 「自分の意見(考え)を持つこと」
- 「根拠を持って意見を述べること」
- 「正確に伝わるように表現すること」
- 「考えながら聞くこと」
- 「聞きながら書くこと(メモをとること)」
- 「自分とは違う立場(方法)でも考えること」
- 「共感的/批判的に見ること」
- 「テーマに即した文献にあたる」等



ディベートにつながる活動や、ディベートで鍛えた力を発揮する場面がある。

各教科の中での話し合い活動を「ディベート的な話し合い」にすることで、根拠を持って意見を述べたり、質問や反論を受けたりして意見を成長させていくことができる。

(※巻末資料「各教科との関連を図った論題」参照)

(7) “客観的”なディベートの前後で“主観的”に考え表現する時間を持つ

・「ビフォーディベート」

論題について、主観的な意見を書く等、最初の自分の意見を作文やスピーチで表現する時間を設定する。

・「アフターディベート」

以下のA～Cのプロセスを経ることで、自身の考えの「深まり」や「よりよい変化」等に子どもたちが自覚的になる。そこから、「ディベートは意思決定や納得解を生み出すための一つの“プロセス”であること」「ディベートは物事を多面的・多角的に検証し、より深く考えるための方法の一つであること」に子どもたちが気づいていききっかけとなる。

A. ディベートそのものについて「内省」する

B. 論題について意見を再構築し、 認識の変容を「自覚化」する (自分の意見の成長に目を向ける)

C. 「新たな問い」を立てる

ディベートを終えて（アフターディベート）

◎ふりかえり

これからの学習やディベートで活かせることについて書きましょう。
(論のつなげ方や、グループでの役割わり、話し方・聞き方・書き方の工夫、データの調べ方・読み取り方など)

ディベートの私の担当だった立場で、発言する時に、いつもよりは、たいよ
ましかったけど、少し早くて何回も繰り返していたから、少し練習不足だった
なと思いました。
そして、チーム内の話し合いは、たくさんできたと思っただけ、データをもち
ろ少し調べればよかったと思いました。

◎わたしの主張

肯定側・否定側の主張をふまえて、あなたはどちら側ですか。議題について
自分なりの考えを200～250字でまとめましょう。

私は、「飲食店がわりばしの使用を廃止する」ことに

(賛成) 反対) です。なぜなら、
わり箸は日本産が少なく外国から輸入さ
れているのがほとんどだから外国の森林
がいくら多くてもずっとわり箸を使い続
けているといつかなくなってしまう
そして木材はわり箸だけでなく家にも家
具にも使用されています。食事にはわり
箸でなくてもプラスチック箸で十分困ら
ないです。だったら木材をわり箸ではな
く他のものを作るのに使えて外国の森林
を守れる方がいいと思います。

したがって、私は「飲食店はわりばしの使用を廃止
する」(べき) (べきでない) と考えます。

アフターディベートのワークシート例 及び 児童の記述
(石津小6年生のワークシートを基に作成)

<p>ディベートビフォーアフターシート 名前()</p> <p>◎ディベートの前に</p> <p>はじめに、論題について自分の意見を書いてみましょう。</p> <p>論題 「<u>すべきである</u>」</p> <p>私は、賛成・反対です。なぜなら</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; font-size: 2em; font-weight: bold;">Before</div> <p>◎ディベートをふりかえる</p> <p>・自分のこと(感想、反省、次にかんがりたいこと、友だちとの関わり方など)</p> <div style="border: 1px solid black; height: 40px; margin: 5px 0;"></div> <p>・相手チームのよかった所につ</p> <div style="border: 1px solid black; height: 40px; margin: 5px 0;"></div> <div style="text-align: center; font-size: 3em; font-weight: bold;">A</div>	<p>◎自分の意見をふりかえる</p> <p>肯定側・否定側の主張をふまえて、論題について自分の意見をまとめましょう。 (新しい考え方や、最善解も考えられるといいですね。)</p> <p>論題 「<u>すべきである</u>」</p> <p>私は、賛成・反対です。なぜなら</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; font-size: 2em; font-weight: bold;">B</div> <p>※この論題でのディベートを通して、自分の考えはどう変化しましたが、考えの「広がり」や、「深まり」などに着目して書きましょう。</p> <div style="border: 1px solid black; height: 40px; margin: 5px 0;"></div> <p>※疑問に思ったことやもっと調べたいことを書きましょう。</p> <div style="border: 1px solid black; height: 40px; margin: 5px 0;"></div> <div style="text-align: center; font-size: 3em; font-weight: bold;">C</div>
--	--

《項目ごとのアフターディベート展開例》 ※分割して実施する場合

【A】ディベートを振り返る

- ①設定した目標(めあて)をもとに自分自身や友だちについて振り返ったことを記述させる。
- ②全体交流を行い、類別しながら板書する。
- ③「できるようになったこと」を指導者が価値づけ、「次の目標」を確認する。
- ④「できるようになったこと」が教科学習で活用・発揮されている場合は、その都度価値づけ、成長した自分をメタ認知させる。

【B】自分の意見(変容)を振り返る

- ①ディベートでの話し合いを踏まえた自分の意見を記述させる。
- ②「考えの逆転」「考えの広がり・深まり」の視点で自分の考えを捉え直し、その変容の要因について考えさせる。

【例】

「はじめと変わらず否定側の立場だが、分析が甘かったと思った。Aチームの議論で述べられていた『~~~~』という視点は、自分は考えておらず、それも含めて考えると、やはり今回の論題を実施してしまうと■■■ということが発生してしまい、自体は想像していた以上に深刻になると思った。」

- ③全体交流を行い、類別しながら板書する。
- ④論題について「重要な視点」は何か問い返す。(抽象化、一般化)

【例】

(今後販売する自動車は、全て電気自動車にするべきだ。)

T: 色々な意見が出てきましたが、今回の論題で大事にしなければならないことって何だろう?

S1: 「環境への配慮」

S2: それも大事やし、「かかる費用」も含めてバランスよく考える必要があると思うな。

S3: 「二酸化炭素を減らす」という目的であれば、それ以外の有効な方法がないか考えておくことも大事やと思う。

- ⑤「意見を交流する」「考えを振り返る」ことの価値づけを行い、全教科の「話し合い活動」「振り返りの時間」にいかす。

【C】新たな問いを立てる

- ①再構築した意見の交流を行う。(上記参照)
- ②児童生徒の発言をもとに、問いを焦点化する。(上記 S3 児童の発言参照)
「T: CO2 削減に向けて、世界で取り組まれていることって、他にもあるのかな?」
- ③児童生徒の発言をもとに、調査活動へつなげる。

9. ディベートの論題について

○論題作成・設定のポイント

- ①子どもの実態に即している
(教科指導・総合的な学習の時間との関連事項・身近な事象など)
 - ②肯定・否定側に主要な議論が複数存在する
・教師が、観点の違う2つ以上の立論をすぐに思いつくような論題
・双方同量の議論ができそうな論題
 - ③議論が広がりすぎない(中心課題が一つである)
 - ④参加者に関連のある(社会的な)事象である
 - ⑤資料を調査しやすい
 - ⑥中立な表現で書かれている
 - ⑦ディベートを終えるまで状況が変わらない
 - ⑧学習目標が達成される
- ※これらのポイントを、「逆向き設計(バックワード・デザイン)」
や教員による模擬ディベートで吟味する。



○論題例

【価値論題例】

- ・「朝はご飯よりもパンの方がよい。」
- ・「電話より手紙の方が気持ちが伝わる。」
- ・「新聞よりテレビの方が情報を得やすい。」
- ・「勉強に有効なのは、予習より復習である。」

【政策論題例】

- ・「電車の優先席は廃止すべきである。」
- ・「救急車の利用を有料にすべきである。」
- ・「レジ袋はすべて廃止すべきである。」
- ・「宿題は、すべて自主学習にするべきである。」

※その他の論題例は、巻末資料「各校実施ディベート論題事例」参照

10. フローシートについて

ディベートは「聞くスポーツ」とも言われる。選手の立場であれば、相手の話をよく聞いて、かみ合った議論や反論を展開するためにメモをとる。審判や聴衆の立場であれば、判定を出すためにメモをとる。このように議論の流れ(フロー)を書きとる用紙(シート)がフローシートである。よって、ディベートにおいてフローシートは、なくてはならないものである。ただし、児童の実態に応じたフローシートを活用することが重要である。

具体的な書き方の例

- ①関連する議論を矢印でつなぐ
立論から、質疑、反駁へと、横(もしくは縦)に展開していく。
その際に、対応する内容はそれぞれ矢印で順番につなげていくとわかりやすくなる。
- ②略語・符号を使う
例) メリット=M、デメリット=D、上がる・増える=↑、下がる・減る=↓、無くなる=× 等
- ③データなどの数値を優先して書きとる
証拠資料の中でよく出されるデータの数値は、正確に書きとらないと、正確な議論ができない。
(その他①) 納得した、説得力があったと思っ箇所には○をつけておく。
(その他②) 立論、質疑、反駁それぞれにおいてジャッジする(○をつける、点数化するなど)
(その他③) 学年によっては、話型を書いておく。

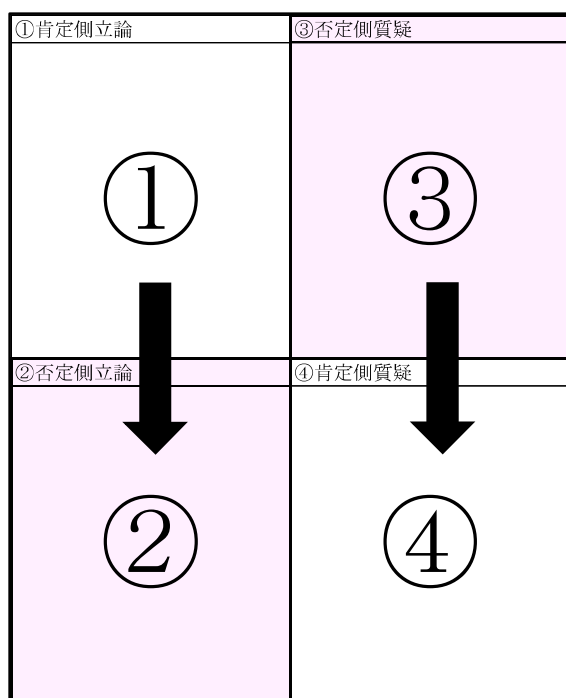
書き方指導の例

- ① モデルディベート(動画、先輩、教師等による)全部をフローシートにメモしながら視聴する。
- ② 肯定側立論の全文が印刷されたものを渡し、全てをメモする難しさや困り感を共有する。
- ③ 肯定側立論のみ視聴し、何が話されているか、何を聞き取りメモするべきか話し合う。
- ④ ③で話し合ったことを、否定側立論の視聴で実践してみる。
- ⑤ その後も「質疑のみ→反駁のみ…」というディベートの流れに沿って視聴し、書き方を確認しながら進める。
- ⑥ 視聴後、フローシートを基に、ジャッジをする。

※ディベートマッチを繰り返すだけでは、「要点を聞き取る」「簡潔にメモをとる」力はつかない。「適切な価値づけ(フィードバック)」と「目標(課題)の明示」を行うことが重要である。

児童生徒の実態に応じたフローシートの活用例

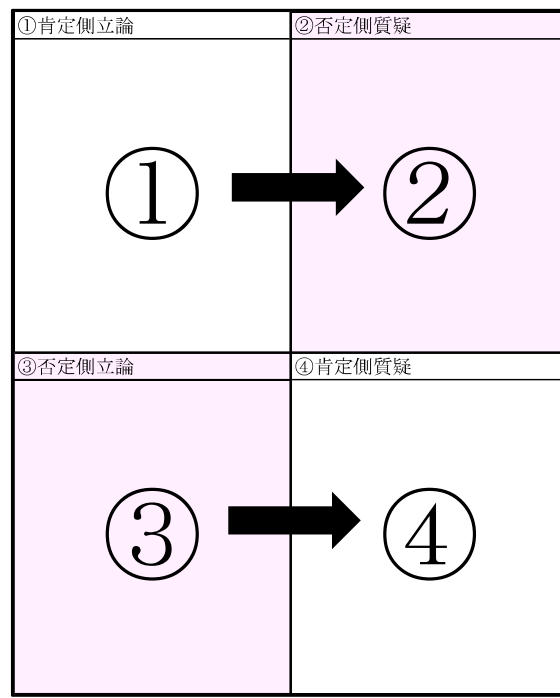
《立論→立論→(ジャッジ)→質疑→質疑…》



《《メリット》》

- ・立論、質疑、反駁等、「それぞれのパート(縦)の比較」がしやすい。
- ・各パートごとの判定がしやすい。

《立論→質疑→立論→質疑》



《《メリット》》

- ・立論、質疑、反駁の関連性など「議論(横)の流れ」を意識しやすい。
- ・立論から反駁まで一貫した主張がされているか判定しやすい。

※参考資料「フローシート」参照



11. 板書について

板書は、主にフローシートと同じ枠を設け、教師もしくは係の児童生徒が書きとる。もしくは、教師や児童生徒のフローシートを拡大提示する。

これがないと、ディベート終了後に、その議論についてフィードバックすることができない。（「議論を聞かずに板書を見て書く子が多く、聞き取って書く意識を高めたい」等のねらいがある場合は、終了後に提示してフィードバックするなどの工夫が必要）

他の活用方法として、スペースにディベーターの資料を提示しておく方法や、主張の一文を短冊に書いて貼るという方法も考えられる。

12. フィードバックの大切さについて

互いの考えの不足を補い合い、建設的な解決策を見出すために行う「言い認め合いのディベート」という観点から、勝敗を超えた「価値」についてフィードバックを行い、児童生徒の成長を促すようにする。

子どもたちが今回のディベートでよかったことや、次のディベートに向けて何を改善すればよいのかを明確にすることが重要である。8、9で示した「フローシート」「板書」への記述や、子どもたちの姿を基に、評価規準や本時のめあて等に沿って価値付けや次への展望を伝えることが望ましい。こうしたフィードバックを行うことで、ディベートの効果がより引き出される。

ここでは参考として、ある授業者の実際のフィードバックを、板書とともに記載する。授業者は、以下のような観点を持ってディベートマッチについてフィードバックしている（学校全体の取組）。

《主な観点》

●情報選択含む論の構成等について

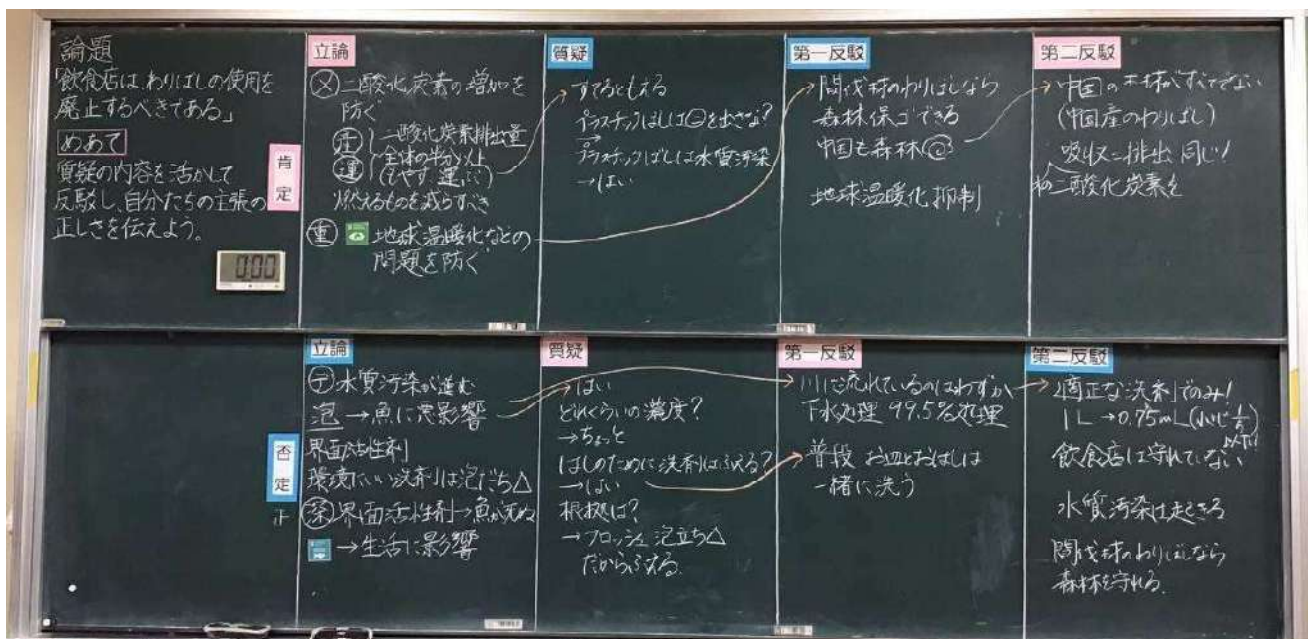
【①教科を超えた資質・能力に関わるもの】

●議論の仕方について（反駁を意識した質疑内容、効果的な連続質問など）

【②ディベートに関わるもの】

●積極的な参画について（役割の遂行、他者との関わり方など）

【③生き方・在り方に関わるもの】



小学6年 論題「飲食店は割り箸の利用を廃止するべきである」

めあて 質疑の内容を活かして反駁し、自分たちの主張の正しさを伝えよう。

(授業者フィードバック内容)

これまで同じ論題で取り組んできて、今回が4回目でしたね。一番レベル、高くなかったですか？両チームとも、他のチームの試合を見て、こんな論が来るんじゃないかと予想して、今回のディベートに挑んでいるからこそ、ここまでのディベートになったんだと思います。

↑ 積極的な参画について【③生き方・在り方に関わるもの】

まず結論から言います。先生も否定側が勝利だと思いました。理由を説明します。

第1反駁までは肯定側がかなり有利だと思っていました。質疑でも聞いたことをしっかり第1反駁で反論していた。ここがポイント高かったですよね。

ただ、第2反駁のところを比べたときに、否定側は、最後しっかり立論に戻っているんですね。水質汚染の話で、最後も水質汚染に戻ってきた。間伐材の話もどうか、と思ったんですが、間伐材の割り箸なら森林も守れるし、二酸化炭素も減らせるような話の中で、相手の立論への反論も踏まえながら、自分たちの主張を押ししてきた。

↑ 議論の仕方について【②ディベートに関わるもの】

そしてここ。印象強かったですよね。写真があって、絶対家で使うとき、こんなに(洗剤)

少なくないよね、という、皆さんの経験につながるようなことがあったので、より納得して、こちら(否定側)がいいなという印象を持ったと思います。

↑ 情報選択を含む論の構成等について【①教科を超えた資質・能力に関わるもの】

こちら(肯定側)の第2反駁もよかったんですが、やはり、最後、ここで自分たちが言いたかったこと、「二酸化炭素の増加を防いで、地球温暖化などの問題を防ぐ」というような結論をしっかり残せたら、ここもつながりのあるものになったんじゃないかな、と思います。

↑ 議論の仕方について【②ディベートに関わるもの】

こういう理由から、先生は否定側を選びました。



(以下、菊池省三先生フィードバック内容)

本当ね、日本広しといえども、これだけのディベートができる6年生はいないですね。いや本当にそう思いました。とても勉強になった1時間でした。ありがとうございました。

めあてがあるんですよね。それぞれの縦のつながりをしっかりやろうと。いろんな授業でも根拠を伴った意見を作る、議論を作るっていうのは大事ですよ。そうですね。これもできていますね。

「飲食店はわりばしの使用を廃止するべきである」。廃止したことによって、プラスチック箸を使うのかな。それで洗剤の水質汚染が進んでいくというデメリットが起きるということで、ちゃんと論題に合ったそれぞれの立場での縦のつながり、作っていますよね。

↑ 情報選択を含む論の構成等について【①教科を超えた資質・能力に関わるもの】

黒板全体見てください。横のつながり、今回の大きなめあての1つなのかな。ここ(立論)からずーっとここ(第2反駁)まで続いてくるんですよ。頭の中の「考える幅」が、この時(質疑)だけ、この時(反駁)だけを考えるんじゃないくて、幅がそうとう広がりますよね。そうですね。

普段の勉強ではないかもしれませんが、「議論が伸びる」って言うんだけど、あるいは「論をお互いが成長させ合う」と。それら全体を比較して、判定するんですよね。それができている。縦も横も。なかなかないですよ。(次ページへ)

(前ページより)ディベートは、予想することが楽しいですよ。相手がどう出て来るかなって予想する楽しさが、ディベートの楽しさでもあるんですけど、とってもよくできていましたね。
だって質疑のところ「プラスチック箸は二酸化炭素出さないんですか?」って聞いているけど、これはきつと、「二酸化炭素が出る」というデータを持っていたから、前もってそこで聞いて、反論しようとしたんでしょね。ここもそうじゃないですか、ここも。

↑ 議論の仕方について【②ディベートに関わるもの】(全体)

それから、先生すごくびっくりしたこと見つけたんですけどいいですか。
(児童のフローシートを黒板に貼る)〇〇さんのフローシート見てびっくりしたんですよ。
(質疑で)この話ありましたね。濃度。そしてここ(第一反駁)に来た。そしたらね、この〇〇さんのフローシートのピンクのペンで書いている矢印見てみて。
ここ(質疑)から、ここ(第一反駁)にちゃんと矢印が来てるんですよ。すごくないですか。
横のつながりを、先生の黒板も参考にしながら、自分でも考えてつないている。この線が出ているっていうのは、「めあて」を指さして)これじゃないですか?
「質疑の内容を活かして反駁し」というめあてがあってディベートしていて、こうやって審判の人がちゃんと書いている。すごくないですか?じゃあ〇〇さんに拍手を送ろうじゃないですか(全員拍手)。

↑ 議論の仕方について【②ディベートに関わるもの】(個人)

横に伸びていく、成長していく議論を自分で聞いて記録して、それを矢印でつなげていって、どうなのかな、って考えている。質疑から第一反駁へ相手の意見を予想して、準備している、肯定も否定も、やっぱりレベル上がっていますよね。そして、その横のつながりを、しっかりと聞き取って、判定に活かそうとする、審判の皆さんも、すごい「考えの幅」が広がって、伸びているなあ、と思ってびっくりしたんです。

↑ 議論の仕方について【②ディベートに関わるもの】(全体)

否定側が勝ちっていうことでしたけれど、最後1つだけ。皆さんすごいねえ。(第二反駁指さして)「飲食店は守れていない」って。論題は「飲食店は」って書いてあるんですよ。「飲食店は」って決めると考えやすいけれど、決めたら決めただそのデータ集めるの大変ですよ。難しいよね。皆さん本当に難しいことやってるから、先生も作戦タイムの時に、改めてわりばしの使用についてネットで調べたんですよ。デメリット。

↑ 情報選択を含む論の構成等について【①教科を超えた資質・能力に関わるもの】

読んでみるね。ネット情報ではですよ。
「わりばしを洗うという新たなオペレーションの増加で、現場への負担が増える」
「同様に、傷んだ箸を取り除いたりする負担が飲食店では増える」
ずーっと論題からつながって行って、わりばしについて議論していったから、こうやって一般的な人々が「どっちかな」「あっちかな」って考える、そういうところにまで、考えが広がっていったんでしょね。社会的な問題ですね。皆さんの中から考え続ける人が出てくるんでしょね。だから、こうした学びを丁寧にやって、勉強に意欲的に向かっている6年生の皆さんの1時間を見せてもらって、本当に楽しかったです。これからまた、スーパースターに向けて、頑張っていってください。

↑ 積極的な参画について【③生き方・在り方に関わるもの】

本当にありがとうございました。

②だけでなく、①や③の観点があることが重要である。
1回のディベートマッチですべてを伝えなければならないわけではないが、取組を通して①～③をバランスよく伝えていくことで、
「ディベーターを育てるのではなく、自律した個を育てる」
「自律した個を増やすことで、集団を育てる」
ことを目指したい。



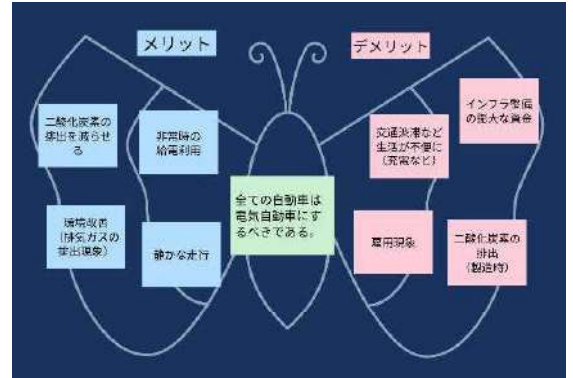
13. ICT の活用について

ディベートにおいても、一人一台端末等の ICT 機器を効果的に活用することで、より深い議論や思考の手助けとなる。(児童生徒の発達段階に応じて、活用方法を考える)

活用例

【ディベートマッチ以外での活用】

- ・情報収集
- ・児童生徒間での情報共有
- ・シンキングツールによる論理構築 (KJ 法、バタフライチャート等)
※ロイロノートのシンキングツール活用
- ・立論時等での資料提示や立論自体の配布
- ・ジャッジの判定と理由をロイロノートで提出・共有
- ・ディベートマッチの様子を撮影し、フィードバック時に価値づけ
- ・板書を撮影し、次回のディベートマッチに活かす 等



14. AI の活用について

人間中心の原則に基づき、生成 AI の利活用に関するリスクに対応するためには、関係法令を遵守した利用を前提とし、開発者や提供者の想定する範囲内での生成 AI サービスの適正な利活用を行うことが重要である。具体的には、年齢制限や保護者の同意の必要性、生成物のライセンスの所在など、生成 AI サービスの提供者が定める最新の利用規約を確認し、遵守する必要がある。

なお、生成 AI を活用する場合は、必ず管理職に学校体制 (組織的な対応) を確認すること。



※文部科学省「【本体】初等中等教育段階における生成 AI の利活用に関するガイドライン (Ver.2.0)」参照

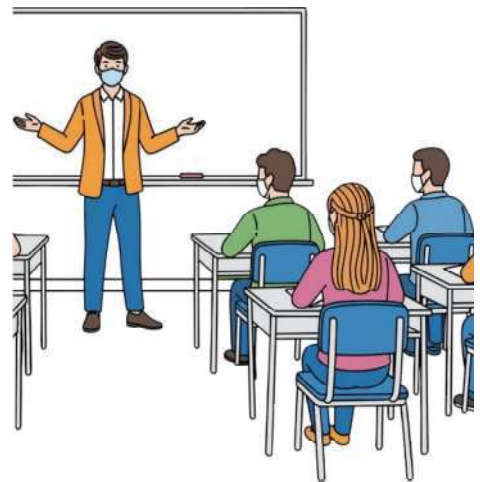
これまでの活用例	使用の仕方と留意点
AI が作成した立論の考察	論題を伝え、AI に必要事項 (文字数、使用言語レベル、資料の有無、構成の雛形等) を指示し、作成された立論内容の真偽を考察する。指導に当たり、AI が誤った情報を発信する可能性があることを理解する等、児童生徒が情報リテラシーを身に着けられるように留意する。
AI と模擬対戦	AI にルール (肯定・否定の役割、発言時間等) を指示して議論を行う。質疑や反駁など必要な視点やスキルの獲得だけでなく、AI が示す情報や論理を批判的に考察しながら情報リテラシーを高めることに留意する。
AI による講評 (ジャッジ)	立論を入力し、100点満点で数値化することと、その理由を述べることを指示する。指摘内容を改善することで、論理構築やデータの活用、理由付け、効果的な表現の仕方を身に着けることが期待できるが、判定結果を絶対視することがないように留意する。判定結果に対して、再度意見を述べる等、身に着けてほしい力に応じて、適切に利活用することを心掛ける。



15. ディベートの評価について(参考資料)

ディベートにおける評価は、「話し合うこと」の視点」や、「ジャッジ」の視点」と関連付けることが有効である。

※小学校3年生までの学年でも、こうした視点を意識し、4年生以降につなげる意識が大切である。



【「話し合うこと」「書くこと」の視点】(例①)

「話し方」「聞き方」等は、ディベートのジャッジの視点には含まれないが、こうした話し合いの基礎的な力が、ディベートを充実したものにするという観点から、ここに記載する。

※以下、小学校国語教科書(光村図書)「〇年生で学んだこと」
中学校国語教科書(光村図書)「『学習の窓』一覧」を基に作成

学年	「話すこと」に関する各学年における学び
小1	<ul style="list-style-type: none"> ・聞きやすい大きさの声と速さで話す。 ・思ったこととそのわけを言う。
小2	<ul style="list-style-type: none"> ・聞き取りやすい声の大きさや、話す速さを工夫する。 ・相手に正しく伝わるように話す。
小3	<ul style="list-style-type: none"> ・伝えたいことに合わせて、声の強弱や話す速さなどの工夫を考える。
小4	<ul style="list-style-type: none"> ・声の大きさや間の取り方資料の見せ方に気をつけて、大事なことが伝わるように話す。
小5	<ul style="list-style-type: none"> ・資料の示し方や話し方、言葉の選び方を工夫して、説得力のある話をする。
小6	<ul style="list-style-type: none"> ・聞き手の反応を確かめながら、話し方や表現を工夫する。
中1	<ul style="list-style-type: none"> ・話す目的や話題を確認し、聞き手の反応を見ながら、話し方を工夫する。 →声の大きさや発音、話す速さや間の取り方 →言い換え、付け足し →分かりやすい話の構成や表現の工夫(順序、話しはじめの工夫、体験や具体例の挿入)
中2	<ul style="list-style-type: none"> ・聞き手が知りたいことや持っていない情報を予測し、客観的な事実を根拠としながら伝えたいことを明確に伝える。 ・情報を焦点化し、軽重をつけながら話すなど、話し方に変化をつけて聴き手を飽きさせない工夫をする。 ・数値をグラフや表で適切に表す。
中3	<ul style="list-style-type: none"> ・聞き手の知識や関心の程度を想定し、提示する情報の順序など、話の構成を工夫する。 ・信頼性の高い情報を選び、種類の異なる複数の根拠を示す。

学年	「聞くこと」に関する各学年における学び
小1	・もっと知りたいことを聞いたり、思ったことを言ったりする。
小2	・聞いたことの中から、大事なことをメモする。 ・質問して相手の考えを引き出す。
小3	・話す中心に気を付けて聞き、どのように質問するとよいかを考える。
小4	・目的と必要なことを考え、要点を短い言葉で書くなど、メモを取りながら聞く。
小5	・聞きたいことを明確にし、話す人の目的を考えながら、聞いたりたずねたりする。 ・話を記録してまとめる時は、やり取りを正確に聞いて、要点をメモにとる。
小6	・話し手が、目的や話題に沿って意見を述べ、その理由や事例として適切なものを挙げているかどうかを確かめる。
中1	・相手の話に耳をかたむけ、相づちを打ったりうなずいたりしながら、誠実な態度で聞く。 ・相手が答えやすいように質問のしかたを工夫する。 →「はい」「いいえ」で答えられる質問から、自由に答える質問へと展開する。 （「絞る質問」と「広げる質問」の区別） →相手の言葉を引用して質問したり、話の内容を言い換えて相手の意図を確かめたりする。
中2	・話し手の考えを踏まえ、明確で具体的な質問を心がける。 ・一問一答で終わらないよう、相手の答えを受けて質問する。 ・用意した質問より、話を聞いて生まれた疑問や感想を大切にす。
中3	・相手の立場に寄り添って聞く。 ・自分の知識や経験などと結び付け、話の展開を予測する。 ・用意した質問にとらわれず、話の流れの中で臨機応変に質問する。 ・相手の反応や表情に注意する。

学年	「話し合うこと」に関する各学年における学び
小1	・はなしたり、きいたり、はなしあったりして、気がついたことを伝え合う。
小2	・友達の考えを聞いて、自分の考えと同じ所や違う所を見つけたり、思ったことを話したりする。
小3	・目的と決めること、役割、進め方を確かめ、互いの考えを認めながら話し合う。 ・どうやって決めるかを意識して、出た意見の同じ所や違う所を整理しながら、考えをまとめる。
小4	・目的と議題、役割、進め方を確かめ、出された意見を整理しながら話し合う。 ・自分の考えとその理由を明らかにして、発言したり質問したりする。 ・整理した意見の中から、目的と決め方に合わせて、結論を出す。
小5	・たがいの考えのよい所や問題点を比べて、どちらに説得力があるかを考える。 ・進行計画に沿って話し合い、質問を通して考えを広げ、条件に沿って考えをまとめる。
小6	・自分の考えと比べる、共感したり納得したりできる点を取り入れるなどして、考えを深める。 ・自分の主張や理由、根拠を明らかにして話し合いにのぞむ。 ・考えを広げる話し合いと、まとめる話し合いをくり返して、結論に向かう。
中1	・話し合いの目的や話題を確認し、自分の考えを持って参加する。 ・共通点と相違点に空位しながら聞き、他の人の意見と結びつけて質問したり、自分の考えと関連づけて述べたりする。 ・ポイントを文字や図で整理したり、話題を確認し合ったりして、話し合いの展開を考える ・話がそれた時は、進行役が軌道修正し、元の話題に戻す。
中2	・用語の定義を確認し、共有する。 ・意見を裏付ける根拠（客観性の高い事実）を複数集め、意見と適切に結びつけて話す。 ・相手がどのような根拠を基に意見を述べているのか傾聴し、意見の背景を理解する。 ・互いの考えの共通点や相違点、話し合いの論点を踏まえて質問したり反論したりする。
中3	・論点や検討のポイントを可視化して共有する。 ・提案を検討する観点を決め、整理（座標軸など）し、共通点で分類し、小見出しをつける ・提案を吟味し、取捨選択して、よりよい案に絞り込む。 ・互いの意見のより所を組み合わせて新たに提案する。

学年	「書くこと」に関する各学年における学び
小1	・説明の順に気をつけて書く。
小2	・組み立てを考えて書く。(「はじめ」「中」「終わり」) ・順序が分かる言葉を使って書く。
小3	・相手にとって必要なことを意識して、様子などが詳しく伝わるように書く。 ・内容のまとまりごとに段落を分け、読む人に分かりやすい順序を考える。
小4	・書く目的に沿って、考えに合う理由や具体例を挙げ、各々の関係が分かるように書く ・知らせたいことや読みやすさを考えて、見出しや本文、写真や図等の割り付けを考える。
小5	・伝えたいことに沿って必要な情報を選び、内容ごとにまとまりを作ったりする。 ・主張と根拠、譲歩をどう示すか工夫するなど、構成の効果を考えて書く。 ・資料から読み取れることと自分の考えを区別し、資料と文章の対応が伝わるように書く。
小6	・事実と意見との結び付きを明確にし、文章の筋道を整える。 ・伝えたいことに合った文章を引用したり、写真などを用いたりする。
中1	・目的や相手に応じて、書くべき情報の優先順位を考える。 ・根拠となる事実を明確に示すとともに、必要な情報が明確に伝わるように構成する。
中2	・多様な方法で集めた情報を複数の情報源で確かめ、信頼できる情報を選ぶ。 ・具体的な説明を入れたり、効果的な語句・表現を用いたり、用例を端的にまとめたりする
中3	・論理の展開を考える時は、意見と根拠、意見と根拠を結び付ける「理由づけ」を整理する ・目的や意図に応じて論理の展開や表現の仕方を工夫する。

【“話し合うこと” “書くこと”の視点】(例②)

		小学校			中学校	
		低	中	高	前	後
話すこと	相手の話を受け、話題に合わせて話す。	◎	○	○		
	伝えたい事柄を整理して話す。		○	○	○	
	絵や掲示物などを活用して話す。	○	○	◎	◎	
	根拠や例の言い方に注意して話す。		○	◎	◎	
	事実と意見を区別して話す。			○	○	◎
	対立する立場の意見をとらえ、反駁する。			○	○	◎
聞くこと	効果を考えて話の構成を工夫する。			○		◎
	細部にわたる事柄について聞き分ける。			○	◎	
	事象と感想・意見との関係を考えながら聞く。		○	◎	◎	
	話の内容と自分の生活や意見とを比較しながら聞く。		○	○	◎	
	主張とそれを支える根拠との関係を考えながら聞く。		○	◎	◎	◎
	複数の発言の共通点と相違点とを区別して聞く。			◎	◎	◎
	話の内容の不足している点を考えながら聞く。			○	○	◎
他の情報と比較しながら聞く。			○	◎	◎	
こと書	話の内容に対して、反論しながら聞く。				◎	◎
	聞いた内容をメモに整理する。		○	◎	◎	
その他	論のつながりがわかるように書く。			○	○	○
	自分の役割を理解する。	○	○	◎	○	
	グループで協力して、意見を組み立てる。		○	○	◎	
	話し合い全体の内容をまとめる。			○	◎	◎

【“ジャッジ”の視点】(例)

		小学校			中学校	
		低	中	高	前	後
主に立論	立論の根拠が正しく、確実なものであったか。	○	◎	◎	◎	◎
	証拠資料(データ)はあったか。	○	◎	◎	◎	◎
	証拠資料(データ)は最新のものであったか。			○	○	◎
	資料や事実を、出典を明らかに示していたか。	○	○	○	○	◎
	事実と解釈を正しく認識し、適切に使っていたか。			○	◎	◎
	伝え方に工夫があったか。			○	○	○
主に質疑	相手側立論の弱点(不確実な点)をつけていたか。			○	○	◎
	質問に対する応答が適切であったか。		○	○	◎	◎
	相手の言葉を引用して質問ができていたか。		○	○	◎	◎
	反駁につながる質問ができていたか。			○	○	○
反駁	相手の言葉を引用して反駁ができていたか。			○	○	◎
	相手の主張の認められない点を、根拠を示して指摘できていたか。				○	○
その他	全体をふまえて結論をうまくまとめていたか。			○	○	◎
	一人ひとりが積極的に参加していたか。		◎	◎	◎	◎
	チームとして協力し合っていたか。		◎	◎	◎	◎
	感情的になったりせず、態度・話し方は適切であったか。		○	◎	◎	◎
	最後まであきらめず、自分の役割を果たそうとしていたか。		◎	◎	◎	◎

すべてを一度に評価するのではなく、上記の視点を参考に、各校・各学年が、児童生徒の課題や実態に合わせ、追加/削除したり修正したりして評価を考えていくことが大切である。

【ジャッジシート(例)】

●各観点を数値で総合的に判断するジャッジシート

ディベート ジャッジシート テーマ: _____

月 日

判定: この試合は (賛成側 ・ 反対側) の勝利

年 組 番 名 前 _____

賛成側(肯定側)	合計		反対側(否定側)	合計
ある 5 4 3 2 1 ない		①立論の説得力	ある 5 4 3 2 1 ない	
納得できる 5 4 3 2 1 納得できない		②立論のデータ	納得できる 5 4 3 2 1 納得できない	
ある 5 4 3 2 1 ない		③質疑の的確性	ある 5 4 3 2 1 ない	
返答できている 5 4 3 2 1 返答できていない		④応答の適切さ	返答できている 5 4 3 2 1 返答できていない	
相手の立論を崩した 5 4 3 2 1 崩せなかった		⑤第一反駁	相手の立論を崩した 5 4 3 2 1 崩せなかった	
相手の立論を崩した 5 4 3 2 1 崩せなかった		⑥第二反駁	相手の立論を崩した 5 4 3 2 1 崩せなかった	
協力していた 5 4 3 2 1 協力していなかった		⑦班の協力	協力していた 5 4 3 2 1 協力していなかった	
適切である 5 4 3 2 1 適切でない		⑧聞く態度・話し方	適切である 5 4 3 2 1 適切でない	
良い点		評価	良い点	
改善点			改善点	

①立論の内容が根拠やデータをもとに主張できているか。主観だけの場合はマイナス

②立論に出典(どこから引用したか)を主張できているか

③④質疑: 質問が的確にできているか。応答: 相手の質疑にきちんと返答できているか。データを用いれば高得点。

⑤⑥第一反駁: 相手の主張の弱点をつき、相手の立論を崩せたか。第二反駁: 自分たちの意見を主張しながら立論を崩せたか。

● 観点を絞り、論理の一貫性を比較・判断するジャッジシート

ジャッジの観点		フローシート 名前()			
項目	心相ま手のえのなが論ら効果的に反駁できている内容か。	論題：飲食店は、わりばしの使用を廃止するべきである			
		肯定 ①立論【2分】	否定→肯定 ②質疑【1分】	否定 ⑤第一反駁【1分】	肯定 ⑧第二反駁【1分】
		否定 ③立論【2分】	肯定→否定 ④質疑【1分】	肯定 ⑥第一反駁【1分】	否定 ⑦第二反駁【1分】
		肯定側	否定側		



《第一反駁》



《第二反駁》

16. ディベートに関する指導例

※「立論」「反駁」「質疑」の全てにおいて下記資料を活用した場合を想定する。

立論勝負

論題 読書感想文の題材としてマンガも認めるべきである。

私は、論題「読書感想文の題材としてマンガも認めるべきである」に肯定側の立場で立論します。起きるメリットは、「読書が苦手な人も楽しく取り組める」です。なぜこのメリットが起きるのか説明します。理由は2つあります。

1つ目は、「マンガは親しみやすい」ことです。実際に4～6年生の計250人に「マンガは好きですか?」という項目でアンケートをとると、95%が好きだと回答しました。文字だけの本を苦手としている人たちも全員が「好き」と答えていました。

2つ目は、「感想を書きやすい」ことです。実際に、「マンガ感想コンクール」というものが存在し、そこで斎藤孝さんも「文章を書くのは苦手な人でも、マンガの感想文なら書きたくなると思います。なぜなら、好きだという思いがあふれて、書くエネルギーになるからです。」と言っています。みなさん、好きなマンガであれば、書けそうな気がしてきませんか?

重要性を述べます。感想文を書く目的は、その本の魅力を文章化し、人に伝えることです。感想文をきっかけに読書をするわけではありません。本を苦手としている人にとっても、有意義な活動とするために、読書感想文の題材としてマンガも認めるべきであると考えます。

私は、論題「読書感想文の題材としてマンガも認めるべきである」に肯定側の立場で立論します。メリットは「読書が苦手な人も楽しく取り組める」ことで、その理由は「マンガは親しみやすい」ということです。私の友達に「マンガは好きですか?」と聞いた所、3人も「好き」と言っていたので、かなり高い確率で、文字だけの本を苦手としている人にとっても、マンガは親しみやすいと言えるでしょう。また、「感想を書きやすい」という理由もあります。実際に、「文章を書くのは苦手な人でも、マンガの感想文なら書きたくなると思います。なぜなら、好きだという思いがあふれて、書くエネルギーになるからです。」とテレビで誰かが言っていました。

重要性を述べます。読書感想文の題材としてマンガを認めると、読書が苦手な人も楽しく取り組みます。

《寝屋川市教育委員会指導主事 自作データより》

《立論》

ねらい 説得力のある文章構成に必要な視点を理解する。

指導の手順

- (1) どちらの説得力があったのかを尋ねる。
- (2) 挙手で意見表明させた後、理由を考えて記述させる。
※この時、「理由の個数」も問うことで効果が高まる。
- (3) 児童生徒の発言をもとに、視点を板書する。
- (4) 学級掲示としながら、立論作成時だけでなく
全ての教科で活用する。



- ◆ナンバリング ◆数値の活用
- ◆文章の区切り ◆問いかけ表現
- ◆アンケートの対象や母数
- ◆出典(誰が言っているのか)
- ◆事実と感想の区別
- ◆文末表現(断定と伝聞)
- ◆メリットと重要性の区別
(メリットを繰り返さない) 等

《反駁(第二反駁)》

ねらい 文句と反駁を区別するとともに、反駁の仕方を理解する。

指導の手順

- (1) 立論内容に対して反論がある箇所を問う。
(例) 「そもそも苦手な人がどれだけいるのかが書かれていない。」
「そもそも読書感想文の目的と違うと思う」
「読書感想文とマンガ感想コンクールは別物なので例として妥当ではない」



- (2) 反駁の四拍子をもとに、反論を記述させる。

(例)

- ①先程、立論で「マンガ感想コンクール」を例に取り上げましたが、
- ②それは認められません。
- ③読書感想文とマンガ感想コンクールは別物なので例として妥当ではありません。
- ④よって「マンガ感想コンクール」は認められません。

- (3) 反駁内容の不十分さを検討させ、修正する。

(例)

【説得力がない。→なぜ「別物」であり、取り上げることが適切でないのか説明が不十分。】

- ③読書感想文とマンガ感想コンクールは別物なので例として妥当ではありません。
読書感想文は「読書のすばらしさを体験させ、読書の習慣化」を図ることが目的です。一方、マンガ感想コンクールは、「マンガを読んで楽しんでもらいたい」ことが目的なため、読書感想文の目的とは合致しません。つまり、マンガがいくら親しみやすく、感想を書きやすくとも、それが読書感想文の目的とどのようにつながるか述べられていなければ、意味はありません。
- ④よって、「マンガ感想コンクール」を例に挙げ、根拠とするのはふさわしくありません。

- (4) 「反駁の手順(仕方)」と「必要な観点」を確認する。
 - ・「反駁の4拍子」をもとに、理由を詳しく説明できなければ効果的に反駁にならない。
 - ・データがあればなお良いが、なくても順序立てて説明するとよい。 等※第二反駁の場合は、子どもたちが考えた反論をもとに、再反論の内容を考えるとよい。

《質疑》

ねらい 質問の種類と質問の仕方を理解する。

指導の手順

- (1) 「立論勝負」の資料を提示し、分りにくい所がないか尋ねる。
(例) 「『マンガ』とは具体的にどういうものを指しているのか」
「マンガ感想コンクールとはどのようなものか」
- (2) 「確認」するための質問があることを確認する。
- (3) 立論内容に対して反論する箇所がないか問う。
(例) 「そもそも苦手な人がどれだけいるのかが書かれていない。」
「そもそも読書感想文の目的と違うと思う」
「読書感想文とマンガ感想コンクールは別物なので例として妥当ではない」
- (4) 反論につながる質問はどのようなものか考える。
(例) 「そもそも苦手な人がどれだけいるのかが書かれていない」
➡現状のままでは困ることは何ですか？
➡苦手な人はどれだけいるのですか？
「そもそも読書感想文の目的と違う」
➡「マンガ感想コンクールの目的は何ですか？」
- (5) 学習のまとめとして「質問の種類」を確認する。
 - ①「確認するための」質問
 - ②「反論につなげる」質問



17. ディベート実践事例集

市内小中学校で実施されたディベート実践を随時更新していきます。(右記 QR コード) 子どもたちの資質・能力の更なる育成に向けた指導・支援の参考にしてください。



質の高い話し合いは楽しい

噛み合った議論は面白い

意見を成長させ合うことは楽しい！



《参考資料》

- ◆ 菊池省三/菊池道場,「学級ディベート」,中村堂,2018
- ◆ 菊池省三,「菊池省三の話し合い指導術」,小学館,2012
- ◆ 菊池省三/池亀葉子,「『話し合い力』を育てるコミュニケーションゲーム 62」,中村堂,2015
- ◆ 吉川芳則,「話すこと・聞くことの活動アイデア 44」,明治図書,2019
- ◆ 池田修,「中等教育におけるディベートの研究」,大学図書出版,2008
- ◆ 香西秀信,「反論の技術・実践資料編—学年別課題文と反論例—」,明治図書,2008
- ◆ 岡本尚也,「課題探究メソッド」,啓林館,2017

《巻末資料》

- ◆ 「ディベート教育 言語能力育成 年間実施計画【例】
- ◆ 「低学年ディベート 指導展開例」
- ◆ 「ねやがわディベート 年間カリキュラム(例)」
- ◆ 「フローシート(D-1 フォーマット)」,「スピーチシート」 ※参考資料あり
- ◆ 「ねやがわディベート論題集」
 - ①各校実施ディベート論題事例
 - ②各教科との関連を図った論題(小学校)
 - ③各教科との関連を図った論題(中学校)