様式 9-1

小学生のための即興型ディベートのメカニズムデザイン研究

中川智皓（大阪公立大学）

１．背景と目的

昨今、学習指導要領の改訂ポイントにも記載の通り、「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善として、特にアクティブラーニングの視点に立った授業を推進することが求められている。知識を増やすための暗記を超え、主体的で対話的な学習を通して知識を深めていくことが重要であると考えられる。小学校の１授業で完結し、多様な社会問題を取り扱えるディベート手法として、即興型ディベートの制度設計をすることを目的とする。ゲームが持つ効果を利用し、参加者が発言しやすく、よりよい知識の表出ができるようにシステム工学的な知見から設計する。

２．研究内容

ディベートの授業導入がなされている寝屋川市の取り組みに着目する。寝屋川市では、証拠資料を収集した証明型のルールに基づいている。ただし、証拠資料の引用は、全文を示す（読む）形ではなく、証拠資料を共有し、図を含め証拠資料に書かれている内容を伝える形である。授業の成果の発表の機会としてD-1 グランプリというディベートマッチが総合教育研修センターによって開催されている。2023 年は、全小学校 24 校が予選会に参加し、選ばれた 6 校が D-1 グランプリに出場した。図 1 に話す順序（ターンテイク）のルールを示す。数字の順番に議論が推移する。図 2 に D-1 グランプリにおけるディベート実践の様子を示す。論題は、「日本では穀物の自給率を高めるべきだ」である。

①	②	③	⑦	⑧
肯定立論	作戦	否定質疑	作戦	否定反駁1
否定立論	作戦	肯定質疑		肯定反駁1
④	⑤	⑥		⑨

【注】
③⑧は否定側からの質疑と反駁
⑥⑨は肯定側からの質疑と反駁

図１ ディベートのルール（ターンテイク）　図２ D-1 グランプリにおけるディベート実践（寝屋川市ホームページより）

本ディベートにおけるメカニズムデザインの特徴について考察する。否定側および肯定側の反駁データ合計 6 つのうち、3 つにおいて「繰り返します。」として内容を単に繰り返しているケースが確認できた。繰り返し部分を除く実質的な内容は、それぞれ 49%、60%、48%にとどまった。繰り返しが生じる理由として、準備した回答のみを発言し、その場での追加の内容や例を考えて話すという即興的な対応ができていないことが挙げられる。質疑においては、ターンテイクの明確なルールはないものの、回答側の無言の状況をのぞき、質問、回答、質問、回答が順に繰り返された。ただし、質問と回答の分量は試合によって大きく異なった。回答の割合が 20%未満のケースについては、「もう一度言ってください。」「分かりません。」といった短文が使われていた。立論における理由の数および反駁の有無をまとめた。本結果から、2 分間の立論における理由は 1～3 つあり、反駁については実質 1 つの理由に対するもののみ生じたことが分かった。すなわち、ほとんど議論されずに放置された理由が存在するということである。以上の結果より、メカニズムデザインとして立論における理由を 1 つのみに規定するという対策をとれば、提示された 1 つの理由のみに集中して、質疑および反駁の質が高まることが考えられる。一方、教育的効果からは質疑および反駁の質を高めることは当然重要であるものの、多様な視点、複数の理由を考え抜く準備も大切である。よって、複数の理由を提示したとしても、各々に質問や反駁ができるよう議論の交通整理ができるメカニズムデザインが重要と言える。これらは提案した即興型ディベートのメカニズムデザインで改善できる。

３．まとめ

本研究では、小学生向けの即興型ディベートの制度設計（ルール構築、補助教材の開発）について、実際に授業にディベート導入されている寝屋川市の事例を皮切りに検討した。メカニズムデザインの設計ポイントとして、立論における理由の数、ターンテイク、ルールに従うインセンティブ設計を明らかにした。