# 第１章　理論

## １．ディベートとは？

　議論の練習のためのゲームです。普通に行われている議論とは異なり、議論の練習のために、ある意味「窮屈な」決めごとがあります。主に５つの事が挙げられます。

### （１）１つの論題について話し合う

　議論をするテーマが「～は、…すべきだ」という形で決められています。普段学校の授業やホームルームで行われる討論・話し合いでは「～について」という形で、もっと大雑把にテーマが投げかけられることが多いものです。これだと、確かに議論の広がりはあるでしょうが、それぞれが思い思いに言いたいことを述べただけで終わりがちです。「今日はいろいろとみんなが意見を言ってくれたね。大変活発で良い話合いができたと思うよ。」なんて先生がまとめて終わっても、さて、ではいったい何が話し合われ、どんなふうにお互いの考えていることを検討しあって、どんな結論が提出されたのかがわからない、といったことになってしまいます。あるいは、声の大きいものが「これは～だ」と言ったことが誰からも反論されずに、そのまま通ってしまう、といったこともあるでしょう。話し合うテーマが「～は、…すべきだ」という形（命題と言います。判断を言語化したものです。）で示されていれば、議論は「すべきか、すべきでないか」という判断の妥当性の点に集約されます。限られた時間でかみ合った議論をするためには、このように１つの論題（命題）について話し合う、ということが必要なのです。

### （２）肯定側否定側に機械的に分けられる

　２つめは、肯定側、否定側に別れることです。パネルディスカッションのように、中間派といったものは置きません。そして練習のためですから、「その論題について賛成の立場か、反対の立場か」ということはいったん棚に上げて、肯定側からも否定側からも議論をすることになります。「自分は、陪審制度は導入する必要があるから、肯定側の立場しかできない」といったことは認められないことになります。しかし、自分の考え方と議論の立場が必ずしも一致しないということは、実は大切なことです。２つ理由があります。

　第１の理由は、「人と議論を分ける」ということによって冷静な議論を行えるようになるということです。例えば、「朝まで生テレビ」なんて銘打って、激しく議論を行う番組がありますね。あれを見ていると、議論が白熱するのはいいんだけれど、時として「大体、あんたみたいな思想の持ち主は、いつもそういう決め付け方をするんだ」とか、議論の内容より、個人の人格攻撃なんかになってしまったりすることがあります。私たちの普段の生活の中でも、自分が思っていることを、相手から頭ごなしに否定されたりすると、何だか自分という人格が否定されたような気になったりすることもありますよね。ですから、余り熱くならず、冷静に議論を進めるには「人と議論を分ける」ということが大切なことなのです。

　第２の理由は、自分の意見を客観的にみつめ直し、より深い考えを持つことができるようになるということです。普段、自分が正しいと思っていることって、なぜそれが正しいのか、なんて考えたりしません。「正しいから正しい」、まあ無理に理屈をつけようとすると、そんな堂々巡りになってしまうものです。ところが、ディベートで、あえて自分の意見と反対の立場に立って、自分の意見に反論を加えてみると、自分の考え方の偏りとか、底の浅さに気づかされます。自分の考えだと思っていたものが、案外他人からの受け売りだったり、新聞やテレビの解説で聞きかじったものを、そのまま鵜呑みにしていたり、なんてことも結構あるんですね。弁証法ではないですが、肯定側・否定側両面から検討し直すことで、意見は代わらなくても、以前よりも自分の意見をより深く、よりはっきりしたものとしてとらえることができるようになります。

### （３）一定のルールに従う

　議論の練習ですから、いろいろなルールが決められています。例えば、肯定側から議論が始まって、途中順番を入れ替えて最後はまた肯定側で終えるようにするとか、発言の順番や時間がはっきりと決められていて、相手の議論の途中で口をはさむことは許されないとか、前半戦で争点となる議論はすべて提出しなくてはならず、後半戦で新たな議論を提出しても評価してもらえないとか。こうしたルールの一つ一つは普段の話合いに比べると、実に窮屈に感じられます。しかし、こうしたルールはすべて、「かみ合った議論を行う」という目的のために必要なのです。

### （４）証明された議論を戦わせる

　ディベートでは、必ず主張に根拠をつけることが要求されます。「あの人はうそつきだ」といった個人的な感想をいくら述べても、ディベートでは評価してもらえません。「私の意見はこうだ。なぜならこれこれの理由からだ。」、このような主張と根拠を１セットとしたものが「証明された議論」となります。相手は主張と根拠との間にズレや矛盾はないか、を検証し、おかしいと判断したところをさらに根拠を示して反論してきます。こうした応酬を繰り返し、どちらの議論の方がより説得力があるかを競い合うわけです。

### （５）審判によって判定が下される

　ゲームですから、勝敗がつけられます。勝敗は相手を言い負かすことによってではなく、第三者である審判を説得するという形で争われます。審判は肯定側・否定側それぞれの議論の証明具合を判断し、より説得力のある方を勝ちと判定します。またゲームの勝敗は意志決定とはなんら係わりを持ちません。例えば、日弁連主催で行われた「陪審DEディベート」では、「日本の刑事裁判に陪審制を導入する-是か非か」という論題でディベートが行われました。結果は否定側の勝ちでした。しかし、だからといって日弁連が今まで行ってきた陪審制導入を訴えるのをやめるということにはなりません。こうした点も、冷静に議論の練習を行うために、有効な手立てと言ってよいでしょう。

## ２．ディベート授業のためのＦＡＱ

**Ｑ１：ディベートのやり方を教えるのに何分かかりますか？**

　およそ40分です。ディベートのやり方を教える一番簡単な方法は入門ビデオを見せることです。池内清氏指導『＜ビデオ＞小学校・ディベート授業入門』（学事出版・5,000円）がベストです。モデルディベート（15分）＋やり方の説明で40分です。ディベート授業の導入として使うのであれば小学生～大学生のどの校種でも大丈夫です。

**Ｑ２：ディベートの授業実践にはどんなタイプがありますか？**

　３タイプあります。  
　その１は国語科の「音声指導」に使います。ディベートそのものを授業で教えます。  
　その２は社会科の「政策吟味」にディベートを使います。問題解決的なディベートです。  
総合的な学習もこれに近いです。  
　その３はディベートの特徴である「対決」の要素を使って授業の活性化をはかります。要するに「時間を区切って言い合う」や「どちらか勝ったか負けたか」などの要素で授業を演出します。

**Ｑ３：簡単なディベートのやり方にはどんな方法がありますか？**

　ディベートを体験的に理解するための方法に「マイクロディベート」と呼ばれるミニ・ディベートがあります。ディベート授業ではこれをやるといいです。立論・質疑・反駁・判定、いずれも２分間でやります。三人で肯定・否定・審判を一役ずつ担当してゲームを進めます。間の準備時間も入れて一試合30分ぐらいかかります。立論だけ簡単なスピーチメモを準備してスタートです。  
（参照：『教室ディベートへの挑戦＜第８集＞』学事出版）

**Ｑ４：できるかぎり楽しい論題にはどんなものがありますか？**

　前出のビデオ『小学校・ディベート授業入門』の論題は「５年１組は自由席にすべし」です。この論題はもり上がります。他に「日本は学校の給食を弁当にすべし」という論題は資料を使わずに体験をもとにできる楽しい論題です。その他、「○○中学校は図書室に漫画を置くべきである」「日本はスーパーのトレイの使用を禁止すべきである」など、いろんな論題があります。（全国教室ディベート連盟編『総合的学習に役立つ小学校ディベート授業がてがるにできるモデル立論集』学事出版）

**Ｑ５：ディベートにおける発言の仕方のコツはなんですか？**

　ディベートにおける発言のコツは大きく２つあります。  
　１つは「理由付き・証拠付き」で主張をすることです。例えば「私は夏が好きです。なぜかというと海で泳げるからです。広い海で泳ぐのは気持ちいいからです」のように話をします。

　２つは「ナンバリング」です。これは理由を話すときに「理由は○つあります。１つは～、２つは～」のようにいくつの理由を話すかを最初に示す方法です。これで話のすれ違いが減ります。

**Ｑ６：ディベート授業ではリサーチは絶対に必要ですか？**

　そんなことはないです。ディベートでは意見に説得力を持たせるために証拠資料を使った発言をします。競技会などのディベートではグループみんなが力を合わせて「良い証拠探し（＝リサーチ）」をします。しかし、お互いに「証拠資料なしの勝負をやろう」ということにすれば、証拠資料を使わず理由だけのディベートもできます。要するに「理由」がきちんと述べられていればＯＫです。

**Ｑ７：ディベートでは必ず意見をメモするって本当ですか？**

　本当です。ディベートでは相手の話を耳で聞くだけではなく、必ずメモにとります。メモに取りながら話合いをする点がディベートの大きな特徴と言えます。相手の意見のすべての「論点」にキチンと対応することが目的です。ちなみにメモをするときの目標は「できるだけたくさんメモする」です。自分が大事と思う点だけでなく、あまり大事と思わない点もつぶさにメモをとります。

**Ｑ８：ディベート授業をやったあとの評価法はどうしますか？**

　ディベート授業の中で覚えたはずのことをテストで確認するという方法もあります。しかし一般的にはテーマを決めて作文を書かせます。ディベートの論題について本当はどう考えたかを書かせたり、ディベート試合の体験について感想文を書いたりさせます。こうすることによって、一人一人の子どもの学習体験をよりよく知ることができます。評価はその必要性に応じて、一人一人の作文をもとに教師が判定を下していきます。

**Ｑ９：ディベート授業の成功のポイントと言えばなんですか？**

　３つ！  
　その１、導入はビデオ教材を使うといいです。音声言語の活動ですので、口で説明するよりビデオで見せてほうが端的にわかります。これは討論指導などにも共通したコツです。  
　その２、定番の論題を使うことです。つまり複数の記録のある論題です。慣れればこのかぎりではありませんが、最初は「定番」の論題で実施することが安心です。  
　その３、メモをとらせることです。ディベートではフローシートと呼ぶ専用メモ用紙があります。話合いのメモをとらせる指導はディベート授業の最大の成功ポイントです。

**Ｑ10：ディベートゲームの基本用語10と言えば？**

　論題、肯定側、否定側、立論、質疑、反駁、準備時間、審判、証拠資料、ナンバリング。

　最後の二つは選ぶ人によって変わってくると思いますが、最初の八つは必須です。ディベートがディベートという形でゲームできるためには不可欠の要素です。また最後の二つはそのゲームの中での話合いがディベートらしい論理的思考による話合いになるためにぜひ必要なものです。最も初歩的なディベートでは以上のような用語指導が必要です。

## ３．教室ディベート大誤解

**誤解１**

**論題を教師から与えられるので生徒の主体的な学習にならないディベートは教師が論題を与えるので生徒の主体性が育たないという。**

　しかし、これはおかしな言い方である。勘違いである。理由を三つに分けて述べる。

　第一に、授業で扱うテーマを教師が与えるのはディベートだけの問題ではない。教師が「何をこそ学ぶべきか」という教育的配慮を行うかぎり、教師の「何を」への指さしは必ずある。これは今の学校というシステムの中では当然のことである。それはむしろ学校の強みである。教師は指さしをすることで、生徒たちをある教育内容に容易に導けるからである。例えば、国語では扱う文章があらかじめ決められている。数学では何をどんな順序で学習するか細かく決まっている。社会や理科でも生徒の好みよりも教師の教育的配慮によって教材が決定されることがほとんどである。この指さしが生徒の主体的な学習を損なうとはいえない。

　第二に、ディベートでは生徒が論題を決めることもあることだ。論題はすべて教師が与えるというのは誤解である。生徒に論題を決めさせる実践は数多く存在する。教師が論題を与えるのが多いのはディベート指導の最初だけである。生徒がディベートに習熟してくれば生徒自身がよい論題を選び出すことができる。条件さえ整えば生徒が論題を決めていっこうにかまわないのである。

　第三に、論題が決められても主体的な学習は成立するということである。ディベートでは論題は与えられても、それ以外の活動は生徒たちに任される。例えば、根拠となる事実は教科書・資料集以外から集めることができる。それをどのような議論を組み立てるか基本的に生徒に任される。組み立てられた立論に対する反駁も根拠を伴った主張でさえあればよい。論題以外の要素はほぼ生徒の自主性に任されるのである。つまり生徒の主体的学習はディベート全体において保障されているのである。

**誤解２：生徒の自由な発言が時間的制限によって妨げられる。ルールで生徒の発言をしばるのはよくないという意見がある。**

　例えば「時間的制限」のルールである。ルールが主体性を損なうというのだ。しかし、よく考えてほしい。授業は四五分～五〇分という時間的制約の中で行われる。生徒たちに時間制限なしの発言を許すのであれば、結果として次のような極めて奇妙な「主体性」を尊重するということになる。

　①「教室では声の大きな者が勝つ」的な主体性

　②「場を恐れて発言を控える」的な主体性

　もしも生徒がこのような主体性を発揮しないのならば、教室は私語の充満した世界か沈黙の世界になるはずだ。ルールを決めないで生徒の「主体性」で発言させる方法は生徒たちの主体性を尊重しているようにみえて、じつは全く逆のことをしていることになる。一方、ディベートの時間制限のルールは生徒に次の二つの主体性を促す。

　（１）「発言をする前に十分に自分の頭の中で内容を組み立てて発言する」主体性

　（２）「発言時間を保証することで場を恐れずに発言する」主体性

　先の奇妙な主体性と比べていただきたい。ディベートの時間制限というルールは生徒に発言に関する本来の意味の主体性を引き出す役目をしているのである。その証拠に教室でそれまであまり発言しなかった生徒たちがディベートの授業では、実に生き生きと話をする。確かに時間制限という不自由（制約）はある。しかしそのような不自由が逆に生徒たちの主体性を引き出すのである。以上は、逆説的なことのようだが、教育活動の多くの場面で観察される事実である。

**誤解３：**

**肯定・否定の立場が決められるので本音を言うことができない。ディベートでは肯定・否定を、偶然を利用して決める。例えばコイントスによって決定する。ゆえに自分の本音の意見とは違った建前の意見を「言わせられる」。この点を取り上げて、それは生徒たちの意見の抑圧であるという意見がある。**

　まず生徒たちに本音を言わせることがそれほど大事なことだろうか。仮に生徒本人の意見（本音）があったとしても、その意見がそれほど練られたものでないのならば、その意見を尊重することにあまり意味はない。

　逆に本音という十分に練られてない意見を最初に口に出させることによって、生徒はその意見に固執する。従来の本音に基づく討論の指導を少しでも経験した教師ならば、この指摘にうなずいてくれるはずである。

　もちろん、多くの時間を費やした討論のはてに「感動的な」意見変更が行われるという大団円がないわけではない。しかし、例えば「討論は高段の芸である」という言葉があるように本音に基づく討論の指導は簡単ではない。多くの場合、生徒の本音を尊重するという原則にしばられ、ある生徒のある時点での意見から逃れられないという授業になることが多い。

　大事なのは自分の意見（本音）それ自体ではない。問題を最後まで考え抜いて結論を得ようとするそのプロセスである。教室ディベートではプランから生じるメリットとデメリットの強さ・弱さを生徒本人の意見を取りあえず保留して考えさせる。本音という「先入観」を持たずに肯定と否定の両方の可能性を考えつくすというプロセスを生徒たちに保障する。

　ディベートでは立場を決められるので「本音」を言えないというのは事実である。しかし、まさにその点こそが生徒の考える力を鍛えるポイントである。大事なのは本音と呼ばれる生徒の意見にあるのではない。その意見を支える根拠についての粘り強い思考プロセスである。

**誤解４：**

**調べ学習（リサーチ）が生徒の自由な発想を阻害する。ディベートでは証拠資料を重視する。主張は思いつきの理由ではなく、根拠を支える証拠、例えば統計データ、新聞などの事実報告、専門家の見解など―を探し出し、それを根拠の中に組み込むことを要求する。つまりリサーチと呼ばれる調べ学習を徹底的にやらせる。ところが、その調べ学習（リサーチ）が生徒の自由な発想を阻害するという意見がある。**  
  
　生徒の発想は純粋だが極めて弱いものである。授業ではその生徒の発想を大事にすることが必要である。ところが、ディベートでは生徒に意見を言わせる前にいきなりリサーチをさせる。生徒は統計データ・事実報告・専門家の見解などを知識として知ってしまう。これでは生徒たちの自由な発想を教師が聞くことができない。少なくともリサーチは生徒の自由な発言の後にすべきだという。  
  
　問題は、この意見の「自由な」の部分である。  
  
　まず、なんの事実や専門的な議論にも基づかない「自由な」意見は本当に大事だろうか。議論がそれに対立する立場のものを前提に行われるものである以上、「自由な」意見が無条件によいものとは言えない。生徒の意見自体に価値があるわけではない。重要なのは根拠である。なぜなら議論する相手の意見と競り合える根拠がなくては、そもそも議論が成立しないからである。

　次に、データを調べたからといって、簡単にそれを鵜呑みにすることにはならない。なぜなら、ディベートでは、肯定・否定両方の立場で考える。その資料が本当に信頼できるものかどうかを判断し、資料を選択しなくてはならない。このような資料分析の力は情報化社会のいま、すべての生徒たちに身に付けさせたい力である。これは「自由な」意見よりも重要である。

**誤解５：実演する生徒と観客としての生徒に二極化してしまう。**

　これは大きな勘違いである。

　確かに教室ディベート研究の初期には代表の生徒だけがディベートをやって、後の生徒はそれを見ているという実践が広がったことがあった。しかし、それはあくまでディベート実践の一部の話である。今は代表制ではない全員参加制の指導が広く流布しているからである。

　いわゆる「マイクロディベート」である。このマイクロディベートを簡単に説明すると、肯定・否定・審判が各一名、三人一組でゲームする。このディベートならクラス全員が同時にディベートのゲームを楽しむことができる。ただし本格的なディベートを楽しむ場合は代表制のディベートが一般的である。

　しかし、その代表制のディベートで起こる発言の偏りは従来の討論・話合い活動で起こっていた発言の偏りほど深刻ではない。従来の討論・話合いでは「自由な」発言を尊重するあまり発言する人としない人が文字通り二極化していた。ところが、ディベートでは十分な時間をとって発言の準備をするので、ほとんど誰でも発言をすることができる。

　さらに、ディベーターの議論をフローシート（＝記録用紙）にメモを取りながら聞くのは、決して傍観的な作業にならない。メモを取り、勝敗を判断し、勝者側に一票を投じる行動は、想像をはるかに上回る参加度を要求する。また議論を学ぶ効果も高い。審判を一度でもやった経験のある人ならば、この点についてきっとうなづいていただけるはずである。

　ディベートでフローシートを取る行為が傍観者的に見えるのは、教師の話を黙って聞いてノートを取る従来の生徒イメージとダブって見えるからだろう。しかしそれは誤解である。メモを取る生徒の内部では激しい思考活動が行われている。審判役は決して観客になどなれないのである。

**誤解６：ディベートは難しくて一部の生徒以外には実施不可能である。よくある勘違いの一つである。**

　初めてディベートの試合を見た場合、生徒たちの少し「早口」に感じられる議論の応酬を目撃し、ビックリするからだろう。こんなに高度な話合いを自分のクラスの生徒たちはできるのか。とてもできそうにない。大抵そう考える。

　しかし、ディベートの議論は小学校低学年でも実施可能である。佐久間順子著『小学生でもできる教室ディベート』（学事出版）がそれである。この本では小学二年生の子どもたちが楽しそうにディベートの試合をしている。また、池内清著『小学校 はじめてのディベート授業』（学事出版）では、中学・高校生のディベートの祭典である「ディベート甲子園」でやるのと全く同じ「メリット・デメリット比較方式」のディベートを小学五年生の子どもたちが堂々とやってのけている。

　ディベートが一部の生徒しかできないというのは間違いである。ただし各地で行われるディベート授業の話の中には「？」と思われる実践も多い。例えば肯定・否定の議論が全然かみ合っていなかったり、一部の生徒だけが活躍するディベートだったり、見当外れの論題によるディベートだったり、である。（ただし、その報告には見た人の単純な誤解も多いようだ）

　しかし、それは指導方法が広く行き渡ってないことによることが大きい。

　ディベートは自動車教習と同じで、一定の時間数をかけて、ディベートの先達から直接手ほどきを受けると割合簡単に身に付けることができる。ところが、市販のディベートテキストだけをたよりに教室でやろうと思うと、うまくいかないことがある。これはビジネス書として出されたディベートの本が読み物にはなっていてもテキストになっていないからである。

　指導方法、例えば「マイクロディベート」の方法を知るだけでもディベートが一部の生徒にしかできないという誤解を解くに十分である。このマイクロディベートの方法は全国教室ディベート連盟の各種講座などで実施されているので一度体験するとよい。ごく簡単である。

　ちなみにディベート授業をやると生徒の能力格差は縮小する。それはディベートには「かみ合った議論」を組み立てるための技術的な支援のシステムがあるからである。そこで利用されるいくつかの議論つくりのコツを学ぶだけで、今まで意見を組み立てることのできなかった生徒が論理的に意見を組み立てることができるようになる。

**誤解７：**

**そもそも「ディベートを教えること」は学習内容にならない。ディベートという教育方法は確かに面白そうである。しかしそれは生徒に必ず身に付けさせる必然性のあるものとは思えない。生徒に身に付けさせなければならない知識や技術は他にもたくさんあり、取り立ててディベートを教えなくてはならない必要を感じない。ディベートは流行の一つである。**

　たとえば、『中学校指導書国語編』（平成元年七月、文部省）によれば、「目的や意図に応じて適切に表現する能力を高めるようにする。そのため、作文指導を充実し、論理的な表現力を高める。また、音声言語においても論理性を重んじ、相手や場面に応じて、適切に表現することができるようにする」とある。これはまさに「ディベートのすすめ」といってよい。

　その証拠に、Ｍ社の中学三年生の国語教科書には、ディベートそのものが取り上げられている他に、Ｋ社とＴ社の中学二年生の国語教科書では、ディベートを改作した「ディベート的討論」が取り上げられている。つまり教育内容としてディベートがキチンと位置づけられているわけである。この他にＭ社では小学六年生の国語教科書でもディベートそのものを紹介している。

　少なくとも国語科ではディベートは教育内容そのものになっている。

**誤解８：ディベートで教えるのは従来の方法に比べて効率が悪い。**

　まずディベートを教えるのにどのくらいの時間が必要か。

　小学校では三時間、中学・高校では５時間のプランがある。確かにこの程度の時間はかかる。しかし、その数時間で、その後、何年間も使える言語技術を生徒は学ぶことができる。例えば、情報の集め方、自分の意見の論理的な組み立て方、相手を説得する話し方などである。どれも従来の指導方法では何年かかってもできなかったことである。それがディベートの授業を一年やるとほぼクラスの全員がそういうことをできるようになる。果たしてこれが非効率的か。

　しかも、ディベートでは、生徒に論題の形で与えた学習内容に非常に高い関心を持たせることができる。例えば、一度ゴミ有料化問題でディベートを行うと、しばらく、テレビや新聞で報道されるゴミ有料化問題に関する情報が目に飛び込んでくるようになる。一度その問題を徹底的に調べるので、関連情報が頭のネットワーク上に組み込まれやすくなるのである。

　ただしディベートが「覚える学習」に向かないのは事実である。つまり生徒が言葉として記憶しておいた方がよいだろう内容を「一斉授業」で要領よく頭の中に叩き込む方法と比べるとディベートで貯えられる知識量はあまりにも小さくて比べるまでもない。

　しかし、今はコンピュータの時代である。パソコンにアクセスする情報検索能力さえ身に付ければ、知識を頭の中にそうたくさん蓄積する必要はない。もちろん受験という「私事」のために教科書レベルの内容を覚える作業は必要だろう。しかし、公教育として、これからの学校が負わなくてはならないのは、恐らくこの「覚える教育」ではない。論理的な思考力や効果的なコミュニケーション能力、そして情報検索に関する基礎的な技術のはずである。

　この新時代の教育内容を考えるならば、ディベートは非効率的な学習法とは言えず、逆に最も効果的な教育方法といえる。ディベートが学習内容を教えるのに非効率だと勘違いするのは、恐らく従来の覚えることが学習の首座であった時代の古い授業観にとらわれているからである。

**誤解９：口先だけの生意気な子どもを育てる結果になる。**

　全く正反対である。

　いままでの教室の話し合いでは十分なリサーチ（調べ学習）のないまま教師の発問に対して意見を言わされるというのがフツーだった。つまり教師の発問に触発されたちょっとした思いつきをうまくしゃべる能力のある生徒たちが教室では評価をされた。しかし、ディベートでは立論や反駁の準備に一定の時間を取ってからスピーチを開始する。

　ディベートでは中身もないくせに大きな声で主張したからと言って試合に勝てない。むしろ事実を着実に調べたボソボソ声が勝つことが少なくない。ディベートでは自己主張の強さや意見のユニークさではなく、主張を支える根拠が勝敗を分けるからである。例えば、確実な証拠資料の提出は「気のきいた」推論よりも議論としての重みを持つものであると評価される。

　統計データ、事実報告、専門家の見解のような証拠資料がよりよく提出されている議論はどちらか。より説得的な議論を展開しているのはどちらか。以上のような観点でディベートの勝敗は決められる。口先の技（言い方・言い回しのうまさ）だけでは試合に勝つことができないのである。

　もちろんディベートを始めると一時的に理屈言いの生徒が増えることは事実である。しかし、そういう生徒がしっかりした根拠や証拠資料に基づいた議論に負け始めると、生徒たちは思いつきの考えを声高に主張することを控えるようになる。ディベートでは相手の話をよく聞いた方が相手の議論をよりよく攻撃できて勝利を収めることになる。口先の技術は邪魔だとさえ言える。

　ディベートが口先だけの生徒を増やすとは到底考えられないのである。

**誤解１０：試合で勝った方に意見が偏ってしまう。**

　現在までのところ試合で勝った意見にクラスの考えが偏ったという報告は一例もない。今後も論題の決め方さえ間違えなければ偏りは起こらないだろう。  
  
　そもそもディベートでは簡単にどちらか一方が正しいと言えるような問題を取り上げない。例えば「日本は死刑制度を廃止すべし」である。確かに最近の新聞だけをたよりに判断すると、どちらか一方が正しいという気になる。しかし、少しチキンと調べてみるとそこには賛否両論が渦巻いている。しかも論点は決して少なくない。粗く数えても十以上ある。何しろ死刑制度は人類始まって以来の大問題である。国内調査をみると、賛成と反対はほぼ同数。賛成派にも反対派にも納得できる十分の理由がある。一度のディベートくらいでどちらかに意見が偏ってしまうなど考えられない。  
  
　ちなみに討論で、ある問題の是非を論じる場合、子どもたちは驚くほど自分が初めに言った見解に固執する。教師の説明で生徒が納得するように見えるのは、納得をしたフリをしているのだと考えた方が真実に近い。生徒たちはそんな簡単に自分の意見を変えたりしないものである。  
  
　ディベートのような二つの考えが正面から衝突をする授業では、仮にその一方に勝ちが決定しても簡単に「決着」はつかない。必ず問題意識が残される。そもそも「偏った」という言い方が既に正答のあることを意識した言い方である。繰り返しになるが、ディベートでは正答が決まっていない問題を扱う。試合の勝敗によって、どちらかに意見が偏ることなど起こりようがないのである。

## ４．定番論題

### （１）国語科でのディベート

　●　「○年○組は学級新聞をパソコンで作るべきである」

　●　「○○中学校は図書室に漫画を置くべきである」

　●　「日本は動物園を廃止すべきである」

　●　「○○鉄道は優先席をなくすべである」

　●　「○○中学校はテレビ視聴を週に３日に制限すべきである」

　●　「日本は家庭ゴミの回収を有料化すべきである」

　●　「○○高校は制服を廃止すべきである」

　●　「日本はサマータイム制を導入すべきである」

　●　「日本は首相公選制を導入すべきである」

　●　「日本は食品添加物の使用を禁止すべきである」

### （２）中学社会科・高校公民科

　●　「日本は死刑制度を廃止すべきである」

　●　「日本は選挙権を１８歳に引き下げるべきである」

　●　「日本は外国人労働者を積極的に受け入れるべきである」

　●　「○○中学校は女子の制服にズボンを加えるべきである」

　●　「日本は原子力発電を廃止すべきである」

　●　「日本は脳死患者からの臓器移植の年齢制限を廃止すべきである」

　●　「日本は積極的安楽死を認めるべきである」

　●　「日本は環境税を導入すべきである」

　●　「日本は夫婦別姓を認めるべきである」

　●　「日本は刑事裁判に陪審制を導入すべきである」

### （３）小学校

　●　○年○組は自由席にすべきである。

　●　日本は飲料容器にデポジット制度を導入すべきである。

　●　○○小学校は「置き勉」を認めるべきである。

　●　○○学校は宿題を廃止すべきである。

　●　○○小学校はシャープペン使用を認めるべきである。

　●　○○小学校は図書室にマンガをおくべきである。

　●　○○小学校は自転車通学を認めるべきである。

　●　○○学校は飲み物の自動販売機を設置すべきである。

　●　○○市は学校給食を廃止すべきである。

　●　日本は小学校の体育の日を大幅に増やすべきである。

　●　日本はマンガの日を制定すべきである。

　●　日本はスーパーのトレイの使用を禁止すべきである。

　●　日本は農薬の使用を禁止すべきである。

　●　日本はゴミ収集を有料化すべきである。

### （４）中学校・高校

　●　○○学校は持ち物検査を実施すべきである。

　●　日本は酒の自動販売機を撤廃すべきである。

　●　日本は国会を一院制にすべきである。

　●　○○高校はアルバイトを認めるべきである。

　●　日本は刑事裁判に陪審制を導入すべきである。

　●　日本は夫婦別姓を認めるべきである。

　●　日本は炭素税を導入すべきである。

　●　日本は外国人労働者を受け入れるべきである。

　●　日本は原子力発電所の新規建設を止めるべきである。

　●　日本は積極的安楽死を法的に認めるべきである。

　●　日本は首都機能を移転すべきである。

　●　日本は死刑制度を完全廃止すべきである。

## ５．ディベート授業あれこれ

### （１）ディベート授業の多様性

ディベート授業には様々な型のディベートがありえる。

現在、日本の学校で一番普及しているディベートは「ディベート甲子園」が採用する「メリット・デメリット比較方式」だろう。しかし教室で行うディベート授業は目的に応じて様々なタイプの報告がある。例えば、魚住忠久編著『ディベート学習の考え方・進め方』（黎明書房）である。この本には、「サンタクロースはいるの」（小２・道徳）のような素朴なタイプから「日本は陪審裁判制度を復活すべし」（中３・社会）のような本格的なタイプまである。

### （２）ディベート授業を工夫するための五つのポイント

ディベートというと、細かなルールがたくさんあって、ちょっと堅苦しいイメージが強い。しかし、とくに準備なしでも、楽しく、論理的な「話合い」の授業が工夫できる。

**①「対立」が基本である。**

ディベート型の話合いの基本は「対立」である。

　例えばアメリカなどで「ディベートしよう」という場合、一般的には「二者択一の討論」というくらいの意味で使われる。

　つまり「対立」を明示した話合いが基本である。

**②「論題」の設定がポイントである。**

　対立型の話合いをするには「論題」が大事である。例えばディスカッションのテーマは単に問題領域を示すだけで参加者に「肯定・否定」のような立場の強制をしない。「日本のディベート授業」のようなテーマである。これに対してディベートでは「日本はディベート授業を推進すべし」のような論題を設定する。論題によって「肯定・否定」の二つの立場を明確にする。

**③　フォーマットは「時間・順序」を公平に設計する。**

　最も単純な進行形式（フォーマット）は次の通りである。

　●　肯定側立論　２分

　●否定側質疑　２分

　●否定側立論　２分

　●肯定側質疑　２分

　●準備時間　　３分

　●否定側反駁　２分

　●肯定側反駁　２分

　フォーマット作成の原則は「肯定スピーチで始まって肯定スピーチで終わる」「両チームの持ち時間を均等にする」の二点である。肯定・否定双方の「時間・順序」が公平になるとよい。準備時間はステージとステージの間に取る。ちなみにスピーチの種類は「立論」「反駁」の二つが必須である。「質疑」（反対尋問）はディベートのタイプによって入れる場合と入れない場合がある。

**④　発言ルールには様々な工夫の余地がある。**

　競技では「発言者の数・スピーチ時間」を厳密に決める。しかしディベート授業の場合は「発言ルール」を様々に工夫することができる。例えば、「持ち時間中、メンバーは何人でも自由に立って発言してよい」というルールは十分にありえる。

　前述の『ディベート学習の考え方・進め方』にはアメリカの中学・社会科で実践されたディベート授業が紹介されている。ディベートの流れは「立論・質疑・反駁」と基本に忠実である。ただし「懐疑的批判者」という「肯定・否定・審判」以外の役目の者を登場させる。「懐疑的批判者」は肯定・否定双方に鋭い質問をすることで「肯定・否定双方の議論の誤りを探す」役目を担当する。

**⑤　判定方法に関しては様々ある。判定の原則は奇数人の審判が投票で実施する。**

　しかしディベート授業では参観者が手を上げて勝敗を決める場合もある。判定基準はその場で設定することもできる。

　全く判定なしで感想交換のみの場合もある。

### （３）実践記録による検証の重要性

　ディベート授業では実践記録が大事である。

　これまで日本ではディベートは非常に効果の高い教授方法として鳴り物入りで導入をされた側面があった。そのため教師の思いと簡単な指導法の記述のみで子どもたちの変容が十分に語られてこなかった。授業タイプとの関係で変容がもっと語られるとよい。

　ディベートの「基本構造」を踏まえた上でディベート授業のどの部分が子どもを変えたのか。指導力点はどこか。それによって子どもはどう変わったのか。因果関係を明示するとよい。