

授業におけるディベートの実践報告及び データ分析による効果等の考察

原 田 治 幸

Practical report of debate in class and
examination of effect by data analysis

by
Harada Haruyuki

要旨

本稿は、「キャリア総合Ⅱ」におけるディベートの実践報告及びその効果等について散布図などのデータ分析の手法を用いて考察したものである。なお、本稿では、特に断らない限り、ディベートとは、アカデミックディベート^{注1)}とに限定する。「キャリア総合Ⅱ」におけるディベートでは、限られた時間で実施可能な簡略化したルールにより、8グループが肯定側と否定側の各サイドで2回のディベートの試合を行う。聴衆かつ審判である学生は、各試合において5つの評価基準と勝敗判定からなる判定シートにより、肯定側、否定側どちらのグループが優れているかを判定する。試合の勝敗は、勝敗判定で優れていると判定した審判の人数の多い方と定めた。論題は、学生の社会に対する知識・理解の深化を図るために4つの政策論題を設けた。ディベートの分析・考察を行うために、2回の試合における5つの判定基準及び勝敗判定のポイントの合計によるグループの順位を総合順位と定義し、総合順位、論題の妥当性についても考察した。学生には2回のディベート終了後に自己評価、アンケート、感想の記入を実施した。こうした資料や総合順位と自己評価結果との関係、総合順位とアンケート結果との関係について分析・考察した。分析・考察した結果、当初想定していた結果であるが、ディベートは知識や理解の深化や論理的思考力の向上に大変有効な手法であり、話題を取捨選択する判断力、状況に応じて適切に話す表現力、口述筆記や記録する力の育成にも効果的であって、探求心の醸成につながることを期待できることが分かった。課題としては、聴衆かつ審判でもある学生からの高評価や試合での勝利により、学生による自己評価とアンケートは好結果となるが、2回目のディベートの自己評価向上や更なるディベートへの意欲の喚起には、必ずしもつながらないことである。

キーワード：ディベート、データ分析、総合順位、論題、論理的思考力、判断力、表現力、探求心

1 「キャリア総合Ⅱ」における課題と解決のための方策

本学キャリア教育科目の1つである「キャリア総合Ⅱ」（保育学科2年生33名が受講）では、2022年度において、自分の進路に関して必要とされる専門的な知識・スキルを身につけることを目的に、ア 社会の中の自己認識の可視化、イ 社会に対する知識・理解の深化、ウ プレゼンテーション力、エ 思考力・判断力・表現力、オ 他者と協働した作業効率の向上を目標に授業を行った。

イ、エの力の育成を狙いとして、保育に関連する3つの新聞記事について、共感的感想、批判的感想、自分ならどのように行動するかの3つの観点から感想を記述させた。多くの学生が共感的感想を書くことはできるが、批判的感想に着眼できる学生は比較的少数であり、自分の意見を十分に書ける学生は少なかった。

イからオの力の育成を狙いとして、グーグルスライド作成・発表・共同作業を通してグループ発表を行った。表1はグループ発表の学生による相互評価結果である。評価は、5：大にそう思う 4：そう思う 3：概ねそう思う 2：あまり思わない 1：まったく思わないの評価基準による学生による相互評価を平均した数値である。

表1 グループ発表における学生による相互評価結果 (2022.6.28 評価実施)

項 目	評価
テーマ、サブテーマに沿った発表内容か	4.68
発表内容全体を通じて筋が通っているか	4.43
知識の羅列ではなく、批判的感想や自分達の意見が盛り込まれている	4.10
重たい内容と軽い内容のバランスが、聴衆から見てちょうどいいか	4.13
発表の中に聴衆を引き付ける目玉がある	4.19
聴衆から見て、伝えたい内容が分かりやすいスライドか	4.28
深堀するところとサラッと流すところのメリハリのあるスライドか	4.20
分かりやすくハッキリした説明になっているか	4.29
組として協力、分担して発表しているか	4.55

グーグルスライドによるグループ発表においても「知識の羅列ではなく、批判的感想や自分達の意見が盛り込まれている」の評価が最も低く、前述した新聞記事による感想の記述と同様に批判的な視点での物事の考察や自分たちの意見を述べる力が不足しているという課題が明確となった。また、「テーマ、サブテーマに沿った発表内容か」4.68、「発表内容全体を通じて筋が通っているか」4.43、「組として協力、分担して発表しているか」4.55とあるように、保育

学科2年生は、グループ活動において筋道を立てた説明や協働作業に力を発揮することができる。

したがって、不足する力を補い「キャリア総合Ⅱ」の目標を達成するための方策の一つとして、当初の計画を一部変更して、2022年7月の「キャリア総合Ⅱ」の授業において、肯定側、否定側に分かれて議論するディベートを実施することとした。

1・1 ディベートを通して予想される効果

全日本ディベート連盟（CoDA）の資料によれば、広義のディベートとは、公に関わる問題について、対立する複数の立場の意見をまじえつつ、中立の第3者に対して説得的であることを目的として行われる議論であるとされている^{注1)}。また、ザ・エンターテイメントディベート代表の太田龍樹氏の著書によれば、「ディベートというものは、『ルールのある、相手あつての議論または討論』と言い換えるのがよい」^{注3)}とあるように、ディベートとは、単に相手を論破したり言い負かすための術ではなく、情報収集や議論の構成・シミュレーションを行った上、一定のルールに従って議論を行い、第3者にとって肯定側、否定側どちらの議論が優れているかを判定するゲームである。

したがって、ディベートを通して予想される効果としては、前述した批判的な視点での物事の考察や自分たちの意見を述べる力の向上だけでなく、以下の(1)(2)(3)が考えられる。

なお、イからオは、前述した「キャリア総合Ⅱ」における関連する目標である。

- | | |
|-----------------------------------|-------|
| (1) 社会を知る（知識、共感的理解、批判的理解、自分たちの意見） | イ |
| (2) 情報を整理し、まとめる → 見える化 | エ、オ |
| (3) 聴衆の前でルールに沿って議論するディベートの試合 | ウ、エ、オ |
- ・ 筋道立てた説明
 - ・ 理由や根拠（証拠）を示す
 - ・ 相手の論に対する質問、質問に対する反論
 - ・ 聴衆に対して自分たちの論の正当性をアピール

(1)について

ディベートの立論や質疑を行うために肯定側、否定側の両方の立場から情報収集や証拠集めを行うことが、単なる知識の集積だけでなく、共感的、批判的に物事を見るなど多角的な視点で事象を把握・理解、自分たちの意見をつくることで、社会における知識・理解の深化につながる。

(2)について

グループで協力して立論におけるメリットやデメリットを洗い出し、証拠との結び付けを行い、聴衆に伝わるように立論、質問、反論を行うために準備、シミュレーションを行うこと

が、思考力、判断力、表現力とチームとして作業する力の育成つながる。

(3)については、ディバートの試合であり後述する。

学生に対しては、ディバートで身に付けて欲しい力として上記(1)(2)(3)を示した。

2 ディバートの流れ

図1にディバート全体の流れを示した^{注1) 注2) 注3)}。試合では事前に準備した情報や証拠資料を用いて議論し、与えられた論題に対して賛成する肯定側と反対する否定側に分かれてルールに従って議論を行い、審判が勝敗を判定する。

図1 ディバート全体の流れ

全体の流れ	主な活動内容	
情報収集	ウェブサイト上の記事、論文、書籍等により情報収集、リサーチを行い、論題に対する基礎的な知識の獲得と証拠資料を収集する。	
議論の構成・シミュレーション	収集した資料や証拠を基にチームとしてアイデアを出し合い、リンクマップ ^{注2)} や作業シートを活用して、立論の作成及び反対尋問（質疑）、反駁を行うための整理と想定作成等を行う。	
試合	立論	メリットやデメリット等を論じ、スパイクプラン ^{注1)} 、カウンタープラン ^{注1)} の提示等により立場を鮮明にする。
	反対尋問（質疑）	立論で述べられた内容について質問する。
	反駁（第一反駁）	立論・反対尋問（質疑）で出た争点に対して反論や再反論する。
	最終弁論（第二反駁）	反駁（第一反駁）に対する再反駁や自サイドの優位性を示し総括を行う
判定	第3者である審判が判定する	

ディバートの試合の流れは図2のとおりである^{注1) 注3)}。①から⑧の流れで肯定側、否定側が交互に主張するが、②と④は肯定側と否定側の質疑応答形式で行う。また、④と⑤の間にハーフタイム（議論を整理する時間）を設けることもできる^{注1) 注3)}。

図2 ディバートの試合の流れ

肯定側	流れ	否定側
立論	①	
応答	②	反対尋問（質疑）
	③	立論
反対尋問（質疑）	④	応答
	⑤	反駁（第一反駁）
反駁（第一反駁）	⑥	
	⑦	最終弁論（第二反駁）
最終弁論（第二反駁）	⑧	

3 「キャリア総合Ⅱ」におけるディベートの実践報告

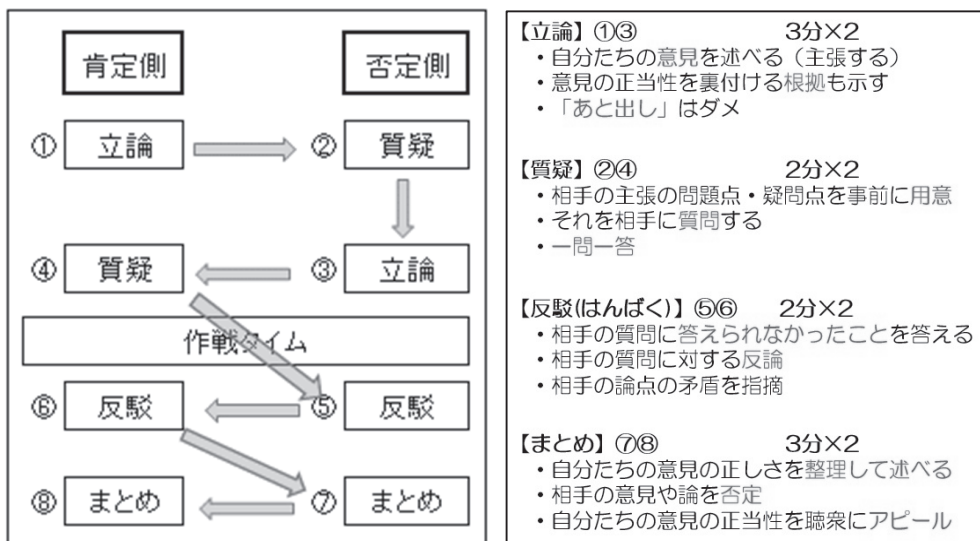
「キャリア総合Ⅱ」ではディベートそのものを学ぶのではなく、ディベートを活用して、1章に述べた「キャリア総合Ⅱ」の目標を達成するために、1・1節に述べたことを目指して授業を行うものである。したがって、2章で述べたディベートの流れは維持しながら、本学保育学科2年生の実態に合わせた試合のルールを導入し、限られた時間でも理解・習得可能な方法でディベートを実施することにした。

3・1 ディベートの試合の流れとルール

ディベートにおける論題は「議論のテーマ」、最終弁論（第二反駁）は「まとめ」と呼ぶこととした。図3は「キャリア総合Ⅱ」におけるディベートの試合の流れとルールであり、限られた時間でも実施可能なように試合のルールを簡略化した。立論については、テーマを実施した場合、肯定側はメリット、否定側はデメリットについての主張を含めること、質疑において相手は、質疑を行う側の質問に対して一問一答で答えること、主張や根拠は相手に反証の機会を与えるために、立論で提示しなくてはならないことの3点を口頭にて補足している。

なお、試合に参加しない学生は、聴衆であるとともに肯定側と否定側のどちらの意見や論が優れているかの勝敗を判定する審判とした。

図3 ディベートの試合の流れとルール (2022.7.5 授業資料として学生に配付)



3・2 ディベートの論題

ディベートのトピックやテーマのことを論題といい、推定論題、価値論題、政策論題の3つのタイプがあるが^{注3)}、「キャリア総合Ⅱ」における論題は、ディベートが未経験の学生が多数いることから、肯定側、否定側の立場が明確になる政策論題が適していると考え、以下の4つの論題とした。

- 1 地震の多い日本においても、原子力発電は必要である。
- 2 「ブラック校則」が問題になっているが、日本の高等学校には制服が必要である。
- 3 スーパーやコンビニでレジ袋が有料化されているが、レジ袋は無料に戻すべきである。
- 4 コロナでリモートワークやテレワークが拡大したが、コロナ後も更に増やすべきである。

エネルギー問題、教育問題、環境問題、働き方改革に関わる論題であり、「キャリア総合Ⅱ」の目標の一つである「社会に対する知識・理解の深化」の達成を図り、幅広い社会問題を深く考察するために、保育学科の学生に馴染み深い「保育園等ではオムツを保護者に持ち帰らせるべきである」「保育園等では園児のマスク着用は必要ない」のような保育に関わる論題は除いた。

3・3 ディベートの試合の組合せ

図4はディベートの試合の組合せである。保育学科2年生33人を、1グループ4人ないし5人とし、グループAからグループHの8つに分け、全てのグループがステージⅠとステージⅡにおいて、異なる論題で2回の試合を行い、肯定側、否定側の両方のサイドを体験できるようにした。各試合は、議論(討論)を20分以内、作戦タイム1分、聴衆かつ審判でもある学生による判定を30秒以内とした。

図4 ディベートの試合の組合せ (2022.7.5 授業資料として学生に配付)

ステージⅠ							
	肯定側	否定側	議論のテーマ	議論(討論)	作戦タイム	判定	
第1試合	A	—	B	1	20分	1分	30秒
第2試合	C	—	D	2	20分	1分	30秒
第3試合	E	—	F	3	20分	1分	30秒
第4試合	G	—	H	4	20分	1分	30秒
ステージⅡ							
	肯定側	否定側	議論のテーマ	議論(討論)	作戦タイム	判定	
第1試合	D	—	G	1	20分	1分	30秒
第2試合	F	—	A	2	20分	1分	30秒
第3試合	H	—	C	3	20分	1分	30秒
第4試合	B	—	E	4	20分	1分	30秒

3・4 授業における活動の概要

授業でディベートを行うために、405分の時間を割り当て、表2の活動を行った。表2中のアからソは授業の流れであり、◎印は期待される学生の変容である。

表2 授業における活動の概要

時間	学生の活動	教員による指示・指導
135分	◎「ディベート」への理解 ウ 役割分担の決定 ・発言者（スピーカー）を2人から3人 ・他の者は記録・反論等の準備 エ ステージⅠの準備 ネット等による情報収集と証拠集め 「ディベートにおける作業シート」作成 ・立論の構成 ・想定される相手側立論の書き出し ・想定される相手側の質問への回答作成 ・相手側立論への質疑作成	ア 「ディベート」の説明 ・この活動の目指すところ ・ディベートの流れとルール ・議論のテーマ ・グループ分け ・試合の組合せ ・判定方法 ・役割分担 イ 作業シートの作成について ・グループから自分たちの立場まで埋める ・自分たちの意見から相手の問題点等を調べ、書き出す ・論題Ⅰを例に立論からまとめまでを具体的に説明
90分	【ディベートの試合】ステージⅠ オ 準備 ・両サイドの机とマイク、進行用の演題を設置 キ ステージⅠを実施 ・第1試合～第4試合 ・自己評価実施 ・判定シート、自己評価シート提出 ◎ステージⅡに向けて意欲向上 特に、根拠の提示や質疑の量と質が向上するように準備することを指示	【ディベートの試合】ステージⅠ カ 学生用評価シートの配付 ク 進行、計時 ク 講評
90分	◎より深い情報収集と証拠の収集 コ ステージⅡの準備 ネット等による情報収集と証拠集め 「ディベートにおける作業シート」作成 ・立論の構成 ・想定される相手側立論の書き出し ・想定される相手側の質問への回答作成 ・相手側立論への質疑作成	ケ ステージⅠの学生による評価結果を連絡
90分	【ディベートの試合】ステージⅡ サ 準備 ・両サイドの机とマイク、進行用の演題を設置 ス ステージⅡを実施 ・第1試合～第4試合 ・自己評価実施 ・判定シート、自己評価シート提出 セ ディベートのアンケート ◎ディベートの効果を理解	【ディベートの試合】ステージⅡ シ 学生用評価シート・アンケートの配付 ス 進行、計時 ソ 講評

表2のオ、サの机等の配置は図5のとおりとした。

表2のウについては、1グループ4人から5人であることから、2人から3人を試合における発言者、残りを相手の発言を記録し質問や反論を用意する者に分担するように指示した。こ

れにより各学生がその役割に応じてディベートに参加できるようにするとともに、チームとして試合に臨む体制を強化した。また、表2のエ、コにおける情報収集と証拠集めは、ディベートを行う上で重要な部分である。これを円滑に行うために図6の「ディベートにおける作業シート」を全学生に配付し、このシートを用いて、グループのメンバーが収集した情報や証拠を整理するとともに、図3の①立論から⑧まとめまでの流れに添って準備できるようにした。

図5 机等の配置

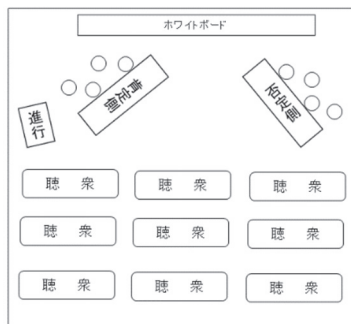


図6 ディベートにおける作業シート

ディベートにおける作業シート		グループ()		名前()	
議論のテーマ()					
自分たちの立場		肯定側	否定側		
自分たちの意見	意見を裏付ける根拠(証拠)	想定される相手の意見	相手の意見の問題点・疑問点	相手の質問に対する反論	まとめ
肯定側	①立論	②相手の立論	③応答 ④質疑	⑤反駁	⑥まとめ
否定側	②立論	①相手の立論	②質疑 ③応答	④反駁	⑤まとめ

3・5 ディベートの試合の判定と勝敗

ディベートの試合の判定は数名の審判が行い、その判定は、主張の内容・量と質・一貫性、現状分析・問題分析の妥当性、反対尋問(質疑)の有効性、最終弁論(第二反駁)のまとめ度合い、パフォーマンスの情熱、話し方など、様々な観点から行う。^{注3)}

しかし、「キャリア総合Ⅱ」におけるディベートの試合の判定は試合終了直後に、聴衆でもある学生が行うことから、判定方法を簡略化し、図7の判定シートの例にあるシートにより、立論、立論等、質疑、反駁、まとめの5つの判定基準及び勝敗判定について、優れていると判断したグループに○印をつけることとした。

また、学生による勝敗判定で○印を付けた人数が多いグループを試合の勝者と定めた。教員は判定シートを回収・集計し、次の時間の授業にて学生に試合結果を伝える。

図7 判定シートの例（ステージⅠ 第1試合 グループA対グループB）

第1試合	肯定側（A）	対 否定側（B）
立論：筋道立てた説明ができていますか	A	B
立論等：理由や根拠（証拠）をきちんと示しているか	A	B
質疑：相手の論に対する質問ができていますか	A	B
反駁：質問に対する有効な反論ができていますか	A	B
まとめ：自分たちの論の正当性をアピールしているか	A	B
勝敗判定	A	B

3・6 ディベートの試合における議論の特徴

資料1は、「キャリア総合Ⅱ」におけるディベートの試合の立論、質疑・応答、反駁の概要について論題ごとにまとめたものである。また、資料1から、ディベートの試合における立論、質疑、反駁の特徴について、以下(1)(2)(3)のように整理した。

(1) 立論について

- ・ 論題1、2、4では肯定側はメリットと根拠等、否定側はデメリットと根拠等を主張した。論題3は否定命題であるためその逆となった。
- ・ 各論題ともステージⅠ及びⅡで同じ主張がある。
- ・ 肯定側スパイクプラン^{注1)}の提示
論題1、ステージⅠ・Ⅱ
「核分裂は二酸化炭素を排出せず温暖化対策となる」
- ・ 否定側カウンタープラン^{注1)}の提示
論題1、ステージⅡ
「原発の代替として風力、太陽光などのクリーンエネルギーがある」
論題3、ステージⅡ
「代替としてエコバックを使用できる」

(2) 質疑について

- ・ ステージⅠにおいては、質疑は少なく、相手側立論の確認等が主である。
- ・ ステージⅡにおいては、相手の立論の弱点をつく質問があった。

(3) 反駁について

- ・ ステージⅠにおいては、有効な反駁はなかった。
- ・ ステージⅡの論題1、論題4において有効な反論等があった
論題1の否定側反駁において、肯定側の「原発は発電コストが安い」という主張に対

して、「原発の解体には20兆円かかる」と反論した。

論題4の否定側反駁において、肯定側の「離職率が低下する」という主張に対して、「不安や孤独感からうつとなり、離職率は上がるのではないか」と肯定側主張の不足を指摘し、その後の肯定側反駁において、「離職率の低下は、短時間でも仕事ができるために起きる」「不安や孤独感は、自己管理やオーバーワークの問題である」と自らの主張を補足した。

4 ディベートの効果等についての考察

ここでは、3章で述べた「キャリア総合Ⅱ」におけるディベートの効果等について、ディベートの試合の判定結果、論題、自己評価結果、アンケート結果、感想を資料として、散布図などのデータ分析の手法などを用いて考察する。

4・1 学生による判定結果と試合の勝敗について

学生によるディベートの試合の判定結果は表3のようになった。表3中の割合以外の数字は、立論、立論等、質疑、反駁、まとめの5つの判定基準及び勝敗判定において学生が優れていると判定した人数（以下、ポイントと記す）である。また、AからGはグループ名、立論、立論等、質疑、反駁、まとめと勝敗判定は図7の判定基準と勝敗判定、ステージⅠ、ステージⅡの欄にあるグループ名の左側は肯定側、右側が否定側、割合は勝敗判定の肯定側、否定側の百分率による割合であり、網掛けはポイントの多い方のグループに付した。

表3のとおり、論題1はステージⅠ・Ⅱともに学生の判定が分かれる拮抗した対戦となったが、論題2、論題3についてはいずれもワンサイドゲームとなった。表4に、2回のディベートの試合における勝敗をまとめた。

表3 学生によるディベートの試合の判定結果

判定基準	第1試合・論題1				第2試合・論題2				第3試合・論題3				第4試合・論題4			
	ステージⅠ		ステージⅡ		ステージⅠ		ステージⅡ		ステージⅠ		ステージⅡ		ステージⅠ		ステージⅡ	
	A	B	D	G	C	D	F	A	E	F	H	C	G	H	B	E
立論	10	11	15	8	7	14	18	4	19	3	21	2	9	11	11	12
立論等	13	8	14	9	5	16	17	5	19	3	19	4	7	13	8	15
質疑	10	11	9	14	5	16	8	14	20	2	21	2	9	11	7	16
反駁	12	9	8	15	6	15	17	5	21	1	23	0	12	8	14	9
まとめ	10	11	17	6	7	14	19	3	19	3	23	0	6	14	5	18
勝敗判定	9	12	12	11	4	17	22	0	21	1	23	0	5	15	6	17
割合	43%	57%	52%	48%	19%	81%	100%	0%	95%	5%	100%	0%	25%	75%	26%	74%

表4 2回のディベートの試合における勝敗

勝敗	グループ ※括弧内は勝敗判定ポイントの合計数
2勝0敗	D (29)、E (38)、H (38)
1勝1敗	B (18)、F (23)
0勝2敗	A (9)、C (4)、G (16)

以下、ディベートの試合における順位及び論題について考察した。

4・1・1 試合における総合順位について

「キャリア総合Ⅱ」におけるディベートでは、試合の勝敗だけでなく聴衆かつ審判である学生の評価も含めて考察するために、2回の試合における5つの判定基準及び勝敗判定のポイントの合計によるグループの順位を「総合順位」と定義し、分析・考察に活用した。表5は、5つの判定基準と勝敗判定のポイントを示したグラフであり、総合順位はE、H、D、F、B、G、A、Cである。総合順位は、聴衆かつ審判である学生の評価が高く、試合で勝利することで高くなることから、ディベートの試合における聴衆かつ審判である学生の評価と試合の勝敗を総合的に表す指標となる。例えば、EグループとHグループは、2回のディベートにおける勝敗判定の合計が38と同ポイントであるが、総合順位によりEグループが優勢であったと判断できる。Dグループ以下の総合順位は、勝敗判定の順位と同じであり、総合順位は、勝敗判定に沿った結

表5 グループごとの判定基準及び勝敗判定のポイント

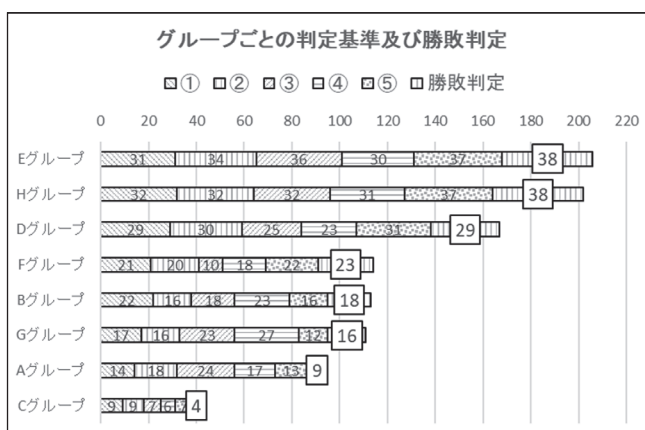
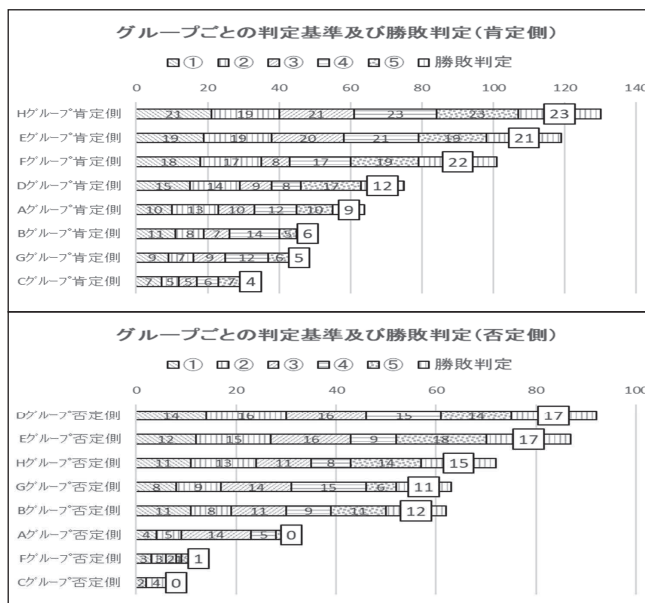


表6 グループごとの判定基準及び勝敗判定のポイント肯定側及び否定側



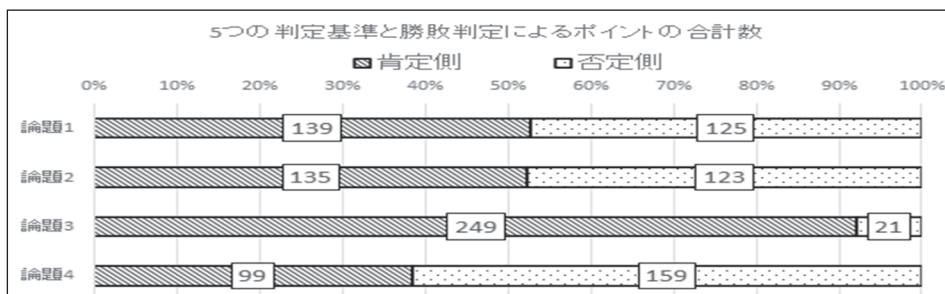
果となっている。これは、学生が判定基準を踏まえて適切に勝敗判定を行っていることを裏付け、総合順位が妥当な指標であることを示している。

表6は、グループごとの判定基準及び勝敗判定のポイントを肯定側、否定側の試合のみに絞ったグラフである。図6から肯定側に絞った順位（以下、「肯定側総合順位」と記す）はH、E、F、D、A、B、G、Cであり、否定側に絞った順位（以下、「否定側総合順位」と記す）はD、E、H、G、B、A、F、Cである。下線を付したFグループのように肯定側総合順位と否定側総合順位が大きく異なるグループがあることは、論題による肯定側・否定側のポイント差が一つの要因と考えられことから、次項にてまとめて述べる。

4・1・2 論題の設定について

表7は、4つの論題について、表3にある5つの判定基準と勝敗判定によるポイントの合計数を肯定側と否定側から整理したグラフである。論題1と論題2は肯定側、否定側で拮抗しているが、論題3は大きく肯定側に偏り、論題4は否定側に偏った論題である。例えば、表3からEグループとHグループの論題は、肯定側では論題3、否定側では論題4であったことが、両グループが上位の順位であったことの要因の一つであり、Fグループの論題は、表3から肯定側が論題2、否定側が論題3と、表6から肯定側総合順位3位と否定側総合順位7位と差異があったことの1つの要因であると考えられる。したがって、授業においてディバートの試合を行う場合、論題1や論題2のように、ポイントの差異が少ない論題設定が必要である。その意味において、表7に示したように、論題1、論題2は妥当な論題であり、論題3については肯定側に有利に働く論題であったと考えられる。したがって、試合の勝敗への影響や肯定側・否定側のサイドによる有利、不利を少なくするために、肯定側・否定側の学生による評価ポイントの差が少ない論題を設定する必要がある。

表7 論題ごとのポイントの合計数



4・2 学生による自己評価結果

学生に対して、図8の1から9の各項目について、5：大いにそう思う 4：そう思う 3：

概ねそう思う 2：あまり思わない 1：まったく思わない を評価基準として、ステージⅠ、ステージⅡ終了後に、それぞれ自己評価を実施した。図8は、ステージⅠ、ステージⅡの両方の自己評価を行った学生25人についての自己評価結果の概要である。Ⅰ、Ⅱの欄は、それぞれステージⅠ、Ⅱにおける学生による自己評価の平均値、変化率の欄は、Ⅱの欄の値からⅠの欄の値を減じ5で除した値を百分率で表した値（以下、「自己評価変化率」と記す）である。

ステージⅠとステージⅡを比較すると項目7以外がいずれも微増、9項目の平均でも3.2%増加し、特に項目8「相手の質問に対して有効な反論ができた」が8.4%増加するなど、学生による自己評価結果からは、全体的にはステージⅠからステージⅡにかけて学生による自己評価は向上している。

次項ではさらに分析するために、自己評価、自己評価変化率をグループごとに算出し、各グループの傾向及び総合順位と自己評価結果との相関について調べた。

図8 ステージⅠ・Ⅱにおける学生による自己評価
(2022.7.12 ステージⅠの自己評価 2022.7.26 ステージⅡの自己評価)

作業シートの作成についての問		Ⅰ	Ⅱ	変化率
1	自分たちの意見を十分書き出した	4.16	4.40	4.8%
2	意見の根拠（証拠）をそろえた	3.92	4.04	2.4%
3	想定される相手の意見を十分書き出した	3.76	4.00	4.8%
4	相手の意見の問題点、疑問点をあぶり出した	3.64	3.68	0.8%
討論（ディベート）についての問		Ⅰ	Ⅱ	変化率
5	筋道立てた説明ができたか	4.00	4.08	1.6%
6	理由や根拠（証拠）を示すことができた	4.00	4.16	3.2%
7	相手の論に対して適切な質問ができた	3.56	3.56	0.0%
8	相手の質問に対して有効な反論ができた	3.46	3.88	8.4%
9	自分たちの論の正当性をアピールできた	4.08	4.20	2.4%
9項目の平均		3.84	4.00	3.2%

4・2・1 各グループの傾向及び総合順位と学生による自己評価結果との関係

表8は、図8の変化率の欄すなわち自己評価変化率をグループごとに算出した表である。網掛けは0.0%を超える数値に付し、平均は9項目の平均値（以下、「自己評価変化率の平均」と記す）、順位は自己評価変化率の平均の順位である。また、総合順位は、4・1・1項に記述したディベートの試合の順位である。

グループごとに見ると、5つのグループの学生による自己評価の平均が減少し、Fグループが突出して増加し、順位と総合順位が逆転したグループもあるということが分かった。

そこで、総合順位とグループごとのステージⅠにおける学生による自己評価の平均（以下、「ステージⅠの自己評価の平均」と記す）の順位、グループごとのステージⅡにおける学生に

よる自己評価の平均（以下、「ステージⅡの自己評価の平均」と記す）の順位、「自己評価変化率の平均の順位」の関係を調べてみることにした。

表9は、図8のⅠ、Ⅱの欄をグループごとに算出し、「ステージⅠの自己評価の平均」、「ステージⅡの自己評価の平均」及びその順位をまとめたものである。

図9は、表8の総合順位を横軸に、表9の「ステージⅠの自己評価の平均の順位」、「ステージⅡの自己評価の平均の順位」、表8の「自己評価変化率の平均の順位」を縦軸にとった散布図^{注4)}であり、実線は「ステージⅠの自己評価の平均の順位」、点線は「ステージⅡの自己評価の平均の順位」、一点鎖線は「自己評価変化率の平均の順位」の回帰直線^{注4)}である。

相関係数^{注4)}は順に0.45、0.69、0.11である。相関係数が0.45、0.69とあるように、総合順位が高いほうが自己評価も高いという傾向がある。しかし、総合順位は「自己評価変化率の平均の順位」とは相関係数0.11と殆ど相関がないことから^{注4)}、総合順位が高いほうが、ステージⅠからステージⅡにかけての自己評価が向上する傾向にあるとは必ずしも言えない。すなわち、総合順位が聴衆かつ審判である学生の評価と試合の勝敗を総合的に表す指標であることから、聴衆からの高評価や試合で勝利することが、2回目のディベートの自己評価向上に必ずしもつながらない。なお、自己評価変化率が突出したFグループを除外して相関係数を算出すると、0.45、0.69、0.11がそれぞれ0.61、0.72、0.07となり、分析結果に影響はない。

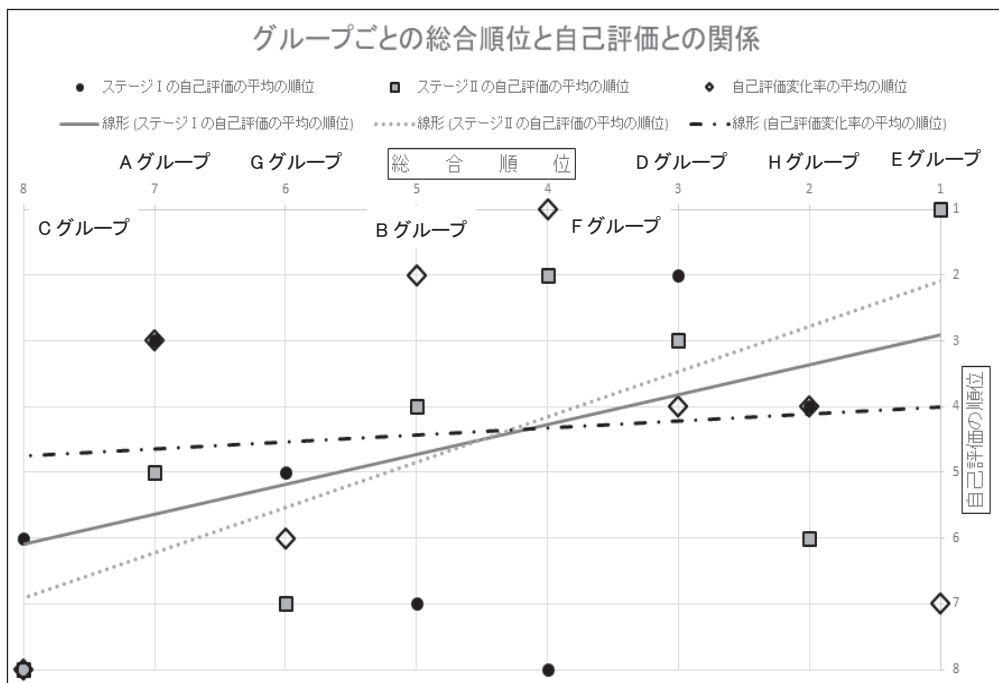
表8 グループごとの自己評価変化率と総合順位

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	12.0%	-10.0%	0.0%	0.0%	0.0%	50.0%	-6.6%	0.0%
2	4.0%	10.0%	-30.0%	-5.0%	0.0%	50.0%	0.0%	0.0%
3	12.0%	50.0%	-30.0%	-5.0%	0.0%	40.0%	-6.6%	-5.0%
4	8.0%	40.0%	0.0%	-5.0%	-26.6%	50.0%	-20.0%	-10.0%
5	-8.0%	0.0%	-10.0%	10.0%	-6.6%	60.0%	-6.6%	-5.0%
6	-4.0%	10.0%	-10.0%	5.0%	-6.6%	60.0%	0.0%	-5.0%
7	-8.0%	10.0%	-20.0%	-10.0%	-6.6%	70.0%	-6.6%	0.0%
8	0.0%	50.0%	0.0%	-15.0%	-6.6%	70.0%	6.6%	0.0%
9	-12.0%	20.0%	0.0%	-5.0%	0.0%	60.0%	0.0%	-5.0%
平均	0.4%	20.0%	-11.1%	-3.3%	-5.9%	56.7%	-4.4%	-3.3%
順位	3位	2位	8位	4位	7位	1位	6位	4位
総合順位	7位	5位	8位	3位	1位	4位	6位	2位

表9 グループごとの学生による自己評価の平均と順位

	A	B	C	D	E	F	G	H
ステージⅠの自己評価の平均	4.07	3.22	3.33	4.44	4.96	1.61	3.70	3.94
同順位	3位	7位	6位	2位	1位	8位	5位	4位
ステージⅡの自己評価の平均	4.09	4.22	2.78	4.28	4.67	4.44	3.48	3.78
同順位	5位	4位	8位	3位	1位	2位	7位	6位

図9 総合順位と自己評価との関係



4・3 学生によるアンケート結果

表10及び図10は、2022.7.26に学生31人に対してステージⅡ終了後に、今回のディベートについて実施したアンケート結果であり、5：大いにそう思う 4：そう思う 3：概ねそう思う 2：あまり思わない 1：まったく思わない を評価基準として行った。このアンケートの項目ア、イ、ウ、エは、ディベートが1章で述べた「キャリア総合Ⅱ」の目標のうち、社会に対する知識・理解の深化、思考力・判断力・表現力、プレゼンテーション力の向上にどの程度資することができたかどうか、項目オは、ディベートの試合における学生の記録への取組度合について、項目カは、ディベートが学生の深い学びにつなげることができたかどうか、項目キは、学生がディベートを継続して行いたいかどうかについて、学生の意識を調査した。

項目アは、半数を超える学生が「大いにそう思う」と回答し、項目イは、ほぼ半数の学生が「大いにそう思う」と回答していることから、ディベートは、知識や理解を深めることや論理的思考力を高めるために、大変有効な手法であると言える。

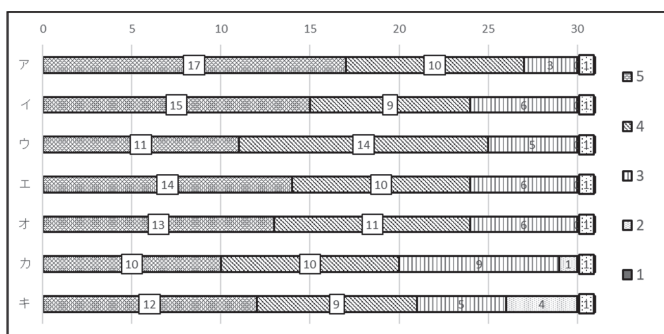
項目ウ、エ、オにおいては、77%以上の学生が、「大いにそう思う」「そう思う」と回答していることから、話題を取捨選択する判断力、状況に応じて適切に話す表現力、口述筆記や記録する力の育成にも効果的であったと考えられる。

表 10 学生へのアンケート

項目	平均
ア 知識や理解を深めることに役立つ	4.4
イ 論理的思考力が高まる	4.2
ウ 話題を取捨選択する判断力が身につく	4.1
エ 状況に応じて適切に話す表現力が高まる	4.2
オ 口述筆記や記録の力が身につく	4.1
カ 探究心を養うことに効果がある	3.9
キ 機会があればまたやってみたい	3.9
平均	4.1

※ 平均の欄は、対象学生によるアンケート結果の平均値

図 10 評価基準 5 から 1 の回答人数



4・3・1 総合順位とアンケート結果のグループ平均の順位との関係

表 11 は、学生によるアンケート結果のグループ平均、同順位及び総合順位とアンケート結果のグループ平均の順位との相関係数を、項目平均とアンケート項目ごとに算出しましたものである。図 11 は、総合順位を横軸にとり、学生によるアンケート結果のグループ平均の順位のうち、項目平均、項目イ、カ、キのみを縦軸にとった散布図である。破線は項目平均、実践は項目イ、点線は項目カ、一点鎖線は項目キの回帰直線である。

総合順位と項目のイ「論理的思考力が高まる」との相関係数は 0.76 とかなり強い正の相関、項目カ「探究心を養うことに効果がある」との相関係数は 0.65 と正の相関があることから^{注4)}、聴衆からの高評価や試合での勝利は、学生自身の論理的思考力の向上や探究心の醸成につながる事が期待できる。

総合順位と項目平均の相関係数が 0.47 であることから、両者には正の相関があり^{注4)}、総合順位が高いほどアンケート結果も高評価となる傾向がある。

しかし、図 11 の円で囲んだ総合順位 2 位の H グループは、4・1 節の表 3、表 4 にあるようにステージ I は接戦、ステージ II はワンサイドゲーム、試合としては 2 勝しているが、アンケ

ート順位は低位である。総合順位6位のGグループは、表3、表4にあるようにステージI・IIとも接戦で試合としては2敗しているが、アンケート順位が高位である。

資料2はディベートについての学生の感想をまとめたものがあるが、Hグループについては、「またやってみたい」という感想もあるが、「難しかった」「予想した通りにはうまくいかなかった」「あまりすっきりしない感じ」という感想があり、Gグループについては、「探求心を養うことができた」「肯定、否定のアピールポイント知ることができ良かった」「とても楽しくできた」「とても面白かった」という感想があった。この感想から見ると、Hグループ、Gグループにおいて総合順位とアンケート結果が逆転した一つの要因は、ディベートには真剣に取り組みながらも、グループメンバーによるディベートの活動や結果に対する受け取り方の差が満足度の差になったことであると考えられる。

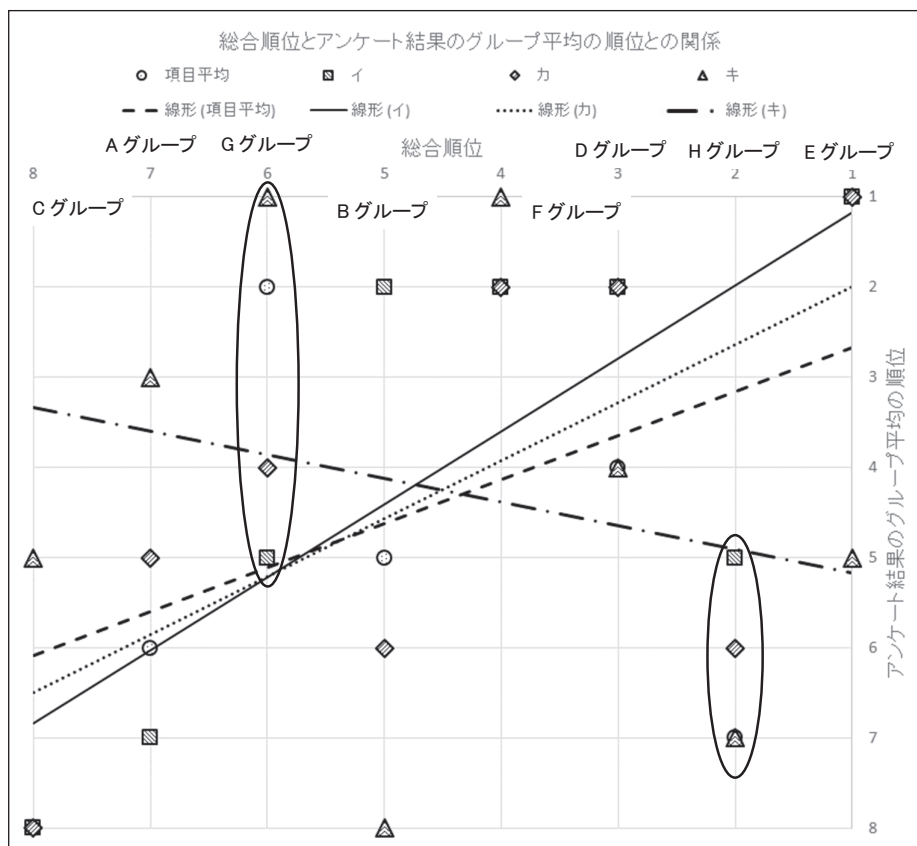
総合順位と項目キ「機会があればまたやってみたい」は、相関係数-0.25と弱い負の相関がある^{注4)}。例えば、総合順位2位のHグループは同項目7位であり、総合順位6位のGグループは同項目1位という顕著な逆転が起きている。すなわち、聴衆からの高評価や試合で勝利することが、更なるディベートへの意欲の喚起に必ずしもつながらないという課題も浮き彫りとなった。

表11 学生によるアンケート結果のグループ平均と同順位

グループ	アンケート結果のグループ平均							アンケート結果のグループ平均の順位							総合順位		
	項目平均	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	項目平均	ア	イ	ウ	エ	オ		カ	キ
E	4.6	5.0	4.7	4.7	4.7	4.7	4.7	3.7	1	1	1	1	2	2	1	5	1
H	3.9	4.0	4.3	4.0	4.0	3.8	3.5	3.5	7	7	5	6	7	7	6	7	2
D	4.3	4.5	4.5	3.8	4.8	4.3	4.5	3.8	4	3	2	7	1	4	2	4	3
F	4.4	4.5	4.5	4.5	4.3	4.3	4.5	4.5	2	3	2	2	4	4	2	1	4
B	4.1	4.3	4.5	4.5	4.5	4.5	3.5	3.3	5	6	2	2	3	3	6	8	5
G	4.4	4.8	4.3	4.3	4.3	4.8	4.3	4.5	2	2	5	5	4	1	4	1	6
A	4.1	4.4	4.0	4.4	4.2	4.0	3.8	4.0	6	5	7	4	6	6	5	3	7
C	2.7	3.3	2.7	2.3	2.3	2.7	2.0	3.7	8	8	8	8	8	8	8	5	8
総合順位との相関係数									0.47	0.45	0.76	0.38	0.54	0.32	0.65	-0.25	

※ 項目平均は、アからキのアンケート項目の平均値

図 11 総合順位とアンケート結果のグループ平均の順位との関係



おわりに

「キャリア総合Ⅱ」におけるディバートでは、限られた時間で実施可能な簡略化したルールにより、8グループが肯定側と否定側の各サイドで2回のディバートの試合を行った。学生には2回目のディバートの試合終了後に自己評価、アンケート、感想の記入を実施した。ディバートの分析・考察を行うために、2回の試合における5つの判定基準及び勝敗判定のポイントの合計によるグループの順位を総合順位と定義し、自己評価、アンケート、感想、総合順位と自己評価結果との関係、総合順位とアンケート結果との関係について分析・考察した。

当初想定していた結果であるが、学生による自己評価結果からは、全体的にはステージⅠからステージⅡにかけて学生による自己評価は向上している。また、学生へのアンケート結果からは、ディバートは、知識や理解を深めることや論理的思考力を高めるために、大変有効な手法であり、話題を取捨選択する判断力、状況に応じて適切に話す表現力、口述筆記や記録する力の育成にも効果的であったと考えられる。総合順位が聴衆かつ審判である学生の評価と試合

の勝敗を総合的に表す指標となることから、聴衆からの高評価や試合での勝利は学生自身の論理的思考力の向上や探求心の醸成につながることを期待できる。

授業におけるディベートの課題としては、試合の勝敗への影響や肯定側・否定側のサイドによる有利、不利を少なくするために、肯定側・否定側の学生による評価ポイントの差が少ない論題を設定する必要がある。また、総合順位が高いほうが、学生による自己評価、アンケート結果が高評価になるという傾向にあるが、ステージⅠからステージⅡにかけての自己評価が向上する傾向にあるとは必ずしも言えず、アンケート結果は、総合順位の高さが更なるディベートへの意欲の喚起に必ずしもつながらないことを示していた。すなわち、聴衆かつ審判でもある学生からの高評価や試合での勝利により、学生による自己評価とアンケートは好結果となるが、2回目のディベートの自己評価向上や更なるディベートへの意欲の喚起に必ずしもつながらない。

参考文献

- (1) ディベート初心者入門 全日本ディベート連盟 pp4-36
- (2) ディベート原稿の作り方 ～立論編～
全日本ディベート連盟 (CoDA) 研究開発局 pp5-13 2022
- (3) ディベートの基本が面白いほど身につく本 ㈱中経出版 pp12-89 2007
- (4) Excel によるやさしい統計解析—分析手法の使い分けと統計モデリングの基礎—
株式会社オーム社 pp110-133 2020

資料1 ディベートの試合における立論、質疑・応答、反駁の概要

I はステージ I における立論の概要、II はステージ II における立論の概要

I・II はステージ I 及び II における立論の概要

・は反駁における主張、反論

肯定側立論の概要	否定側立論の概要	質疑 (Q)・応答 (A) 反駁 (斜体字の箇所)
論題1 地震の多い日本においても、原子力発電は必要である。		
<p>I・II 核分裂は二酸化炭素を排出せず温暖化対策となる。 I・II 発電コストが安く、電気料金が安定する。 I エネルギー基本計画として閣議決定されている。 I 原発がなくなると節電が必要になる。 II ウランや再利用ウランが燃料である</p>	<p>I・II 発電、ウラン製造などは海の生物にダメージがある。 I 中越沖地震や東日本大震災など安全な発電ではない。 I 地下埋め立てによる環境破壊 II 原発での労働被爆による白血病が労災認定されている。 II 原発の代替として風力、太陽光などのクリーンエネルギーがある。</p>	<p>【否定側質疑】 Q 震災で大きな被害がでているがいかがか? A 津波対策が不十分であった。 Q 原発による人体への被害はいかがか? A ガンが少し高い ・ 原発の解体には 20 兆円かかる。 【肯定側質疑】 Q クリーンエネルギーのコストは? A 応答なし Q 原発は 1kwh あたり 5.3 円で済むが、どう思うか? A 応答なし</p>
論題2 「ブラック校則」が問題になっているが、日本の高等学校には制服が必要である。		
<p>I・II 格差が生じない。 I・II どの学校かがすぐわかる I 親向けの全国アンケートでは 95% が制服を支持 II 制服には学習院、陸海軍から 140 年の歴史がある II 毎日の服選びに悩まなくてよい。 II 私服はお金がかかる。 II カンコー学生服のアンケートによれば 8 割以上が制服必要と回答</p>	<p>I・II LGBTQ への対応が難しい I 制服 5 万円に夏冬のシャツ 2 枚必要。ブランド物なら 10 万円はする。 I 学校の固定概念ができる。 I 動きにくい。 小学生の 10.9%、高校生 31% に自覚あり。 I 女子は犯罪のターゲットになる。 I アメリカのアンケートでは日本の制服では生徒が同じに見えるという回答あり。 II 同じ服なので不衛生 II 成長するとサイズが合わない II 個性が出ない。 II 偏見視される。誰かが悪いことすると同じと思われる。 II スカートは自転車に巻き込まれる。 II そもそも制服は支給すべきである。</p>	<p>【否定側質疑】 Q 制服を着崩した姿を見てどう思うか? A 人によって考えが異なる。 Q トランスジェンダーなどの心の傷はどうなるのか。 A 制服を選べる時代になってきた。 【肯定側質疑】 Q 修学支援金制度の導入で制服も購入しやすくなったが、どう思うか。 A 応答なし</p>

論題3 スーパーやコンビニでレジ袋が有料化されているが、レジ袋は無料に戻すべきである。		
<p>I・II 有料化は消費者にとっては増税である。</p> <p>I 有料化してもレジ袋の海への廃棄は減らない。</p> <p>I 海洋ゴミはプラスチックゴミだけではない。</p> <p>I 有料化により消費者の購買意欲が減退する。</p> <p>I エコバックは洗濯が必要</p> <p>II 有料化は消費者の負担が大きい。</p>	<p>I 石油の使用量が減る。</p> <p>I 環境に優しく、集中豪雨も減る。</p> <p>I レジ袋は海洋ゴミとなり、700種程の魚が食べる。</p> <p>I ゴミ削減のSDG'sにつなげ、美しい地球を守る。</p> <p>II 無料であればプラスチックゴミが増える。</p> <p>II 無料であれば地球温暖化につながる。</p> <p>II 石油資源が乏しくなる中で、エコ意識が向上する。</p> <p>II 代替としてエコバックを使用できる。</p>	<p>【否定側質疑】 なし</p> <p>【肯定側質疑】 Q 有料化によるプラスチックごみの削減量は？ A 0.4%。7割ほどの意識が改善した。 Q 7割の中のレジ袋の割合は？ A 回答なし</p>
論題4 コロナでリモートワークやテレワークが拡大したが、コロナ後も更に増やすべきである。		
<p>I・II 通勤コスト削減、ストレスの軽減</p> <p>I 未だに多くの待機児童がおり、その解決のためにも育児と両立しやすい環境となる。</p> <p>I 働き方改革を推進できる。</p> <p>II 離職率が低下し人材確保につながる。</p> <p>II 空き時間を自己投資に使える</p> <p>II ネットなら直ぐにコミュニケーションがとれる</p> <p>II 仕事と生活のバランスが、30%から78.7%に向上した</p>	<p>I 情報セキュリティの問題がある</p> <p>I 運動不足になる。</p> <p>I 家族への配慮が必要</p> <p>I アンケートにおける部下の教育が難しいとの回答が導入前35.2%から60.1%に上昇</p> <p>II インフラ整備が追いついていない。</p> <p>II 初期投資が必要</p> <p>II 中小企業は対応が困難であり、大手のみが導入し格差が拡大している。</p> <p>II コミュニケーション不足、不安や孤独感が課題</p> <p>II メールやチャットなど小さなミスや発言が大きな損失を招きやすい。</p> <p>II 社内の仲間意識の低下</p>	<p>【否定側質疑】 Q 顔を合わせないためチームワークが悪くなるのではないかな？ A 日航や日産では週に何度かは出社している。 ・不安や孤独感からうつとなり、離職率は上がるのではないかな。</p> <p>【肯定側質疑】 Q 失言は対面の職場でもあるのではないかな？ A そのとおり ・離職率の低下は、短時間でも仕事ができるために起きる。 ・不安や孤独感は、自己管理やオーバーワークの問題である。</p>

資料2 ステージII終了後に実施したアンケートにおける学生の主な感想（2022.7.26 実施）

- ディベートについての感想
 - ・ とても頭を使う
 - ・ 難しかった
 - ・ あまりすっきりしない感じ
 - ・ 楽しかった
 - ・ またやってみたい
- ディベートを通して身についたことや学んだこと等
 - ・ 議論のテーマの中身が深く、知識が増えた
 - ・ 知らないメリットやデメリットがたくさんあった
 - ・ 1つの問題に対してグループで真剣に考えた
 - ・ グループのチームワークと協力が大切
 - ・ 口述筆記や記録の力
 - ・ 他のグループの試合の時に自然に質問や意見が頭に浮かんできた
 - ・ 相手の意見を予測し瞬時に判断して言葉にすることが必要
 - ・ データや根拠が多いと説得力がある
 - ・ 具体的に伝えることで説得力が増す
 - ・ 何をするにも準備が大切
- ディベートで難しかったこと等
 - ・ 議論のテーマが難しく、もっと身近な話題がいい
 - ・ 資料を集めるのが大変だった
 - ・ みんなで発表内容をまとめるのも大変だった
 - ・ 相手の意見を聞き、自分たちの調べたことを伝えることはとても大変だった
 - ・ もっと言いたい伝えたいと思ったけど、うまくできなかった
 - ・ 相手の正論に反論できなかった
 - ・ 相手グループの反論にうまく対応できなかった
 - ・ 予想外の質問に戸惑った
 - ・ 相手の意見の問題点を事前に調べていないと自分達の正当性をアピールできない
 - ・ 予想した通りにはうまくいかなかった