

小論文を書く力をつける ディベート「反論ゲーム」〈解説〉

教育エジソン

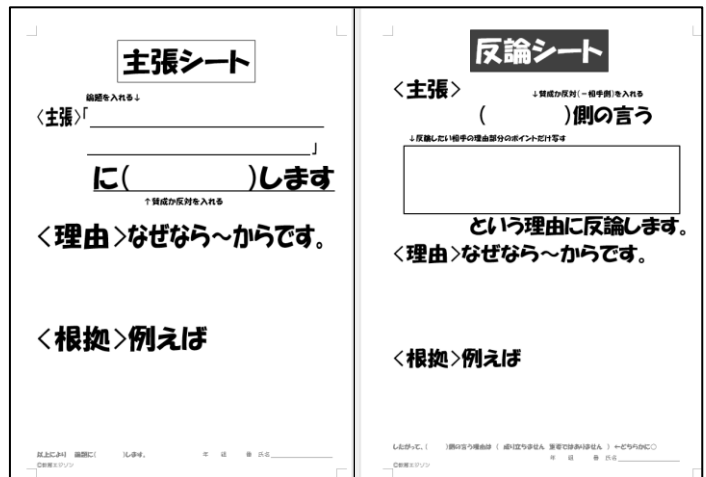
ディベート「反論ゲーム」は、ディベートの形を借りて考案した学習ワークである。

私自身、死刑廃止の是非など、本格的なディベート授業も何度か実践してきたが、準備・対戦に時間がかかる割には、生徒に学習のねらいが今ひとつ見えにくく、班の中で役割分担してしまうと、一部の生徒しか考えなくなる傾向がある、などの問題を感じてきた。マイクロディベートなどの改良実践に取り組んできたのもそのためである。

今回紹介するのもその一つで、小論文を書く力をつける学習プログラムの一環として考案したワークである。とくに、自分の主張に対する反論について、その論点を捉えて反論するプロセスが確実に身につくように考えた。

1) 考案したワークシート

- (1) 主張シート
- (2) 反論シート
- (3) 再反論シート（「反論シート」のタイトルに「再」と書く）



2) 考案のねらい

- (1) 各チーム内で「理由」をいくつも出し合い、その中から「理由」を分担して、これらのシートを順次書いていく。全員が参加し、相互啓発し、学び合える。
- (2) グループワークの過程で、「答えはいくつもある」ことを、実感をもって理解できる。
- (3) 理由と根拠を明確に示して主張・反論・再反論するプロセスを、一人一人が体験できる。
- (4) 相手の理由を受け止めて反論する、噛み合った議論ができる（平行線にならない）。
- (5) シートを読み上げるだけでディベートらしいプレゼンができるので、全員が参加し、達成感を味わえる（各自の能力に応じてより高度なプレゼンもできる）。

3) 授業の実際

- (1) 全日制普通科 3年生 選択科目「国語表現」 2コマ連続の授業（50分×2）
選択生徒数 11名
- (2) 今回、1日目2コマの授業で主張・反論・再反論の3種のシートが完成した。
- (3) 2日目の授業で「反論ゲーム」対戦を実施した。準備を含めて1コマ目50分+2コマ目10分ほどで12試合（両班の出した主張シート6枚に対する反論・再反論）が完了した。
- (4) 2コマ目の残時間は学習のふり返し、関連テーマによる小論文試験（定期考査）準備。

4) 授業の進め方 →別紙「ディベート 反論ゲーム」の進め方 参照

論題 AIが発達すれば、英語など知識を蓄える勉強はしなくてもよい。賛成か、反対か

5) 授業の結果

(1) 試合の例

試合例1 賛成側 反対側 賛成側

○賛成側 賛成します。なぜなら、それによって柔らかい思考ができるようになるからです。暗記という固定観念がなくなるので、柔軟な思考ができるようになります。

●反対側 賛成側の言う「柔らかい思考ができるようになるから」という理由に反論します。柔らかくなる根拠がないからです。頭を柔らかくするためには、例えば、なぞなぞをしたり、ものごとをよく考えることが効果的だと思います。

○賛成側 反対側の言う「柔らかい思考ができるようになる根拠がない」という理由に反論します。今まで暗記に費やしていた時間を、反対側の言うなぞなぞなどの頭の体操や思考する時間に充てられるからです。例えば数学でも、公式をおぼえる時間を短縮またはなくすことで、応用に頭を使うことができ、その結果、柔軟な思考ができるようになります。

【ジャッジ】 賛成側の勝ち

反対側の指摘通り、最初の賛成側の主張は具体性がなく、根拠に欠けている。しかし、反対側は具体例を挙げたつもりが、逆に相手側に有利な材料（主張の根拠）を提供してしまった。それを逆手にとって再反論した賛成側は、説得力を増したので、賛成側の勝ち。ただ、数学で公式を覚えずに応用に頭を使うというのはどうか。確かに公式の丸暗記は望ましくないが、公式の理屈を頭に入れないと問題は解けないし、応用もできない。考えるためには、頭の中に知識が必要なのだ。

試合例2 反対側 賛成側 反対側

●反対側 反対します。なぜなら、知識があると人生が豊かになるからです。例えば、いろいろな歴史を知っていると、ニュースも深く理解でき、ドラマなどもいっそう楽しめるからです。

○賛成側 反対側の言う「知識があると人生が豊かになる」という理由に反論します。歴史を知っていたとしても、人生が豊かになるとは限らないからです。例えば、あなた方は今まで習ってきたことを、人生に活かしていますか。

●反対側 賛成側の言う「歴史を知っていたとしても、人生が豊かになるとは限らない」という理由に反論します。なぜなら、知識があればメディアが伝えていることと自分の頭の中の知識が結びつき、より深く理解できるし、趣味などもより楽しめるからです。私がある日、最新の工業技術を紹介したニュースを見たとき、生物の本で読んだある動物の生態に似ていると感じました。すると、まさにその動物の生態にヒントを得て開発した技術だと紹介され、知識の大切さを実感しました。

【ジャッジ】 反対側の勝ち

反対側の主張は一貫しており、再反論でその根拠となる具体的な体験を示せたので、説得力がある。一方、賛成側は反論の根拠を明確に示しておらず、「今まで習ってきたことを活かしていますか？」との問いを投げただけ。相手がそれに答えられなければ賛成側のポイントになるところだが、反対側はみごとに具体的な答えを返した。

【試合例3】 反対側 賛成側 反対側

- 反対側 反対します。なぜなら、AIをつくっているのは人間だから、まず人間が教え込まないとAIは働かないと思うからです。みんなが使っている携帯に入っているAIやロボットに内蔵されているAIも皆、元はといえば人間がプログラムしたはずです。
- 賛成側 反対側の言う「AIをつくっているのは人間だから、まず人間が教え込まないとAIは働かない」という理由に反論します。AIはすべて人間の手作りではないし、最新のAIはAI自身が学習し、発展することができるからです。スマホも機械的に生産されているし、最初に知識を教えれば、あとは雪だるま式に知識を増やしていけるのです。
- 反対側 賛成側の言う「AIはすべて人間の手作りではないし、最新のAIはAI自身が学習し、発展することができる」という理由に反論します。多少は人間の知識や手助けがないと、AIも自立はできないでは？ もし、AI自身が本当に自力だけで発展していけるとしたら、制限できなくなり、人類が滅ぼされてしまうのではないのでしょうか。人間型のロボットが人間を襲ってきたら怖いと思いませんか。

【ジャッジ】 賛成側の勝ち

この試合は、AIに関する最先端の本質的な議論に触れている。自ら学習するAIができてきているのは事実で、賛成側の言うことが正しい。しかし、反対側が言うように、AIの自動化が進んでいけば、人間が制御できなくなるという恐ろしい事態に対して、警告を発する専門家たちもいる。だから、反対側の再反論も正しい。しかし、再反論としてまとめが不十分だったので、残念ながら賛成側の勝ちとする。

AIの自己成長が続けば、人間がAIに支配される日が来ることも、リアルな話である。「勉強しなくていい」などと言っていると、人間は自ら滅亡の道を選ぶようなものだ。その点を、反対側には明確に主張してほしかった。

(2) 全体の結果 教師の講評

12試合中、賛成側の勝ち点8 反対側の勝ち点4 賛成側の勝ち

グループワークの最初「理由出し」のところで、反対側の付箋の方が多く出ていた。実際のところ、この論題に賛成する理由は多くないが、反対の理由は山ほどある。

そもそも知識があってこそ考えることができるのだから、AIに依存して勉強しなくなっていくと、人間の思考力は衰え、AIに支配される可能性SFの話ではない。その点の本質的な議論を深めることが必要だったのではないか。

考えの突き詰めが反対側の敗因。それにたいして、賛成側は反論で強さを見せたが、その内容は、一人のリーダー的存在のアイデアに依存していた面が否めない。

(3) 生徒の感想

- ひとつの論題についていくつも意見を出すことでふだん考えなかったような理由が見つかった。そして反論することで考えの幅が大きく広がった。賛成派も反対派もみんな本気でやっていたからとても楽しかった。私は賛成側だったけど、自分自身の意見は反対で、でもいっぱい考えてゲームをした結果、賛成派の意見もよく理解できた。(女子)
- 課題によって賛成・反対が不利になってしまうことがあるけど、どちらのメリット・デメリットも把握しておくことが重要だと思った。自分と逆の立場で考えて相手がどう主張してくるかを考えた方がいいと思った。(女子)
- 最初は反対側の方が意見の付箋が多く出ていたのに、最終的には賛成側に負けてしまった。意見を多く出せばいいのではなく、より本筋に刺さる考えが多くある方が勝つ。主張して終わりではなく、反論され、それに対して再反論することで一段、二段と奥深く考えることができた。(男子)
- 私は皆と話していてもあまり主張しない方なので、今回の反論ゲームはすごく新鮮でした。このゲームを通して、たまには主張する(意見を言う)ことも大事なのだなと感じました。皆といっしょに考えることで、自分とは違った考えを学ぶことができてよかったです。(女子)