

アクティブ・ラーニングに向けた高校の実践からの提案

Lesson Study at Senior High School for Active Learning
－情報モラルを論題にしたディベート学習－
- Debate about Information Ethics Theme -

荒巻 恵子

Keiko Aramaki

帝京大学大学院教職研究科

Teikyo University Graduate School of Teacher Education

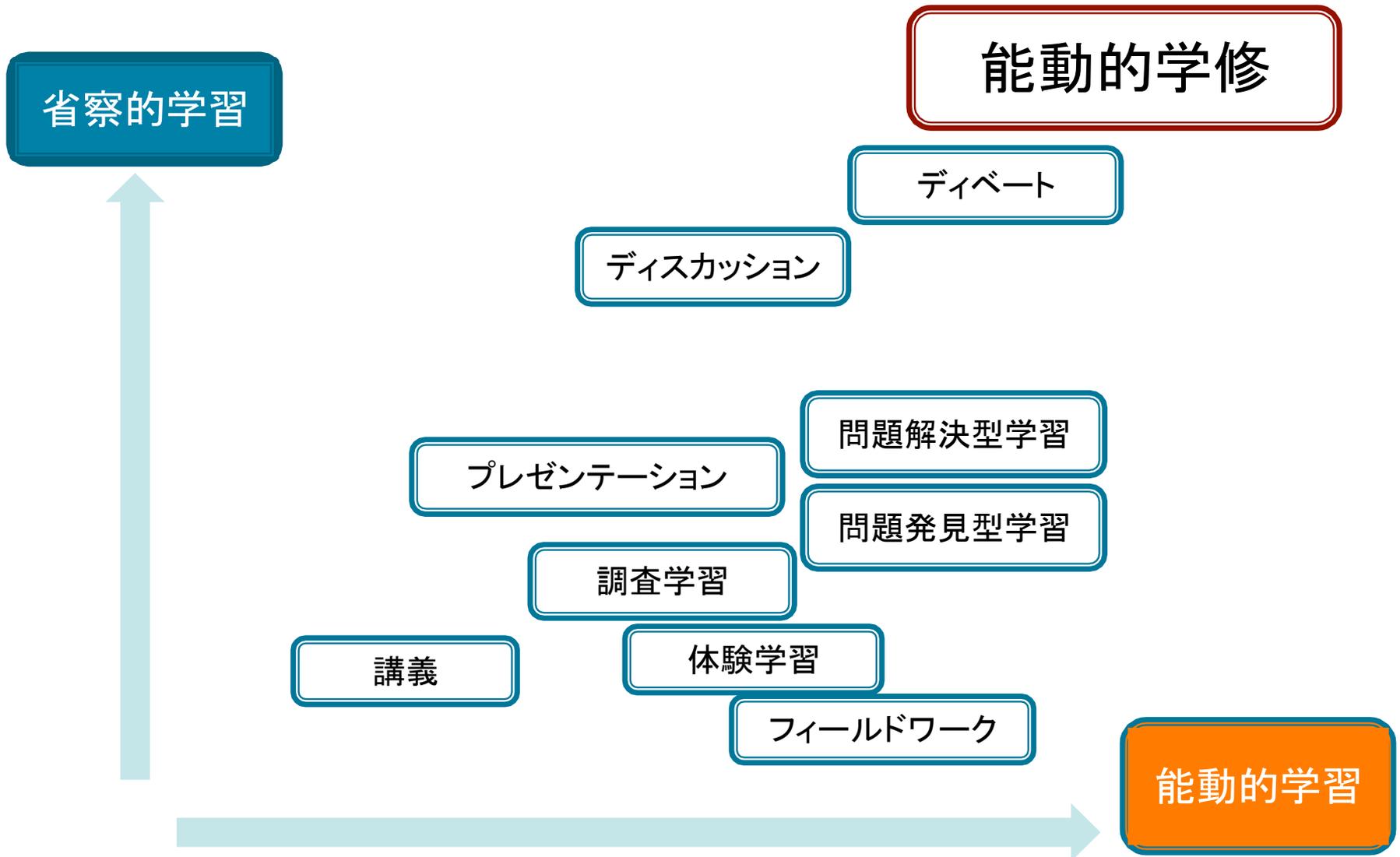
- I. アクティブ・ラーニングとは
- II. ディベート学習の授業実践

背景

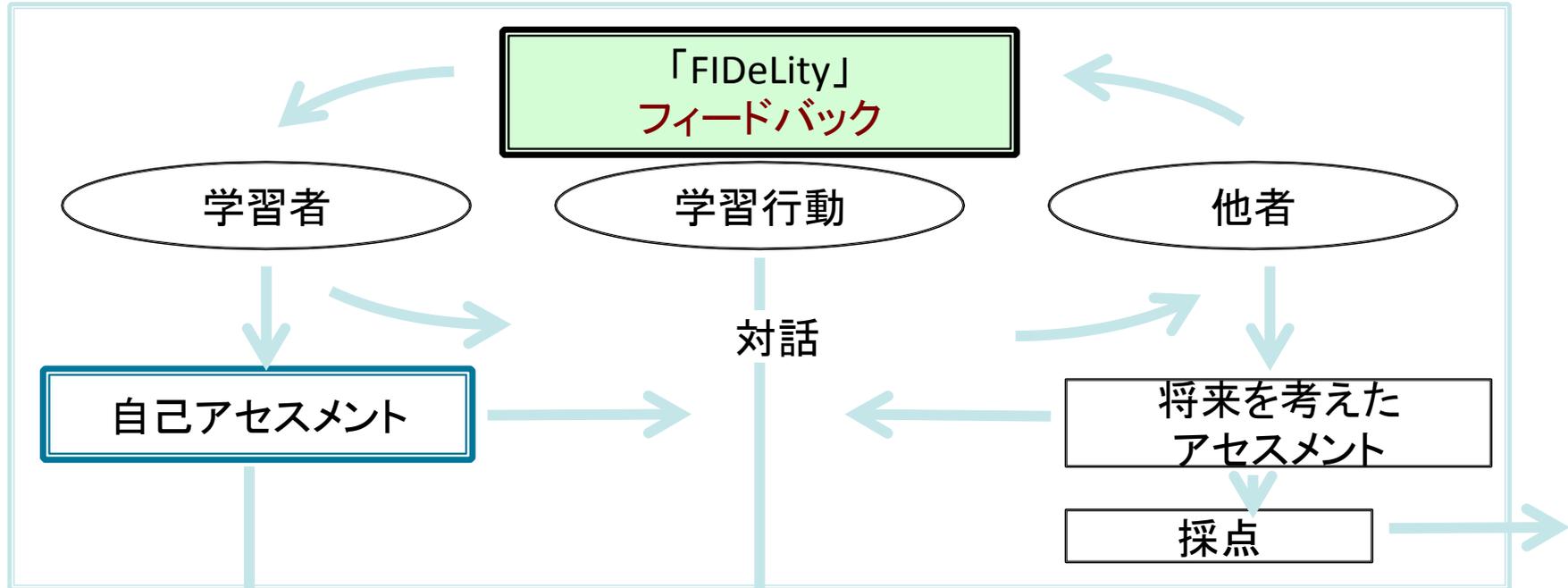
中央教育審議会（文部科学省2012）

「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて
～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～」

- 大学教育はユニバーサル段階になり、量的規模から質的保証の段階にある
- 各大学は知識基盤社会、グローバル社会に対応する学士力向上に向け、体系的なカリキュラムの編成や学生が予習するための工程表としての授業計画（シラバス）などを開示
- グループ・ディスカッション、ディベート、グループ・ワークなどによる課題解決型の能動的学修への取組みと成果が求められる

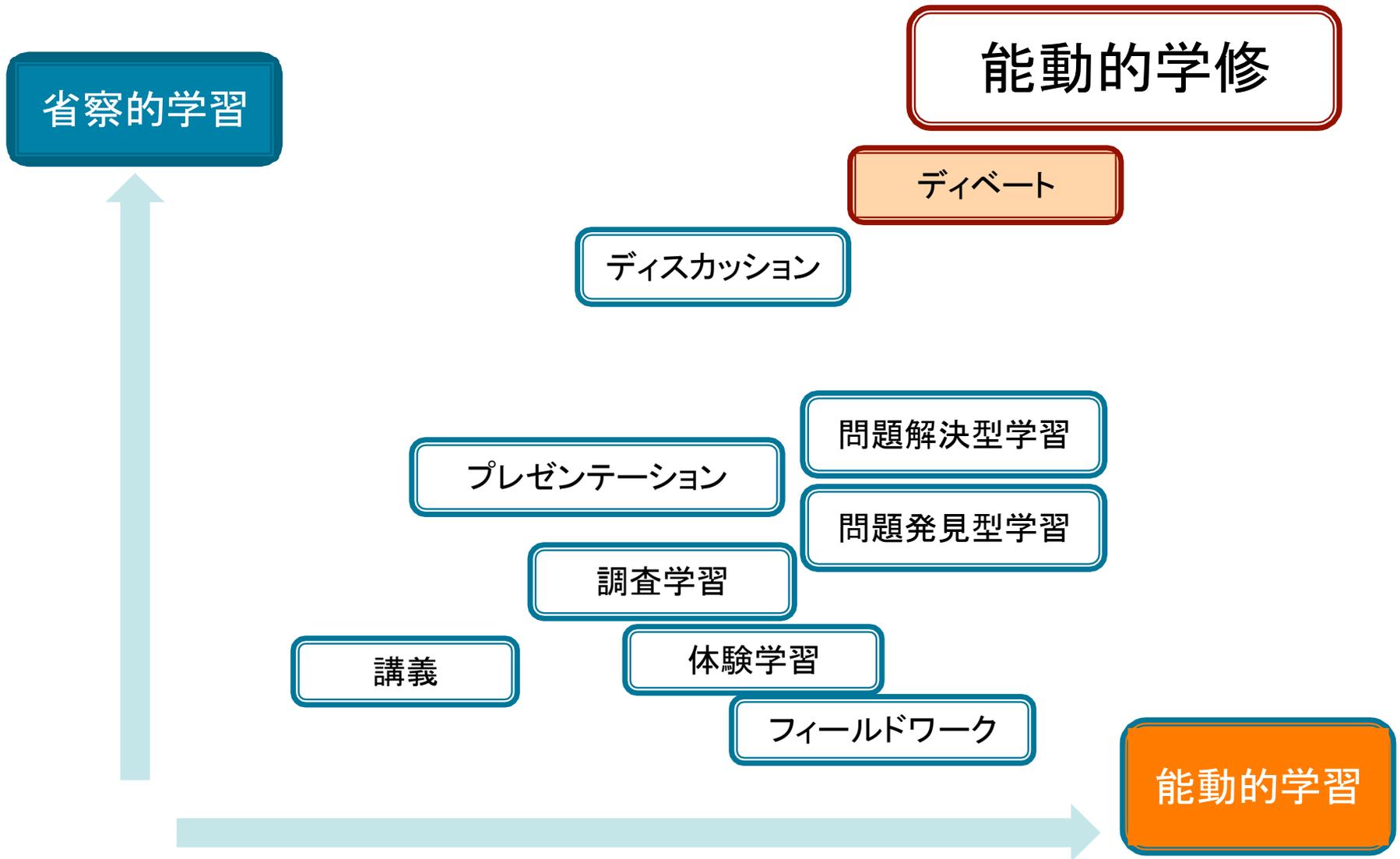


授業中の行動: 学習行動



授業終了後の行動: 将来の行動





あるテーマについて無作為に肯定側と否定側に分かれ、同じ持ち時間で、立論、尋問、反駁を行い、ジャッジが勝ち負けを宣する討論

1990年代から学校教育でも実践

単なる議論や討論ではなく、新しい知識を獲得したり、独創的な知識を想像したりしながら、限られた時間の中で、論理と論理を戦わす討論である。（樽原2009）

スピード

パワー

正確さ

1. 論理的な思考
2. 論理的に表現する能力の開発と育成
3. 意思決定能力の開発と育成

能動的学習

省察的学習

		第1回	第2回	第3・4回																			
展開	導入	<ul style="list-style-type: none"> ・ディベート学習のガイダンス ・グループ分け ・論題の選定 	<ul style="list-style-type: none"> ・グループ内でのここまでの作業進捗の確認。 ・本日の作業遂行の見通し。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ディベート発表の進行の説明 ・ディベート評価の説明 																			
	総	グループワーク①	<ul style="list-style-type: none"> ・論題に対するグループ内での検討。 ・立論のためのグループ内での意見の整理。 ・反駁のためのグループ内での意見の整理。 ・ディベートのための調査項目の分担。 	グループワーク②	<ul style="list-style-type: none"> ・ディベートのための調査結果の確認。 ・資料づくりのための作業の分担。 	<p>【論題】 学校の連絡網にLINEを使うこと。</p>																	
						20分	<table border="1"> <thead> <tr> <th>時間</th> <th>進行</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3分</td> <td>肯定側立論</td> </tr> <tr> <td>3分</td> <td>否定側立論</td> </tr> <tr> <td>1分</td> <td>作戦タイム</td> </tr> <tr> <td>4分</td> <td>否定側質問</td> </tr> <tr> <td>1分</td> <td>作戦タイム</td> </tr> <tr> <td>4分</td> <td>肯定側質問</td> </tr> <tr> <td>4分</td> <td>判定・講評</td> </tr> </tbody> </table>	時間	進行	3分	肯定側立論	3分	否定側立論	1分	作戦タイム	4分	否定側質問	1分	作戦タイム	4分	肯定側質問	4分	判定・講評
							時間	進行															
3分	肯定側立論																						
3分	否定側立論																						
1分	作戦タイム																						
4分	否定側質問																						
1分	作戦タイム																						
4分	肯定側質問																						
4分	判定・講評																						
<p>【論題】 ゲームサイトの掲示板で知り合った高校1年生に会いに行くこと。</p>																							
					<p>【論題】 ゲームサイトの掲示板で知り合った高校1年生に会いに行くこと。</p>																		
		<ul style="list-style-type: none"> ・次回までの見通しと宿題の確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・発表までの見通しと宿題の確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・講評 																			

	第1回	第2回	第3・4回
導入	<ul style="list-style-type: none"> ・ディベート学習のガイダンス ・グループ分け ・論題の選 	<ul style="list-style-type: none"> ・グループ内でのここまでの作 	<ul style="list-style-type: none"> ・ディベート発表の進行の説明 ・価値の説明
展開	グループワーク① <ul style="list-style-type: none"> ・論題にの検討。 ・立論の意見の ・反駁の意見の ・ディベ目的の分 		LINE を使う 則立論 則立論 タイム 則質問 タイム 則質問 ・講評
			掲示板で知り 生に会いに行
総	<ul style="list-style-type: none"> ・次回までの見通しと宿題の確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・発表までの見通しと宿題の確認 	論題3 【論題】 ゲームサイトの掲示板で知り合った高校1年生に会いに行くこと。 ・講評

対象：東京都内公立高等学校
1年生 3クラス
社会と情報 単元情報モラル
A 26名
B 25名
C 26名

ガイダンス

- グループ分け
- (4~5人)
- 論題選定
- 肯定側・否定側割り振り

準備

- 資料・データの収集
- 資料・データの分析
- 論理展開と構築
- 発表資料の作成

ディベート本番

- 本番
- 評定の結果
- 発表と講評

1. 学校での連絡網にLINEを使用すること
2. 入学式の様子を、先生がYoutubeに流すこと
3. ゲームサイトの掲示板で知り合った大阪の高校生に会いに行くこと

情報の収集	情報の分析・検討	作成資料
<ul style="list-style-type: none">• 簡単なアンケート調査• 図書館での文献調査• インターネットによる収集• 公的機関や企業等へ問い合わせをするなど	<ul style="list-style-type: none">• 何を述べていくか• 正当な根拠は何か• 何を示せば説得が増すか• 何を質問するか• 反論の要点は何か• こちらが不利な点は何かなど	<ul style="list-style-type: none">• 手持ち原稿• レジюмеなどの提示資料など

時間	
3分	1. 肯定側立論
3分	2. 否定側立論
1分	3. 作戦タイム
4分	4. 否定側質問
1分	5. 作戦タイム
4分	6. 肯定側質問
4分	7. 判定・講評

時間	
ディベート前	資料配布
3分	1. 肯定側立論
3分	2. 否定側立論
1分	3. 作戦タイム
4分	4. 否定側質問
1分	5. 作戦タイム
4分	6. 肯定側質問
1	4分 7. 判定・講評

時間	
1	ディベート前 資料配布
2	3分 1. 肯定側立論
	3分 2. 否定側立論
3	1分 3. 作戦タイム
	4分 4. 否定側質問
	1分 5. 作戦タイム
	4分 6. 肯定側質問
	4分 7. 判定・講評

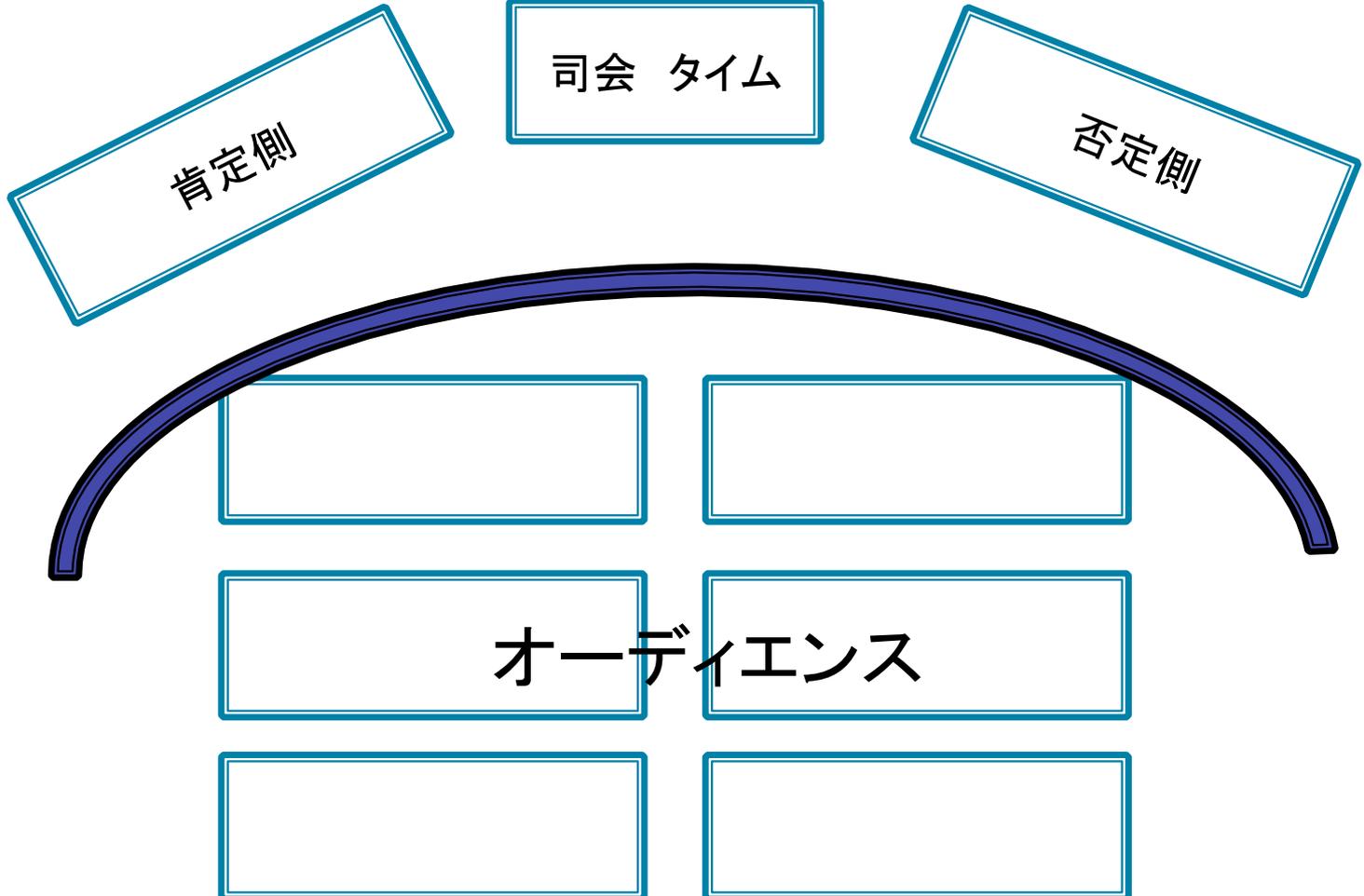
論題	肯定側	否定側
資料による論証		
主張に掲げた根拠		
質問で掲げたポイント		
勝敗		

- クリッカーの活用
- Keepad 製

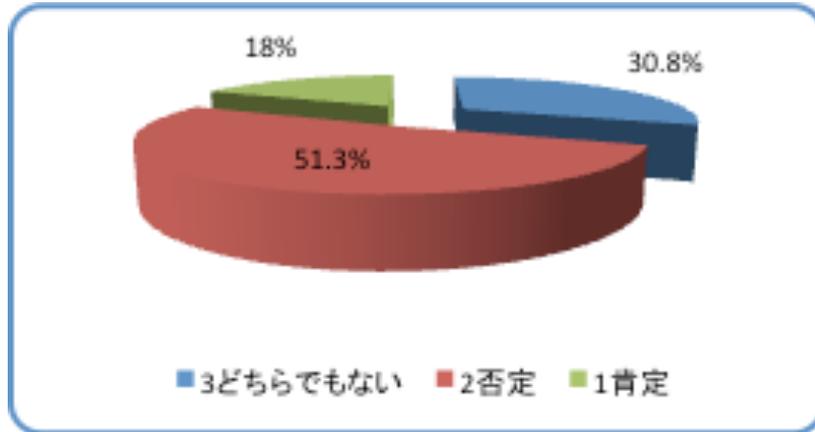


判定スクリーン

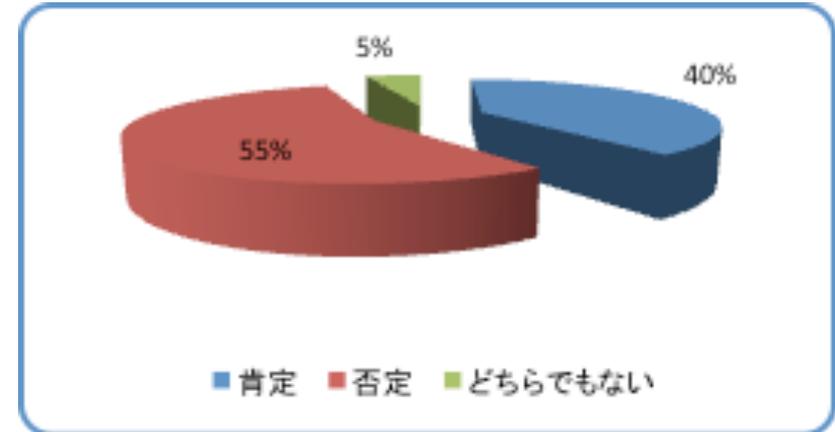
スクリーン



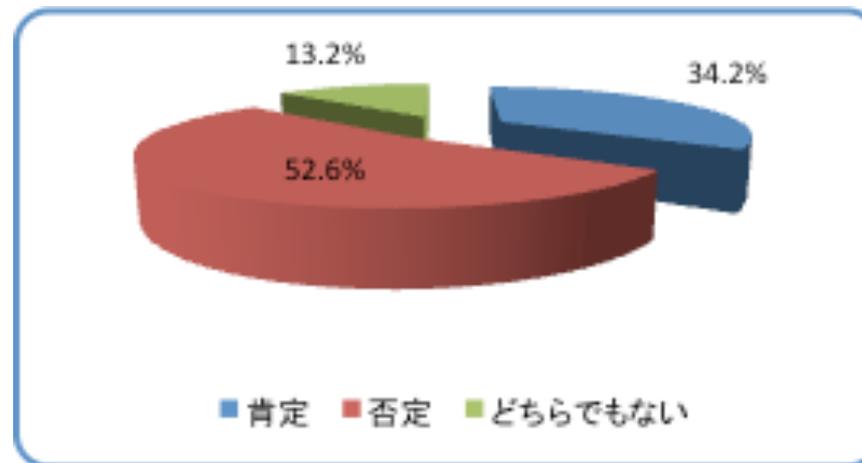
ディベート前



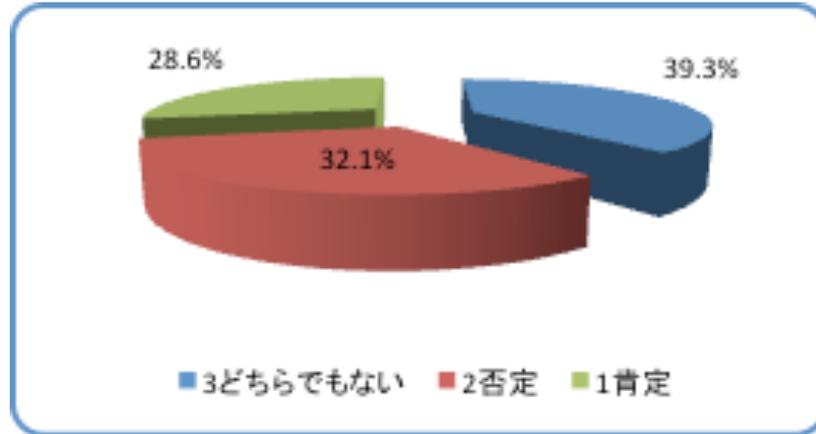
立論後



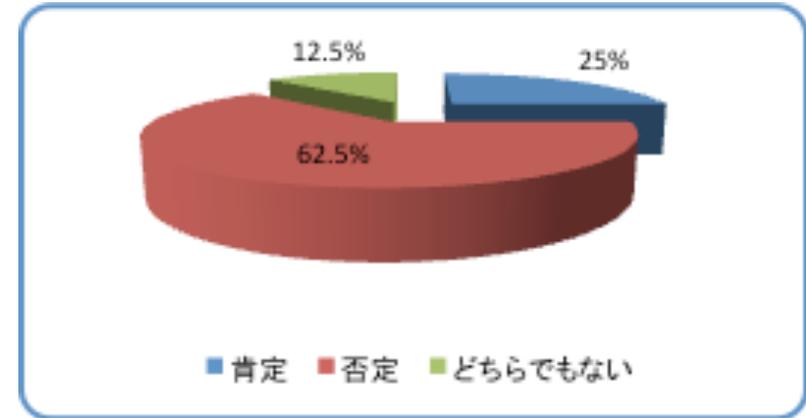
反駁後



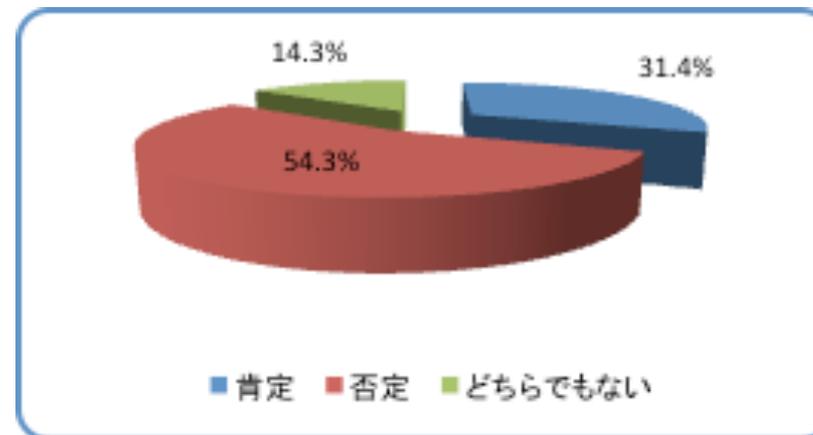
ディベート前



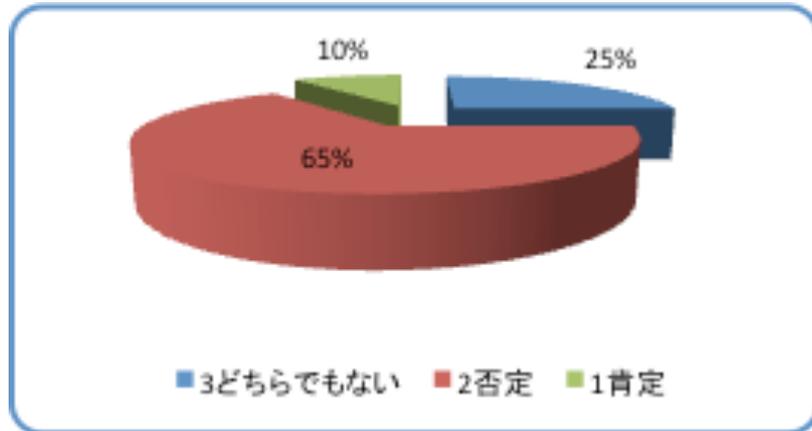
立論後



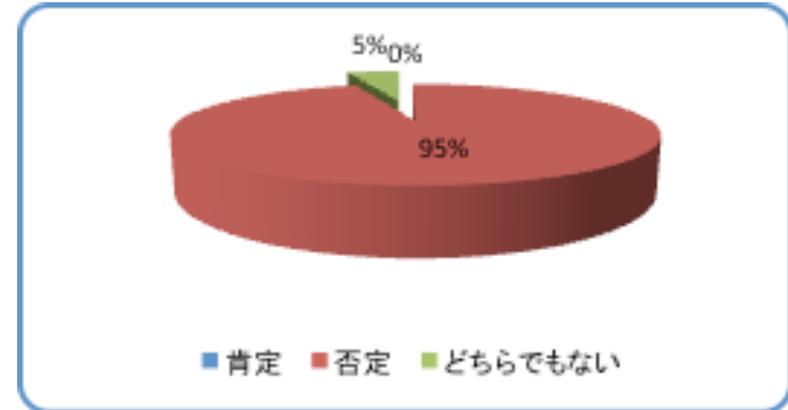
反駁後



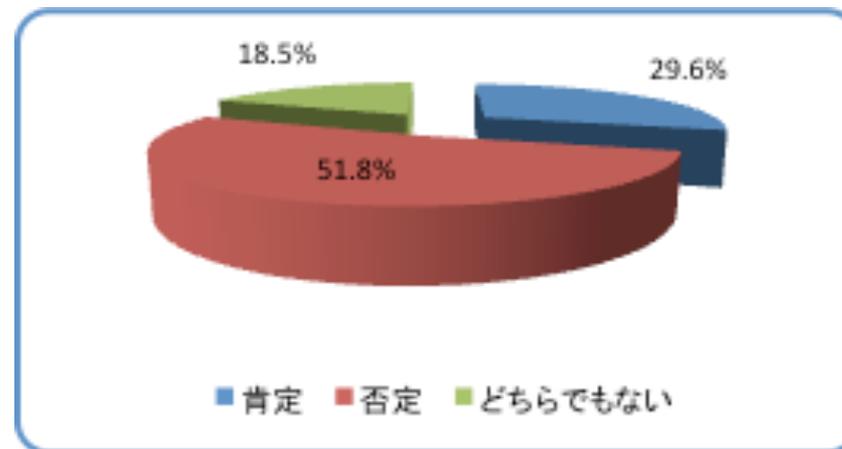
ディベート前



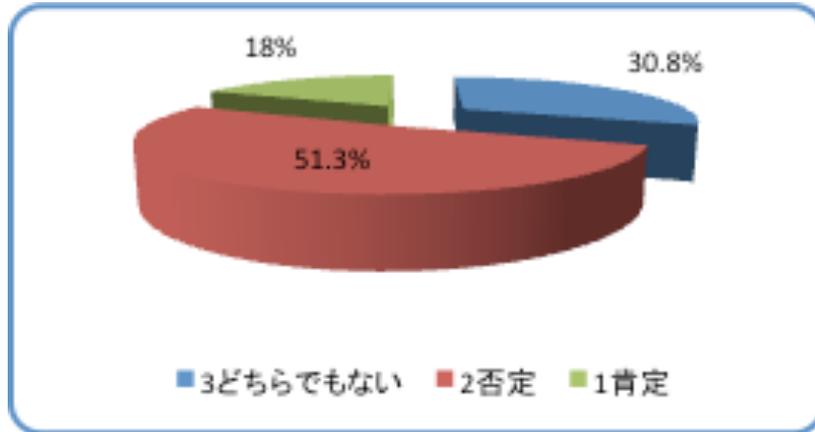
立論後



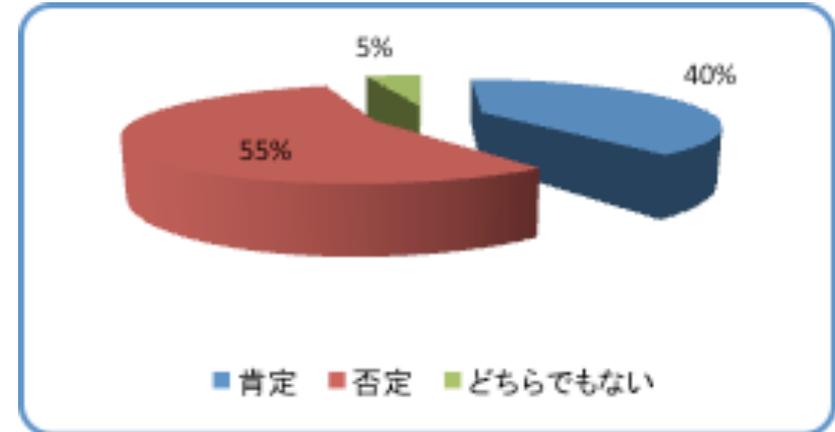
反駁後



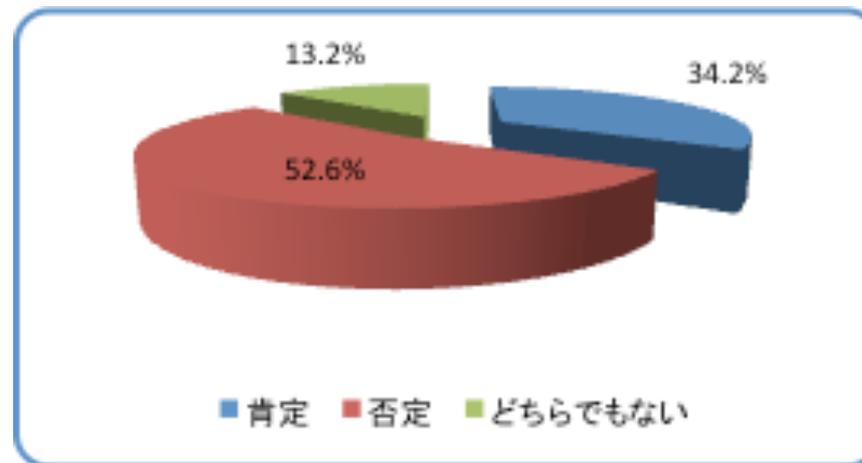
デイベート前



立論後



立論後



	評価基準	肯定側	否定側
立論	①論理性 理路整然としているか ②言葉明瞭性 言葉ははっきりしているか ③姿勢・態度 姿勢・顔・態度はどうか	12345	12345
質問	④質問 論理的な質問をしたか ⑤応答 論理的に回答したか ⑥活発度 活発に議論したか	12345	12345
資料・データ	⑦資料・データを十分に用意しているか ⑧資料・データは分析できているか	12345	12345
総合印象・態度	⑨一生懸命取り組んでいたか ⑩紳士的な態度で取り組んでいたか	12345	12345
	合計点数	点	点

提案と課題

ディベート学習はアクティブ・ラーニングのひとつの学習方法として、学生の能動的な学習を実現しうる。

また、フィードバックする評価活動を取り入れることで、自己調整力（Self-Regulation）への可能性も期待できる。

即時性のあるクリッカーの活用等、新しいツールの活用も視野に入れる。

ディベートは、立案・反駁に時間がかかるため、論題の工夫や時間配分の工夫が必要である。

1. 文部科学省, 大学教育部会の審議のまとめについて (素案), 大学教育部会 (2012)
2. 河合塾, 大学の教育力を見る「大学のアクティブラーニング調査2012」プロジェクトー学生の能動的な学習を促す授業の取り組み・カリキュラム設計ー, (2013)
3. 荒巻恵子・橘孝博・鶴田利郎・金田千恵子, CSCL を活用した体験型情報倫理教育の授業実践モデルの開発 -著作権授業での BBS とチャットを活用したディスカッション場面-, 2013PC Conference 論文集 (2013)
4. 八百幸大・荒巻恵子・石塚忠男・金田千恵子・斎藤翔一郎・武沢護・橘孝博・鶴田利郎, CSCLを活用した体験型情報倫理教育の授業実践モデルの開発II-著作権授業での問題解決型学習の取り組み-, 2014PC Conference印刷中 (2014)
5. Shavelson, R.J. and SEAL, On the integration of formative assessment in teaching and learning with implications for teacher education, (2003)
6. Fink L.D. Creating Significant Learning Experiences: An Integrated Approach to Designing College Courses (2003)
7. Bonwell, C.C. and Eison, J.A., Active Learning: Creating Excitement in the Classroom.(1991)