

オンラインディベートを用いた授業実践と成果

八王子市立清水小学校 松波紀幸 八王子市立七国小学校 福島健介
metoro@au4.mopera.ne.jp hucusima@ehusi.org

0. はじめに

筆者らは、開発したオンラインディベートシステムを用い、2年間で5度の授業実践を行った。ディベート実践を通して、児童に不足しているネットワーク上のコミュニケーション能力の具体的な内容が明らかになってきた。そこで、その能力を個別に検討し、育成するための授業を併せて行った。一連のディベート授業の様子を報告しながら、ネットワーク上のコミュニケーションに必要な能力と、それを育成するための方策について報告、提案したい。尚、昨年度は、完成したシステムの概要と実践の様子、本システムの効果と課題について報告している。今年度は、その後の授業実践と成果を中心に述べていきたい。

1. システム概要

昨年度の報告を参照されたい。

2. 実践経過

(1) 2003年度のディベートの授業

筆者らは、本システムを利用して2003年度6月から2004年度2月に清水小学校5年生と別所小学校5年生2学級で、6グループ(のちに8グループ)のディベートを行った。ここでは、八王子市立三本松小学校の5年生がジャッジを行った。

第1回目対戦

まず、清水小学校の児童がオンラインディベートに慣れるために、低学年用のフォーマットで対戦を行った。子ども達の感想の中には、次のような感想がみられた。

対戦相手が見えないのでドキドキしておもしろかったです。思いもよらない答えが返ってきたり写真やグラフがきたのでびっくりしました。

対戦相手の意見から、自分達もより説得力のある資料提示の仕方を学んでいこうとするきっかけ作りができた。現に、別所小の児童の資料提示を見るとすぐに自分達もグラフ作りをやりたい、アンケートを取りにいこうという班が出てきている。そのことを学級全体で共有化することにより、自分達の意見には見られなかった説得力のある意見を書く力が向上する結果となった。

一方で、次のような児童の感想もある。

私達はちゃんと文に『どうして、そうなるのか』ということなどを書いたのに、質問してきたので繰り返して答えなければいけないので大変でした。

故に、第2回目の対戦を設定するにあたり、児童の意見がうまくかみ合うようにしていく指導が必要であることがわかった。

対戦ログの洗い直しと改善点の指導

そこで、各班の対戦ログを指導者側で洗い直し、どのような点に気をつけて児童が対戦していったら良いかということについてポイントを整理した。そして、ワークシートの形(図1a)にして指導を行なっている。

具体的には、「主語を(誰のことを言っているのか)はっきりさせる。」「『みんな』とは誰のことを指すのか曖昧さをなくす。」「『こそあど言葉』について学ぶ。」「句読点の打ち方について注意を払う。」「『とか』という曖昧な言葉の使い方に注意させる。」「『くらい』という曖昧な言葉の使い方に注意させる。」「かみ合った意見のやり取りを考えさせる。」「ナンバーリングの使い方を学ぶ。」「確かに...でも~の言い回しを使えるようにする。以上8点についてポイントを絞り指導を行った。



図1-a



改善点をもとに実践したログを反省

その後、さらに各班の対戦ログを児童に提示しながら、練習問題として実際に行った自分達の書き込みについて振り返らせることにした。(図 2)この作業は、 に比べより実践的なものであり児童にとっては身近なものである半面、どのように表現を改めていったらよいのかなど、悩む児童が多かった。しかし、 で学んだポイントを想起させることにより、児童自らが表現に工夫を加えていくことができた。つまり、いきなり自分達のログを振り返らせるよりもポイントを整理、提示した上で児童に考えさせることがこの段階の児童には必要不可欠であるといえる。



第 2 回対戦

第 1 回目の対戦は、一つの議題に対して班毎に肯定、否定を機械的に振り分けた。しかし、学級内であるグループは否定、あるグループは肯定となり、グループ間の協力がしづらいう問題点があった。そこで、第 2 回戦は、1 回戦の反省に立ち、各グループの議題を異なるものに設定した。そのことにより、対戦内容が異なるため、学級内でのアドバイスなどが可能となった。また、グループ内での話し合いを活発にする為、グループ数を増やし、対戦を行うことにした。

児童の活動の様子を見ていると、第 1 回目の対戦に比べて活動を見通しがもてる為か活発さが増していた。さらに、資料活用をする為には沢山の時間を要する、つまり事前準備の段階から計画的に活動していかなければ対戦に勝つことができないということが理解されていたためと思われる。

対戦の中身を見ていくと、1 回目は、別所小から学んだグラフ作りを行った班は清水小ではひと班だけであったが、2 回目は対抗意識が清水小にも生まれ、こうした資料活用をするグループが多く出てきた。(図 3)また、別所小においては、扱う班の数は変わらずとも、その班内の扱い点数が増えている。こうしたことを踏まえるとお互いが作用しながら対戦が進んでいくことがわかる。また、意見のかみ合わせで指導前、指導後では顕著な差が出たのがナンバーリングであった。この点については、両校とも第 1 回目は皆無であったが、第 2 回目はすべての班で行うことができていた。(図 3)

第 1 回対戦

班	清水小			別所小		
	No	写真	表/グラフ	No	写真	表/グラフ
1	無	×	×	無	×	
2	無	×		無	×	
3	無	×	×	無		
4	無	×	×	無	×	
5	無	×	×	無		×
6	無	×	×	無		×

第2回対戦

班	清水小			別所小		
	No	写真	表/グラフ	No	写真	表/グラフ
1	有		×	有	×	
2	有			有		
3	有			有		
4	有			有	×	×
5	有	×		有	×	×
6	有			有	×	×
7	有		×	有	×	×
8	有	×		有	×	

図3

写真及び表/グラフについては、自作または引用をさす。

「No」はナンバリングをさす。

3.実践を通しての成果と課題

今回2回の対戦を通して、児童にはネットワーク上のコミュニケーション能力をつけることができたと考えている。むろん、回数をさらに重ねて力をつけていく必要があることはいうまでもない。

成果としてあげられるのは次の7点である。

実践を通して、先行実践校から資料活用の仕方を学ぶことができる。児童の感想には次のようなものがある。

第一回のオンラインディベートでは、図やグラフなどはぜんぜん使っていなかったんですけど、第二回のオンラインディベートでは、第一回目オンラインディベートで、別所小学校が図やグラフを使っていたので、清水小学校では、先生に図やグラフの作り方を教えてもらいました。それを生かして、図やグラフを作ってみました。そのほかに、第一回目でアンケートを一回位しか取っていなかったのが、第二回目のオンラインディベートでは、アンケートを3～4回取りました。これは、先生に相談してやってみたのですが、校門の前で下校する人にアンケートを取りました。

勝敗がつくため、児童は意欲的に対戦に参加することができる。(児童の感想の中にも、対戦結果を楽しみにする記述が多く見受けられた。)例えば次のようなものがある。

パソコンを使ってディベートをやるのがすごかった。質問や、意見を出して帰ってきたことが面白かったです。相手の学校の人すごいことをうって来たけど楽しかったです。判定の結果がすごく楽しみです

資料を集めたり、質問、反論などを考えるのがとても大変でした。だから、今回負けたのはくやしかったです。

自分なりに、がんばって対戦をしましたが、結果が負けなのは、すごくくやしいです。次、対戦するときには、資料などをたくさん、集め、勝ちたいと思います。

結果的には、負けましたが自分なりに、勝った気分です。最初は、オンラインディベートつまらないし、適当にやろうかなと正直思っていました。でもやっぱ授業だしやろうと思ってがんばったのに、負けとは悲しいものです。でも負けて、オンラインディベートが楽しくなり、次やる時は勝ちたいと思います。

班毎に議題が異なる為、それぞれの班で互いに意見を読み合い、より良い意見を組み立てていくことができる。

他教科の既習内容を総合的に活用する場として最適である。(前述のログの振り返りなどでは、国語的な要素が多分にある。児童は次のように感想に書いている。)

第二回目のオンラインディベートをやる前に、第一回目のオンラインディベートに自分達がパソコンで打ったのを、先生が問題にしてやりました。自分達が書いた物なのに、とても、難しく思いました。

ネット上のルールを学ぶ機会が得られる。(資料を引用する際のルール。書籍の引用をするよりも安易にしがちな、HPからの引用。この時も引用先のアドレスを明記させるなどを指導し、著作権に対する意識を高めていける。

冬「冷たく澄みわたる、透明な大気の中で、明るい星々がまたたき会う様は、一年中最も豪華な星の輝きに包まれる幸せを味あわせてくれる」参考文献:「ヤマケイポケットガイド 星座・星空」著者:藤井旭 出版社:山と溪谷社

たしかに夏限定のクーが飲めます。でも冬限定のクーもあります。
<http://bird.zero.ad.jp/zar67819/colafan/qoo/> クーのホームページです。冬季限定クーがあります。

対戦両校にそれぞれの文化やルールがあるため、児童は互いに新しい文化、ルールを学ぶことができ、考え方の幅が広がる。

例えば、「図書の時間に漫画を読んで良い」という議題の際には、漫画そのものが置いてあるかどうかから始まり、どんな漫画を為になると考えているかなども学校間では差がある。児童の書き込みに時間差がある為、資料をその都度準備する時間が確保できる。本来は、対戦前に全ての資料を用意するのがディベートであるが、児童等にとっては先を見通して準備することが難しい。特にこの年齢の児童にとって、こうした時間差の対戦は有効だと考える。

一方で、課題も残る。課題としてあげられるのは次の6点である。

対戦相手が見えないため、相手の気持ちにまで配慮が及ばない記述などがみられる。例えば、些細な言い回しから児童が感じ取った感想に次のようなものがある。

この点については、さらに指導が必要である。

ちょっとイヤだったのは、「それは、個人意見です。」(確かに個人意見のもあったけど)と打ってくるのがイヤだったです。

ジャッジをする学校の児童にも、綿密な指導が必要である。(但し、この点については観点が示されている為、比較的公正に行いやすいシステムにはなっている。)

新しく学んだことに固執しすぎる傾向がある。(第2回目の際に、清水の児童はグラフ作りを一生懸命していたが、そのグラフが資料として必ずしも説得力がないものがあった。回数を重ねることでこうしたことも吟味する力をつけさせる必要がある。)

ネット上からの資料を引用する際に、資料が消えてしまう場合がある。より信憑性の高いもの、長い期間資料として残っているページを利用するようにさせる必要がある。

対戦後には、ログなどを使い、互いの対戦内容がどうであったか、ポイントをしぼりながら児童に指導する時間が必要である。

対戦する学校は、勝敗がどのようなポイントで分けられているのか、実際にジャッジする側に回ることも必要である。そのためには、年間の実践回数、指導時間の確保が課題である。

以上のような成果と課題があげられるが、今後も回数を重ねて実践していくことが必要である。また、様々な学校のよさを児童が互いに学びあうためにもこのシステムの周知が今後とも必要であると考えられる。