中学校　国語９（平成 21 年度）

他教科での話し合い活動等に生かす主張・反論・質問の方法を「討論ゲーム」で習得する

# 第１学年　国語科学習指導案

**１　単元名**　「討論ゲーム」をしよう（９月）

**２　用いる教材**

「『討論ゲーム』をしよう」（三省堂「現代の国語１」）
「根拠を明らかにして書こう　意見を伝える」（光村図書「国語２」）
参考図書　　「ディベートを楽しもう」（さ・え・ら・書房 2001 年）

**３　単元のねらい**

○　自分たちの主張が相手に的確に伝わるように，客観的な根拠に基づいた意見を，ナンバリングやラベリングという手法を用いて整理して伝えることができる。

○　相手の意見を聞いて相手の意図が分かりにくい点について質問をしたり，相手の根拠の矛盾点やあいまいな点について建設的な態度で反論したりすることができる。

○　「討論ゲーム」で話し合った論題の中からテーマを選び，自分の主張が読み手に明確に伝わるように構成を工夫し，主張を裏付ける根拠を複数選択したり，反論を入れたりして，簡単な意見文を書くことができる。

【言語活動】　・日常生活の中の話題について対話や討論などを行うこと。

**４　指導計画（全８時間）**

| | | |
|---|---|---|
| 第一次 | １時間目 | 「討論ゲーム」の目的や方法を理解する。 |
| | ２時間目 | 一つの論題に基づいて，意見の述べ方（最初の主張，質問や反論，最後の主張）や，整理して分かりやすく伝える「ナンバリング」「ラベリング」の方法を実際に意見を作りながら，学んでいく。 |
| | ３時間目 | 論題を出し合い，それらの中から選び，チームや立場を決める。<br>根拠となる事実を集める。（インターネットの活用や聞き取り等） |
| 第二次 | １時間目 | １回目のテーマについて，根拠に基づいた主張を作ったり，同じ立場の人で集まって情報を交換したり戦略を考えたりする。<br>実際のディベートの映像を見て，話し方のポイントをつかんだり，判定の仕方をつかんだりする。 |
| | ２時間目 | １回目の論題について，「討論ゲーム」を行う。 |
| | ３時間目 | 相手の意見や話し合いの流れをふまえて，的確に「反論」したり，「最終弁論」を行えるように改善策を見いだすことができる。 |
| | ４時間目 | 前時の「相手の意見をふまえる」方法を活用し，２回目を行う。 |
| 第三次 | １時間目 | ２回行った論題の中からテーマを選び，自分自身が考える立場に立って，根拠に基づいた意見を文章にまとめることができる。 |

**５　指導の構想**

○　現行では「討論ゲームをしよう」は６月の単元であるが，10 月の「スピーチをしよう」と順序を入れ替えて指導する。その意図は，賛成派と反対派に分かれて行うゲームのため，学級内の信頼関係ができてからがよいことと，「スピーチ」で独話の方法を習得してから，相手の話をふまえて話すという対話や話し合いの方法を学ぶ方が，「習得」したことを生かし「活用」していくことができるからである。

○　討論については小学校でも学習しているので，本単元では日常のグループ学習が効果的にできるように，相手の話を聞き合いながら話をまとめていく話し合いの力を付けていく。

そのために，まず，前単元の「スピーチをしよう」で学習した「ナンバリング」（根拠は三つります。一つ目は○○○ということです。）と「ラベリング」（「経済的」だということです。具体的には……）の方法を活用させる。

二つ目は，話題は，日常的なものにする。総合的な学習等と結び付けると「取材」に時間を要するので，「旅行するなら電車がいいか，自家用車がいいか」というような，体験からも意見が述べられる論題を設定する。

三つ目は，話し合いを深めるために必要な，「反論」や「質問」，「最終弁論」に指導の重点をかける。そのためには，反論や質問の妥当性について検討する学習や，うまくいかなかった点を共有し，どのように改善したらよいかを全員で考える学習活動を位置付ける。

○　三次では，討論ゲームの論題について自分自身の意見をまとめる学習を設定する。ここでは，「討論ゲームをしよう」で習得した方法を，文章構成や意見の述べ方に活用させていく。

## ６　本時の指導

### (1) 本時のねらい（６／８時間目）

１回目の「討論ゲーム」のＶＴＲを見ながら，反論や質問，最終弁論をよりよくするためには，相手の話をどのように踏まえたらよいかを具体的に考え，改善案を作ることができる。

### (2) 展開

| 教師の働き掛け | 学習活動と予想される反応 | 評価と留意点 |
|---|---|---|
| 指示　１回目の討論ゲーム「旅行に行くなら電車がよいか，自家用車がよいか」の「反論や質問，その返答」について難しかった点やうまくいかなかった点を挙げよう。<br>指示　Aｸﾞﾙｰﾌﾟの「質問タイム」と「最終弁論」の VTR を見てみよう。 | １　（フローチャートシート）を見ながら，難しかった点を挙げる。<br>・自家用車には「ETC 割引」など特典があると言われ電車よりお得と言われたが，電車の特典については知らなくて言えなかった。<br>・「最終弁論」で，「反論や質問もふまえて」と言われたが，最初の主張の繰り返しになってしまった。 | ・「相手の話をふまえる」ことは分かっていても，実際にどのようにやればよいか迷っていた点を共有化させる。 |
| 発問　相手の話をふまえ，Aｸﾞﾙｰﾌﾟの「最終弁論」を作るには，どのように改善したらよいですか。<br>（思考力・判断力を育成する） | ２　相手の質問や反論を，どこにどう入れたらよいか話し合う。<br>・「確かに自家用車にも割引特典もありますが，ＪＲにも土日切符や TYO など得な切符があります。」<br>・「自家用車はｶﾞｿﾘﾝ代が高いと言われましたが，家族全員で旅行に行く時には一人あたりの料金は～。」 | ◇　相手の話の何をどのように取り入れたらよいか，具体案を作ることができる。<br>・キーワードを的確にメモすることの必要性を確認。 |
| 発問　相手の質問や反論を，自分たちの意見にふまえるとどのような点がよいですか。また，相手の話をふまえる「こつ」をまとめよう。<br>（「活用」する力）<br>指示　相手の反論を想定し，次の討論ゲームの準備を進めよう。 | ３　相手の話をふまえると，自分たちの主張が明確になることを具体的にとらえる。<br>４　次時の論題と立場を知り，「立論」「質問」「予想される反論」について，準備をする。 | ◇　相手の話をふまえるよさと留意点が分かる。<br>◇　活用していくための「こつ」をとらえることができる。 |