

◆授業設計のポイント◆

- ・情報を多面的・多角的に精査し構造化する学習過程の設計
- ・思考ツールを用い自らの考えを広げ深める対話
- ・見通し・振り返る活動の充実を図るためのルーブリックの活用

国語科学習指導案

日時 令和2年1月30日(木)第2校時
学級 1年2組(男子20名女子18名計38名)
場所 1年2組(1年校舎1階)
授業者 教諭 大野華代

1 単元名

情報を活用して説得力のある討論をしよう
教材名「討論ゲーム～論理で迫るか、感情に訴えるか～」

2 本単元における言語活動

論理で迫る主張の方法と感情に訴える主張の方法の特徴を捉えて討論をする活動
(関連：言語活動例 1年イ)

3 単元設定の理由

(1) 教材観

解決すべき課題について議論する際には、根拠をもって自分の意見を述べる必要がある。課題を解決していく過程で、私たちは様々な視点から課題を捉え直し、それぞれが考えを広げたり深めたりすることができる。そういった議論の中でも討論は、あるテーマ(課題)について、賛成か反対か、もしくはAかBかといった立場に分かれ、指定された形式や方法等に従って行う議論である。そのため、自分の説の正しさを主張するには、テーマについて意見をまとめていく過程で、身近な経験や、収集して整理した情報を根拠として、意見を組み立てていくことが必要となる。

本教材では、論理で迫る主張の方法と感情に訴える主張の方法を実践し、それぞれの特徴をポイントとして捉え、認識することを通して適切で効果的な主張の仕方を身に付けることをねらいとする。そこで今回は、「国体に参加する県外の方々に鹿児島の魅力No.1としておすすめするならば、食か自然か」という、生徒たちにとって様々な視点から情報を収集しやすいものをテーマとして設定し、討論を行う。生徒たちが、収集した情報を整理し、効果的な主張の仕方について考え、それぞれの話し方の良さに気付けるような授業を設計していく。

(2) 生徒観

光村図書小学校六年の国語教科書には「学級討論会をしよう」という教材が配列されており、立場を明確にして意見を述べたり、相手の主張について自分の主張と比較して考えたりする学習を経験している。その学習を踏まえつつ、根拠となる情報を伝えたい内容に合わせて収集・整理したり、討論の展開を捉えながら互いの発言を結び付けて考えをまとめたりしていく活動への発展が求められる。

本学級の生徒は、これまでの学習を通して、三角ロジックの考え方をもとに根拠を明確にして自分の意見をまとめることについて理解を深めてきた。しかし、日常生活における会話や話し合いの場面において、自分の考えを他者に伝えるとき、相手を説得できるように論理立てて話すことが苦手である。また、自分の経験をもとに、思いを伝えることも苦手である。よって今回は、本単元を通して、相手を説得する話し方のうち「論理で迫る主張の方法」と「感情に訴える主張の方法」の二種類を学び、日常生活で活用できる力を身に付けられるよう工夫していきたい。

(3) 言語活動の特性

今回の討論はディベート形式で行う。テーマについて二つの立場を設けて意見の交換を行い、その後、フロアにいる生徒がどちらの立場に賛成かジャッジをするという形である。討論の際には、論理で迫る主張の方法と感情に訴える主張の方法との両方を取り入れる。ディベート形式で行うことにより、生徒たちも意欲的に学習に取り組むことができる。また、二種類の方法を実践することで、それぞれの長所・短所を理解することができ、自分の考えを主張する際の表現の幅を広げられる。よって、今回の言語活動は、言葉で説得する力を高めるために効果的であると考えられる。

(4) 言語活動の工夫

指導に当たっては、まず導入において討論ゲームの動画を示し、論理で迫る主張の方法と感情に訴える主張の方法との特徴を捉えさせる。さらに自分の説の正しさに説得力をもたせるために必要なものは何かを考えさせることで、今回の単元の課題に対する共通基盤を作る。

展開では、テーマについて立場を明確にさせ、同じ立場の者同士でグループを作る。その後、グループごとに

自分たちの主張を支える根拠について話し合う時間を設ける。具体的には、思考ツールを用いて伝えたい内容を多面的・多角的に捉えさせ、パンフレットやインターネット等を活用して情報を収集・整理させる。さらに、予想される反論に対してどのように返答すればよいか話し合わせる。そうすることで、白熱してきたときでも、根拠をもとに主張することができ、全員の考えが広がったり深まったりする討論になるようにする。また、討論の際は、A・B班が討論をするときにはC・D班は審判として記録を取りながら評価を行わせる。討論後は、記録用紙をもとに、討論の展開や2種類の主張の仕方のポイントを生かしながらかつていてかどうかにて振り返りを行う。

終末では、単元の学習内容と、討論ゲームでの発言を振り返ることで、説得力のある話し方をするために大切なことについて自分の言葉でまとめられるようにする。

4 単元の目標

- (1) 比較や分類、関係付けなどの情報の整理の仕方について理解を深め、それらを活用することができる。
(知識及び技能【情報の扱い方 イ】)
- (2) 自分の考えや根拠が明確になるように、話の構成を工夫して話したり聞いたりすることができる。
(思考力、判断力、表現力等【話すこと・聞くこと イ】)
- (3) 討論の展開や聞き手の反応を踏まえながら、互いの発言を結び付けて発言することができる。
(思考力、判断力、表現力等【話すこと・聞くこと ウ】)
- (4) 論理で迫る主張の方法と感情に訴える主張の方法のポイントを意識しながら話し合おうとしている。
(学びに向かう力、人間性等)

5 単元における評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> 比較や分類、関係付けなどの情報の整理の仕方について理解を深め、それらを活用している。 	<ul style="list-style-type: none"> 「話すこと・聞くこと」の領域において、自分の考えや根拠が明確になるように、話の構成を工夫して話したり聞いたりしている。 討論の展開や聞き手の反応を捉えながら、互いの発言を結び付けて発言している。 	<ul style="list-style-type: none"> 単元の見通しをもち、論理で迫る主張の方法と感情に訴える主張の方法のポイントを意識しながら積極的に討論に参加しようとしている。

【汎用的な資質・能力の育成に当たって】

生徒たちは、2学期の総合的な学習の時間に「郷土学習」をテーマに、鹿児島について、自然・観光・歴史・文化の4コースに分かれて調べ学習を行っている。今回は、その際に得た知識も活用しながら、自分たちの主張を支える根拠として適切な情報をパンフレットやインターネットを活用して収集していく。討論で活用する情報は、どのような情報であるべきかを考えながら情報を集めることになる。グループのメンバーと収集すべき情報はどのようなものなのかを話し合った上で、役割分担をして情報を収集する。その後、それぞれが収集した情報を、グループで思考ツールを用いながら整理する活動を設けることで、情報活用力レベル3の具現化を図る。(第2・3時)



③情報活用力	実現する手立て
集めた情報の中から、自分に必要なものを取り出したり、整理したりすることができる。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 以下の観点で例を示すことで、収集すべき情報のイメージをもてるようにする。 <ul style="list-style-type: none"> ・論理で迫る主張を支える根拠 ・感情に訴える主張を支える根拠 ・予想される反論に対する意見を支える根拠 ○ 思考ツールを用いることで、互いに収集した情報を整理(比較・分類・関係付け・精選)しやすくなるようにする。

6 単元で目指す深い理解の姿

討論の流れに合わせて、整理した情報を的確に用い、「論理で迫る主張の方法」と「感情に訴える主張の方法」のポイントを生かして討論を行う姿。

【テーマ】国体に参加する県外の方々に鹿児島の魅力としておすすめするならば、食か自然か。

たとえば、以下のように、情報を活用しながら、二種類の主張の方法のポイントを生かした発言ができるようにする。

<p>A: 「食」の立場の主張</p>  <p>根拠 黒毛和牛の霜降り肉の写真</p>	<p>①主張【感情に訴えるとき】</p> <p>皆さんは、スポーツをして疲れた時、何が食べたくなりますか？おそらく、元気の出るもの、肉でしょう！この写真を見てください。美味しそうな霜降り！疲れた体を一気に元気にしてくれます！だからやはり「食」がいいです！</p>	<p>感情に訴える方法のポイント「経験」を踏まえた発言</p>
<p>B: 「自然」の立場の主張</p>  <p>根拠 鹿児島観光に期待するもののグラフ</p>	<p>②主張【論理で迫るとき】</p> <p>このグラフは、鹿児島に観光に来た人々にとってのアンケート結果です。これによると、鹿児島観光の際、1番の目的は桜島、2番目は指宿の砂蒸し温泉になっています。国体の方もきっと、大会後の観光を楽しみにしているはずですよ。だからやはり「自然」がいいでしょう。</p>	<p>論理で迫る方法のポイント「三角ロジック」を踏まえた発言</p>

A : 「食」の立場の反論



根拠
黒牛が食べられる店のマップ

③反論

1位が桜島とのことですが、桜島は、鹿児島市内で試合がある選手にとってはいいかもしれませんが、地方が会場になっている選手にとっては、紹介されても見に行けませんよね。その点、このマップを見てください。食であれば、場所が変わっても食べることができるので、おすすめしやすいです。そのグラフでも、3位は食べ物となっていますね。

討論の流れを踏
まえた発言

B : 「自然」の立場の主張



根拠
地方の観光地のマップ

④反論に対する意見

確かに、地方で試合がある選手からすると、あまり身近に感じられないかもしれませんが。しかし、このマップを見てください。大隅には佐多岬が、霧島にはいたるところに温泉があります。それぞれの地方にしかない自然の魅力もたくさんあるので、地方の方にはそれらをおすすめします。

論理で迫る方法
のポイント「三角
ロジック」を踏ま
えた発言

7 単元の指導計画 (全5時間)

過程	活動のねらい	主な学習活動	時間	指導上の留意点
導入	○ 学習のねらいを明確にするとともに、討論に対するイメージをもたせる。	1 小学校時の討論を想起し、討論によって高められる力はどうなのかを考える。 ・今回高めたい力：説得力のある話し方	1	<ul style="list-style-type: none"> 小学校時の討論の反省点を想起した後に教科書を読むことで、小学校よりもレベルの高い討論をしたいという意欲をもてるようにする。 討論ゲームを通して、討論ができるようになればいいのではなく、高めたい力があることを説明する。 テーマに対して、三角ロジックの考え方をもとに、自分の立場を明確にすることで、討論に対する意欲を高められるようにする。 動画を見る前にテーマに対する立場を明確にしておくことで、自分の立場や、自分ならばどのような発言をするか、イメージをもちながら動画を視聴できるようにする。 発表を行い、生徒の意見を板書しながら整理していく。 整理した内容をもとに、教師が次時までにルーブリックを作成する。
		2 今回の討論ゲームのテーマを知り、自分の立場を決める。 《テーマ》 国体に参加する選手に鹿児島の魅力としておすすめするならば、食か自然か。		
		<p>気付き「意見を述べるだけでなく、それを支える根拠が必要だ」「データや写真を活用して話すと、説得力が増すし、話しやすくなりそうだ」「どんな反論がくるのかあらかじめ予想しておいて、対応できるよう準備しておく必要があるな」「感情に訴える方法と論理で迫る方法の違いをはっきり理解しておかないと混ざりそうだな」</p>		
		4 教科書を用いて、論理に迫る主張の方法と感情に訴える主張の方法の特徴を捉える。 ○論理で迫る方法 ⇒データなどの根拠をもとに論理的に説明し、相手を納得させるような主張のこと。 ○感情に訴える方法 ⇒経験などの根拠をもとに、想像を膨らませる言葉を用い、相手に共感させるような主張のこと。		<ul style="list-style-type: none"> 感情に訴える主張の方法については、声の抑揚や身振りのみを指すわけではないことを理解できるようにするために、わかりやすい例を用い補足説明をする。 特徴を捉えた後、実際にどのようなことができればよいか、ポイントを示し、それらを振り返りの際の観点の一つにする。 <p>《ポイント》 論理で迫る方法 ①三角ロジックの活用 ②ナンバリング 感情に訴える方法 ○話し方の工夫：①身振り手振り・表情 ②問いかけ ○内容の工夫：経験をふまえる</p>
		5 単元の学習目標と課題、学習計画を確認する。		<ul style="list-style-type: none"> 学習計画を確認することで、次時の活動のイメージをもちやすくする。

		<p>【単元の学習課題】</p> <p>説得力のある話し方とはどのような話し方だろうか。</p>		<ul style="list-style-type: none"> どのような情報が収集できそうか、ある程度把握できるようにするため、自分の立場を支える根拠として使えそうな情報を、自分なりに事前調査しておくように伝えておく。
展 開	<p>○ 主張を完成させ、討論で必要となる情報を精選させる。</p> <p>情報活用力3</p>	<p>6 ポイントを踏まえた主張の内容と主張を支える情報について話し合い、主張を完成させる。</p> <p>《手順》</p> <p>① 個人で主張の内容と主張を支える情報を考える。</p> <p>② グループで話し合い、主張の内容と活用する情報を決定する。</p> <p>③ 反論を予想する。</p> <p>④ 反論への回答を話し合う。</p>	1	<ul style="list-style-type: none"> 生徒が前時に選択した立場ごとに、教師が意図的にグループを編成しておく。 主張を支える根拠として必要となる情報はどのようなものかを考えさせ、付箋紙に書いておくことで、話し合いの際に操作できるようにする。 手順を明確に示し、話し合いが円滑に進められるようにする。 付箋紙をグルーピングし、話し合いの中で出された意見を書き込んでいくことで、思考の流れを残せるようにする。 話し合いの方向がテーマから離れたり、目的意識や相手意識が薄れたりしてしまっている時には、状況に応じて確認を行うようにする。
	<p>○ 収集した情報を使って話す内容を整理させ、説得力のあるものを作らせる。</p>	<p>7 グループごとに役割分担を行い、パソコンやパンフレットを用いて情報を収集する。</p> <p>8 テロップにまとめて、話す内容を考える。</p> <p>9 グループ内でリハーサルを行う。</p>	1	<ul style="list-style-type: none"> 論理で迫る方法と感情に訴える方法の違いを改めて確認する。 収集した情報はテロップにまとめさせる。 リハーサルに入る前に、テロップを活用してどのように話せばよいかを、例を示して確認できるようにする。
	<p>○ 討論ゲームを行い、論理で迫る方法と感情に訴える方法のポイントについて考えさせる。</p> <p>情報活用力3</p>	<p>10 A班とB班とで、第1回討論ゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> C班D班はフロアとして参加し、ワークシートに記録も行う。 C班D班から、司会者を二人とフロアリーダー、板書係を立てる。 <p>11 第1回討論ゲームについて振り返りを行う。</p> <p>《観点》</p> <p>① 情報を活用して説得力のある話ができていたか。</p> <p>② 意見を述べる時、話題や展開を捉えながら発言することができていたか。</p> <p>③ 二つの主張方法のポイントを意識して聞いたり話したりすることができたか。</p>	1	<ul style="list-style-type: none"> 司会役の生徒と事前打ち合わせを行い、困ったときのために、司会進行表やアドバイス表を作成しておく。 討論ゲームの流れや発言内容が全体として確認できるよう、ワークシートだけでなく、板書にも同様に記録を残していく。 評価の観点をもとに、討論ゲームを振り返る。 意見を共有し、教師が価値付けすることで、次時の討論ゲームの質がより高いものになるようにする。 振り返り終了後、次時の討論に参加する班は打ち合わせを行い、本時で討論を行った班は、アドバイスをもらう。
	<p>納得「論理で迫るときに写真を用いると、伝えたいことが伝えきれず、反論のときに論点がずれてしまったな。」「論理で迫るときは、A班のように、写真よりランキングや地図を活用したほうが、より説得力のある説明ができるな。」「もっと国体の選手の視点で考える必要があるな。選手についての情報をもっと集めておこう。」「感情に訴える主張では、自分の実体験を交えて話したB班の主張に心を動かされたな。実体験はとても効果的だ。」</p>			
終 末	<p>○ 討論ゲームを行い、討論の展開を踏まえながら、論理で迫る方法と感情に訴</p>	<p>12 C班とD班とで、第2回討論ゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> A班B班はフロアとして参加し、ワークシートに記録も行う。 A班B班から、司会者を二人とフロアリーダー、板書係を立てる。 	1 本 時	<ul style="list-style-type: none"> 前時の振り返りから、本時で特に注意すべき点について確認する。 司会役の生徒と事前打ち合わせを行い、困ったときのために、司会進行表やアドバイス表を作成しておく。 討論ゲームの流れや発言内容が全体として確認できるよう、ワークシート

<p>える方法の長所と短所について考えさせる。</p>	<p>13 第2回討論ゲームについて振り返りを行う。 《観点》</p> <p>① 情報を活用して説得力のある話ができているか。</p> <p>② 意見を述べる時、話題や展開を捉えながら発言することができていたか。</p> <p>③ 二つの主張方法のポイントを意識して聞いたり話したりすることができたか。</p> <p>14 単元の振り返りを行い、ICEルーブリックシートに、単元の学習課題に対する自分のまとめを記入する。</p>	<p>だけでなく、板書にも同様に記録を残していく。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 評価の観点をもとに、討論ゲームを振り返る。 ・ 意見を共有し、教師が価値付けすることで、単元のまとめにつなげられるようにする。 <p>・ 単元の振り返りを共有し、生徒の学びを深められるようにする。</p>
<p>意志 「論理で迫る方法も感情に訴える方法も、ポイントを意識して話せばいい。」「討論を通して、反論があったからこそ、改めて自分たちの主張について振り返ることができて、考えが深まった。」「論理で迫る方法も感情に訴える方法も、どちらも効果的な方法なので、それぞれに適した場面や状況に合わせて活用していきたい。」</p>		

8 本時の実際 (5 / 5)

(1) 目標

「論理で迫る方法」と「感情に訴える方法」のポイントを生かして討論ゲームを行い、説得力のある話し方について自分の考えをまとめる。

(2) 授業設計の工夫

ア 情報を多面的・多角的に精査し構造化する学習過程の設計

討論を説得力のある主張によって展開していくためには、討論で活用する情報の精選と、話の構成や表現方法を工夫することが重要となる。そこで今回は、主張を支える根拠として適切な情報は何か、それぞれの考えを比較・分類・関係付けていき、収集すべき情報を精選する。さらに、収集した情報を活用してどのように話すべきか、話の構成や表現の方法を工夫した上で実際の討論を行うこととする。

イ 自らの考えを広げ深めるための思考ツールを活用した対話

第2時で主張を支えるための根拠となる情報を精選していく際に、グループで互いの意見をグルーピングし、比較・分類・関係付けを行う場面で活用する。

ウ 見通し・振り返る活動の充実を図るためにICEルーブリックの活用

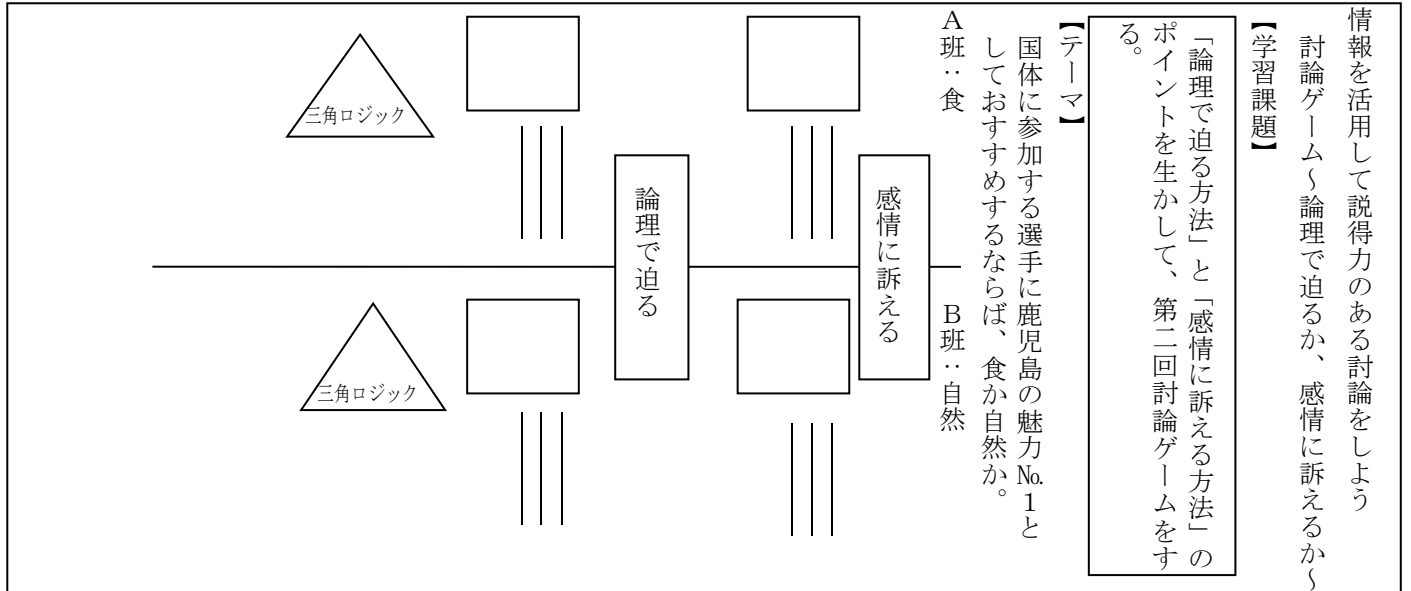
本単元でのICEルーブリックシートは、説得力のある話し方について考えていくために、単元の計画と身に付けるべき力について、毎時間ごとに整理したシートである。毎時間の活動の必然性を理解させるとともに、見通しをもって学習に臨めるように活用したい。

(3) 展開

過程	主な学習活動	時間形態	指導・支援の留意点 ◎評価
導入	<p>1 前時の学習内容を想起する。</p> <p>2 学習課題を確認し、学習の流れを確認する。</p> <p>「論理で迫る方法」と「感情に訴える方法」のポイントを生かして、第2回討論ゲームをする。</p>	<p>3 一斉</p> <p>3 一斉</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 汎用的な資質・能力のルーブリックとICEルーブリックシートを活用し、単元の中での本時の位置付けを確認できるようにする。 ・ 今回の討論を通して高めたい力は、説得力のある主張の仕方であることを改めて確認し、勝敗やジャッジに気を取られすぎることがないようにする。 ・ 前時の学習内容の振り返りを通し、今回気を付けるべきポイントを確認する。 <p>《学習の流れ》</p> <p>① 二つの方法のポイントを確認する。 ② 第2回討論ゲームを実施する。 ③ 本時の振り返りをする。</p>

<p>展開</p>	<p>3 第2回討論ゲームを行う。 《討論の流れ》 ① チームの紹介とテーマの確認 [2分] テーマ 国体に参加する選手に鹿児島の魅力No.1としておすすめするならば、食か自然か。 ② C班とD班の1回目の主張 *感情に訴える方法[4分] ③ 作戦タイム[2分] ④ 反論タイム[3分] ⑤ 中間ジャッジ ⑥ C班とD班の2回目の主張 *論理で迫る方法 [4分] ⑦ 作戦タイム [3分] ⑧ 反論タイム[3分] ⑨ 最終主張 [1分] ⑩ 最終ジャッジタイム[1分] ⑪ フロアの感想 [1分] ⑫ 討論者の反省 [1分] ⑬ 終わりの挨拶</p>	<p>30 一斉</p>	<ul style="list-style-type: none"> 司会役の生徒が進行を行うが、必要に応じてアドバイスをすることで討論ゲームの軌道修正ができるようにする。 班員全員が1度は発言できるようにするために、あらかじめ発言する内容をある程度分担させておく。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> 板書係は、作戦タイムの間に、討論で用いたパネルを預かり黒板に貼り付け、発言とパネルの情報とが結び付くようにまとめていく。また、後半の討論に関しては、生徒たちが振り返りを書いている間に、教師が板書にまとめていき、最後の全体での振り返りや価値付けに活用できるようにする。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> フロアの生徒は、ポイントを踏まえた発言かどうか、評価しながら討論を参観する。 討論者は、相手の発言をよく聞きながら要点をメモしておき、自分たちの発言につなげられるようにしておく。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ◎ 意見を述べる時、話題や展開を捉えながら発言することができている。 ◎ 論理で迫る方法と感情に訴える方法のポイントを生かして発言することができている。
<p>終末</p>	<p>4 討論ゲームを振り返る。 《観点》 ① 情報を活用して、相手の反応を見ながら分かりやすく話せたか。 ② 意見を述べる時、話題や展開を捉えながら発言することができていたか。 ③ 二種類の主張のポイントを生かして発言できたか。 (フロアは、ポイントを踏まえた発言に気付けたか) 5 単元のまとめをする。 6 ICEルーブリックシートに単元の振り返りを書く。</p>	<p>5 個人 7 一斉 2 一斉</p>	<ul style="list-style-type: none"> 何を振り返ればよいのかわかるように、電子黒板や板書を用いてポイントを示し、助言を行う。 ◎ 振り返りを通して、根拠となる情報を効果的に活用するために必要な工夫について、自分なりにまとめられている。 司会者に関しては、司会についても振り返りを行い、司会者の重要性について、本時の最後に触れられるようにする。 <ul style="list-style-type: none"> 「説得力のある話し方」とはどのような話し方かについて、これまでの学習を振り返りながら、自分の言葉で単元のまとめをさせる。 汎用的資質・能力のルーブリックにも触れ、今回高まった力は何か、確認できるようにする。

○ 板書計画



情報を活用して説得力のある討論をしよう

討論ゲーム〜論理で迫るか、感情に訴えるか〜

【学習課題】

「論理で迫る方法」と「感情に訴える方法」のポイントを生かして、第二回討論ゲームをする。

【テーマ】

国体に参加する選手に鹿児島の魅力No.1としておすすめするならば、食か自然か。
A班..食
B班..自然