

令和6年度 山口県中学生パブリック・ディベート大会開催要領 -2050年カーボンニュートラルの実現に向けて-

カーボンニュートラルへの理解と思考法・発想力を高めることを目的として、次世代を担う県内の中学生を対象とした環境学習（パブリック・ディベート大会）を下記のとおり開催します。パブリック・ディベートとは、聴き取りやすく、理解しやすいスピーチを行い、社会の問題を解決することについて、討論するゲームのことです。そのため、本大会は勝敗よりも、対戦する両チームがよりよい議論をつくっていくことを重視しています。つきましては、中学生の皆様、コミュニケーション教育に関心のある方々に多数ご参加いただけますよう、ご案内申し上げます。

記

1 大会組織

主催：山口県（事務局：山口大学） 後援：山口県教育委員会（申請中）

2 内 容

パブリック・ディベートについての学習成果を発表する機会となる大会を開催し、成績が優秀なチームを表彰します。また、コミュニケーション教育に関心のある方々の情報交換の場とします。

3 日 時 令和6年7月28日（日） 10:00～17:30

4 会 場 KDDI 維新ホール（山口市小郡令和一丁目1番1号）
※自家用車で来られる方は、会場周辺の駐車場（有料）をご利用ください。

5 対 象 山口県内における中学校の生徒（引率者を必要とする。）
※中学1年生の部／中学2・3年の部に分けて実施します。そのため、混合学年での参加の場合は、最上級生の学年の部において出場することとします。

6 日 程

9:30	10:00	12:00	12:40	15:40	16:00	16:40	17:30
受付	開会 ○モデルディベート ○準備	休憩	○ディベート 中学1年生の部 中学2・3年生の部 (予選試合)	成績 発表	○ディベート 中学1年生の部 中学2・3年生の部 (決勝試合)	表彰 閉会	

7 参加について

- 事前の準備は不要です。当日、大会スタッフの支援によって準備を行いますので、初めての生徒でも参加が可能です。筆記用具、昼食、飲み物だけご持参ください。
- パブリック・ディベートの問いは当日発表いたします。問いは、「2050年カーボンニュートラルの実現に向けて」に関するものとなります。
- 参加及び参観ともに無料です。
- 申し込み・問い合わせ先（最大18チームの受け入れ）
7月19日（金）までに以下URLより申込ください。
https://ds0n.cc.yamaguchi-u.ac.jp/~yu_green/archives/events/944/
※ご不明な点などがございましたら、以下にお問い合わせください。

連絡先：〒753-8513 山口市吉田1677-1 山口大学教育学部
准教授 田本 正一（たもと しょういち）
Tel：083-933-5300（教育学部代表）
Mail：s.tamoto@yamaguchi-u.ac.jp



↑申込はこちら

中学生パブリック・ディベート大会ルール

1 目的

パブリック・ディベートとは、聴き取りやすく、理解しやすいスピーチを行い、社会の問題を解決することについて、討論するゲームのことです。このようなディベートを行うことによって、社会の一員としてよりよい社会の考察を深め、脱炭素社会の実現に寄与できる人材の育成を目指します。また、初めてディベートを行う生徒にも参加可能な大会を目指します。

2 問い

本大会は、「2050年カーボンニュートラルの実現に向けて」に関することで「みんなで考えなければならない問題」を問いとして示します。その問いに答えるように意見を述べ、討論します。

3 チーム

3人から6人でチームをつくります。意見発表、意見交換、意見の再提案のパートに分かれ試合を行います。1～2人での参加の場合は当日他のチームとの合同になる場合があります。複数で意見発表や意見交換、修正意見の発表のパートを担当できます。また、参加チーム数が多数の場合は、チーム数調整にご協力願う場合もあります。

4 フォーマット

ディベートの流れは次の通りです。なお、内容を充実させるために、審判による解説が行われます。

① 先攻チームによる意見発表	4分間
② 後攻チームによる意見発表	4分間
審判による解説	2分間
作戦タイム	3分間
③ 先攻チームの意見発表についての意見交換	4分間
④ 後攻チームの意見発表についての意見交換	4分間
審判による解説	2分間
作戦タイム	3分間
⑤ 後攻チームによる意見の再提案	3分間
⑥ 先攻チームによる意見の再提案	3分間
合計	32分間

5 進行

司会者の進行によって、発言を行い、決められた時間内に述べます。

6 各ステージのスピーチについて

(1) 意見発表について

次のような構成が考えられます。

- ① ロードマップ …… 何をいくつ、どのような順序で述べるかという構成を知らせること
- ② 問題の解釈 …… 問いの意図や背景、重要な言葉の意味等を明らかにすること
- ③ 基本的な立場 …… 提案する意見を支える理念や価値観を明確に述べること
- ④ 主張 …… 具体的な根拠を示し、結論として、意見を述べること
- ⑤ 内容の確認 …… 提案を振り返り、重要な内容を強調すること

(2) 質疑と意見交換について

次の①～④の順序で1つのまとまりとし、複数回の質疑と意見交換を行うことが考えられます。

- ① 質疑 …… 相手チームの提案する意見について内容確認等の質問を行い、応答を得ること
- ② 意見 …… 質問したチームが相手チームの応答に即して、建設的な意見を述べること
- ③ 応答 …… 質問したチームが述べた意見に応じて、相手チームの応答を得ること
- ④ 内容の確認 …… 質疑及び意見交換を振り返り、重要な内容を強調すること

(3) 論点明示と意見の再提案について

次のような構成が考えられます。

- ① 意見交換の確認 …… 両チームの意見内容についての意見交換の概要を示すこと
- ② 論点明示 …… ①において明らかになった意見の違いや対立点を論点として明確に示すこと
- ③ 政策の再提案 …… 重要な論点に応じて、当初の意見内容を改善して再び提案すること
- ④ 内容の確認 …… 論点明示と意見の再提案を振り返り、重要な内容を強調すること
- ⑤ 相手チーム及び審判、聴衆に対する謝辞

7 コミュニケーションの責任

- (1) 発言の速さ、声の大きさや声の発音に十分注意して、わかりやすく述べます。
- (2) ナンバリング、ラベリングをしながら意見発表や質問を述べなければなりません。
- (3) 難しい言葉は、わかりやすい言葉に置き換えるようにします。あるいは、ていねいに説明をして使うようにします。

8 試合の評価と順位決定方法について

- (1) 評価の判定は、複数の審判が中立の立場から行います。
- (2) 評価の判定は、試合評価とチーム評価の2つによって行われます。
試合評価とは、両チームが協力してどの程度議論を深めたかどうかにあつての評価です。
チーム評価とは、討論においてどちらのチームが優位であったかについての評価です。
- (3) 試合において、一方のチームが意見を述べられなかったり内容が乏しかったりするなどの理由で、試合評価が低くなる場合があるかもしれません。そのような場合は、相手チームの意見を引き出そうとするなどの努力を評価し、努力したチームの試合評価の点数に加点します。
- (4) 本大会の順位は、試合評価とチーム評価の2つの評価点数を合計した成績得点によって順位を決定します。
予選順位は、成績得点によって決定します。成績得点と同点の場合は試合評価の合計点数によって決定します。さらにそれも同点の場合は、勝敗数で決定します。さらに、それも同じ場合は、抽選で決定します。また、予選試合の中で最も優れた試合をベストゲームとします。

9 対立と協調について

伝統的なディベートには、早口で多数の議論を述べて相手チームが時間内に反論できないようにし、勝利を得ようとする戦術が認められる場合があります。相手チームからの反論がないという事実を根拠に、自らの議論を正当化するときです。そこでは、自らの議論を検証する機会を失い、それは粗雑なものにとどまる可能性があります。一方、パブリック・ディベートでは、相互に提案する意見をすぐれたものにするため、建設的な意見交換を行います。そのため、相手チームには十分な検証の機会を与えることとなります。相手チームによる厳しい検証に耐えてこそ、誰もが認め得る議論へと成長するのです。だから、数少ない重要な議論をわかりやすく述べて、相手チームにとって検証が容易になるよう心掛けて下さい。また、相手チームの議論が不十分であれば、その不足を補うように、支援する意見を述べるようにしてください。なぜなら、互いの意見を高めることを目的とし、この目的の達成によりよく貢献することが望ましいからです。相手チームにとっても有益な意見交換を展開することを期待します。

10 その他

- (1) ディベートでは、示された問いとは関係のない意見発表はできません。
- (2) 試合中は、作戦タイムにおいてチーム内で相談することができます。ただし、発言中の選手に対して、他の選手が口頭でアドバイスすることはできません。
- (3) 試合中、選手は選手以外からのアドバイスを受けることはできません。