

令和8年度 山口県小学生パブリック・ディベート大会開催要領 ー脱炭素社会の実現に向けてー

脱炭素社会への理解と思考法・発想力を高めることを目的として、次世代を担う県内の小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、小学生の皆様、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

- 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
- 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。
- 日 時** 令和8年12月12日（土） 10:00～17:00
- 会 場** 山口大学吉田キャンパス共通教育棟（山口市吉田1677-1）
※自家用車で来られる方は、山口大学の駐車場（無料）をご利用ください。
※共通教育棟1番教室へお越しください。（別添案内図を参照）
- 対 象** 山口県内における小学3～6年生の児童
※中学年（3・4年）の部／高学年（5・6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出場することとなります。

6 日 程

9:30	10:00		12:00	12:30		15:20	15:40		16:10	17:00
受付	開 会	○モデルディベート ○ディベート準備 (スタッフの支援有り)	休 憩	○ディベート（予選） ・中学年の部 ・高学年の部	成績 発表	○ディベート（決勝） ・中学年の部 ・高学年の部			表彰 閉会	

7 参加について

- 複数名でのチーム参加、もしくは個人での参加も可能です。
- テーマについて事前に準備することは可能です。また、大会スタッフの支援によって午前中に準備を行いますので、初めての児童でも参加が可能です。
- 筆記用具、昼食、飲み物をご持参ください。
- 参加及び参観ともに無料です。
- 本大会の効果検証及び広報のため、大会の様子を録画等記録させていただきます。
- 各チームの提案内容（タイトル部分）や全体写真を県HPに掲載させていただきます。
- タブレット等の通信機器の使用については、大会ルールをご確認ください。
- それぞれの部において優勝、準優勝、3位、ベストゲーム賞を表彰します。
- 申し込み・問い合わせ先（最大18チームの受け入れ）

11月27日（金）までに以下URL内専用フォームより申込ください。

https://ds0n.cc.yamaguchi-u.ac.jp/~yu_green/archives/events/1644/

※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。

〒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）
Mail: s.tamoto@yamaguchi-u.ac.jp



↑ 申込はこちら

山口県小学生パブリック・ディベート大会ルール

1 テーマ

本大会は、「脱炭素社会の実現に向けて」に関することで、「みんなで考えなければならない問題」をテーマとして示します。そのテーマに答えるように意見を述べ、討論します。詳細は、HP等に掲示しますので、可能な範囲で問いについて調査しておくことを推奨します。

2 チーム

3人から5人程度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けて、試合を行います。1から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。

複数人で、意見発表や意見交換、意見の再提案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、チーム数の調整にご協力をお願いする場合があります。

3 ディベートの流れ

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。なお、内容を充実させるために、審判による解説を行います。

① 先攻チームによる意見発表	3分間
② 後攻チームによる意見発表	3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	3分間
④ 後攻チームの意見発表についての意見交換	3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	2分間
⑥ 先攻チームによる意見の再提案	2分間

合計 26分間

4 意見発表について

(1) 先攻チーム、後攻チームのいずれも、示されたテーマに答えるように、〇〇について大切だと思うこと、及び改善すべきことをまとめて、意見として発表します。

(2) 次の順番で述べます。

- ① 意見発表のラベル (※ラベル：意見発表の内容をまとめた短い言葉(見出し)のこと)
- ② 意見発表が正しいことだと示す根拠 (※根拠：誰もが経験するような事実や筋道を立てた説明のこと)
- ③ 意見発表が正しいことだという結論

5 意見交換について

(1) 先攻チームの意見発表では、後攻チームが先行チームに質問をし、その応答に対応して、先攻チームの意見改善のための意見を述べます。後攻チームの意見発表についての意見交換では、先攻チームが後攻チームに質問をし、その応答に対して、後攻チームの意見改善のための意見を述べます。

(2) 次の順番で述べます。

- ① 相手の意見発表についての、いくつかの質問
- ② 相手の意見発表は改善が必要であること
- ③ 相手の意見発表に改善が必要となる根拠
- ④ 相手の意見発表は修正する必要がある、という結論

6 意見の再提案について

- (1) 先攻チームは、後攻チームとの意見交換を踏まえて、意見の再提案を行います。後攻チームは、先攻チームとの意見交換を踏まえて、意見の再提案を行います。
- (2) 次の順番で述べます。
 - ① 相手との意見交換において重要だと考えた内容
 - ② 相手との意見交換において修正すべきと考えた内容
 - ③ 相手との意見交換によって修正した意見の発表
 - ④ 相手のチーム及び審判、聴衆に対するお礼

7 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つによって行います。

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ついての評価です。

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。成績得点が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、それも同点の場合は、チーム評価の合計点数で決定します。それでも同じ場合は、抽選で決定します。なお、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。

8 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、相互に提案する政策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ください。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、互いの政策提案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。

9 その他

- (1) ディベートでは、示されたテーマ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。選手が発言している最中に相談することは控えてください。
- (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。
- (4) 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。
- (5) 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。
- (6) 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。
- (7) タブレット等の使用は次のように限って認めます。
 - ① 午前中の意見作成における使用（調査活動を含む）
 - ② 試合中におけるメモとしての使用

ただし、試合中における調査活動は認められません。試合開始前に通信をオフにすることを審判が確認します。