

生命倫理学をテーマとした
グループ・ディスカッション
の評価方法の提案と実践的示唆

報告者：富田英司（九州大学）

LSSL 九州大学グループ

- ▶ 富田英司 九州大学大学院人間環境学研究院
- ▶ 中野美香 九州大学大学院人間環境学研究院
- ▶ 丸山マサ美 九州大学医学部保健学科

- ▶ 研究補助
 - ▶ 桜井玄 九州大学大学院理学研究院

本報告の目的

(1) 一般的な授業デザインの下での議論の特徴の特定

(2) 生命倫理学をテーマとした議論の評価／分析の枠組みの構築

→ 大学教育への示唆

※この分析は議論を導入する教員にとって何が有益かを念頭に行った。

→ 認知科学的な分析の視点とどう交差するかについてはこの場で議論したい。

自立型対話能力の育成する授業作り における授業分析の意義

- ▶ **学生の議論パフォーマンスの水準と種類を知る**
 - ▶ 授業で議論を導入する際の困難さの原因とは何か
 - ▶ 典型的な困難さにはどのようなタイプがあるか

- ▶ **上記の分類に応じた学習環境デザイン**
 - ▶ 授業の目的の明確化
 - ▶ 学習者のタイプに応じた教育
 - ▶ 学習者に用意する資源, 教示, 情報といった教育インフラの整備

分析の視点（たたき台）

（1）能力

- ① 基礎議論スキル：主張，理由付け，反論
- ② ファシリテーション能力：発言の促進，議論展開の促進

（2）マナー（伝達の方法，振る舞い）

- ③ スピーチスタイル：公共の場に適した話し方，語彙の選択
- ④ リスニングスタイル：聞く態度
- ⑤ 他者への配慮：参加者間の公平性の保持

（3）内容

- ⑥ 倫理原則の理解：倫理原則の適用と原則自体の再検討
- ⑦ 生命倫理的知識：生命倫理学に関する知識の活用

内容の例：「倫理原則」

▶ ベルмонт・レポート(1979)

3つの「倫理原理」

- ▶ 「人格」の尊重(「自己決定」の尊重)
 - ▶ 「公正」
 - ▶ 「善をおこなう」
-
- ▶ 倫理原則の適用にあたっては、個人の利益と公共の利益の相反が常に問題になる
 - ▶ 原則を当てはめれば答えがすぐにできるというものではない

分析対象

▶ 医療倫理学

- ▶ 受講生:27名(医科学学生・修士1年).
- ▶ 担当教員:生命倫理学を専門とする専任教員
- ▶ 授業は平成19年の前学期(全7回)。議論は第3, 4, 7回
- ▶ グループ:5グループ(5~6名)
- ▶ 議論の方法についてのレクチャー等は特に行われなかった。各グループにはリーダーが決められ、司会者の役割を担った。最初に議論テーマの講義が行われた後、15~25分間話し合われた。
- ▶ ディスカッション後、各グループのリーダーが話し合った結果を全員の前で発表し、担当教員がそれにコメント
- ▶ 今回の分析は第7回のみを対象。

▶ なぜ「生命倫理学」か？

- ▶ 「最先端の科学技術」と「市民」の最も一般的な接点の1つ
 - ▶ 自立的対話能力が求められるテーマ
→ 今後、大学・大学院教育で頻繁に取り扱われると思われる
 - ▶ 専門家と非専門家のそれぞれに必要な対話能力を探れる。

第7回授業の課題分析

- ▶ 議論テーマ:「安楽死を実施することに賛成か」
- ▶ 重要な論点の分析
 - ▶ 自殺を認めるかどうか
 - ▶ 個人の利益と公共の利益の相反(倫理のメインテーマ)
- ▶ 議論に必要な先行知識
 - ▶ 過度な延命措置が行われている現状の理解:
 - ▶ 安楽死とは:
 - ▶ 尊厳死とは:
 - ▶ 賛成側の主な理由:
 - ▶ 反対側の主な理由:

分析結果



実際の分析

- ▶ **議論内容の質的分析**
 - ▶ 議論の進展の程度

- ▶ **発話情報の記述的分析**
 - ▶ 発話語数
 - ▶ 発話インターバルの測定

- ▶ **発話機能コーディング**
 - ▶ 発話ターンの機能特定
 - ▶ フェイズ分析

第7回授業のグループ間比較：議論内容

▶ Group B, C, D

- ▶ B,C: 「自分だったら安楽死させてほしいか」の議論。
- ▶ C: 安楽死は是とすることが前提(=公共の利益という観点が欠落)
- ▶ D: 尊厳死と安楽死の概念の違いを巡っての議論・・・理解不足の現れ
- ▶ 「状況によって変わる」という結論を出そうとする
- ▶ 「どちらか一方の立場に立つことを前提に議論を進める」
→ 結論を出すことに目標が置かれる

▶ Group A, E

- ▶ A: 「特定の患者の視点と倫理的な観点で結論が異なる」
- ▶ A: 「自殺を認めるべきかどうか」
- ▶ E: 「安楽死と自殺の違いは何か。どの条件で認めるべきか。」
→ どういった条件で賛成なのか, 問題を突き詰めようとしている

※この違いが個人の能力によるものかどうかは今後検討

Group B

165	だってさ、ベットの上で寝ててさ、まあ、絶対じゃないけどさ、床ずれとかなって、そこから感染して亡くなるケースがあるって聞くやん？ 結構・・・それで新たな病気になって、さらに他の人への負担が、自分のせいで増えるなら、自分は、ある程度迷惑をかけてしまうけれども、最小限の負担にしたいなって思うけど・・・。でも自分がその立場になったときに殺されたら凄いなんかこうショック//
166	ショックだよな。

- 最終的に話し合った結果、やはり実際になってみないと、きつくても生きていか、
317 死にたいかは分からないので、安楽死の基準を決めることは難しい・・・あ、設けられないということになりました。こういう意見でいいの？
- 318 うん。いいと思う。
- 319 OK、OK。

Group A

61	それをボタン一つで死ぬるとかいうふうにしてしまったら、自殺はじゃあしていいんじゃないかっていう問題になるんじゃない？	0
62	そうそうそう。(6)本当に生きるのが辛いんだったらね。死を選ぶ気持ちもわからなくもない気もする。何をしてもだめ。薬をもらっても痛みがとれないとか、また逆にまたどっかが痛み出すとかねえ・・・そんな悪循環に陥ってしまったら。	0
63	ねえ。	10
64	患者さんのみの尊厳でいくと安楽死はいいかもしれないけど、それに倫理的な問題を加えてしまうと反対せざるを得ない。	0
65	そうやね・・・。(5)そうやね、患者の立場でって言うかね。苦しみながら死ぬのは自分もやだし、見てる周りも嫌だし。	0
66	嫌だし・・・。(8)普通に死なれても周りはきついのになおさら。	6

実際の分析

- ▶ 議論内容の質的分析
 - ▶ 議論の進展の程度
- ▶ 発話情報の記述的分析
 - ▶ 発話語数・・・KH Coder(樋口, 2007)でカウント
 - ▶ 発話インターバルの測定・・・手動でカウント, 3秒以上を考慮
- ▶ 発話機能コーディング
 - ▶ 発話ターンの機能特定
 - ▶ フェイズ分析

Group A		Group B		Group C		Group D		Group E	
インターバル	発話語数								
10	38		3		13		7		48
	7		10		8		5		3
	8		8		9	9	18		172
	3		18		4	21	17		82
	24		8		18		8		78
	8		3		9		8		3
	11		8		12		3		83
	4		13		3		140		21
4	19		8		10		14		250
	7		9		22		4		5
4	13		9		2		20		321
	10		3		17		18		92
	10		3		4		19		73
	9		17	8	7		42		12
	51		10		17		8		15
	10		13		18				8
	4		8		8				49
	4		8		10				3
	3		4		9				8
	3		7		22				8
	88		16	18	3				17
	8		10	11	10		8		8
	18		8		13				10
	8		3		3				9
	3		11		11		11		4
	9		10		3		3		3
	5		8		10				18
	5		17		11		91		4
	5		3		14		39		8
	14		3		3		1		10
11	7		8		3		7		3
3	21		9		34				13
	5		11		10		78		19
9	204		13	4	3		10		38
	7		11		14				27
	32		3		4				3
	185		14	5	3				73
	5		3		13				20
	35		8		3				28
	7		8		11				5
	3		4		12		25		29
	132		3		12				5
	10		9		8				9
	35		4		29				14
	3		18		14		18		18
	20		20		3				3
	111		8		28		8		13
	11		3	3	18		5		39
	24		9		21		19		10
	3		20	3	3				47
	48		3		10				8
	8		18		3		10		22
	3		11	3	5				31
	3		22		15				29
	14		12		3		3		24
	3		4		11				10
	5		11		8		7		31
	3		13		5				29
	7		22	18	3				3
	23		2		18				18
	32		11		5				51
	88		11		35				12
	3		10	24	22				9
	39		8		3				34
	21		19	5	43		24		11
	8		7	5	107				9
	3		5		89				38
	21		9		15				49
	9		13		3				22
	3		8		3				88
	3		12		19				75
	212		8		8				84
	18		28		18				40
	9		28		8				41
	3		9		3		3		9
	39		21		3				12
	5		3		26				84
	10		7	9	18		34		57
	7		10		32		4		94
	7		12		3				21
	32		8		44				8
	4		3		11				29
	4		3	18	18				88
	178		18		7				48

第7回授業のグループ間比較：談話の特徴

▶ Group B, C, D

- ▶ B: 発話ターン間インターバルがほとんどなく、語数も少ない
→ 議論を深めることよりも会話の継続に目的が置かれている？
- ▶ C: 所々にインターバルはあるが、語数が少ない
- ▶ D: 発話ターン間インターバルがかなり長い(1分以上のものもある)

▶ Group A, E

- ▶ 所々で議論が立ち止まり、比較的長い沈黙がある
 - ▶ 議論の停滞ではあるが、この停滞を超えて新しい展開が起こる
 - ▶ 例) グループAの発話64

▶ 沈黙と発話量のバランスが重要

- ▶ コミュニケーション指標の1つになりうる

Group A

61	それをボタン一つで死ぬとかいうふうにしてしまったら、自殺はじゃあしていいんじゃないかっていう問題になるんじゃない？	0
62	そうそうそう。(6)本当に生きるのが辛いんだったらね。死を選ぶ気持ちもわからなくもない気もする。何をしてもだめ。薬をもらっても痛みがとれないとか、また逆にまたどっかが痛み出すとかねえ・・・そんな悪循環に陥ってしまったら。	0
63	ねえ。	10
64	患者さんのみの尊厳でいくと安楽死はいいかもしれないけど、それに倫理的な問題を加えてしまうと反対せざるを得ない。	0
65	そうやね・・・。(5)そうやね、患者の立場でって言うかね。苦しみながら死ぬのは自分もやだし、見てる周りも嫌だし。	0
66	嫌だし・・・。(8)普通に死なれても周りはきついのになおさら。	6

倫理を考える際の本質に足を踏み入れる発言

第7回授業のグループ間比較：マナー

▶ Group B, C, D

- ▶ 「笑い」の多さ
- ▶ シリアスさの欠如
 - ▶ 「友達として仲良くすること」が目的になっていないか？

▶ Group A, E

- ▶ 「笑い」はあるが、許容範囲にあると言える
- ▶ 所々逸脱しているが、本論については真剣に議論
 - ▶ フェイズ分析によっても明らかにされる

実際の分析

- ▶ 議論内容の質的分析
 - ▶ 議論の進展の程度
- ▶ 発話情報の記述的分析
 - ▶ 発話語数
 - ▶ 発話インターバルの測定
- ▶ 発話機能コーディング
 - ▶ 発話ターンの機能特定
 - ▶ フェイズ分析

フェイズ分析の手続き

1. コーディング・スキーマの作成
 - ▶ 主体が曖昧な議論に特化した枠組みに改良。
 - ▶ 信頼性を検討中。
2. コーディング
3. フェイズ規則の適用によるフェイズの特定
4. 着色による視覚化

発話機能のコーディング：スキーマ

	カテゴリー名	内容
質問	発言の要求	話題に関連した意見や考えの発言を求める質問。
	前提となる知識	話し合いの前提になっていると思われる内容について、念のため他のメンバーに確認する。
	確認	相手の発言内容について、自分の理解を確かめているような質問。
	聞き返し	相手の発言内容の反復を求める発話。「え？」など
葛藤的 発話	反論	相手の言ったことと両立しない考えや意見、反証例を述べる。分析できている。主張がある場合。
	疑問	相手の言ったことの確実さを疑う。問題が分析できていない。
	問題提起	相手の発言や一般的な事象について、問題点を分析し、指摘する。
協調的 発話	補完	相手の言おうとすることを読みとって、相手の言葉の途中に続けて言う。比較的短い発言。
	換言	相手の言ったことを他の表現に言い換える。
	追加	相手の発言を深めたり、詳しくするため、具体例を挙げたり、言い換えたり、別の視点を加える。
意見の 表明	意見・解決法の提案	自分の意見や考えを述べる。または、今話し合われている問題の解決になる考えを述べる。
	説明	自分の発言に対して説明を付け足す。一度出てきたことについての発話。
	要約	これまでの複数人数の意見を整理・集約する。
議論の 進行	議論の進行	議論の整理や話し合いの状況についてのコメント。議論への働きかけ。メタステイメント
	引き戻し	逸脱した会話をもとに戻す。
	目標の確認	議論の目標を確認する。
その他	同意	明らかに「私もそう思う」と思った場合のみ。その他は相づちに分類される。
	反復	直前の発言の一部あるいは全部を繰り返す。
	応答	直前の質問や要求に答える。イエス・ノーで答える場合。
	相づち	
	逸脱	議論の本来の目的から逸脱した話題。
	独り言 不明	

発話機能のコーディング：フェイズ規則

単発停滞

「議論の仕方が判らない」「困った」「10秒以上の沈黙」「うーん」などのメタ議論的発話があり、それに誰かが同意している場合。ただし、これらのメタ議論的発話の後に、自分の考えを話し始める場合は停滞を示すターンとは見なさない。

停滞フェイズ

「単発停滞」が任意の5ターン中に2回以上観察される。

葛藤フェイズ

「その他」カテゴリーに属するコードを除き、連続した任意の6ターン中に葛藤コードが入るケースが2回以上連続する。

単発葛藤発話

「葛藤フェイズ」ルールに当てはまらないケースの「葛藤」コード

協調フェイズ

上記カテゴリーに当てはまらない部分について、「その他」カテゴリーに属するコードを除き、連続した任意の6ターン中に「提案・追加」コードが入るケースが2回以上連続する。加えて、互いの意見に付け加えて発言している。

共有フェイズ

上記カテゴリーに当てはまらない部分について、「その他」カテゴリーに属するコードを除き、連続した任意の6ターン中に「提案・追加」コードが入るケースが2回以上連続する。

単発提案

一人が比較的長い時間を使って自分の考えを述べている。

	コード	フェイズ	B	コード	フェイズ	C	コード	フェイズ	D	コード	フェイズ	E	コード	フェイズ
10	議論の進行	停滞		発言の要求			0 議論の進行		21	議論の進行	停滞	0	議論の進行	
0	発言の要求			前提となる知識			0 議論の進行		0	議論の進行		0	意見・解決法の提案	
11	補充	停滞		前提となる知識			0 議論の進行		0	議論の進行		3	意見・解決法の提案	
5	意見・解決法の提案			前提となる知識			0 議論の進行		0	意見・解決法の提案		0	意見・解決法の提案	
0	発言の要求			前提となる知識			0 議論の進行		16	意見・解決法の提案	停滞	0	説明	
9	説明			意見・解決法の提案			0 議論の進行		19	意見・解決法の提案		8	発言の要求	
0	問題提起			意見・解決法の提案			0 議論の進行		42	意見・解決法の提案		8	意見・解決法の提案	
9	追加	協調		説明			0 議論の進行		8	反論		0	発言の要求	
0	意見・解決法の提案			補充			0 目標の確認		0	追加	協調	3	意見・解決法の提案	
5	追加			発言の要求			0 目標の確認		0	追加		6	意見・解決法の提案	
2	前提となる知識			意見・解決法の提案			0 目標の確認		0	追加		4	要約	
0	意見・解決法の提案			前提となる知識			0 確認		0	前提となる知識		0	前提となる知識	
3	意見・解決法の提案			意見・解決法の提案			6 前提となる知識		6	意見・解決法の提案		0	前提となる知識	
15	意見・解決法の提案	停滞		前提となる知識			0 前提となる知識		0	意見・解決法の提案		19	前提となる知識	停滞
0	意見・解決法の提案			反復			0 意見・解決法の提案		0	意見・解決法の提案		0	意見・解決法の提案	
0	意見・解決法の提案			意見・解決法の提案			0 確認		5	意見・解決法の提案		0	意見・解決法の提案	
0	説明			議論の進行			16 逸脱	停滞	0	発言の要求		0	前提となる知識	
0	意見・解決法の提案			意見・解決法の提案			11 前提となる知識		91	意見・解決法の提案	停滞	0	反論	
0	換言	協調		応答			0 意見・解決法の提案		39	反論		0	意見・解決法の提案	
0	説明			意見・解決法の提案			0 応答		0	意見・解決法の提案		0	意見・解決法の提案	
3	追加			説明			0 意見・解決法の提案		76	相づち		5	意見・解決法の提案	
13	意見・解決法の提案	停滞		確認			0 要約		10	意見・解決法の提案		7	意見・解決法の提案	
0	確認			意見・解決法の提案			0 反復		0	追加		17	意見・解決法の提案	停滞
0	発言の要求			反復			0 意見・解決法の提案		0	説明		0	意見・解決法の提案	
0	意見・解決法の提案			説明			0 意見・解決法の提案		0	聞き返し		0	前提となる知識	
0	発言の要求			意見・解決法の提案			0 追加	協調	0	意見・解決法の提案		0	前提となる知識	
4	意見・解決法の提案			追加			0 追加		0	意見・解決法の提案		0	意見・解決法の提案	
2	意見・解決法の提案			説明			0 反論	葛藤	25	意見・解決法の提案	停滞	0	補充	協調
0	意見・解決法の提案			意見・解決法の提案			0 反復		0	意見・解決法の提案		0	意見・解決法の提案	
0	追加			反論	葛藤		0 説明		0	確認		0	補充	
10	相づち	停滞		説明			0 反論		16	説明		0	説明	
0	意見・解決法の提案			問題提起			0 反論		0	前提となる知識		0	追加	
0	換言	協調		説明			0 反復		5	意見・解決法の提案		0	意見・解決法の提案	
6	換言			説明			0 説明		19	意見・解決法の提案		7	意見・解決法の提案	
0	議論の進行			反論			0 反論		0	意見・解決法の提案		0	前提となる知識	
3	意見・解決法の提案			反論			0 問題提起		2	疑問		0	意見・解決法の提案	
0	発言の要求			問題提起			3 換言		10	独り言		0	説明	
0	意見・解決法の提案			反論			0 説明		0	目標の確認		0	意見・解決法の提案	
0	意見・解決法の提案			確認			0 追加		0	確認		0	意見・解決法の提案	

A	コード	フェイズ	B	コード	フェイズ	C	コード	フェイズ	D	コード	フェイズ	E	コード	フェイズ
10	議論の進行	停滞	発言の要求			0 議論の進行			21	議論の進行	停滞	0 議論の進行	0 議論の進行	
0	発言の要求		前提となる知識			0 議論の進行			0	議論の進行		0	意見・解決法の提案	
11	補充	停滞	前提となる知識			0 議論の進行			0	議論の進行		3	意見・解決法の提案	
5	意見・解決法の提案		前提となる知識			0 議論の進行			0	意見・解決法の提案		0	意見・解決法の提案	
0	発言の要求		前提となる知識			0 議論の進行			16	意見・解決法の提案	停滞	0	説明	
9	説明		意見・解決法の提案			0 議論の進行			19	意見・解決法の提案		8	発言の要求	
0	問題提起		意見・解決法の提案			0 議論の進行			42	意見・解決法の提案		8	意見・解決法の提案	
9	追加	協調	説明			0 議論の進行			8	反論		0	発言の要求	
0	意見・解決法の提案		補充			0 目標の確認			0	追加	協調	3	意見・解決法の提案	
5	追加		発言の要求			0 目標の確認			0	追加		6	意見・解決法の提案	
2	前提となる知識		意見・解決法の提案			0 目標の確認			0	追加		4	要約	
0	意見・解決法の提案		前提となる知識			0 確認			0	前提となる知識		0	前提となる知識	
3	意見・解決法の提案		意見・解決法の提案			6 前提となる知識			6	意見・解決法の提案		0	前提となる知識	
15	意見・解決法の提案	停滞	前提となる知識			0 前提となる知識			0	意見・解決法の提案		19	前提となる知識	停滞
0	意見・解決法の提案		反復			0 意見・解決法の提案			0	意見・解決法の提案		0	意見・解決法の提案	
0	意見・解決法の提案		意見・解決法の提案			0 確認			5	意見・解決法の提案		0	意見・解決法の提案	
0	説明		議論の進行			16 逸脱	停滞		0	発言の要求		0	前提となる知識	
0	意見・解決法の提案		意見・解決法の提案			11 前提となる知識			91	意見・解決法の提案	停滞	0	反論	
0	換言	協調	応答			0 意見・解決法の提案			39	反論		0	意見・解決法の提案	
0	説明		意見・解決法の提案			0 応答			0	意見・解決法の提案		0	意見・解決法の提案	
3	追加		説明			0 意見・解決法の提案			76	相づち		5	意見・解決法の提案	
13	意見・解決法の提案	停滞	確認			0 要約			10	意見・解決法の提案		7	意見・解決法の提案	
0	確認		意見・解決法の提案			0 反復			0	追加		17	意見・解決法の提案	停滞
0	発言の要求		反復			0 意見・解決法の提案			0	説明		0	意見・解決法の提案	
0	意見・解決法の提案		説明			0 意見・解決法の提案			0	聞き返し		0	前提となる知識	
0	発言の要求		意見・解決法の提案			0 追加	協調		0	意見・解決法の提案		0	前提となる知識	
4	意見・解決法の提案		追加			0 追加			0	意見・解決法の提案		0	意見・解決法の提案	
2	意見・解決法の提案		説明			0 反論	葛藤		25	意見・解決法の提案	停滞	0	補充	協調
0	意見・解決法の提案		意見・解決法の提案			0 反復			0	意見・解決法の提案		0	意見・解決法の提案	
0	追加		反論			0 説明			0	確認		0	補充	
10	相づち	停滞	説明			0 反論			16	説明		0	説明	
0	意見・解決法の提案		問題提起			0 反論			0	前提となる知識		0	追加	
0	換言	協調	説明			0 反復			5	意見・解決法の提案		0	意見・解決法の提案	
6	換言		説明			0 説明			19	意見・解決法の提案		7	意見・解決法の提案	
0	議論の進行		反論			0 反論			0	意見・解決法の提案		0	前提となる知識	
3	意見・解決法の提案		反論			0 問題提起			2	疑問		0	意見・解決法の提案	
0	発言の要求		問題提起			3 換言			10	独り言		0	説明	
0	意見・解決法の提案		反論			0 説明			0	目標の確認		0	意見・解決法の提案	
0	意見・解決法の提案		確認			0 追加			0	確認		0	意見・解決法の提案	
0	説明		説明			0 意見・解決法の提案			3	補充		0	説明	
0	説明		前提となる知識			0 意見・解決法の提案			0	発言の要求		0	前提となる知識	
3	換言	協調	意見・解決法の提案			0 反論			7	意見・解決法の提案		0	意見・解決法の提案	
0	意見・解決法の提案		意見・解決法の提案			18 相づち	停滞		0	確認		0	意見・解決法の提案	
0	説明		疑問			0 発言の要求			0	説明		0	意見・解決法の提案	
0	説明		意見・解決法の提案			0 意見・解決法の提案			0	確認		0	意見・解決法の提案	
0	追加		疑問			24 意見・解決法の提案			0	意見・解決法の提案		10	同意	停滞
0	説明		前提となる知識			0 疑問	葛藤		0	意見・解決法の提案		3	意見・解決法の提案	
0	確認		発言の要求			5 意見・解決法の提案			0	意見・解決法の提案		0	追加	協調
0	説明		意見・解決法の提案			5 意見・解決法の提案			24	相づち	停滞	2	追加	
0	反復		反論			0 意見・解決法の提案			0	意見・解決法の提案		3	反論	
3	補充	協調	議論の進行			0 反論			0	追加		0	問題提起	
0	意見・解決法の提案		要約			0 説明			0	確認		0	意見・解決法の提案	
0	説明		確認			2 意見・解決法の提案			0	説明		0	追加	
0	発言の要求		要約			0 前提となる知識			0	要約		0	説明	葛藤
0	換言		確認			0 意見・解決法の提案			0	要約		0	反論	
2	意見・解決法の提案		発言の要求			1 反復			0	目標の確認		0	意見・解決法の提案	
0	意見・解決法の提案		意見・解決法の提案			0 説明			0	目標の確認		0	意見・解決法の提案	
14	相づち	停滞	意見・解決法の提案			0 前提となる知識			34	不明	停滞	0	意見・解決法の提案	
14	相づち		追加		協調	0 意見・解決法の提案			4	意見・解決法の提案		6	説明	
0	意見・解決法の提案		要約			0 確認			0	意見・解決法の提案		0	意見・解決法の提案	
8	追加		要約			16 説明	停滞		2	議論の進行		0	問題提起	
0	前提となる知識		換言			0 疑問			0	意見・解決法の提案		0	問題提起	
7	意見・解決法の提案		反復			0 発言の要求			0	発言の要求		0	前提となる知識	
0	意見・解決法の提案		引き直し			0 確認						14	意見・解決法の提案	停滞
0	引き直し		確認			0 説明						0	反論	葛藤
0	要約		発言の要求			0 反復						0	反論	
0	要約		意見・解決法の提案			4 説明			10	意見・解決法の提案	停滞	9	反論	
0	議論の進行		発言の要求			10 意見・解決法の提案	停滞		6	意見・解決法の提案		3	説明	
1	要約		意見・解決法の提案			0 発言の要求			0	発言の要求		0	問題提起	
0	追加	協調	確認			0 追加			0	意見・解決法の提案		4	意見・解決法の提案	
0	追加		説明			0 追加			5	反論		3	疑問	
0	追加		確認			0 追加	協調		0	追加		0	反論	
0	換言		意見・解決法の提案			0 追加			0	追加		0	疑問	

フェイズ分析の結果

- ▶ 議論内容が深まったグループとそうでないグループの差は比較的に見つけにくいですが、微妙な兆候は見られた。
- ▶ Group B, C, D (深まらなかったグループ)
 - ▶ 葛藤フェイズと協調フェイズが一部分にしか分布していない。
 - ▶ Dは大部分が停滞フェイズ
- ▶ Group A, E (深まったグループ)
 - ▶ A: 協調フェイズ
 - ▶ E: 葛藤フェイズと協調フェイズが長い時間分布している。
 - ▶ 「葛藤」か「協調」か? : どちらでもOK。

まとめ

▶ 議論の準備教育の必要性

- ▶ 問題についての自己関与よりも、対人関係の構築・維持に関心が高い
- ▶ 大学院生に専門家の卵であることの自覚が薄い
→本邦の大学院教育政策の問題 →仲間関係のあり方を検討

▶ 「賛成か反対か」といった単純な問題設定でも、話し合う学生にとっては自由度はかなり高い

- ▶ 学生に何を求めるのかを明確に
- ▶ 学生の対話能力と授業目的に応じて認知的制約を設けることが必要

▶ 適度は沈黙は議論の深まりの一つの指標になりうる

- ▶ 教師やファシリテーターが知っておくべきことに繋がる

▶ 談話上の特徴と議論内容には密接な結びつきがありそう

- ▶ 典型的な談話上の特徴を類型化→学習者の現状分析や評価に役立つ

議論を導入する教員のための道具作り

スキヤフオールディングという観点から見た 議論の学習環境デザイン

▶ スキヤフオールディング(足場作り)

- ▶ 教員が学習者の知的能力にあわせて、問題を再構造化する
- ▶ 再構造化のための手ほどきは学習者の上達にあわせて徐々に取り払われていく。

▶ 議論の導入の仕方

- ▶ 議論の課題設定が学習者の「認知的制約」を構成する
 - ▶ 「学習目標の設定」に応じて課題を出すことが重要
 - ▶ 「学習目標」×「環境設定」テーブルの提案
 - 教員が授業に議論を導入する際に、その目的の再確認を促す
 - 目的に応じて柔軟に議論導入の仕方を調整するのに役立つ
 - シラバスの作成にも利用できる

「学習目標」 × 「環境設定」 テーブル

学習目標	必要な要素			
	基礎議論 スキル	専門知識	主要な論点に ついての知識	教員・TAによる ファシリテーション
議論を体験する				◎
異なる意見を知る		△	△	◎
自分の意見を明確化する	△	○	△	◎
異なる立場と議論をする	○	○	○	○
議論を評価する	◎	◎	◎	○

例えば「主要な論点についての知識」
をどうやって準備すればよいだろうか

▶ 教員の側に整理された情報が必要

1. 教員自身の専門知識

- ▶ ただし、議論に適した形に整理されているとは限らない。

2. 既存の資料

- ▶ 専門書
- ▶ 「日本の論点」
- ▶ ウェブ上の情報源
 - これらも議論に適した形に整理されているとは限らない。

3. 議論のための論点データベース

- ▶ 例) Debatabase <http://www.idebate.org/debatabase/>
 - オンライン上の教員コミュニティ作りの重要性
 - ダイナミック・シラバス？