

● 背景

自身の主張の論理構成について批判的に内省することは重要

そのためには自分自身に問いを出すことが必要。(批判的思考)

そこで、マイケルサンデルの講義『白熱教室』に注目した

解のない問題における複数の種類の主張がある中で、それぞれの主張者に思考を揺さぶるような問いかけをするサンデルの質問の意図を汲み取り、また、その役を学習者が担うような支援をすることで、批判的問い生成能力の育成をめがける

● 前回の反省と今回の提案

今までの議論では二項対立問題において、学習者は一方の意見を担っていたが、前回の MT(7/22)で批判的思考力の重要な要因として問いを生み出す能力が必要であると考えた

そこで今回は学習者がサンデルの役を担うのはどうかという着想に至った

サンデルは議論の中ではどのような役割で、どのような意図でアクションを起こしているのか

サンデルの役割

・ 議論の提起

ex. トロッコ問題において、トロッコを操作し1人を殺すか、トロッコに手を加えずに5人を見殺しにするか。あなたならどうするでしょうか？

・ 各主張のまとめ

ex. 1人より5人の方が人数的に多いということは、その行為の結果が社会により恩恵をもたらす方が重要ということだね？

・ 各主張の結びつけ、位置付け

ex. 先ほどの意見では1人を殺す選択をしたが今回は5人を殺す選択をしたなぜ意見が変わったのだろうか？

・ 少し異なったケースを提示(問題を抽象化、要素の取捨選択)

ex. では、トロッコの操作ではなく橋の上にいる太った人を突き落としてトロッコを止めるのであればどうだろう？

以上から、重要ではあるが見落とされがちな論点、相対化されるべき固定観念

などの指摘をし、視聴者に主体的に考える力、批判的思考を行わせることがサ
ンデルの質問の意図ではないか

以上のような行為が批判的思考力に寄与するかの根拠は不十分であるので後々
考えていく

● 提案手法

実際にサンデルの授業で行われた議論を意見 A, 意見 B, サンデルの問いかけ
に分解する

現在イメージしているのは学習者がシステムから出された各意見をノード化し
て編集する（二つの意見の中でどこに位置づいているか等をする）ことで、議
論構造を視覚的に捉え、の差や位置づけなどから問いを生成するような UI を考
えている

➤ 利点

システムが別の観点への気づきを与えるような便利ツールの側面の軽減
各意見をあらかじめ用意しており、突飛な主張などに対応する必要がない

➤ 問題点

他社の議論に対して問いを生成することはファシリテーター力？

自身の意見、主張を内省するための問いを生成する目的だったはず

つまり、他者の意見への批判的問いの訓練は、自身への批判的問い生成能
力にも資するのか

● 現在考えていること

➤ 問いの種類・レベルを定義

➤ 研究理路の整理

➤ 別のコンテキストでも通用する仕組みを考える

➤ 重要ではあるが見落とされがちな論点、相対化されるべき固定観念な どの指摘をするための問いはどのような思考方略が適用されているか

● 議論したい内容

➤ サンデル側に立つことで発生する利点や問題点について

➤ 質問の仕方として学習者にどのような行動をとらすべきか

● メモ

- 別のコンテキストでも使えるか
- 自分を否定するものを求めるのは難しい
- 多くの手段の中でこのアプローチを選んだ理由
- 何を考えたいときに何が行われているか
- 問いかけによって何が起きているのか
- 問題文を抽象化する
- 別の視点を考える時の視点とは？
- スタートとゴールを設定する
- 研究のストーリーを考える
- 認知心理学的側面
- サンデルの授業の目的を考える
- 自身の意見の構造化
- 質問より他者の意見に観点が潜む？
- サンデルがどういう意図で問いを生成したのか
- サンデルの授業は教材として十分ではないのでは？
- 学習者が二項対立の問題の差から問いを生成する能力
- 問題を抽象化し、取捨選択する力
- 脱文脈化から生まれる観点？問い？
- 一般的な問題に書き換え、思考方略の獲得
- 自分の意思決定について揺さぶる
- 最終目標：サンデルが出す問いを自身で出せる状態
- どんな問いが内化されたらいいか
- どんな問題もある観点がなければ抽象化できない
- 何を考えた時に何に着目し、一般化、置き換えが行われているのか
- また一般化、置き換えをするために何が必要か、起きているのか
- 問いの種類を分ける
- サンデルの観点って何
- 背景：こういう問題にサンデルの問いかけが有効
- 事例 1, 事例 2・・・ではこういう問いが出されています➡階層化
- 対話型議論の有用性
- 汎化質問を見ながら自ら掘り下げる