

実践報告

専門職大学院における「ディベート的討議演習」(その2)

—— ロールプレイングの教育的有効性とその実際 ——

花田 修一

本稿は、平成18年度から平成20年度の3年間にわたるわが大学院の「ディベート的討議演習」(通年)の授業内容を中心に記述したものである。本授業では、次のような演習を行ってきた。①インナースピーチ、②ペアトーク、③グループディスカッション、④ロールプレイング、⑤ディベート、⑥パネルディスカッション、⑦シンポジウム。

本稿では、④ロールプレイングの実践を中心に報告する。なお、①インナースピーチと②ペアトークについては、『教育総合研究』第1号(2008年)で報告したので、参照いただきたい。

④ロールプレイング(role playing)は、一般に「役割演技」と訳されている。もともとモレノ(Moreno, J. L.)が考案した心理療法であるサイコドラマ(psycho drama)の技法の一つである。即興劇による集団活動である。ある役割を演じたり、役割を交代したりしながら自他の新たな発見を促したり、問題意識を喚起しその解決の方法を図ったりするものである。

では、そのロールプレイングの授業をどのように行ったか。以下、講義用ノートや学生の発表資料などを基にして実践報告をし、その教育的有効性を明らかにし、教職専門職大学院教育における「ディベート教育」の実践的研究開発の一助としたい。

キーワード： 役割演技、言語活動、論理的思考力、認識の深化・拡充、表出法

I 本授業の概要

1 本授業の目的

本授業は、本学を修了後、中学校及び高等学校の教師をめざす学生を対象として開講したものである。本授業では、優れた教師になるための「ディベート的討議法」の基本的・応用的な実践的指導能力を一層高め、自らの人間的素養や資質をさらに高めること。また、多様な討議法の歴史や理論や実践に学び、これからの中学生及び高校生に対して、様々な問題を発見し、解決できる力を身に付けさせることができるような指導力や授業力を高めることを目的としたものである。

2 本授業の方法と計画

前期は、前述した様々な「ディベート的討議法」の理論的・歴史的・実践的経緯を受講者各自が分担して調べ、考察し、報告することを中心とした。その報告に対して、受講者同士で質疑応答や討議を繰り返し、必要に応じて授業担当者の筆者が助言・指導を行うという方法をとった。後期は、前期で学んだ内容を全員が「模擬授業」という形態を通して発表した。それに対して、受講者同士で相互評価をし、討議を重ねるという実践的教育方法の有効な開発を行った。

3 本授業の評価

本授業における評価は、出席率(30パーセント・講義ノートへの記入と毎時間の評価反省の記述)、レポート(20パーセント・夏季休暇中の学習指導計画書)、模擬授業と討議への参加(30パーセント)、定期試験(約20パーセント・前期及び後期の筆記試験及び口頭試問)などを総合的に判断して評価した。この成績評価については、最初の授業で学生に明示した。

なお、「ディベート的討議法」に関する受講者の経験とその内容や学校における「ディベート的討議法」の教育的意義については、『教育総合研究』第1号(2008年)の拙稿 p. 51 を参照いただきたい。

II 「ロールプレイング」の教育的有効性とその実際

1 「ロールプレイング」の教育的有効性

「ロールプレイング」がなぜ、学校教育にとって必要なのか。それは、ある問題や課題(例えば、いじめに関する問題など)について、それぞれの立場に立って役割を演じることにより、それらの問題や課題の解決策を図り、自己及び他者の認識を深めたり、変革したりすることができるという教育的有効性が認められるからにほかならない。中学生や高校生は、その精神的発達から自己の考えや認識が偏見や独断に陥りやすいという傾向がある。それはまた、その時期における彼らの特徴でもある。様々な問題や課題に対して、それぞれの立場や視点などがあることを、ロールプレイングという意義ある言語活動を通して、論理的思考力や認識の深化・拡充・変革や目的や場面に応じた適切な表出法をも学ばせることが可能であると考えられるものである。

2 「ロールプレイング」の授業の実際

(1) 「ロールプレイング」の定義や教育的意義についての発表とその考察

次に示すのは、受講生 A と B が、資料などを検索し、発表したものの要旨を整理したものである。

① 受講者 A の発表から

役割演技のことである。本来は心理劇的・集団治療の技法として活用されてきたもの。代表的な

技法として、役割交代法(例:いじめる側といじめられる側が役割を交代して演技することにより、いじめられる側にいじめられる側の気持ちを実感させる。)と補助自我法(例:消極的で友達が作れない生徒に、たとえば遠足のグループを作る話し合いという場を与え、その中で自分から「グループに入れてほしい」という行動をさせる訓練的方法。)がある。「ロールプレイング」では、次のような学力が身に付けられる。

- 目的や意図によって、効果的な話し方をすることができる。
- 相手の立場や考え、受け取り方に配慮して、効果的に話すことができる。
- 様々な目的や場に応じた話し方や言葉遣いを身に付けることができる。
- 日常会話を客観的に観察することで、その長短を考えることができる。
- 自分とは違う他者を通して、他者の立場でものの見方や考え方を養うことができる。

(参考文献:高橋俊三編『音声言語指導大事典』1999 明治図書, 村松賢一・花田修一・若林富男編著『21世紀型授業づくり 15 国語科で育てる相互交流能力 中学校編』2000 明治図書)

② 受講者 B の発表から

「ロールプレイング」とは、日常のある課題場面の諸役割を、その場の参加者たちが言葉と行為で演じてみて、解決の手がかりを得る方法(即興的な劇・リハーサル)のことである。教育におけるロールプレイングにおいては、客観性・自発性を育むことに重点が置かれており、劇とはいつでも人に見せることが目的ではないので、演技力を鍛えるなど、いわゆるうまく演じるようなことは必要ない。

私たちは毎日の生活の中で様々な困難に直面している。その解決策を考える際にたいていは頭で考え、解決できる見込みをつけてから実際に行動を起こし、結果を得るという手順をとっている。つまり、まず特定の場面を思い浮かべて、そこで他人はどう動き、どう応じるかを予想するということで、特定の役割を演じることが頭のなかで行われているのである。だが、考えただけでは解決がつかないとなると、他の人に相談して、よりよい案を見つけるということがあがるが、それでもうまい案が出ない場合もときにはある。そういうときには、さらにその場面を他の人たちとともにイメージし合い、話し合ってみる方法がある。それでも解決の糸口がつかめない場合は、当の場面である役をとる人物やその人とかかわる他の人たちがつとる役を即興的にやってみて、ある程度その場面なり状況を体験した上で課題に臨むことが好ましい。かつ、その人たちの役割を単に言葉だけではなく、身体も動かして演じてみると、意外な点に気付いて解決の手がかりをつかめることがある。そういった意味からも「ロールプレイング」の持つ教育的意義は大きい。

(参考文献:台利夫『ロールプレイング』2003年 日本文化科学社, 外林大作『教育の現場におけるロールプレイングの手引き』1981年 誠信書房)

以上、受講者 A と B の「ロールプレイング」の定義や教育的意義についての発表の要旨を整理して報告した。いずれも、参考文献などを引用しつつ、日常生活や学校現場における「ロールプレイ

ング」の教育的意義について簡潔に発表している。受講者Aが、「ロールプレイング」で身に付けられる学力を五点に集約していることは、学校現場でも参考になるだろう。つまり、なぜ学校で「ロールプレイング」を取り入れるのかという教育的意義の根拠ともなる学力観ととらえることができるからである。また、受講者Bは、日常生活から「ロールプレイング」の意義をとらえようとしている。これは、いわゆる様々な問題を解決する力を育てる方法の一環として「ロールプレイング」を位置づけようとしている。これもこれからの学校現場における教育活動において大いに参考になるに違いない。

(2) 「ロールプレイング」の授業の展開とその実際

次に示すのは、受講者AとBとCとDが、実際に模擬授業として演習をしたものの一部を整理したものである。

① 受講者Aの模擬授業から

Aは、中学校3年生を対象として「敬語指導」を行う際に「ロールプレイング」を取り入れる模擬授業を行った。この授業のポイントは、「ロールプレイング」の手法を用い、「敬語を使う体験」と「敬語を使わない体験」をさせ、敬語に対する意識を高めるとともに、正しい敬語の使い方を身に付けさせるというところにあった。全3時間扱いで、本時は、その3時間目である。授業の展開は、およそ次のようであった。

- 導入(約5分) 前時(敬語の種類)の復習
- 展開1(約20分) グループによるシナリオの完成とテーマによるグループ分け
- 展開2(約15分) ロールプレイングによる各グループの発表
- まとめ(約10分) ワークシートを使った発表

以下に示すのは、各グループの敬語に関する課題例である。

○ グループA 敬語を使わないロールプレイング

課題1：中学3年生(先輩役) 中学2年生(後輩役) 顧問(先生役)が来月の地区大会について話し合いをする。

課題2：地域のお年寄り(年寄り役)を訪ね、昔の遊びについてインタビューをする(中学生役)。

○ グループB 敬語を使ったロールプレイング

課題1：中学3年生(先輩役) 中学2年生(後輩役) 顧問(先生役)が来月の地区大会について話し合いをする。

課題2：職場体験に伺う企業(会社の担当者役)に電話(電話交換手役)をし、事前打ち合わせの約束(中学3年生役)をする。

② 受講者Bの模擬授業から

Bは、中学校3年生を対象として「裁判の種類と人権」(社会科・公民科)を取り扱う際に「ロー

ルプレイング」を活用して模擬授業を行った。この授業のポイントは、2009年5月から始まる国民の司法参加による裁判員制度を見通して、中学生にも、裁判員制度の意義や重要性を理解させるところにあった。全3時間扱いで、本時は、その2時間目である。授業の展開は、およそ次のようであった。

- 導入(約5分) 授業の目標や内容の説明と確認
- 展開1(約20分) 模擬裁判をロールプレイングで実演
- 展開2(約25分) 証拠をもとにした有罪か無罪かの判決
- まとめ(約5分) 評価用紙を使っての発表

展開1の役割は、裁判長、検察官、被告人、弁護人、証人の5名であった。

以下に示すのは、「模擬裁判シナリオ」(法務省HPより引用)の一部である。

場面1 開廷・人定質問

裁判長： それでは、被告人黒川広に対する強盗致傷被告事件の審理を始めます。

名前はなんと言いますか？

被告人： Aです。

裁判長： 生年月日は。

被告人： 昭和60年5月28日です。

裁判長： 仕事は何かしていますか。

被告人： 何もしていません。

裁判長： 本籍はどこですか。

被告人： 東京都千代田区3丁目です。

裁判長： 住所は。

被告人： 東京都千代田区3丁目です。

場面2 起訴状朗読

裁判長： 検察官、起訴状を読んでください。

検察官： 公訴事実。被告人は、平成18年6月30日午後8時ころ、東京都新宿区1丁目付近の道路上で、歩いていた杉浦よね、当時78歳、の背中を後ろから突き飛ばして道路に転倒させ、抵抗できないでいる杉浦から、現金5万5千円入りの封筒が入ったカバンごと奪い取り、このときの暴力で、杉浦に、2週間の治療が必要となる打撲などの怪我を負わせた。

罪名及び罰条。強盗致傷、刑法第240条前段。

場面3 黙秘権の告知、被告人・弁護人の陳述

裁判長： ここで、被告人に注意しておくことがあります。被告人には、黙秘権という権利があります。答えたくない質問には答えなくてもかまいません。最初から最後まで、ずっと黙っていることもできます。質問に答えてもかまいませんが、話をしたことは、有利な証拠にも、不利な証拠にもなります。そこで、質問しますが、先ほど検察官が読み上げた起訴状の内容は、そのとおり間違いありませんか。

被告人： 全然違います。私は、おばあさんを突き飛ばしてお金が入ったカバンを奪ってなどいません。

裁判長： 弁護人の意見はいかがですか。

弁護人： 被告人が述べたとおりです。被告人は犯人ではなく、無罪です。

場面4 冒頭陳述

裁判長： 検察官、冒頭陳述をお願いします。

検察官： 被告人は、独身で、高校卒業後、決まった職に就くことなく、同居している両親から小遣いをもたらって遊んで生活していました。被害者の杉浦よねさんは、家賃を払うため、歩いて5分くらいの距離にある大家さんの家に向かう途中、被害にあいました。家賃の5万5千円は、前日の夜、よねさんの息子の英一さんが、1万円札4枚と5千円札3枚を封筒に入れて準備していました。(以下略)

その後、弁護人の冒頭陳述 → 証拠の取調べ(裁判長・検察官・被告人・証人・辩护人) → 被告人質問(裁判長・辩护人・被告人・検察官)と続き、最後に裁判長が「被告人、これで審議を終わりますが、よろしいですか?」と尋ね、被告人が「はい。」と答え、裁判長が「これで論告求刑を終わります。判決はのちほど言いわたします。以上。」と話して、模擬裁判は終わった。資料となるシナリオは、A4判5枚にわたるものであった。

Bは、この模擬裁判を行う前に、復習をかねて次のような発問をし受講者全員に確認をしてから授業を進めた。

発問1 なぜ、国民が裁判に参加する必要があるのだろうか。

発問2 裁判員として参加するときどのような点に気をつけなければならないか。

また、刑事裁判の原則として次の2点を明示してから授業を展開した。

原則1 無罪推定の原則…被告人が有罪の判決を受けるまでは、被告人(起訴される前の段階では、「被疑者」)は無罪であると推定される。したがって、それまでは被告人が有罪であることを前提とした取扱いをしてはならないという原則。

原則2 証拠裁判主義…事実は証拠に基づいて認定されなければならないという原則。うわさやイメージで判断することは許されない。

③ 受講者CとDの模擬授業から

CとDは、TT(教師二人)の指導態勢で、中学校1年生を対象として「友達の気持ちについて考えよう～いじめを許さない強い心～」(道徳)を取り扱う際に「ロールプレイング」を活用して模擬授業を行った。この授業のポイントは、いじめに関するアンケートをもとにシナリオを教師が作成し、それによってグループでロールプレイングを行うというところにあった。全4時間扱いで、本時は、その2時間目である。授業の展開は、次に示す通りである。

また、次のような「ロールカード」を作成し、それぞれの役割演技のための立場を明示した。

Aさんの役割…あなたはAさんです。あなたはCさんのことをよく思っていないです。そこであなたは、Bさんに呼びかけて、Cさんの靴を隠してしまおうと提案してください。

Bさんの役割…あなたはBさんです。あなたはAさんからCさんの靴を隠してしまおうと呼びかけられます。そこであなたは、次の(1)(2)から行動を選んでAさんに答えてください。

(1) Cさんの靴をAさんと一緒になって隠してしまう。

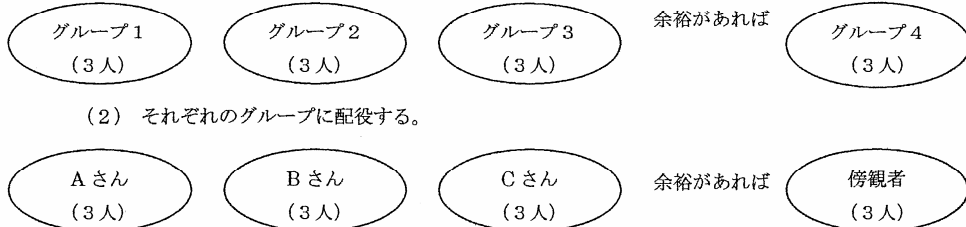
(2) Aさんのしようとしていることはよくないので、Aさんを止める。

Cさんの役割…あなたはCさんです。あなたはAさんがあなたの靴を隠そうとしているところを偶然見つけてしまいます。Bさんも一緒にいるようですが、もしかするとBさんはAさんを止めてくれるかもしれません。あなたはAさんとBさんのやりとりを見た後、そのときの気持ちを表情に表してください。また、思ったことを口に出してみましょう。

また、次に示すのは、実際に行う「ロールプレイング」の手順を示した資料である。

〈ロールプレイの手順〉

(1) 参加者全員を登場人物の数にグループ分けする。(足りない所は教師が入って補う。)



(2) それぞれのグループに配役する。

(3) 各グループに「ロールカード」を配り、よく読んで、グループ内でその役割について話し合う。(教師は机間支援を行う。)

(4) 各グループから一人代表者を出し、グループ内での話し合いの内容に沿って、全員の前でそれぞれの役割を演じる。

(5) 演技が終わったら、教師はその場で演技者に感想、意見を聞く。

(6) 時間に余裕があれば、「ロールカード」を回し、(4)(5)をもう1セット行う。

(7) 合意形成を目指し、全員で話し合う。

(8) 時間に余裕がある場合は、途中で話し合いを中断して課題を整理し、グループ毎に調査や話し合いを行った上で再開する。

3 「ロールプレイング」の模擬授業の評価とその考察

以上、「ロールプレイング」の授業を通して、その「定義や教育的意義」と「授業の展開と実際（三つの事例）を中心に紹介してきた。ここで、「ロールプレイング」の授業を振り返り、その反省と評価をふまえて考察をしておきたい。

受講者Aの「敬語指導」では、受講者からは、「楽しかった」「助言の仕方も適切だ」「分かりやすい」「相手の立場や役割を明確にしたのがよい」「シナリオづくりにもうひとつ工夫が必要だ」などの評価があった。授業者Aは、それらの評価を聞いて「演劇的手法を授業に生かす手段としてロールプレイングに挑戦したが、これからも積極的に取り入れていきたい」と言った。筆者は、「敬語指導はコミュニケーションを通して豊かな人間関係や心を育てることが大切である。そのために、目的や相手や場面や状況などを適切に設定すること。また、敬語の知識や技能を実生活において有効に活用できる力をつけること。さらには、正しい敬語法だけではなく、声や表情などの指導も必要であること。」などを助言した。

受講者Bの「模擬裁判」では、受講者からは、「将来役に立つ内容である」「シナリオがよくできている」「このテーマだと指導者の力量が問われる」「裁判という形式と内容をロールプレイングで体験することは大切である」「検察官などの役割を演じるということは臨場感があって生徒にも興味を持たせることができる」などの評価があった。それらの評価を聞いて受講者Aは、「クラスの全員を授業にどう参加させるかが難しかったが、シナリオがしっかりしていたので思ったより楽しくできた」と言った。筆者は、「裁判制度の参加が国民の義務になった経緯の説明が必要なこと(たとえば、冤罪を防ぐ、一般社会人の常識から判断するなど)。証言の真偽の判断の仕方を教えること。さらには、裁判制度そのものに対する興味や問題意識の喚起を図る方法(たとえば、弁護士や裁判官から直接話を聞いたり、実際の裁判を見学させたり)を考えること。」などを助言した。

受講者CとDの「いじめ問題」では、授業前に次のようなワークシートを配布し、受講者にメモをするように求めている。その一部を紹介する。

人との関わりについて学ぶ

| 組 氏名 [REDACTED]

■ 役割分担

	Aさん	Bさん	Cさん	傍観者
第1回	[REDACTED]	[REDACTED]	[REDACTED]	[REDACTED] 先生
第2回	[REDACTED]	[REDACTED]	[REDACTED]	[REDACTED] 先生
第3回	[REDACTED]	[REDACTED]	[REDACTED]	[REDACTED] 先生

■ 一言感想 (演技が1回終わるごとに、一言記入する。)

Aさんを演じてみて・・・	Aさんは嫌な人だと思ったので、なりきるように頑張りました。
Bさんを演じてみて・・・	[REDACTED]さん流されて、一歩者にやってしまうのが上手かったです。
Cさんを演じてみて・・・	[REDACTED]さん気が弱くて、悲しむCさんが上手かったです。

■ まとめ (ロールプレイを通して感じたこと、気付いたこと、今後にかきたいこと)

同じことをされても、その反応は人それぞれだと思った。
流されちゃう人や、悲しむだけで反論することができない人も
いる。自分はどのような人でありたいか、ABCそれぞれに
考えてみるのができた。

■ シナリオ (ロールプレイの場面)

ある日の清掃の時間中。AさんとBさんは靴箱の掃除をしているところです。Aさんは以前、Cさんとけんかをしたことがあり、Cさんのことを嫌っています。そこで、AさんはBさんに声をかけました。

また、筆者作成の毎時間配布する「相互評価表」の一部を紹介したい。

.....切り取り.....

*** 相互評価表** (授業者に授業者に提出。その後、花田が読み、次時に返却。)

第9講 (2008.6.19) 授業者: ■■■・■■■ 評価者: 2年氏名 ■■■■■	
評価の観点	評価 (○で囲む)
1 指導のねらい (学習目標) が十分に達成されているか	Ⓐ B C D
2 指導の過程 (学習の展開) が十分に工夫されているか	Ⓐ B C D
3 活動形態にふさわしい学習教材が選択されているか	Ⓐ B C D
4 学習者の活動は十分に保証されているか	A Ⓑ C D
5 授業者の発問・板書・助言・態度などは適切であるか	A B Ⓒ D
* 授業者へのコメント (よかった点や改善すべき点を具体的に書く)	
<p><改善点></p> <ul style="list-style-type: none"> ・視線が指導案に落ちたまま、生徒を見ている。 → 淡い事か目的として気持ちまで ・配布プリント、シリアは最上役の方が見易い。 → 踏み込めない可能性 ・場合設定が分々あるので覚えにくい役がある。 → 恥をかかせるように乗り超えさせたか ・進め方が分かり難い場面があった。 <p><良い点></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ウォーミングアップ ・笑竹屋が演ずる事の前置きとやっている。 → まよめ方 ・ポイントを板書してまよめる。3点 ・全員+役と演じる点 ・全ての立場を考えた点 	

4 第10講 (6月26日) の予告及び本時の評価と反省
(講義用ノートに書く)

Ⅲ 本授業の成果と課題

以上、「専門職大学院における『ディベート的討議演習』（その2）—ロールプレイングの教育的有効性とその実際—」についての実践報告を中心に論述してきた。「まえがき」で述べたように、平成18年度から平成20年度（前期）に筆者が担当した「ディベート的討議演習」の授業から「ロールプレイング」の内容に焦点化して報告した。

本授業全般に関する受講者の「授業から学んだこと」については、『教育総合研究』第1号（2008年）のpp. 61-62の拙稿を参照いただければ幸いである。なお、平成18年度の受講者は11名、19年度は16名、20年度は11名であった。

本授業の成果を整理すると次のようなことが言える。

- ディベート的討議演習に対する受講者のモチベーションが高まったこと。
- ロールプレイングの効果的な方法を模擬授業を通して習得したこと。
- 道徳や教科などでロールプレイングの有効な活用法を開発したこと。

本授業で筆者が期待していた「論理的思考力の向上」や「認識力の深化・拡充」「適切な表出法」などもおおむね受講者の身についたと考えている。

今後は、さらに多様な領域（総合的な学習の時間やホームルーム活動など）での模擬授業や課題（ロールプレイングにふさわしいテーマ）の発掘や価値ある情報の収集や有効な方法の開発に取り組んでいきたい。それはまた、これからの学校教育に求められている「言語活動」の具体的な実践の研究課題でもあると考えるからにほかならない。

本稿で報告した事例以外にも「自殺について考えよう」などのロールプレイングの演習もあったが、紙面の都合で割愛した。なお、本紀要『教育総合研究』の第3号では「ディベート」を中心に実践報告をする予定である。

<引用文献>

外林大作『教育の現場におけるロールプレイングの手引き』1981 誠信書房

台利夫『ロールプレイング』2003 日本文化科学社

高橋俊三編『音声言語指導大事典』1999 明治図書

花田修一「専門職大学院における「ディベート的討議演習」（その1）——インナースピーチとペアトークの教育的有効性とその実際——」『教育総合研究 日本教育大学院大学紀要』第1号 2008 pp.49-65

村松賢一・花田修一・若林富男編著『21世紀型授業づくり 15 国語科で育てる相互交流能力 中学校編』2000 明治図書

URL (<http://www.moj.go.jp/SAIBANIN/pdf/kyozai-kosei08.pdf>)

＜参考文献＞

- 飯田稔他（2004）『教育基本用語集』小学館
- 氏原寛（1997）『ロール・プレイとスーパーヴィジョン』ミネルヴァ書房
- 金子賢（2004）『心理療法に生かすロールプレイング・マニュアル』金子書房
- 京都教育大学公開講座（2007）『平和をつくる方法についての教育：参加型平和学習入門』
- 今野喜清・新井郁男・児島邦宏編（2003）『新版学校教育辞典』教育出版
- 三省堂（2008）中学校検定済み教科書『現代の国語3』
- 西川一廉（1971）『ロールプレイング 集団による問題解決法』ミネルヴァ書房
- 花田修一（2006）『心を育む言葉の教育』明治図書
- 花田修一編（2008）『心を育む国語科授業を創る—中学校編—』明治図書
- 花田修一編（2008）『心を育てる敬語指導』明治図書
- 花田修一他編（2008）『相互交流能力を育てる「意見・説得」学習への挑戦』明治図書
- URL (<http://kyoiku.kyokyo-u.ac.jp/gakka/murakami/koukai07yousu.htm>)
- URL (<http://www.dear.or.jp/activity/index07.html>) 『やってみよう！参加型学習』

Practice-based Report

Seminar on Debate and Deliberation at a Professional School (No.2):

Educational Effectiveness and the Practices of Role-Playing

Hanada, Shuichi

This article describes some of the contents of a Seminar on Debate and Deliberation, taught for three years during the 2006-09 academic years. It focuses on the section of role-playing.

Role-playing is translated as “performance of roles.” It was originally a technique of psychodrama in the field of psychotherapy, and is a collective activity based on an improvised play. The objectives of role-playing are to assist learners to make a new discovery about themselves and others by acting a role and switching roles, and to help them solve problems by raising awareness of issues.

Based on the analysis of students’ lecture notes and presentation handouts, this article aims to investigate the educational effectiveness of the methods used in the course and to contribute to the development of practice-based research on debate education at professional schools of education.

Key words: role-playing, language activities, logical thinking, deepening and expansion of recognition, methods of expression
