

主権者教育における ゲームの有効性と中期的効果

京都府立大学 公共政策学部 3 回生窪田ゼミ

大貫青 (Sei Onuki) 豊原英海 (Toyohara Hidemi) 東佳佑 (Higashi Keisuke)

(京都府立大学 公共政策学部 公共政策学科)

0. 研究動機・背景

若者の政治離れ（選挙の投票率の低下・世代間の投票率の格差）

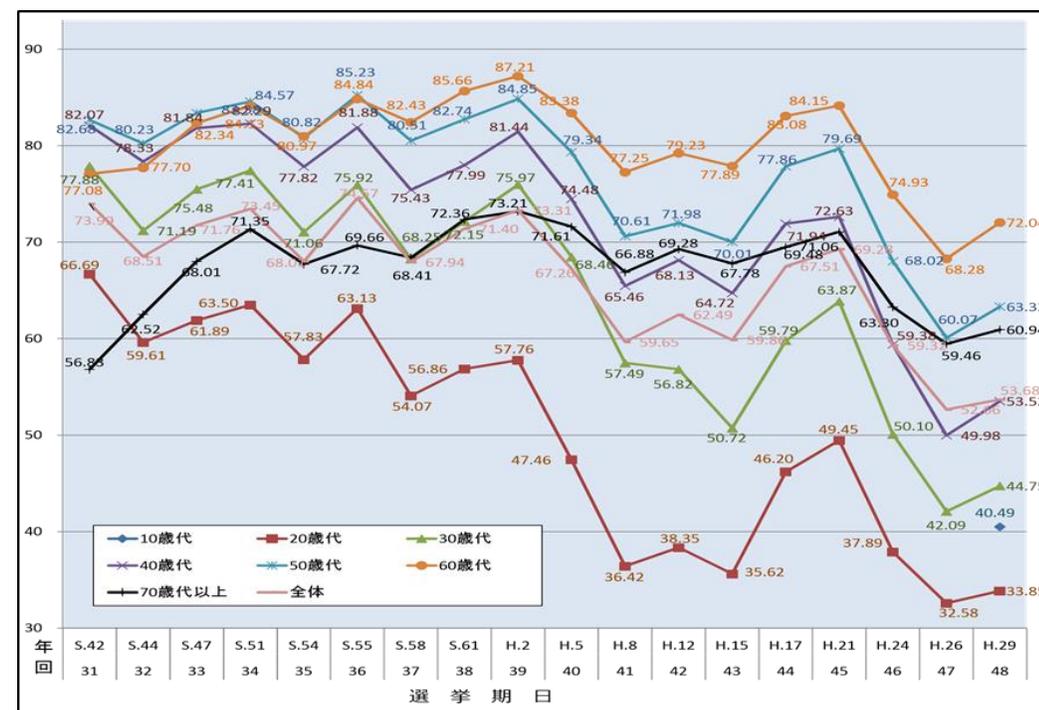
18歳選挙権の導入（2016～）

政策についての知識をもつ学生は少ない



主権者教育の重要性の高まり

図1 衆議院議員総選挙における年代別投票率（抽出）の推移



単位：％

出典：総務省ホームページ

昨年の研究

「主権者教育の現状と政策評価ゲームによる新展開」

1.現状の分析と課題の発見

2.新たな主権者教育プログラムの考案・実践



政策評価を取り入れたゲーム型プログラム

(政策評価ゲーム) は主権者教育として効果がある

主権者教育の現状と政策評価ゲームによる新展開
京都府立大学 公共政策学部 2 回生窪田ゼミ

研究の動機・背景

政策の内容を目的・調査・手法・実現可能性の4つの観点に基づき分析し、社会問題の解決策として政策についてそのよしあしを判断・評価するもの

・若者の政治離れ、18歳選挙権導入によって主権者教育の重要性が高まっている
・現状は選挙教育化し、本来の目的は達成されていないのではないか、という疑問

本来の目的を達成するため、主権者教育に有効なものとは？

主権者教育には政策評価の要素を含め、その手法としてゲームを用いることが有効

主権者教育の実態

定義：「主権者として社会の中で自立し、他者と連携・協働しながら、社会を生き抜く力や地域の課題解決を社会の構成員の一員として主体的に担う力を育む」教育（文部科学省 2016）

「国や社会の問題を自分の問題として捉え、自ら判断し、行動していく新しい主権者を育てる」教育（総務省 2011）

手法：座学、模擬投票、ワークショップ、PBL、など
実態：政治的な議論を行う高校は全体の20.9%（文部科学省 2016）

主権者教育の具体的な実施状況（2016）

データ出典：文科科学省「主権者教育実践状況調査について」

→ **政治について考える力を身につけさせることはできていない!**

実践的な主権者教育

(1)既存の手法を用いた先進事例

①京都府宇治市 立命館宇治高校（2018, 政治的議論+模擬投票）
国会議員を招き、憲法改正について護憲派、改憲派に分かれ議論を交わしたのち、模擬投票を行う。

②東京都大田区 東京都立雪谷高等学校（2016, ワークショップ）
民泊を認めるか、というテーマを各班で討議し、提案をまとめる。提案に対し投票を行い、得票数の多かった案を実際に区に提出した。

(2)新たに開発した主権者教育プログラム

政策評価ゲーム「なりきり公共政策」

実践① 2018.7.21 京都府立大学 オープンキャンパス 参加者44人（男18/女26）
実践② 2018.11.17 大谷高校 マスタークラス 参加者60人（男32/女28）

制作：窪田ゼミ（発案者：桐永）
対象：高校生（1～3年生）
特徴：与えられた社会属性の立場になり、提示された政策に対する賛否表明、理由説明を行うゲーム形式のグループワーク

利点：①政策について考えるきっかけを与えることができる。
②参加者に投票行動は社会属性だけに依らないことを気づかせる。
③ゲーム形式にすることで、政策に興味のない高校生でも気軽に取り組み、短時間で政策的思考力を養うことができる。

発見と提言

(1)発見 主権者教育には政策について考える実践的な要素が必要でありその手法としてワークショップやゲームが有効。

(2)提言 「なりきり公共政策」は短時間で気軽に政策について考えるきっかけを与えられるゲームであり、今後このような主権者教育プログラムをより普及していきたい。

参考文献・URL（主なもの）

衆議院(2016)「まちづくり8選」で学ぶ主権者教育プログラムの開発。『開大大学公認教育研究センター研究報告』第163号,pp.49-68
池田(2018)「主権者教育の現状」『開大大学公認教育研究センター』第164号,pp.93-102
池田(2018)「政治的議論がもたらす主権者教育の意義の探求」『主権者教育実践研究』第1号,pp.1-12
窪田(2018)「ゲームと教育」『主権者教育』第1号,pp.1-12
窪田(2018)「主権者教育実践研究報告」『主権者教育実践研究報告』第1号,pp.1-12

文科科学省(2016)「主権者教育の現状と課題」『主権者教育実践状況調査について』
池田(2018)「主権者教育実践研究報告」『主権者教育実践研究報告』第1号,pp.1-12
池田(2018)「主権者教育実践研究報告」『主権者教育実践研究報告』第1号,pp.1-12
池田(2018)「主権者教育実践研究報告」『主権者教育実践研究報告』第1号,pp.1-12
池田(2018)「主権者教育実践研究報告」『主権者教育実践研究報告』第1号,pp.1-12

「なりきり公共政策」事後アンケート結果

政策を評価する方法が身についていると思うか

「政策を評価すること」に興味を持ったか

ゲームを交えた授業をどう思うか（大谷高校）

第14回 京都から発信する政策研究交流大会
ポスター部門にて発表

2019年の研究

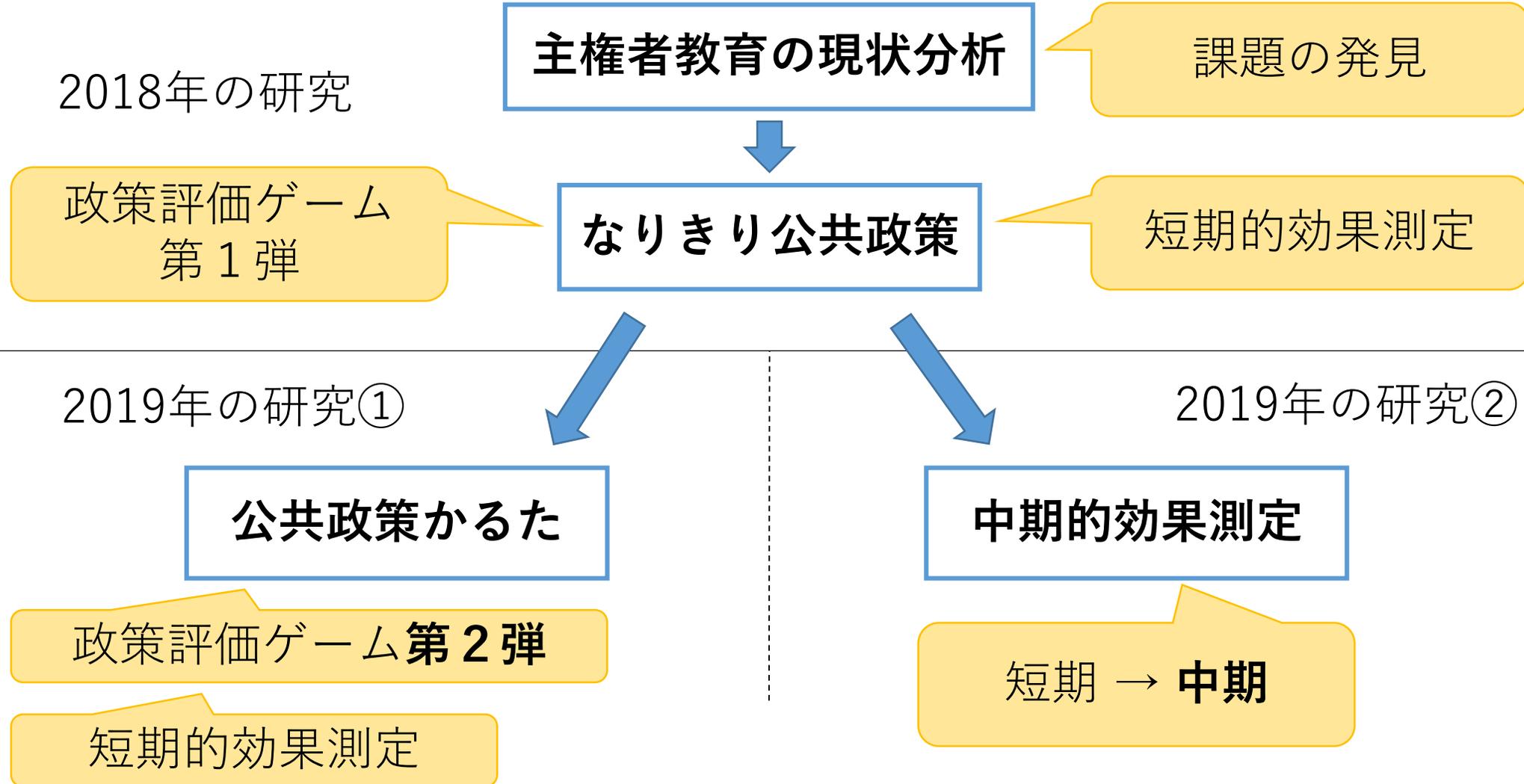
① 政策評価ゲームの有効性について

新たな政策評価ゲームを行うことで、
主権者教育におけるゲームの有効性をより確かなものにする

② 中期的効果測定

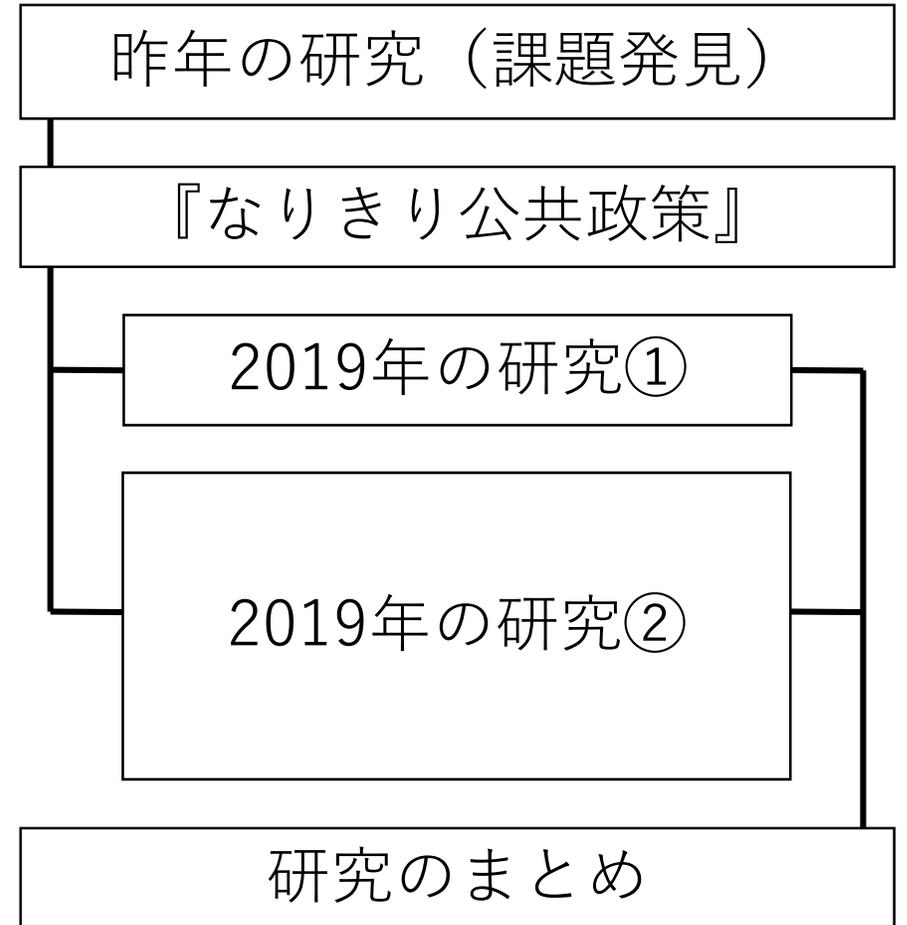
2018年のプログラム参加者に再度アンケートを行うことで、
主権者教育の中期的効果について明らかにする

研究の流れ



目次

- 1.主権者教育の現状 -----
- 2.政策評価ゲームによる新展開 -----
- 3.『公共政策かるた』の考案・実践 -----
- 4.中期的効果測定 -----
- 5.結果の考察 -----
- 6.提言 -----



1. 主権者教育の現状

定義① 総務省

「**国や社会の問題を自分の問題として捉え、自ら考え、自ら判断し、行動していく新しい主権者**」を育てる教育
(常時啓発事業のあり方等研究会, 2011)

定義② 文部科学省

「**主権者として社会の中で自立し、他者と連携・協働しながら、社会を生き抜く力や地域の課題解決を社会の構成員の一員として主体的に担う力を育む**」教育 (文部科学省HP, 2016)

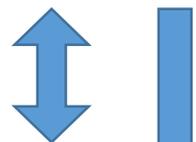


政治や政策について主体的に考える力を身につけることが必要

主権者教育の必要性

投票先を選ぶ基準として「**掲げている政策・公約**」が最も重視される

「若者の関心と政治や選挙に対する意識に関する調査」 (日本労働組合総連合会, 2015)

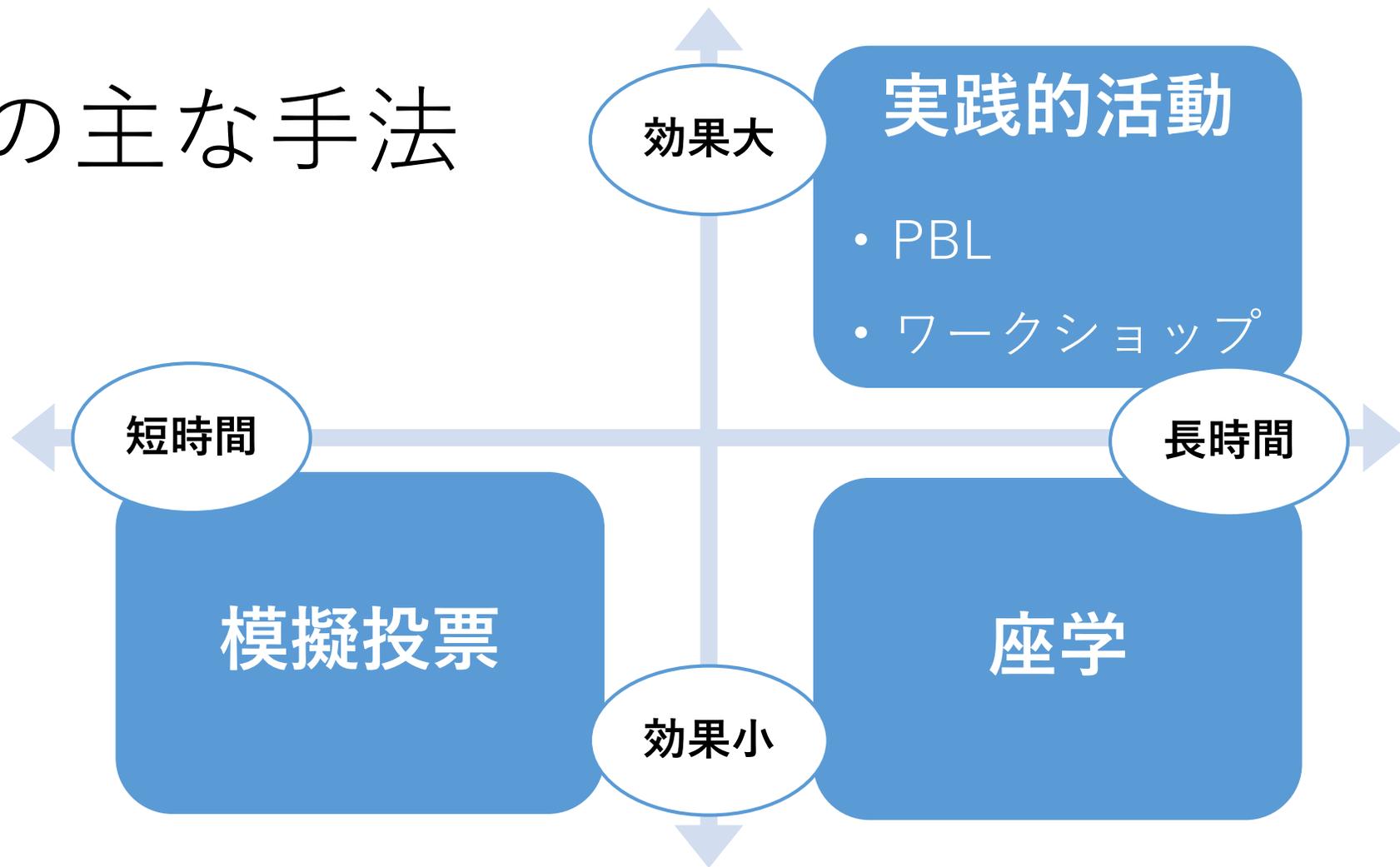


小・中・高校の社会科（公民・現代社会）の現行の教科書では
政治の仕組みや地方自治についての内容が主であり
政策やその評価・比較方法についてほとんど触れていない

選挙権を持つ18歳の若者には**政策についての学び（＝主権者教育）が必要**

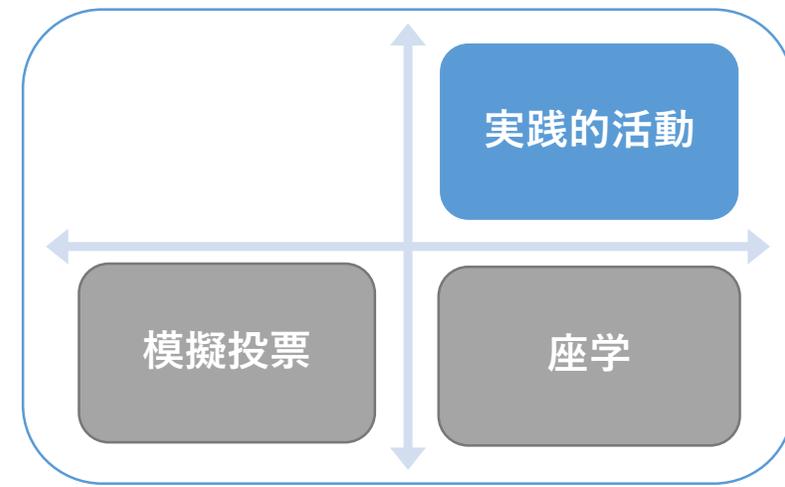
主権者教育の主な手法

- 座学
- 模擬投票
- PBL
- ワークショップ



アクティブラーニング型の主演者教育のほうが座学よりも効果が高い

効果的な主権者教育の先進事例



立命館宇治高校

実践的活動 + 模擬投票

第25回参議員選挙に合わせ、消費増税、教育無償化、沖縄基地問題、
憲法9条改正について**各政党の意見の立ち位置をマッピング**

→実際の投票箱を使い、自分の投票したい政党に模擬投票



- ・自身の意見と照らし合わせ、**どこの政党と考えが近いか**を知れる
- ・政党の意見や主張の調べ方を学べる

※6月に立命館宇治高校にて活動のアシスタントおよび見学

『主権者を育てる模擬投票－新しいシティズンシップ教育を目指して－』（杉浦, 2008）

主権者教育の課題

(1) 実践的活動はあまり行われていない

主権者教育はほぼ全ての高校（第3学年以上）で行われているが、その内訳は… 座学等：89.4% 模擬投票等：29.0%

現実の政治についての議論等（＝実践的活動）：20.9%

「主権者教育（政治的教養の教育）実施状況調査について」（2016）

➡ **選挙教育化（求められている力が身につかない）**

(2) 時間的制約

実践的な活動⇒ワークショップ・PBL

時間や手間がかかる（数日～数か月）

➡ **学校の授業などでは容易に取り入れられない**

2018年の研究

主権者教育の現状分析

課題の発見

政策評価ゲーム
第1弾

なりきり公共政策

短期的効果測定

2019年の研究①

公共政策かるた

政策評価ゲーム第2弾

短期的効果測定

2019年の研究②

中期的効果測定

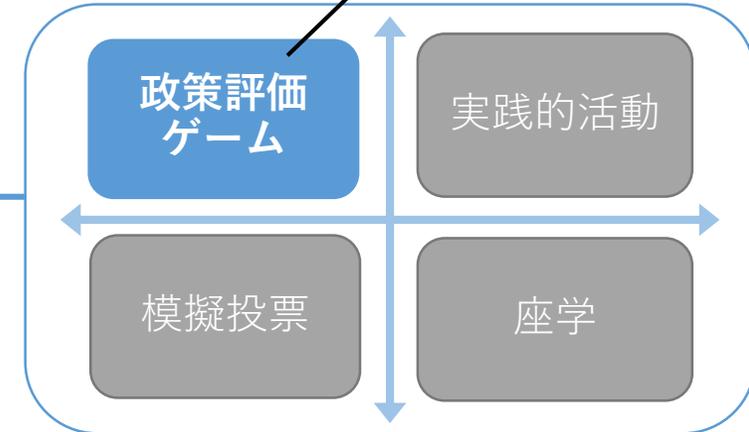
短期 → 中期

2. 政策評価ゲームによる新展開

短時間 + 効果大

『なりきり公共政策』--- 政策評価 + ゲーム

- ・制作：2018年 2回生窪田ゼミ
- ・政策評価ゲームの第1弾
- ・ある政策について、自分と異なる社会属性の人間になりきって賛成か反対かを表明する（票数に応じてポイント）
- ・**ある個人の政策選択は社会属性だけに依らないことを学ぶ**
- ・時間：60～120分 対象：高校生



※ゲーミングシミュレーションのうち「教育ゲーム」に分類される『ゲーミングシミュレーション』（新井・出口・兼田・加藤・中村, pp.9-16, 1998）

ゲームという手法を使う意義①

ゲーム型学習の特徴

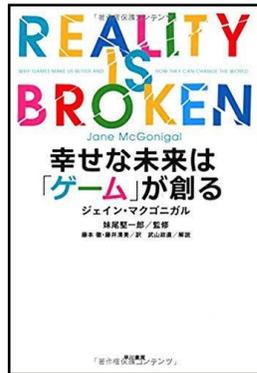
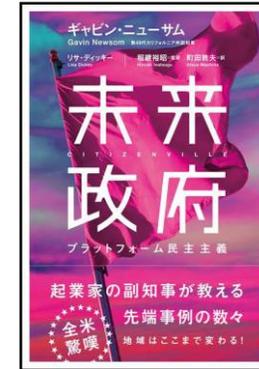
- ・ ゲームの登場人物として参加することにより
主体的・自発的な参加が促進される
- ・ モデルとなった現実の問題や現実における
自らの立場・役割に対する理解が深まる
- ・ 政策に興味のない学生でも **気軽に取り組み、
楽しみながら政策について学べる**

「主権者教育における現状と政策評価ゲームによる新展開」
(京都府立大学公共政策学部2回生窪田ゼミ, 2018)

ゲームという手法を使う意義②

ネット世代にとってゲームは市民の暮らしの一部
→**ゲームを使って政治参加を促すのは合理的**である

『未来政府』（ニューサム・ディッキー, pp.186-189, 2016）



**現実の幸せや変革のためにゲームの力を利用する…ならば、
よりよい現実は…実現の見込みが高いものになります**

『幸せな未来は「ゲーム」が創る』（マクゴニガル, pp.499, 2011）

ゲームを用いた主権者教育の先進事例

CANVASS （NPO法人 僕らの一歩が日本を変える）



事後アンケートより（短期的効果測定）

政策評価ゲームは短時間でも主権者教育として必要な効果がある

・・・『なりきり公共政策』の効果である可能性

→ 研究①

新たな政策評価ゲームを制作・実践し
その効果が確かなものであることを証明する

2018年の研究

主権者教育の現状分析

課題の発見

政策評価ゲーム
第1弾

なりきり公共政策

短期的効果測定

2019年の研究①

公共政策かるた

政策評価ゲーム第2弾

短期的効果測定

2019年の研究②

中期的効果測定

短期 → 中期

3. 『公共政策かるた』 の考案・実践

『公共政策かるた』

新たな主権者教育プログラム

- ・ 制作：2019年 3回生窪田ゼミ
- ・ 政策評価ゲームの第2弾
- ・ **政策に必要な4要素**（目的・手段・調査・実現可能性）、
政策の良し悪しとその評価基準について学べる、
かるた形式のカードゲーム
- ・ 所要時間：100分
対象：高校生

『公共政策かるた』の様子



ルール①

1.カードの種類

- 読み札：政策の**目的**が書かれたカード（ゲームマスターが保有）
- 取り札：政策の**手段**が書かれたカード（場に置かれている）

2.得点の方法

- 参加者は読まれた**目的に対応する手段を正しく**、他の参加者より**早く選び取る**ことで点を得られる

3.手段の数

- 1つの目的に対して、対応する手段は3つある

『公共政策かるた』 使用カード①

読み札

高齢者福祉充実

高齢化が進み、お年寄りの方が多くなってきました。高齢者にとって暮らしやすい街づくりが必要です

取り札（3種類、表）

認知症カフェの企画・運営

認知症の方、その家族、地域の人々が集い交流できる場所を提供する。



健康いきいきポイント手帳

日々の運動をポイント化し、たまったポイントを景品と交換できる手帳を製作・配布する。



優しい住まいづくり推進事業

高齢者でも住みやすい家づくりのために、リフォームの支援、情報提供などを行う。



ルール②

4.手段の点数

- それぞれの手段は**調査および実現可能性について3段階で評価**され、その他の要素も踏まえ個別に点数化されている

5.勝者の決定

- 最終的に最も多くの点を得ていたものが優勝となる

『公共政策かるた』使用カード②

取り札（3種類、裏）

認知症カフェの 企画・運営

認知症の方、その家
族、地域のよみがえり
交流す。

15

調査 ★★★★★
実現可能性 ★★★★★

認知症の方に限らず、
様々な人が集まれる空
間を提供することで地
域コミュニティ全体の
交流が深まる。

※波及効果チャンス
次回札を取れば+5p

健康いきいき ポイント手帳

日々の運動をポイン
ト化し、たまったポ
イ
ン
ト
で
配

15

調査 ★★★★★
実現可能性 ★★★★★

自主的な運動を促すこ
とができるが、景品を
獲得するために実際よ
り多く運動量を記録し
ていても判別できな
い。したがって、何も
していない人に景品を
与えている可能性もあ
る。

優しい住まい づくり推進事業

高齢者でも住みやす
い家づくりのため

10

調査 ★★★★★
実現可能性 ★★★

個々の取り組みは小さ
く、大きな効果は発揮
しない。しかしこのよ
うな政策の積み重ねが
目的の達成には必要と
なる場合がある。

公共政策かるたの効果

- ・参加者は、目的に対して**正しい手段を選択する必要**がある。
- ・高得点を狙うには、**より良い政策を選ぶ必要**がある。

学び

良い政策を行うためには**目的と合致**しており、
先行研究やコストについて**十分な調査**がなされている、
実現可能な手段が選択される必要がある

応用

選挙で各候補者や政党が掲げる**政策の比較検討**、
自治体で行われている**政策一つ一つの評価**に役立つ

大谷高校での実践

10月に実践の予定→台風19号によって延期

実施日 : 12月10日 (火)

所要時間 : 110分

対象 : 大谷高校 マスタークラス 2年生 72名

効果測定 : 事後アンケート (短期)

事後アンケートより（短期的効果測定）

問5
この特別授業に**参加する以前の**、
あなたの政策への関心についてお訊ねします

回答	人数	割合
関心があった	7	9.7%
やや関心があった	17	23.6%
どちらともいえない	24	33.3%
あまり関心がなかった	15	20.8%
関心がなかった	9	12.5%
無回答	0	0.0%
合計	72	100.0%



問7
この特別授業に**参加した後の**、
あなたの政策への関心についてお訊ねします

回答	人数	割合
関心がある	15	20.8%
やや関心がある	37	51.4%
どちらともいえない	16	22.2%
あまり関心がない	2	2.8%
関心がない	2	2.8%
無回答	0	0.0%
合計	72	100.0%

「関心があった」「やや関心があった」
33.3%

+38.9%

「関心がある」「やや関心がある」
72.2%

事後アンケートより②

問12
今回の特別授業を受けて、
**政策や「政策を評価する」ということに
対するあなたの興味**をお訊ねします

回答	人数	割合
興味を持った	21	29.2%
やや興味を持った	34	47.2%
どちらともいえない	14	19.4%
あまり興味を持てなかった	1	1.4%
興味を持てなかった	1	1.4%
無回答	1	1.4%
合計	72	100.0%

「興味を持った」「やや興味を持った」

76.4%

問13
今回の特別授業を受けて、
**政策を評価するための4要素や、
政策を評価する視点・考え方が**
どの程度あなたの身についたかお訊ねします

回答	人数	割合
身についたと思う	16	22.2%
やや身についたと思う	35	48.6%
どちらともいえない	16	22.2%
あまり身につかなかったと思う	3	4.2%
身につかなかったと思う	1	1.4%
無回答	1	1.4%
合計	72	100.0%

「身についたと思う」「やや身についたと思う」

70.8%

事後アンケートより③

**政策評価ゲームは主権者教育プログラムとして効果がある。
また、他の手法と比較して短時間で手軽に取り組める。**

2018年の研究

主権者教育の現状分析

課題の発見

政策評価ゲーム
第1弾

なりきり公共政策

短期的効果測定

2019年の研究①

公共政策かるた

政策評価ゲーム第2弾

短期的効果測定

2019年の研究②

中期的効果測定

短期 → 中期

4. 中期的効果測定

政策評価ゲームは主権者教育として効果があることの証明

・・・ **短期的効果しか測定できていない**

(実施直後に政策への関心が高まるのは当然)

➡ これは **主権者教育全体の課題** である

主権者教育は様々な場所、形で行われているが
いずれも **中期的効果を測定していない**

中期的効果測定の必要性

主権者教育は**それを受けた者がその影響を受け、
学びを活かす（政治参画や投票をする）**ことで意味をもつ



その後の行動や意識を測らなければ、
本当にその**主権者教育に意味があったのか**はわかり得ない



主権者教育には**中期、長期の効果測定が必要**

『なりきり公共政策』の参加者へアンケート

2018年11月17日『なりきり公共政策』実施

対象　　：大谷高校マスタークラス2年生60人

所要時間：110分

「政治・政策への関心についてのアンケート」

対象　　：**昨年の『なりきり公共政策』参加者** 全60人

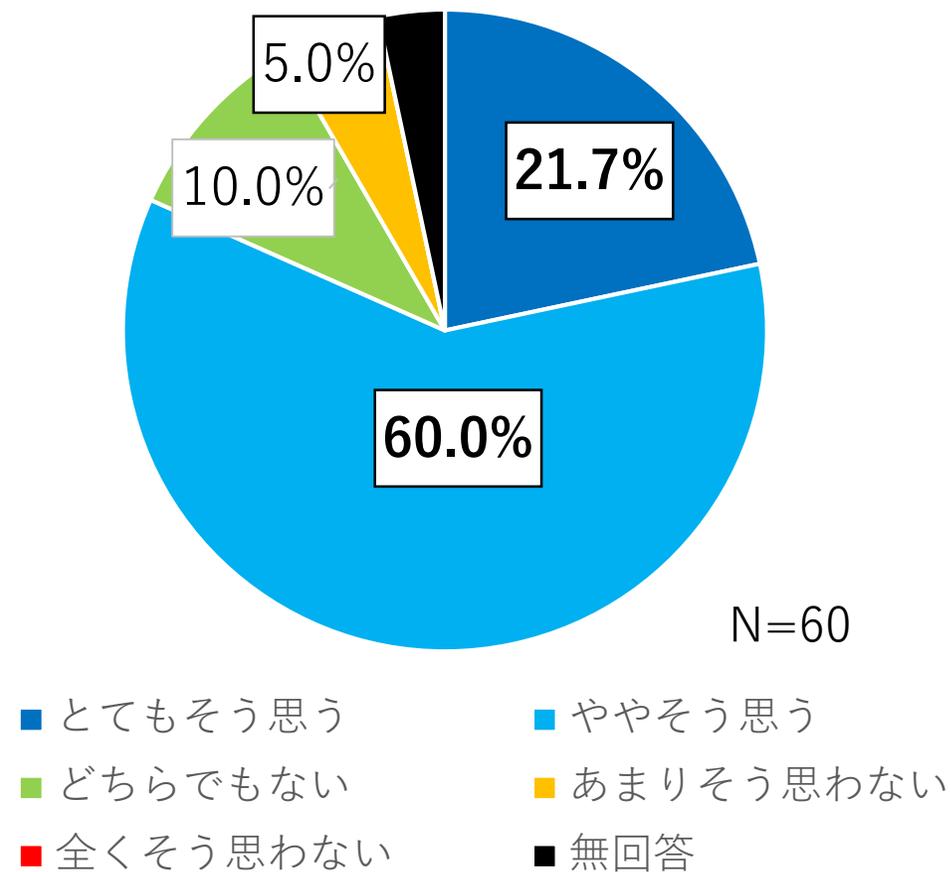
期間　　：2019年10月18日～11月7日

回答者数：44人



実施直後(2018年)のアンケートの質問 今後の選挙で今回得た知識を用いて 投票を行うことができますか

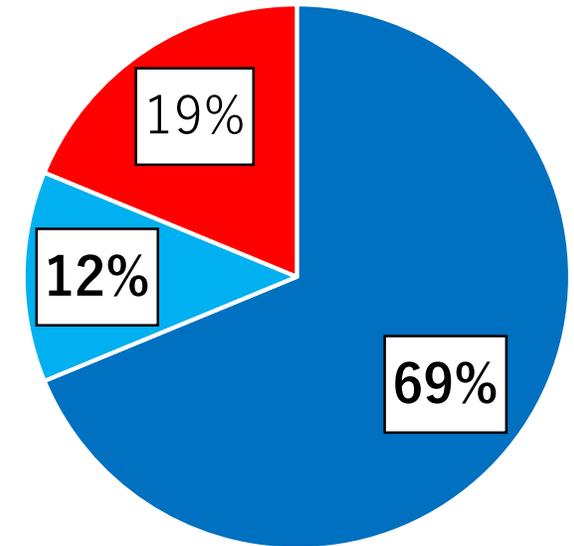
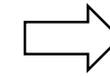
	回答者数	割合
とてもそう思う	13	21.7%
ややそう思う	36	60.0%
どちらでもない	6	10.0%
あまりそう思わない	3	5.0%
全くそう思わない	0	0.0%
無回答	2	3.3%
合計	60	100.0%



1年後(2019年)のアンケートの質問 実際の選挙で投票をしたことがありますか

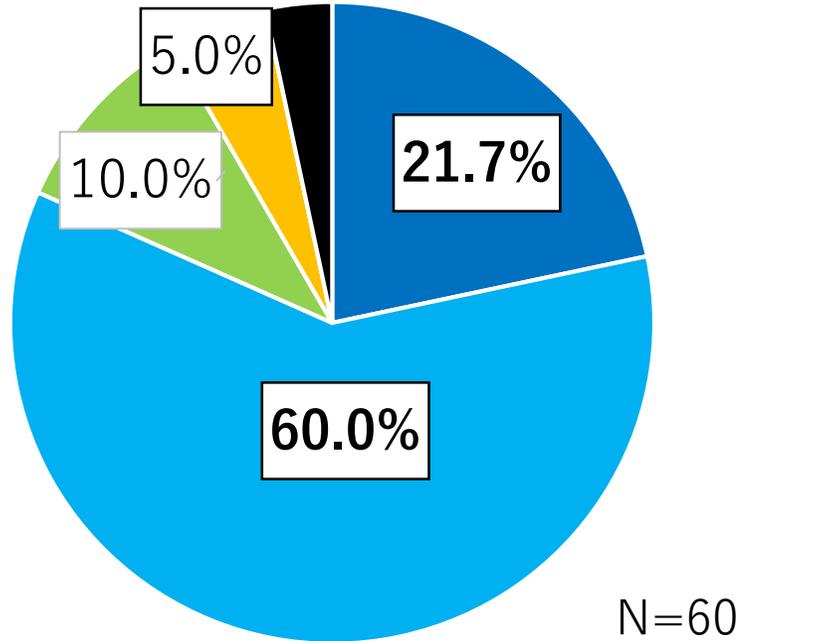
被選挙権年齢に達していた生徒の投票率

	回答者数	割合
投票したことがある	11	25.0%
投票したいと思っていたが 実際には投票しなかった	2	4.5%
投票しなかった	3	6.8%
選挙があったことを 知らなかった	0	0.0%
選挙が行われた当時 18歳になっていなかった	26	59.1%
無回答	2	4.5%
合計	44	100.0%



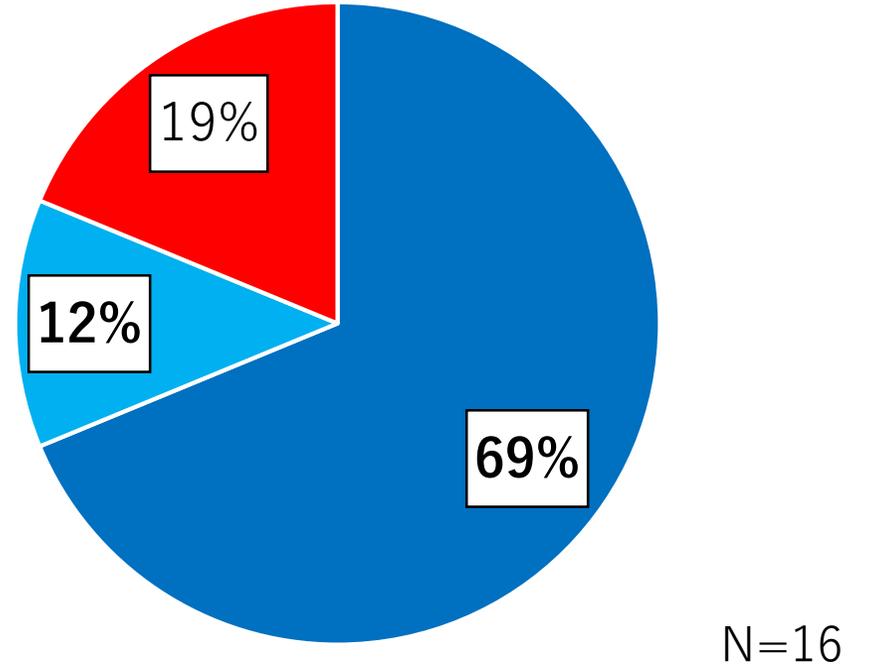
- 投票したことがある
- 投票したいと思っていたが実際には投票しなかった
- 投票しなかった

知識を用いて投票できると思う人
= 81.7%



- とてもそう思う
- ややそう思う
- どちらでもない
- あまりそう思わない
- 全くそう思わない
- 無回答

投票をしたいと思った人
= 81.0%



- 投票したことがある
- 投票したいと思っていたが実際には投票しなかった
- 投票しなかった

知識を活用できると思った人には、投票に行く意思があった

あなたが政策を評価するとき、どの程度自分の社会属性(年齢や職業)の影響を受けますか

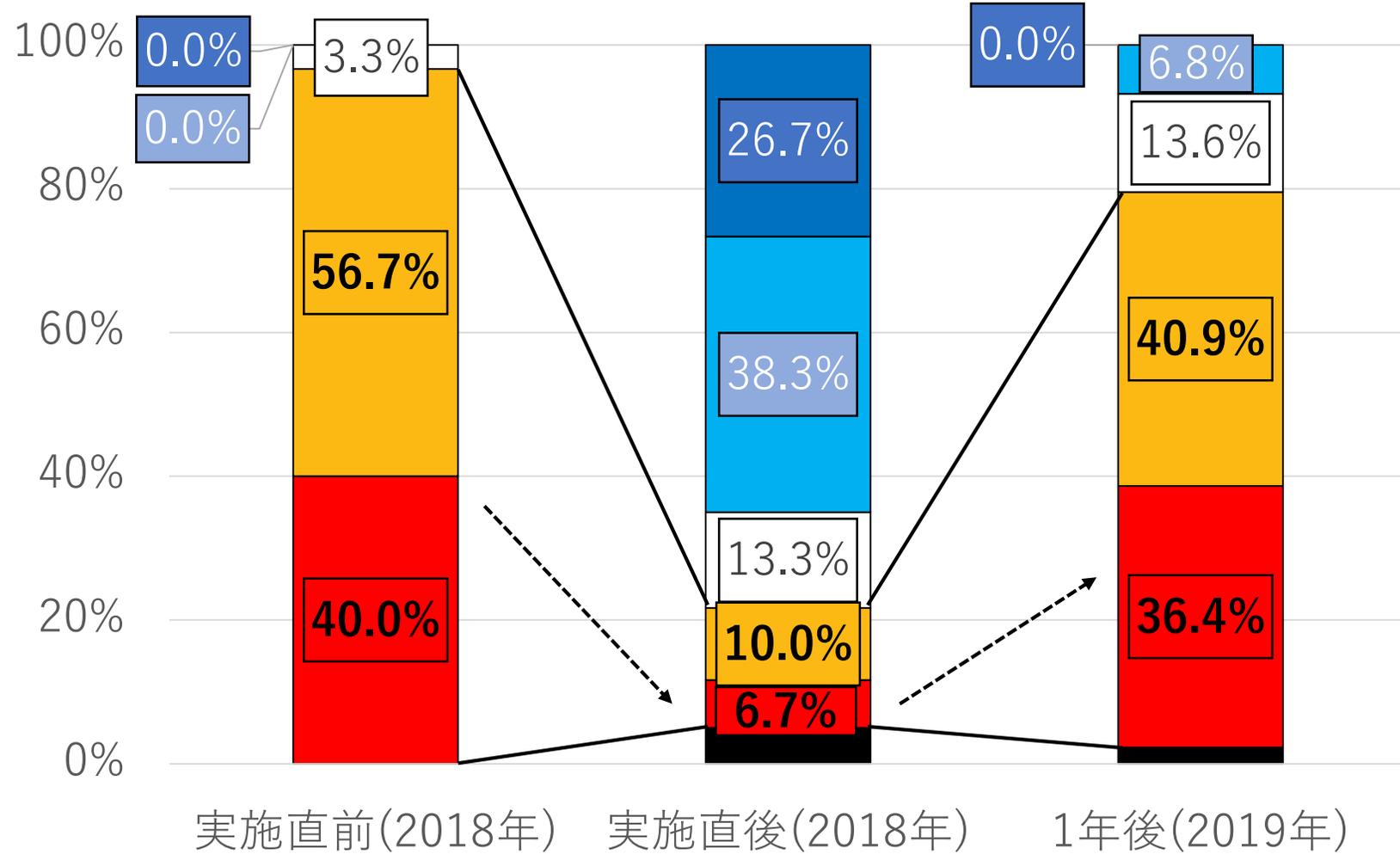
	実施直前 (2018年)			実施直後 (2018年)			1年後 (2019年)	
そう思わない	0	0.0%	→	16	26.7%	→	0	0.0%
あまりそう思わない	0	0.0%	→	23	38.3%	→	3	6.8%
どちらでもない	2	3.3%	→	8	13.3%	→	6	13.6%
ややそう思う	34	56.7%	→	6	10.0%	→	18	40.9%
そう思う	24	40.0%	→	4	6.7%	→	16	36.4%
無回答	0	0.0%	→	3	5.0%	→	1	2.3%
合計	60	100.0%		60	100.0%		44	100.0%

※ 「そう思わないが多い」 = 効果あり

<グラフ1>

あなたが政策を評価するとき、
どの程度自分の
社会属性(年齢や職業)の
影響を受けると感じますか

- 無回答
- そう思う
- ややそう思う
- どちらでもない
- あまりそう思わない
- そう思わない



実施直後に「そう思う」人が大きく減少
↓
1年後に再び増加

<グラフ2>

あなたが政策を評価するとき、どの程度自分の社会属性(年齢や職業)の影響を受けると感じますか

社会属性の影響を受けないと思う人

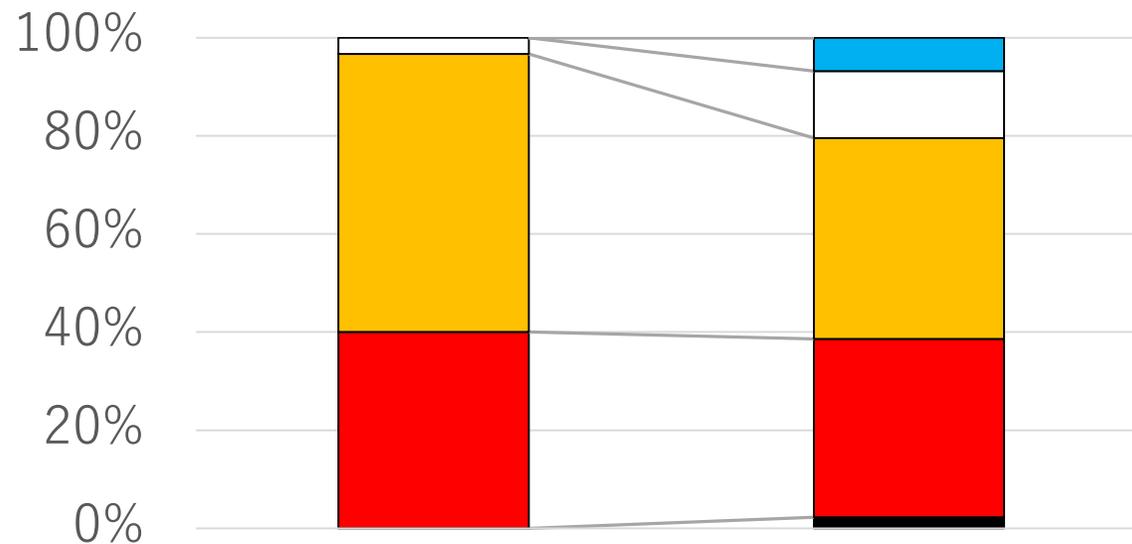
0.0% **+6.8%** 6.8%

プログラムの影響を受けた人

3.3% **+17.1%** 20.4%

社会属性の影響を受けると思う人

96.7% **-19.4%** 77.3%

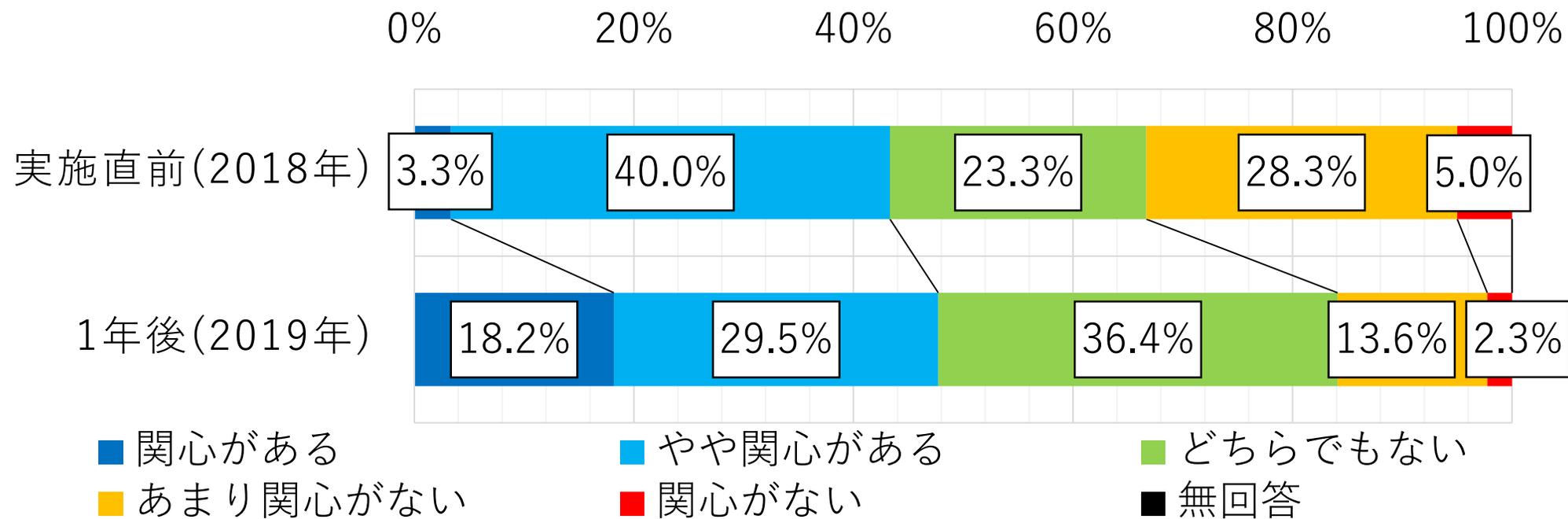


実施直前(2018年) 1年後(2019年)

- そう思わない
- どちらでもない
- そう思う
- あまりそう思わない
- ややそう思う
- 無回答

実施前と1年後の比較では、効果の表れがわかる

政策や選挙に対する関心



実施前よりも状況は改善している

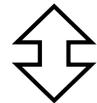
||

『なりきり公共政策』の効果・影響があった

5. 結果の考察

効果は1年の経過で低下した一方で
依然プログラム参加者に効果・影響を与えていた

- ・ 長期的効果が薄い？
- ・ 短期で効果を発揮するための改善が必要？



- ・ 年月が経てば効果が減るのは当然
- ・ 110分のプログラムで影響を与えることができた

結果の考察②

効果の低下がこのプログラム特有かは判断しかねる
・・・ **他の主権者教育でも同様の結果になる可能性**

効果持続性の不足という課題が
主権者教育には存在しているかもしれない

※研究としては他の手法や他の対象者との比較という課題が残る

6. 提言

(1) 『なりきり公共政策』 & 『公共政策かるた』

- **政策評価ゲームは主権者教育プログラムとして効果がある**
(短時間でPBLやワークショップのような影響をもたらせる)

(2) 1年前のプログラム参加者へのアンケート

- **政策評価ゲームは1年経過しても参加者に効果を残す**
(経年による低下はみられるが、効果・影響を与えていた)
- **主権者教育には効果非持続性**という課題がありうる

主権者教育として政策評価ゲームを行うことは有意義である。
また、効果・影響は与えられるものの経年により低下するので
定期的に主権者教育を受けられるようになることが望ましい。

参考文献

- 京都府立大学公共政策学部2回生窪田ゼミ（2018）「主権者教育における現状と政策評価ゲームによる新展開」.
- 常時啓発事業のあり方等研究会（2011）「最終報告書」.
- 日本労働組合総連合会（2015）「若者の関心と政治や選挙に対する意識に関する調査」.
- 文部科学省（2016）「主権者教育（政治的教養の教育）実施状況調査について」.
- 和足憲明（2019）「主権者教育の効果を検証する」.
- 新井潔・出口弘・兼田敏之・加藤文俊・中村美枝子（1998）『ゲーミングシミュレーション』，日科技連出版社.
- 佐々木亮（2010）『評価論理-評価学の基礎-』，多賀出版.
- 杉浦真理（2008）『主権者を育てる模擬投票 - 新しいシティズンシップ教育をめざして - 』，きょういくネット.
- マクゴニガル, J（2011）『幸せな未来は「ゲーム」が創る』，早川書房.
- ニューサム・ディッキー（2016）『未来政府』，東洋経済新報社

参考URL

総務省 ニュース一覧 啓発その他

http://www.soumu.go.jp/senkyo/senkyo_s/news/sonota/nendaibetu/

(最終閲覧日：2019年11月30日)

文部科学省

主権者教育の推進に関する検討チーム 中間まとめ

http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/ikusei/1369157.htm

(最終閲覧日2019年11月30日)

「主権者教育の推進に関する検討チーム」最終まとめ～主権者として求められる力を育むために～

http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/ikusei/1372381.htm

(最終閲覧日：2019年11月30日)

協力

大谷高校

(梶喬一先生、生徒の皆さん、および関係者の皆さん)

立命館宇治高校

(杉浦真理先生、生徒の皆さん、および関係者の皆さん)

NPO法人 僕らの一歩が日本を変える。

ご清聴ありがとうございました

SDGsとの関わり



4.質の高い教育をみんなに

“良い”主権者教育を普及させる



11.住み続けられるまちづくりを

政策を理解し、政治に参画できる有権者を育てる



17.パートナーシップで目標を達成しよう

地域の高校（立命館宇治高校・大谷高校）との協力

主権者教育の必要性②

政治に参加する若者が減少する

or

政策を理解できていない人々が増えることで・・・

政府や自治体が悪い政策を行っていても抑制が利かない
→持続可能な国や市町村は実現できない

『なりきり公共政策』のプログラム評価

あるプログラムについて評価を行うことをプログラム評価という。

評価とは客観的な価値尺度を用いて価値を判断することである。
そのような評価を行うことで本質や意義を測り取ることができる。

『評価論理-評価学の基礎-』（佐々木, 2010）

※教育・研修の評価、効果測定については学んでいない

事後アンケートより（短期的効果測定）

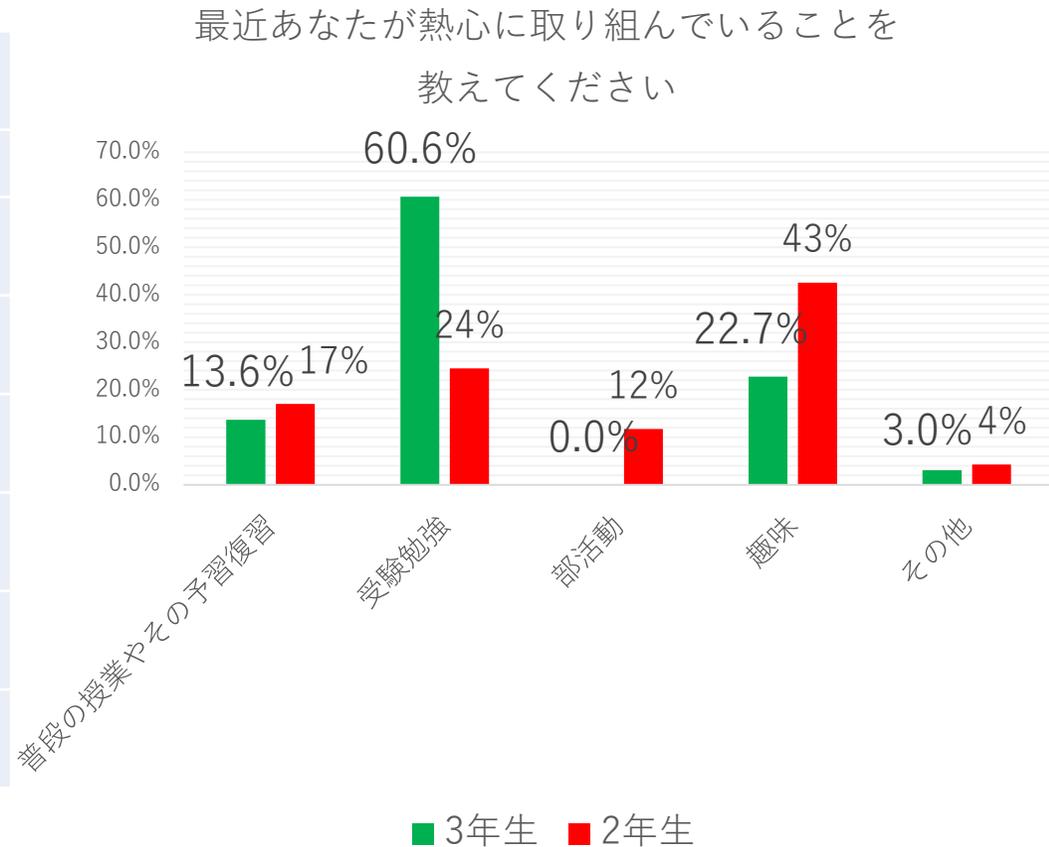
問15 今後の選挙において、投票の際に
今回の特別授業で得た知識を生かすことができますか

回答	人数	割合
できると思う	23	31.9%
ややできると思う	33	45.8%
どちらともいえない	13	18.1%
あまりできないと思う	1	1.4%
できないと思う	2	2.8%
無回答	0	0.0%
合計	72	100.0%

事後アンケートより（短期的効果測定）

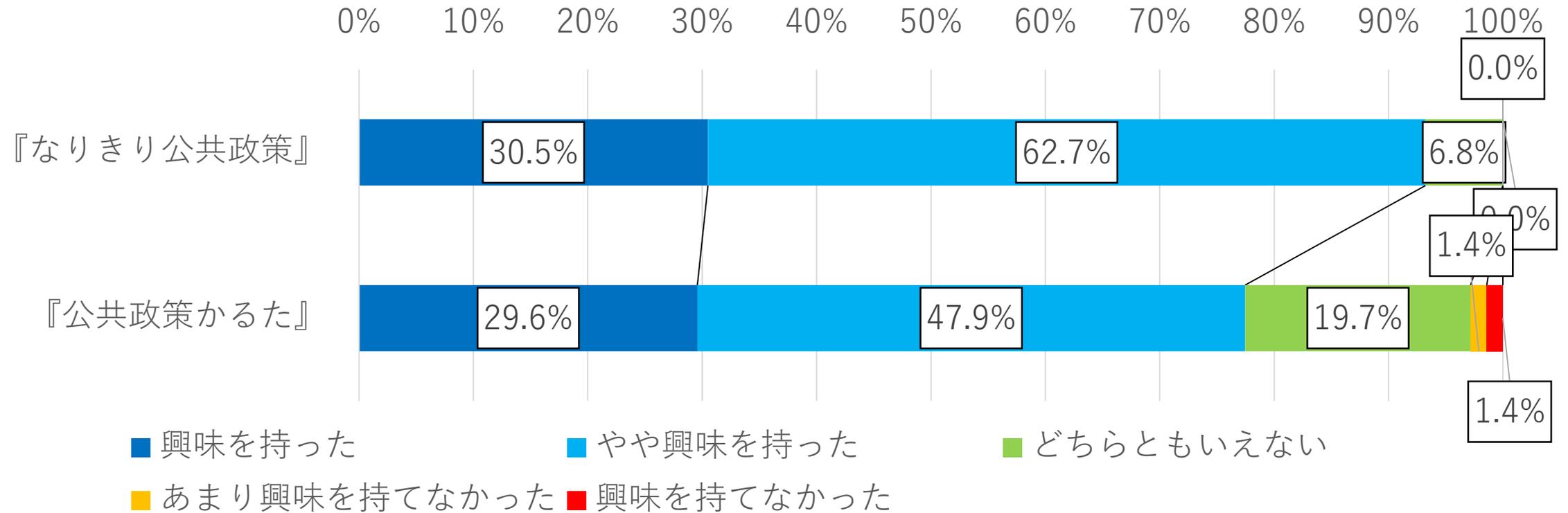
最近あなたが熱心に取り組んでいることを教えてください

	3年生		2年生	
	人数	割合	人数	割合
普段の授業やその予習復習	9	13.6%	16	17%
受験勉強	40	60.6%	23	24%
部活動	0	0.0%	11	12%
趣味	15	22.7%	40	43%
その他	2	3.0%	4	4%
合計	66	100.0%	94	100%



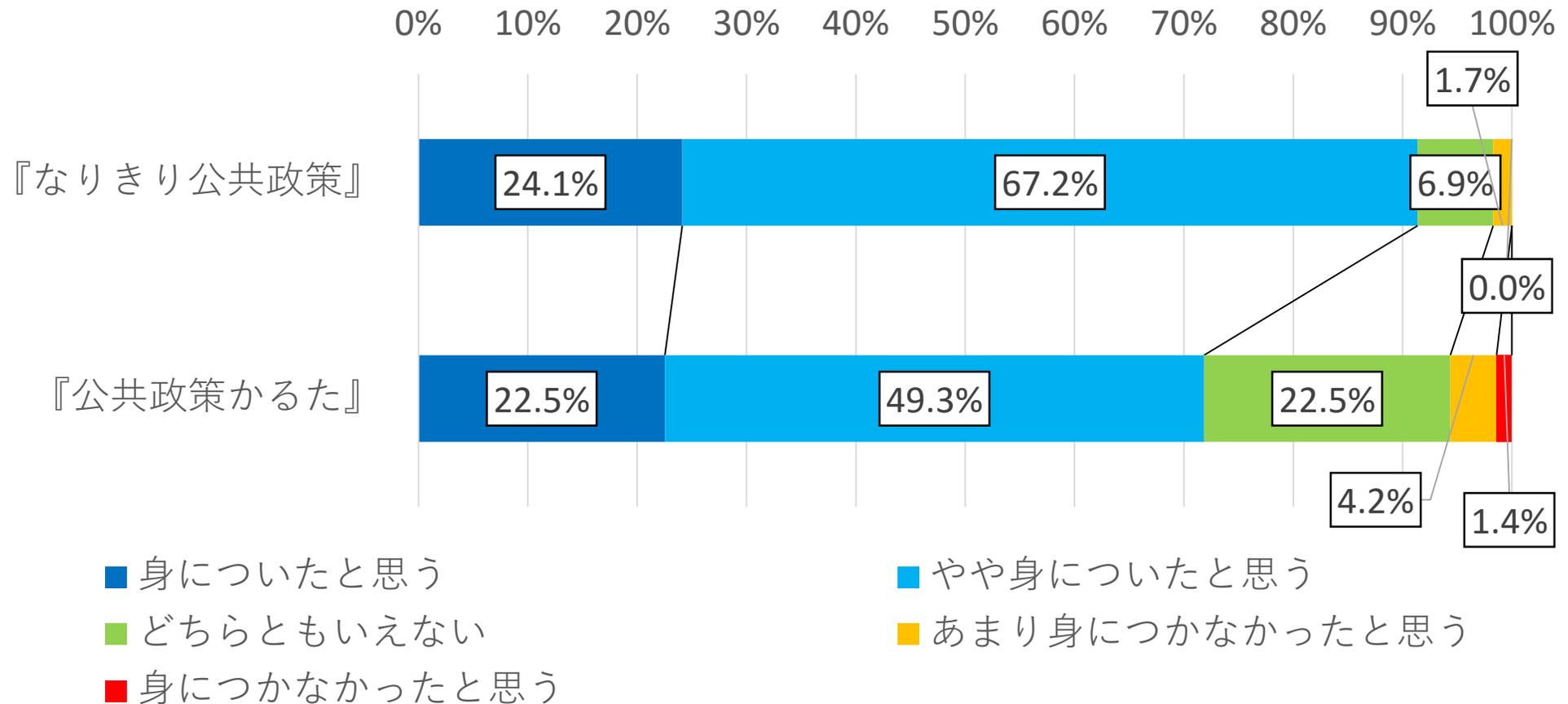
事後アンケートより（短期的効果測定）

「政策を評価する」ということに対して興味を持ちましたか



事後アンケートより（短期的効果測定）

政策を評価する視点や考え方が身についたと思いますか



政治・選挙への関心

	実施直前 (2018年)			1年後 (2019年)	
関心がある	2	3.3%	→	8	18.2%
やや関心がある	24	40.0%	→	13	29.5%
どちらでもない	14	23.3%	→	16	36.4%
あまり関心がない	17	28.3%	→	6	13.6%
関心がない	3	5.0%	→	1	2.3%
無回答	0	0.0%	→	0	0.0%
合計	60	100.0%		44	100.0%

「政策を評価する」ことへの関心

	実施直後 (2018年)			1年後 (2019年)	
興味がある	18	30.0%	→	4	9.1%
やや興味がある	37	61.7%	→	14	31.8%
どちらでもない	4	6.7%	→	18	40.9%
あまり興味がない	0	0.0%	→	5	11.4%
興味がない	0	0.0%	→	2	4.5%
無回答	1	1.7%	→	1	2.3%
合計	60	100.0%		44	100.0%

