

# 主権者教育における デジタルコンテンツの有用性と可能性

- より早く、楽しく、効果的な学びに向けて -

京都府立大学 公共政策学部 2 回生窪田ゼミ

○藤武 優太 (Yuta Fujitake)・青島 大樹 (Daiki Aoshima)・石飛 優奈 (Yuna Ishitobi)・小泉 直也 (Naoya Koizumi)・立入 潤一 (Junichi Tachiiri)  
・宮内 裕大 (Yudai Miyauchi)

(京都府立大学公共政策学部公共政策学科)

キーワード：主権者教育、デジタルゲーム、アナログゲーム

## 1. はじめに

主権者教育は小中高校の授業の中で座学として行われることが一般的であるが、一層の充実が期待されている。筆者らの研究室が過去に行った研究では、高等学校の主権者教育の授業にアナログゲーム（ボードゲームやカードゲーム）を使ったプログラムを導入することにより、座学よりも短時間で、楽しく、主権者教育が行える可能性が明らかにされている。また、アナログゲームを用いたプログラムが受講者に与える効果は1年後にも一定程度持続していることも明らかにされている。本研究室では、新たに、政策系学部とデジタルコンテンツを扱う中学校の部活が協働することで作成した動画やデジタルゲームを含むHPを用い、授業外においても、楽しみながら、何回も、主権者教育に相当する学びを自主的に行うことができることを明らかにしたい。さらに、主権者教育について、座学とアナログゲームを用いたプログラムと動画やデジタルゲームを含むHPを使った自主的な学びのそれぞれの効果の比較や相乗効果があるかといったことを明らかにしたい。

## 2. 本研究の背景

主権者教育とは、総務省により「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、行動していく主権者を教育していくこと」とされる(総務省, 2017)。また、文部科学省によると、主権者教育は「単に政治の仕組みについて必要な知識の習得のみならず、主権者として社会の中で自立し、他者との連携・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」ものだとされる(文部科学省, 2016)。現状として、2016年から18歳選挙権が導入されたものの、依然として若者の投票率の低さが問題視されており、解決すべき課題として考えられている。

文部科学省の「主権者教育(政治的教養の教育)に関する実施状況調査の結果」によると、全国の国公私立の高等学校・中等教育学校高等部の約

90%で主権者教育が実施されている。主な主権者教育の実施科目は公民科であり、その多くで2~4時間の指導時間数が設けられている。このように、現状として主権者教育は、座学を中心とした授業の一環として決められた時間で行われることが多い。代表的な主権者教育の例を見ても、選挙の歴史や制度を学ぶ講義形式のものが主流である。そのような中、先行研究では主権者教育の手段にアナログゲームを用いた。以下、ゲームを教育で用いる利点を2つ挙げる。1つは、モチベーションの喚起と維持である。次に、重要な学習項目を強調した学習体験が出来ることである(杉浦, 2008)。また、私たちの研究室でも2018年度からゲームや模擬投票を用いた主権者教育を実施しており、小学生や高校生に対する有効性の高さが示されていることから、アクティブラーニングや対話を取り入れた体験型学習は重要かつ有効であると考えられる。しかし、一度切りで終わるイベントへの疑問もあり、主権者教育が短時間で扱われて終わる持続性や効果に疑問も示された。そこで、筆者らはこうした課題の解決策として、本研究でデジタルコンテンツを主権者教育に取り込むことを提案する。以下、デジタルコンテンツ特にデジタルゲームを教育で用いる利点を2つ述べる。1つは「学習者の行為や意思決定に対して即時にフィードバックを返せるというデジタルゲームの特徴を活かして、学習サイクルを早め、学習の密度を高めることで、効果的に学習改善を進めることができる」ことだ。2つ目は「安全な学習環境を比較的 low コストで提供できる」(藤本, 2011)ことだ。学習指導要領の規定で授業として十分な学習時間が設けられない中で、いつでもどこでも誰でも短時間で何度でも負担なくという手軽さに魅力がある。さらに、コロナ禍におけるデジタル教育の需要の高まりと推進から、主権者教育分野のデジタル化にも需要が見込める。オンライン化の対応が可能な点にデジタルの可能性が感じられる。持続可能な都市づくりを進める中で、都市とデジタルは親和性が高く、良き都市をつくるための良き有権者の育

成においてデジタルは有用であろう。

以上を踏まえ、筆者らの政策提案は、デジタルコンテンツを使った授業外の学びを導入し、座学による従来型の主権者教育やアナログゲームを使った特別授業と相乗効果を実現することである。主権者教育の新たな手段として、デジタル要素を取り入れるという点に、筆者ら研究の独自性があると考え。また、現在、社会で注目を集める衆議院議員選挙の最中に主権者教育に焦点を当てた研究活動を行うことに社会的意義もあるであろう。

### 3. 調査のデザイン

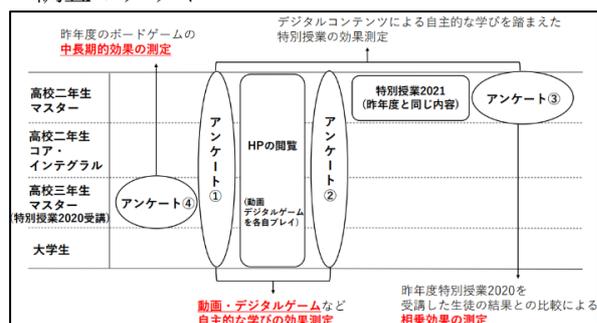


図1 プロジェクトと調査の流れ 出所：筆者ら作成

以上の政策提案のもと、筆者らは、日々の部活動でデジタルコンテンツを扱う大谷中学校マルチメディア部と協働し、有権者が自身の選択に自信を持って投票に行けるようになるために、早く、楽しく、より効果的に政策比較を体験し、学ぶことが出来るデジタルゲーム・動画・ポスターを作成し、それらを掲載するHP(<https://kpu-kubotazemi-1.jimdosite.com/>)を開設した。そして、昨年に引き続き大谷高等学校2年生のマスタークラスの約100名の生徒を対象に、私たちの研究室が昨年製作した主権者教育ボードゲーム『公共政策人生ゲーム』とHPを用いた特別授業である「おでかけオープンゼミ政策チャレンジ2021」を行う。

初めに、大谷高等学校2年生のマスタークラスの生徒にHPにアクセスしてもらい、HP内で主権者教育に必要な知識を5分で学べる動画の視聴、政策比較体験が出来るゲーム、実際の政策比較を順にしてもらう。その後、特別授業当日に筆者らによるミニ講義を受講してもらい、班に分かれて『公共政策人生ゲーム』、模擬投票を体験してもらい、全体で振り返りと『公共政策人生ゲーム』の表彰と模擬投票の結果発表を行うという流れである。筆者らによるミニ講義では、『公共政策人生ゲーム』を行う前に、デジタルコンテンツを踏まえた政策比較の重要性を伝えることを講義の目的として行う。『公共政策人生ゲーム』では、事前のHP閲覧で得た知識とミニ講義による学びのもと、アナログゲームを通じて政策比較体験をしてもらう。模擬投票では、『公共政策人生ゲーム』を踏まえ、実際の投票箱を用いた候補者の投票を行う。そこ

で、候補者を選んだ理由とゲームの感想について生徒間で共有する。その後、全体での振り返りにおいて、各班での学びに差異が出ぬよう学びを共有する。『公共政策人生ゲーム』の表彰では、ゲームの重要な要素である楽しさを感じてもらえるように、筆者らがゲームの結果上位者を発表し景品を渡す。その場で、模擬投票の結果発表を同時に行う。

検証方法としては、複数回のアンケートを用いる。実施するアンケートは、①HP閲覧の事前アンケート、②HP閲覧の事後アンケート、③「おでかけオープンゼミ政策チャレンジ2021」事後アンケート、④特別授業後の1年後アンケートの計4つである。①、②については、大谷高等学校2年生マスタークラス・コアクラス・インテグラルコース、3年生マスタークラス、大学生を対象とする。対象者がHPを閲覧する前と後に行い、結果を比較することでHPを使った自主的な学びの効果の測定を目的とする。③については、高校2年生マスタークラスを対象とする。特別授業の受講後、その場で回答してもらい、昨年の特別授業受講者のアンケート結果と比較することで、座学とアナログゲームを用いたプログラムと、動画やデジタルゲームを含むHPを使った自主的な学びの相乗効果の測定を目的とする。④については、大谷高等学校の昨年度の「おでかけオープンゼミ政策チャレンジ2020」を受講した高校3年生マスタークラスを対象とする。対象者がHPを閲覧する前に行い、昨年度のボードゲームの中期的効果の測定を目的とする。

### 4. 取組みの現状と今後のスケジュール

現在は、11月13日に大谷高等学校で行う「おでかけオープンゼミ政策チャレンジ2021」開催準備を行っている。また、今後も有権者に広く閲覧してもらえるようにHPの内容を随時更新し、より充実させていく予定である。京都から発信する政策研究交流大会までにアンケート結果を集計し、分析を行いたい。

#### 主な参考文献

- (1) 京都府立大学公共政策学部窪田好男研究室：「楽しく自然と獲得できる若者の政治的有効性感覚」(2020)
- (2) 杉浦真理：『主権者を育てる模擬投票』、きょういくネット(2008)
- (3) 総務省：「主権者教育の推進に関する有識者会議とりまとめ」(2017)
- (4) 藤本徹：「効果的なデジタルゲーム利用教育のための考え方」、特集「ゲームは教育を変えるか?」、31巻P10-15、(2011)
- (5) 文部科学省：「主権者教育の推進プロジェクト」(2016)
- (6) 文部科学省：「主権者教育(政治的教養の教育)実施状況調査について」(2020)