

政治的教養を培う中学校主権者教育授業の開発

－政権公約づくりと模擬投票を通して－

Development of a Citizenship Education Program fostering Political Literacy in Junior High School: Through the making a policy statement and Mock Voting

社会科 寺本 誠

Makoto TERAMOTO

要旨

本稿の目的は、中学校社会科公民的分野において、生徒たちが政治的教養を培うことを通して、主権者としての意識を高め、社会参画する力を養う授業デザインを提案することである。その有効な学習として、政権公約づくりと模擬投票に着目し、授業開発を行った。

在学中に選挙権を得る高校生と、まだ投票権がない中学生とでは、自ずと主権者としての意識に開きがあり、中学生の発達段階に応じた主権者教育のスタイルを創り上げる必要がある。投票率を上げることを目的として、投票行動に重点を置く啓発的な学習よりも、社会の形成者としての意識を高める学習が有効であると考えられる。

主権者教育を進めるにあたり、留意すべき点が政治的中立性の確保である。特に影響力が大きい授業者と生徒との関わりにおいて、生徒一人一人が、自分自身の政治的な考えを制限されることなく、自由に表明できる環境をつくる必要がある。そのためには、現実の政治を公正に批判する力を養うとともに、異なる考えを持つ仲間と協働しながら合意点を見出し、意思決定する学びの蓄積が必要である。

このような考えに基づいて構想したのが、架空の政党を立ち上げ、政権公約をつくり、相互に投票する機会を取り入れた授業である。生徒たちは最初に現実の政党の政権公約を読み合い、各政党がどのような点に力を入れているか比較した。次に自分たちで政党をつくり、政党ごとに党首や政党名を決め、国の5つの課題を解決するために、どこに重点を置くべきか大方針を定めた。各政党は大方針に基づいて予算を5つの課題に配分し、円グラフで予算案を示した。また、その予算案に基づいて課題ごとに政権公約を作成し、1枚のスライドにまとめた。そして学年全員でGoogle Formsを通して支持したい政党を選ぶ模擬投票を行った。また、5つの課題に対する政権公約に対しても投票を行い、各部門の最多得票獲得公約も同時に選出した。さらにそれぞれの選出理由についても一緒に提出することとした。

生徒たちの裁量に任せることで、自ら新しい国づくりに向けて何が必要か考え、創造的に課題解決しようとする姿勢が顕著に見られた。生徒たちが書いた投票理由を分析すると、現実の政治的事象にあてはめたり、引用・参照したりして述べる記述が目立った。本実践を通して、自分の考えに固執するのではなく、他者と対話しながら今までに無い気づきを得たり、新しく提起したりする経験が、政治に参加し、公の事柄に影響を与えたいと考える意思につながったと感じる。

キーワード：主権者教育, 政治的教養, 模擬政党づくり, 模擬政権公約づくり, 模擬投票

I はじめに

本稿の目的は、中学校社会科公民的分野において、生徒たちが政治的教養を培うことを通して、主権者としての意識を高め、社会参画する力を養う授業デザインを提案することである。政治的教養を育成する上で有効な学習として、筆者は政権公約づくりと模擬投票に着目し、授業開発を行った。小グループで架空の政党をつくり、限られた予算をもとに、どのような政策に重点をかけ、予算を配分するか公約を考え、相互に投票することで互いの公約を評価するという流れを構想した。

主権者教育は、高等学校段階では18歳選挙権の導入を機に、模擬投票、模擬請願といった投票行動に結び付く社会参加型の実践が多く見られるようになった。また、令和4年度から始まる新科目「公共」の設置は、主権者教育の幅を一層広げているように感じる。

文部科学省が令和元年12月～令和2年1月に高等学校を対象に実施した「主権者教育（政治的教養の教育）に関する実施状況調査」の結果を見ると、令和元年度に第3学年に在籍する生徒に対する主権者教育の実施状況は、約96%であり、ほぼ全ての学校で取り組まれている⁽¹⁾。このように、主権者教育の実践が広がっていることは明らかだが、一方で、同調査では次のような課題も浮き彫りにしている。「公職選挙法や選挙の具体的な仕組み」の学習が84.6%を占めており、「現実の政治的事象についての話し合い活動」は34.4%に留まっている⁽²⁾。もちろん、法や仕組みの学習のみに留まらず、それらを学んだ上で「話し合い活動」や「模擬投票」に進んでいる可能性もあることは推察されるが、「仕組み」の学習をもって主権者教育を実践していると回答したケースもあるだろう。

また、総務省によると、近年の国政選挙の投票率は、令和3年10月に行われた第49回衆議院議員総選挙では、55.93%、令和4年7月に行われた第26回参議院議員通常選挙では52.05%となっている。年代別投票率は、第49回衆議院議員総選挙では10歳代が43.21%、20歳代が36.50%、30歳代が47.12%となっており⁽³⁾、令和4年7月に行われた第26回参議院議員通常選挙では、10歳代が35.42%、20歳代が33.99%、30歳代が44.80%となっている⁽⁴⁾。18歳選挙権が初めて導入された、平成28年第24回参議院議員選挙において10歳代は46.78%と高い投票率を示したが⁽⁵⁾、その後の国政選挙では他の年代と比べて10～20歳代の若年層の投票率は低い水準にとどまっており、「主権者教育の充実を図るべきである」と指摘される根拠となっている。

投票率の低下は様々な要因があり、主権者教育と投票率の低下が結び付いていると一概に言えないが、主権者教育がこれだけ拡充している中で投票率が十分伸びていないことについて、社会科授業の中でまだ取り組むべき余地があるように感じる。中学校でも当然主権者としての意識を高める教育は必要であるが、選挙権を得ることがもう少し先になる中学生にとって、投票率を上げることを目的とした「啓発的な」学習よりも、自分たちが将来の社会がどのようにあってほしいか、社会の形成者としての意識を高めることが求められる。在学中に選挙権を得る高校生と、まだ投票権がなくやや遠い世界にある中学生とでは、自ずと主権者としての意識には開きがある。「公職選挙法や選挙の具体的な仕組み」の学習を基礎としつつも、その地点で留まらず中学生の発達段階に応じた主権者教育のスタイルを創り上げる必要がある。

II 政治的中立性と主権者教育

主権者教育を進めるにあたり、学校現場において授業者が常に留意すべき点は政治的中立性の確保である。

教育基本法は、第 14 条で政治教育について規定している。第 1 項が政治的教養、第 2 項が政治的中立についてである。第 2 項では、「法律に定める学校は、特定の政党を支持し、又はこれに反対するための政治教育その他政治的活動をしてはならない」としている。特に政治教育を中心に扱う社会科の指導者にとって、常に念頭において授業づくりをするべき事項である。これは、公的分野に限らず、地理的分野、歴史的分野においても同様の遵守が求められる。特に政治的中立性の確保において、最も影響力が大きいのは授業者と生徒との関係においてであろう。立場上、生徒に対して影響力の強い教師が、特定の政治的判断を押し付けることは当然避けなければならない。生徒一人一人が、自分自身の政治的な考えを何かによって制限されることなく、自由に表明できる環境をつくるのが、クラス内に民主的な雰囲気醸成し、自然に民主主義の価値を理解することにつながる。

主権者教育が十分徹底されない主な要因として、この教育基本法 14 条による拘束を挙げる文脈をしばしば目にする⁽⁶⁾。本来の趣旨からして、教育基本法の規定は過剰に反応すべきものではないと考えているが、中学校とは異なり、選挙年齢が 18 歳に引き下げられ、高校生にも選挙権が付与された高等学校現場の難しさは十分理解できる。ただ、主要因としてことさら強調する論調には首肯しかねる部分がある。政治的中立性にこだわり、仮にも現実の政策の課題について議論することを避ける傾向があるとすれば、教育基本法第 14 条第 1 項で挙げる「政治的教養」も十分身に付かないと考えるからである。例えば、歴史的分野であっても、「戦後の日本はどのような安全保障体制を築いてきたのか」という学習課題を設定した場合、当時の与党による安全保障政策をめぐる論争に触れずに教師が見解を述べたり、生徒に考えさせたりすることは現実的に難しいだろう。ここで言う政治的中立性が確保されていない授業とは、一面的な見方により特定の党の政策や主張を支持、あるいは反対するような偏った言及に終始する授業であると考えられる。ただ、そのような授業が生まれることは現場感覚としてあまり想像できない。決して、政治的中立性の確保が難しい要件ではないと考える

教育基本法で定める「政治的教養」に関しては、教育法令研究会が『教育基本法の解説』において、「第 1 に、民主政治、政党、憲法、地方自治等、現代民主政治上の各種の制度についての知識、第 2 に、現実の政治の理解力、およびこれに対する公正な批判力、第 3 に、民主国家の公民として必要な政治道徳および政治的信念」と示している⁽⁷⁾。特に (2)、(3) に関わる政治的教養を身に付けさせるためには、教師、生徒のいずれ側においても政治的見解が語られない授業では到達できないのではないだろうか。

また、18 歳選挙権導入を機に、学校現場は主権者教育の導入を進める必要に迫られたという論調もやや疑問を感じる。今まで中学、高校の現場において、政治的教養を培うことを目的とした授業実践が十分ではないと受け取られかねない。政治教育で学ぶべき内容や育てたい資質・能力は学習指導要領に位置付けられており、選挙権が 18 歳に引き下げられたことに関係なく、今までも政治的教養を培う学習が十分なされてきたことは言うまでもない。それでも主権者教育のより一層の推進を求める論考が多いのは、主権者教育には政治教育で不足していた部分を補う、あるいは、政治教育を活性化し、より強化する役割を期待されていると筆者は解釈している。ではなぜ 18 歳選挙権導入にあたって、従来の政治教育では不十分であるとみなされたのか、本論考を進めるにあたって、まず従来の政治教育と主権者教育の違いを定義する必要がある。その上で中学校社会科における主権者教育として、政治的教養を培うにはどのような授業が求められるか、自らの実践を通して提案したい。

Ⅲ 主権者教育の定義

主権者教育は、その目的や位置づけによって様々な解釈がなされており、政治教育との境界をあらためて明確にする必要はないと考える。政治教育も主権者教育も、主権者を育てることが目的の一つであることに変わりはないだろう。ただ、本実践を報告するにあたり、あらためて筆者の考える主権者教育のあり方を確認しておきたい。

主権者教育という言葉自体は、『新訂 社会科教育指導用語辞典』にてすでに取り上げられている。これによると、「主権者教育、有権者教育としての政治教育の重要性が改めて問い直されている」とあり、政治教育の一つとみなされていることが分かる⁽⁸⁾。主権者教育がはっきりと定義とともに述べられているのは、平成23年12月に発表された総務省の「常時啓発事業のあり方等研究会」の最終報告書⁽⁹⁾である。その中では、「18歳選挙権が現実のものになるとうとしていることや、未成年者も参加する住民投票条例を制定している地方公共団体があることを踏まえると、将来を担う子どもたちに対し、主権者としての自覚を促し、必要な知識と判断力、行動力の習熟を進める政治教育を充実させることは、早急に取り組むべき課題である」と述べ、従来の政治教育では十分主権者としての資質・能力を育成することができなかったとしている。この報告書にて示された新しい主権者像は「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」であり、具体的には「社会参加の促進」や「政治的リテラシー（政治的判断力）の向上」が課題とされた。

このような主権者を育てるために「欧米においては、コミュニティ機能の低下、政治的無関心の増加、投票率の低下、若者の問題行動の増加等、我が国と同様の問題を背景に1990年代から、シティズンシップ教育が注目されるようになった。それは、社会の構成員としての市民が備えるべき市民性を育成するために行われる教育であり、集団への所属意識、権利の享受や責任・義務の履行、公的な事柄への関心や関与などを開発し、社会参加に必要な知識、技能、価値観を習得させる教育である。その中心をなすのは、市民と政治との関わりであり、本研究会は、それを「主権者教育」と呼ぶことにする。常時啓発は、子どもから高齢者まであらゆる世代を通じて、社会に参加し、自ら考え、自ら判断する自立した主権者をつくることを目指して、新たなステージ「主権者教育」へ向かわなければならない。」と述べ、主権者教育の重要性を述べている。

以上の記述から、主権者教育とは、「社会の構成員としての市民が備えるべき市民性を育成するために行われる教育であり、集団への所属意識、権利の享受や責任・義務の履行、公的な事柄への関心や関与などを開発し、社会参加に必要な知識、技能、価値観を習得させる教育である」とであると定義づけられる。

梅津（2016年）は、主権者教育を広義と狭義の二つの意味で捉えている⁽¹⁰⁾。

まず広義として、主権者教育＝市民（のための）教育（civic education）として理解し、その目標には社会科教育の究極目標と同義の「市民的資質の育成」をかかげる立場である。具体的には、「社会の論争問題に対して、その背景や要因・構造等に関する深い認識を基盤に、解決策を他者の考えも十分にふまえながら自ら判断・選択するとともに、解決にむけて行動する能力」といった定義を与えることができよう。

狭義には、主権者教育＝有権者（のための）教育（qualified voter education）と捉える立場である。有権者は選挙を通じて民意を表現し政治参加していることから、主権者教育の目標は、「政府や候補者の政策を分析し、争点を判断し投票する能力」を育成することであると言えることができると述べている。

ている。

主権者教育を若者の投票行動を結び付けて論じられる時、多くの論者は梅津の分類のうち、狭義の意味での捉えに偏っていると感じる。選挙は比較的簡単な政治参加の一つであり、投票率や得票数といった分かりやすい指標で示すことができる。ただ、選挙は一過性のものではなく、選挙と選挙の間にも関心を持ち続け、問い直す機会を持つことが重要である。そのためには、社会参加を射程に置きながら、政治的教養をいかに涵養することができるかが問われてくるだろう。本稿で報告する授業実践は梅津の分類を参考にしつつも、どちらかに決めるのではなく、前者と後者の立場を往還することを目指して構想している。

IV 教材の構想

以上、述べてきたような主権者教育を実現するために、単元「現代の民主政治」のまとめとして仲間同士で架空の政党を立ち上げ、政権公約をつくり、互いに模擬投票を行う授業を構想した。

現代の民主政治の学習では、現実の政治的事象を取り上げながら政治の仕組みを理解させるよう努めてはいるが、中学生にとって身近な問題に引き寄せさせることが難しい面がある。個別の政治的事象に対する批判的思考力を働かせて意見を述べることはできるが、様々な利害が絡む事象を、当事者意識を持って考えようとする意識は決して高いとは言えない。さらに、選挙権を得ていない中学生に自分の一票が社会を変える、という切実感を持たせることも難しい。かといって、制度面の理解に終始するだけでは自立した一人の市民であるという態度を育むことはできない。高校での主権者教育とは異なる、中学生の発達段階に適した教材を開発する必要がある。

そこで、仲間同士で架空の政党を作り、政権公約を作って、学年全体で相互に模擬投票をする展開を考えた。模擬政党づくり、模擬政権公約づくりの実践については、中学校段階では、山本、田村(2011年)⁽¹¹⁾、高校段階では藤井、大畑(2020年)⁽¹²⁾の授業が報告されている。これらの実践は現実の政治に則して、各政党の主張を分析・比較した上で政権公約を考えさせる点に特徴がある。

本実践では、現実の各政党の政権公約を参考資料として扱うが、実際に考えるのは架空の設定の範囲である。架空の設定を元に授業構成を考えたのは、その方が中学生にとって切実性が生まれると考えたからである。選挙権の無い中学生に対して、3年後を見据え、実際の政権公約を調べたり、評価したりするなど、現実の政治の世界を先に体験させることは大変有意義である。だが、各政党ですでに練られた公約を評価し、さらに自分たちで公約を作ろうとすると、どうしても既成のもの焼き直しになりがちであり、思考の幅が狭まってしまうことを懸念した。それよりも自分たちが国づくりの主役となって政権公約をつくる方が、一人一人の参画意識を持たせやすいこと、また、予算配分も含め生徒の裁量権が大きくなるので、政治とは何か、という本質的な問いに近づけられると考えた。

また、本校では生徒会選挙を実際の選挙になるべく則して実施するという伝統がある点も、架空の設定に基づいた社会科の授業を展開しやすかった理由である。3年生生徒から選出される選挙管理委員会が選挙運営を行い、選挙ポスター、政見放送等の選挙運動も全て規定に則って実施される。コロナ禍により、地域の選挙管理委員会から投票箱を借りてきて実際に投票することや、全員が一堂に会する立会演説会ができなくなるなど規制が多く加わったが、その代わりにタブレットからオンラインで投票する仕組みを整え、公正な選挙を維持できている。また、選出された生徒たちの手によって、例えば生徒会予算案の作成、クラス内での審議、クラスの代表者による審議・承認、生徒総会での承認が進行するなど、教員

任せではない自治の風土が学校全体に根付いている。社会科の授業で政治や選挙について学習する以前に1年次から生徒会活動を通して民主主義のしくみを学ぶ機会がある点は、大きな利点であると考えられる。

本授業の設定は、総務省作成の主権者教育教材「参政剣伝説」⁽¹³⁾を参考にした。「参政剣伝説」は、謎解きをしながら国を救うカギとなる「伝説の参政剣」を探し、次の国のリーダーとなる候補者たちからふさわしい者を選んでいくという内容である。ゲーム形式で楽しみながら政治について考えることができる点の特徴だが、本授業では、ゲーム部分を除き、設定のみを援用することとした。すなわち、架空の国を設定し、王政が倒れて新しい国が誕生する。そこで、国民は架空の新政党を作り、選挙を通して新しい首相を選ぶ、民主政治を目指すという設定とした。各政党は3～4名のグループで結成し、党首を決めて、政権公約を考えさせた。右に示す国の現状の情報を見て、国の5つの課題（教育、医療・福祉、商業・工業、文化、インフラ）に基づいて「どのような課題を解決することに重点を置くか」グループで一つテーマ（政党の大方針）を決めた。通貨単位も架空の「エン」とし、1万エンの予算を動かせるとした。

【国の条件】

人口：10万人

（小学生未満3千／小学生4千／中学生4千／高校生4千／大人5.5万／高齢者3万）

面積：1万km²

お金の単位：エン どの政党も1万エンの予算をもとに計画を立てることができます。

各政党は、新しい国を作るうえで何に力を入れるべきか政党の大方針に基づいて予算1万エンを5つの課題に配分し、円グラフで予算案を示すこと、また、それに基づいて、政権公約を作成し、1枚のスライドにまとめるよう指示した。そしてスライドを学年全員で共有し、最終的にGoogle Formsを通して、支持したい政党を選び、模擬投票を行った。また、5つの課題ごとの公約に対しても投票を行い、各部門の最多得票獲得公約も選出した。

V 授業の展開

本授業は、『中学校学習指導要領 社会編』の公民的分野「C 私たちと政治」、 「(2) 民主政治と政治参加」に基づき、4時間構成で実践した。

第1時では、政権公約とは何かイメージさせるために、2021年10月に行われた、第49回衆議院議員選挙時の各党の政権公約の一覧を配布し、小グループごとに読み合いながら気づいたことを挙げさせたり、意見交換をさせたりした。第2時では、『参政剣伝説』をベースに、筆者が作成したストーリーを提示し、政党づくり、政権公約づくりの活動を始めた。まず、政党の大方針を決め、予算をどの課題に重点的に配分するか検討した。第3時では、前時に引き続き、グループでの活動とし、スライド作成に取り組んだ。第4時は模擬投票と振り返りの予定であったが、学年閉鎖となったため、オンラインで内容を指示するに留まった。

以下、指導展開と授業時に使用した資料を示す。資料は政権公約づくりの進め方を説明するもの（資料1）と、「エン」という架空の単位を使うので、エンの価値が分かる資料（資料2）を作成し、参考にするように提示した。

【指導展開】

- (1) 対象：中学3年生4クラス
- (2) 実施時期：2021年12月

(3) 本時の目標

- ① 模擬的な政党づくり, 政権公約づくり, 投票を通して, 政党の意義や, 議会制民主主義の仕組み及びその重要性について理解することができる。(知識及び技能)
- ② 国民の政治参加が民主政治を支えていることに気づかせ, 政治上の課題を多面的・多角的に考察させ, 確かな根拠に基づいて公正に判断することや, 望ましい政治のあり方について構想し, 表現することができる。(思考・判断・表現)
- ③ 政治に対して関心を高め, 主権者として主体的に社会参加しようとする態度を育てる。(主体的に学習に取り組む態度)

(4) 学習の展開

時間	学習内容	探究の過程	探究の過程 (詳細)
第1時	政権公約調べおよび課題の説明	課題把握	動機付け, 方向づけ
第2時	政権公約づくり①	課題追究	情報収集, 考察・構想
第3時	政権公約づくり②		
第4時	投票・振り返り	課題解決	まとめ, 振り返り

【資料1: 授業時に使用した資料】

お茶中選挙プロジェクト～政権公約をつくってみよう～

皆さんは架空の国に住んでいます。この国はかつては皆の信頼を集める王が治めていました。ところが王の死後, 後を継いだ息子は政治への関心が無く, 国土は荒れ果ててしまい, 新しい王も逃げてしまいました。そこで, 国民は政党をつくり, 選挙を通して新しい首相を選ぶ, 民主政治を目指すこととしました。

学習班のグループを政党とみなし, 政権公約をつくってみましょう。

<情報>

この国の人口 : 10 万人

(小学生未満 3 千 / 小学生 4 千 / 中学生 4 千 / 高校生 4 千 / 大人 5.5 万 / 高齢者 3 万)

お金の単位 : エン どの政党も 1 万エンの予算をもとに計画を立てることができます。

<作成の進め方>

1. 学習班のメンバーの中から「党首」を選ぶ。
2. 国の現状の情報を見て, 国の5つの課題(教育, 医療・福祉, 商業・工業, 文化, インフラ)に基づいて「どのような課題を解決することに重点を置くか」グループで一つテーマ(政党の大方針)を決める。
3. 5つの課題のうち, 大方針はみんなで考える。その他の4つのテーマは班のメンバーで分担して考える。3人班の場合は大方針以外の4つの課題から3つ選ぶ。
4. 政党の名前を考える。また, 「大方針」に基づいた, 政党の「キャッチコピー」を考える。
※政党名は通常は大方針に沿って決める。
5. 国の予算 1 万エンを5つの課題にどのように分配するか考える。
スプレッドシートを使って, 円グラフを作成する。

6. 政党名, キャッチコピー, 政権公約 (大方針及びその他の課題に対する公約), 予算配分グラフを必ず載せる。分類用にクラスと班の記号を右上

に書く。例) 松-A

<作成上の注意>

1. 以前ロイノートで送った, 衆議院議員選挙の各政党の政権公約の新聞記事を参考にしましょう。

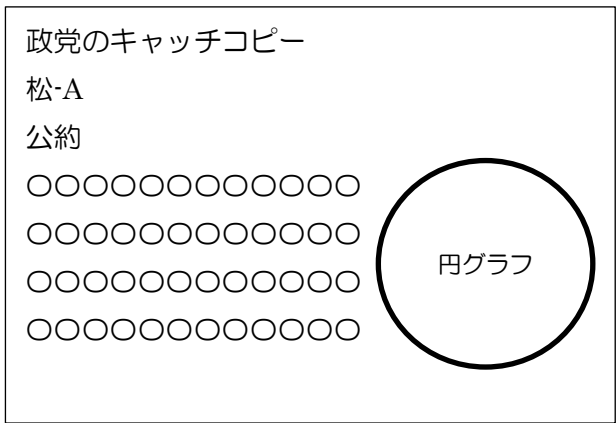
2. 公平を期すためにイラストや実在の人物の名称は載せません。

3. 文字の色やフォントは自由に決めてかまいません。

4. 実際には A3 判に拡大して印刷します。文字が小さめでも大丈夫です。

<投票の仕方>

・1 月に自クラス以外の 3 クラスの政党に投票します。一定の掲示期間をおいて投票しますので, 政権公約は年内に完成させましょう



【資料 2 : 政権公約づくりのためのエンの価値の目安として示した資料】

【教育】 現状 : 国の荒廃でこれまでの教育環境は崩壊してしまった。

500 → 小学校から高校までの教育環境を整えることができる。

1000 → 学校や教員の数を充実させ, より質の高い教育を行うことができる。図書館や博物館などの施設の充実が図れる。

3000 → 大学を設立し, 専門的な知識や技術を有する人材を育てることができる。

→ より多くの予算があれば, 大学の数を増やしたり, より一層教育環境を充実させたりすることができる。教育水準も上昇していく。

【医療・福祉】 現状 : 医師をはじめ医療人材の不足が深刻。十分な手当も行えない。

500 → 国民の病気やけがの応急手当を行うことができる。小規模な医療施設を整備できる。

1000 → 入院や手術が可能な病院の設立ができる。

3000 → 高度な治療が可能な大規模な病院を設立できる。年金制度も検討できる。

→ より多くの予算があれば, 先進医療の研究なども可能になる。また, 治療のための医療体制だけではなく, 高齢者の生活支援や子育て支援など社会的援助の充実を図ることができる。

【商業・工業】 現状 : 廃業した町工場や商店も多く, 経済活動は停滞ぎみ。

500 → 町工場や商店を活性化できる。商品が充実する。

1000 → より大きな工場や商業施設建設の支援ができる。

3000 → 工場が他国に商品を出荷したり, 複合型の大型商業施設をつくったりすることができる。

→ より多くの予算があれば, より安全で質の高い商品が提供できるチェック体制を構築することができる。アトラクション施設を建設して観光客を誘致できる。

【文化】 現状 : 国民は生活することで精一杯。美術品や文化財は価値が認められずそのままに。

500 → 美術品や文化財の保全をすることができる。

1000 → より多くの国民に文化に触れる機会 (展示会, 鑑賞会など) を提供できる。

3000 →劇場や美術館などの建設が可能になる。後継者育成支援も充実できる。

→より多くの予算があれば、国内の文化を他国に発信し、誘客につなげることができる。新しい文化の振興を支援することもできる

【インフラ】現状：道路は整備が行き届かず荒れてしまった。

500 →悪路を整備し安全な道路を作ることができる。

1000 →電車やバスなどといった公共交通機関を整備することができる。

3000 →バスや電車の本数を増やし、設備を充実させることができる。高速道路などの建設が可能になる。移動や物流がより便利になる。

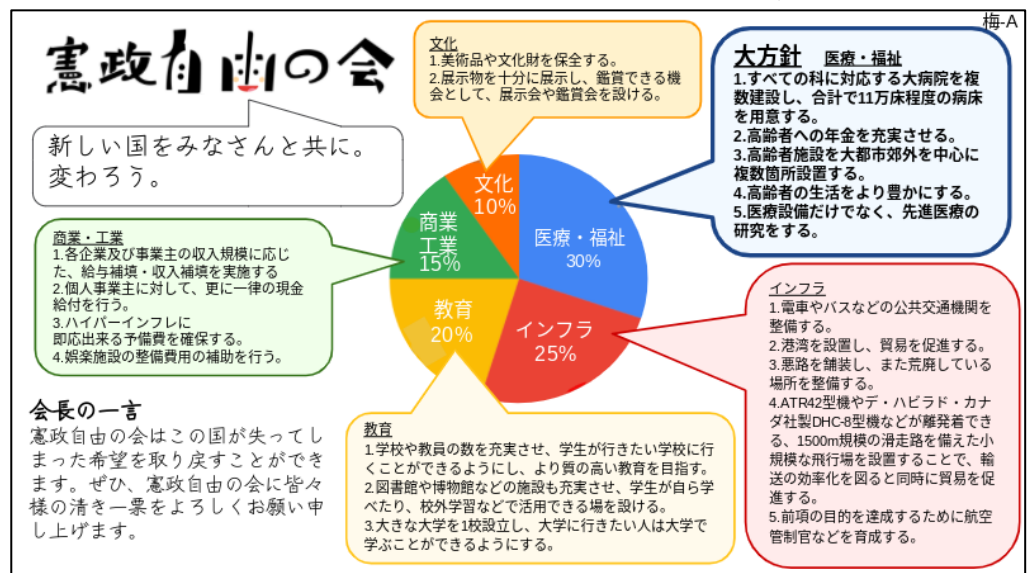
→より多くの予算があれば、空港の建設が可能になり、他国との交流も盛んになる。また、大規模な都市開発が可能になり、一気に環境を整備することができる。

(5) 授業の実際

第2時において、生徒たちに行うべき指示をした後は、教員は専ら支援に回り、ほとんどの時間は「党首」を中心に自分たちで話し合っている姿がどのクラスでも顕著に見られた。本校では、一人一台 Chromebook を貸与しており、社会科に限らず毎日いずれかの教科で日常的に活用している。今回の課題は Google Classroom を通じて行った。生徒たちは中学1年生から使い続けているため、自然にグループのメンバーとスライドを共有し、自分たちの政党の公約を作るまで、大変スムーズに進めることができた。

また、話し合う過程で、設定についてより詳細な情報を求める場面もあった。例えば、「インフラ」に重点をかけることを考えた政党からは、その国の面積規模や他国との距離が分からないと鉄道路線設置の距離を計算することができないと訴えられた。他にも島国か否か、首都圏の平地面積の広さによっても港湾設備の整え方が異なるのでは、と指摘する政党もあった。そのため、後で国の面積を追加して資料に入れることになったが、余りにも細かい設定を途中から入れることができないため、自分たちで想像して進めるように追加の指示を出すこともあった。授業者が考えていた想定を超えて探究する姿が見られたのは、架空の設定だからこそ、国の再建に向けて一人一人が自分事として政治に参画する気持ちが募ったのではないかと感じる。

図2は授業内で提示した資料をもとに、生徒たちが作成した政権公約スライドの例である。このグループは「医療・福祉」に重点を置き、最も多く予算を配分している。「すべての科に対応する大病院を複数建設し、合計で11万床程度の病床を用意する」等、具体的に政権公約を掲げている。全体的な傾向として、生徒たちはどの課題に重点を置くかについて最も時間をかけて話し合っているように見えた。なかなか政策を思い浮かべることができない場合は、実際の政権公約を参照するよう助言し、既存の政党のweb



ページを見ながら話し合いを深め、スライドにまとめたグループも見られた。

VI 投票と評価

各クラス8つ,4クラスで計32の政党が政権公約をまとめたスライドを作成した。投票は、自分の所属するクラス以外から、自分が最も支持をしたいと考えた政党を3つ選び,Google formsから投票させることとした。1位票を3点,2位票を2点,3位票を1点と数えて,総得点が高い政党を発表した。同時に,政党に対する投票とは別に,国の5つの課題(教育,医療・福祉,商業・工業,文化,インフラ)に対する公約のうち,各部門でどの公約を最も支持したいか選ばせた。有権者にとって各政党が掲げる5つの政策の全てが賛同して投票するとは限らない。自分の考えに合わない政策を含んでいたとしても,政党への総合評価として投票する。しかし,個別の政策に直接投票した場合,政党への支持と政策への支持が合致するとは限らない。

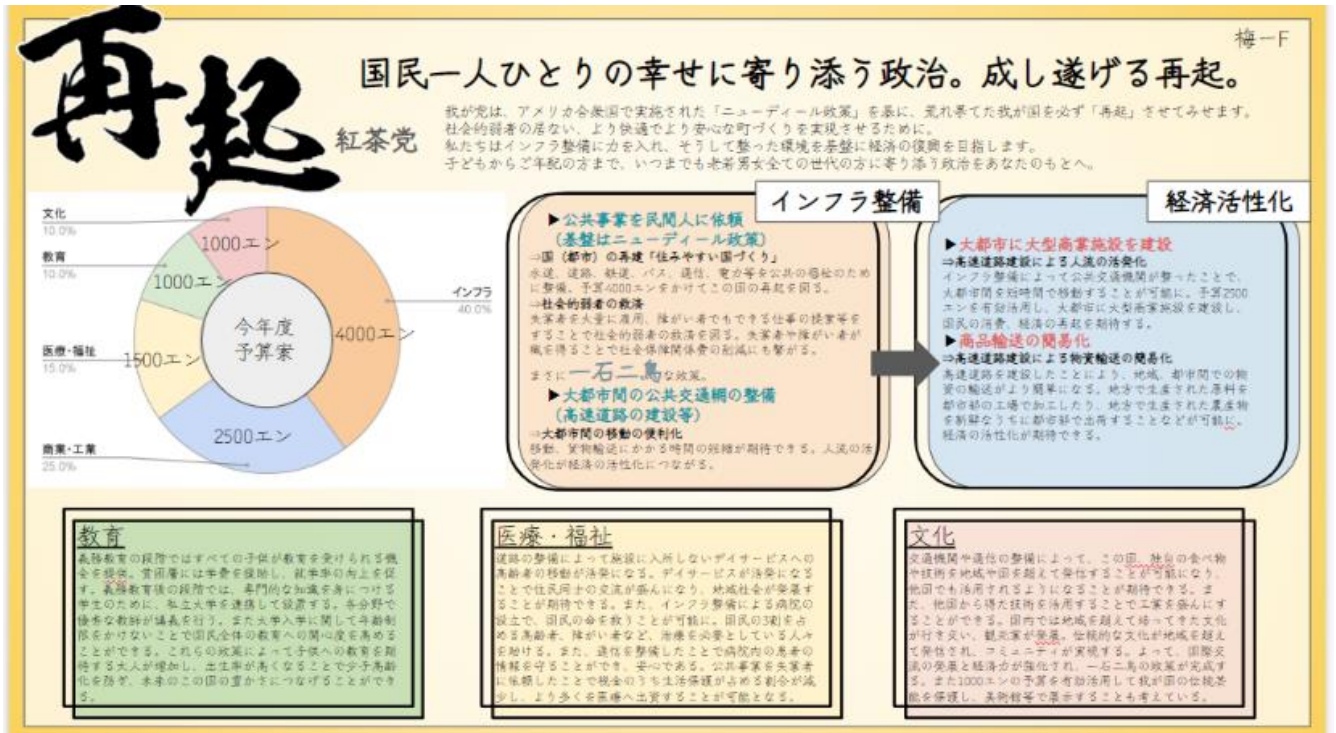
支持したい政党を3つ選び,得点を付けて示す方法はボルダールール,公約ごとに直接投票する方法はオストロゴルスキーのパラドックスがベースとなっている。生徒たちは本単元の学習の前にこれらの方法を学んでおり,単純多数決では測れない部分があることを理解している。現在の国政選挙では採用されていない方法ではあるが,民意を公正に反映させることの難しさを実感させるために取り入れた。実際に,1位票が多い政党よりも,2位票,3位票で幅広い支持を集めた政党の方が総得点が高くなったり,政党全体の政策としては評価が低かったものの,ある一つの課題に対する公約が多く得票数を集めたりするケースが見られた。投票と言っても決め方は様々あり,単純な多数決が等しく皆の意見を反映させているわけではないこと,民意を公正に反映させるシステムの構築の難しさを感じられたのではないだろうか。

また,政党ごとに作成したスライドの見栄え等の印象で決めることが無いように,以下の観点を示した上で投票させることとした。さらに投票理由も一緒に添えて提出するよう求めた。実際の選挙では理由を求められることはないが,生徒たちがどのような判断基準で選んだか,振り返ることは必要であると考えて課した。政権公約に対して,どのような評価をしたのか,2つの政権公約スライドを引用しながらその一部を紹介したい。

○選ぶ際の観点

- ・政党としてやりたいことが伝わる内容か。
- ・国がかかえる課題の解決につながる公約となっているか。
- ・政党の大方針とその他の部門(教育,医療・福祉,商業・工業,文化,インフラ)ごとの政権公約が明確に示されているか。
- ・予算案の割り振りが妥当であるか。無理な予算配分になっていないか。
- ・公約の内容と予算案が結びついており,実現可能性があるか。
- ・政党のキャッチコピーと公約の内容が合致しているか。

【事例資料1 紅茶党に投票した理由】



(生徒 A) 「再起」という独自のテーマを立て、それに沿った改革案が掲げられており、一番分かりやすいなと思ったからです。そして、改革の成功例である「ニューディール政策」を元にして改革案を考えているところが特に良いなと思いました。また、最も力を入れている「インフラ整備」を、全ての項目と絡めて考えているという点、そして、お金を得る手段の大部分を占め復興の基盤となる「商業・工業」と深く関わりがあるように考えているという所が更に良いなと思いました。何事にもお金がないと何も実現できないので、予算だけでなく新たにお金を得る手段が確立されているのは大きなポイントだと思います。自分が特に良いなと思ったところは、この政党は「何かを作る」だけではなく、「何かを作ることによって〇〇費を減らすことが出来る」としているところです。「何かを作る」ということのみで再起を目指すのではなく、無駄をなくしてより良い方法で効率的に再起をしようとしているところがよく考えられているなと思ったのでこの政党を選びました。

(生徒 B) 特にインフラ整備の政策がいいなと思って選んだ。ニューディール政策を参考にするという発想がおもしろい。しかもその政策が、必要最低限のインフラが整っていない問題と経済が停滞していることによる失業者問題(収入が少ない人が多い問題)というこの国の大きな二つの課題を同時に解決に向かわせるようなもので、現状の国においては革新的でとても有効な政策だと感じた。5つのカテゴリーをそれぞれ独立させて考えるだけでなく、結び付けて政策を考えてみているのがいいなと思った。

【事例資料2 コンペい党に投票した理由】

松-D

まず経済の安定を！国民の安心を！ コンペい党

大方針：商業・工業（予算2500エン）

- 農業・畜産などの活性化
- 建設する空港を利用して他国との貿易を盛んに
- 経済が安定するまで他国からの輸入品を市場の中心とし、輸出品はまず農産物や畜産物などを中心に
- 経済が安定するまで、国外への輸出を自由化
- 空港周りに商業施設/工場→物流を盛んに
- 複合型の大型商業施設
- 大きな工場建設
- 商店の充実
- 町工場/商店を活活化→商業した町工場や商店の建物を活用
(経済が復興していったら、安全安心な品質であるよう、チェック体制を構築していく予定)

インフラ（予算2000エン）

- 電車やバスといった公共交通機関の整備
- 道路の整備は行われているので国内での移動は電車/バス/車
交通費は一律0.000000005エン（日本円で50円）
- 空港を一つ所建設。まずは他国との貿易のみに使用
- 空港を建設し、他国と貿易することによって商業の発展の見込み、空港があることで、企業が海外進出することができる
【上記が達成したら】
- 高速道路の建設。
- 急ぎの用のある車が走りやすいような高速道路の整備

文化（予算500エン）

- 美術品や文化財の保全
- これらの価値を認めることで、いずれ国の「顔」となる芸術文化の創造ができ、これらは外交においても大きな役割を担う
- 地域の祭りや小さな図書館の建設を行う
- 身近な場所で文化が育つことで、文化を大切にすることを育み、地域における文化の標榜にもつなげることができる
- 文化は伝統や世界の多様な文化を尊重する教育の充実により、発表させることもできる

医療・福祉（予算3000エン）

- 高度な治療が可能な大規模病院の設立
- 国外から高い技術を持つ医療従事者を派遣/安心安全な医療の設立
- 経済が現状から前国王時代の水準に到達するまでの間、生活保護制度により健康で文化的な最低限度の生活を営めない国民の経済的を支援し、経済の復興が戻れたら年金制度を設立し、他の先進国のような65歳以上の高齢者の福祉を充実させる。生活保護制度はその後も持続させる。
- 国民の生活において重大な影響を及ぼす施設や住宅における公衆衛生に力を注ぐ

教育（予算2000エン）

- 学校や教員の数を充実させ、より質の高い教育を
- 図書館や博物館などの施設の充実
- 小規模な大学設立+社会に羽ばたく人材育成
- 小中学生の教育費免除/教育環境の整備
- リサイクル教科書の普及(教育費を免除する代替として教科書を卒業時に回収し、リサイクル)
- 黒板などの教師が使う物の費用削減
- 学校全体での活動を通じたお金の貯蓄(貯蓄が目的でなく生徒に合う活動を探しお金を集める)
- 教師全員がある程度の科目を教えられるように(教師育成が主軸の大学設立)

施設の建設について

ある程度の経済の復興が見られたら、国立施設の建設・復興を行います。図書館や老後施設、子育て支援センターなどの子供の成長や国民の生活に必要な施設の建設から始め、商業施設(美術館、博物館、テーマパークなど)の建設も国内の企業と協力し国が進めま

予算（1万エン）

分野	予算割合 (%)
医療・福祉	30.0%
インフラ	20.0%
商業・工業	25.0%
教育	20.0%
文化	5.0%

(生徒C) 私が1位に「コンペい党」を選んだ理由としては、主に二つあります。①偏りもなく、バランスよくそれぞれの政策を予算の限り打ち出されている点。これは決して偏っている予算や政策がよくないと言っているわけではありません。しかし、この班はギリギリの予算をやりくりして、国民にとって丁度良い政策・求められていることを簡潔に政策にまとめられていたからです。(教育の充実・最低限のインフラ整備など…) ②政策の中身が詳細にまとめられており、具体性があった点。①に加えて私が一位に選んだ大きな理由となったのはこの点です。特にインフラ面では、普通に班ならば「空港等を整備する」などで終わってしまいがちですが、この班は具体的に「交通費を一律～エンとする」と言ったところが一位に押し上げました。また、「～・～・～が達成されたら～をする。」と言うように、ひたすらすることを述べるのではなく段取りを取ることで、その政策を実際に施行できる信憑性を高めた点も良かったところだったと思います。

以上の生徒たちの投票理由の記述を見て、「選ぶ際の観点」に沿って真摯に比較・検討した上で投票していることが分かる。

事例資料1の「紅茶党」に投票した生徒A,Bの記述を見ると、いずれも「ニューディール政策」に着目していることが分かる。現実的に成立しうるかどうかは別にして、インフラ設備の充実と公共事業を起こし、失業者対策につなげている点は、歴史的分野での学びから、荒廃した国と、株価暴落で失業者があふれたアメリカ合衆国を結び付けて公約に活かしている点を高く評価していると思われる。また、生徒Aの「無駄を減らしてより良い方法で効率的に」という記述も、判断の基準に社会的な見方・考え方を自然に活かしているように見受けられる。

事例資料2の「コンペい党」に投票した生徒Cは、～すると…できる」という公約の示し方に期待したことが分かる。限られた予算をどのように配分するか、は政権公約を考える上で重要な視点である。全ての課題を一気に解消することは難しい。では、どの課題を優先的に解決すれば国の復興に役立つの

か、そしてどれくらい真剣に取り組もうとしているのか、一人の有権者として見極めようとしている。現実の様々な政権公約について読み合う中で、財源を考えず漠然とした示し方をしているものには、生徒たちからすると信頼に足らないと判断され、批判的な意見が多かった。実現可能性や妥当性といった見方・考え方を働かせて、公約で示された内容から他の政党との違いを見出したのではないだろうか。

ここで提示した 2 つの事例はあくまでも一部に過ぎないが、どの生徒も今までの学習の成果や社会的な経験を元に、自分なりの判断基準に基づいて決定がなされていたことが分かる。主権者教育で培うべき政治的教養の中では、実際に社会参画する上で、どのような判断基準を形成して意思決定をするか、という点も重視したい。ただ選挙に行けば良いではなく、社会的な課題に対してどのようなアプローチをすれば解決できるか、その課題の論点を正しく見極めるとともに、効率や公正、実現可能性や妥当性、持続可能性といった社会的な見方・考え方を働かせて、自分なりの基準を築き、意思決定をすることが求められる。架空の題材ではあるが、十分思考を深めることができたと考える。

Ⅶ まとめと今後の課題

本実践を通して、生徒たちは自由に自分の意見を述べ合い、新しい国づくりに向けて何が必要か考え、課題解決に向けて探究する姿勢が顕著に見られた。皆が同じ方向を向いて順調に政権公約を作り上げたグループもあれば、試行錯誤を繰り返し、なかなか意見がまとまらないグループも見られた。ただ、時間の効率を考えて授業者が修正を加えようとするれば、自ら探究しようとする意欲を失わせる恐れがある。教室内の民主主義的な雰囲気は、豊かなコミュニケーションの中から生まれる。完成度の高いスライドを作って多くの票数を集めたいというよりも、仲間と気兼ねなく議論することを楽しんでいるように見えた。自分の考えに固執するのではなく、他者と対話しながら今までに無い気づきを得たり、新しく提起したりする経験を前向きに捉えることができれば、将来政治に参加したい、公の事柄に影響を与えたいという意味につながるのではないだろうか。

総務省・文部科学省作成の高校生対象主権者教育教材『私たちが拓く日本の未来』⁽¹⁴⁾では、政治の仕組みの知識・理解面よりも、有権者として選挙を始めとして社会に参画するための方法を学ぶ教材が多く配置されている。現実の社会問題を取り上げ、その具体的な解決策を議論や参加を通して見つけ出し、提案していく学習方法は、今まで以上に主権者教育の文脈で語られるだろう。ただ、中学校段階では社会参加の方法を習得するだけでなく、政治的教養をいかに培うかという点も重視すべきであると考えられる。公益財団法人 明るい選挙推進協会が 2021 年に行った「若い有権者の政治・選挙に関する意識調査」によると、「自分には政府のすることに対して、それを左右する力はない」という質問項目に対して、約 7 割の若者（18 歳～29 歳）が「そう思う」「どちらかといえばそう思う」と回答している⁽¹⁵⁾。決して政治に関心が無いのではなく、自分たちの意見が政治に反映されない、聞いてもらえる場が無いという思いを抱えているのではないだろうか。個人の判断と社会の判断が一致しないことは当然起こり得る。ただ、その時行った判断の捉え方は時代や社会の変化によって変わる。政治を公正に批判することや、自らの政治的な信念や価値を述べることで、そしてそれらを根拠に基づいて表現する力は、社会参加の方法面とは別の切り口で培う必要がある。さらに、それらが個の議論に留まるのではなく、他者との間に議論のフォーラムを広げ、深めるためには、社会的な見方や考え方を働かせて、自分なりの判断基準を磨く必要がある。投票を終えて議論は終わりではなく、むしろ議論が続いていくことの方が大切

である。本実践で生徒たちが議論を楽しめたのは、自分の考えが、架空の政党という小さなフォーラムといえども、きちんと反映され、政策として実現できたからであろう。このような学びの積み重ねが政治的教養を培うことにつながると考える。

本実践は架空の設定で行っているが、現実の政治的課題を扱う授業の設定も当然必要であり、筆者自身、同じ年度内に他の単元ではそのような実践を行っている。学習内容や目標に応じて、現実の課題と架空の課題を適切に組み合わせることで、より生徒たちの関心・意欲を高め、思考を深めることができると考える。実際の政治の場では、政策を実行するための財源をどうするのか、いつまでに実行するのかといった点が非常に重要になる。本実践ではその点が不十分である点は否めない。同単元で現実の政治的課題をもとに、政策分析を行ったり、政権公約をつくったりする授業を設定したとしたら、どのような生徒の姿が見られるのか検証することで、中学校段階での政治的教養を培う主権者教育のあり方がより具体化できるであろう。

【註】

- (1) 文部科学省『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ついて』（2020年3月23日公開）https://www.mext.go.jp/content/20200323-mxt_kyoiku01-000005838_1.pdf
(2023年5月1日最終閲覧)
- (2) 同上。
- (3) 総務省『第31回～第49回衆議院議員総選挙年齢別投票率調』
https://www.soumu.go.jp/main_content/000255968.pdf (2023年5月1日最終閲覧)
- (4) 総務省『第15回～第26回参議院議員通常選挙年齢別投票率調』
https://www.soumu.go.jp/main_content/000646950.pdf (2023年5月1日最終閲覧)
- (5) 同上。
- (6) 毎日新聞 2019年7月2日朝刊社説「18,19歳の投票率31% 主権者教育の立て直しを」
- (7) 文部省教育法令研究会（1947）『教育基本法の解説』国立書院, p111, p115.
- (8) 大森照夫, 佐島群巳, 次山信雄, 藤岡信勝, 谷川彰英編（1996）『新訂 社会科教育指導用語辞典』教育出版, p37.
- (9) 総務省「常時啓発事業のあり方等研究会」最終報告書（2011年12月）
https://www.soumu.go.jp/main_content/000141752.pdf (2023年4月9日最終閲覧)
- (10) 梅津正美(2016)「政策批判能力をもった「反省的市民」の育成」, 明治図書『社会科教育』第686号, p48.
- (11) 山本 友和, 田村徳至「中学校社会科における政治学習の改善に関する実証的研究—選挙公約の分析と模擬投票を取り入れた授業を通して—」, 上越教育大学学校教育実践研究センター『教育実践研究』第21集, 2011年, pp. 9-18.
- (12) 藤井剛, 大畑方人(2020)『ライブ!主権者教育から公共へ』山川出版社, pp184-pp189. に政党づくりと政権公約づくりの授業が紹介されている。
- (13) 「参政剣伝説」の概要については https://www.soumu.go.jp/main_content/000692925.pdf を参照。総務省・文部科学省『私たちが拓く日本の未来』（2015年）とリンクして学習できるように設定されている。
- (14) 総務省・文部科学省(2015)『私たちが拓く日本の未来』

(15) 公益財団法人 明るい選挙推進協会「若い有権者の政治・選挙に関する意識調査（第4回）」(2022年) <http://www.akaruisenkyo.or.jp/wp/wp-content/uploads/2011/01/wakamono4th.pdf> (2023年4月9日最終閲覧)