

小学校政治学習における模擬市長選挙プログラムの開発 — 「政策カード」を活用した公約づくりと模擬選挙の提案 —

桑原 敏典^{*1} ・ 岩崎 圭祐^{*2} ・ 川添 雅人^{*3}

本稿は、小学校の政治学習における主権者教育の一例として、「政策カード」を活用した立候補型の模擬市長選挙プログラムを開発し、その実践を通じた教育的意義や課題について明らかにするものである。はじめに、小学校政治学習における模擬選挙の実践例を概観し、立候補型の模擬選挙である長瀬(2021)の実践に注目した。その上で、児童の政策立案の質を高めるための工夫として「政策カード」を用いたエリシテーションを取り入れるプログラムを開発し、小学校6年生の政治単元で実践した。実践結果から、本プログラムは、児童が政策を立案する側に立って自治体の将来を考えることができるという点や、多様な声を反映させるという政治の難しさを体験的に理解できるという点で意義があったが、政策立案活動の真正性や投票規準の明確化に関して、教師の指導やプログラム自体の改善を進める必要があることが明らかになった。

キーワード：模擬選挙，小学校政治学習，政策カード，エリシテーション

I. 問題の所在

本稿は、小学校の政治学習における主権者教育の一例として、「政策カード」を活用した模擬市長選挙プログラムを開発し、その実践を通じた教育的意義や課題について考察するものである。

2015年の公職選挙法改正を受けて「18歳選挙権」が実現し、学校教育において「主権者教育」の推進が求められるようになった。「平和で民主的な社会・国家の形成者」や「公民的資質」の育成を中心としてきた社会科にとって、「主権者教育」は高等学校の投票教育にとどまらず、義務教育のあらゆる段階で取り入れられるべきものといえる。中(2022)は、18歳時において政治的判断力を持って投票するには、小中学校での主権者教育の積み重ねが重要だとし、「規準対話型」の模擬投票実践を行っている。一方で、岸尾(2016)が「今後、この内容の教材開発、指導方法の開発が求められる」(p. 30)と述べているように、小学校における授業実践の実例は依然として少なく、現場の教員が「取り入れ」可能な事例が蓄積されているとはいえない。文部科学省は、小・中学校向け主権者教育指導資料『「主

Development of a Mock Election Program for Elementary School Political Education: Proposal for Policy-making and Mock Elections Using “Policy Cards”

^{*1} 岡山大学学術研究院教育学域 700-8530 岡山市北区津島中 3-1-1, Toshinori KUWABARA, Faculty of Education, Okayama University, 3-1-1 Tsushima-naka, Kita-ku, Okayama 700-8530

^{*2} 鹿児島大学法文教育学域教育学域 890-0065 鹿児島市郡元 1-20-6, Keisuke IWASAKI, Faculty of Education, Kagoshima University, 1-20-6 Korimoto, Kagoshima 890-0065

^{*3} 南さつま市立金峰学園 899-3515 南さつま市金峰町中津野 500-1, Masato KAWAZOE, Minami-satsuma Kinpo Gakuen, 500-1 Nakatsuno, Minamisatsuma, 899-3515

権者として求められる力」を子供たちに育むために』を刊行し、小学校社会科や特別活動における実践例を紹介しているが、模擬選挙や模擬投票といった高等学校の主権者教育において中心的に取り上げられる活動は、小・中学校では後景に退いている。しかし、「政治に関わる主体として適切な判断を行うことができるようになること」を小学校においてもねらいとするならば、身近な地域を題材とするなど、小学校の学習に応じた「模擬選挙」にも意義があるのではないだろうか。そこで本稿では小学校社会科において「政策カード」を活用した模擬市長選挙の授業開発を九州地方の小学校教員とともに開発・実践した。その内容について検証することで、小学校社会科政治学習において「模擬選挙」を活用することの意義と課題について論じ、今後の改善の方向性を示す。

Ⅱ．小学校政治学習における模擬選挙の先行例

ここでは小学校政治学習において実施されている模擬選挙の実践例を概観する。模擬選挙や模擬投票を活用した主権者教育は、学習者が「誰」になるかによって2つに大別される。第一に、学習者が「投票者」となり、政策の分析や議論を踏まえて模擬投票を行うものである。西谷（2019）は、「児童と大学生がともに学校及び居住地域の未来を考える実践的な『協働型模擬選挙』」（p. 57）を実施している。ここでは、児童自身が住む地域の現状を捉えた上で、大学生と討論・意見交換を通して地区への要望を表明し、大学生（立候補者）が作成したマニフェストを分析・討論することで自らの考えを熟考し、望ましい候補者に投票する過程が取られている。また、模擬投票のフィードバックにおいて判断規準を話し合う規準対話型授業を行う中（2022）においても、「選挙劇」（学習サポーターの大学生のうち3人が候補者となった演説と、その後立候補者への質問タイムを併せた演説会）を経た模擬投票が活用されている。学習者が「投票者」となる模擬選挙は最も実践報告がなされている事例であった。このタイプの教育活動は、学習者の「投票」のために、政策に対する十分な分析・議論を行うことで、政治的な判断力を養うことを目的とする。一方で、学習者はあくまでも「投票者」として模擬選挙に参加するに限られることとなる。

「選挙・投票」をゴールとした主権者教育の第二のパターンは、児童自らが立候補者となり政策を立案した上で模擬選挙を行うものである。ここでは、その代表例として長瀬（2021）の実践を取り上げる。長瀬は、自分たちのまちの問題や課題についての児童の問題意識を大切に、自分たちが解決のアイデアを考え、それを模擬市長選挙に立候補することで伝え合う「君も今日から政治家だ！市長選挙に立候補！」の実践を提案している。ここでは、模擬選挙実施前に関心のある地域課題についての事前アンケートをもとにグループを決め、その中で架空の政党・候補者を作り政策を考える。その後、政策をポスターにしてまとめ、立会演説会・模擬投票を行う過程をとっている。このタイプにおいては、学習者は投票者としてだけでなく、「立候補」として自らの意思を表明することができる点に意義がある。長瀬（2021）も「より主体的に学習活動に取り組み、中津川市や政治に対する考え方を変えることが可能になった」（p. 136）と述べているように、このタイプの模擬選挙では自分たちが政党を作り、政策を訴えることで、より地域の政治に対して関心を持つきっかけになりうる。しかしながら、児童の政策の質をどう保障するかという点で課題もある。長瀬（2021）が行った模擬選挙の中で作成された政策は「観光施設を増やし、人をたくさん呼ぶ」、「産業をさかんにして楽しめる場所にする」というような望ましい市のスローガンを掲げるものに留まっており、政策の具体性や実現性に乏しいように見える。

長瀬自身も(2021)「市役所の都市計画課の方やNPOでまちづくりに取り組んでいる方と一緒に政策づくりをしたり、助言をもらったりすることを検討すると、より実現が可能な政策を作ることができ、意欲や実感を高めることができる」(p.137)と、この点について課題を指摘している。児童自らが立候補者となり政策を立案した上で模擬選挙においては児童の政策立案の質を何らかの形で教師がフォローしていく必要があるといえる。

Ⅲ. プログラム開発の枠組み

本稿では、上記の先行実践の分析を踏まえ、長瀬(2021)が取り組んだような「児童自らが立候補者となり政策を立案した上で模擬選挙」をするプログラムを開発することとした。その理由として2点挙げられる。第一に、「投票者」だけでなく「立候補者」となって模擬選挙に取り組むことができる点である。一般的な模擬選挙では、学習者は「投票者」として望ましい候補者を選ぶことを学ぶ。それ自体は否定されるべきものではないが、小学生から常に「投票者」となることを求められつづける模擬選挙を受けることに弊害はないだろうか。山本(2021)は市民としての政治参加を原則として投票に限定し、政治家と市民の役割分業を支持するモデルを「競争型エリート主義の民主主義論」と称したが、選挙の投票者となる模擬選挙はそのようなモデルを前提としているともいえる。しかし、今日の参加民主主義論や熟議民主主義論から模擬選挙を捉え直すと、参加者が地域の課題解決のための政策を共同で作成したり、子どもの立場から望ましい政策について語ったりすることも模擬選挙の過程として重要であると考ええる。

第二に、小学校社会科政治単元の学習においては、立候補型の模擬選挙を行う条件が揃っていることが挙げられる。小学校学習指導要領解説(社会)には、国や地方公共団体の政治の取組に関する内容について、「政策の内容や計画から実施までの過程、法令や予算との関わりなどに着目して、見学・調査したり各種の資料で調べたり」(p.101)することを通して理解していくことと示されている。この点を踏まえると、政治単位においては、国会や地方議会の仕組みを理解するだけでなく、実際に取り組んでいる内容まで踏み込んで学んでいくことが必要である。「児童自らが立候補者となる模擬選挙」を行うことは、地域の実態や住民の声を理解し、それに応じた政策が行われているか判断し、必要に応じて再提案していく過程を踏むこととなる。その意味では、児童が模擬選挙を通して具体的な政治の動きを学ぶことのできる点で効果的であるといえる。また、小学校の政治単位は、国と地方公共団体の政治の働きと税金の働きが一体となって学べるような構成となっており、この形は立候補型の模擬選挙を行う上で単位設計がしやすくなっている。このように小学校社会科政治単位は、他校種よりも地域の実情に合わせた緩やかな単位設計が可能であり、立候補型の模擬選挙を活用することとした。

以上を踏まえ、本研究では、「児童自らが立候補者となり政策を立案した上で模擬選挙」を行う長瀬実践を一部踏襲しつつも、児童が立案する政策の実現可能性や具体性を高める手立てを講じたプログラムを開発した。長瀬(2021)からは①政治単位・地方政治の終結に模擬選挙を行うという単位計画、②児童の関心のあるテーマを尋ねるアンケートに基づくグループ(政党)作成、③ポスターによる政策のまとめと演説会の開催、の大きく3点を踏襲した。

一方で、児童の政策立案の質保障が課題となっていた。本稿では、エリシテーションという方法を用いて児童の政策立案を支援することとした。エリシテーションは、「視覚的、

言語的、または書面による刺激を用いて、人々が自分の考えを共有できるようにする研究課題」(Barton, 2015) とされ、社会学や心理学でしばしば用いられる技法であり、あまり話した経験のない話題を言語化する際に使われるものである。カードを分類したり、重要度に沿って並べ替えたり、コンセプトマップを作ったりするというような、あるタスクに取り組むことで、参加者のアイデアを引き出すことができる。大人にもいえることであるが、小学生が政治について語る経験は少ないのが現状である。また、自分たちの思いがどのような政策に結びつくかについての現実の政治についての理解や事実に知識が不足している中で、政策アイデアを考えるには限りがある。エリシテーションの手法を用いることで、児童が自分たちの思いをより具現化して説明できることを期待し、採用した。鉦(2019)では、子どもたちが考える歴史的意義について選択肢から10枚のカードを選び、並べ替えるというタスクを併用して明らかにしていった。本研究でも、政策の順位づけと選択を用いることでその選択理由やあるべき市の姿について話合わせることにした。

このようなスタイルに類似した政策ワークショップとして「SIMULATION 熊本 2030」が挙げられる。対話型自治体経営シミュレーションゲーム「SIMULATION 熊本 2030」は「2030年問題」を背景にしながら、自治体職員の立場から未来のまちづくりを考えるシミュレーションゲームである(和田, 2021)。岩崎(2018)では、このワークショップを中学校社会科の学習に採用し、複数の部局が取り組むべき政策を「政策カード」から選んでプレゼンし、模擬議会でその採用の可否を判断するワークショップを行った。「政策カード」を作成し活用することで、検討すべき政策が焦点化され、同じ土台の中で議論が行われたことで、より充実した話し合い活動が可能となっていた。このことも踏まえ、本プログラムでもエリシテーションの一環として、「政策カード」の検討・選択を通したマニフェストづくりを採用することにした。

IV. 小学校政治学習における模擬市長選挙プログラムの開発と実践

1. 「南さつま市の模擬市長選に立候補しよう！」の単元構成

本単元は「2. 国の政治としくみと選挙」及び「3. 子育て支援の願いを実現する政治」(東京書籍『新しい社会 6〈政治・国際編〉』p. 25-45)を統合する形で実施した。ここでは、その全体構成を大きく4段階に分けて説明する。なお、本実践の公表にあたり、実践校の学校長へのプログラムの説明と公表への同意を得ている。また本稿に掲載した児童の振り返り記述における児童名は全て仮名である。

(1) 課題設定とアンケートの実施

政治単元の導入として、最終的な学習の集大成として模擬市長選挙を行うことを予告し、これからの学習に対しての動機づけを図った。また、現段階で自分が関心のあるテーマを「福祉・健康」、「環境・防災」、「産業」、「観光」、「教育・子育て」から選んでもらうアンケートを実施し、それに基づくグループ分けを「3. 子育て支援の願いを実現する政治」の学習に入る際に発表した。

(2) 市民の願いを調査する

グループ分けを踏まえ、児童は自分たちの関心のあるテーマについて理解を深めるため、地域に生きる自分たち以外の市民がどのような考えを持っているか聞き取る段階である。ここでは、教師が聞き取り用紙を配り、宿題として取り組ませた。聞き取り用紙には、

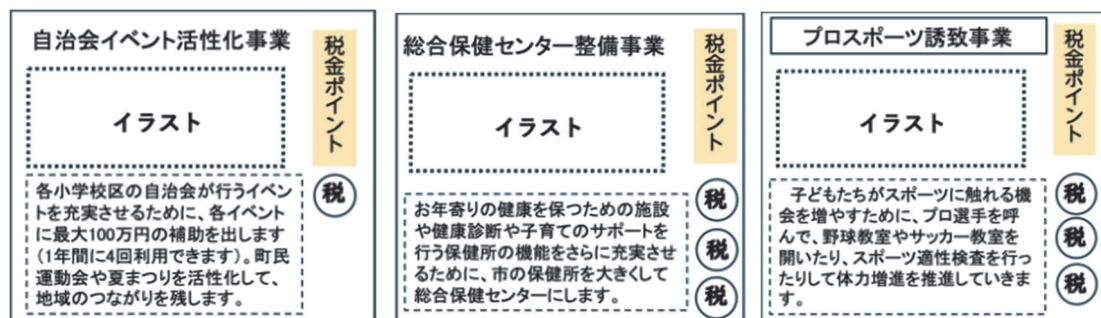
「1. 自分が選んだテーマをもとに、南さつま市をどんな市にしたいか聞いてみよう」、「2. インタビューしたことをもとに、あなたはどのような市になってほしいと思うか書いてみよう」という2つの課題を記した。南さつま市で生活したり、働いたりしている多様な立場の声を聞くことを想定していたが、聞き取りの例として「先生やおうちの人など」と書いたこともあり、聞き取り相手は保護者や兄妹などに限られることとなった。アンケートでは、「日本一長い砂浜の吹上浜に生息するウミガメを守るための活動をしてほしい」、「鹿児島市の高校や大学に行けるようにスクールバスの便を良くしてほしい」、「空き家を有効活用してほしい」、「高速道路を建て便利な市にしてほしい」というような南さつま市の魅力や課題に直結する意見を聞き取ることができ、児童が提案する政策にもつながっていた。

(3) 政策カードの選択・作成と公約づくり

「3. 子育て支援の願いを実現する政治」の終結部に当たる「税金の働き」の学習を終えた後、模擬選挙のための公約づくりを行った。はじめに、アンケートに基づくグループに分かれ、事前に調べた聞き取り内容を共有した。その後、各グループに政策カードを配り、市民や自分たちの願いに合致する政策を話し合いながら決めていった。

「政策カード」の作成にあたっては、近隣の自治体の市報で示された主な事業をリストアップし、自分たちの自治体にも適用可能な事業を実践する教師と相談しながら決めていった。最終的に、表1に示された20枚のカードを作成した。また、カードはあくまでも児童の政策立案の補助になるものとして作成したものであり、カードを選ぶ段階では児童自身がカードを作成することも推奨した。カードを児童自ら作成するグループが出てきた際には、その政策の実現可能性を教師がアドバイスし、適宜内容を修正した（前：ショッピングモール建設→後：ショッピングモール誘致など）。

図1：「政策カード」の例



児童は各グループで聞き取ってきた内容や個人の問題関心を踏まえ、「政策カード」を選び公約としていくが、今回の模擬市長選挙では、それぞれのカードに「税金ポイント」を付与することにした。これは、各政策を行う際にかかる費用であり、それは市民からの税金で各政策が行われるということを意識して採用した。小学校学習指導要領解説（社会編）には、国や地方自治体の政治の取組を調べることを通して、国民生活における政治の働きを考えるようにすることが大切であり、「その際、税金が国や地方公共団体による対策や事業に使われ、国民生活の向上と安定のために重要な役割を果たしていることを理解できるようにする必要がある」（p.106）と示されている。このことを踏まえれば、模擬市長選挙

では、市民の要望に無制限に応えることが困難であり、市民生活の向上と安定のために限られた予算をどのように使うかを議論することが大切であると考えます。そこで、各自治体の広報から取り上げた政策カードについては、その自治体の財政規模も踏まえて 1～3 ポイントを振り分けた。また、児童自ら考えた政策カードについては、教師と相談の上、既存のカードと比較しながらポイントをつけることとした（おおよその目安として、南九州市版の政策カードの場合、1000 万円～5000 万円を 1 ポイント、5000 万円～1 億円を 2 ポイント、1 億円以上を 3 ポイントとした）。各グループで使える最大の税金ポイントを 6 ポイントと定め、そのポイントの範囲内で児童は公約を作成していった。

表 1：作成した「政策カード」のリストと概要

	事業名	事業概要（カード内容の抜粋）	税金ポイント
福祉	訪問給食サービス事業	お年寄りの家を訪問して、毎日1食分の給食を食べてもらいます	1
	タクシーチケット配布事業	お年寄りの移動を支えるために、タクシーで使えるクーポン券を配布します	1
	自治会イベント活性化事業	自治会が行うイベントの充実のために、各イベントに最大100万円の補助を出します	1
	子ども医療費支援事業	0歳から18歳までの全ての子どもの医療費を無料にします	2
	総合保健センター整備事業	市の保健所を大きくして総合保健センターにします	3
防災	環境学習推進事業	環境学習の資料館の展示にVRを取り入れます	1
	防災・減災対策事業	消防団との連携を図り、地区防災計画の策定、地区防災訓練の実施を推進します	1
	防災アプリ運用事業	住民避難をスムーズにするためにスマートフォンアプリの運用を行います	1
	メガソーラー事業	地域全体を大きな1つの発電地帯と見なして、メガソーラー事業を行います	2
	災害時用ヘリポート整備事業	災害時にヘリコプターを活用するためにヘリポートを整備をします	2
観光	魅力ある観光地づくり事業	近年注目のSUPなど、海洋資源を活用し、独自の魅力として発信していきます	1
	多文化共生促進事業	海外の文化や習慣に触れるイベント等の実施回数を増やします	1
	空き家の有効活用事業	様々な空き家を有効活用し、移住定住希望者を増やします	2
	サイクルツーリズム推進事業	サイクルマップの作成や自転車専用道路を整備に取り組みます	2
	移住・定住促進補助金事業	「移住・定住促進補助金」で支援を行います。（住宅購入で30万円など）	2
教育	放課後クラブ事業	放課後に児童に対して適切な遊びや生活の場を提供します	2
	教育環境の整備充実事業	小学校のグラウンドをきれいにしたり、学校のトイレの洋式化を行います	2
	学校給食費支援事業	学校給食費を無料にします	2
	プロスポーツ誘致事業	プロ選手を呼んで教室を開いたり、スポーツ適性検査を行います	3
	学校インターネット整備事業	タブレットを買い替え、Wifi環境を改善します	3

表 2：候補者（推薦した党）のキャッチコピーと選んだ政策カード

※☆は児童が独自に考案・作成したカード

党名	スローガン（上）、選んだ政策カード（下）
市民・健康党	市民の健康や福祉を大切にし、市民の人々が笑顔になれるようにします
	自治会イベント(1)、訪問給食(1)、障害者用運動設備整備(2)、子ども医療費(2)
防災・環境党	南さつま市の防災・環境をよりよくします！
	防災アプリ運用事業(1)、メガソーラー事業(2)
便利党	南さつま市を安心して安全に暮らしやすいように便利な市にします
	空き家活用(2)、放課後クラブ(2)、☆高速道路建設呼びかけ(2)
産業・観光党	ショッピングモールの誘致、お米の値段を下げられるよう努力します
	魅力ある観光地(1)、自治会イベント(1)、☆米の値段補助(2)、☆ショッピングモール(2)
子供の将来を守る党	教育・子育て支援で南さつま市を良くします！
	放課後クラブ事業(2)、プロスポーツ誘致事業(3)、魅力ある観光地(1)
笑顔あふれる党	安心できる子育て支援と魅力ある観光づくりをします
	学校給食費の支援(2)、自治会イベント(1)、魅力ある観光地(1)
健康安全党	南さつま市民の健康・安全を重視し、南さつま市民を守ります
	訪問給食(1)、タクシーチケット(1)、自治会イベント(1)、子ども医療費(2)

表2は、話し合いを通して、児童が最終的に作成したポスターに示されたキャッチコピーと政策カードの一覧である。アンケートをもとに関心の近い児童同士でグループを作ったため、その関心を優先した政策を提案するグループも見られるが、幅広い層の支持を得るために、産業振興と教育に関するカードを選ぶ党もあった。一方で、税金ポイントを十分に活用できていないグループもあり、公約づくりをどのように行なっていくかについては課題が残った。公約ポスターが完成したグループは、模擬投票当日に備え、ロイロノートを活用して原稿づくりを行った。

(4) 演説会と模擬投票の実際

演説会では各グループの代表者（候補者）が2分間で自身の政策について訴えた。各候補者は①南さつま市の市民はどのような願いを持っているのか、②取り組む政策の内容、③その政策を行う理由について、ロイロノートで作成したカードなども使いながら説明した。具体的にはほとんどの候補者が次のようなフォーマットであった。

子どもの将来を守る党推薦の清水はなこです。南さつま市の市民の願いは、「子育てに力を入れてほしい」、「安心して運動や勉強ができる場所がほしい」というものがありました。なので私たちは子育てに力を入れます。政策は放課後クラブ事業をやります。放課後に親が働いている児童に対して、たくさん勉強したり遊ぶ場所が必要だからです。夏休みなどの長期休みに遊べる場所として使えます。次にプロスポーツ誘致事業です。この事業は野球やサッカー教室にプロスポーツ選手に来てもらう事業です。なぜ必要かというと体力の低下が気になるからです。(…) これで子どもの将来を守る党の演説を終わります。

一方で、政策の内容を説明するだけでなく、次のように聴衆に訴えかける児童もいた。最後の演説候補者であった「茶園はなこ」は、政策カードを2枚しか使わず、防災・環境の課題の解決という当初の自分たちの関心にのみ基づく公約を作成したグループであったが、候補者は明朗快活な話ぶりで自身の政策を訴えた後、次のように締め括った。

私たちは南さつま市を災害に強く、環境にやさしい町にしたいです。そのために私たちと一緒に行動しませんか。緑を増やし、防災への準備を進めていきましょう。ぜひ私たちに清き一票をお願いします。ご清聴ありがとうございました。

演説会後、模擬投票を行った。ここでは、自分たち以外の候補者に1票を投じるということをルールとした。最も票数を獲得したのは、「茶園はなこ」氏であった。教師は選挙結果を公表し、児童にどのような規準で投票を行ったか振り返りさせた。そこでは「話している時に目を見ていた」という話し方や、「自分の経験との関係」や「自分がどのような得をするか」といった政策で選んだという発言があった。教師は結果的に当選した候補者が「政策カード」を2枚しか使っていない党だったことに触れ、「実際の選挙でも、候補者の話し方やわかりやすい説明をもとに投票することもあるが、できるだけその候補者がどのような政策を訴えているかよく考えて投票してほしい」と伝えていた。最後に振り返りとして、①演説をして良かったところや、工夫したところ、②選挙に投票する側／立候補す

る側として、どのようなことが大切だと思ったかについて、まとめる課題を出した。

2. 本実践の意義

本実践の意義について、実践した教師や児童の感想から大きく2点挙げられる。第一に、「政策カード」を利用したことや市民の声を聞く活動を踏まえた上で政策提案を行ったことにより、的外れな政策や発表を行うグループが少なく、「真剣さ」を保ったまま授業が展開したことである。結果的に、当選の有無に関係なく、模擬選挙を通して自分たちの考えを訴えていくことの満足感を得る児童が生まれていた。

演説してよかったことは、自分たちの気持ちが伝わったことです。(市長には)選ばれなかったけど、南さつま市を良くしたいという思いが伝わったから満足です。〈太志〉

私たちのチームは当選しなかったけど、当選しようと努力して、数十人のみんなに良いなって思ってもらえる、言動・行動ができたかなって思います。〈美希〉

児童は演説会までに時間をかけてポスター発表やプレゼン作成・発表練習を行っており、緊張感のある演説会が行われていた。その点で、この満足感は充実した発表ができた、あるいは失敗せずに演説できたということから生まれたとも考えられる。教師はそういった児童が持った意味づけに加えて、ここまでの政策立案プロセスを肯定的に評価することで、より多くの児童が住民としてサービスを受けるだけでなく、積極的に地域の政治に参加していく重要性や満足感に気づいていけるのではないかと考える。

第二に、この活動を通して、政策が実現するまでの過程には様々な人々の声に応える必要性があり、限りある予算の中で行う政治には難しさも存在することを体験的に学ぶことができた点である。児童の多くは、政策を演説でわかりやすく伝えることの大変さを記述したが、児童の中には市民の声を政策に反映することの難しさを感じているものもいた。

選挙一つするのにこんなに大変なんだと分かりました。四人グループで色々ぶんとんしてやった。立こうほする側から市民に演説するのはとても難しいことが分かった。市長を任せる人の政策の内容を聞いて決めていこうと思った。(琴音)

政治家側から見てみて、政策にも税金を使っていて、限りがある中で、どれだけ市民の願いを考えられるかを考えて政策を考えるのが難しかったし、市民側から見てみて政策ってこんなに考えて実現していることが分かった。(正樹)

正樹の回答からは、「政策カード」の中に「税金ポイント」を設定したことで、聞き取った市民の声を全てを政策に反映させることが難しく、様々な立場からの議論を通して政策が決まっていくことを学んでいった様子が見てとれる。以上のように、「政策カード」や「税金ポイント」など、学習活動に一定の設定を加えれば、立候補する側に立つ小学校の模擬選挙学習においても現実的な政策論議が可能となっていた。また、一部の児童は学習を通して、小学校政治単元の目的に近い、政策が実現するまでのプロセスの意義を体験的に学びとることができていた。このことは、授業者が「リアルに近い模擬選挙だった」と評価

したこととも重なる。授業者は、児童は自分がやりたいことではなくて、市民の願いを考
えるために政策を練っており、「市民のために行なっている」という活動の雰囲気を感じて
いた。また、税金を意識して考えられるようになっていたため、児童がやりたい政策を抑
えたり、その状況下でも票を集めるために幅広い政策を考えようとしたりする姿も肯定的
に評価していた。

3. 本実践の課題

一方で、実践の中で様々な課題や改善点も生まれた。実践上の課題を大別すると、「政策
立案活動の真正性に関する課題」と、「投票規準の明確化に関する課題」に分けられる。

第一に政策立案活動の真正性に関する課題であるが、本実践においては、児童が政策
立案を行なっていくための支援として「政策カード」を活用した。「政策カード」は児童が
考える地域の課題と、行政が取り組んでいる解決案をつなぐことを可能にし、現実的な公
約提案を可能にした一方で、その政策がどこまで自分たちの自治体に効果的であるのか十
分に検討するまでには至っていなかった。グループによっては、政策カードに書かれてい
る内容をそのまま読むだけにとどまる発表も多く、授業後の検討会では「南さつま市の実
態にどこまで迫れているか」という点が課題として上がった。

また、長瀬（2021）の実践の課題を踏まえて、本プログラムでは自分たち以外の市民の
声を政策に反映させるため「市民の願いを調査する」活動を取り入れた。この活動は、多
様な市民の声を聞いた上で、自分たちの市への思いとも比較しながら政策に反映させるこ
とを狙いとした。一方で、児童が作成したプレゼン資料で示された「市民の願い」は多く
が自分たちの班の保護者の願いに留まっており、それを「市民の声」として代表してしま
っていた。この活動の意味を最大化するためには、多様な市民の声をできるだけ掘り上げ
る調査活動にしていく必要があったといえる。また、聞き取りを通して、「子どもの声」が
かき消された感も否めない。例えば、実践校は中山間地域の小中一貫校であり、日頃タブ
レットの買い替えやWi-Fi環境の改善を訴える声もあった。しかしながら、「学校インター
ネット整備事業」を選ぶグループがなかったことは意外であった。児童の公約作成のプロ
セスについては今後検討の余地があるが、実践校の児童の声をより引き出す活動も取り入
れることで、子どもの声と大人の声をどう反映させるか十分に検討しながら政策立案を行
うことが可能になると考える。神野（2018）は初等社会科政治学習の目標を「政治的自我
の認知」とし、政治的自我の「把握」→「相対化」→「内省」を組み込む授業構成を提唱
していたが、立候補型の模擬選挙活動においても、このプロセスを十分に取り入れるため
の環境を教師が作っていく必要性が示された。

第二に、投票規準の明確化に関する課題について、事後検討において授業者が「安易に
選んでいる部分があったので勿体無いかと思った」と語ったように、候補者の政策より
も発表の仕方を重視した児童が多かった。当日の演説会を、保護者の授業参観や教育委員
会の学校訪問に合わせて実施したこともあり、「前に立つだけでも緊張した」という感想が
一定数あった。また、授業後の検討会で『内容』で投票してほしいと教師側が訴えるなら、
尚更そのための準備が必要だったように思う」と参観者から指摘があったように、演説の
評価や投票のための規準を十分に準備できていなかった。そのような状況の中で、児童が
冷静に政策を検討し、評価することは困難であったといえる。その点では、中（2022）が
「規準対話型」の模擬投票の中で、「他人の『判断の規準』に耳を傾ける対話の中で、児童

は、社会的課題には多様な利害や価値観が存在し、何が争点かを知ることとなり、複眼的・社会的な政治に関する視点が深まった」(p. 27) としたが、一対多の演説会ではなく、ポスターセッションなどの活動を行うことで、児童同士で公約の意味や候補者間の対立を考えさせるようにすることも必要であった。

V. おわりに

本稿は、小学校の政治学習において、「政策カード」を活用した模擬市長選挙プログラムを開発し、その実践を通じた教育的意義や課題について考察した。「政策カード」を活用した立候補型の模擬投票は、児童が政策を立案する側に立って自治体の将来を考えることができるという点や、多様な声を反映させるという政治の難しさを体験的に理解できるという点で意義があった。一方で、活動を充実させていくためには「政策立案活動の真正性」や「投票規準の明確化」も含めて、活動を主導する教師がさまざまな準備を行う必要性が示された。今後は、複数校での実践を通して、プログラムを改善するとともに、活動の中で教師に求められる準備や指導について明らかにしていきたい。

(本論文は桑原、岩崎、川添が共同で企画し、岩崎と川添が共同で執筆した後、桑原が全体を調整した。)

参考文献

- Barton, K. C. (2015). Elicitation Techniques: Getting People to Talk About Ideas They Don't Usually Talk About. *Theory & Research in Social Education*, 43(2), pp. 179-205. <https://doi.org/10.1080/00933104.2015.1034392>
- 岩崎圭祐 (2020)「中学校の授業 公民 自治体運営ゲームから持続可能なまちづくりを考える」『歴史地理教育』, No. 911, pp. 40-45.
- 神野幸隆 (2018)「政治的主体化した市民の育成を目指す初等社会科の授業構成-『税金の再分配の賛否』と『幸福の対象』の『対立』を通じた政治的自我の認知に着目して-」『社会科研究』第 89 号, pp. 25-36.
- 岸尾祐二 (2016)「小学校学習指導要領における位置付け」田中治彦ほか編『やさしい主権者教育』東洋館出版社, p. 30.
- 鈿悠介 (2019)「子どもは歴史の何を、なぜ重要だと考えるのか- “Historical Significance” 概念の教室への導入に向けて-」『社会科研究』Vol. 91, pp. 13-24.
- 中善則 (2022)「小学校における主権者教育プログラムの開発-模擬投票の『判断の規準』を話し合う『規準対話型』授業の分析-」『社会科教育研究』No. 145, pp. 15-29.
- 長瀬拓也 (2021)『社会科でまちを育てる』東洋館出版社
- 西谷尚徳 (2019)「小学校における主権者教育の開発と実践:『品川コミュニティ・スクール』の協働型模擬選挙」『青少年教育振興機構青少年教育研究センター紀要』(7), pp. 52-61.
- 藤井剛 (2016)『主権者教育のすすめ～先生・生徒の疑問にすべてお答えします～:18 歳選挙権に向けて』清水書院
- 和田大志 (2023)「高校生の「政治的有効性感覚」を高める主権者教育についての考察-対話型自治体経営シミュレーションゲーム「SIMULATION 熊本 2030」を事例として-」(<https://www.pp.u-tokyo.ac.jp/wp-content/uploads/2016/02/a1f4a75a945d8dc5242b9-4e82705f3ac.pdf>)