

事例1 模擬選挙を取り入れた課題解決型学習

科目「公共」

持続可能な社会づくりの主体となる私たち

テーマ	日本の諸課題や民主主義の在り方について考えよう
単元等	政治参加と民主政治、持続可能な社会づくりの主体となる私たち 他
ねらい	● 選挙活動を模擬的に体験する活動を通して、現代の諸課題の解決に向けて必要な情報を収集し、選択・判断の手掛かりとなる考え方や公共的な空間における基本的原理などを活用して、解決に必要なことについて考察、構想し、論拠をもって表現する。
概要	● 5名程度のグループを一つの政党として設定し、模擬選挙を行う。課題の把握、マニフェストの作成、演説、模擬投票など、一連の協働学習を通して選挙の「仕組み」を理解するとともに、日本が抱える現代的諸課題や選挙制度における課題等について考察する。
使用する教具等	1人1台端末、電子黒板、ロイロノート、ワークシート

● 指導者 ● 生徒

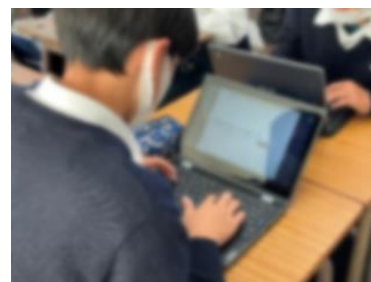
学習の流れ	第1時	<ul style="list-style-type: none"> ■ 【問い】・日本における現代的諸課題はどのように解決できるだろうか。 ・日本の選挙制度にはどのような課題が見られるだろうか。 ■ グループ(政党)ごとに日本の諸課題に対する解決策・改善策を考え、マニフェストを作成する。 <ul style="list-style-type: none"> ● 生徒を5名程度のグループに分け、日本の諸課題に関わる研究テーマを他のグループと重複しないように1つ選択させる。 【テーマの例】医療・介護、環境問題、世界平和、子育て、働き方改革、教育・学校 ● 各グループで、選択したテーマに関する課題を把握し、その解決に向けて協議する。 ● 考えた解決策・改善策を基に、グループのマニフェストを作成する。
	第2時	<ul style="list-style-type: none"> ■ 各グループで作成したマニフェストを用いて演説を行った後、全体で投票する。 投票後、日本の選挙制度や若者の社会参画の在り方についてリフレクションを行う。 ● 各グループの代表者(候補者)が、他の生徒(有権者)に向けてマニフェストを発表(演説)する。全てのグループの発表が終わった後、模擬(電子)投票を行う。 ● 各グループのマニフェストの要点や投票した理由等について各自ワークシートに記述する。 ● 実際の選挙における投票率や財政に関する資料を基に日本の選挙制度の在り方や若者の社会参画の意義等について考察する。 ● 選挙制度の課題について、自らの生き方との関わりにおいて考察した内容を、各自ワークシートに記述する。

授業のポイント

生徒が、主体的に主題に関する課題を設定し、その解決に向けて、考察、構想する活動を通して、生きて働く知識の習得や論理的思考力の育成を図る。また、学習の過程において、他者の意見を吟味・検討したり、収集した情報や情報源の信憑性等を検証したりすることにより、批判的思考力や情報活用能力を育成する。

◆ ICT機器の活用

1人1台端末を活用することで、課題の把握や意見の共有、投票、ワークシートの提出まで限られた時間で効果的な学習活動を行うことができる。また、授業内で完結しなかった作業等についても、生徒が端末を使用することで各自で学習を進めることができる。



関連資料等

- 実社会との接点を重視した課題解決型学習プログラムに係る実践研究(文部科学省)
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/shukensha/1388336_00002.htm
- ロイロノート・スクール
<https://help.loilonote.app/> 【公式YouTubeチャンネル】<https://www.youtube.com/@loilonote>

■ 「一人一人の生徒を主語にする」学び -「課題解決型学習」による生きる力の育成-

子どもたちが、これからの社会をよりよいものに変えていくための解決策を考えるためには、社会の仕組みを正しく知ることに加えて、現在の諸課題における諸相をしっかりと把握し、自らの力で解決しようとする資質・能力を養う必要があります。

こうした力を育成するためには、これまでの一律・一斉の知識伝達型の授業による指導のみでは十分でなく、生徒が主体的に身近な課題を見つけ、その解決に向けて粘り強く探究する中で、必要な知識を「生きて働く知識」として身に付ける学習（課題解決型学習）の充実を図ることが重要です。

また、その際の指導においては、ICTを効果的に活用しつつ、生徒の個性に応じて資質・能力を育成する「個別最適な学び」や生徒同士あるいは多様な他者との「協働的な学び」を一体的に充実していくことが求められています。

課題解決型学習

※知識習得のプロセスがこれまでの知識伝達型の授業とは異なる。

問題の発見 → 問題の定義・解決の方向性の決定 + 解決方法の探索 + 結果の予測・計画の実行 → 振り返り

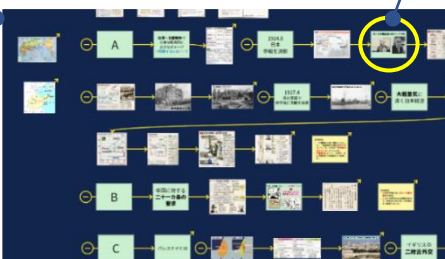
問題発見・解決に必要な情報の収集・蓄積、新たな知識・技能の獲得、知識・技能の活用 等

一連の探究の過程で「生きて働く知識」を習得する

■ 授業支援クラウド「ロイロノート・スクール」の活用法

「ノート」

クラウド上の「ノート」に「カード」をアップロードして、授業データを作る。「ノート」は、授業ごとに分けて作成することができる。



「カード」

画像データやテキスト、WEBのリンク先、シンキングツールなどの「カード」を作成し、授業やテスト、アンケート等で使用する。カード同士はつなげることができ、つなげるとプレゼンテーション形式のスライドになる。

活用法1 教材の配布・提出状況の管理を効率的に行う

- 教員が所有する「カード」を、生徒の端末に瞬時に送信することができる。カードは、クラス単位、個人単位に送信できる。
- 送受信したカードは全て履歴として残るため、配布や提出状況の管理が容易にできる。欠席していた生徒は、後から自分のノートに「カード」をダウンロードできる。

キャンセル カードの送り先を選択



全員

クラス全体に配布



個人

生徒個人に配布



自分のノート

活用法2 生徒からの提出・教員からの返却を効率的に行う

- 生徒が所有するデータを一齐に回収できる。回収したデータは、教員が確認・添削等した後、個別または一齐に返却することができる。
- 提出・返却したデータは、全て履歴に残るので、チェック漏れによるトラブルを防止できる（再提出等により、生徒が複数回提出した場合も全ての履歴を残すことができる）。



教員の端末の表示画面
この画面では、紙のプリントを撮影して提出した生徒と、デジタルプリントに書き込んで提出した生徒がいることがわかる。

活用法3 生徒の「回答」を回収・管理する

■ 生徒の「回答」を回収し、電子黒板等に映してクラスで共有できる。回答者氏名の表示・非表示の切り替えもできる。

活用法4 プレゼンテーションツールとして使用する

■ 「カード」同士をつなげることで簡単にスライドを作成できるので、プレゼンテーション形式の発表活動等に活用できる。

活用法5 アンケートやテストを行う

■ アンケートやテストの「カード」を作成して、一斉に取り組ませることができる。結果はすぐに自動集計され確認・共有できる。

活用法6 作成したデータを保存・管理する

■ 「資料箱」で「カード」や「カード」の元データなど様々なファイルを保存・管理できる。「資料箱」は教員のみが見ることができるフォルダや生徒と先生が見ることができるフォルダなど使い分けができる。



生徒の意見を回収し、電子黒板等に映し出したり、生徒の端末に表示したりすることで、全体で意見を共有することができる。



アンケートはその場で回答を自動集計、リアルタイムで共有できる。



【参照】 ● ロイロノートをはじめよう 前編 (奈良県立教育研究所)

<http://www.e-net.nara.jp/kenkyo/index.cfm/16,2749,c.html/2749/20200909-114134.pdf>

テクノロジーの善き使い手となる「デジタル・シティズンシップ」

高度情報社会においてよりよく生きるためには、情報を主体的に収集・判断・表現・処理・創造し、受け手の状況などを踏まえて発信・伝達できる力や情報モラル等、情報活用能力を身に付けることが大切です。

学校教育においては、これからの時代を生きる子どもたちが、情報社会に主体的に参画するために、「テクノロジーの善き使い手」として、適切で責任ある行動規範を身に付けるとともに、自分自身の生活における適当なメディアバランスを理解し、社会のために積極的にテクノロジーを活用しようとする幅広いデジタル・コンピテンシーを身に付けることができるよう、指導の充実を図ることが求められています。



【参照】 ● 平成 28 年中央教育審議会答申 (文部科学省)

https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1380731.htm

● 未来の教室 STEAM Library (経済産業省)

「GIGA スクール時代のテクノロジーとメディア～デジタル・シティズンシップから考える創造活動と学びの社会化」

【生徒向け】 <https://www.steam-library.go.jp/content/132>

【教員、保護者向け】 <https://www.steam-library.go.jp/content/134>

