

国立大学法人東京科学大学

実践校：東京科学大学附属科学技術高等学校（全校生徒数：565人、実践研究の対象：第1学年196人、第2学年200人）

①実践研究の趣旨・目的

経済分野からアプローチする本研究は、港区・企業・NPO法人と協働し、港区芝浦港南版のSDGsアクションブックを制作する方法、内面から湧き上がる課題解決の意欲を引き出すためのゲーミング教材を開発し、投票行動への態度変容を目指す方法により実践を行うものである。特に後者では、すべての生徒に取材を追体験させる「SDGs取材ゲーム」、対戦型カードゲームにより政策の大切さを学ぶ「選挙ゲーム」、ICTを活用した「財政赤字解消ゲーム」、対戦型カードゲーム「金融商品ゲーム」などのゲーミング教材を開発し、それを活用した実践に取り組む。

②実践内容

（１）東京科学大学での取組・工夫

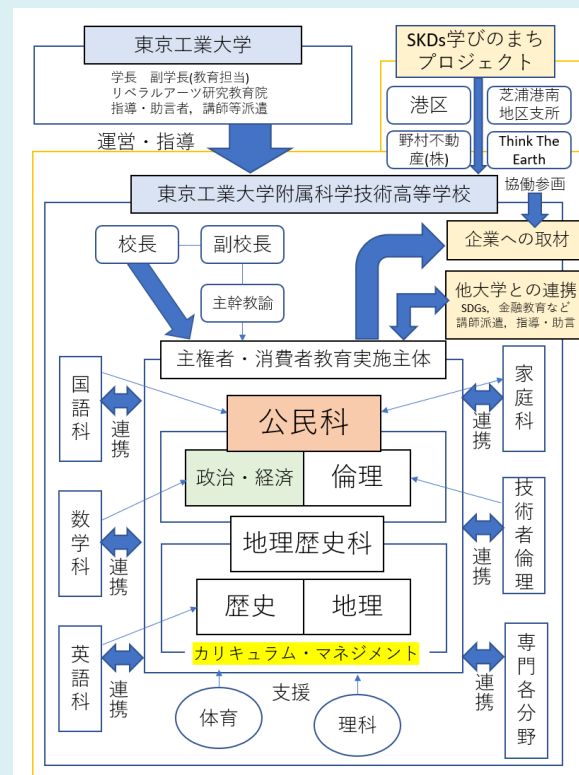
国立大学法人東京科学大学は、本事業の運営にあたりリベラルアーツ研究教育院の協力を得ながら、指導・助言を行うものとする。実践研究を全面的に統括する運営指導委員として、本学特命教授、教授を派遣する。選挙啓発にかかる総務省パンフレットの作成にも携わる特命教授には、校内での講演会をはじめ、運営指導委員として主権者教育の実情に基づき、最新の情報をもとに指導を頂く。

（２）実践校での取組・工夫

本校では主権者に必要な資質・能力の育成を図るため、以下の３点が必要と考えるが、本事業では、２）及び３）を実施した。

- 1) SDGsの取り組みに先進的な企業の取材（選抜生徒のみ）
港区SKDs学びのまちプロジェクトに協働参画、SDGsアクションブック制作
- 2) すべての生徒に実施する学内・外部講師による特別授業
国立大学法人東京科学大学 特命教授による講演会
明海大学不動産学部 学部長 教授による講演会
その他の特別授業を企画。
- 3) すべての生徒に追体験させ、政策判断能力を身につけるゲーミング教材の開発と実践
SDGs取材ゲーム(ICT教材)、選挙ゲーム(対戦型カードゲーム)、財政赤字解消ゲーム(ICT教材)、金融商品ゲーム(対戦型カードゲーム)の開発し、実践の4点を柱とする。なお、事業運営に当たっては運営指導委員会を組織し、現状に即した教育とするために指導・助言を受け、事業運営を見直しながら実施する。

（３）校内の実施体制・外部連携



③実践の具体事例【東京科学大学附属科学技術高等学校第1学年】

【単元名】自立した主体としてよりよい社会の形成に参画する私たち（B）

【単元目標】地方自治や我が国の民主政治の発展に寄与しようとする態度を育成し、住民としての自治意識を養う

時間	単元の指導計画 「主権者として私たちの意思を政治に反映させるにはどうしたらいいか」	
	公民科（「公共」）	関連付けた他教科等
1	私たちの民主政治	総合的な探究の時間
2	地方自治のしくみと役割	総合的な探究の時間 工業科
3	国会のしくみと役割	
4	内閣のしくみと役割	
5	政治参加と選挙	歴史総合
6	政治参加と選挙	
7	政党と利益集団	歴史総合
8	メディアと世論	

公民科 第6時 「政治参加と選挙」 授業の概要

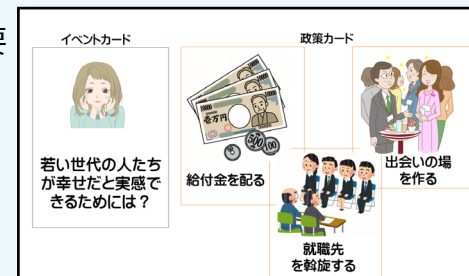
<概要>

前時までの選挙の仕組みに関する概要を把握し、選挙に関する自らの考え方を理解しておく。

本時は、対戦型カードゲーム「選挙ゲーム」を実施する。
ゲームを通して、政策の大切さや投票の重要性を実感させる。

<指導上の工夫>

- カードゲームにより生徒の興味・関心を喚起する。
- 説得の難しさを実感し、何を大切にしているのか知る。



専門家や関係諸機関等との連携・協働

選挙においてどのような政策が人々に受け入れられるのか、東京科学大学との連携により、選挙制度や経済学が専門の専門家の意見を伺った。その際、諸外国における実情等を説明いただくとともに、社会問題の因果関係を理解し、いかに自分事とするのが鍵であるという助言をいただいた。

【単元評価】選挙にとって大切なことは、各候補が掲げる様々な政策が、自分の考えに近いのか、どのような政策なら受け入れることができるのか、実感するという点にある。本時の「選挙ゲーム」に真剣に取り組むことにより、それを実感できたか、選挙に対する態度変容が起きたか、その点が評価の基準となる。

④取組の成果や効果・課題

ICTを活用した個別学習教材について、指導前後に「18歳になって有権者になったら投票に行くか」を5段階でアンケートを取った。その結果の平均は、指導前で3.7、指導後で4.1となっており、投票に対する肯定的な結果が得られた。また、アンケートの結果だけでなく、生徒の発言等から、投票の重要性、政策を理解する力を身につけることの重要性を理解できたことがわかった。

なお、対戦型カードゲームには、ゲーム中でのフィードバックが出来ないという欠点があり、対戦型カードゲームの良さを採り入れたICT化も改善点として今後検討していきたい。