

# デジタル・シティズンシップの育成をめざす

## 小学校社会科政治学習の開発

—第6学年単元「若者の投票率から見えるもの」を事例として—

渡邊 大貴 松林 泰弘 森 清成 伊藤 公一  
眞鍋 雄大 野元 祥太郎 永田 忠道 渡邊 巧

**Abstract:** The purpose of this study is threefold. First, to develop and implement an elementary school social studies political science class that aims to cultivate digital citizenship. The second is to verify the effectiveness of the developed lessons based on the children's behavior. The third is to reconstruct the framework of the class structure based on the children's behavior. To achieve these objectives, we developed a sixth-grade elementary school unit entitled "What We Can See from the Sluggish Voter Turnout of Young People" and implemented it in a class.

### 1. 問題の所在

2022年4月より、日本の成人年齢は18歳に引き下げられた。唐木(2023)は、子どもたちの実態調査を踏まえて、以下のように述べている。

児童・生徒は学校段階があがるにつれて、成人年齢が18歳に引き下げられることはしっかりと認識しながらも、18歳が十分な判断力があるとは言えず、責任感がないと思ひ、経済的に自立していないと判断しており、そのために社会のことは複雑で関わりたくない、…(中略)…と考へている反面、私個人のみでは政府の決定に影響を与えられない、…(中略)…への回答に象徴されるように、社会における集団や全体の個としての自分自身の在り方の関係の中での葛藤が認められる。(唐木, 2023, pp.31-32)

このような社会動向や子どもたちの実態を受けて、政治学習の起点となる小学校社会科においては、「社会のことは複雑で関わりたくない」という“抵抗感”や、「私個人のみでは政府の決定に影響を与えられない」という“無力感”と

一層対峙していく必要がある。そこで、本研究では、これらの克服の方途として、デジタル・シティズンシップ(以下、D・C)に着目する。D・Cは多義的な概念であるが、「学習、創造、参加のためにテクノロジーを責任をもって使用すること」とされる(James & Mendoza, 2019, p.5)。デジタル技術抜きにはデジタル時代のシティズンシップ活動は考えられないといわれるほどに、今日の世界はデジタルを土台としている(坂本, 2022)。このような社会のデジタル化は民主政治に変更をもたらした(谷口&宍戸, 2020)。例えば、マスメディアがゲートキーパーとなっていた従来の政治に関する情報は、インターネットの発達によって政治に関する情報の直接発信や、マスメディアを介さない人々の情報収集や意見の発信を可能にした(谷口&宍戸, 2020)。このように、子どもたちにとって身近であり、より直接的な政治参加を可能とし得るデジタルな世界を含みこむ概念であるD・Cに着目することで、子どもたちの“抵抗感”や“無力感”の克服が期待できる。

社会科の政治学習においてD・Cに注目して授業デザインを示した主な先行研究に小栗(2021)が挙げられる。ここでは、D・Cのエ

---

Hiroki Watanabe, Yasuhiro Matubayasi, Kiyonari Mori, Koichi Ito, Syotaro Nomoto, Yudai Manabe, Tadamichi Nagata, Takumi Watanabe

Development Study of Elementary School Social Political Learning for Cultivating Digital Citizenship

ンパワメント的側面に注目し、高等学校を対象とした授業実践を通じて、その一部がエンパワメント格差是正に有効であったことが示された。しかしながら、小学校社会科への眼差しは不在となっており、D・Cの育成をめざす小学校社会科政治学習での研究への本格的な着手はこれからの活発化が期待される。

## 2. 研究の目的・方法

以上の問題意識より、本研究の目的は、D・Cの育成をめざす小学校社会科政治学習を開発・実践し、子どもの姿からその効果を検証するとともに、授業構成の枠組みを再構築することにある。本研究は次の手順・方法で進める。まず、小学校社会科政治学習とD・Cのつながり可能性を示すとともに、授業構成の暫定的な枠組みを設定する。次に、第6学年単元「低迷する若者の投票率からみえるもの」を開発、実践する。最後に、子どもの姿から単元の効果を考察するとともに、授業構成の枠組みを検討する。

## 3. 授業構成の暫定的な枠組み

### (1) 「性向アプローチ」への着目

伊藤ら(2023)は、米国で開発されたD・C教材「コモンセンス・エデュケーション」(以下、CSE)を参照し、D・C育成のための小学校社会科授業構成の暫定的な枠組みとして、「Ⅰ. デジタルテクノロジーに関連する諸問題や社会的背景の認識」、「Ⅱ. デジタルテクノロジーとの関わり方の吟味」、「Ⅲ. デジタルテクノロジーを活用した選択・判断や社会参画」を示した。枠組みの導出にあたっては、CSEの「性向アプローチ」に着目している。CSEでは、「性向(disposition)」を「思考や行動を導き、人々が知識やスキルを使うかどうか、どのように使うのかを形作る継続的な傾向」と説明し(James&Mendoza, 2019, p.10)、「落ち着いて自己を振り返る」、「視点を探る」、「事実と証拠を探る」、「選択肢と影響を検討する」、「行動を起こす」の5つを挙げている。そして、このような「性向」を導くための具体的な思考の一例として、表1に示す「思考ルーチン」を挙げ、これらを学習過程に組み込み、それを繰り返すことによって日常生活へとつながる「性向」の獲得をめざしている。

表1 CSEに例示された思考ルーチン

思考	概要
感じる (Feel)	<u>自分の感情の把握</u> 悲しみ、不安、嫉妬、排除などの感情を抱いているか？
特定する (Identify)	<u>感情の原因の特定</u> そのような感情になったのは、何が起こったためか？
思案する (Reflect)	<u>考えられる対応策の思案</u> どのような行動の選択が可能か？各手段について、自分や他者にとっての利点と欠点は何か？
実行する (Emact)	<u>対応策の実行</u> 自分や他者にとって、前向きで生産的だと感じられる方法で前進し、状況に対処する準備はできているか？

(James&Mendoza (2019)をもとに作成)

### (2) 社会のデジタル化による民主政治の変化への着目

谷口&岩戸(2020)は、社会のデジタル化による民主政治の変化の側面として、①政治に関する情報流通、②民主政治における合意形成の仕組み、③政治制度の3つを挙げている。①は、インターネットの発達によって、マスメディアをゲートキーパーとしない政治に関する情報の直接発信や人々による直接的な情報収集・意見の発信が可能となったこと。②は、インターネットによる情報の受容と発信の双方向性を活かしたネット選挙等の政治参加の方法の拡大や、複雑化した社会における最適な意思決定を支援するツールとしてのAIの活用といった市民的公共性を、議論を通じた公式の政治決定へ接続すること。③は、インターネットを活用した投票の仕組みの整備といったテクノロジーを用いた政治制度のアップデート、である。また、その際に克服すべき課題として次の2点を指摘している。第1は、技術的課題である。これは、インターネット投票におけるハッキングの防止といった、技術的に解決が必要な問題である。第2は、民主主義の根本原則に関わる課題である。これは、インターネット投票によって、誰かの監視下での投票も可能になってしまい、秘密投票が揺らぐ恐れがあるといった問題である。

### (3) 小学校社会科政治学習の授業構成の

#### 暫定的な枠組み

以上を踏まえて、「思考ルーチン」を学習過程に位置付けることによって日常生活へとつなげる「性向」の獲得をめざす、伊藤ら(2023)の授業構成の枠組みを援用しつつ、そこに、谷口&宍戸(2020)によるデジタル化による民主政治の変化と、その際に克服すべき課題を組み込んで、授業構成の枠組みを表2のように設定した。枠Ⅰでは、政治的事象とデジタルに関連する諸問題や社会的背景を認識する。ここでは、政治的事象とデジタルに関する諸問題に出あうとともに、その背景にある社会のデジタル化や、

デジタル化した社会による民主政治の変化の諸側面(例:①政治に関する情報流通, ②民主政治における合意形成の仕組み, ③政治制度)を捉える。枠Ⅱでは、問題を克服する方途としての政治的事象とテクノロジーとの関わり方や活用を吟味する。ここでは、諸問題の克服の方途としてテクノロジーの活用や関わり方について、「技術的課題」や「民主主義の根本原則に関わる課題」を吟味する。枠Ⅲでは、政治的事象へのデジタル技術を活用した選択・判断や社会参画を行う。ここでは、問題の克服に向けてデジタル技術を活用したり、その活動を振り返ったりする。

表2 D・Cの育成をめざす小学校社会科政治学習の授業構成の暫定的な枠組み

枠	授業構成	CSEにおける性向	概 略
Ⅰ	政治的事象とデジタルに関連する諸問題や社会的背景の認識	<ul style="list-style-type: none"> <li>・落ち着いて自己を振り返る</li> <li>・視点を探る</li> </ul>	政治的事象とデジタルに関する諸問題に出あうとともに、その背景にある社会のデジタル化や、デジタル化した社会による民主政治の変化の諸側面(例:①政治に関する情報流通, ②民主政治における合意形成の仕組み, ③政治制度)を捉える
Ⅱ	政治的事象とデジタルとの関わり方や活用の吟味	<ul style="list-style-type: none"> <li>・視点を探る</li> <li>・事実と根拠を示す</li> </ul>	諸問題の克服の方途としてデジタル技術の活用について、「技術的課題」や「民主主義の根本原則に関わる課題」を吟味する。
Ⅲ	政治的事象へのデジタルを活用した選択・判断と社会参画	<ul style="list-style-type: none"> <li>・選択肢と影響を検討する</li> <li>・行動を起こす</li> </ul>	問題の克服に向けてデジタル技術を活用したり、その活動を振り返ったりする。

(伊藤ら(2023), James&Mendoza(2019), 谷口&宍戸(2020)をもとに筆者ら作成)

## 4. 第6学年単元「低迷する若者の投票率から見えるもの」の実践

### (1) 単元構想

本単元では、政治的事象とデジタル技術の関連する諸問題として、低迷する若者の投票率の克服の方途としてのインターネット投票の是非を取り上げる。すなわち、若者の投票率の低迷というオフラインでの政治に関わる問題を、インターネット投票というデジタル技術によって克服し得るのかについて学習者とともに考えていく。

単元を構想するにあたっては、文部科学省(2018)『小学校学習指導要領解説(平成29年告示)社会編』の第6学年の内容(1)我が国の政治の働きについて学習する際に、D・Cの

育成を目指す視点を取り入れることで、低迷する若者の投票率の向上に向けての新たな視点を探っていく。具体的には、投票におけるインターネット投票の活用を考える中で、「思考ルーチン」を活用することによって、「性向」を育成することをめざした。

単元のつながりと授業内容を表3に示す。第1次では生活と政治のつながりについて、日本国憲法についての学習を行う。日本国憲法の3つの柱である、国民主権・基本的人権の尊重・平和主義について学習しながら、自分達の生活と政治には密接なつながりがあることを理解させるようにする。

第2次では国の政治のしくみと選挙について学習する。具体的には、国会の働き、選挙の

しくみと税金の働きについて学習する。そこでは、投票行動が自分の意見を政治に反映させるために行う重要な行動であることを理解させるようにする。

第3次では低迷する若者の投票率に焦点を当てて学習を行う。第3次では「思考ルーチン」を単元全体や1単位の授業に組み入れて授業を展開する。ここでは、単元全体の「思考ルーチン」について示す。第1時では、低迷する国政/地方選挙の投票率の実態を提示する。子どもたちはこれまでの学習で生活と政治のつながりや国の政治のしくみと選挙について学習しており、投票行動が自分の意見を政治に反映させる重要な行動であることを知っているため、若者（10代・20代）の投票率を知ると、「重要なことを決める選挙なのに投票に行かないのはなぜ？」という大きな問いをもつことになる（「感じる」「特定する」）。第2時では、実際に市議会議員との交流を行い、投票行動が重要であることを再確認するとともに、若者が選挙に行かな

い理由について、考える（「思案する」）。第3時では、若者の投票率を向上させるための具体的な対策について、個人で調べ学習を行う。その際、子どもたちは期日前投票や不在者投票、洋上投票といった、既に行われている対策を知るとともに、SNSによる投票のPR活動、インターネット投票を取り入れるといったデジタル技術を活用した対策も知ることになる（「思案する」）。第4時では、若者の投票率を向上させるための具体的な対策として「インターネット投票」を具体例として取り上げる。インターネット投票のメリットやデメリット、実施に当たった課題などを知り、ネット投票の活用を話し合うことによって、デジタルテクノロジーを活用することに対して様々な意見や考えが存在することを知る（「思案する」）。第5時では、若者の投票率を向上させるための自分の考えを明らかにする（「実行する」）。

表3 第6学年の内容「我が国の政治の働き」の単元計画と授業内容

次	単元名	授業内容
1	生活と政治のつながり	第1時 日本国憲法の考え方 第2時 基本的人権の尊重の考え方と私たちの暮らし 第3時 国民主権の考え方と私たちの暮らし 第4時 平和主義の考え方と私たちの暮らし
2	国会のしくみと選挙	第1時 国会の具体的な役割 第2時 税金の役割とは？（外部講師による租税教室） 第3時 代表者を選ぶ選挙のしくみ
3	低迷する若者の投票率から見えるもの	第1時 低迷する地方選挙の投票率の実態 第2時 市議会議員との交流 第3時 若者の投票率を向上させるための具体的な対策（個人学習） 第4時 若者の投票率を向上させるための具体的な対策（インターネット投票の是非） 第5時 若者の投票率を向上させるには？

## （2）単元「低迷する若者の投票率から見えるもの」の概略

以下に単元「低迷する若者の投票率から見えるもの」の概略を示す。

### ○教材観

我が国の国政選挙における投票率は、1990年代以降、下落を続けている。とりわけ、若者（20

代）の投票率は低迷し続けている。昭和42年の衆議院議員総選挙時は66.6%あったのに対し、令和3年では36.5%となっている。この投票率低下に対し、大学や商業施設等に期日前投票所の設置、主権者教育の充実、投票を促すPR活動（ポスター・動画など）、SNSを使った投票行動の促進、インターネット投票導入の模索など、様々な対策が検討されたり講じられたりし

ている。若者の投票率やその向上の方途は、その追究過程で、市議会議員と出会ったり、投票率向上の様々な取り組みを知ったりすることができることから、主体的な主権者として投票行動につながる資質・能力を学ぶことができる教材である。

#### ○児童観

家族が選挙について話をしているのを見たり聞いたりしたことがあると答えた子どもは**62.5%**（「いつ投票所に行くか」「この人に任せていいのだろうか」など）、投票会場に行っていたことがあると答えた子どもは**56.3%**であった。このことから、およそ学級の半数が選挙についていくらかの直接的な経験をもっていると考えられる。また、自分が18歳以上になったときに国政選挙や地方選挙へ投票に行くことと答えた割合が**62.5%**（20人）、日本の国や地方で行われる選挙の投票率は何%だと思うかという問いに対しては、学級の平均が**54.6%**となった。つまり、学級の中で投票に行く決めて**62.5%**、自分たちの考える投票率**54.6%**に比べて特に自分達と世代の近い若者（10歳代～20歳代）の投票率が**36.5%**となぜ低いのかを考えることによって、主体的な主権者としての資質・能力を考えるきっかけになると考えるその際、近年の選挙活動において SNS が多く使われていること、投票方法についてデジタル化が議論されていることについて触れる。

#### ○集団観

自己対話・グループ対話・全体対話を効果的に取り入れることで、お互いの良さや違いを理解し、それを認め合うことによって共に高め合おうとする学級集団を育てる。本学級の子どもたちは、主体的に学ぶことのできる子どもがいる一方で、課題を与えられなければ学習を始められない子どももいる。そのため、学習に対してポジティブな感情を抱いていないと感じられる場面がある。そこで、前単元や他教科から生まれた問いを用いて単元計画を立てることで、子ども主体の学習活動を促す。そして、高い学習意欲を継続させることによって、様々な対話へ主体的に関わるようになることで、共に高め合おうとする学級集団を目ざす。

#### ○指導観

指導にあたって3つのことに留意する。まずは「学習の必然的な繋がり」である。前単元（「わたしたちのくらしと憲法」「国の政治のしくみと選挙」）において、学習の終末に振り返りを書かせる際、問い（なぜ若者の投票率はなぜ低いのかなど）を考えさせる。そこで生まれた問いから、本単元の学習活動に繋げることで、学習活動に必然性をもたせる。次に「本物との出会い」である。本単元では実際に市議会議員の方を迎え、市議会のもつ役割や議員という仕事の魅力などを聴き取る。市議会や議員を身近に感じさせ、投票行動がもつ意義や役割について考えさせる。最後に、「物事を多角的に考える視点」である。投票率の低下に対して、行政は様々な取り組みを行っている。しかし、投票率を上げるためには有権者として主体的に政治に関わろうとする態度が必要である。そのことを、投票率を上げるための取組について対話を重ねる中で、子どもたち自身で気付けるように、振り返りや毎時の言動を共有する時間を効果的に確保する。

#### ○単元の目標

低迷する若者の投票率を考えることを通して、投票率が低迷する理由や行政の投票率向上の取り組み、加えて市議会議員の話を聴くことで、投票行動が自分を取り巻く生活の安定と向上につながっていることを理解することができるようにする。

#### ○評価規準

- ・各種資料や聴き取り内容から、投票行動が自分を取り巻く生活の安定と向上につながることを理解している。【知識・技能】
- ・低迷する若者の投票率から考えられる問題に着目し、投票行動が自分を取り巻く生活に果たす役割や、及ぼす影響について考え、適切に表現している。【思考力・判断力・表現力】
- ・若者の投票率の低さについて、事実を捉えながら学習問題を構成したり、予想したりしながら主体的に問題の解決を図ろうとしている。【学びに向かう力】

#### （3）第4時の授業計画

本単元の中で特に中核となる第3次第4時の授業計画を以下に示す。

○本時の目標

行政の投票率向上の取り組みの資料を基にしながら、それでも投票率が向上しないと考えている友達がいることを通して、投票行動につながる有権者の政治への関わり方を考えることができる。

■準備物 (P) 教科書 ノート Google フォーム 資料動画①・② ホワイトボード

■学習過程※ (全) (小) (個) : 学習形態 (全 : 全体の場 小 : 小集団 個 : 個人) : 評価の観点

過程	児童の活動	教師の働きかけとねらい	集団
1. 学習課題への接近	(1) 若者の投票率を向上させるための個人での学びを共有する。 ・様々な場所に期日前投票所を作る。 ・選挙に行って証明書をもらおうと割引券がもらえる。 など	(1) 事前に個人での学びをグループ分けしたものを提示し、多くの取り組みが行われていることを確認する。	(全) 全体で様々な取り組みを共有できるようにする。
2. 学習課題の設定	(2) 資料動画①からネット投票の事例を紹介する。  (3) 動画資料②からネット投票のメリット・デメリットについての情報を知る。  (4) これまでの投票率向上の取り組みが、若者の投票率向上につながるか自分の意見を考える。 ・「向上する」 若者や若者以外でも投票しやすい環境が作られてきているから。 ・「変わらない」 投票する環境が整っても、若者は投票しないのではないか。 ・「その他」(下がっていく) これからも政治に興味を持たない若者が増えていくと思うから	(2) つくば市の高校で行われた生徒会選挙をネット投票した様子(2021年7月7日放送)を紹介することで、ネット投票が若者の投票率向上につながるのかを考えるきっかけにする。  (3) 動画資料を視聴し、ネット選挙が若者の投票率向上につながるかもしれないが、適正な投票環境の確保、セキュリティの問題、システムの問題などがあることに気づかせる。  (4) Google フォームで若者の投票率は「向上する」「変わらない」「その他」、選んだ理由で自分の意見を送信し、全体の意見を共有する。	(個) ネット投票の現状や危険性を把握し、投票率向上の取り組みを知る。  (全) 学習課題を学習集団全員で解決しようとする意欲を高める。
3. 学習課題の追究	(5) 小グループで学習課題について話し合う。 ・「向上する」と思う理由は～ ・「変わらない」と思う理由は～ ・「その他」と思う理由は～	(5) 学習課題について話し合う際、自分の立場を明確にするとともに、グループで出した答えを、ホワイトボードに貼る。また、グループ活動の途中に、「東広島市の選挙に関するアンケート調査から」の資料を	(個) → (小) 個人の考えを示し、小グループの中で共有する。

	(6) 話し合った内容を全体で共有する。	配布する。  (6) その後の、振り返りにつながるようにキーワードをまとめていく。	(小) → (全) グループでの話し合いを通じて、意見をまとめる。
4. 本時のまとめ	(7) 本時の振り返りを行う。 学習課題に対して、今の自分の思いをノートにまとめる。	(7) 学習課題をもとに振り返らせ、自分の思いを明確にさせる。 ○学習課題に対し、自分なりの思いを表現することができている。(発言・ノート) ○次時に個人の思いを共有する時間を設定することを伝える。	(全) → (個) 学習課題に対して、自分の考えやグループでの話し合いを参考にまとめる。

#### (4) 授業の実際

第3次の第4時について、表4に一部を示すように実際の児童の記述や発言をもとに、授業の実際と結果について述べていく。なお、本時では「思考ルーチン」である「思案する」思考を重点的に活用する場面として授業を設定した。また、1単位の授業においてはD・Cの育成をめざす小学校社会科授業構成の暫定的な枠組みをもとに授業を構成した。

授業の冒頭に前時に個人で調べた、若者の投票率を向上させるための具体的な対策について共有をした。そこでは、期日前投票や不在者投票といった様々な策を講じている動きを知るとともに、それでも若者の投票率の向上にはあまり繋がっていないことを感じていた。

次に、高校生がネット選挙について考えた、資料動画①「投票率アップの切り札？ 高校生が挑む新しい選挙」(TBS NEWS DIG Powered by JNN)を視聴した。そこでは、高校生の生徒会選挙をインターネット投票によって行う様子が流され、投票の手軽さ、個人情報への漏洩や情報の改ざんが行われないための対策、端末の通信トラブル、投票結果の迅速な開示などが分かる内容になっている。資料動画②については、資料動画①を視聴した後の児童の反応からネット投票のメリット・デメリットをある程度理解しているとともに、その後の意見の深まりが予想されたため視聴しなかった。【暫定的な枠組みI】

この動画を見た児童に「インターネット投票をすることで投票率は向上するのか(発問①)」という発問を行った。すると、32人の学級において、「向上する11人」「変わらない16人」「その他5人」となった。児童からは「インターネット投票って簡単だから向上すると思う」「いや、簡単になっても投票率は変わらないんじゃないかな」といった声が出た。そこで、本時の課題を『投票率向上の取組をしているのに、なぜ若者の投票率は「変わらない」「その他」と考えている人がいるのだろうか?』とし、班に分かれて活動を始めた。活動の中盤には、令和2(2020)年度に広島県東広島市で実施した選挙に関するアンケート調査から作成された「♪一歩前へ♪BOOK」(東広島市選挙管理委員会・東広島市明るい選挙推進協議会)に書かれている世代ごとの選挙に関するアンケートも活用しながら活動を進めた。【暫定的な枠組みII】

その後、図1のように班ごとに分かれて意見を交流した。内容は表4の通りで、「向上する」と考えた班は1つにとどまり、「変わらない」という趣旨の考えの班は5つであった。このことから、インターネット投票に関する肯定的な感情をもつ以上に、デジタルテクノロジーが抱える問題(情報セキュリティ、デジタルデバイドなど)から生まれるインターネット投票に対する不安や若者の政治への無関心から生まれる消極的な投票行動に対する関心の方が上回っていると考えられる。【暫定的な枠組みIII】



表4 「投票率向上の取り組みをしているのに、なぜ若者の投票率は〈変わらない〉〈その他〉と  
考えている人がいるのだろうか？」に対する児童の考え

1班	【変わらない】もともと政治に興味があれば投票をしない。つまり、ネット投票もしないのではないか。インターネット投票が世間に広まるかどうかが分からない 【その他】ログインできて投票できる人もいれば、そもそもログインできずに投票できない人もいると思うので、便利ではあるが確実に投票できるわけではない。
2班	【変わらない】そもそも政治や選挙に興味がない。人間の心理で最初は新しいものに興味があって投票率が上がるが、結局飽きてしまい投票率は変わらない
3班	【その他】設定が難しい。不正が起きかねない。一時的に上がっても、結局は下がってしまう。
4班	【向上する】スマホで投票できることになると、今までめんどくさくて投票に行かなかった人が、わざわざ投票所までいなくてすむから、少しは増えると思う。 【変わらない】アプリを入れる時にメールアドレスとかを入れないといけないから、めんどくさくてあんまり変わらない。今の時代でもスマホを持ってない人もいる。
5班	【変わらない】そもそもの気持ちが変わらなければ、ネット投票になっても変わらない。
6班	【その他】：ネット投票のメリットとして、体が不自由な人、出産で動けない人、入院し(分からない)ている人、子育てしていて余裕がない人が投票できる。デメリットとして、ネットのトラブルで投票できない人が出てくる、なりすましの投票があるかもしれない、ウイルスや乗っ取りなどが起きて個人情報が出てしまうかもしれない。



図1 意見交流の様子

(5) 授業実践の成果と課題

単元「低迷する若者の投票率から見えるもの」では、D・Cの育成に向けて、「思考ルーチン」を単元全体や授業展開に組み入れ、また表2に示した暫定的な枠組みをもとに、1単位の

授業を構成した。これにより、CSEにおける基本的な性向につなげることができた。それを感じることができたのが、第3次の第5時に行った「これから有権者となる11歳・12歳が残りの6年間・7年間でしなければいけないことは



何だろう？」という発問におけるある児童の反応である。

この児童は「私は、まず政治のことについて未熟なので、今この国がどんな状況か知りたいと思います。なぜなら、政治のことや今の状況に活躍できるようなことを知らなければ誰が国のために一番活躍してくれるかわからないからです。」「一票の大切さについて理解する。理由は、一票の大切さを考えれば、自分の面倒くささと一票でどちらが大切かわかり、投票に行く人が増えると思うから」、「例年の立候補者の思いをまず知る。理由は、そもそもどういふ思いで立候補しているのか、当選者は具体的にどんなことをしてきたのかを参考にして、これからの国や市、県を任せられる人を真剣に選ぶべきだと思うので、6・7年間選挙立候補者のことを知るべきだと考えました。」といった記述をしていた。

これは、CSEにおける基本的な性向を児童自身の言葉で表現していると考えられるとともに、問題の所在に示した“抵抗感”や“無力感”の克服の一端を示していると解される。つまり、D・Cを育成するにあたり、指導者が「CSEにおける基本的な性向」「CSEに例示された思考ルーチン」を意識した政治学習単元作り・1単位の授業作りを行うとともに、それを児童が自分自身でも意識しながら、日々の生活に活用できるようにすることが、子どもたちの“無力感”を乗り越える第一歩となる。

一方で、課題として残ったのが児童のデジタル社会に対する不安の軽減である。今回、インターネット投票を事例として取り上げる中で、児童からデジタルテクノロジーが抱える問題（情報セキュリティ・デジタルデバイドなど）を指摘する声が多くあがった。デジタル社会が進化していく世の中にあって、デジタルテクノロジーが抱える問題は、切っても切り離せない問題と言える。しかし、問題点をしっかりと把握しつつ、適切にデジタル社会と向き合うことが、これからの時代を生きる必要なことでもある。児童のデジタル社会への不安を軽減しながら、デジタル社会との望ましい向き合い方や市民社会への参加の仕方について取り扱う必要がある。

### 5. 小学校社会科政治学習の授業構成の暫定的な枠組みの再構成

単元「低迷する若者の投票率から見えるもの」の成果と課題を受けて、D・Cの育成をめざす小学校社会科政治学習の授業構成の暫定的な枠組みの再構成を表5のように構想した。

児童のデジタルテクノロジーに対する不安感を軽減し、デジタル社会に対する希望をもてるような授業構想にしていくためには、デジタルを活用するメリットやデメリットを整理するだけでなく、事象に関わってデジタルを活用する目的を共有することが重要である。

表5 修正版D・Cの育成をめざす小学校社会科政治学習の授業構成の暫定的な枠組み

枠	授業構成	CSEにおける性向	概 略
I	政治的事象とデジタルに関連する諸問題や社会的背景の認識	<ul style="list-style-type: none"> <li>・落ち着いて自己を振り返る</li> <li>・視点を探る</li> </ul>	政治的事象とデジタルに関する諸問題に出あうとともに、その背景にある社会のデジタル化や、デジタル化した社会による民主政治の変化の諸側面（例：①政治に関する情報流通、②民主政治における合意形成の仕組み、③政治制度）を捉える
II	政治的事象へのデジタルの活用する目的の共有とその関わり方や活用の吟味	<ul style="list-style-type: none"> <li>・視点を探る</li> <li>・事実と根拠を示す</li> </ul>	諸問題の克服の方途としてデジタル技術の活用について、デジタルを活用する目的を共有したり、「技術的課題」や「民主主義の根本原則に関わる課題」を吟味したりする。
III	政治的事象へのデジタルを活用した選択・判断と社会参画	<ul style="list-style-type: none"> <li>・選択肢と影響を検討する</li> <li>・行動を起こす</li> </ul>	問題の克服に向けてデジタル技術を活用したり、その活動を振り返ったりする。

特に、本実践では、投票に関わるデジタル活用を取り扱ったが、オンライン投票については、そもそも児童の多くは「政治への興味がなければ、オンライン投票に変えても意味がない」という結論を出した。つまり、政治への参画意識の向上が最大の課題ということである。これは、先述の谷口&宍戸（2020）が指摘する、第2民主主義の根本原則に関わる課題である。

すなわち、「性向」へと向かう「思考（ルーチン）」を活用する際には、デジタルを活用する目的を民主主義の原則に照らしながら吟味することが重要となることが明らかとなった。例えば、被選挙者の SNS 選挙活動を取り上げたり、投票者が積極的にデジタル活用したりすることによって、自由選挙の保証に貢献し得る点や、インターネット投票によって、秘密投票が揺らぐ恐れがある点などを議論の対象とすることが今後必要であると考え。デジタルを活用するメリットを整理し、どのようにデジタルを活用すれば、よりよいデジタル社会をつくっていくことができるか児童も教師もともに考えていくことが重要であろう。

## 6. 小括

本研究の目的は、D・C の育成をめざす小学校社会科政治学習を開発・実践し、子どもの姿からその効果を検証するとともに、授業構成の枠組みを再構築することであった。本研究の成果は次の2点に整理できる。第1は「性向」の獲得をめざす、伊藤ら（2023）の授業構成の枠組みを援用しつつ、そこに、谷口&宍戸（2020）によるデジタル化による民主政治の変化と、その際に克服すべき課題を組み込んだ小学校社会科政治学習の授業構成の枠組みを示した点である。第2は、この枠組みを用いた授業モデルと、実践における子どもの考えを示した点である。残された課題は、再構成した授業構成の枠組みに基づく新たな単元開発・実践である。本研究では「政治制度」に関わるインターネット投票に着目して単元を開発した。今後は、再構成した授業構成の枠組みに基づき、「政治に関する情報流通」や「民主政治における合意形成の仕組み」に関わる単元の開発・実践に取り組みたい。

## 主要参考文献

小栗優貴（2021）「社会参加におけるエンパワメント格差是正を目指した「現代社会」単元開

発」社会系教科教育学会『社会系教科教育学研究』第33号，pp. 41-50.

伊藤公一・渡邊大貴・田坂郁哉・森清成・野元祥太郎・眞鍋雄大・永田忠道・渡邊巧（2023）

「デジタル・シティズンシップの育成をめざす小学校社会科授業開発－CSE 教材における『性向アプローチ（dispositional approach）』に着目して－」広島大学学部・附属学校共同研究機構『学部・附属学校共同研究紀要』第50号，pp.66-75.

岩崎美紀子（2021）『一票の較差と選挙制度』ミネルヴァ書房.

唐木清志（2023）『18歳市民力を育成する社会科・公民科の系統的・総合的教育課程編成に関する研究報告書』.

清原聖子・前嶋和弘（2013）『ネット選挙が変える政治と社会』慶應義塾大学出版会.

公益財団法人明るい選挙推進協会（2014）『Voters』No.20 .

公益財団法人明るい選挙推進協会（2019）『Voters』No.53.

公益財団法人明るい選挙推進協会（2020）『Voters』No.55.

コンデックス情報研究所（2016）『話したくなる世界の選挙』清水書院.

坂本旬・豊福晋平・今度珠美・林一真・平井聡一郎・芳賀高洋・阿部和広・我妻潤子（2022）

『デジタル・シティズンシッププラス』大月書店.

総務省（2017）『投票環境向上に向けた取組事例集』.

総務省選挙部（2022）『目で見る投票率』.

谷口将紀・宍戸常寿（2020）『デジタル・デモクラシーがやってくる！AI が私たちの社会を変えるんだったら、政治もそのままってわけにはいかないんじゃない？』中央公論新社.

松林哲也（2023）『何が投票率を高めるか』有斐閣.

文部科学省（2018）『小学校学習指導要領解説（平成29年告示）社会編』日本文教出版 .

James, C., Weinstein, E., & Mendoza, K. (2019). *Teaching digital citizens in today's world: Research and insights behind the Common Sense K-12 Digital Citizenship Curriculum*. Common Sense Media.