

コンピテンシーを育成する教科横断的な社会科授業デザインに関する実践的研究 - STEAM 教育を視野に入れた兵庫教育大学附属中学校の事例をもとにして -

Practical Research on Cross- Curriculum Social Studies Lesson Design to Foster Competencies : Based on the View to STEAM Education at Middle Lab School, Hyogo University of Teacher Education

福田 喜彦* 藤 春 竜 也** 橋 理 美***
FUKUDA Yoshihiko FUJIHARU Tatsuya TACHIBANA Masami

本研究の目的は、STEAM 教育を視野に入れたコンピテンシーを育成する教科横断的な社会科授業デザインの方略を明らかにすることである。そこで、本稿では、「STEAM 教育を視野に入れたコンピテンシーを育成する教科横断的な社会科授業デザインとはどのようなものか」というリサーチ・クエスチョンを設定し、①兵庫教育大学附属中学校の社会科では、生徒の「主体性」や「対話力」をどのように捉えているのか、②生徒の「主体性」や「対話力」を促すために、「STEAM 教育」の視点は社会科授業にどのように生かすことができるのか、③①と②をもとに、STEAM 教育を視野に入れたコンピテンシーを育成する教科横断的な社会科授業デザインの具体とはどのようなものか、という3つの視点から授業実践を分析した。それによって、本稿では、第3学年の公民的分野の学習をSTEAM 教育の視点から捉え直し、「民主政治では、なぜ政治に参加することが重要なのか？」という単元を貫く問いを設定したSTEAM 的要素を組み込んだ社会科授業デザインの具体が明らかとなった。

キーワード：コンピテンシー、教科横断、STEAM 教育、社会科授業デザイン、公民的分野

Key words : competency, cross-curriculum, STEAM education, social studies lesson design, civics

1 問題の所在

本研究の目的は、STEAM 教育を視野に入れたコンピテンシーを育成する教科横断的な社会科授業デザインの方略を明らかにすることである。

これまで兵庫教育大学附属中学校では、クロスカリキュラムという視点を基軸にして、教科横断的な学びを追究してきた。⁽¹⁾ そのなかでは従来、校内における職員研修において、同じ教科の教員同士のつながりはある程度形成されているものの、異なる教科の教員がどのように授業研究を深めていくのかという問いに対する対応が十分になされていない点が課題であった。そこで、兵庫教育大学附属中学校では、クロスカリキュラムという研究主題をもとに教員同士の相互の学びを深め、学習活動に生かす取り組みを継続してきた。こうした研究基盤を社会科部と他の教員が相互に生かしながら、それぞれの担当する授業デザインにどのようにすれば反映させることができるのかを模索している。一方で、社会科教育研究においても求められている学びへの課題は多様である。

こうした多岐にわたる課題のすべてに応えることは難しいが、兵庫教育大学附属中学校では、昨年度はGoogle for Education に搭載されている多彩な機能をもとにして、生徒の主体的・対話的な学習を促す「ICT」を

活用した中学校社会科授業の具体について明らかにしてきた。⁽²⁾ 「ICT」は単なるツールではなく、教員や生徒を結ぶネットワークであるとともに、学校や地域さらには世界をも包括する新たな学びのプラットフォームである。

COVID-19 が蔓延したグローバル化した社会の中で、継続的な学びを維持するだけに留まらず、生徒の「主体性」と「対話力」を育むためには、こうした新たな学びのプラットフォームが効果的であることを昨年度は兵庫教育大学附属中学校の社会科授業をもとに考察した。

続いて、本稿では、「STEAM 教育を視野に入れたコンピテンシーを育成する教科横断的な社会科授業デザインとはどのようなものか」というリサーチ・クエスチョンを設定し、以下の3つの視点から授業実践を分析した。

- ①兵庫教育大学附属中学校の社会科では、生徒の「主体性」や「対話力」をどのように捉えているのか。
- ②生徒の「主体性」や「対話力」を促すために、「STEAM 教育」の視点は社会科授業にどのように生かすことができるのか。
- ③①と②をもとに、STEAM 教育を視野に入れたコンピテンシーを育成する教科横断的な社会科授業デザインの具体とはどのようなものか。

* 兵庫教育大学大学院学校教育研究科教育実践高度化専攻社会系教科マネジメントコース 教授

令和4年7月14日受理

** 兵庫教育大学附属中学校 教諭

*** 兵庫教育大学附属中学校 特定教諭

近年の教育界では、文系と理系の枠組みを越えた融合的学習としてSTEAM教育が注目されている。⁽³⁾しかし、STEAM教育で主導されている先進的な学びは、既存の学習とどのような関係にあるのか、現場においても十分に理解されているとは言い難いのが現状である。では、どのようにすればSTEAM教育の視点を社会科授業に取り入れることができるのか。本稿では、第3学年の公民的分野の学習をSTEAM教育の視点から捉え直し、「民主政治では、なぜ政治に参加することが重要なのか？」という単元を貫く問いを設定して授業の検討を行った。

本稿で考察した授業実践は、兵庫教育大学附属中学校の社会科部の藤春の理論的な提案をもとに橋が第3学年で実践した学習活動である。授業開発に当たっては、共同研究者の福田が指導助言に加わり、2021年12月18日（土）の兵庫教育大学附属中学校社会科研究会で報告を行った。なお、データ提供の許諾を得た上で、事前事後の授業カンファレンスを実施した。（福田喜彦）

2. 兵庫教育大学附属中学校の社会科が目指す子ども像

本校の社会科では、子どもたちが生きる現代社会、そして、その社会が10～20年経っても色あせることなく必要不可欠となる資質・能力とは何かについて考えてきた。複雑で不透明な現代社会を生き抜くために必要だとわられる資質・能力はおびただしくある一方で、それら全てが不必要だと切り捨てることもできないだろう。

そのため、本校の社会科が掲げる必要不可欠な能力には、現代社会で求められる数々の資質・能力を身に付けるための基盤であり、子どもが主体的に学び続けるための基盤になりうるものを掲げている。それが、「自分とは異なるものと粘り強く対話する力」と「対話を通して新しい価値観を構築し続ける力」の2つである。したがって、ここでは、上記2点の資質・能力の育成に重点を置き、本校が目指す子ども像である「物事を多角的に理解し、新たな価値を共創する生徒」の育成に迫りたい。

本校の社会科が捉える「多角的」とは、「自分とは異なる他者の価値観がどのような背景のもとで構築されてきたのかを考察するための物事の見方」を指している。ここでいう「他者」とは、現代という時間平面状に生きる人々だけでなく、過去の歴史を紡ぎあげてきた人々のことも含んでいる。自分とは異なる他者は、どのような価値観に基づいて行動し、判断している（きた）のか。その結果として、どのような事象が顕在化されてきたのかを考える視点をもつことが、社会科の目指す「多角的」な物事の捉え方であり、理解に迫る見方でもある。

次に、「価値」とは、普遍性のあるものではなく、状況に応じて流動的に変化するものである。先行き不透明な現代社会においては、あらゆる場面において既存の環境の中から新しい「価値」を見出せることに価値が置かれている。ここでいう「価値」とは、他者（社会）の切実な要望、持続可能な社会を願う真摯な姿勢の中で生み

出されるものを指している。そして、他者の切実な要望に応えようとする、持続可能な社会実現を願う真摯な姿勢を身に付けることを実現するためには、自分が他者（社会）に何を求められているのかを捉える感性と自分の成すことが他者（社会）に与える影響の有無や大小を考えることのできる思慮深さを培う必要がある。そして、その「価値」を共創する上でもっとも大切になるのは、異なる他者との「対話」が可能になることである。

筆者は、「自分とは異なるものと粘り強く対話する力」と「対話を通して新しい価値観を構築する力」の2つの資質・能力の育成に際して、次の2点について生徒の課題を感じている。一つ目は、自分の理解が及ばないものに対して距離をとり、自分の理解が及ぶコミュニティに依存してしまうことで視野の広がりを自ら消失してしまうことである。二つ目は、理解しようとはできるものの、自ら歩み寄りながら他者との協同関係を育む力に欠けることである。この2つの課題を改善し、自分とは異なる他者との協同作業が行える資質・能力を育成することが必要である。

そのために、本校の社会科部では、「対話的で深い学び」の実現に向けて、①自分の価値観では測り切れないもの（複雑な社会事象、歴史や文化の違いから生じる価値観の相違、自分とは異なる意見、難解な資料など）に対して、理解しようと歩み寄ることによって新たな気づきや発見を生み出そうとしていることや物事に対する向き合い方を身に付けさせること、②対話的なコミュニケーションを通して、自分と他者の間にある認識のずれやお互いが大切にしている価値観との出会いから生まれる「疑問・興味・違和感」を探究し続け、知識・技能を獲得しながら、物事の本質的な理解に迫ろうとする姿勢を身に付けさせることの2点について共通認識をもって教科指導の理論的基盤の構築を図ろうと試みた。

（藤春竜也）

3. STEAMの観点を取り入れた社会科単元・授業デザイン

(1) 兵庫教育大学附属中学校の研究過程

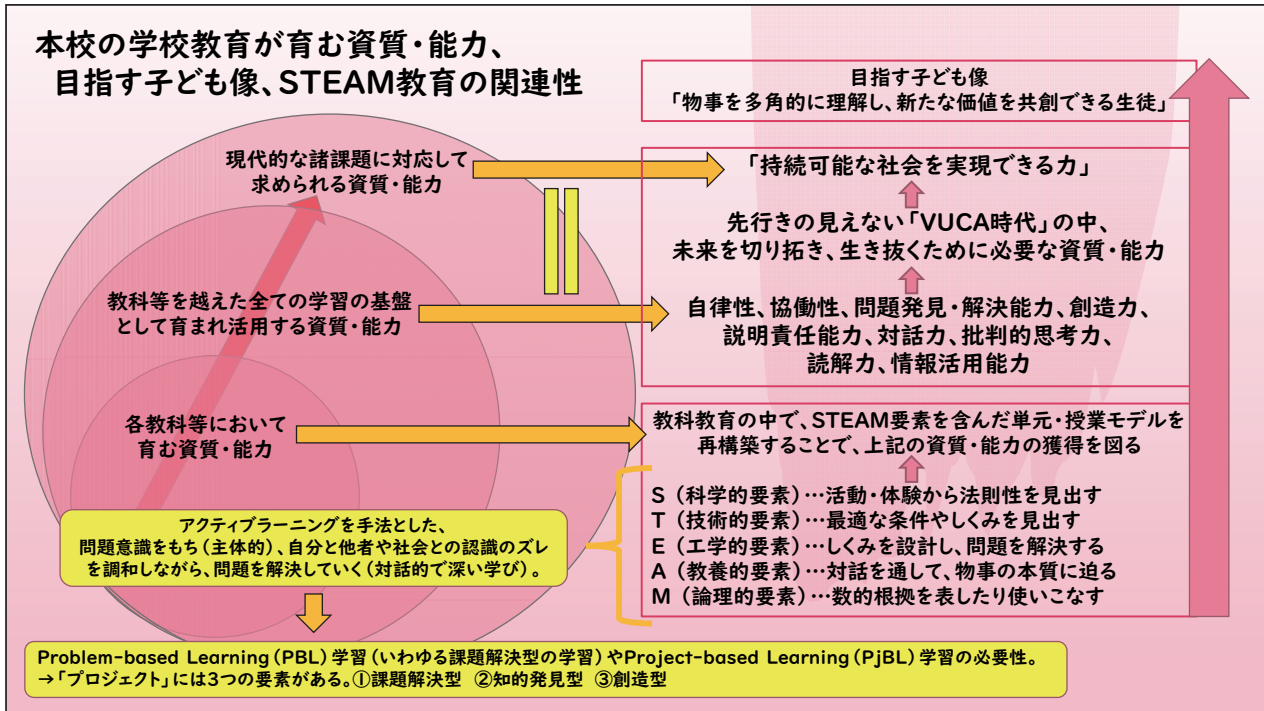
① 研究主題設定の目的・背景

研究主題の設定に際し、本校の社会科が主軸にしていることは次の2点である。

1つ目は、本校の研究活動の土台として提示されている資料1にあるように、STEAMの観点を単元・授業デザインに組み込むことで、社会科教育においてもSTEAM教育を実践することが可能であることを明らかにすることである。特に、令和3年度は、これまで実施してきた「総合を主軸にした教科等横断的な学びの実践」に「STEAM教育」をどのように組み込むことができるのかということが全体の研究テーマであった。

そこで、「教科等を越えたすべての学習の基盤として生まれ活用する資質・能力を育むために、汎用性が高いS（科学的要素）T（技術的要素）E（工学的要素）A（教養的要素）M（論理的要素）の5観点をキーコンピテン

資料1 「兵庫教育大学附属中学校の学校教育が育む資質・能力、目指す子ども像、STEAM教育の関連性」



【出典】「令和3年度 兵庫教育大学附属中学校研究協議会 基調提案資料」藤春作成より引用

シーとし、各教科においてバランスよく取り入れることによって、単元を構想・実践する」⁽⁴⁾ ことは、教科等を超えて全ての学習の基盤として育まれる資質・能力を育みながら、いかに生徒の学びに寄り添うことができるかという大きな問いを社会科の実践に投げかけることになった。この問いを社会科部で共有することで他教科との連携やSTEAMの観点での単元・授業デザインに生かしていくことにした。

2つ目は、「教科を教科の枠組みの中だけで考えず、今子どもたちが行っていることそれ自体の教材化を図りながら、現実社会との接点を見いだした上で、単元・授業をデザインする」ことによって、その単元・授業の学習を通して、先行き不透明なこの現代社会を生き抜くために必要な資質・能力を育成していくことである。

教科学習は、教科単体で取り組むものではなく、学校教育全体の目標（ここでは目指す子ども像）に迫る上で、社会科をどのように位置づけることができるかということ踏まえるという理解は、本校の社会科部の中でも共通認識が図られており、単元をデザインする際も学校で行われている体育大会や文化祭、立志式や生徒会選挙のような特別活動や総合的な学習の時間での取り組みに対して、教科としてどのような見方・考え方を身に付けることが望ましいのかを教科と学校教育活動そのものとの接点から考えることから一般化しようとしている。これは、本校が4年間取り組み続けてきたクロスカリキュラムの研究を基盤として進めてきたものである。

加えて、昨年度の研究であった「G-suite 活用実践から見えてきた、学びの「つなげ方・広げ方」「深め方」のこれから」を踏まえ、昨年度から急速に進んだ学校教育内におけるICT活用の大きな流れも受け止めながら、

単元・授業デザイン自体もその変化に適応させている。

②研究主題に迫るための手立て・手法・理論

本校の研究主題に迫る上でもっとも重要となる概念は、「主体性」と「対話力」である。この2点の重要性については、前述した社会科が目指す子ども像についてでも述べた通りである。この「主体性」と「対話力」を育むことで、生徒自身が深い学びを実現できるように自律を促していくことが教科教育を通して育むべき根幹となる資質・能力である。

相互の学習をつなげたり、広げたりする（対象に対するインプットとしての機能）上で効果的な活用が期待されるGoogle for Educationが教科教育の在り方を深化できる可能性については昨年度の実践からみえてきていたため、今年度も積極的にGoogle for Educationを活用しながら、生徒が自主的に学習に取り組むことのできる学習環境をデザインすることを意識した。

ICT活用の主な使用目的は、①与えられた、もしくは自ら設定した課題に迫る知識を獲得するための活用、②調べたり、まとめたりしたことを相手に伝える表現活動をするための活用の2点である。

ここで忘れてはならないのは、「ICT活用」そのものは、主体的で対話的な学び、ひいては、目指す子ども像、社会科として身に付けさせたい資質・能力の獲得に迫る手法の一つであるという認識である。そのため、使用目的と方法を明示した上で活用させながら、学ぶ目的やそれに迫るための手法を移譲していくということを教員側が意識的に実施していく必要がある。その上で、単元をデザインする際に生徒が自主的に学習活動に取り組むことのできる教育環境を整備し、適当な学習課題を設定することも重要である。ICT機器（主な機能は

Google for Education) を使用することで、生徒は機器そのものの使い方だけでなく、情報活用能力も育成されている。この点についてもある程度単元構想の中に落とし込むことで、より主体的で対話的に学ぶことのできる学習環境、資質・能力の育成に寄与できると考えられる。

また、本校の社会科では知識構成型ジグソー法を用いた学習活動を行うことも多い。この学習方法は、教科における ICT 活用と親和性が高いことが昨年度の実践を通してみてきた。それぞれが自らの学習課題に責任を持って取り組み、それを効果的に相手に伝える活動(教え合い、学び合い)を行う上で、多くの知識にアクセスすることができ、表現活動の幅を広げる ICT 機器と知識構成型ジグソー学習との親和性は高く、今後も社会科教科教育の充実に向けてさらに研鑽を積んでいきたいと考えている。次に、STEAM 教育との関連を考察する。

③社会科における STEAM の捉え

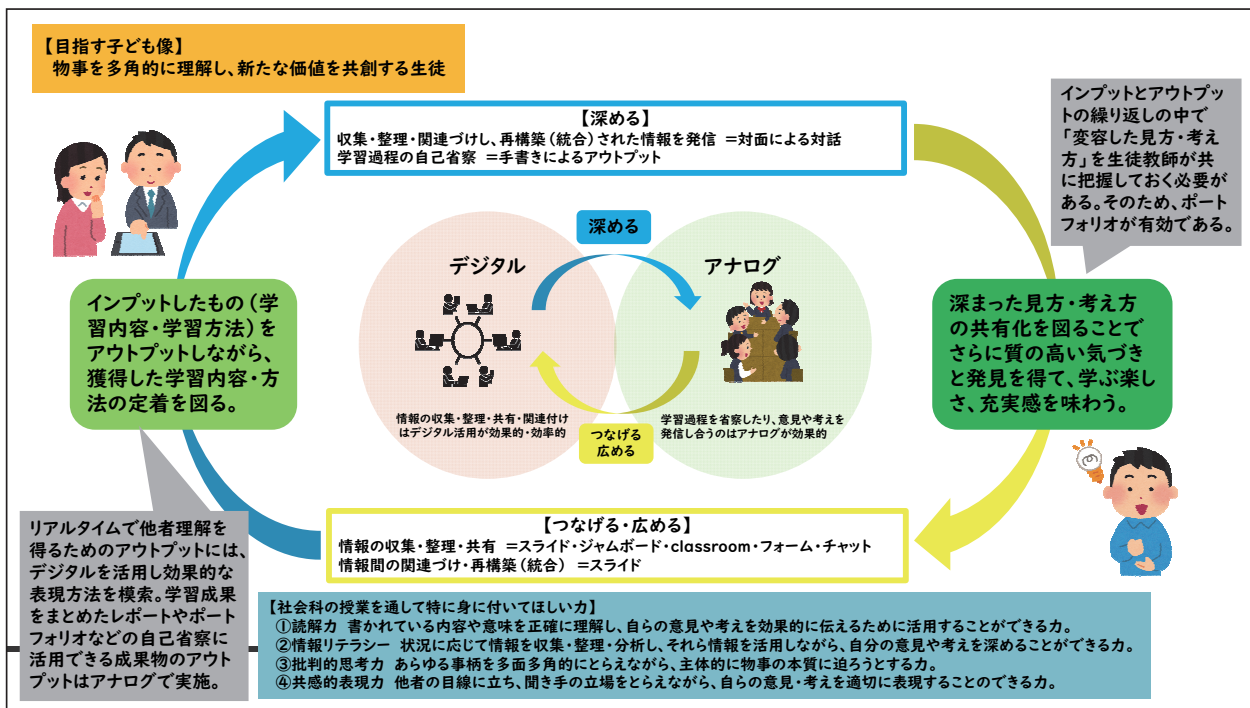
STEAM 教育の目的とは、科学技術力に特化した人材を育成することを第一の目標としているわけではない。しかし、現在の教育現場では、テクノロジーやエンジニアリングという言葉の意味が先行し、プログラミングをできるようにすること、またそれらを活用して社会問題を改善することに焦点があてられ、「そもそも何のための STEAM 教育なのか」とじっくり自らに問いかける時間があまりにも少ないまま、学校教育の下地にじっとりと染みこみつつあるのが現状である。こういった状況の中でまず初めに考え直さなければならないのは、やはり「そもそも STEAM 教育を行う目的は何なのか」という問いである。この問いの本質的な解に迫る上で、ヤング吉原麻里子の『世界を変える STEAM 人材ーシリコンバレー「デザイン思考」の核心ー』の一節を以下に

引用する。

「STEAM 人材とは、まず第一に、人間を大切にする思想(=ヒューマニズム)を核に探求を続ける 21 世紀の新しいヒューマニストです。第二に、STEAM 人材は、次々とイノベーションを起こすイノベーターのマインドセットを持ち合わせています。そして第三に、STEAM 人材は、様々な領域を越境し、デザイナーとしての発想でこれまでにない活動を構築しています。(中略)人間を固定概念から解き放って、人類と社会を新しいパラダイムに導いてくれるのが、STEAM 人材です。人類にとって本当に役に立つものを作りたいと、熱い想いを胸に専門性を研鑽し、斬新な発想と活動につなげる彼らこそ、次世代の社会がどう進むべきかの道筋を示す、21 世紀を牽引する人材なのです」⁽⁵⁾

ヤング吉原麻里子によれば、SETAM 教育を行う最大の目的は、①様々な領域から学んだ知識や技能、見方・考え方を横断させながら、②固定概念を覆すような新たな発想を生み出すことに留まらず、③それがこれからの社会がどうあるべきかを真摯に考え責任ある選択が行える力、の3点を育成することであると捉えることができる。ヤング吉原麻里子の視点をもとに、本校の STEAM 教育を考えると、先述した①~③の資質・能力を兼ね備えた人材を育成することであり、それはこれまで行ってきた教科教育の目標とまったく乖離したのではない。これまで潜在的に育ててきた資質・能力を教員も生徒も目的意識をもって学習活動に挑むことに価値があり、その意識の連続こそが、教科教育がコンテンツベースからコンピテンシーベースの学習に転換する

資料2 「ICT 活用を前提とした学びのつなげ方・広げ方、深め方についての関連図」



【出典】「令和2年度 兵庫教育大学附属中学校実践報告会社会科資料」より引用

糸口となろう。

ここまでの考察を踏まえて、本校の社会科部ではこれまで「無意識的」もしくは「意識的」に育んできたであろう資質・能力について再整理を行った。加えて、社会科教育で育むことのできる資質・能力として、S（科学的要素）T（技術的要素）E（工学的要素）A（教養的要素）M（論理的要素）に位置付けることのできるものを整理し、意図的に単元・授業デザインに落とし込むことにした。そのことによって、STEAM人材の育成を図り、より良い社会実現に向かう人間性と資質・能力をいかに育むことができるのかについて、次に考察したい。

(2) 学習構想

①本授業での主体的・対話的で深い学び

本単元では、主体的で対話的で深い学びの態度を育むために、教科学習と並行して行われる「生徒会選挙」との横断性を教科に組み込む単元を立案した。本校は昨年度からコロナ感染対策を踏まえ、生徒会選挙をインターネット選挙で実施している。以下は、本校の社会科部で構想した3つの学びのポイントをまとめたものである。

「主体的」… 複雑で不透明な現代社会を生き抜くために、受け身になることなく、自分とは異なる価値観に触れながら、自ら課題を発見し新たな価値を創造しようとしている。

「対話的」… 自分ひとりの価値観だけでは測りきれないもの（複雑な社会事象・歴史や文化の違いから生じる価値観の相違・難解な資料など）に対して、他者との対話を重ねながら、理解し歩み寄ることで、新たな気づきや価値を生み出そうとしている。

「深い学び」… 対話的なコミュニケーションの中で、自分と他者の間にある認識のズレや、お互いが大切にしている価値観との出会いの中から生まれる「疑問・興味・違和感」を「新たな問い」に置き換えて探究し続け、知識・技能を獲得しながら物事の本質的な理解に迫ろうとしている。

本校の第3学年の生徒は、1年次はインターネット選挙を活用しない通常通りの選挙を経験しているため、アナログとデジタルのいずれの選挙も経験している稀有な立場にある。そのため、現行の選挙制度の課題に限らず、これから世界的に導入されることも十分予想されているインターネット選挙実現に向けた課題やそれに対する改善策について実体験から考えることで、これまでの体験から学んだこと・感じたこと・疑問に思ったことを学習活動に生かしながら、他者との交流の中から新たな価値を見出せる公民的分野の授業の開発を目指した。

②本授業に組み込んだ STEAM 要素

本授業では、S（科学的要素）T（技術的要素）E（工学的要素）A（教養的要素）M（論理的要素）の5つの観点をキーコンピテンシーとして、①生徒会選挙の体験から学んだ選挙の基本的なしくみをヒントにしながら、過去の選挙制度の課題やその改善案について提案する【T・E】、②生徒会選挙のしくみに着目して選挙の

4原則がどのように反映されているのかを見出し、その上で、生徒会選挙が民主主義の原則にのっとることができているかどうかを検証する【S・T】、③インターネット選挙の利点や課題、それを改善するための方策について、これまで3度の選挙経験から学んだことや感じたこと、違和感について意見を交流しながら、選挙を取り巻く本質的な問題について迫ろうとしている【S・A】、④世界と日本の政党別議席数の違いを根拠にしながら、多様な立場の意見を尊重しようと努める日本の政党政治の特徴や課題について説明する【M】の4つの視点によってコンピテンシーベースの学習への転換を図った。

③本授業の評価の観点

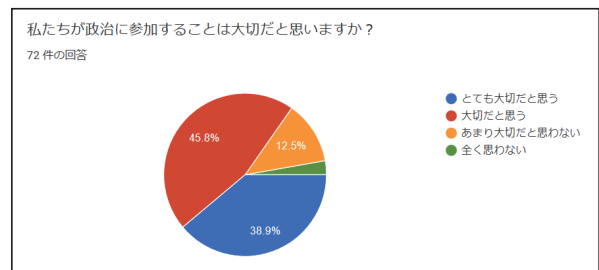
本授業の評価は、「知識・技能」「思考・判断・表現」「主体的に活動に取り組む態度」の3つの観点から構成されている。まず、「知識・技能」では、多数決の原理とその運用の在り方について理解していること、社会で起こっている問題について関心を持ち、その原因を分析することができる点である。次に、「思考・判断・表現」では、民主政治の推進と、公正な世論の形成や選挙など国民の政治参加との関連について、対話的な活動を通じ、多面的・多角的に考察し、表現している点である。そして、「主体的に活動に取り組む態度」では、民主政治と政治参加について、現代社会に見られる課題の解決に向けて、自らの学習を振り返りながら粘り強く取り組み、生徒会選挙を通して、主体的に関わろうとしている点である。では、実践の具体を見てみよう。（藤春竜也）

4. STEAMの観点を取り入れた社会科授業の実践

(1) 生徒の政治参加意識の実態

今回、単元の学習に入る前に、生徒に対して政治参加についてどのように考えているのか簡単なアンケートを実施した。その中で「私たちが政治に参加することは大切だと思いますか？」の質問に対し、「とても大切だと思う」「大切だと思う」と回答した割合が84.7%と全体の8割を超える高い結果となった。（資料3を参照）

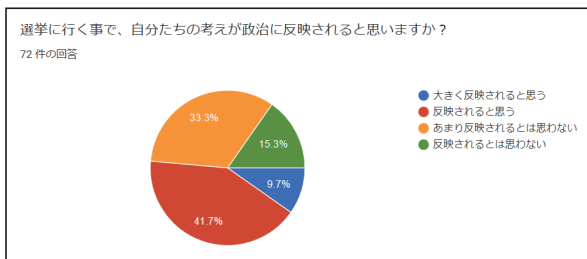
資料3 「政治に参加することは大切だと思うか」



このアンケート結果は、1時限目の授業で行った民主主義の必要性を考える発問に対しても表れており、民主主義は「国民中心の政治」「国民一人ひとりの意見を大切にすると国民主権の観点から考えていた生徒が多かった。一方で、「選挙に行く事で、自分たちの考えが政治に反映されると思いますか？」の質問では、「大きく反映されると思う」「反映されると思う」と回答し

た割合が 51.4%と全体の半数にとどまる結果となった。(資料4を参照)

資料4 「自分の考えが政治に反映されると思うか」

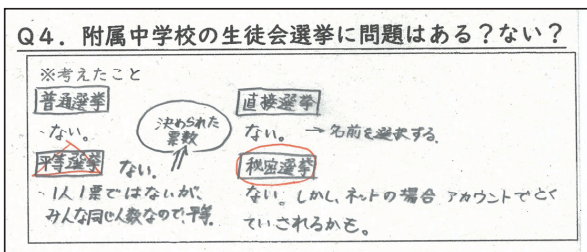


また、政治参加が重要だと理解しているが、「自分一人の意見で政治が変わるわけがない」と考えている生徒がいる実態も浮かび上がった。アンケートの自由記述欄には、政治・選挙への関心が高く、選挙の投票率の低さを問題視している意見がある一方で、「政治は複雑そう(難しい)」「よく分からない」という意見も見られた。

しかし、今回実践を行った第3学年は、分野・単元を問わず、社会科の授業に興味・関心を持ち、意欲的に取り組む生徒が多く、今回の単元の学習に対する意識も、「政治はよく分からない」としながら、8割近い生徒が学習への意欲的な反応を示していた。実際に単元の学習を進めていく中でも、積極的に意見を出し、他者との交流からさらに考えを深めていっている様子が見られた。

今回の単元の大きなテーマである「選挙」は、国民にとって身近な政治参加の一つだが、中学生にとってはまだまだ遠い存在である。しかし、特別活動の「生徒会選挙」を教科横断的学習として学ぶことでより身近な問題として捉えることができたのではないかと考える。たとえば選挙の4原則について、それぞれの原則が生徒会選挙に適用できているのかを考えたとき、普通選挙や直接選挙は守られていると考えていた一方で、本校で昨年導入したネット投票の視点から、メールアドレスの収集が行われていたことについて秘密選挙が守られていなかったと分析する生徒が多かった。(資料5を参照)

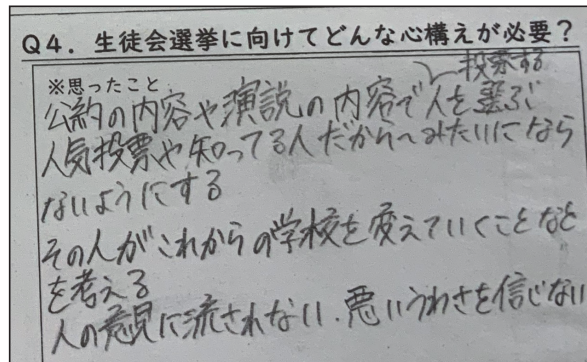
資料5 「附属中学校の生徒会選挙に問題はありますか」



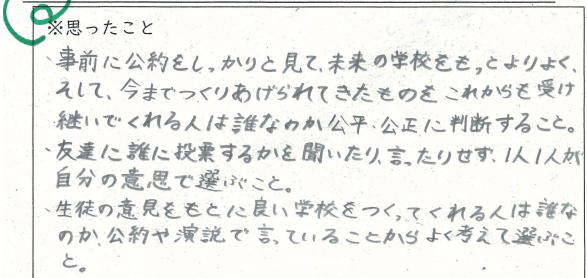
また近年取り上げられている選挙をめぐる問題として、2021年の秋に行われた衆議院議員選挙や2018年の沖縄県知事選挙から、一票の格差やフェイクニュースなどがあることを知り、選挙でインターネットを活用することのメリットとデメリットについても考えることができた。これは、ネット投票を行う本校の生徒会選挙につながる所があり、生徒会選挙前に気を付けないといけないところなど、生徒にとって身近なところに落とし込

んで考え、生徒会選挙の投票ができたのではないかと筆者は考えている。(資料6を参照)

資料6 「生徒会選挙に向けてどんな心構えが必要か」

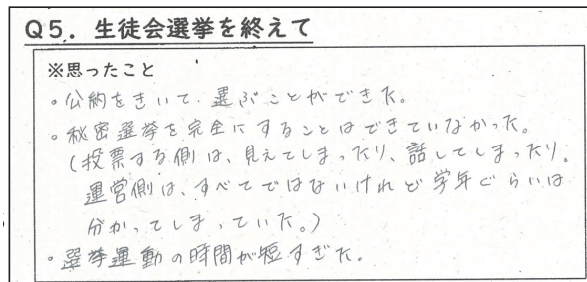


Q4. 生徒会選挙に向けてどんな心構えが必要か？

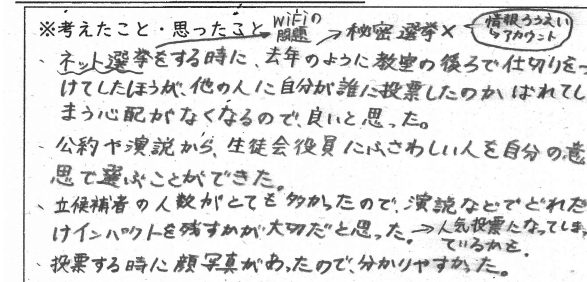


実際、生徒会選挙の前で個人の意見を比較したとき、「過去の情報で投票せず、公約や意思をしっかり聞いて考える」や「公約や演説の内容をしっかり聞いて判断したい」と考えていた生徒は選挙後も、「公約を聞いて選べた」や「自分の意思で選ぶことができた」と振り返っている生徒が多かった。(資料7-1を参照)

資料7-1 「生徒会選挙を終えて」(個人)



Q5. 生徒会役員選挙を終えて



個人の振り返りの後、班での共有も行ったが、その時には個人では出てこなかった「人気投票になってしまった」や「演説のインパクトがあった人が当選する」という意見が見られた。個人では出てこなかった考えが、他者と交流していく中で新たな視点で考えられた部分

資料7-2 「生徒会選挙を終えて」(班での共有)

Q5 生徒会選挙を終えて

客観的に見る事が出来た。

「します。」→本当にするのか。
 せいせん者の力がすごい。
 3年に対して利益×

1班

Q5

休憩④ → 集中できた。

Zoomだから、声が空気をよくつくる。
 順番によつて公正で良かった。(印象)

2班

校内選挙をおえて。

- セキリティ△ - 去年より
- 良かったんじゃない?
- 平等な目で見る事ができた

5班

Q5 → どの人が分からん

- 時間が短すぎた。
- ネットでのトラブルがあった。
- 秘密 ×
- 見る。話す。

4班

5班 せいせんせいを おえて

- 機械トラブル(のんし)
- 秘密選挙が中々できていた。(休み時間)
- 投票を終る時間がバラバラ
- 発表の順番によつて見え方がない人がいる

人気投票 人気投票

Q

- 事前に公約を讀んで、立候補者について、理解ができた。
- 2票入ることもできた。
- 横の人の投票が見えた。
- Wifiトラブル
- ルールが曖昧 → どこまでOK? (ポスターデザイン)

6班

資料8 「生徒会選挙の選挙制度は変えるべきか」(班での共有)

選挙制度をどうする?

せいせんせいを なし

実際の選挙と同じように
 1年生の時の選挙方法が
 一番良い
 印象でとりひよう

1班

Q6

- ジェスチャーを無しに統一。
- 本部と専門部で分ける。
- 家説を月回りに分ける。
- 間の人も集中できる。

3日

2班

変えるべき

- 「言葉に責任をもつて発言する」と追加
- 投票場所を指定の場所にする → 見えがよくなる工夫も

3班

変えていい

- めんじくさい
- 1つ変えると、色んなことを変えなければならない
- 紙の時に戻すべき! → 完全にどく名
- 前のの方がよかった。ポスターデザインもXに戻す

Q6

- 本部と専門部との決め方 → 別々?
- 運動をする期間をのぼす → 受け付けはやく
- 運動期間を明確にする (1ヶ月)
- ジェスチャーは禁止
- みんな絶対にいい感じのようになりかける。
- 1年生の1/3のようになりかける...

4班

制度を変えるべき

- 70-477をやめる (紙に記入)
- ジェスチャーをやめる (紙に記入)
- せいせん者をつけない (立候補者の時だけ)
- 投票する時間 (1年生が終わった時点で1年生に投票)
- 立候補する役職を分ける (投票ごとに決まっておいた)
- 規約をしっかりみんなが知る (みんなに投票)

5班

Q

- 投票は別のところで行う紙媒体 (不便利だがWifiトラブルX)
- 普通の選挙も、家で正確に投票できる話 → 移動とか、休み時間には、みんなでもよい。
- 全体のルール → ポスターデザインも紙の方が投票感あり重視

6班

であった。また Chromebook を活用したネット投票についても、「仕切りがなく他者の画面が見えてしまう」や「選挙への緊張感がない」と否定的な意見が多く見られた。(資料7-2を参照)

最後に単元のまとめとして、選挙管理委員会として活動した視点、立候補者・推薦者としての視点、生徒会役員として1年間活動してきた視点、そして単元の学習を通して見えてきた生徒会選挙の課題を踏まえて来年度の生徒会選挙に向けた改善点を話し合った。前述したネット投票については、選挙管理委員会の視点として「開票がスムーズ(早い)」というメリットがあったが、それ以上に投票者の視点として「投票する一票の重み」や「緊張感」を大切にしたいと考える生徒が多く、対面での演説・用紙での投票を希望する生徒が多数存在した。また、「立候補者のことがよくわからないから人気投票になってしまう」という意見から、選挙活動期間を最低でも1か月は確保すべきという意見も出てきた。(資料8を参照)

社会科としての選挙の学習と特別活動としての生徒会選挙を横断的に学習することにより、実際に行われている選挙の問題点を挙げるだけでなく、生徒会選挙を通して身近な問題としてとらえ、自らの考えを深めることができた。またネットワークの利用、ICT化が必ずしもプラスの方向に動くとは限らず、従来通りの用紙を使った選挙のメリットについても気づくことができた。

(2) 考察

今回の実践を行った第3学年は、中学校での3回の生徒会選挙を、いずれも異なる方法で実施してきている。

1年次では対面での立会演説会を実施し、立候補者の名前が印刷されている用紙に丸印をつけるというベーシックでアナログな方法である。

一方の2年次では、コロナ禍ということもあり、事前録画した立会演説会の動画を各教室で視聴し、教室後ろに設置した簡易的な投票台から Chromebook を活用したインターネット投票を行った。3年次では ZOOM を活用し、遠隔ではあるがリアルタイムで立会演説会を実施。その後、2年次の時と同様 Chromebook を使った投票を行ったが、自席(個人所有の Chromebook)での投票となった。(資料9を参照)

資料9 過去3年間の生徒会選挙実施方法

学年	選挙方法	立会演説会
1年次	アナログ(投票所)	対面(リアルタイム)
2年次	デジタル(投票所)	デジタル(録画)
3年次	デジタル(自席)	デジタル(リアルタイム)

今回の学習活動は、様々な選挙方法の体験を通して、学んだことや感じたこと、違和感があったからこそ、教科教育で学ぶ「選挙」についても厚みと深みを生み出すことができたのではないだろうか。

本単元の学習後の生徒の感想の中にも、2年次のとき

に立候補し当選した経験から、現在の政治家についての考えを書いている生徒が見られた。(資料10を参照)

資料10 単元の学習を通しての感想の一部(自由記述)

この単元を通して立候補者の責任の重さを感じました。今年一年、生徒会活動をしてきた側から考えると、立候補する側としては、よりたくさんの国民の意見が聞きたいし、より良い政治にするためにたくさんの活動を実施していきたいと思います。だけど、国民が政治に関心がなかったり、選挙にも参加してくれない以上、なんの改革も進まないんだろうなあと思いました。いろんな政策がしたいけど、選挙に当選したあとの話だから、選挙に当選しようと投票率の多い高齢者向けの公約になってしまっているのは悲しい現状だと思います。(中略)当選したいという欲を出して立候補するから、高齢者向けの政策になってしまっていて、高齢者向けにしてしまうから、国民は「どうせ高齢者向けの政治なんやし...」という考え方が強くなってしまおうという悪循環になってしまっているんだろうなと、とても感じました。

それと、正しい情報の集収をするのってとても難しいなあと思いました。Twitter・インスタ・YouTube・新聞・テレビなど色々な意見があって、誰が言っているとか関係なしに何でもかんでも信じてしまうことが一番危ないんだとわかりました。政治関係のこと以外にも疑う力を大切にして自分の意見を持って自分の頭で考察できる力をつけていきたいと思います。

また、ICT活用については、教科内のみの使用に留まらず、学校教育活動全体で積極的に効果的な活用を模索し続けたからこそ今回のような教科学習に結びついている。この点については、「効果的なICT活用とはどうあるべきか」という問いかけに対する回答にはならないが、少なくとも「活用し続けることで多種多様な学びを生徒自身がつかみとることができる可能性」については否定できない。したがって、ICT活用については、使用目的が決して確固たるものでなくとも、活用可能性のある場合に、「活用するところから生じるこちらが意図しきれていない学び」に大きな価値を見出すこともできるものと考えている。今回、教科学習で学んだ知識と実体験(特別活動「生徒会選挙」)を一つの学習活動に編み直したことで、生徒はより自分事として主体的に学習に挑み、対話を通して選挙の実態や課題に迫ろうとすることができた結果であると考えられる。

(3) 小括

これまでの考察でも述べてきたように、今回実践を行った第3学年は、様々な形式の生徒会選挙を体験した。このことによって、一票の格差などの一般的な選挙の課題だけでなく、特にインターネットをつかった利便性と課題について、自らの考えを深めることができた。

しかし、今回の実践の課題として、研究主題設定の目的にもあった「教員・生徒が「無意識的に」実施されてきた教育活動を「意識的に」実施できるようにしていく」ことができなかった点がある。本校の生徒会選挙の選挙

制度が3年でここまで変化した背景には、コロナ禍による急速な「ICT化」と密を避けた特別活動の実施の流れがあり、これが本校の生徒会選挙において「インターネット投票」を実施するに至った経緯である。この急速な「ICT化」が生徒たちにとっては図らずも従来型の紙での投票とICTを活用したネット投票の両方を経験するに至った。今後、このような特殊な状況は起こりえないと思われるため、政治参加だけではなく選挙制度が抱える課題を、生徒が主体的に取り組む「意識的な」学校教育活動のデザインを模索していく必要がある。

(橋理美)

5 成果と課題

本稿では、STEAM教育を視野に入れたコンピテンシーを育成する教科横断的な社会科授業デザインの方略を考察してきた。本稿の成果は、以下の2点である。第一に、社会科としての選挙の学習と特別活動としての生徒会選挙を横断的に学習することにより、実際に行われている選挙の問題点を挙げるだけでなく、生徒会選挙を通して身近な問題として捉えることができたことである。第二に、一票の格差などの一般的な選挙の課題だけでなく、特にインターネットを使った利便性と課題について、考えを深めることができたことである。今後は、地理的分野や歴史的分野も含めて社会科の学びをいかにコンテンツベースからコンピテンシーベースの学習へとさらに転換していけるかが課題だろう。

(福田喜彦)

【註】

- (1) クロスカリキュラムを活用した社会科と他教科の学びをつなげる試みについては、兵庫教育大学附属中学校での共同研究として公開授業でその成果を発信してきた。詳しくは、以下の論文を参照のこと。福田喜彦・阪上弘彬・安永修・藤春竜也「「共生」の視点を育成するクロスカリキュラムを活用した中学校社会科の実践的研究－オリンピック・パラリンピックの授業事例をもとにして－」『兵庫教育大学学校教育学研究』32, 2019, 43-52頁。
- (2) こうした新たな社会科教育研究への課題に対応するために、これまで継続的な研究を兵庫教育大学附属中学校の社会科部と共同して推進している。福田喜彦・森秀樹・阪上弘彬・藤春竜也・橋理美・安永修「生徒の主体的・対話的な学習を促す「ICT」を活用した中学校社会科の実践的研究－兵庫教育大学附属中学校でのGoogle for Educationによる事例をもとにして－」『兵庫教育大学学校教育学研究』34, 2021, 23-34頁。
- (3) 例えば、文部科学省のウェブサイトでは、STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) に加え、芸術・文化・生活・経済・法律・政治・倫理等を含めた広い範囲で「A」を定義している。また、各教科等での学習を実社会での問題発見・解決に生かしていくために、「STEAM教育等の各教科等横断的な学習の

推進」として、「AIやIoTなどの急速な技術の進展により社会が激しく変化し、多様な課題が生じている今日、文系・理系といった枠にとらわれず、各教科等の学びを基盤としつつ、様々な情報を活用しながらそれを統合し、課題の発見・解決や社会的な価値の創造に結び付けていく資質・能力の育成」を目指した様々なリソースを発信している。

https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/mext_01592.html (2022年9月14日最終閲覧確認)

- (4) 藤春竜也「社会環境の変化が学校教育に及ぼす影響と適応についての考察」『物事を多角的に理解し、新たな価値を『共創』する生徒』(令和3年度兵庫教育大学附属中学校), 2020, 39頁。
- (5) ヤング吉原麻里子・木島里江『世界を変えるSTEAM人材シリコンバレー「デザイン思考」の核心』朝日新書, 2019, 7-8頁。

【引用及び参考文献】

- 笹原和俊(2018)『フェイクニュースを科学する』.DOJIN選書
- ヤング吉原麻里子・木島里江(2019)『世界を変えるSTEAM人材シリコンバレー「デザイン思考」の核心』.朝日新書
- 兵庫教育大学附属中学校実践報告会(2020)『令和2年度兵庫教育大学附属中学校実践報告会 社会科資料』.兵庫教育大学附属中学校
- 藤春竜也(2021)「社会環境の変化が学校教育に及ぼす影響と適応についての考察」『物事を多角的に理解し、新たな価値を『共創』する生徒』.令和3年度兵庫教育大学附属中学校
- クロウズアップ現代(2020年12月18日放送)「フェイク・バスターズ」.
- 兵庫教育大学附属中学校研究協議会(2021)『令和3年度兵庫教育大学附属中学校研究協議会 基調提案資料』.兵庫教育大学附属中学校

巻末資料 「STEAMの観点を組み込んだ社会科授業単元の具体的事例」

●単元計画および、本単元におけるSTEAMの要素

対象学年	3年	授業者	橋 理美
単元名	第3章 現代の民主政治と社会 1節 現代の民主政治		
単元を貫く問い	民主政治では、なぜ政治に参加することが重要なのか？		
単元全体を通して、育成が期待できる資質・能力	対話と実体験を主軸とした学習活動を通し、国民の政治参加について多角的・多面的に考察できる能力、現代社会に見られる課題の解決について主体的に考え関わっていく資質を培うことをめざす。		
時	めあて・学習内容	評価基準・手立て	組み込んだSTEAM要素
1	民主主義に基づく政治が必要な理由を、歴史的背景・身近な事象を通して考える。	歴史を振り返り、民主主義の重要性について考え、まとめることができる。	【T・E】生徒会選挙の体験から学んだ選挙の基本的なしくみをヒントにしながら、過去の選挙制度の課題やその改善案について提案する。
2	日本の選挙制度を理解したうえで、制度の特徴を捉える。	選挙が果たしている役割について、民主主義に着目しながら、身近な例に置き換えて考えることができる。	【S・T】生徒会選挙のしくみに着目し、選挙の4原則がどのように反映されているのかを見出す。その上で、生徒会選挙が民主主義の原則にのっとることができているかどうかを検証する。
3	選挙をめぐる課題について考え、自らの行動を振り返る。 生徒会選挙を振り返り、改めて選挙の課題を見つけ、解決策を考える。	投票率の向上や、情報リテラシーについて、政治参加に着目して考察し、表現することができる。	【S・A】インターネット選挙の利点や課題、それを改善するための方策について、これまで3度の選挙経験から学んだことや感じたこと、違和感について意見を交流しながら、選挙を取り巻く本質的な問題について迫ろうとしている。
4	政党の果たす役割について、海外の制度と比較して考える。	日本で行われている政党政治の特徴を、グラフの読み取りを通して表現することができる。	【M】世界と日本の政党別議席数の違いを根拠にしながら、多様な立場の意見を尊重しようと努める日本の政党政治の特徴や課題について説明する。

●評価に対する捉え

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に活動に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> ・多数決の原理とその運用の在り方について理解している。 ・社会で起こっている問題について関心を持ち、その原因を分析することができる。 	<p>民主政治の推進と、公正な世論の形成や選挙など国民の政治参加との関連について、対話的な活動を通じ、多面的・多角的に考察し、表現している。</p>	<p>民主政治と政治参加について、現代社会に見られる課題の解決に向けて、自らの学習を振り返りながら粘り強く取り組み、生徒会選挙を通して、主体的に関わろうとしている。</p>