

# ロールプレイ等を取り入れた主権者教育

## — 沼津高専での実践 —

### Citizenship Education through Role-play Method

#### — A Practice at NIT Numazu College —

佐藤 崇徳<sup>※1</sup>

SATO Takanori

キーワード：社会科，主権者教育，グループワーク，ロールプレイ，沼津高専，竹富町

Keywords: Social Studies, Citizenship Education, Group Work, Role-play, NIT Numazu College, Taketomi Town

### 1. はじめに

高等専門学校（高専）は実践的技術者を養成する高等教育機関であるが，ここで育てて世に送り出すのは技術者である前に一人の市民（国民，地球人）でもある。彼らは社会においてその構成員の一人として活躍することが求められている。そのために必要な最低限の事柄は義務教育の段階で学習しているはずではある。しかし，技術者としてもものづくりなどを通して社会に大きな影響を与える者は，そのことを自覚し，社会を構成する一員として積極的に社会参画していくことが求められることから，技術に関する専門教育や専門基礎教育のみならず，幅広い教養教育により高い社会性を養うことが必要である。高専各校では一般科目として社会科（地理歴史科，公民科）の授業科目が開講されている。

国立高等専門学校機構が策定したモデルコアカリキュラム（改訂版）では，技術者が共通で備えるべき基礎的能力における到達目標として，社会の領域については「国際社会に生きる平和で民主的な国家・社会の形成者として主体的に社会に参画し，社会が抱える諸問題の解決のために人文・社会科学の知識・理論・情報を利用できる」ことを設定している。そのための分野別の学習内容として公民的分野では基本的人権や民主主義などの基本原理を理解して社会のしくみを説明できること，「現代社会の考察」では主題学習により資料活用や論述・討論などの活動を通して持続可能な社会の実現について展望できることを目標に設定している。また，裁判員制度や18歳から選挙権を行使可能になったことを踏まえて「主体的に社会の形成に参画しようとする態度を養うことに留意して学習を進めること」を求めている。

一方，選挙権を有する年齢を18歳から引き下げた

ことを踏まえ，国は高校生向け副教材『私たちが拓く日本の未来』（総務省・文部科学省，2015）を作成して全国の高校生・高専生に配布し，主権者教育，政治的教養を育む教育の充実を図ろうとしている。そこでは政治や選挙の意義，選挙制度について理解するだけでなく，社会の形成者として求められる論理的思考力，多面的に考察し公正に判断する力，課題解決に協働して取り組む力などを育むこともねらいとしている。

こうした背景を踏まえて，筆者は沼津高専において主体的に社会参画する態度を養うことを意図した授業を行っている。本稿ではこれについて報告する。

### 2. 沼津高専における社会科の授業の実施状況

沼津高専では3名の常勤教員に非常勤講師を加えた体制で社会科の授業を実施している。常勤教員の専門分野はそれぞれ地理，歴史，哲学である。そのような事情もあって，必修科目としては地理と歴史（世界史）を1～3年次で，哲学を5年次で開講しており，また，選択科目として法学と経済学も5年次で開講している。加えて「社会と文化」という必修科目を3年次で開講している。これは，すべての学生に地理・歴史・公民の幅広い分野の多様な学識に触れさせる一方で，教員側の人的制約の問題を解決するために，複数教員によるオムニバス形式で行っている授業である。

この科目配置をみると5年次になるまで公民分野の授業科目が手薄であるといえる。これまでも3年次の「社会と文化」のなかでは時数は限られるものの政治・経済の分野に関する内容を扱っていた。そこで，その授業内容を変えることで主権者教育の充実を図ることにした。現在「社会と文化」は4名の教員が90分授業を7～8回ずつ担当することで年間30回の授業を実施している。このうちの3回（筆者担当）を「民主政治のあり方」というテーマで実施している。

<sup>※1</sup> 沼津工業高等専門学校教養科

### 3. ロールプレイを取り入れたグループワーク授業

授業では、冒頭に前述の副教材も用いながら、若者が政治参加することの重要性や民主政治では討論によって合意形成を図っていることについて概説した上で、具体的な政治事象を取り上げグループワーク形式で議論させることで合意形成のプロセスを体験的に学習させている。議題として設定する政治事象にはさまざまなものが候補として考えられるが、筆者は学校所在地とは異なる地域の地方自治レベルの事象を取り上げている。ふだん政治ニュースにあまり関心を持っていない学生でも考えやすいスケールであること、学生自身がよく知っている身近な地域を避けることで「思い込み」や「あきらめムード」などを排除すること、加えて、学生に自分とは異なる地域・環境におかれた人々の暮らしを資料を活用することで想像できるようになって欲しいとの考えからである。

具体的には沖縄県八重山郡竹富町の役場新庁舎建設地問題を取り上げている。9つの有人島からなる竹富町は、交通事情などから隣の石垣市（石垣島）に町役場がある（図1）。役場が町外に所在することに対しては長年町内で賛否が分かれていたが、役場の老朽化を受けて新庁舎を建設することが構想され、現在と同じ石垣市内に建設する案と町内最大の島である西表島に建設する案とで2015年11月に住民投票が実施された。授業では実際の住民投票の結果に関わらず、もし自分たちが竹富町の住民だったら役場建設地についてどのような結論を導き出すか、話し合いによる合意形成を体験させる。

クラスを6人程度からなる班に分けて班ごとに話し合わせるが、その際、町内には利害の異なるさまざまな住民がいることを踏まえ、立場（居住地、職業など）が異なる6人の人物を教員が設定し、各班員にはそのいずれかの役を演じさせる。役場の位置によって町内

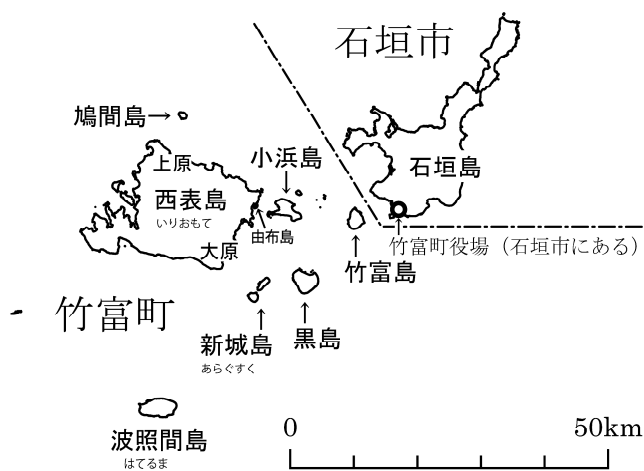


図1 竹富町の概観図

(国土地理院の基盤地図情報をもとに作成)

の各島からのアクセスの利便性が変わってくるため、6人の異なる人物を設定することで、班内で必ず利害対立が発生するようにしてある。また、役場建設地問題を題材にすることは住民にとっての町役場（行政窓口のみならず、町議会の所在地でもある）の存在意義を考えさせることにもつながり、政治（地方自治）への理解を深めることになると筆者は考えている。

授業展開は次の通りである。まず、資料を配付して竹富町の概要と町役場新庁舎建設地問題について説明した上で、役場をどこに建設すべきか（石垣市また西表島）現時点での各自の考えを書かせる。次に班分けを行い、班内で各人が6つの役柄のいずれを演じるか決める。学生は自分に割り当てられた役柄の立場で、役場がどこにあるとよいかを考える。さらに同じ役柄の学生同士で集まり、その人物の立場では役場建設地についてどう考えるか意見を出し合い、理解を深める。そこで共有した意見を持って再度、班ごとに集まり、立場の異なる人々と役場建設地をどうすべきかについて話し合い、結論を導き出す。

そして、話し合いをふりかえるために班ごとに話し合いの経過と結論をポスターにまとめてクラス全員の前で発表するほか、一人ずつの活動として、自分の班ではどのような点で意見の相違があつて、どのようにして合意形成に至ったか、合意形成プロセスと合意内容は民主政治のあり方という観点から適切だと考えられるかを書かせる。さらにその文章をほかの学生と交換して相互に良い点や改善すべき点についてコメントを書かせるピアレビューを行っている。

一連の学習活動においては、ロールプレイのほか、ジグソー法、ピアレビューなどのアクティブラーニングの手法を取り入れ、学生個人では考察や表現が不十分な点を学生同士で補い合えるようにしている。

ちなみに、これまでに授業を実施したクラスでの多くの班の結論（石垣市）は、実際の住民投票（2015年）の結果（西表島）と異なっており、この点はたいへん興味深い。

### 4. おわりに

以上に述べてきたように、実際に生じた地域的な政治事象を題材にロールプレイにより学生たちに住民の立場で議論させる学習活動を取り入れることにより、主体的に社会参画のできる資質を持った市民を育てようとしている。しかし、限られた時間内で学生たちの議論が十分深まっていない面も見られ、授業の方法において改善すべき点はまだ多い。また、授業後のアンケートからは本学習の意義を学生が十分に認識しているとは限らないこともうかがえた。これらが今後の課題となっている。