

教材4「選挙って難しくない！ 他人ごとから自分ごとへ」

「願い」と投票行動を結びつけるために

成人(主に20～25歳程度)を対象に、政治や選挙が自分たちの暮らしに直結する身近なものだということを意識し、自分の生活を基盤にした地域の改善に関わっていく態度を育てる。

1 教材のねらい

私たちは、普段何気なく暮らしていく中でも、「こうしたいな」、「こんなことができたらいいな」という希望にも満たない程度の漠然とした「願い」を持っています。具体的にこの「願い」とは、「できないのならいい」や「できるように努力する気はない」程度のものなので、私たちは、とりわけこの「願い」を実現させるために何らかの行動を起こしたりすることはありません。

我が国の選挙における投票行動にも、同様のことが言えるのではないのでしょうか。近年の選挙における投票率の低さは、選挙において候補者を選び、投票する行動に高い価値観を抱いていないということではないのでしょうか。それは、「自分の一票では何も変わらない」といった退廃的な感情や、候補者の主張が自分たちの暮らしとどのように関わっているかをイメージすることができず、政治と日常が乖離しているところに原因があるのではないかと考えます。実際に選挙において投票に行く人は、政治と自分たちの暮らしが密接に関わっていることを知り、「自分の一票を権利として自分たちのために行使する」意識がある人ではないのでしょうか。

そこで、私たちの普段何気なく「願っている」ものを可視化し、その実現が現在の社会状況において可能かどうかを検証するワークショップを行います。そして、「願い」を実現するために「必要なものは何か」「自分たちの町には今、何が足りないのか」を考えていく行為そのものが、選挙において「誰に投票するか」「自分の『願い』の実現に関して強く主張している候補者は誰か」という候補者選定行動をしていることに気付かせ、選挙をより身近なものとして捉え、実践行動へとつなげていけるようになることがねらいです。

2 政治に関心をもってもらうための方略

この教材は、アメリカの教育工学者ジョン・M・ケラーによって提唱されたARCSモデルを参考に開発したものです。ケラーは、学習の動機付けに関する膨大な心理学研究を統合して、実践者(ファシリテーター)向けに使いやすい形に整理しています。それがARCSモデルです。学習意欲の問題と対策を、注意(Attention)、関連性(Relevance)、自信(Confidence)、満足感(Satisfaction)の4つの要因から整理して、それぞれの要因に対応した動機付け設計の手順を示しています。このARCSモデルを参考にすれば、主権者教育の参加型教材開発にも応用できるのではないのでしょうか。少し紹介します。

①注意(Attention)

学習者の興味・関心を引き出し、注意を喚起できれば学習意欲が高まります。

- 知覚的喚起・・視覚的手段や具体的なもの。驚きやユーモアのある事象の提示。
- 探究心の喚起・・好奇心の刺激。学習者の「なぜ」を大切にする。今までの知識との矛盾を提示する。
- 変化性・・・・リズムとテンポ。声の抑揚や変化のある繰り返し。

②関連性(Relevance)

学習課題が何であれ、やりがいがあると思えば学習活動への関連性が高まります。

- 目的指向性・・・意義のある目標の設定。今努力するメリットの強調。
- 動機との一致・・グループ対抗競技やゲーム化。安心感。心地よさ等。
- 親しみやすさ・・身近な事例。これまでの経験とのつながり。

③自信(Confidence)

達成の可能性が低いと思えば自信を失います。逆に、学び始めに成功体験を重ねたり、自分の工夫が成功に関係したと思えば「やればできる」との自信が付きま

- 学習欲求・・ゴールの明示。チャレンジ精神の刺激。がんばればできそうなゴールの設定。

- 成功の機会・・失敗から学べる環境。スモールステップで具合を確かめながら進む。過去の自分との比較による成長の実感。
- コントロールの個人化・・個別のペースで進ませる。選択式ではなく記述式にする。学習者に方法を選択させる。

④満足感(Satisfaction)

学習をふり返りやってよかったと思うことができれば、次の学習意欲につながります。

- 自然な結果・・成果を生かすチャンスを用意する。学習者同士で学び合う機会を提供する。
- 肯定的な結果・・ほめて認める。成果を喜び合う仲間をつくる。できたことを誇りに思わす。
- 公平さ・・えこひいきなしの公平感を与える。首尾一貫した活動運営を行う。

この教材は各項目について、下記のように意識して作成しています。

強く意識した項目は◎、意識した項目は○、やや意識した項目は△

要因	項目	教材4
注意	知覚的喚起	
	探究心の喚起	△
	変化性	
関連性	目的指向性	○
	動機との一致	
	親しみやすさ	◎
自信	学習欲求	◎
	成功の機会	
	コントロールの個人化	
満足感	自然な結果	○
	肯定的な結果	
	公平さ	

3 学習のすすめ方

(1)学習対象

主に20～25歳程度の男女

(2)全体の流れと所要時間

- ・自己紹介(5～10分)
- ・グループワークショップ1(25分)、2(20～30分)、3(20～30分)
- ・個人ワークショップ(20～30分)とグループ内でのシェアリング(15～25分)
- ・まとめ(15分)

計2～3時間程度 *参加者の状況に応じて

(3)準備するもの

- ・ワークシート10「グループ用(あるもの・ないもの)」 →59頁
- ・ワークシート11「グループ用(概念化シート)」 →60頁
- ・ワークシート12「個人用(ランキング表)」 →61頁
- ・付箋紙2種類(黄色・青色) * B案の場合、7色の付箋紙があればなおよい。
- ・サインペン(人数分)
- ・色マジック6色程度
- ・模造紙一枚

※概念化シートについては58頁を参照。

(4)グループ分け

あらかじめ、5～6名程度のグループに分けます。

4 学習の手順

(1)A案

①自己紹介

グループに分かれての自己紹介

②グループワークショップ1

ア～カの6項目について、自分が考える「願い」を黄色の付箋紙に書き、項目ごとにKJ法で分類します。KJ法については、「24年度・主権者教育のための成人用参加型学習教材」を参照して下さい。

ア「遊ぶこと」・・・どのように遊びたいか

イ「働くこと」・・・どのように働きたいか

ウ「食べること」・・・どんなものを食べたいか

エ「子育てすること」・・・どんな環境で子どもを育てたいか

オ「住むこと」・・・どんな家(立地を含む)で生活したいか

カ「買うこと」・・・どんな店で買い物したいか

・例えば「遊ぶこと」は、「映画を観る」「体を動かす」など、行為を指します。「買うこと」は自分で買いに行くことを前提とし、商店街やショッピングモールなどでの買い物とします。ネットでの購入は除きます。

・分類にあたっては、「遊ぶこと」ならスポーツ系、観光系などで分け、「働くこと」なら、住居の近くなどの立地や給料体系などで分けます。

※参加者の年齢を考慮して、項目として「介護・福祉」分野と入れ替えることもできます。また、「住むこと」については、「安心安全な環境」「教育施設が近い」「交通の便がよい」など、立地条件に焦点を当てて、進めることもできます。

次いで、ア～カの6項目の中から、これ以降にグループとして話し合う、参加者が興味を抱きやすいテーマを一つ選択します。

③グループワークショップ2

選択した項目の、分類された各「願い」を実現するためには、何が必要かを青色の付箋紙に書き、該当する黄色の付箋紙の束の上に重ねて貼ります。

それを、ワークシート10「あるもの・ないもの」を使って、既に身近にあるものとないものに分けます。例えば「遊ぶこと」で、「願い」を実現するために「運動できる公園が必要」と青色の付箋紙に書いたとします。そして、それは既にある運動

公園を使えばいいなら、「ある」に貼ります。「願い」を実現するために「カジノが必要」となれば、「ない」に貼ります。「働くこと」で、「願い」の実現のために「大企業が必要」と考えたけれども、近くになれば「ない」に貼ります。

④グループワークショップ3

「ない」に分類したものを取り出し、それをつくる(あるいは生み出す)ために、「時間がかかる」か「時間がかからない」か、「費用がかかる」か「費用がかからない」かを、ワークシート11「概念化シート」を使って分けます。

概念化シートは、横軸に時間(時間がかかる・かからない)、縦軸に費用(お金がかかる・かからない)をとります。

⑤個人ワークショップ

「願い」を実現するために必要だが今はまだないものについて、どれを優先して実現して欲しいかを各自で考え、付箋紙に書き出します。

そして、その実現が簡単か難しいかに関わらず、各自の判断で、ワークシート12「ランキング表」を使って、優先順位が高い順にランキング表でまとめます。ランキングについては、「24年度・主権者教育のための成人用参加型学習教材」を参照して下さい。

⑥グループ内でシェアリングする

理由も合わせて発表します。

⑦ファシリテーターがまとめる

今回のワークショップ自体が、候補者選定のシミュレーションであることに気付かせます。

(2)B案

②グループワークショップ1(40分)

ア～カの6項目について、自分が考える「願い」を黄色の付箋紙に書き、KJ法

でまとめます(模造紙を使用する)。

ア「遊ぶこと」・・・どのように遊びたいか

イ「働くこと」・・・どのように働きたいか

ウ「食べること」・・・どんなものを食べたいか

エ「子育てすること」・・・どんな環境で子どもを育てたいか

オ「住むこと」・・・どんな家(立地を含む)で生活したいか

カ「買うこと」・・・どんな店で買い物したいか

A案ではここで項目を1つに絞ってワークショップを進めましたが、B案では6項目すべてを考えます。そのためA案に比べ、各プロセスである程度時間を多くかけます。

5 参加者の気づき

このワークショップによって展開されたことは、自分の「願い」を可視化し、その「願い」を実現するにはという視点で、自分の住む町(地方公共団体)を検証したことです。その中で、自分が優先すべきだと判断した項目について、強く主張している(もしくはそれに近いことを主張している)候補者に投票すれば、自分の「願い」が実現に向け動き出す可能性が高くなることに気付くことができると考えられます。つまり、今回のワークショップそのものが、自分と政治をつなぐ意味での選挙における「候補者選び」のシミュレーションであり、今後、自分の「願い」を起点として、政治や選挙を身近なものとして捉えていく視点を、参加者は身に付けたと考えられます。そして、次の選挙では、候補者の主張や選挙公報から情報を集め、総合的に「誰に投票したら自分たちの『願い』が実現できるか」を考え、自分たちの地域を少しでも良くしていこうという主権者としての自覚のある行動へと結び付くと考えられます。

6 主催者が注意すべき点

教材タイトルから容易にワークの内容が読み取れるので、参加者にはタイトルを提示しない方がよいと思われます。

概念化シート(ワークシート11)について

概念化シートとは、体験から気づきを学びに転換させるために用いるふり返りのワークシート的一种である。

シートは縦横2軸によって4象限に仕切っておく。(例えば「少人数教育」をテーマにした場合は)横軸には、検討するテーマについて気づいたり思ったり考えたりしたことが「個人」についてのことなのか、それともその事象に関係する集団(学級や学校、チームなど)の「全体」についてのことなのかを位置づけ、縦軸には、それが「+(良かったこと)」なのか、「-(悪かったこと)」なのかを位置づける4つの象限からなるワークシートとなっている。この4象限上に、それぞれ該当すると思われる内容の付箋紙を貼っていき、それらをKJ法的に関連付け、まとめていくことで成果を得ようとするものだ。

このシートでは、自らの気づきを内省し、それを概念化してとらえることで、様々な気づきの本質を構造化してとらえ直すことができる。それを基に「どのようなことを学んだのか」、また「どのような課題があるのか」、「今後どのような方向をとればいいのか」といった課題や解決のための方向性までも見出し、気づきから学びへ、さらに今後の課題や目標までをグループ内で共有することが出来る。このことによって、より主体的な課題解決的な学習の展開が可能となる。

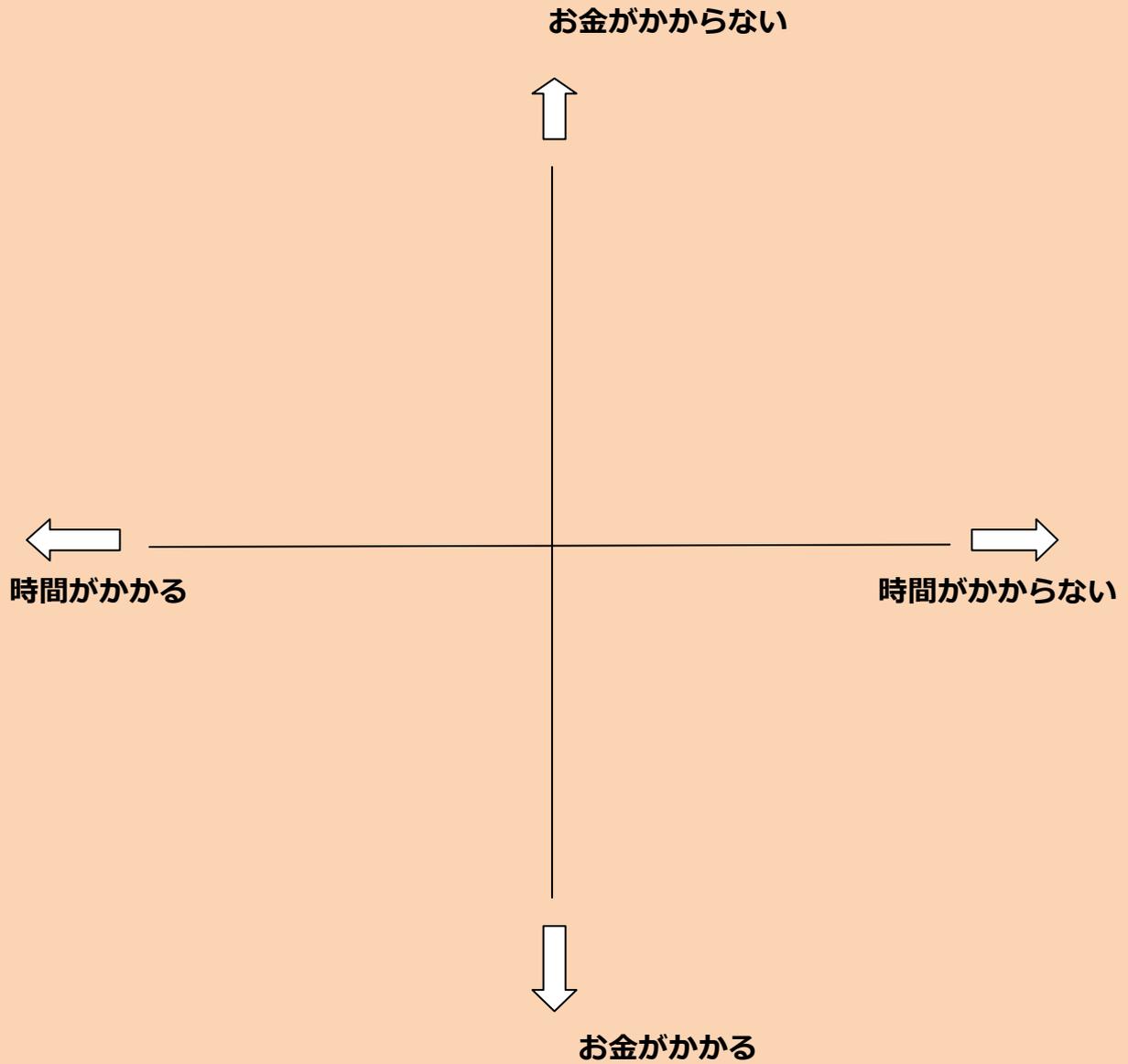
概念化シートを用いるときのポイントとしては、気づきの概念化、構造化を図る段階が重要となる。メンバー同士で付箋紙の内容を吟味することを通して、仲間の思いや願いを知ること、またそのお互いの関わりから学び合うなどの相互作用、さらには、これまでの自分やグループの変容を自覚したり、これまでの学びを再構成するといった連続性を考慮しながら進めることで、より一層深い学びが見出される。

※村川雅弘編『ワークショップ型研修の手引き～研修デザイナーでまとめる全員参加型研修～』ジャストシステム(株)、2006年。

ワークシート10「グループ用(あるもの・ないもの)」

ある	ない

ワークシート11「グループ用(概念化シート)」



ワークシート12「ランキングにして貼ってみましょう」

