

# アニメ動画を用いた主権者教育の実践と その効果に関する研究

弘前大学教育学部

蒔田純

jun.makita.jun@gmail.com

# ◆研究課題と枠組み

## ■背景

- 現在、主権者教育が行われる場は高校に集中  
⇒自らの意思と判断が確立する小学生の段階から行うことが望ましいのでは
- 2019年4月、選挙をテーマとするアニメ動画「ポリポリ村のみんなしゅしゅぎ」を作成し、全国の小学校にてそれを用いた出前授業を実施  
⇒政治に関する事柄は極めて複雑で多面的  
⇒政治をテーマとする第二、第三のアニメ動画を作成する必要性

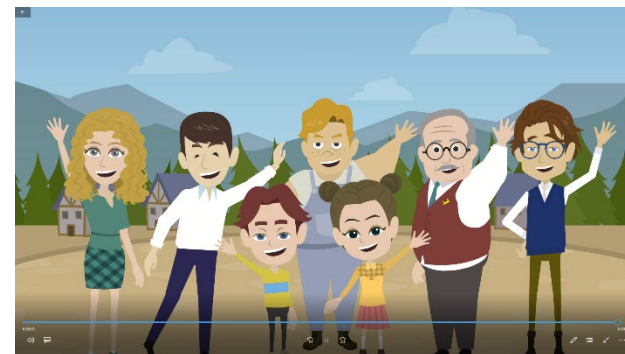
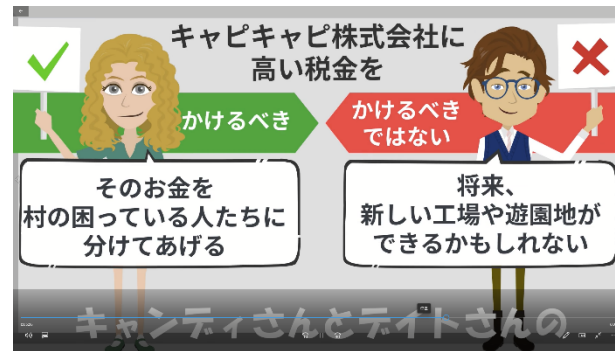
## ■目的

- 小学生に政治の役割や民主主義の大切さを分かりやすく教えるための学習コンテンツを開発し、それを用いた実践的授業を実施  
⇒科学的方法によってその効果や課題を明らかにし、主権者教育全体の有効性向上に貢献

# ◆研究の方法

## (1) アニメ動画の内容選定:

- 現職の教員にアンケートを行い、どのような内容にすべきかを選定
- 2022年8月～9月にアンケートを実施、小学校8校18名の教員より回答
- 経済、特に貧富の格差についての意見が複数あったことから、貧富の格差と選挙・政治過程を絡める形でアニメ動画を作成



## ◆研究の方法

### (2)アニメ動画の作成:

上記を踏まえて「経済政策版ポリポリ村のみんなのしゅしゅぎ」を作成

#### 【ストーリー概要】

- ポリポリ村の「キャピキャピ株式会社」は事業で大成功しており、村の中には、高い税金をかけて、得られたお金を困っている人に分けてあげるべきだという意見がある。一方で、キャピキャピ株式会社は新しい工場や遊園地をつくる計画があり、それによって新しい雇用が生まれるが、高い税金をかけてしまうとそれが実現できなくなってしまうという意見もある。
- キャピキャピ株式会社に高い税金をかけるか、かけないか、で意見が分かれ、村長選挙にそれぞれ の意見を持つ人たちから候補者が出て、みんなの投票で決めることに。選挙には、高い税金をかけるべきと考えるキャンディさんとかけるべきではないと考えるデイトさんが立候補。(⇒児童たちが実際に投票。)
- 村の男、アブどんは選挙管理委員のボートさんに投票するよう言われたにも関わらず、選挙なんか関係ない、と棄権。(⇒児童たちの投票を開票。結果によって後半部分が二つに分岐する。)

# ◆研究の方法

## (3) 小学校での出前授業:

- 完成したアニメ動画を用いて小学校にて出前授業を実施  
(2023年10月までに5校で5回)

## (4) 分析:

- 授業の前後には児童対象のアンケートを実施
- アンケートを分析し、授業による教育的効果や民主主義に関する態度・意識の変化を捉える



# ◆研究成果

## ■アンケートの分析

### (1) 経済と民主主義に関する選択式質問：単純集計

表1：経済と民主主義に関する質問						
Q1： お金持ちの人は、自分が稼いだお金を貧しい人に分けてあげるべきでしょうか？						
	そう思う	どちらかと言うと そう思う	どちらとも言えない	どちらかと言うとそ う思わない	そう思わない	計
Before	63(42.3%)	31(20.8%)	35(23.5%)	6(4.0%)	14(9.4%)	149(100%)
After	65(51.2%)	17(13.4%)	27(21.3%)	7(5.5%)	11(8.7%)	127(100%)
Q2： 話し合いをしてもものごとが決まらなかった時、投票で決めるのがよいでしょうか？						
Before	46(30.9%)	39(26.2%)	38(25.5%)	12(8.1%)	14(9.4%)	149(100%)
After	72(56.7%)	24(18.9%)	27(21.3%)	2(1.6%)	2(1.6%)	127(100%)
Q3： あなたは、みんなを引っぱっていくリーダーになろうと思いますか？						
Before	18(12.1%)	21(14.1%)	43(28.9%)	26(17.4%)	41(27.5%)	149(100%)
After	17(13.9%)	13(10.2%)	42(33.1%)	22(17.3%)	33(26.0%)	127(100%)



# ◆研究成果

## (2) 経済と民主主義に関する選択式質問: クロス表

表2 Q1: お金持ちの人は、自分が稼いだお金を貧しい人に分けてあげるべきでしょうか？

事前		事後					計
		そう思う	どちらかと言うとそう思う	どちらとも言えない	どちらかと言うとそう思わない	そう思わない	
事前	そう思う	46	0	2	2	5	63
		73.0%	0.0%	3.2%	3.2%	7.9%	100.0%
	どちらかと言うとそう思う	9	9	5	1	1	31
		29.0%	29.0%	16.1%	3.2%	3.2%	100.0%
	どちらとも言えない	7	5	14	1	2	35
		20.0%	14.3%	40.0%	2.9%	5.7%	100.0%
事前	どちらかと言うとそう思わない	1	2	2	0	0	6
		16.7%	33.3%	33.3%	0.0%	0.0%	100.0%
	そう思わない	2	1	4	3	3	14
		14.3%	7.1%	28.6%	21.4%	21.4%	100.0%

表4 Q3: あなたは、みんなを引っばっていくリーダーになろうと思いますか？

事前		事後					計
		そう思う	どちらかと言うとそう思う	どちらとも言えない	どちらかと言うとそう思わない	そう思わない	
事前	そう思う	13	1	1	0	0	18
		72.2%	5.6%	5.6%	0.0%	0.0%	100.0%
	どちらかと言うとそう思う	4	7	3	1	0	21
		19.0%	33.3%	14.3%	4.8%	0.0%	100.0%
	どちらとも言えない	0	3	31	1	2	43
		0.0%	7.0%	72.1%	2.3%	4.7%	100.0%
事前	どちらかと言うとそう思わない	0	2	4	15	4	26
		0.0%	7.7%	15.4%	57.7%	15.4%	100.0%
	そう思わない	0	0	3	5	27	41
		0.0%	0.0%	7.3%	12.2%	65.9%	100.0%

表3 Q2: 話し合いをしてもものごとが決まらなかった時、投票で決めるのがよいでしょうか？

事前		事後					計
		そう思う	どちらかと言うとそう思う	どちらとも言えない	どちらかと言うとそう思わない	そう思わない	
事前	そう思う	35	2	1	0	0	46
		76.1%	4.3%	2.2%	0.0%	0.0%	100.0%
事前	どちらかと言うとそう思う	17	10	2	0	1	39
		43.6%	25.6%	5.1%	0.0%	2.6%	100.0%
事前	どちらとも言えない	12	7	15	1	0	38
		31.6%	18.4%	39.5%	2.6%	0.0%	100.0%
事前	どちらかと言うとそう思わない	3	0	8	1	0	12
		25.0%	0.0%	66.7%	8.3%	0.0%	100.0%
事前	そう思わない	5	5	1	0	1	14
		35.7%	35.7%	7.1%	0.0%	7.1%	100.0%

## ◆研究の方法

### (3) 投票理由：単純把握

#### 表5：投票理由の例

「(キャンディさん、あるいは、デイトさんに)投票した理由は何ですか」

キャンディさん：

「今困っている人を助けてあげるべきだから」

「将来、工場や遊園地が絶対にできるとは限らないから」

デイトさん：

「会社が大きくなれば、より多くの人々が豊かになれるから」

「貧しい人を助け続けても、村全体が発展する可能性が低いから」



# ◆研究成果

(4) 投票理由: 対応分析

「(キャンディさん、あるいは、  
デイトさんに)投票した理由は  
何ですか」

×

「Q1: お金持ちの人は、自分  
が稼いだお金を貧しい人に分  
けてあげるべきでしょうか？」

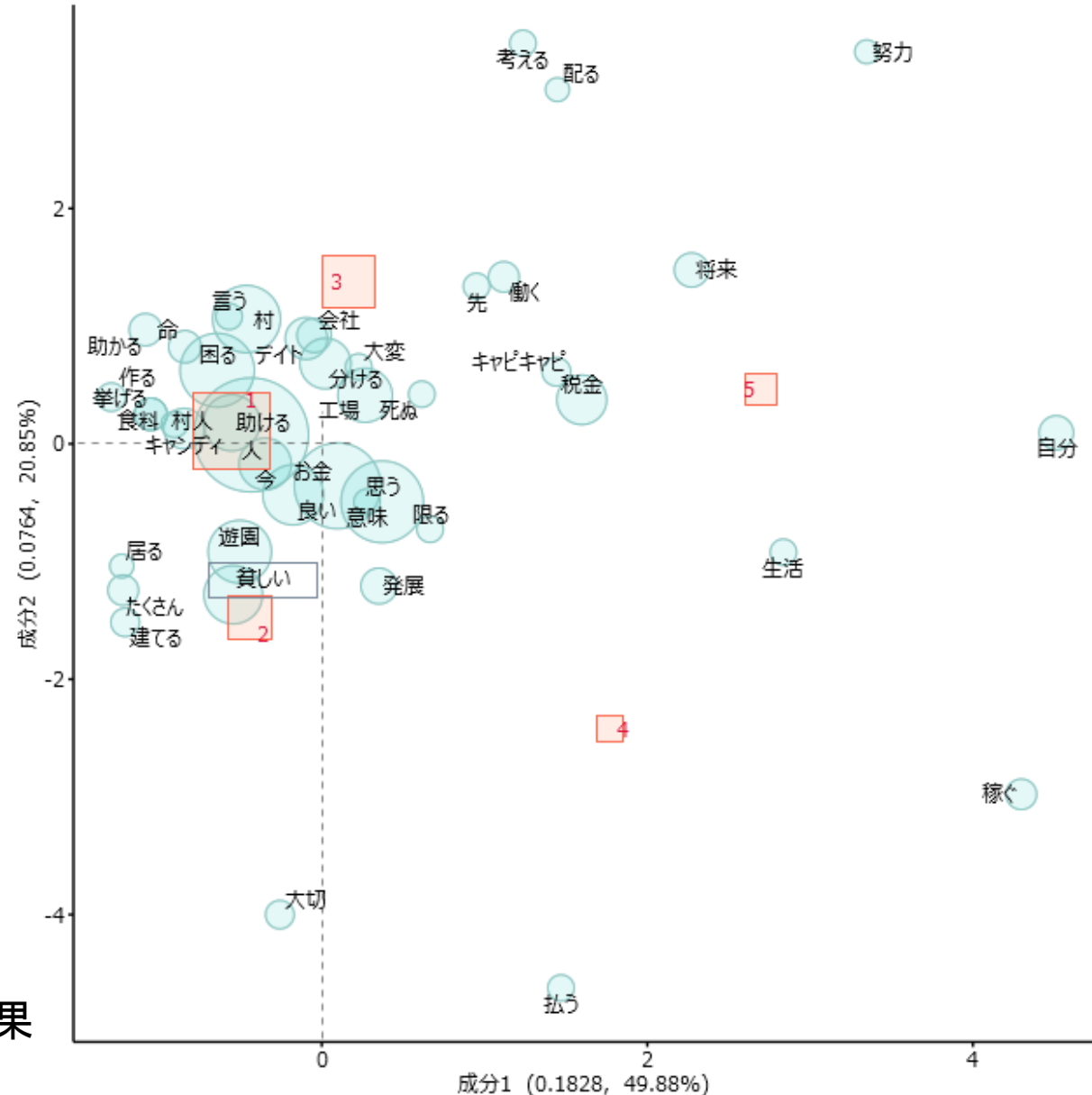


図1: 対応分析結果

## ◆研究の方法

### (5) 棄権への意識: 単純把握

#### 表6: アブどんへの印象の例

「アブどんについてどう思いましたか？」

- 投票は自分にも村にも関わることだから、参加しなかったのは悪いと思った。
- 最初は悪いと思ったけど、最後は反省して立候補するという決断をしたので、見直した。
- 投票しなかったら、文句を言う権利はないと思った。投票しないと物事が決まらなかつたり、何がどうなったか自分では分からなくなつたりする。
- 投票しなかったら自分の意見とは違う結果になるのだと思った。

# ◆研究成果

(6) 棄権への意識: 対応分析  
「アブドンについてどう思いましたか？」

×

「Q3: あなたは、みんなを引っ  
ぱっていくリーダーになろうと  
思いますか？」

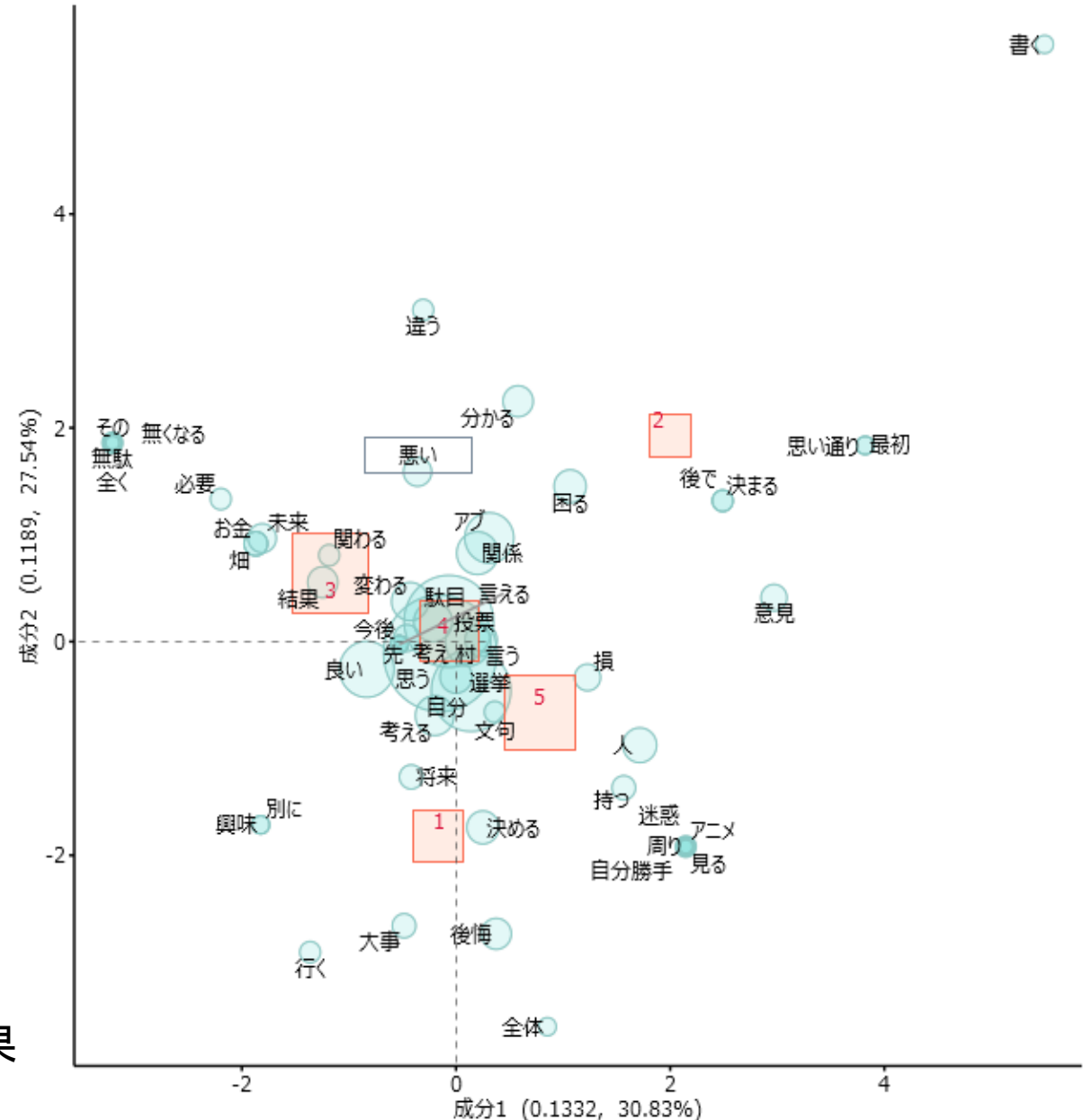


図2: 対応分析結果