

# Research

2026.3rd

## 特集 新しい授業のために

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| 皆川雅樹の授業探訪⑩ .....              | 2  |
| ゲーム理論を通じた〈日本史探究〉の授業           |    |
| 大阪府立桜和高等学校 濱田勇輝 先生            |    |
| 皆川雅樹の授業探訪⑪ 番外編 .....          | 8  |
| 歴史を学んできたことを振り返り、歴史を学ぶ意味を考える授業 |    |
| 国士舘大学文学部教授 皆川雅樹 先生            |    |
| 特別企画 「公共」を検証する② .....         | 14 |
| パネル対談：新科目「公共」の創設から現在までを振り返る   |    |
| ～どのような取り組みと工夫ができたか？ できなかったか？～ |    |
| 「日本史探究ワークショップシリーズ」刊行開始！ ..... | 23 |
| 『推し哲が見つかる!? 哲学者大図鑑』 .....     | 24 |



清水書院

本社 〒102-0072 東京都千代田区飯田橋3-11-6  
 営業部 TEL 03-5213-7151 FAX 03-5213-7160  
 編集部 TEL 03-5213-7155 ~ 6  
 大阪支社／札幌営業所／九州出張所  
 URL <https://www.shimizushoin.co.jp>



# ゲーム理論を通じた〈日本史探究〉の授業

～ファシリテーターとしての教師という立ち位置～

訪問先：大阪府立桜和高等学校（大阪・公立） ※ 2026 年 1 月に取材

取材した授業：日本史探究

担当教員：濱田勇輝先生（教員 8 年目）※取材当時

## ◆取材者プロフィール

皆川 雅樹（みながわ まさき）

国士舘大学文学部教授。博士（歴史学）。専修大学兼任講師（教職課程）。法政大学第二中・高校教諭（社会科），専修大学附属高校教諭（地理歴史科），産業能率大学経営学部教授を経て現職。主な著書は、『日本古代王権と唐物交易』（単著，吉川弘文館），『アクティブラーニングに導く KP 法実践』（川嶋直との共編著，みくに出版），『歴史教育「再」入門』（前川修一・梨子田喬との共編著，清水書院），『持続可能な学びのデザイン』（編著，清水書院），『失敗と越境の歴史教育』（宮崎亮太との共編著，清水書院），『歴史総合の授業と評価』（金子勇太・梨子田喬との共編著，清水書院），『歴史教育「シン」入門』（前川修一・梨子田喬との共編著，清水書院）など。

@ご感想・ご意見などは右記メールアドレスをお願いします。 masaki.mi@kokushikan.ac.jp

## 0. 授業探訪の目的と目標

10 回目の授業探訪。今回は〈日本史探究〉の授業を探訪した。

### ＜授業探訪の目的＞

学び続ける教員たちがつくる学びの場との対話を試みる。

### ＜授業探訪の目標＞

- ①授業の特徴に触れることができる。
- ②マインドを含めた授業デザインについて考えることができる。
- ③教員にとっての授業の「価値」について考えることができる。

※第 1～4 回の取材内容と授業者からのリプライは，2021 年 7 月に刊行した皆川雅樹編『持続可能な学びのデザインー公共・歴史総合への架け橋 高校「社会科」授業実践ー』（清水書院）に収録。ぜひ一読ください。

## 1. 今回の授業探訪先

第 10 回目の授業訪問先は，大阪府大阪市にある大阪府立桜和高等学校の濱田勇輝先生（【写真①】）の 3 年生の〈日本史探究〉の授業である。〈日本史探究〉は，高校 3 年生の選択科目として設定されている。



【写真①】〈日本史探究〉を担当する濱田先生

大阪府立桜和高等学校は、大阪市立南高等学校・大阪市立西高等学校・大阪市立扇町総合高等学校の3校を統合したうえで、2022年度に新設開校した。「次世代の大阪を創成する人材の育成」を目標に、教育に関する内容を軸とした専門学科として「教育文理学科」を設置しているところが特徴的な高等学校である。

同校の地歴・公民科目の内訳は、次の通りである（同校ホームページ「教育課程」より）。

**高校1年：**

- \* 地理総合（2単位）
- \* 公共（2単位）

**高校2年：**

- \* 歴史総合（2単位）

**高校3年：**

**【教職教育（文系）・国際文化】**

- \* 世界史探究・日本史探究・地理探究・理科探究から1科目選択（3単位）
- \* 英語演習・日本史演習・世界史演習・数学演習・理科演習より2科目選択（各3単位）

**【教職教育（理系）・理数情報】**

- \* 世界史探究・日本史探究・地理探究・理科探究から1科目選択（3単位）

※【 】内はコース

2026年1月に、濱田先生が担当する〈日本史探究〉の授業（1コマ1クラス）を見学させていただいた。なお、本授業は大阪府立桜和高等学校主催の「地歴公民科公開授業」として設定され、私以外にも他の高校などの先生方が見学していた。

## 2. 第二次世界大戦前の国際秩序を考える授業

1コマ50分間の構成は、おおよそ次のようになっていた。

- ①導入：ルールと注意事項の説明（約15分）
- ②展開1：シミュレーション・ゲーム（約20分）

- ③展開2：振り返りと発表（約10分）
- ④まとめ：史実との関係説明、次回予告（約5分）

**①導入：ルールと注意事項の説明（約15分）**

単元内容は、1920年代のヴェルサイユ・ワシントン体制下の国際協調が崩壊し、世界恐慌を経て日本が第二次世界大戦に至る過程を扱うものである。濱田先生の授業では、単に年表上の出来事を追うだけでなく、経済的苦境や対立する国際関係の中で、当時の指導者が直面した「選択の困難さ」を理解することを試みる。

今回の授業では、昭和恐慌下の経済封鎖やブロック経済化が進む状況下で、他国と「軍縮」を約束できるか、あるいは裏切って「軍拡」に踏み切るべきかを決断する。「持てる国（米英仏）」と「持たざる国（日独伊）」の立場に分かれ、対話の有無による意思決定の変化を「ゲーム理論」に基づくシミュレーション・ゲームを通じて体験する。

授業冒頭、生徒たちは仮想国家（アメリカ、ドイツ、フランス、イタリア、イギリス、ソ連、中国、日本）のグループに分かれて着席した。生徒たちからは、「めっちゃ中国（の雰囲気）や」「これで私たちの未来が決まる」といった発言があり、ゲームの設定に高い関心を示しながら準備を進めた。濱田先生が「紛争の平和的解決はなぜ困難なのか？」という問いを投げかけ、話し合いだけで平和が実現できるのかを体験しながら学ぶことが示された（【写真②】）。



【写真②】授業開始時の風景

シミュレーション・ゲームのルールについてのスライド（【資料1】）と配布資料（【資料2】）は、5頁に掲載の通りである。

## ②展開1：シミュレーション・ゲーム（約20分）

### ＜ゲームⅠ：対話なき「軍拡」の連鎖＞

最初のゲームでは、1939年頃を想定して、対戦国が設定された（アメリカ対ドイツ、フランス対イタリア、イギリス対ソ連、中国対日本）。

ゲームⅠでは、相手国との対話が一切禁止された。生徒は「軍拡」「軍縮」または一度きりの強力な「政策C（核武装など）」を、相手の出方を予測しながら選択する。生徒たちからは、カードを出す瞬間、「怖い」「終わった」「最悪や」といった叫び声が上がった（【写真③】）。「軍縮を出せば両方に点が入る」と分かっているにもかかわらず、裏切りを恐れて軍拡を選び、結果としてお互いにポイントを失う状況（ナッシュ均衡）に陥る。生徒たちは、「思考が同じ（相手も軍拡を選ぶ）」「やることが一緒や」と、構造的な行き詰まりを実感する。濱田先生は、これを戦前の日本と中国の「どん詰まり状態」になぞらえて解説した。



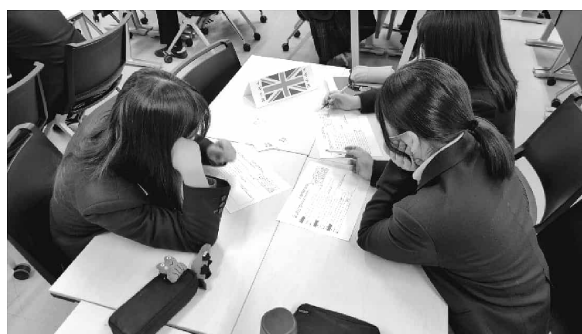
【写真③】政策カードを提示する様子

### ＜ゲームⅡ：対話と「裏切り」の心理戦＞

次に、1944年頃を想定して、対戦国が設定された（アメリカ対日本、フランス対ソ連、イギリス対ドイツ、中国対イタリア）。

ゲームⅡでは、相手国との「対話（交渉）」が解禁された。生徒たちは「平和のために協力しよう」と約束を交わすが、その裏で自国の利益を最大化するための戦略を練る（【写真④】）。生徒たちからは、「平和に、平和に行こう」「信じてるで」「裏切られたらそれなりの対応で返す」といった、牽制し合う生々しい会話が交わされた。しかし、いざ提示の瞬間には「やっぱそうなるよな」「最低な国！」「人間不信になる」といった裏切りに対する不満が噴出し

た。「平和に行きたいけど、（政策Cを）持っているから怖い」「やられたらやり返したい」という生存本能と倫理観の板挟みになる。



【写真④】グループワークの様子

## ③展開2：振り返りと発表（約10分）

ゲーム終了後、まずは、個人で体験を通じての感想をワークシートに記入した。次に、グループ内で感想文のまわし読みが行われた。そして、各国の代表者から感想の発表が行われ（【写真⑤】）、それぞれの心情を共有した。



【写真⑤】発表の様子

生徒の主な発言（各国の声）としては、「（政策Cのぶつかり合いで）マイナスからのスタートになり、結局動けなくなった」（中国）、「本当に（相手国が）嫌いになった。話していても、結局裏切られた」（イタリア）、「交渉して裏切ることなくプラスで終わった」（ドイツ）、「平和に行こうとしたが、初めから核（政策C）が出てきて裏切られたと思った」（日本）、「対話で裏切りができる以上、軍縮のメリットが分からない。だから核（政策C）を使った」（アメリカ）など、裏切り合い、一部で協力が成立した例、冷徹な合理性に基づいた意見などが出た。

## 状況設定

- 第一次大戦、世界恐慌と復興策を経て、欧米の主要国が“見せかけの宥和”政策を展開した結果、資本力に乏しい国家群は軍拡を進行、自国の国際的地位を保持・拡張する政策を優先し始めた。

この状況を踏まえ、他国と一対一の国際交渉に臨み、自国の優位性を保持・拡張することが各国には求められる。  
とれる政策は主として二択

**軍拡** or **軍縮**

## 国策と国益

- 政策決定と相手国の政策決定との組み合わせで得られる国益 (ポイント)

| 相手国<br>自国 | 政策 A : 軍拡                    | 政策 B : 軍縮                      | 政策 C                                                           |
|-----------|------------------------------|--------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| 政策 A : 軍拡 | (0, 0)                       | (20, -10)                      | (10, 50) ← 核<br>(10, 30) ← 他                                   |
| 政策 B : 軍縮 | (-10, 20)                    | (10, 10)                       | (-10, 50) ← 核<br>(-10, 30) ← 他                                 |
| 政策 C      | 核 → (50, 10)<br>他 → (30, 10) | 核 → (50, -10)<br>他 → (30, -10) | 核 → (-50, -50) ← 核<br>核 → (-50, -30) ← 他<br>他 → (-30, -30) ← 他 |

## ルールと進行

### ➤ フェーズ 0

- ゲームマスターから各国は政策カード3枚を受け取ります。
- この際、他国に自国のカードがバレないように注意してください。
- 「政策C」のカードは、ゲーム中に一度だけ使用が可能です。  
※「政策C」のカードが2枚ある場合は2回使用可能
- 「政策C」のカードは、使わなくても構いません。

## ルールと進行

- 「ゲーム」と「ラウンド」  
「ラウンド」を5回繰り返して、1ゲームとする

### ゲーム

#### ラウンド

フェーズ 1: 政策の相談と決定  
→ 相手国の出方を予測して自国の政策を決定します。(30sec)

フェーズ 2: 決定した政策カードを、ゲームマスターの合図と共に机上に出します。

フェーズ 3: 記録シートに互いのスコアを記録、確認します。

5 times

【資料1】シミュレーション・ゲームのルールについてのスライド

## 第二次大戦とその後の欧米主要国と日本 - ゲーム理論を通じた国際紛争と平和維持の要因考察 -

### ゲーム上の注意

- ゲームマスターの許可なしに、対戦国と対話することは禁止 (そのような行為が見られれば罰則規定: -50)
- 政策はきちんと相談して決めること。その際、相手国に政策内容が漏れないように注意すること。
- 時間配分 (戦略 → 30sec, 記録 → 30sec)

### ➤ ゲーム I

|          | Game 1 | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | Total |
|----------|--------|----|----|----|----|----|-------|
| 自国 メンバー  |        |    |    |    |    |    | A)    |
| 相手国 メンバー |        |    |    |    |    |    |       |

戦略メモ:

### ➤ ゲーム II

|          | Game 1 | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | Total |
|----------|--------|----|----|----|----|----|-------|
| 自国 メンバー  |        |    |    |    |    |    | B)    |
| 相手国 メンバー |        |    |    |    |    |    |       |

戦略メモ:

### ➤ ゲーム III

|          | Game 1 | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | Total | 同盟国:<br>スコア        |
|----------|--------|----|----|----|----|----|-------|--------------------|
| 自国 メンバー  |        |    |    |    |    |    | C)    | D)                 |
| 相手国 メンバー |        |    |    |    |    |    |       | 統合スコア<br>(A+B+C+D) |

戦略メモ:

| 相手国<br>自国 | 政策 A : 軍拡                    | 政策 B : 軍縮                      | 政策 C                                                           |
|-----------|------------------------------|--------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| 政策 A : 軍拡 | (0, 0)                       | (20, -10)                      | (10, 50) ← 核<br>(10, 30) ← 他                                   |
| 政策 B : 軍縮 | (-10, 20)                    | (10, 10)                       | (-10, 50) ← 核<br>(-10, 30) ← 他                                 |
| 政策 C      | 核 → (50, 10)<br>他 → (30, 10) | 核 → (50, -10)<br>他 → (30, -10) | 核 → (-50, -50) ← 核<br>核 → (-50, -30) ← 他<br>他 → (-30, -30) ← 他 |

❖ ゲームIを終えて: 感想

❖ ゲームIIを終えて: 感想

❖ ゲームIIIを終えて: 今回の取り組みで考えたこと・感じたこと

【資料2】配布資料: 生徒用ワークシート

#### ④まとめ：史実との関係説明、次回予告（約5分）

最後に濱田先生が、今回生徒たちが体験した「不信の連鎖」が歴史上で日本を国際的孤立へと導いたことを指摘した。そして、今回はさらに複雑な「同盟（ゲームⅢ）」の要素を導入することを予告し、生徒たちは強い関心を持ったまま授業を終えた。

### 3. 授業デザインの特徴

今回の授業で濱田先生は、単なる知識の伝達ではなく、ワークショップ形式で歴史を体感し、理論的に確認できる授業を構築した。

今回の授業の実践内容は、ゲーム理論を用いて国際政治を体感するもので、授業の中心は、「ゲーム理論（囚人のジレンマ）」を応用したワークショップ型授業であった。生徒たちは各国（グループ）に分かれ、以下の選択を通じて国際情勢を疑似体験した。

#### ①カードの選択

「軍縮」と「軍拡（軍備拡張）」のカードのどちらかを対戦国双方が同時に提示し、その組み合わせによって得点が決まる。

#### ②得点配分とジレンマ

軍拡同士が重なると得点が伸びない（あるいは0点更新が続く）設定になっており、「自国の優位を保ちたいが、軍縮しないと得点が上がらない」という葛藤を生み出す。

#### ③平和的解決の困難さ

「紛争の平和的解決はなぜ困難なのか？」という問いを掲げ、生徒たちは対話の欠如や疑心暗鬼によって軍拡を選び続けてしまう現実を体感した。

濱田先生は、このワークショップ型授業を通じて、歴史的な事象を以下の理論的枠組みで回収することを目指した。

#### ①ナッシュ均衡

相手の合理的な選択を想定すると、自分も損をしないために「軍拡」を選ばざるを得ない状況を説明する。

#### ②パレート最適

全員が「軍縮」を選び続ければ全体の利得は最大化されるが、現実にはそれが極めて困難であることを示す。

#### ③妥協の必要性

平和の実現とは、どこで線を引いて相手に譲るかという「妥協点」を探るプロセスであることに気づかせることが最大の狙いである。

授業を見学していた先生方との振り返りの協議会では、多角的な意見・フィードバックが寄せられた。

#### <評価の工夫>

グループワーク中の生徒の評価について、濱田先生は数値的な評価よりも、節目でのコメントバックを重視し、生徒の主体性や思考の変化を見取ろうとしている。「振り返りシートの文字数の変化」が関心の度合いを測る指標になるという知見も共有された。

#### <史実との整合性>

「軍縮＝平和」という構図が常に正しいのかという問いに対し、ワシントン・ロンドン軍縮会議が後の戦争へ繋がった側面など、歴史の複雑さをどう教えるかという課題が提示された。

#### <ゲーム設定の妥当性>

「軍備拡張が常に0点（あるいはマイナス）でいいのか」という点について、国家の資金力や現実の国際情勢に基づいた重み付けの必要性など、より高度なシミュレーションに向けた提案もあった。

#### <教師の役割>

教師が「教える人」から「場を作る人（ファシリテーター）」へと変換することの重要性と、そのための授業準備の苦労について称賛と共感が寄せられた。

今回の授業は、歴史上の出来事を単なる過去の知識として暗記させるのではなく、「ゲーム理論」というツールを使って現代にも通じる普遍的な「人間社会のメカニズム」として捉え直させる挑戦的な試みである。

## 4. 授業の「価値」

今回取材した大阪府立桜和高等学校では、学校設定科目である「教育探究」（「総合的な探究の時間」と合わせて週2コマ）が学びの軸となっている。これは、1～3年の各学年で全コースの生徒たちが取り組むものである。3年間の授業を通して、育成したい能力・資質として、次の5つがあげられている。

- ①高いコミュニケーション能力
- ②情報活用能力
- ③問題解決能力
- ④主体的に学び続ける力
- ⑤未来を切り拓く創造力

これらの力を身に付け、「よりよい学校・よりよい大阪を主体的に創るチームの一員になる」ことを目的としている。「教育探究」を軸とした学習活動の展開を前提として、各科目の授業も上記の5つの力が意識されたものになっている。

濱田先生は〈日本史探究〉の授業に参加する生徒たちについて、当日配布された学習指導案の生徒観に次のように書いている。

授業態度は真面目で、日本史が得意な生徒を中心に、授業中の発言は積極的である。特に、グループワークに取り組む姿勢はクラス全体を通して非常に前向きであり、議論が活発になることが多い。そのため、教材観を踏まえたワークショップの状況設定を丁寧に説明し、歴史的知識の確認と、その事象になぞらえてワークが進行するようなファシリテーションを心がけ、生徒の思考力を基盤に、歴史の理解を促したい。

そして、実際の授業での生徒の様子は前向きに学ぶ姿勢が見え、濱田先生の振る舞いもファシリテーターそのものであった。

今回取材した授業で、生徒たちは「なぜ平和は難しいのか」という問いに対し、自らの体験を通じて、社会の曖昧さや妥協の重要性を学ぶ機会を得た。この学びの場において、歴史上の出来事の説明や理解だけにとどまらず、上記の5つの力を前提に、生徒同士のコミュニケーション、日本史の授業内容を前提とした問題解決やこれからの社会について考えることなどが、濱田先生のファシリテートによって行われたわけである。

読者のみなさまは、授業における教師の立ち位置についてどのように考えますか？

### ◆訪問先データ

大阪府立桜和高等学校（公立・共学校）  
〒530-0037 大阪府大阪市北区松ヶ枝町1-38  
HP：<https://www3.osaka-c.ed.jp/owa/>



# 歴史を学んできたことを振り返り、歴史を学ぶ意味を考える授業

～〈日本史探究〉の締めくくりとして～

訪問先：大阪府立桜和高等学校（大阪・公立） ※ 2026 年 1 月に実施

担当した授業：日本史探究

担当教員：皆川雅樹

## ◆取材者プロフィール

皆川 雅樹（みながわ まさき）

国士舘大学文学部教授。博士（歴史学）。専修大学兼任講師（教職課程）。法政大学第二中・高校教諭（社会科），専修大学附属高校教諭（地理歴史科），産業能率大学経営学部教授を経て現職。主な著書は、『日本古代王権と唐物交易』（単著，吉川弘文館），『アクティブラーニングに導く KP 法実践』（川嶋直との共編著，みくに出版），『歴史教育「再」入門』（前川修一・梨子田喬との共編著，清水書院），『持続可能な学びのデザイン』（編著，清水書院），『失敗と越境の歴史教育』（宮崎亮太との共編著，清水書院），『歴史総合の授業と評価』（金子勇太・梨子田喬との共編著，清水書院），『歴史教育「シン」入門』（前川修一・梨子田喬との共編著，清水書院）など。

@ご感想・ご意見などは右記メールアドレスをお願いします。 masaki.mi@kokushikan.ac.jp

## 0. 授業探訪の目的と目標

10 回目の授業探訪先である大阪府立桜和高等学校の3年生の〈日本史探究〉の授業において，いつも取材している皆川が，先方の依頼で授業（1 コマ 50 分）を実施した。

今回の授業（以下，本授業）の目的と目標は，次の通りである。

### 《目的（ゴール）》

（コンセンサスゲームをふまえて）AI が過去の膨大なデータを学習して未来を予測する時代に，私たちが歴史を学ぶ意味は何か？

### 《目標（ステップ）》

- ①：これまでの歴史の授業で面白かったことを思い出すことができる。
- ②：歴史を学ぶ意味について考えることができる。

- ③：歴史を学ぶ意味について書き出すことができる。

本授業では，単なる知識の伝達を目的とせず，生徒自身の「メタ認知」を促し，他者との対話を通じて「歴史的リテラシー」を再構築することを意識した。

## 1. 授業実践の構成

本授業は，個人の内省，集団での合意形成，そして個人での思考整理へと至る場をつくった。社会構成主義の観点から，知識を「与えられるもの」ではなく「他者との関わりの中で生成するもの」と捉える構成を意識するものである。

本授業は，次の3段階の認知プロセスを考慮して展開した。

#### ◇ステップ1：想起

これまでの歴史の授業での情動的な経験（面白かったこと）を呼び起こし、学習の主体性を確保する。

#### ◇ステップ2：思考・対話

「コンセンサスゲーム」という手法を用い、歴史を学ぶ意義について多角的に検討し、他者との価値観の調整を行う。

#### ◇ステップ3：言語化

対話を経て洗練された自身の考えを「歴史を学ぶ意味」として再定義し、記述する。

50分の授業時間は、次の7つのプロセスで構成した。

1. あいさつ：講師と生徒の心理的距離を縮める。
2. ウォーミングアップ：なぞなぞを用いたアイスブレイク。脳の活性化を図る。
3. 講師紹介：講師の専門性を示し、授業への期待感を高める（以上、約8分）。
4. ワーク（過去の想起）：配布されたA4白紙の「上半分」を使用し、印象的な学習内容を書き出して、近くの生徒同士で共有（約12分）。
5. ワーク（コンセンサスゲーム）：本授業の中核。個人思考からグループ討議へ（約15分）。
6. ワーク（最終的な言語化）：白紙の「下半分」に、AI時代における歴史学習の意義を記述し、記述終了後、講師のところへ持参（約15分）。
7. 振り返り：リフレクションシートへの記入による学習の定着（約5分）。

4. のワークでは、次のようなスライドを提示し、生徒たちは、A4白紙の上半分を使って書き出した。

#### 4. これまでの歴史の授業で面白かったことを思い出す

配付した紙（白紙）上半分には書き出してみよう

これまでの日本史の授業で、  
面白かったこと  
印象的な内容  
記憶に残る内容  
をいくつか書き出してみよう！

生徒たちは、「枯山水」「ザビエル」「紫衣事件」「モリソン号」「朝鮮戦争」など単語で書いたり、「どんぐりをクッキーにして食べてみた」「映画で学ぶ日本史」「四大改革について調べて自分が好きな改革についてプレゼンする」「日本史カルタ」「貿易ゲーム」など授業で取り組まれたであろうアクティビティを書いたりしていた。また、イラストで表現する生徒もいた。

## 2. コンセンサスゲームの実践

本授業のエンジンとなるのは、合意形成を目的とした「コンセンサスゲーム」である。これは、特定の正解がない問いに対し、グループ全員が納得できる解を導き出すシミュレーションである。「コンセンサス」とは、単なる「妥協」や「平均値」ではない。それは「意見の一致」「総意」であり、「複数の人間が、互いの論理を尊重した上で一つの結論に合意すること」を指す。これは、民主主義社会における意思決定プロセスの擬似体験でもある。

対話の質を高め、思考の停止を防ぐために、次のルールを提示した。

#### 5. 歴史を学ぶ意味について考える

#### コンセンサス（合意形成）ゲーム《ルール》

##### 個人で思考→グループで合意形成

★合意形成をとる際に、

×多数決 ×計算・平均で決定

○強引に自分の意見を通そうとせず、  
みんなが納得できる説明

○面倒くさい、もめたくないという理由で  
簡単に意見を変えないで、納得した上で合意

日本史コンセンサスゲーム

各コンセンサス…意見の一致。絶賛。複数の人間が合意すること。

【歴史を学ぶ意味編】  
歴史を学ぶ意味とは何か？ 次の6つの意義・効用について、これまで歴史を学んできた経験をもとに、重要だと考えられる順に「1」「2」…「6」と番号をつけてください。(同じ順位はつけないようにしてください)。

《1. 個人》

|                                                 | 自分で考えた順位  | ←理由 memo |
|-------------------------------------------------|-----------|----------|
| ①現在が過去の積み重ねのうえにある                               | [     ] 位 |          |
| ②いろいろな意味で、歴史は繰り返す                               | [     ] 位 |          |
| ③歴史を学ぶと長期的で広い視野が身につく                            | [     ] 位 |          |
| ④歴史を学ぶことは、自分たちの常識とは違った考え方やしゅみを理解する(異文化理解の)訓練になる | [     ] 位 |          |
| ⑤事実を突き止めたり、妥当な解釈を選んだりする能力が身につく                  | [     ] 位 |          |
| ⑥良質な娯楽としての歴史の効用                                 | [     ] 位 |          |

《2. グループ》 上で考えた順位について、グループで話し合い、グループの答えを確定しましょう。

|                                                 | 自分 |  |  |  | グループ |
|-------------------------------------------------|----|--|--|--|------|
| ①現在が過去の積み重ねのうえにある                               |    |  |  |  |      |
| ②いろいろな意味で、歴史は繰り返す                               |    |  |  |  |      |
| ③歴史を学ぶと長期的で広い視野が身につく                            |    |  |  |  |      |
| ④歴史を学ぶことは、自分たちの常識とは違った考え方やしゅみを理解する(異文化理解の)訓練になる |    |  |  |  |      |
| ⑤事実を突き止めたり、妥当な解釈を選んだりする能力が身につく                  |    |  |  |  |      |
| ⑥良質な娯楽としての歴史の効用                                 |    |  |  |  |      |

【資料1】コンセンサスゲーム 歴史を学ぶ「6つの意義」

このプロセスを通じて、生徒が「他者の歴史観」と「自分の歴史観」を衝突・融合させ、より高度な次元の認識へと昇華させていくことを意識したものである。

コンセンサスゲームでは、歴史を学ぶ「6つの意義」を提示した(【資料1】)。この6つは、大阪大学歴史教育研究会編『市民のための世界史 改訂版』(大阪大学出版会, 2024 年)に書かれている「歴史を学ぶ6つの意義と効用」にあげられているものである。

なお、生徒たちには、順位を考えるための資料として、同書の4～9ページを抜粋したものを配付した。

本授業では、歴史学習の意義としての「6つの意義」をAIの特性と比較しつつ深掘りすることで、

人間が行う歴史学習の固有性を浮き彫りにすることをねらった。

生徒たちは、個人で順位付けをしたあとに、3～4名のグループをつくり、グループ内で順位付けのコンセンサスをとった。しかし、10分経過しても順位が確定するグループができないほど、対話は白熱した。

ここで、順位付けする各項目について、AIとの関係で、少しだけ解説したい<sup>1)</sup>。

① 現在は過去の積み重ねのうえにある

AIはデータ間の「相関関係」を見出すのは得意だが、そこに流れる「因果の物語」や「アイデンティ

1)

なお、ここに示した解説は当日の授業で生徒たちには伝えていない。

ティ」を実感することはできない。私たちが歴史を学ぶことで、目の前の社会が偶然の産物ではなく、先人の選択の集積であることを認識することは、現代を生きる当事者意識の源泉となる。

### ② いろいろな意味で、歴史は繰り返す

AIはパターン認識によって未来を予測するが、人間は歴史の類似性から「教訓」を得て、自らの意志でその連鎖を断ち切る、あるいは加速させることができる。AIが予測する「統計的な未来」に対し、人間は「意志による未来」を対置させるために歴史を学ぶのである。

### ③ 歴史を学ぶと長期的で広い視野が身につく

AIは学習データに依存するため、しばしば特定のバイアス（フィルターバブル）に陥る。歴史という数百年、数千年のタイムスパンで物事を捉える視座は、目先の利益や一時的な社会現象に翻弄されない、大局的な倫理観を育む。

### ④ 歴史を学ぶことは、自分たちの常識とは違った考え方やしぐみを理解する（異文化理解の）訓練になる

過去は「異郷」である。自分たちの常識が通用しない時代背景や価値観を理解しようとするプロセスは、現代の多様な他者を理解するための高度なシミュレーションとなる。AIの出力する「平均的な正解」を超え、異質な論理を内包する力は歴史学習でこそ養われる。

### ⑤ 事実を突き止めたり、妥当な解釈を選んだりする能力が身につく

AIの「ハルシネーション（もっともらしい嘘）」が問題となる現代において、複数の史料を突き合わせ、情報の真偽を吟味する「ヒストリカル・リテラシー」は必須の生存戦略である。事実を確定し、複数の解釈から最も妥当なものを選び取るプロセスは、人間にしかできない高度な知的誠実さの体现である。

### ⑥ 良質な娯楽としての歴史の効用

AIが生成するコンテンツを消費するだけでなく、自らの知的好奇心によって過去を探索し、知的興奮を覚えること。この「学ぶ喜び」そのものが、人間の精神的な豊かさを担保する。

## 3. 現段階における歴史を学ぶ意味の言語化

本授業では、上述のように7つのプロセスを用意した。4. のワークでは、5. のコンセンサスゲームの前に「過去の授業の想起ワーク」を行い、配付された紙の上半分に「面白かったこと」「印象的な内容」を書き出した。これは、教育心理学でいう「エピソード記憶」の活性化である。個人的な体験に基づく感情を伴う記憶を呼び起こすことで、後に続く「歴史を学ぶ意味」という抽象的な議論の「足場かけ」としている。

「あの授業の、あの人物の話が面白かった」という具体的な実感が伴うからこそ、抽象的な「6つの意義」を検討する際に、自らの血肉となった言葉で議論することが可能になる。この「具体（個人的経験）」から「抽象（普遍的な意義）」への接続こそが、深い学びを生む鍵である。

授業の最終段階（6. のワーク）で、生徒たちは紙の下半分に「AI時代に私たちが歴史を学ぶ意味」を記述した。この「上半分（過去の記憶）」と「下半分（未来への展望）」を一枚の紙に共存させる形式は、生徒自身の内面における歴史意識の現状を表現することにつながる。

6. のワークでは、次のようなスライドを提示し、生徒たちは、A4白紙の下半分を使って書き出した。

#### 6. 歴史を学ぶ意味について書き出す

最初に配付した紙（白紙）下半分には書き出してみよう

（コンセンサスゲームをふまえて）  
AIが過去の膨大なデータを学習して  
未来を予測する時代に、  
私たちが歴史を学ぶ意味は何か？

上の問いについて書き終わったら、  
皆川のところに持ってきてください！

生徒たちには、紙の下半分に書き終わったところで、皆川のところへ持ってきてもらい、その場で読んで簡単なコメントをそえた。

以下、紙の下半分で書かれていた内容（私たちが歴史を学ぶ意味）の一部を紹介する。

- 歴史的事象に対して、感情を持って学ぶことができる。AIは規則的なつながりしか見つけられないが、人間は多少飛躍した事象でもつながられるかもしれない。
- どこかに自分が面白いだとか、もっと学びたいと思わせてくれる歴史の出来事があるかもしれないから、それを見つけないともったいない。それがきっかけで、自分がやりたいことが見つかる可能性があり、もし歴史を将来使わなかったとしても、「私は歴史を学んできた」という自信にもなる。
- 歴史を人間が学んで、人間にしか考えられないひらめきや気づきを得ることができる。歴史を学ぶことで、自分にとって新しい興味やわくわくや好き！を見つける。
- 過去の二の舞にならないために、今まで歴史をつむいできたものを継続するために、人間の力で続けていく。
- 他の国や地域のことなど、いろいろな価値観を知るため、周りの人、国同士で仲良くするため、相手のことを知っていろいろな判断をするため、いろいろな知識を得て、自分に判断する力を身に付けるために歴史を学ぶ。
- 今までの歴史をつくってきたのは人間。人間は感情や意見をそれぞれ持っており、AIにはそのときの事実はわかるが、それ以外はわからない。人間が歴史を学ぶのは、当時の人の立場になってそれぞれの意見を理解しようとすることで、これからも人とうまく接するために相手の気持ちを理解する力が身につくので、その力を、歴史を学ぶことで身に付けられる。

本授業の目的は、AIが提示する「正解」を鵜呑みにするのではなく、他者との合意形成（コンセンサス）を通じて、主体的に意味を生成する姿勢の確立にある。AIは計算によって予測を出す、人間

は対話によって納得を作り出す。歴史学習とは、過去のデータを処理することではなく、過去との対話、そして他者との対話を通じて、私たちが「どうありたいか」という未来への意志を構築するプロセスに他ならない。

記入した紙を提出した後に、「リフレクションシート」（【資料2】）を生徒に配付し記入してもらい、授業は終了した。

最後に、「リフレクションシート」に書かれた内容の一部も紹介する。

- いままで歴史を学ぶ意味なんて考えたことがなく、たくさんのことを考えることができた。
- 歴史を知らなければ現在どうなっているか理解できないし、考えることもできない。
- 歴史は暗記するだけかと思っていたけど、今日の授業を通して、暗記だけではないと学んだ。歴史を学ぶ中で、AIに勝てる考え方を身に付けたい。
- 今まで歴史はいらない科目だと思ったことはなかったが、今回の授業でもう一度、意味や意義を確認することができた。学問は、専門的な領域までいかないと意味がないと考えていたが、基礎的な知識でも、自分の思想などに影響を与えてくれるのだと自覚できた。
- 歴史を学ぶ理由はあるぞ！これからも歴史を学ぼうと思った。
- 自分だけの考えで歴史を学ぶのはリスクがあるのかなと思った。だから、自分以外の人と意見を交換し合うことはとても大切なかなと思った。
- なぜ争いが毎回起きるのか、歴史からひも解いてみたいと思った。
- 今回考えた歴史を学ぶ意味を、入試の面接で言おうと思った。
- 日本史は、大学ではたぶん学ぶ機会がないが、本や映画などで自分が知りたい日本史を探求していこうと思った。
- コンセンサスゲームで、自分が考えた順位が

番 号 \_\_\_\_\_ 名 前 \_\_\_\_\_

<リフレクションシート>

**★本日の〈自分〉の活動を振り返って、次の1～3について、ひかり出して、書き出してみましょう**

※「特になし」はNG!

①【主体的に学習に取り組む態度】今日の授業は集中して取り組めましたか?(番号を○で囲んでください)

1 とてもよく集中して取り組めた      《←詳細理由》

2 やや集中して取り組めた

3 あまり集中して取り組めなかった

4 まったく集中できなかった

②【知識・技能】【思考力・判断力・表現力】今日の授業内容について

《印象的な内容、新たに知ったこと・学んだこと》

《感じたこと、気づいたこと、難しかった内容、疑問、担当者への質問 など》

③【知識・技能】【思考力・判断力・表現力】【主体的に学習に取り組む態度】

今日の授業全般について、次のいくつかの項目について、<質より量>で書いてみましょう!!

|                                             |                                                   |
|---------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 「さらに調べたり学んだりしたいこと」 | <input type="checkbox"/> 「この授業に参加していない人に伝えてみたいこと」 |
| <input type="checkbox"/> 「他の授業や日常にも活かしたいこと」 | <input type="checkbox"/> その他、授業全体の感想・疑問 など        |
| <input type="checkbox"/> 「これから意識していきたいこと」   | <input type="checkbox"/> 担当者へのあたたかいメッセージ          |

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

【資料2】リフレクションシート

当たり前だと思ったが、友達と共有したら意外と順位が違い、理由を聴くことで納得することがたくさんあった。

○何を学ぶにも学ぶ意義を見つけると、学ぶのが楽しくなりそうだし、新たな発見もできるから、これからも考えながら学びたい。

本授業は、歴史教育が単なる過去の記録の伝達ではなく、AI時代を生き抜くための「主体的な解釈力」と「合意形成能力」を養うきっかけとして試行したものである。生徒たちが最後に記した言葉は、データの蓄積を超えた、人間による「価値の創造」そのもののなのである。

## 「公共」を検証する② パネル対談

# 新科目「公共」の創設から 現在までを振り返る

～どのような取り組みと工夫ができたか？  
できなかったか？～



(2026年3月7日 九段会館サクラテラス)

中央左から：澤田浩一（國學院大学）・橋本康弘（福井大学） ×

画面左：金子幹夫 荒木秀彦 画面右：塙枝里子 外側淳久

編集部： 弊社の販促冊子「リサーチ」の特別企画として、「公共」を検証する：新科目「公共」の創設から現在までを振り返る～どのような取り組みと工夫ができたか？ できなかったか？～というテーマを設定させていただきました。実際にご授業されている先生方に、ご授業の報告とともに、ざっくばらんに「公共」という教科についてのお話をいただきたく、お集まりいただきました。

本企画は福井大学の橋本康弘先生に立案いただきました。

（以下、Research 2026 No.1 で掲載した企画意図を再掲しています）

福井大学 橋本康弘（以下、橋本）

： みなさん、よろしくお願いいたします。福井大学の橋本です。平成30年告示の学習指導要領で新たに設置された科目「公共」ですが、この「公共」について振り返るといえるか、考えるということをしてみたいと、個人的に思いまして、提案させていただきました。それは、「公共」が始まって丸4年かな。ちょうど一回りしたというところだと思いますけど、「現代社会」を廃止して新たに作られた科目ということもあり、かつ「現代社会」が昭和57年に開設されていたということで、それ以降、特に公民科に関しては単元数の割り当てなどの変化

はありましたが、大きな改革というようなことは行われてこなかったわけですけど、今回、大きな改革が行われて、新たな科目である「公共」が創設されたというところがあったかと思います。

### ▶「公共」という科目の特徴

橋本：「公共」の科目としての特徴はいろいろあるわけですけど、教育の目標として、そのいわゆる知識の習得ということだけではなくて、活用を重視するというところが一つあります。資質能力の育成の重視というところもありますね。あと、消費者、金融、起業、雇用、安全保障、労働などなど、現代社会の諸課題を取り上げて、その解決の在り方を考える。その際には一人で考える、まとめるということだけではなくて、他者と協働しながら考察したり、考えを広げていくといったような、こういう特徴がある科目というところが「公共」かと思っています。

つまり市民性育成とか社会問題感科というような要素を持った科目といえるでしょう。また、主権者を育てるといったような主権者教育としての側面、かつ開かれた教育課程ということがこの間言われておりますので、外部連携ですね。弁護士とか社労士、税理士、様々な士業さんとの関係、協働関係ですね。そういうところで授業をしていくということも求められてきたかと思います。憲法に関して言うと、憲法を教えるというよりは、憲法を基盤に置いて考えを深めていく、というところが特徴的なカリキュラムかというふうにも思います。

さらに思考実験ですね。特に大項目Aのところですけど、重視をしているというところが特徴としてあります。いろんな要素を持った科目ができたというふうに考えられます。

学習指導要領全体でいうと、主体的、対話的な深い学びが重視をされてきているというところでは、教室の板書で、教科書の内容を書き取るということよりも、むしろディベートしたり、生徒同士が対話するといったようなことが重視をされてきているということがあったかと思います。

### ▶「公共」の授業を振り返る作業

橋本：そこで、ちょうど一回りしたということもあるので、こうした特徴を持った「公共」の授業実践

が学校現場でどのように捉えられてきたのかということと、先生方が何を重視されて「公共」の授業をされてきているのかといったようなことについて、振り返る作業ができた

らと思っています。また高校生の教育に資するということが大事なポイントですので、高校生にどういった資質能力を、この間、先生方が育成しようとしてきたのかということ、そしてそれを踏まえてどういった授業を作ってきたのかといったようなこと、かつそれに取り組まれた後、子供がそれをどう受け止めたのかということが重要なので、今日は特に授業を中心にしながら、教師、子供、そして研究者それぞれがそれぞれの立場でですね、それぞれの授業についてどういった意味づけをしていたのかといったようなことについて、かつそれらの授業がどういった発展性があるのかといったようなことについてもざっくばらんに議論できればいいのかなというふうに思ひまして、企画を起こしたということになります。

最初の出発点は、「公共」が始まって一回りして、先生方が具体的にどんな実践をされてきたのかということですね。それをここで、共有できればいいのかなというふうに思っております。はい、以上でございます。

編集部：橋本先生ありがとうございます。「公共」が始まって一回りしまして、教科書の方も2026年4月から改訂版という形で、新たなものを使っていたくタイミングとなっております。今回のこの企画で様々な授業実践のお話をいただくなかで、新たに、こういう授業ができるかな、あるいはこういうふうに変えていくことができるかな、というところに視点を持っていただけると嬉しいです。どうぞ皆様よろしく願いいたします。

最初に都立駒場高校の外側先生からご報告をいただきました（Research 2026 No.1）。続きまして千葉県立船橋北高等学校の荒木先生から政治的分野につきまして実践のご報告をいただきます。





## ▶主権者教育を実践するための条件

### 政治的中立のために

荒木： そもそも、習志野市では、選挙権年齢引き下げ後に市長と市議会議員が、市内すべての高校・中学校・小学校を回って、主権者教育を実践するという素地がありました。あくまで、選挙管理委員会の事務方が主導しているため、政治的中立は担保されているという形です。そこに、現職の教員は関わっていません。事務方の中心は議会事務局でした。この点は、他の市区町村よりも、市議らが学校に入ることへの障壁は低かったかもしれません。その議会事務局に「対話集会」の企画をお願いし、市議らの親睦組織である市議団に声をかけてもらいました。私が議会事務局の局長や次長、市議団の団長、副団長らにこの企画について話したところ、快諾してくださいました。

そこでも議題になったのが、政治的中立の観点でした。公平性を担保するため、市議ら全員に参加を呼びかけ、参加・不参加は自由にしました。ただ、私からは、各会派から1名は参加してもらい、生徒からの選挙公約の質問に答えてほしいとお願いしました。

このような授業実践ができるかどうかの一番大きな課題は、学校での管理職の理解と、市の議会事務局の協力です。実践に際しては、主権者教育アドバイザーの藤井剛先生（現・日本新聞協会 NIE コーディネーター）に、指導・助言をいただきました。

ご報告する主権者教育の実践は、三段階になっています（図1）。必ず実践しているのは、4年に1回ある地方議会の選挙で、本物の選挙公報を使っている模擬投票です。それが一段階目の【「模擬投票」と事後の政策分析】です。二段階目は、大項目Bになります。市の会議録検索システムが使えるので、それを基に生徒に考えさせる実践です。三段階目の実践が今のご報告のメインである【対話集会】です。市議会議員を学校に呼んで、二段階目までで積み重ねてきた実践を踏まえ、生徒からの問題意識に基づく質問や意見交換を行います。

一番のポイントは、周りに協力さえしてもらえば、どんな教員でも実践できることで、それを目指して授業を設計しています。

## ▶選挙結果と連動した授業の取り組みと

### 政治的中立

荒木： 1つ目の実践である【「模擬投票」と事後の政策分析】からご報告していきます。この「模擬投票」については、配布させていただいた資料に、実際の模擬投票の結果と、実際の選挙の結果をエクセルでまとめたものがあります（図2）。模擬投票をした際には、実際の選挙結果の公表と考察について、生徒たちにもこうした資料を見せます。ここに気を使うところが、先生方皆さんあると思います。本実践では、この資料を公開するタイミングについて、その時の議会事務局長にお考えを伺いました。

国政選挙だとだいぶ時間が経って、得票数が確定してから総務省が発表する手続きになっています。参院選を使って模擬投票をしたとすると、選挙が夏休み前にあったとしても、9月の忘れた頃に結果を発表する形になります。そこで、地方選挙についてはどうなのかと局長に聞きました。局長が調べてくださったところ、明確な禁止事項はないとのことでした。地方議会の選挙は、投票日当日に開票して確定して発表します。不正がないことを確認した段階で発表しているから、そこからひっくり返るってことはまずないそうです。ただ、局長から言われたことが1つあります。たとえ確定後でも授業での模擬投票結果をSNSなどに載せたりしないでくださいと

| 投票日の深夜に確定（市のホームページより） |    |          |       |      |          | 校内での |     |     |
|-----------------------|----|----------|-------|------|----------|------|-----|-----|
| 得票順                   | 当選 | 候補者氏名    | 党派    | 新規元別 | 得票数      | 模擬   | 得票順 | 実当選 |
| 1                     | 当  | 木村 たかし   | 立憲民主党 | 現    | 4,718.83 |      | 1   | 当   |
| 2                     | 当  | 三代川 ゆうや  | 無所属   | 新    | 4,588    |      | 2   | 当   |
| 3                     | 当  | 大宮 こうた   | 無所属   | 新    | 2,852    |      | 3   | 当   |
| 4                     | 当  | 佐野 正人    | 無所属   | 元    | 2,662    |      | 4   | 当   |
| 5                     | 当  | 関根 ひろゆき  | 無所属   | 現    | 2,489    |      | 5   | 当   |
| 6                     | 当  | さとまり     | 無所属   | 新    | 2,107.81 |      | 6   | 当   |
| 7                     | 当  | 宮内 一夫    | 無所属   | 現    | 2,083    |      | 7   |     |
| 8                     | 当  | いちのせ けんじ | 日本維新の | 現    | 1,932    |      | 8   | 当   |
| 9                     | 当  | 木村 たかひろ  | 公明党   | 現    | 1,795.93 |      | 9   |     |
| 10                    | 当  | 寺川 きりゆう  | 立憲民主党 | 新    | 1,724    |      | 10  | 当   |
| 11                    | 当  | 荒木 かずゆき  | 無所属   | 現    | 1,658    |      | 11  |     |
| …（略）                  |    |          |       |      |          |      | 12  | 当   |

|    |   |         |     |   |       |                 |    |   |
|----|---|---------|-----|---|-------|-----------------|----|---|
| 28 | 当 | 鴨てつとし   | 無所属 | 元 | 1,220 | 30名<br>誰が<br>当選 | 29 | 当 |
| 29 | 当 | 金子 ともゆき | 無所属 | 新 | 1,218 |                 | 30 | 当 |
| 30 | 当 | 斉藤 けんじ  | 無所属 | 現 | 1,217 |                 | 31 | 当 |
| 31 |   | あゆかわ 由美 | 無所属 | 現 | 1,214 |                 | 32 |   |
| 32 |   | しみず 大輔  | 無所属 | 現 | 1,200 |                 | 33 |   |

【図2】2023年習志野市市議会議員の選挙結果

のことでした。これは、政治的中立についての懸念があるからです。

公職選挙法第 138 条の 3（人気投票の公表の禁止）「何人も、選挙に関し、公職に就くべき者…を予想する人気投票の経過又は結果を公表してはならない。」という条文です。模擬投票を行う際には、懸念点が 5 つありますが、本実践ではすべてが遵守されています。

①実際の選挙を題材とする模擬投票の結果は、当該選挙の投票終了及び開票開始後に公表する。②（模擬）投票終了前は、得票状況、途中集計結果及び予測結果を校内外に公表しない。③模擬投票の結果公表は、主権者教育の目的に限り、特定候補者又は政党の支持・不支持を勧誘する内容を含めない。④模擬投票の結果公表内容は、投票率、得票数、無効票数及び学習上必要な分析結果に限る。⑤模擬投票の結果公表後は、実際の選挙結果との比較や投票行動の分析を行い、主権者教育の教材として活用する。これらの心配事については、主権者教育アドバイザーの橋本先生を前にして言うのも変ですが、懇意にされている主権者教育アドバイザーに相談したほうが早く解決できます。

今回の模擬投票の結果についても、人気投票の公表とならないように、実際の選挙結果確定後に公表しましたが、授業内で生徒に配布して、確認させたあと、その場で回収しています。スライドで見せるだけの場合もあります。

授業ではまず、生徒の投票結果と習志野市民が選んだ人との相違を比較します。実際の選挙結果では 30 番目までが当選ですが、この時は 31 番目と 30 番目とでは 3 票差です。そうするとリアルな一票の価値がわかります。一票って本当に重いんだよっていうのをリアルに感じてもらうためには、地方議会の選挙結果を見せるのが最も有効です。

一方で、習志野市の有権者数は大体 14 万人ぐらいですが、投票者数は 65,000 人ちょっとです（投票率 46% 程度）。その中で、どれくらい得票できれば当選できるかを計算してみると、総数の 1% 未満です。本当に、有権者数に対して 0.85% ぐらい（30 番目では、1217 票）で当選できるので、これをどう見るかを考えさせます。一票の重みについては、多面的・多角的に見ていきます。そのために、できるだけリアルな数字で考えてもらった方がいいかなと思っています。

模擬投票については、総務省の主権者教育に関する高校生向け副教材「私たちが拓く日本の未来」（[https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000815498.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000815498.pdf)）にも掲載されている、【実際の選挙に合わせて模擬選挙をやってみよう】にあるやり方などを参考にして取り組んでいます。模擬投票の授業をする前に、自分がどうやって候補者を選んだか、という活動を取り入れながら、1 時間使って模擬投票をします。それで結果が出てからの振り返りを、先ほどご報告したように 1 時間。合計 2 時間使うような形で、三段階のうちの 1 つ目に取り組みました。

### ▶ 会議録検索にみる「問う力」 情報を読み取る取り組み

荒木： 2 つ目の実践は【会議録検索】です。生徒への課題は、11 月に行う 3 つ目の実践である【対話集会】での市議への質問をつくることです。具体的には 2 名以上の市議へ 1 つ以上の質問をつくることにしました。これにより、約 320 名の生徒がいるので、ほとんどすべての市議への質問が出て、来校した市議と議論できると考えました。実際には、有効な質問をもらえなかった市議もありますが、来校した際には、所属する会派が推進する事業について答えてもらいました。

ほとんどの市区町村に会議録検索システムがあるかと思います。市議会のホームページから会議録の検索・閲覧ができるようになっているので、キーワードを入れれば、誰がいつの議会で何を発言しているかがわかる、という仕組みです。これを活用して、市議会議員選挙における各議員の選挙公約とその実現性を、この検索結果から読み取ります。

ただし、本当に問題意識がないと検索を使いこなせません。習志野市の課題を分かっているだけで調べられますが、その問題意識がないと、検索内容を思いつきもしません。

そこで、生徒たちはこの活動の前に、自分の疑問点や知りたいことを整理して考えておくことが、必要になります。市議の選挙公約や「市議会だより」（自治体などで発行している）などから、市議の発言や問題意識などは確認できるので、それらをもとに、疑問点を整理します。そもそも 4 月の市議会選挙の際に、選挙公報を見ながら模擬投票をやっているの

で、生徒には、選挙公約の進捗状況を、具体的に聞くように促しました。

また、キーワードでの検索だけできても、何を調べたいのかが明確に分かっていないと、チャットGPTのプロンプトじゃないですけど、どうやっても使いこなせません。会議録検索で、知りたい発言を拾うためには、議会で使われている正確な言語で検索することが必要だからです。検索方法が不十分なために結果が示されなかったのか、もしくは、本当に議会で話題になっていないから検索結果が示されないのかでは、まったく意味が異なります。そういうところをコンピュータ室で個別に指導した際は、なかなか苦労しました。

それでも、生徒が2名以上の市議に1つ以上の質問を何とかひねり出して、そのデータをまとめて議会事務局に送りました。また、会議録検索以外にも、生徒は市議のホームページやSNSでの発信も調べて、しっかりと質問する内容を整理していました。

データの量としては、A4用紙で500枚程度になってしまい、市議団から誰が何に答えればよいかわびきれないと言われました。そこで、私が「対話集会」の実施に合わせて各会派ごとに4つの質問にまとめることになりました。この作業は、なかなか大変で2年生の授業がなかった修学旅行の数日間を費やしました。一方で、生徒全員の市議への質問を確認するので、成績評価の重要な部分となりました。

対話集会の当日は、前半と後半で市議らが4つの質問に答えることになりました。

### ▶市議会議員との「対話集会」

#### 議会の政治的なバランスを配慮して実施

荒木： 対話集会は、11月の学年のロングホームルームの1コマを使いました。1時間では時間が足りず、少なくとも2時間は必要で、この時間設定が一番失敗したと思っています。習志野市の市議会議員は29人いて、9つの会派があります。会派と言っても1人で形成している場合もあります。

実際に来校したのは、9つの会派のうち8つの会派から29名中22名です。

対話集会では、生徒が事前に質問した内容に対して、会派に分かれた市議らが答えていく形です。市議さんの満足度も高かったというのが結論ではありますが、20分を2回では時間が短すぎたという大

きな反省点があります。

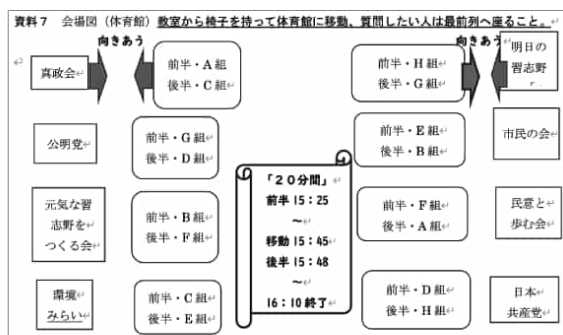
結果どんな感じになったかといいますと、いくつかポイントがあります。

まず、議会事務局の方々が何よりもお気遣いされていたように思います。特に、初めての取り組みだったので、全体が見渡せる環境で実施するために体育館を活用しました。一方で、市議さんからは教室で個別に話す方が落ち着いてできるとの感想が複数ありました。これは、難しいところで、すべての教室に教員や議会事務局の方を配置できません。議会事務局からは、それぞれの市議が何をやっているか見える場所でやって欲しいと強く要望されました。もしも市議からの発言に何かあったとしても、「それは今回の議題とは違います」などとも言えます。そのような配慮は、教員側よりも議会事務局側の方が丁寧でした。実際には、生徒が市議の話を聞いて不快なことがあったということは、まったくありませんでした。ただ、市議の説明が長くて、本当は追加の質問をしたかったとの意見も一部にありました。今回は、グループでの司会を市議に任せましたが、生徒が司会をした方がよかったとの反省があります。



体育館の両側面に、4会派×2（9会派中8会派の参加、市議29名中22名）<sup>①</sup>

【図3】対話集会の様子



フリップボードによる説明 生徒からの質問への回答 質問者に対して再質問を促す市議

【図4】対話集会の会場図

## ▶「対話集会」のあと

荒木： 対話集会後に、参加した22名の市議のうち6名が、実際の市議会の一般質問で、この対話集会での内容を取り上げて話してくださいました。そのまま提言されたというわけではありませんが、実際にこれを元に市議自身の主張したいことを発言していました。その会議録を生徒に見せると、自分たちが質問したことや意見交換したことが議会で話されているとわかって、刺激になったようです。

できなかったことといえば、3学期に、「公共」の大項目Cの部分で、今回の活動を踏まえて、実際の政治参画に近い形で、政策提言などのように、もう少し踏み込んだ取り組みができればと思っていましたが、そこまでは及びませんでした。それでも、彼らが3年生になったら「政治・経済」で何かできるといういなあと思っていましたが、異動になってしまいました。

結局、翌年以降はこの実践が続けられなくなってしまったわけです。属人的な実践ではなくて、誰でも実践できるカタチに残せていないのが一番の反省点です。それを予見したような生徒がおりました。2年生のある生徒から「先生がいなくなるとこの対話集会ができなくなるので、生徒会とか何か部活としてやれば、先生がいなくなっても続けられる」と言われました。私が「そんなこと言っても、何ができるの」と聞いたら、「俺、生徒会副会長に立候補します」と言い出し、本当に立候補し当選しました。いきなり3年生から副会長になったのですが、私は転勤してしまったので、対話集会を継続できていません。

編集部： 荒木先生、丁寧にご報告いただきありがとうございます。さて、このご報告については、橋本先生からコメントいただければと存じます。よろしくお願ひいたします。

橋本： 荒木先生、お疲れ様でした。このご報告では、「対話集会」というのがキーワードになっているわけですね。高校生と対話する中で、市議さんたちの満足度が上がった、全体的に満足度が高いというお話があったと思うのですが、逆に、対話集会で市議会議員さんと話した高校生たちは、市議さんとの対話をどのように意味付けていたのか、といった点

も大切だと思います。それで、こういう対話の機会が積極的に公共の授業の中に取り入れるべきだと考えた場合、高校生にとってどれだけ意義があったのか、成果が見えるかということについて。生徒たちの考え方や政治参加のあり方の変化など、最後に生徒会副会長の話もありましたけど、全体的にどういう傾向があったのか、お話を聞きたいです。

本日配布された資料にもございますか？

荒木： 橋本先生ありがとうございます。

2点あります。対話集会の「満足度」と、「自分ごと化」についての資料です。

資料はカラーのグラフ(図5参照)で示しています。1つ目のグラフは直接話を聞いたことに対する満足度で、だいぶ高く出ているといいますか、「とても満足」と「満足」を合わせると8割以上となります。2つ目のグラフは、20分×2回の時間について、もう少し長く、という意見が45%ありました。これは、対話集会の進め方として、議員さんがまず話して、それに対して生徒が対話で噛み合わなきゃいけなかったのですが、議員さんの話だけでほとんど終わってしまったっていうところがありました。一部でこのような不満もありましたが、ほとんどの生徒は話を聞いて満足していました。また、数値的なアンケートに取らなくて後悔しましたが、市議(政治家)への印象が良くなったという点です。これは、明らかにプラスになっているかと思います。生徒か

### (1)「対話集会」の満足度 (在籍319名中約、約290名の参加)

設問1 今回の「対話集会」で、「習志野市議の声を直接聞いたこと」に対する満足度を4つから選んでください。



設問2 対話時間について、7限の1コマで(20分×2回)という時間について、4つから選んでください。



【図5】対話集会の満足度

らの感想に最も多くありました。実際に市議と対話することで「話を聞けて満足」ということだけではなく、その先に、生徒が自ら話せて納得できるというような対話集会を目指したいです。

「自分ごと化」については、奨学金の例があります。ある市議と議論が白熱した生徒がおりました。その生徒以外にも高校生にとっては奨学金については大きな関心ごとの1つです。ある生徒は、習志野市独自の奨学金について市議に奨学金の財源を直接問うていました。市議は、それに対して「財源に関してケチるつもりはなく『とにかくやってみよう』と考えている」と返答したそうです。事前に質問を送った生徒には、正確な返答がなく大変ショックだったようです。生徒にとっても、市議さんにとっても不完全な議論となってしまい、私の反省点の1つです。ただ、この内容も事後の感想として、生徒の希望をふまえて市議へ届けてあります。

橋本： 今、自分ごとって話が出た奨学金の話もそうですけど、やっぱり自分が考えている問題意識、政治に対する問題意識っていうのが、うまく引き出せていた例だと思いました。だからその意味で、荒木先生としては、出来なかったと感じている部分も多いかもしれないけど、対話集会でね、政治の問題を自分ごととして意味付けできた、っていうところに、意義を見出せているのではないかな。こうした経験に意味があったなっていうのもありますね。

あともう1つ、2段階目の市議への質問を考えるための、会議録検索システムの中で先生おっしゃっていましたが、自分で考えて「問い」をつくるっていうところがやっぱりできないっていう話が、ちょっと心に響きました。多分「問い」がつかれないっていうのは、問題意識がないから「問い」をつかれないって話だったかなと思うんですけど。だけど、多分奨学金の話は、自分ごととしてつながってきてるんですね。

荒木： そうですね。「問い」をつかれないっていうのは2つ意味がありまして、今、橋本先生がおっしゃったように、そもそも自分の中に問題意識がないとキーワードを考えられないっていうのもあります。そこは、一番の課題です。一方でもう1つ、例えば「ペットの殺処分を減らしたい」という問題意識があり、それをキーワードとして検索すると、結



果として膨大な議事録が出てきます。さらに絞り込みの検索すると、議会でペットについて提案されて、議事として記録されても「継続して調べていきます」など、議論として進展していないで終わっている結果を知り、無力感で終わっちゃうといえますか。結果がなんとか読み解けても、「結局、習志野市はダメだった。隣の市はペットの譲渡会までできている。」のように、本当は、その無力感で終わらせるんじゃないくて、その一歩先の授業展開ができればいいんですが、それができませんでした。課題解決できるような方法、アイデアを考えると、財源確保の提案などですね。これも反省点の1つになります。

橋本： 今のお話聞いてると、自分の街はそこまでできてないけど、他の街と比較してっていうところですね、その中で逆になんでできないんだっていう、っていう問題意識や課題意識につながっていく話だと思いますね。だからそういう意味で言うと、やっぱり先生の授業の進め方は間違っていないと思います。うまくいったのではないかなと、思いました。

埴： 地方選挙がない時期はどのように取り組まれているのですか？

荒木： そうですね。地方選挙の時は必ず模擬投票はやっているのですが、それが無い年については、国政選挙があればそれに取り組めますし、色々です。ただ、今回初めて三段階での実践をしました。対話集会は、当選してすぐに実施ではなく、何年か経ってからやった方がよいのかもしれない、と思っています。この実践では、4月に当選して11月に対話集会をやっているの、実際には初当選の市議はほとんど動いていないです。初当選の市議の割合は少

ないですが、本当はもう少し時間が経ってからやった方が良かったなという反省点もあります。

埴： 対話集会だけであれば毎年、実践することも可能なものなのでしょうか。

また、選挙年でなければ限定して会派を呼ぶことも可能か教えていただきたいです。

荒木： 確かに、地方選挙がないとき時も、毎年対話集会を実践することは可能ですね。

対話集会直後の市議の代表らと交えた反省会でも、埴先生のおっしゃる「限定した会派」のお話が出ました。たとえば、テーマを決めてその賛否に関して、対立する会派から話してもらうなどです。今回の対話集会は、広く浅くなってしまったんですけど、埴先生がおっしゃったような方法も有効だと思います。

編集部： テーマを決めて実施する場合は、そのテーマを生徒が決めて、市議を呼ぶ、という段取りにしたいですね。あらかじめ、市議会での動向などから、勝手にテーマを決定されるのは、あまり適切ではないように感じますね。やはり「問い」や「課題」というものを、自分ごととして設定してもらいたい、とはどうしても思ってしまうですね。

荒木： おっしゃるとおりです。今回の対話集会も「生徒からの質問に市議がこたえる」という主旨で始まっています。最初に企画した時には、「対話集会」ではなく、「あの公約どうなったの？」という挑発的なタイトルでした。編集部の中沖さんに「対話集会」と命名していただき、マイルドになりました。

編集部： お役に立てて良かったです。

あと、時間のことばかりで恐縮なんですけど、対話集会はLHR（ロングホームルーム）で1回、その前段階ではどのようにお時間を使われていますか。すでにお話いただいていたら申し訳ないのですが、資料で確認できますか。

荒木： 年間で5時間です。ICTを活用して生徒のレポート提出を回収できれば、年間の授業時数は最短で5時間でできます。時数としては、模擬投票と開

票に各1時間、会議録検索の方法を教えるために1時間、対話集会の事前準備に1時間、対話集会の当日に1時間です。

実際の授業としては、4月から順に、選挙の前後に模擬選挙で2コマ、会議録検索の作業の方法として1コマ使います。会議録検索は、生徒の自宅パソコンやタブレットでもできますので、自宅学習としています。ICTを活用すれば、会議録検索についての生徒のレポートを集約できます。対話集会をロングホームルームの1コマとして、対話集会の結果は、市議会の会議録が掲載された後に1コマ実践しました。

編集部： うまくカリキュラムマネジメントできれば、一応、先生が当初目標としている、誰でもできる主権者教育の授業になる、ということですね。

荒木： そうですね、誰でもできる主権者教育が目標です。ただ改めて考えてみると、2単位の授業で年間5時間使うのは、なかなか重いですね。一方で、地方選挙は4年に1度なので、模擬投票の2コマが減り、会議録検索と対話集会の3コマなら、年間の授業の中に入れられるのではないのでしょうか。

今回の実践では、公職選挙法に抵触しそうな部分には、特に注意を払っています。管理職、議会事務局、担当の学年の先生方の協力が得られれば、対話集会をすることで生徒がもつ市議（政治家）への印象が変わります。

編集部： 荒木先生、ありがとうございました。主権者教育の取り組みとして、政治的中立を計りながら、活動的・対話的に取り組まれた授業であると感じました。お疲れ様でした。

\*「公共を検証する③」は、本冊子リサーチにて、次回掲載を予定しています。政治・経済の分野について、他科目との連携についてなどの内容で、ご報告を整理してまいります。

## 「歴史総合パートナーズ」に続く新シリーズ

# 「日本史探究ワークショップ」刊行開始！

高校現場で「日本史探究」が始まって4年目を迎え、先生方は工夫を凝らし、時に悩みながらも様々な探究学習・授業を実践されていることだろう。本シリーズはそうした学校や地域における生徒・一般市民の歴史の学びをサポートするとともに、史料を読み解き歴史を探究する面白さを体感してもらいたいという思いで企画された。

第一線の歴史学者、高校での指導経験もある研究者の皆さんが提示する多様な史料と新たな視点は圧巻で、わくわく感に満ちている。そして同時に、歴史を学ぶ意味・大切さを率直に、十二分に伝えてくれる。気軽に読める分量ながら、読後の満足感は大い。

本書の姉妹編ともいえる「歴史総合パートナーズ」も、歴史学の成果に立脚しつつ、歴史上の物事を一般化・概念化することによって現在を生きる「私たち」に役立つ歴史の学びを提案してきた。「日本史探究ワークショップ」も目指すコンセプトは変わらないが、歴史的な「場」や史料へアクセスがしやすいという日本史の“強み”を生かし、探究を実践してみること、つまり名前の通り「ワークショップ」が

もう一つの柱となっている。本の中ではあるけれども、読者が専門家である著者の手ほどきを受けながら史料にじっくり向き合い、思考を深めることができる。またこれをきっかけに、新たな探究に向かうこともできるだろう。歴史学習・授業づくりのお供にしていいただければ幸いである。

### 編集委員

大西 信行 佐藤 雄基 千葉 功 鶴田 啓  
皆川 雅樹 横井 成行

### 仕様

A5判／各100ページ前後  
定価1,100円（税込）（電子版あり）

### 2026年11月刊行予定

第3巻『唐物への憧れはやめられないのか？』

（皆川雅樹）

第4巻『近世日本・ロシア・北太平洋世界を新視点で探究する―「日本史」を世界にひらく―』（横井成行）

第5巻『鉱山は地域に何をもたらしたのか？―院内と佐渡から探究する―』（竹田和夫）

（以下続刊）

本シリーズの詳細情報はQRからご確認ください。

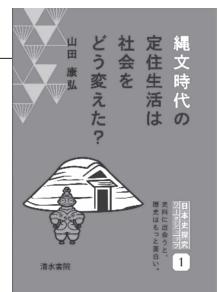


## 既刊紹介（2026年6月刊行）

### 第1巻『縄文時代の定住生活は社会をどう変えた？』（山田康弘）／84頁

■私たちが当たり前におこなっている定住生活。一方で、意外にメリットも多い移動生活。縄文時代の人々はなぜ移動生活をやめて定住生活をはじめたのか。それは私たちにどうつながっているのか。様々な考古資料から縄文時代に起きた一大変革とその行方を探ります。

もくじ  
プロローグ 縄文時代が「再評価」されている？  
第1章 縄文時代は遅れた時代？  
第2章 移動生活をしていた旧石器時代の人々  
第3章 定住生活はなぜはじまった？  
第4章 稲作にも都合がよかった定住生活  
第5章 強制的な定住生活は、税を取るため？  
エピローグ 現代における定住生活



### 第2巻『鎌倉幕府はジェンダーをどう定めたか？』（野村育世）／92頁

■女性の財産は、結婚したらどうなるのか？ 守護と地頭、女性がなれるのはどっち？……いつの時代にも、時の政権は法によって性別による違いを定めました。北条泰時が制定した御成敗式目と、幕府法廷の判決文から、鎌倉幕府はジェンダーをどう定めたのか、それがなぜ、どのように変わっていくのか、を読み解きます。

もくじ  
はじめに  
第1章 北条泰時登場  
第2章 御成敗式目をジェンダーの視点で読む  
《もっと探究》 潜入・鎌倉幕府法廷  
第3章 女子に譲るべからず  
おわりに



# 企画・構成・編集・作中イラスト すべて現役高校生の手による哲学本が刊行

## 推し哲が見つかる!? 哲学者大図鑑

著者：東京都立小石川中等教育学校 16 期生  
(推し哲プロジェクト制作委員会)



〈書誌情報〉  
判型：A5判 256 頁  
定価：990 円 (税込)  
ISBN：978-4-389-50174-7  
発行：清水書院

現役高校生による企画制作の書籍が刊行された。

発端は高校 1 年生の「倫理」の授業。「これまでの授業で扱った内容をもとに、哲学者の思想にちなんだ 4 コマ漫画を作ってみよう」という取り組みからだったという。哲学に興味を持った有志が集まり、書籍化の企画が放課後や空き時間で進んだ。

2 年生の夏には、本格的な出版に向けて出版社に赴き、生徒自身がプレゼンを実施した。制作費用やスケジュール管理など、さまざまな課題もあげられたが、書籍の紙面デザインや表紙デザイン、イラストなども生徒たちで分担して制作することになり、いよいよ正式に書籍の刊行に向けてスタートした。

32 名の有志は「推し哲プロジェクト制作委員会」として、印刷や出版に関する知識や情報を、担当の

印刷会社や出版社に食らいついて学び、また、著作物であることの基本である創造物としての意味を学び、原典資料や関連資料などをもとに、自らの手で作りあげた。3 年生の夏の終わりに刊行となった。

高校生たちからの紹介文の一部を抜粋して掲げる。

哲学とは、「なぜ?」「本当にそうなの?」という素朴な疑問から始まる、とても身近な学問です。この本は、そんな哲学を 4 コマ漫画と組み合わせることで、笑いを交えて楽しく学べる一冊にしました。

さらに、本書は学生が主体となって制作されました。一冊の本作りに挑戦した生徒たちの思いも、ぜひ感じて頂けたら幸いです。

ぜひ手に取って、哲学をもっとみんなに知ってほしいという、彼らの思いを受け取ってもらいたい。

情報提供 清水書院編集部

### 『哲学者図鑑』の紙面

4

そういえば...

古代西洋書

3

2

1

【キーワード】  
知行合一 無知の知 問答法

無知を知る男  
ソクラテス ①

ソクラテスってどんな人?

ソクラテスの思想

ソクラテスについて



マスコットキャラクター・ナビゲーター  
「ヘカイデカくん」

- ①人物紹介
- ②思想紹介  
この人物はどんな考えを持っているかを簡潔にまとめた。
- ③面白エピソード
- ④ 4 コマ漫画  
思想をわかりやすく説明
- ⑤キーワード  
説明文に出てきたキーワードをまとめた。

本書の詳細情報は QR からご確認ください。

