

中学生の探求心を満たし将来の行動につなげる 双方向体験型デジタル選挙学習教材を実現したい！

課題



- 中学校教材の紙媒体から生徒の探求心を引き出すデジタル媒体への移行が進む中、選挙の学習用冊子においてもデジタル教材へ移行する必要性が高まっている。
- 動画や双方向機能を取り入れ、生徒や保護者の関心を高める参加型デジタル教材として制作したい。
- 学校のデジタル環境や授業実態に適合し、教育現場で無理なく活用できることに加え、双方向学習による行動変容の促進につなげたい。
- また、利用状況の可視化や意見収集により、教材改善と活用拡大を図りたい。

背景

- 都は中学校3年生向け「Let's study選挙」を毎年作成・配布（R7：104,000冊）し主権者教育における副教材として活用している。
- デジタル環境の整備に伴い、データ希望の学校には冊子内容をPDF化して提供。
- 主権者教育においては、制度理解にとどまらず、主体的に考え判断する力の育成が求められているが、現行の紙媒体中心の補助教材では学習体験に限界がある。
- 教育DXの進展によりAI等の技術を活用したEdTech（Education Technology）による個別最適化や体験型学習など、新たな学びの手法が広がっている。
- また、紙/PDFでは活用度の把握や生徒の声の収集が難しく、利用データに基づく出前授業提案等が行いにくい。

現場からの コメント



- 既存のデジタル環境での利用を前提に、教員が操作しやすい設計が必要。
- 学校毎の活用状況や関心度を可視化により利用状況の分析を可能とし、教材改訂や出前授業の内容検討等に寄与し得る機能を備えたい。
- スタートアップ企業の知見を活用し、中学生向け主権者教育教材の高度化（理解の深化・主体的参加の促進）を図りたい。

現場情報

※現場への直接のご連絡は行わないでください

選挙管理委員会事務局
啓発担当

あらゆる機会での政治常識向上を図り、出前授業や教材発行等により主権者教育の推進に取り組んでいる