

2016 年度 夏休み経済教室 in 名古屋 記録②

8月5日（金）第二日

本日も暑い一日。高等学校向けの教室である。

1時間目：「経済学習におけるアクティブラーニングの進め方」

講師は、大杉昭英先生（国立教育政策研究所初等中等教育研究部長）である。

大杉先生は、タイトルに「教育改革の動向を踏まえた」を加えた話をしたいと前置きをして、教育改革で求められている資質・能力を示している大学入試のサンプル問題（京都大学）を会場の先生方と考えることから講義を始めた。



講義を聞く先生方

まず、教育課程審議会特別部会が論点整理でまとめた、何を知っているか、何ができるか、知っていることできることをどう使うか、どのように社会世界とかかわりより良い人生を送るかという三点が求められることを押さえたかった。

そのためには、従来のコンテンツベースの教育からコンピテンシーベースの学習、教育が必要であり、それを端的に示すものがPISA型読解力であると位置づけられた。

その例として、グラフの読み取りを同じく会場の先生方と考えると、なぜそう考えたのかを言葉で表すことの重要性を指摘した。

経済学習でも同じことが言えるとして、なぜ夜は暗いのかという問題に「夜は空にカーテンが引かれるから」という答えを出す子どもは論理的な思考力があるかという問いをなげかけた。大杉先生は、根拠命題が正しくないのだから論理的思考力とはいえないとして、必要なのは、知識とコンピテンシーの両方であり、道具としての知識を問題状況に応じて使いこなすことが大事であるところではまとめられた。

ついで、経済の学びのためには、知っているからよくわかっている、そしてできるようになることが必要であること、それには、社会とのつながりを重視して、問題状況のなかにプレイヤーが身を置き、そこで問題を対象化しつつ、解決への主体的な学びが必要であると説明した。

そのような主体的な学びのために要請されているのが、アクティブラーニングであるという。つまり、自転車は乗らないと乗れないように、思考力は考えさせること、判断力は判断させること、表現力は表現させることで育成される。そのような能力が育つ学習活動

が、発見学習や、体験学習、調査学習などが含まれる教室内でのグループディスカッションやディベートなどのアクティブラーニングの方法であるという。

つまり、新しい時代に必要となる資質・能力の育成で、どのように学ぶかに関する部分がアクティブラーニングであり、その方法は様々な事例があり、経済学習における具体的な例として、企業の跡地に何をつくるかという課題を考える。そうすると、多くの案がでてくるが、それらは、希少性と選択、トレードオフ、効率と公正などの経済学習における問題追及に必要な概念を使い、答えのない問題を追及することであると説明された。

最後に、アクティブラーニングと授業構成について触れられた。ここでは、アクティブラーニングはあくまでも主体的な学び、深い学びのための方法である。それがすべての授業にそれが求められているわけではなく、問題状況や共通了解事項の説明や概念や手続きの確認は講義で行い、そのうえで思考・判断に関する探究を行う場合にアクティブラーニングがあり、まとめとしての学びの振り返りがあるという三つの流れが授業デザインの一つの例として考えられると説明された。その意味では、アクティブラーニングは特に論争的な問題にはふさわしい学習形態であるとも言われた。

まとめとして、昨年8月5日に配付された教育課程企画特別部会の資料をもとに、公民科の課題と意義を再度確認して講義を終了された。

【質疑】

①いままでやってきたことがアクティブラーニングであったことがわかりうれしかった。

→時代の要請も含めて、先生のやり方を進めてほしい。

②「公共」ができるが、移行期の「現社」でどんな点に注意すべきか？

→倫理的な視点が内容的に少なかったのが次の課題となろう。したがって、倫理の枠組み、帰結主義や非帰結主義のとらえ方、判断基準をどこに求めるのか、判断の正しさ（正当性）の吟味、選択判断や政治哲学の検討などを進めながら、実践してほしい。

③新科目「公共」も図の問題状況の中に身をおくプレーヤーと捉えて扱うべきか？

→問題を対象化して捉える必要もあるので、やはり両者が必要。

2時間目：実践紹介「エコノミストの講義から公共経済の授業をつくる」

(1) 最初は、金子幹夫先生（神奈川県立平塚農業高初声分校）の報告である。

金子先生の実践のもとになったのは、昨年12月に行われた「冬の経済教室」での宮尾貴弘筑波大学名誉教授の講義と宮尾先生が YOUTUBE にアップしている「シンプル経済教室」での講義である。

宮尾先生の「冬の教室」での講義では、アメリカで宮尾先生が行っているイシューから始まる主体的な学びの方法が紹介され、さらに、公共経済を教える方法としてゲームによる競争と協力)のじゃんけんゲームが紹介され、会場で実際に行われた。

また、「シンプル経済教室」ではじゃんけんゲームを含めた経済学のエッセンスが10分程度のシリーズで紹介されている。

このエコノミストの講義をストレートに教室に持ち込むことはできない。なぜなら、生徒、地域、学校が違うからであり、そこにはそれぞれの分析と金子先生の言葉でいえば「変

換力」が必要であると強調された。

まず、生徒の分析では、生徒は授業中に何を考えているのかの調査から、半数の生徒は授業とは関係ないことを考えていることが判明した。また、地域としては農業地域、学校としては小規模な分校という特色が浮かび上がり、それらを踏まえて授業構成をしてゆく必要があったという。

これらの条件のもとで、生徒の体の動きの大小、心の動きの大小で分類すると、体の動きが大きく、心の動きが大きいゲーム教材がさしあたりは求められていると分析する。また、体の動きが小さくとも心の動きが大きい、ディベートとか、話し合い、考えるワークシートなども重要だが、今回のケースはゲームを中心としたものとしたという。

そのうえで、授業案を提示された。

テーマは「三浦半島の農業を考える（生産物の販売）」である。

教室で最初にやったのは、じゃんけんゲームである。これとおなじものを会場の先生方と金子先生が実際に取り組んだ。このゲームは繰り返しの囚人のディレンマゲームで、どこかで非協力をださないと勝者にはなれない構造のものである。ただし、二人とも非協力をだすと成果がえられないようになっている。金子先生は、途中からずっと協力を出し続けて、協力を誘おうとしていたが、出し抜いて非協力をだした先生もいたようだ。

実際の授業でも、ペアを組ませてゲームを行わせて、戦略と構造をつかませることはできたとのこと。

そのうえで、このゲームを三浦の生産物販売と結びつけて、三つの農園で大根を売る場合に、二つが協力を出した時に、自分の農園は幾らの値段をつけるかを考えさせた。

ところが、この授業で生徒は値段を適当につけて、かつその理由を述べることができなかった。また、授業後、生徒はこの授業のねらいや構造が十分に理解できないという感想を述べたという。金子先生いわく「大失敗の授業だった」。

その失敗の理由を振り返り、さらに授業案をねって再度挑戦した事例を紹介した。失敗の理由は、生徒は価格設定の理由をしっかりとつかんでいないことであると先生は分析された。公民の教科書では完全競争で価格は設定できないことになっている。それを現実に引き戻すには、農業科の教科書が役立ったという。そこには、農産物の価格設定の背景や、価格設定の可能性が書かれていた。それを紹介しつつ、再度のリベンジ授業に臨んだという。

金子先生は、学びの経路で迷った生徒に対して必要なのは、目的地と現在地の情報だという。授業を受けた生徒、受けている最中の生徒の心の中に出てくる「もやもや」を、適切な「問い」の形で投げかけることで、現在位置がわかり、学習の経路を発見できるのではという。

リベンジ授業では、生徒はゲームを行い、ブランドかぼちゃの販売のための集まりのなかで価格を最終的にどう決めるかを考えさせ、その戦略的な理由を話し合わせるという形になった。その授業では、ゲームと価格設定の関係は理解したことが発言から伺うことができたという。

このゲーム授業は、どこで組み入れるのが一番効果的か。金子先生は、やはり市場経済の学習のなかでいれるのが生徒、学校の実情からふさわしいのではという。さらに、この学習を踏まえて、公共財の提供ゲームをさせて、市場の失敗、政府の役割に問題を広げる

ことも試みたという。

エコノミストの講義を踏まえて授業づくりをおこなった実践事例であるが、生徒の心の動き、「失敗」の分析、リベンジ授業と、授業づくりの内側を提示した授業紹介であった。

(2) 篠原先生のコメント

今回の提案は、大学の講義、授業がどう変わるべきかのヒントがたくさんあった。経済教育ネットワークでは、このような教材づくりをする先生方を支援し、手助けをする組織でありたい。

ネットワークの使命の第一は、教材を作ること、それには二つのパターンがある。

一つは、大学の初学年でやっているようなものを高校に入れてゆき、経済のものの考え方や理論を伝える教材である。これにはゲーム理論や行動経済学が使える。そんな授業づくりにエコノミストが協力するものである。

もう一つは、第一日の加藤先生や河原先生のようなかたちで、現場で使えるネタをコアにして教材として作り上げることで、地理と経済の融合教材は 20 冊近くができています。

使命の第二は、経済学の考え方をエコノミストが紹介することである。

これは、マイナス金利のような時事的な動向をどう読み解くかという内容と、夏の教室でやっているような歴史シリーズのようなものがそれにあたる。

三つめは、教科書の分析と教科書の見直しである。

教科書がどうなっているのか、その問題点は何かからはじまり、これまでの伝統や慣習で無反省に書かれていた内容をチェックしてゆくことである。それは最終的には、経済教育は社会科の一環であり、社会を理解するために教えたいことが伝わるような教科書になっているか、そのような教科書にするためには何がもとめられているかを発信することだ。以上の使命で活動している。

金子先生の授業案は、ネットワークのそのような活動の中から生まれたすぐれた実践事例といえるだろう、とまとめられた。

【質疑】

①ゲーム理論では「共倒れ」をいかに避けるかを問題にするが、今後そのような実践を考えるのか？

→世の中で起こるケースをモデル化して、あらゆる単元で教材化できることを目標としていきたい。

3時間目：「高校教科書で教える起業から上場まで」

講師は、東京証券取引所金融リテラシーサポート部課長の鈴木深氏である。

鈴木氏は、まず証券取引所の紹介から話をはじめられた。かつての立会場でたくさんの人が動いて取引が行われた時代から、コンピュータを使っての高速売買が可能になった現在までの取引所についての説明をされた。そのなかで、かつての手サインなども紹介された。

ついで、本論にうつり、まず会社とは何かの概説が行われた。

現在の我が国では、企業数は約 398 万社あるが、そのうち約半数が個人経営であり、の

こりが法人企業となる。そのうち、株式・有限・相互会社は 164 万社あまりで 41%を占めている。法人企業には、株式会社以外に有限、相互、合名、合資、合同会社があるが、それぞれ会社法でどう規定されているかが説明された。

東証などに株式が上場されている企業は全体で 3600 社あまりなので、上場企業は株式会社のなかの 0.2%でしかないことも紹介された。

次に、株式会社の設立の手続きが説明され、所有と経営の関係が現在は分離される傾向が強いことが説明された。また、株主の主な権利としての自益権、共益権の内容の主なものが説明された。あわせて、株式に関する知識の整理が行われた。

会社の資金調達で株式は純資産として返済義務のない安定した資金であること、株主になるメリットとリスク、配当金や株主優待の例など具体的な説明がなされた。

では、上場に向けてどんな手続きが必要か、話題はさらに広がった。

証券市場には発券市場と流通市場があり、上場は発券市場にかかわること、そもそも上場とは会社が発行する株式を証券取引所で売買できるように、取引所が資格を与えること、メリットだけでなく、上場維持コストや情報開示責任、買い占めリスクなどのデメリットがあることが説明された。

実際に上場する場合には、まず適格性の審査があり、それをクリアしたものだけが上場企業となる。現在日本では東証一部をはじめとして、市場のコンセプトを反映した各種の市場があること、証券取引所も全国 4 か所あることなども説明された。また、最近は新規上場会社も増えていることがデータで示された。

最後に、株価に関しての説明が加えられた。価格優先と時間優先の取引の原則、上場時の株価はどう決まるのかの決定プロセス、最近の事例としての LINE 株式会社の例が紹介されて、講義は終了した。

【質疑】

①株式投資時に銀行に入れる口座名とは？

→今後詳細を調査する

4 時間目：「高校教科書で教える 18 歳選挙権～民意の反映と社会的選択」

講師は、日本大学経済学部の中川雅之先生である。

中川先生は、まず、そもそも選挙とは何かから話を始めた。

選挙は、社会の仕組みを決める議会の構成員である議員を選ぶスタートとなるものであり、国家、政府に強制力を付与する権限を与える仕組みという。

その重要な仕組みの選挙がどうなっているか、説明は、現状分析に移る。

まず投票率の分析では、全体として投票率は下がっていること、特に若者の投票率が高齢者に比べて 20 ポイントもさがっていることが特徴となっていることがわかる。

若者はなぜ投票に行かないのか、年代別の棄権理由で若者が、適当な候補者も政党もない、政党の政策や候補者の人物像など違いがよく分からなかった、を上げている。つまり、何を選んでいいのかわからない。それに加えて、人口構成からみて、若者が投票にゆかないと、政治に届く声は圧倒的に若者に不利になってしまう。いわゆるシルバー民主主義に

なる。具体的には、60歳代が1800万人×68%で1240万票、20歳代が1300万人×32%で420万票、つまりパワーは3分の1しかない。

このような現状に、18歳選挙権をまえに出された『私たちが拓く日本の未来』（総務省・文部科学省）では、選挙の役割や機能、制度についての知識がないために関心がないと分析。さらに、課題を多面的に考え、自分なりの考えを作ってゆく力が必要だと指摘して学習プログラムを提示している。

それを読んで、生徒の心や行動にはなかなか響かないのではないか、制度についての説明がたくさんあるがそれはあまり意味がないのではないか、また話し合いや討論は選挙だけではないのではないかと感想を抱いたと中川先生は述べる。

では、どうしたらよいか。

まず投票を行うことの意味をしっかりと紹介することが必要という。投票は社会の仕組みを選び取るもので、社会の仕組みは長期にわたって存続する。だとすれば将来を多く持っている若者ほど投票の価値は大きいはず。それを理解させる必要があるという。

それでも若者は投票にゆかないのはなぜか。

可能性1としては、将来のリスクに無頓着である、

可能性2としては、将来のことよりも今を重視しているのではないか、

可能性の3としては、投票によって社会の仕組みが長期的に影響を受けるとは思えないと考えているから、の三つの可能性があり、それは若者の認知能力の特性からではないかと中川先生は述べる。

また、そもそも投票に行くことの意味を、便益とコストを比較して分析すると次のようになるという。

便益1は、好ましい仕組みを選んだことによる便益（ただし、何を選んでも変わらない場合は意味がない）、

便益2は、自分の投票が社会の仕組みを変えるというインパクトを持つこと（ほとんど現実的に意味はない）、

便益3は、道徳的な価値、いかない人間はダメ人間という感覚（この部分を文科省などは強調しすぎているのではないか）の三つである。

それに対して、コストは、仕事や遊びに行くことを犠牲にするという機会費用分になる。費用と便益を考えると、若者が行かないのも無理はないということもいえる。

では、若者は実際にどのように行動しているのか。日本大学経済学部の公共経済学受講学生に選挙前と選挙後にアンケートをとり、比較をしてみた。その結果が以下のとおりである。

7月10日に投票に行ったのは約60%。事前に行く予定と答えたもののうち、実際にどう行動したのかは、「行く予定」と答えた学生の9割は実際に行った。「ゆかない」と答えた学生のうち8割は実際に行かなかった。「わからない」と答えた学生では3割が投票し7割は棄権だった。

学生の年齢別の投票率では21歳（三年生）が悪い。就活の影響かと思われる。また、これまで投票経験ありとした学生の77%が投票に行っている。経験が行動に結び付く傾向は見える。

アンケートでは、リスク回避度と時間割引率についても聞いた。

リスク回避度では、降水確率が何パーセント以上だったら傘を持ってゆくかを聞いた。それと投票行動をクロスさせると、おおむねリスク回避傾向が強い学生ほど投票に行っていることが読み取れる。

時間割引率では、今日の3万円と一か月後の3万円を比較して、1か月後にいくらになっていれば今日の3万円をあきらめるかを聞いた。これは全く予想と逆で、将来の価値を大切に考える人間の投票率は高くなく、現在大好き人間の方が、投票率が高いという結果であった。これは、同時に聞いた、今回の選挙の結果はどのくらい影響を及ぼすのかの問いに、4年後が7割と多く、学生全体が比較的近い範囲でしか影響を与えないという認識をもっているのが、我慢できない人の方が投票に行くのは当たり前とも思える。

しかし、影響を及ぼす時期と投票率をさらに見てゆくと、現在や4年後に影響すると答えた学生は投票率が低く、棄権率も高い。10年とか10年後に影響すると答えた学生の投票率は高くなり棄権率は低くなる傾向を持っている。ここからは、現在や近い将来の仕組みであれば、若者独自の利害は関係ない、投票率の高い世代にフリーライドすればよいと考えていると判断するのなら、時間割引率と投票率の相関は説明できるかもしれない。

これらの実態を踏まえて、教育は何ができるかを考えたいと中川先生は話す。

若者は長期的な視野を持たない現状が示されたが、年金制度のように長期的なライフパンに大きな影響をもつ制度問題がある。それらは若者世代に独自の利害関係があるはずで、その部分に焦点を合わせて、教育をする必要があるのではないかと。

これは世代対立をあおるのではなく、将来を含めて、どんな利害対立があるのかを明確にし、規制などの本来的な意味を考えさせるような授業が構想されなければならないのではないかと述べられた。

実際に、学生はどんな教材に興味をもったかを聞いたところ、総務省・文科省のテキストの抜粋も興味ありという数字がでていますが、それ以上に「自分が動けば変わる」、「将来と重ね合わせて行動しよう」などの新聞記事や、イギリスの国民投票の記事など、制度や理念の説明より問題点や行動を示した教材資料に関心を示しているという。

そのように、利害の違いがそれぞれあり、その利害をもたらず制度に対して選択肢があるということをつかせるような教材が求められている。

その事例として、選挙がテーマではないが、さいたま市都市戦略本部行財政改革推進部が開発した「公共ファシリティマネージメントゲーム～どうなる・どうする・あなたのまち～」という教材を紹介された。これは、市民向けのものであるが、このタイプの教材を主権者教育でも開発する必要があるのではないかと話をまとめられた。

【質疑】

① 公共ファシリティマネージメントゲームはダウンロード可能か？

→ネットワークのHPから利用できるように検討したい。

② 公共ファシリティマネージメントゲームは利害対立を正す上で必要か？

→これは利害対立を意識させて、お互いにその解決策を考えるためのゲームである。実はこのゲームは効率的な正解がある。高齢者に対してサービス水準低下もリスクも与えるもので、さいたま市役所の初任者研修ではリスク低下を考慮して、必ずしも効率的な正解にはたどり着かなかった。政策選択の代理人が選ぶ選挙の問題とは、やや趣旨は異なるが、

一つの提案として考えてほしい。

③ 財政学者や公共経済学者は選挙制度を提案しているが、今回触れていないのはなぜ？
→そういう提案があることを知っている。それは経済学のモデルの中で改善するややSF世界であり、今回は念頭に置いていない。

以上、記録と文責 新井