

2016・1・23 実施、「冬の経済教室 in 東京」の記録

1 概要

2016年1月23日（土）14時30分～16時30分に経済教育ネットワークと日本取引所グループの共催による「先生のための冬の経済教室 in 東京」が、開催されました。

会場は、JR 水道橋駅北にある、LMJ 東京研修センター。目の前に東洋学園大学がある文京地区の会議室です。

今回のテーマは「次期学習指導要領を先取りする：学習のあり方と公共経済学の教え方」です。講師は、2014年の秋に「経済教室」を行って好評だった宮尾尊弘先生（筑波大学名誉教授、カリフォルニア大学・南カリフォルニア大学客員教授）が担当されました。今回は、宮尾先生の講義を受けて、それを現場教員がどう受け止めてどう実践に持ち込むかという点から金子幹夫先生（神奈川県立平塚農業高校初声分校）の問題提起がありました。

参加者は44名。夕方から雪の予報が出ている中、北は北海道、福島、西は名古屋、新潟など各地の先生方が参集されました。所属も大学、高校、中学教員、教育委員会、大学生、民間と多彩で、このテーマに関する関心の広がり、高さを感じさせるものでした。

2 第一部、第二部、宮尾先生の講義

篠原代表の挨拶のあと、宮尾先生による、第一部の「学習のあり方：現実の 이슈（論点）からはじめる主体的な学び」の講義が行われました。

この講義では、宮尾先生がアメリカの二つの大学で実際におこなった講義方法を踏まえて、日本の学生、生徒にも活用できる経済を学ぶ主体的な方法が提起されました。そのポイントは、現実の経済に関する 이슈からはじめる教え方です。

この方法はよく問題解決型学習と混同されがちですが、それとは異なると宮尾先生は言われます。問題解決型の学習は、例えば環境問題でいえば環境を改善するという課題が明示されてその解決策を模索してゆくというプロセスです。ところが、イシューからはじめる教え方は、環境問題でいえば、成長か環境かどちらをとるかというような賛否両論から始める方法です。教師は、経済の主要なテーマごとにイシューをとりあげ、実際に対立する立場や異なる分野の意見を要約、説明してゆきます。生徒は、自分が選んだ立場もしくは指定された立場から自由に討論をして、そのなかから、必要な問題意識とイシューを説明する理論をつかんでゆくように誘導してゆくのがこの方法、と宮尾先生は説明されます。

イシューの例では、TPP、CPO3、貯蓄から投資の三つが紹介されました。これらのイシューを論じることで、生徒のハードスキル（認知能力）だけでなく、ソフトスキル（非認知能力）も向上することが期待されています。いくら教師が沢山の知識（ハードスキル）を与えても実社会では役立たず、イシューから始まる学び方で、主体的にハードな知識獲得とソフトな社会性・批判力・共感力を同時に高めることで、実社会に通用する能力が身につくことが証明されていると宮尾先生は説明されました。

このような方法を採用した場合に、生徒の学ぶ度合や水準をどう評価するかは大きな問題です。宮尾先生は、進歩のスピードとレベルの二つを合成するベクトル的な評価が必要と言います。しかし、

最初からレベルの高い学生は進歩のスピードは高くないので、進歩のスピードをいれると不利になり、クレームが来ることがあると言います。逆に、進歩のスピードを評価することで、最初のレベルがそれほど高くない学生には、取り組みのモチベーションを高めることができ、伸びの大きな学生もできて、評価は一筋縄ではゆかないことを紹介されました。以上が第一部の概要です。

続いて、第二部「公共経済を教える方法：ゲームによる競争と協力」の講義が行われました。

これは、ゲーム感覚で教室に現実の市場経済での競争、非協力を疑似的に作りだして、協力を必要とする公共の活動（政府の経済活動など）の難しさやそれを成立させる方法を考えるための授業方法です。

この日は、会場内でペアをつくり、じゃんけんゲームを行いました。これは四人のジレンマの数値（グーとパーだと0点と3点、グーとグーだと相互に2点、パーとパーだと相互に1点）の利得で実際におこないました。条件は、勝てばご褒美がもらえる、相手に出すものを言わないという二点です。この日の会場では、実際のクラスにありがちな、勝てないと分かっているグーを遠慮のためか協力のためか出した人が多く、四人のジレンマになるパーとパーの組み合わせがあまり出ませんでした。なぜそうならなかったのかを説明することも含めて、ここから繰り返しゲームを行うことで、いかに四人のジレンマに陥らずに協力ができるかを考えさせるきっかけになると宮尾先生は説明されました。

さらに公共財のただのりゲームに発展させることで、公共財の負担問題、フリーライダーの発生の原因、それをいかに克服するかという問題を考えさせることができると説明されました。

繰り返しゲーム、ただ乗りゲームでは、4人グループで、誰がそのメンバーになっているか分からないようにして行わせることで、グループメンバーによって協力的なグループ、非協力的なグループが分かれ、初期条件の違いによって、その後が変わってくるという実験結果も紹介されました。そして、正直者が集まる社会が一番いいのけれど、フリーライダーは必ず出てきてしまうので、それを見据えた政策が必要であるとまとめられました。

質疑では、第一部で取り上げられた評価の問題についてどのようにしたらよいかの質問がされました。

宮尾先生からは、自己テスト（その日の講義の最後におこなうクイズで、自己採点をさせて自分の理解度を自分で確認するもの）が一番効果的だったとの回答がされました。あわせて、アメリカでの学生の授業評価では、一位が自己テスト、二位がイシューから学ぶスタイル、三位がビデオを使ったもの、四位が学期5~6回おこなう本格テストであったこと、レクチャーやディベートは大教室であったこともあり評価が低かったことが紹介されました。また、大教室での質疑応答のやり方（ワイヤレスを学生に渡して質問させる）やそのむずかしさ（発言者が特定化されてしまうなど）も言及されました。

3 第三部、金子先生の報告

休憩後は、三部の金子先生の報告です。

金子先生は、最初に5分間で全体の概略を紹介されたうえで、本論に入りました。金子先生は、宮尾先生の講義から、高校の教室で授業を展開するには、次の四つが必要ではないかとの受け止め、提示しました。それは、①その気にさせる、②問いの基盤をつくる、③100%の全員参加、④教科書に戻す、の四つです。

次に、授業づくりの前提には生徒の分析が必要ということで、生徒の分析を紹介されました。これは学期末の生徒の授業評価で、自己評価と教師による生徒評価を重ねたものです。これによると、生徒は教師がおもうほど、授業で頭を動かしていないことがわかります。また、自由記述で何を授業中に考えているかを問うたアンケートでは半数近くの生徒が授業とは関係ないことを考えたことがあると答えています。

そのような生徒に対して、100%の参加を求めるのにゲーム教材は有効と思われるけれど、体の動きが大きいゲーム教材では、心の動き（思考、問をたてているなど）は止まってしまっているケースが多いと金子先生は分析します。

その対応として、体を動かしている間はそれに熱中。それが終了した時点で、「このゲームは何だったんだろうね」という問いが浮かぶような仕掛けが必要と言います。そのためのワークシート案を金子先生は提示されました。これは、宮尾先生が提示されたじゃんけんゲームをもとにしたもので、一つは、自己採点テストというかたちで、ライバルの牛井屋の価格設定を消費者の立場と経営者の立場から見ようとする振り返りです。もう一つは、ワークシートで、じゃんけんゲームの構造から、協調型社会がよいか個人主義の社会がよいかまで考察させる教材です。こちらは全員が参加しないと授業がすすまない仕掛けも組み込まれたものでした。

これらのワークシートは、イシューからの問いを組み立てるという宮尾先生の提示を教室で具体的に進めるてだての案が示されています。その上で、金子先生は、イシューから生み出された問いが教科書のどこにあるのかを常に振り返らせて、学習の「現在地」と「目的地」を明らかにすることが必要であると強調されました。

4 第四部、質疑、意見交換

続いて、質疑、意見交換が行われました。

Q：(中学教員) 全員参加の方法は面白い。公立の中学では多様な生徒がいるので、経済に興味を持たせる方法についてもう少し紹介してほしい。

A：生徒を引き付けるのは呼吸。プロレスラーと同じかもしれない。教室への入場時から生徒に興味を持たせる勢いのようなものが求められるのではないかと。内容に興味を持たせるには、問いの連続が必要。問いが生徒をその気にさせると思う。

Q：(高校教員) ゲーム理論はわかる。牛井屋の教材はわかる、使える。でも、非協力が最適解になるような素材を教室に持ち込むのはどうなのだろうか？ここからどう協力の精神をつくってゆくかが見えない。

A：確かにそういう面もあるが、裏切りを良しとするのではなく、なんで協力できないのか、しないのかを確かめることから協力にもってゆく指向がでてくるのがねらいであることを理解してほしい。

Q：(中学教員) アクティブラーニングは、言葉は違うけれど、私たちはこれまでもやってきたので、それを生かすことができるのではないかと。金子先生は教科書に戻すという言い方をしているが、指導要領に戻すことが大事なのではないかと。

A：その通りだと思う。

Q：(高校教員) ゲーム理論をやるべきかどうかという疑問がでたが、私はやるべきだと思う。生徒が生きてきた経験を踏まえて社会の構造を見つけることもできるし、自分で課題を見つけることもできる。ごみ処理をどうするとか、大きなものではオリンピックをどうするかなどまで、協力、非協力の点で考え、問いを持つことができるはず。

A：ご意見として受け止めた。

Q：(高校教員) 金子先生は、なぜこのような授業をやっているんですか？

A：全体から見たいと言う気持ちがある。全体を構成している要素のなかの共通なモノ、大事なものを浮かび上がらせたいという気持ちがあり、その気持ちは生徒も同じではないかと思っている。問いというのは私たちの 이슈でもあり、それを翻訳するのが教育だと思っている。わからないということは、みんな同じで、それを生徒とともに考えてゆければと思っている。

以上の質疑のあとに、宮尾先生からまとめが以下のようにありました。

「イシューから始める方法は有効だが、理想は生徒たちが自らイシューを見つけることである。

しかし、それはアメリカの大学生でもよくできない難しいことなので、まずは教師が生徒たちの興味と能力に合ったイシューを見つけて提示し、活発に議論させることから始めてはどうか。その点で、金子先生が具体的に示されたやり方は大変参考になるといえる。またもう一つの問題は、例えば市場の競争についてのイシューを取り上げて、生徒に自由に議論させると、まずはネガティブな意見だけがでてくる傾向がある。したがって、市場競争の効率性などを理解して、プラス・マイナス両方の意見があることを分らせるような議論の進め方を工夫する必要がある。」

5 おわりに

2時間という短い時間でしたが、充実した講義、報告、討論が行われました。今回提起された、イシューから始める教育方法、公共活動を成立させる方法を皆で考えさせる教育方法に関しては、教材開発を含めて、経済教育の大きな課題になるもので、今後の取り組みの足掛かりになる重要な教室になったと言えるでしょう。

なお、当日のアンケートの集計を含めた、宮尾先生ご自身によるまとめ（講義の一部のビデオを含む）は以下のブログに掲載されています。参照してください。

<http://miyao-blog.blog.so-net.ne.jp/2016-01-23>

また、読売教育ネットワークの記事でもとりあげられています。

<http://kyoiku.yomiuri.co.jp/kigyoo/contents/post-469.php>

(以上、記録と文責 新井)