

より善い社会を築く「経済」を考えさせる

東京都立桜修館中等教育学校

公民科教諭 高橋 勝也

1. はじめに

私は現在、中等教育学校に公民科教師として勤務している。前期課程の中学生と後期課程の高校生と同時に触れ合う機会があるが、前期課程の生徒と経済について語る機会は比較的多く、連日のニュースに関する質問を受けることは多い。興味を抱いていることに感心しているが、前期課程の中学生へ簡単に説明することは難しく、生徒も腑に落ちていないこともあるようだ。

まったく経済について学校で学んだことのない中学生に「経済」というものは、どんなものか。それを考えて欲しいと思うようになったのはここ最近のことである。基本的に家庭やマスコミ報道から学ぶことしかできない、情報を得ることしかできない中学生は「経済」＝「株」や「お金」になってしまっているに違いない。その側面も大切ではあるが、それだけになっているのでは視野が狭く、教育的ではないと感じている。次にある経済に関するアンケートを見れば、実証されるであろう。

古くから中国に伝わる「経世済民」の四字熟語を聞いて、若いころすばらしい言葉と感動したことがある。それについては「政治」分野に任せればよいという声も聞こえてきそうである。しかしながら、この側面を持っていることに気付かせながら、「経済」について考えてもらいたいと強く感じるようになった。今では公民科教諭としての使命とも感じている。

安易に金融教育や投資教育に走るなという意見も多いが、「株」＝「ギャンブル」＝「悪」という構図を成立させて、生徒に教えないこともいかがだろうか。安易でない計画的な教育をしていきたいものである。また、市場経済に関しても、最近では格差社会などのデメリットが目立ってしまっているケースもあり、マイナスイメージが先行している見方もあるが、経済学者には、日本の経済に関する教科書において、市場経済のメリットをきちんと説明していないとする意見が少なくないと聞いている。これは個人的なテーマになるが、経済教育に関して、筋道をたてて、論理的な進め方を意識したい。今回の提案が筋道の入り口になれば幸いである。

2. 学習目標

人間は一人で生きているのではなく、様々な社会集団を形成し、その一員として生活をしていることを自覚させたい。そのために、「よりよい決定の仕方とはどのようなものか。」「なぜきまりが作られるのか。」を追究し、考察できるような授業の展開を目指していく。

(ア)ゲームを通じて、「経済」についての興味・関心を高める。

(イ)経済活動について、自ら考えようとする態度を培う。

(得点方法)

	1 のケース	2 のケース	3 のケース	4 のケース
A チーム	× 0 万 円	○ + 2 0 0 万 円	× + 3 5 0 万 円	○ - 1 5 0 万 円
B チーム	× 0 万 円	○ + 2 0 0 万 円	○ - 1 5 0 万 円	× + 3 5 0 万 円

- (1) 1年間の工事・整備費用は各村 500 万円づつ投資する必要がある、合計 1000 万円を投じることができれば、両村とも豊富な水を手に入れ、収穫量が高まると考える。
- (2) 各村の収穫の利益は、
- ㊦ 両村が工事・整備をすれば、水は豊富に手に入り、それぞれ 700 万を得る。投資した 500 万円を差し引いても 200 万円の利益を両村が得る (2 のケース)。
 - ㊧ 片方の村だけが工事・整備をすれば、水は半分になり、それぞれ 350 万を得る。500 万を投資した村は、150 万の損失になってしまう。投資しなかった村は、タダで水を利用できたので、そのまま 350 万の利益を得ることになる (3 or 4 のケース)。
 - ㊨ 両村が工事をしなければ、水は豊富に手に入らず、それぞれ利益は増えることなく、0 万円ということになる (1 のケース)。

5. 実際

(1) 初めに×が多く出るケース

	1 年目	2 年目	3 年目	4 年目	5 年目	6 年目	7 年目	Total
A 村	×	×	×	×	×	○	×	+ 550
	0	0	0	+ 350	+ 350	+ 200	+ 550	
B 村	×	×	×	○	×	×	○	+ 50
	0	0	0	- 150	- 150	+ 200	+ 50	

×を出し続けていると、全く利益がでないことに気づき、○を出すことを考えるようになる。両チームが○を出すこともあれば、片方のチームだけが出すこともあり、こちらのほうが多い。どうしても+350 万円を得ようとして、双方が○を出したほうが全体的に豊かになることには気づきにくいようである。

(2) 初めに○が多く出るケース

	1 年目	2 年目	3 年目	4 年目	5 年目	6 年目	7 年目	Total
A 村	○	○	○	○	×	×	×	+ 450
	+ 200	+ 400	+ 250	+ 100	+ 100	+ 100	+ 450	

B 村	○	○	×	×	×	×	○	+ 950
	+ 200	+ 400	+ 750	+ 1100	+ 1100	+ 1100	+ 950	

○を出し続けていると、どうしてもフリーライドをしたほうがよいという方向になる。どちらかのチームが×を出すと、とたんに×の割合が増えてくるケースが多い。

(3) 初めに点差がつくケース

	1 年目	2 年目	3 年目	4 年目	5 年目	6 年目	7 年目	Total
A 村	×	×	○	×	×	×	×	+ 900
	+ 350	+ 700	+ 550	+ 550	+ 550	+ 550	+ 900	
B 村	○	○	×	×	×	×	○	- 100
	- 150	- 300	+ 50	+ 50	+ 50	+ 50	- 100	

比較的早い段階で異なるものが出されると、○を出したチームに諦めムードが出てきてしまう。励ましながら、進めていくことが多い。×で利益を上げていくチームにもフリーライド（タダで横取り）をしてしまっているという罪悪感が出てくるようである。そのためか、最後の方に○を出してくるケースも多い。

6. 指導上の注意

(1) ゲームの終了時点で、指導者からのまとめをしたい。その際、どのような形がベストだったのか、生徒に考えさせながら、聞いてみたいものである。やはり、フリーライドをしていては、社会全体が幸せになることはできない。お互いに、みんなが協力していくことで社会は豊かになっていくことに気付かせたい。

(2) また、生徒が抱いている経済＝「お金」のイメージを払拭することはできないだろうか。したがって、まとめるところで中国の古語である『経世済民』について説明できないだろうか。世を治め、民を救うという意味があり、経済の由来となった古語である。これを通じれば、本来の政府の役割などを主体的に考えさせることができるのではないか。政府による法整備や規制が効率的であったり、公正をもたらしたりすることを考えさせたい。「効率」や「公正」は、新学習指導要領においても新たに求められているキーワードであるため、これからの授業には有効であると考えられる。

(3) ゲームでの○や×の選択は、毎年村民全員、つまり生徒全員での多数決としたい。みんなで話し合うことで、問題を共有し、自らの考えを主張したり、表現することにもつながる。言語活動の充実も新学習指導要領でのカギになっている。社会の一員として、どのように行動すべきか、常に考えさせたい。

* 本教材・資料は学校などで自由にご利用いただいてもかまいませんが、作成者である高橋勝

也に著作権があります。したがって、学校などで利用する以外の目的で、一部あるいは全部を無断で複写・複製することをご遠慮くださいますようお願いいたします。なお、ご利用された場合、授業で使用しての感想や改善点をネットワーク宛 (contact@ecor-edu.net) にいただければ幸いです。