

経済の視点で 歴史の授業を創る

2024 夏休み経済教室 東京会場

人間のようなAI
AIのような人間の
強みと弱み

公民的分野に
つながる
歴史的分野

歴史総合・公共に
つながる
歴史的分野と
公民的分野

筑波大学附属中学校 関谷 文宏

認知バイアスへの対処＝主権者としての資質・能力の育成に欠かせない視点 →金融・金銭教育, 投資教育,アントレプレナーシップ教育にも役立つ視点

現状維持バイアス システム正当化

少子高齢化, 人口減少, 貧困, 格差社会, 気候変動などの社会問題は知っているが, 今のままでよいと思ってしまう。

*変化を好まない保守的な傾向と, たとえ一部の人に不利益があろうとも, 現状を正当化したくなる傾向。

正常性バイアス

さまざまな危機が予想されてはいるが, 何となく大丈夫だろうと楽観視してしまう。

*非常事態への対応を避けたがる傾向。

確証バイアス

自分の信念と一致したり, 信念を裏付けたりする情報ばかりを探し, 集めしまう。

*認知能力が優れている人ほど, 情報を合理化して都合の良いように解釈する能力も高くなり, 人によっては自分の意見に合わせて巧みにデータを歪めてしまう。

内集団バイアス ステレオタイプ化

自らが所属しない集団よりも, 自らが所属する集団に無意識的な選好を持ってしまう。また, 自らが所属しない集団の人々を過度に一般化し, 事実とは異なるステレオタイプに当てはめてしまう。

経済産業省「未来人材ビジョン」(令和4年5月)に示された2050年に求められる能力

現在は「注意深さ・ミスがないこと」、「責任感・まじめさ」が重視されるが、

将来は「問題発見力」、「的確な予測」、「革新性」が一層求められる。

→戦時や変革期には常に求められる能力と言える。

56の能力等に対する需要

2015年	
注意深さ・ミスがないこと	1.14
責任感・まじめさ	1.13
信頼感・誠実さ	1.12
基本機能（読み、書き、計算、等）	1.11
スピード	1.10
柔軟性	1.10
社会常識・マナー	1.10
粘り強さ	1.09
基盤スキル※	1.09
意欲積極性	1.09
⋮	⋮

※基盤スキル：広く様々なことを、正確に、早くできるスキル



2050年	
問題発見力	1.52
的確な予測	1.25
革新性※	1.19
的確な決定	1.12
情報収集	1.11
客観視	1.11
コンピュータスキル	1.09
言語スキル：口頭	1.08
科学・技術	1.07
柔軟性	1.07
⋮	⋮

※革新性：新たなモノ、サービス、方法等を作り出す能力

機動的なOODAが求められる社会

失敗が役に立つ

正解(秩序)がない

予測不能

Society 5.0 (近未来社会)

VUCAの時代へ移行中
継続的/持続性

Society 4.0 (情報社会)

因果関係に再現性なし
知識や経験則がそのままでは役に立たない

Complex (複合的)

複合系

分析・論理的思考で解決可能
専門家の専門知識が生きる

煩雑系

Complicated (わかりにくい)

Chaotic (混沌)

混沌系

天変地異, テロなど
正解を探すことが無意味

単純系

Obvious (理解しやすい)

すぐに正解が出る
マニュアルで対応可能

Society 6.0 (?社会) Society 2.0 (農耕社会)

瞬発的/緊急性

Society 3.0 (工業社会)

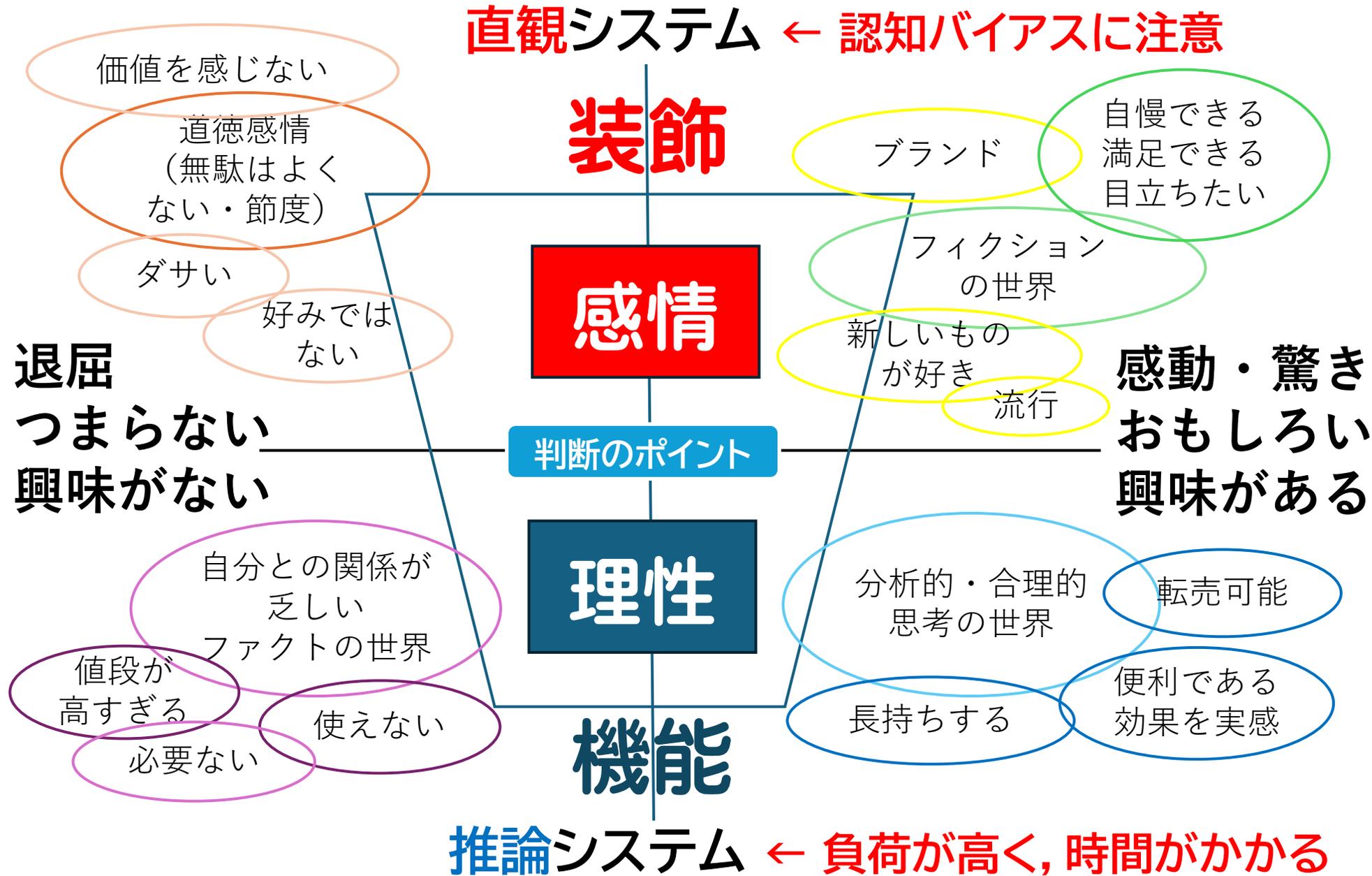
正解(秩序)がある

予測可能

PDCAでまわっていく社会

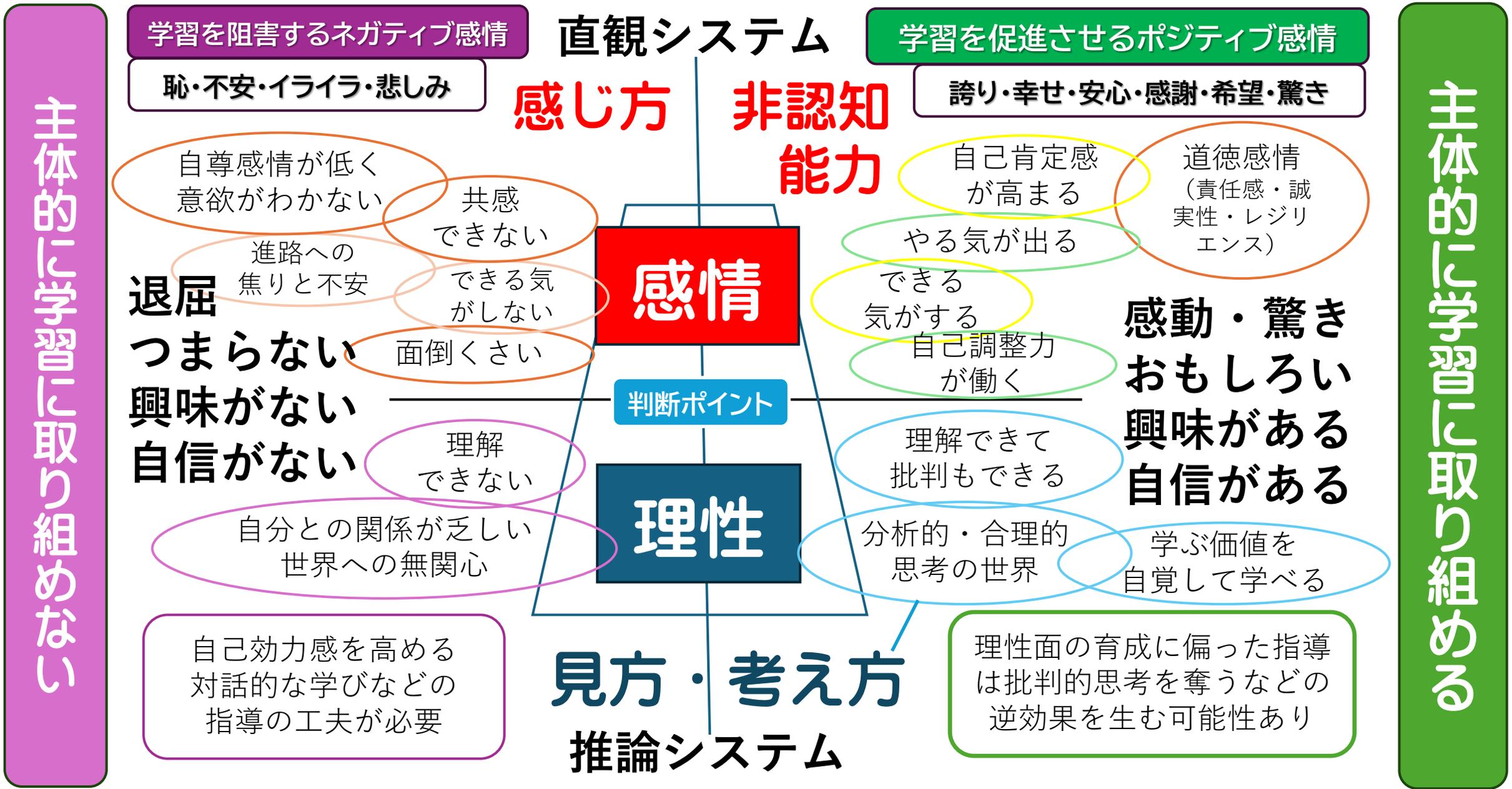
1万円の〇〇を買うか, 10万円の〇〇を買うか? 10万円の〇〇を売る方法は何か?

買わない(〇〇しない)理由



買う(〇〇する)理由

主体的に学習に取り組む力はどうすれば身に付けられるか。



歴史学習で扱われる「金銭」問題の例→扱うことで明らかになることは？

●古代→中世

- 国家の「米貸し」(「出挙」)から寺院(僧侶)の「銭貸し」へ
- 「皇朝十二銭」から中国の銅銭へ
- 徳政令

●近世

- 楽市楽座
- 関ヶ原の戦いの決算書
- 江戸幕府の貨幣改鋳
- 参勤交代制度の経済効果
- 江戸と大坂の両替商の役割

●近代

- 士族のリストラ
- 地租改正
- 軍事費の推移・日露戦争時の外債
- 第一次世界大戦時の好景気と物価高, 「成金」

●現代

- 高度経済成長と「所得倍増」
- プラザ合意 「円高」

歴史における経済面の変化は、**政権による政策決定**と密接に結びついている

財源不足を増税で補う政策を実現するためには？

