

経済学習における活動的な学習方法とその意義

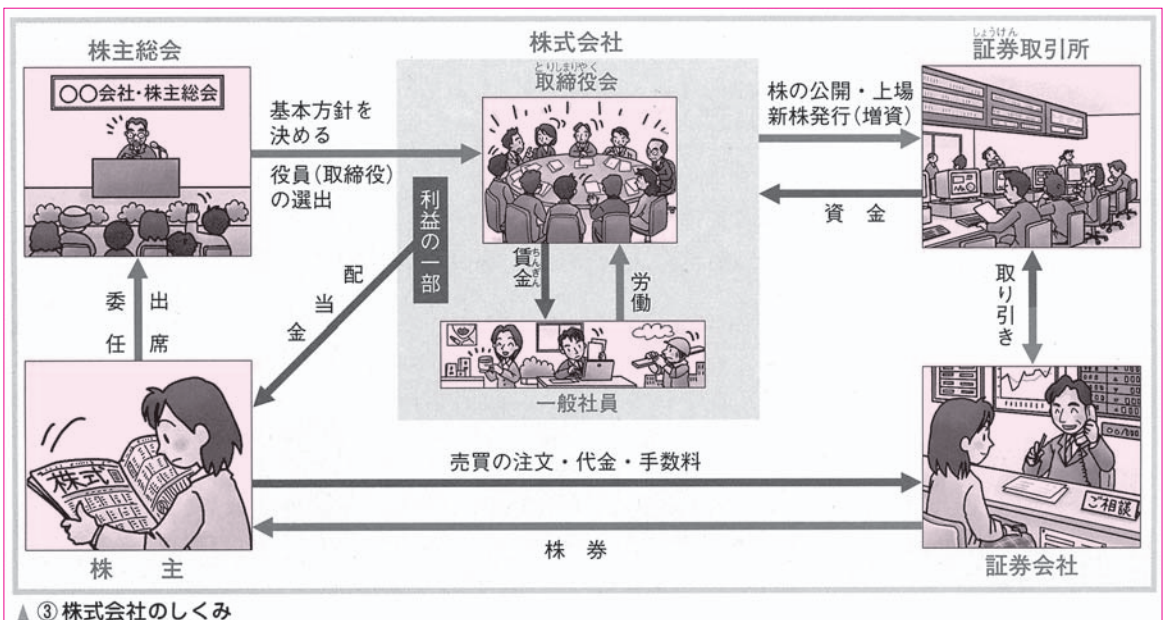
三重大学教授 山根栄次

1 新学習指導要領における活動的な学習の推奨

新学習指導要領の特色は、自ら学び自ら考える力などの「生きる力」の育成を強調していることにあるが、中学校社会科についても、「網羅的で知識偏重の学習にならないようにするとともに」、「学び方や調べ方の学習、作業的、体験的な学習や問題解決的な学習など、生徒の主体的な学習を一層重視する」ことが求められている。また、学習指導要領に示されている「内容」についても、とくに歴史的分野と公民的分野については、「考えさせる」ものが多くなっている。

経済学習については、とくに、「価格の動きに着目させて市場経済の基本的な考え方について理解させる」こと、「国や地方公共団体が果たしている経済的な役割について考えさせる」こと、「限られた資源の配分という観点から財政について考えさせる」ことが考える内容として目立っている。生徒に「考えさせる」ためには、ただ単に教師

の話や解説を聞かせるだけではなく、生徒が話し合ったり、考える場面に遭遇させたり、調べたこと・考えたことを書かせたりする活動が必要になる。たとえば、税のあり方など経済政策上の論争問題についてディベートを実施すれば、生徒が主体的に調べ、考える経済学習をすることができる。「理解させる」ことを求めている経済の「内容」についても、単に教師の説明を聞き、教科書を読んで理解するだけでなく、活動を通して実感的に理解することも求められる。それは、とくにその内容の抽象度が高い場合にはそうである。たとえば、「福祉の向上」などはその典型であろう。生徒が車椅子に乗って校外を実際に回ってみるという活動が普及しているが、これは、実際に車椅子体験をすることにより街のバリアフリー度を調べることによって、生徒が自分の市町村における「福祉の向上」の程度的一端を実感的に理解できるためであろう。



▲ ③ 株式会社のしくみ

2 経済学習としての『株式学習ゲーム』

中学校の経済学習で用いられる活動として、最近流行しているものに株式売買ゲームがある。これには、いろいろな主催者のものがあるが、もっともポピュラーなものは、東京証券取引所・証券広報センター・日本証券業協会が主催している『株式学習ゲーム』である。

この学習ゲームは、ゲームのスタート時に4人程度からなるグループ1つ1つに架空に1000万円を与え、そのお金によって東京証券取引所の第一部に上場されている企業の中の300企業の内から、現実・実際のルールに基づいて株を選択・売買させ、ゲームの終了時における手持ちの株価総額と現金の合計が一番多かったチームが勝利するというものである。

ゲームのスタート時には、子どもたちは、ビデオ等を通して株式、株式市場、新聞の株式欄の見方についての説明を受ける。その後、チーム内で会社情報を見て調べたり、インターネットで調べたり、その他いろいろな方法で、どの会社が将来性がありそうかを考え、購入する会社の株式と株数を決定し、購入する。この過程で、子どもたちは多くのことを学ぶ。株式、株式会社、株式市場とは何かを理解することはもちろん、新聞の株式欄の見方がわかるようになり、また、どのような企業がどのような経済活動を行っているのか、最近の日本経済はどうなっているのかについての一端を知ることができる。


株価は日々変化しているので、ゲームの期間中子どもたちは、自分たちの購入した株が上がった

か下がったかを新聞やインターネットなどで調べ、あるいは、『株式学習ゲーム』のホームページによって、自分たちのチームの買った株の現在の株価、学級における順位、全国の中での順位を知ることができる。子どもたちは、なぜ自分たちの買った株の株価が上がったのか、あるいは、下がったのかを考える過程において、経済に関連するニュースや企業についての新たな情報を得、現実の経済の動きに触れることができる。

このように、『株式学習ゲーム』は、現実の生きた経済に直接触れながら、経済の仕組みを理解し、経済について主体的に考える機会を子どもたちに与える。子どもたちにはこのゲームは人気があるようだ。証券広報センターの調べでは、参加校は年々大きく増加しており、平成13年度の場合、前期と後期を合わせて全国で合計812の中学校で実施されているということである。実施されているのは、選択教科としての社会の時間においてが約三分の二と多いようであるが、公民的分野の経済の時間を使っても約三分の一が実施されている。私も大学の社会科教育法の講義でこのゲームを利用しているが、学生の評判はすこぶるよい。

経済の学習は、経済学の用語（価格、需要・供給など）や経済の制度（日本銀行、公定歩合、税の種類など）、現在の日本経済の現状や課題についての教師の説明を受け、それを生徒が理解するだけの受け身の学習に成りがちで、生徒を経済の学習に引きつけることがむずかしい。しかし、『株式学習ゲーム』は、ゲームとして生徒を引きつけるだけでなく、ゲームの中で経済に関する用語を理解してそれらが使えるようになり、新聞や


テレビの経済ニュースに自然に目や耳を向けるようになるなど、リアリティに富んだ、主体的な経済学習を実現することができる。もちろん、生徒にはただ単にゲームをさせるだけでなく、その途中で教師による経済に関する用語の説明や、経済



かずや：前の授業で、自分の企業(会社)を企画したけれど、実際は会社の社長さんてみんなお金もちなんだろうな。

さやか：たいへんなお金もちでなければ、会社経営はできないのかしら。

かずや：お金がなかったらどうするんだろう。



16730 SYMTAC Co. LTD	【設立】 1975年4月	【資本金】 450(500円)
株シム タック	【従業員】 257名(32名)	
【特色・近況】 コンピュータ・周辺機器の技術革新に対応した製品の開発・製造を展開。商品群の充実に注力。中国に5番目の合弁設立。回国での販売を強化。	【本社】 〒192-0032 八王子市原里3-9-31	☎0425-91-0000
【事業】 周辺機器50、LAN関連機器30、他20(輸出→)	【支社】 関東 中部 【営業所】 九州 札幌 仙台	
【社長】 1941.7生 ...	【取引銀行】 富士(八王子)、住友(八王子駅前)	
【役員】 (会)横田昭郎 (社)吉永良一 (常)中田忠 (取)南文雄 山野勝之 中田雄司 坪井均 玉井三郎 早野史藤村秀夫 金九和夫 (監)石山亮平	【仕入先】 ...	
【大卒採用】 2002年5名 2003年18名予定	【販売先】 ...	
	【株主】 横田昭郎、旭商事、吉永良一	
	【業績】 売上高 純益 配当・円 申告所得	
	1995.3 11,000 230 ... 442	
	2000.3 12,890 890 750 1,812	
	2001.3 14,019 902 500 1,367	

➤ ① 株式会社の内容 【資本金】の項目の()内の数字は、1株の価格(額面)。

☑ 資本金に注目してみましょう。単位は100万円円で示されています。

帝国書院『中学生の公民(最新版)』p.60

事象についての説明も必要である。

3 経済学習としての企業作り(起業家教育)

株式学習ゲームと並んで現在注目されている実践的・活動的な経済学習の方法に、企業作りシミュレーションがある。これは、起業家教育(Entrepreneurship Education)という教育運動から出てきたものである。

経済学習は、経済の主体の観点から大きく分けられれば、消費者経済教育、生産者経済教育、公共人経済教育に分けることができるというのが筆者の主張であるが、生産者経済教育は、これまでどちらかといえば企業に勤める労働者の立場を中心に学習・内容が編成されてきた。中学校学習指導要領の記述についていえば、「社会生活における職業の意義と役割及び雇用と労働条件の改善について、勤労の権利と義務、労働組合の意義及び労働基準法の精神と関連付けて考えさせる」とあるのは、明らかに労働者の立場から企業と生産活動について考えさせることを意図している。

生産活動に参加する立場には、大きく分けて、経営者、自営業者、労働者(被雇用者)の三つがあるが、公民的分野の経済学習における生産者経済教育がおもに労働者の立場から内容構成がされていたのは、現実の経済社会では、その三つの立場のうち、労働者(被雇用者)の立場にある人がもっとも多く、生徒の多くも将来労働者(被雇用者)になる可能性がもっとも高いことを考えてのことであると考えられる。しかし、経済学においては、たとえばミクロ経済学は消費者と企業経営者の立場からおもに理論構築をしており、マクロ経済学は国の政策立案者の立場からおもに理論構築をしている。生産者経済教育は、それゆえに、経営者や自営業者の立場から学習内容と学習方法を構成したほうが、経済学との関連がつけやすくなる。これにくわえて、バブル崩壊(1991年)後の日本経済は、与えられた仕事を着実にこなす真面目な労働者よりも、新しい事業や産業を起こす創造的な起業家を求めているので、起業家精神をもった経営者・自営業者がより求められるわけである。

このことからすると、経営者・自営業者の立場

にたつ生産者経済教育が望まれるわけであるが、その方法が生徒に企業作りを模擬的に体験させる起業家教育なのである。

起業家教育の方法にもいろいろあるが、もっとも基礎的なものは、子ども個人やグループに、自分の生産したい財やサービスを生産する企業をどのように立ち上げるかをシミュレーションによって考えさせるものである。たとえば、ペットの好きな生徒が、将来ペットショップをしたいと思っているのなら、ペットショップの従業員にどうしたらなれるのかを考えるのではなく、自らペットショップの経営者になるにはどうしたらよいかを考えさせるわけである。ペットショップを新たに自分で開くには、何を考える必要があるのかから生徒に考えさせるのである。たとえば他のペットショップと比べて自分のペットショップは何を客への売りとするのか、どこに店を開くのか、資金調達はどのようにするのか等々を生徒に実際に考えさせるわけである。

このような活動により、生徒は実際に自分が経営者・自営業者になるつもりで経済について学習する。これも生徒にとってよりリアリティに富んだ、主体的な経済学習を作り出すことになる。

それは、最後に、みんなの企業の企画書
を完成させて、発表してみましょう。

か ず や の 企 画 書	
企業名	株式会社 ミクロソフト
企業の拠点	本社…東京 支店所…札幌、仙台、名古屋、大塚、福岡
資本金	5億円
事業内容	各種コンピュータソフトの企画、製造、販売、アフターサービス
従業員数	約2,000人
取引銀行	裕田銀行、南関東銀行
セールスポイント	つねに新しい製品の開発に向けて全力をつくし、社会のニーズにあった製品をタイムリーに提供する。
社会的な役割	コンピュータの活用による人間社会の作業の効率化やごらくの多様性に貢献する。環境保護につとめ、製品のリサイクルなどを徹底する。
採用方針	学歴・性別にとらわれない能力主義重視、年俸制の導入
福利厚生	有給休 前年40日、育児休暇、介護休暇等あり 契約保険所あり

社長になるどころか、社員になるのかもしれないそんな会社になったなあ。

さ や か の 企 画 書	
企業名	株式会社 S' ペットショップ
企業の拠点	本社…新潟 支店…池袋、渋谷、町田、横浜
資本金	4,000万円
事業内容	各種ペットの販売、美容、精神的なケア、一時預かり、その他のアフターサービス
従業員数	約100人
取引銀行	新信信用金庫
セールスポイント	つねに飼い主の気持ちに寄り添ったサービスを誠実に提供し、飼い主に安心感をあたえる。

ほんとうに、経営してみたくなってきたわ。

帝国書院『中学生の公民(最新版)』p.77