# 非経済学部における経済学の初年度導入授業の構築プロジェクト

A Project for an Introductory Economics Course in a Non-Economics Department

＜プロジェクト・メンバー＞
石田博之　長橋透　南部和香

青山学院大学　社会情報学部
Aoyama Gakuin University School of Social Informatics

## 【研究目的】

本プロジェクトの目的は，経済学部ではない学部においてはじめて経済学を学ぶさいの橋渡しになる導入教育コンテンツを，アメリカのコンテンツ（経済学に関するアクティビティ）を研究することを通して開発することである．主として参考にするアメリカのコンテンツは，全米経済教育協議会（Council for Economic Education：CEE）によって開発されたものであり，その特徴の一つとしてアクティブラーニングを活用した経済教育であることがあげられる．

2018 年度は，過去 2 年度の成果を踏まえて，社会情報体験演習（前期，火曜 4・5 時限）の中で 4 種類のアクティビティを実践した．当該科目は必修科目であるために 2018 年度の新入生に過年度生を加えた合計 210 名が受講しており，これを 4 クラスに分けて，1 クラス当たり三つのアクティビティを行うことで合計 12 回行った．また本年度も，神奈川県立相模原高等学校との高大連携授業（2 年生対象）において同様の内容を実施した．

## 【進捗状況】（2018 年度）

### Ⅰ．社会情報体験演習

授業の進め方は，まず 4 時限目は長橋がファシリテーターとなり経済学に関するアクティビティを行い，次いで 5 時限目は石田がファシリテーターとなり，4 時限目のテーマに則したデータを用いて Excel の演習を行った．4 時限目の授業内容については，まず，長橋がアウトラインを示した後，石田と南部を交えて内容をさらに吟味・調整しながら，パワーポイント資料を作成した．また 4･5 時限とも TA が 1 名と SA が 4 名加わることで，円滑な授業運営ならびに学生の理解度を高める工夫を行った．

今回実施した経済学のアクティビティは，①「経済って何？経済学って何？・三選択」，②「漁師」，③「湖の掃除」，④「市場取引」である．なお 2018 年 5 月 1 日の回は，本学部を訪問した静岡市立高等学校科学探究科（SSH）の生徒を含めた授業であったため，昨年度に実施した「限界生産力逓減法則を体感しよう」を取り上げた．以下，CEE の教材内容をベースにした各アクティビティの特徴を簡単に説明しよう．

① 経済って何？・三選択（図 1・図 2）

「経済って何？」では，まず「経済」という言葉のイメージを学生に問い，ランダムに得られた各

意見を板書した．次いで，「経済学」に対しても同様の方法を行った．ここでの主たる目的は正解を求めることではなく，学生が積極的に意見を出せるような状況をつくることである．さらに，出されたさまざまな意見をシェア（共有）することの大切さを知ることである．他方「三選択」では，「レポート提出，試合観戦，初デート」という選択肢に対してどのように考えてどれを選択するのかを学生に問うものである．この選択の過程で，経済学における重要な基礎的概念の一つである「機会費用」について学ぶ．

② 漁師

教室の床にひもで囲った海域を作り，そこに模型の魚をランダムにまき，それを漁師（学生）が捕るというアクティビティである．漁が２回行われることや魚を各回に異なる価格で買い取るという条件を与えることで，貴重な資源の乱獲を体験するとともに，それを防ぐためには私有権のような制度が大切であることを学ぶ．

③ 湖の掃除

教室の床にひもで囲った湖を作り，そこに大小さまざまな形のゴミ（と考える）をまく．それを行政の依頼により民間企業（学生）が湖の掃除をするというアクティビティである．この作業には費用がかかるが，行政の財政には限りがありかつ使用目的は多岐にわたるので，どの目的を優先（順序付け）すべきかで選択の問題を学ぶと同時に，掃除をさらに続けるべきかどうか考えるときに経済学の限界原理が働くことを学ぶ．

④ 市場取引（図３・図４）

このアクティビティは YouTube 上のコンテンツである Classroom Trading Game を参考にして設計した．さまざまなモノが入れられた紙袋を学生に渡し，それを他の学生と交換することで満足度（効用）が高まることを体験する．また交換できる学生の数が多くなる，すなわち交換の範囲が広くなるほど効用が高まることを体験することで，市場取引の意味を知るとともに市場の範囲も重要な要因であることを学ぶ．

先に述べたように上記のアクティビティの一つを４時限目に行った後，５時限目は４時限目の内容に関連するデータを使って Excel リテラシを高める演習を行った．本講義と同じ前期に開講されているコミュニケーション基礎においても Excel リテラシを高める授業が行われているが，２年次にほぼ学生全員が受講するデータ分析への橋渡しの役割も担いたいと考えた．例えば「湖の掃除」では相模原市の財政データを使い，どの分野に予算が多く振り分けられているのかをグラフ化し，さらに４時限目の授業内容とも重ね合わせながら，相模原市の財政状況の特徴についても簡単にまとめるという形で授業内容を構成した．

以下の図１と図２は「経済って何？・三選択」における学生の意見である．

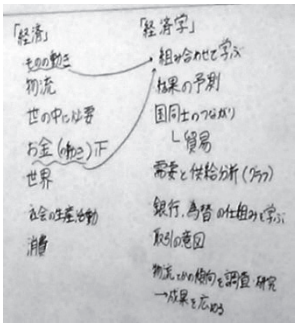


図１　経済って何？

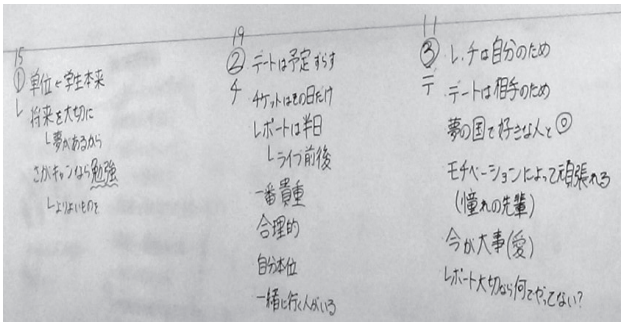


図２　三選択

リアクションペーパーからは，「経済学はお金とかに関係するのだと思っていたが，選択することだと知った」「選択にはメリットとデメリットを考えることが大切だとわかった」「自分が思いつかないメリットやデメリットがありおもしろかった」「それぞれの価値観の違いで選択が異なるのはわかっていたが，自分の意見の正当性を主張したり反論したりするのはおもしろかった」「意見を出し合うのが楽しかった」など，我々が期待していた意見が多く出されたとともにこの授業形式を評価する声も多かった．

また，図３は「市場取引」の授業風景であり，図

4 はその結果（効用の増加）である.



図 3　市場取引

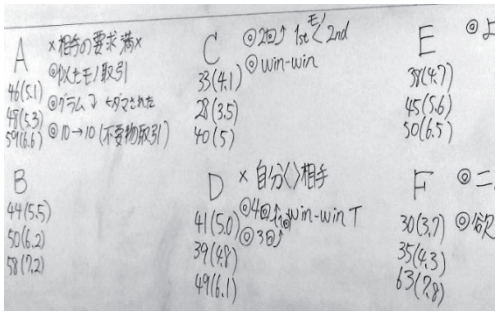


図 4　市場取引（効用の増加）

このアクティビティに対する意見は，例えば「Win-Win の関係が成り立たないと，ものの交換が成立しないことを身をもって体験できた」「交換を成立させるための交渉が難しいことを知った」「自分にはただのティッシュなのに，駅伝がデザインされたものだったので駅伝好きの相手には価値があるものであったことが印象的だった」「取引する範囲が広くなるほど自分が欲しいものが見つかり，交換後の満足が高まった」などであり，こちらも我々の意図が伝わるこの授業形式を評価する声が多く出された.

## Ⅱ．評価と今後の課題

このような授業形式が学生たちに受け入れられたことは，経済学の導入教育を実践するうえで大変心強いことである．実際，「自分以外の意見を聞くことで視野を広げることができることを体験できた」「もっと多くの人の意見を聞きたくなった」「アクティビティで周りの人と話し合ったりして常に行動していたので，まったく飽きない 90 分間だった」「自らが体験することで，より取引ということを理解できる授業だった」という肯定的な意見が多く出され，学生たちの評価が高かったことはうれしいことである.

しかし，リアクションペーパーからは以下のような課題も指摘された．例えば「経済って何？・三選択」では，「話の内容が少し簡単すぎる気がしました．小学生の総合の時間とあまり大差がないと思いました」という厳しい意見が出された．このテーマは授業全体の導入部であることから，「鮭のおにぎり」を題材にして，経済における人々の関り，分業とより良い生活，有限な資源と効率的な選択，最後に機会費用にまで導く意図をもって行われたが，その意図が伝わりにくかったようである．アクティビティと経済学の概念をつなげる工夫については，さらなる検討が必要である.

## Ⅲ．神奈川県立相模原高等学校との高大連携講座

2018 年 10 月 31 日（2 コマ）に約 50 名の生徒に対して，「体験しよう！経済学の第一歩，社会における合理的行動」と題して実施した．2016 年度（130 名）と 2017 年度（10 名）とは異なり参加生徒数がほぼ希望通りであったため，授業運営も手際よく行うことができた．取り上げたアクティビティは，「経済って何，経済学って何？・三選択」と「市場取引」である．いずれの場合も，ほぼ期待していた通りの生徒達の反応を得ることができた．現時点で生徒たちの感想が手元にまだないが，満足度が高いことを期待したい.




## 【結びに代えて】

アメリカにおける経済教育は，全米経済教育協議会

（CEE）が中心になり，アクティブラーニングによるテキストを作成したり，教師を対象とする教育方法の研修を行ったりしている．また代表的なテキストにはSaunders 他（1984）がある．他方日本でも，大学以外の小・中・高校の生徒に向けた経済学への導入を意図した経済教育は一部の研究者によって行われており，新井他（2005）や篠原（2010）などがある．しかし日本の経済教育はアメリカほどには盛んではなく，一部の研究者にゆだねられているのが現状である．

経済教育に触れてこなかった生徒が大学に入学すると，抽象度が高い経済学の授業になじめないケースが多くみられる．その中で，経済学における基本的な概念をアクティブラーニングによって学びそして理解することができるのであれば，このような教育方法を実践することの意義は大きい．今年度，実際に授業を行うことで，この意義を改めて強く感じることができた．それゆえアクティビティから経済学の基本的概念への道筋がより伝わるような工夫をさらに検討することで，本学部の学生に向けた経済教育コンテンツの構築を目指していきたい．

## 参考文献

新井明・柳川範之・新井紀子・e- 教室編著（2005）『経済の考え方がわかる本』岩波ジュニア新書

石田博之・長橋透（2017），「社会における合理的な選択行動に関する研究プロジェクト－成果の大学初年度教育への導入を目指して－」，青山学院大学社会情報学研究センター『青山社会情報研究』，vol.9，pp.85-87

長橋透・石田博之・中許善弘（2016），「社会における合理的な選択行動に関する研究プロジェクト－成果の大学初年度教育への導入を目指して－」，青山学院大学社会情報学研究センター『青山社会情報研究』，vol.8，pp.89-91

Saunders, P., G. L. Bach, J. D. Calderwood, W. L. Hansen, H. Stein（1984），*A Framework for Teaching the Basic Concepts*, 2nd ed., JCEE,（岩田年浩・山根栄次訳『経済を学ぶ・経済を教える』，1989, ミネルヴァ書房）

篠原総一監修（2010）『ゲームで学ぶ経済のしくみ（1 ～ 6）』学研教育出版

Teaching Economics: Classroom Trading Game (Gains from Trade)
https://www.youtube.com/watch?v=XpmdlS9-_EU&t=58s（2019.1.20）