

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

An Economic Education Project for
non-Economics Faculties using Active-Learnings

＜プロジェクト・メンバー＞

石田博之^{†1} 長橋透^{†1} 南部和香^{†1}

Ishida Hiroyuki, Nagahashi Toru, Nanbu Kazuka

^{†1} 青山学院大学 社会情報学部

Aoyama Gakuin University, School of Social Informatics

キーワード：経済教育，経済学の基礎的概念，アクティブ・ラーニング

Keywords: Economic Education, Basic Economics Concepts, Active Learning

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・実践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、その特徴の一つは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。

2019年度は、過去3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）の中で複数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、2019年度の新入生に過年度生を加えた合計233名が受講した。これを4クラスに分けて、クラスごとに同じ三つのアクティビティを行うことで合計12回行った。本質的には2018年度に実施した内容と同一であるが、経済学への橋渡しに充てる内容を増やした。

進捗状況 (2019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。また4・5時限ともTAが1名とSAが3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？・三選択」、②「漁師」、③「湖の掃除」、④「市場取引」である。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

「経済って何？」では、まず「経済」という用語のイメージを学生に問い、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回行われることを告げ、さらに魚を毎回買い取るが2回目の方が高く買い取られるという条件を与えることで、私的所有権がない場合には貴重な資源の乱獲が起きることを体験するとともに、それを防ぐためには私的所有権を定める制度が重要であることを学ぶ。

③ 市場取引

このアクティビティはYouTube上のコンテンツであるClassroom Trading Gameも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増える、すなわち交換の範囲が広が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。

4 時限目に行うアクティビティは上記の順に一つずつ行い、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 のリテラシーを高める演習を行った。Excel リテラシーを高める授業は同じ前期に開講されている「コミュニケーション基礎」においても行われているが、2 年次にほぼ全員が受講する「データ分析」への橋渡しの役割も担いたいと考えて体験演習でも行った。

具体的には、「市場取引」の回ではまず日本貿易振興機構の「日本貿易動向 総括表」から日本の主要国・

地域別輸出入データを取り出して作表し、次いで純輸出額を求め、そして最後に主要国・地域別純輸出の積上げ縦棒グラフと輸出入額の折れ線グラフを同一シートに作成させた。また、2011 年以降に輸入が急増した原因についても考察させた。

次は、アクティビティについてである。写真 1 は、「経済って何？・三選択」における授業の様子である。学生は「レポート提出、試合観戦、初デート」から一つ選ぶのであるが、各選択肢の代表者数名を前に出し、まずその選択の理由を仲間とシェアした後に、他の選択肢のチームと議論し合った。

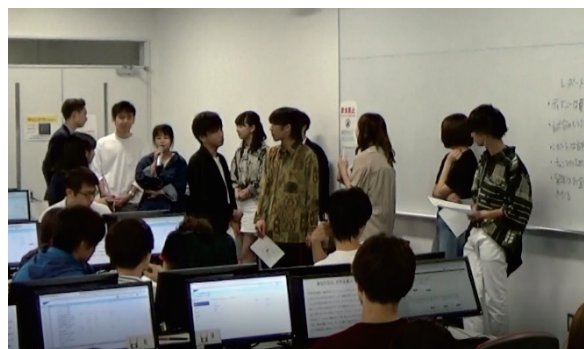


写真 1：三選択

リアクションペーパーを読むと、「他の人と意見をシェアすることで、自分の意見に自信がもてた」「価値観の違いで選択が異なるのはわかっていたが、自分達の意見の正当性を主張したり反論したりして意見を出し合うのがおもしろかった」などの意見があり、適切な環境さえ与えれば学生には思いのほか積極的に意見をだす気持ちのあることがわかった。

次に写真 2 と写真 3 は、「漁師」のアクティビティを終えた後の経済学による解説の様子である。私的所有権が設定されていないと漁業資源の乱獲が生じることをアクティビティで体験するが、そのことはギャレット・ハーディンが述べた「共有地の悲劇」と同じことであることを学び、またこれはゲーム理論における囚人のジレンマによって理解できることも学ぶ。前者ではフリーアクセスが可能な公共財の話について、また後者ではゲーム理論の考え方やナッシュ均衡概念について触れることになる。この点は、前年度の内容にもう少し経済学に入り込んだ内容を加味したいということから新たに試みたものである。



写真2：漁師

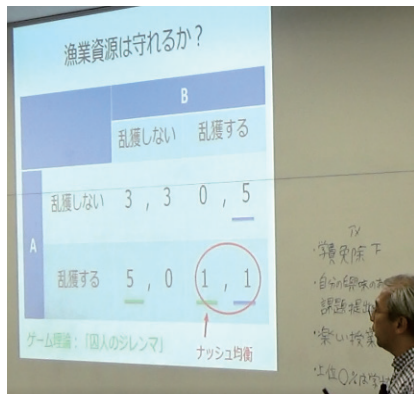


写真3：漁師

リアクションペーパーを読むと、アクティビティについては「私的所有権がないときには乱獲が生じることを実際に体験できて面白かった」「私的所有権の大切さがわかった」という意見が多かった。他方、経済学による説明については「共有地の悲劇から、地球環境問題も同じではないかと感じた」「囚人のジレンマは聞いたことがあったが、アクティビティを体験することで、理解度とか実感度が違って感じた」などの肯定的な評価は数件あったが、説明時間が短かったせいもあり、その内容についての意見はほとんどなかった。また授業の雰囲気も、講義であるためか集中力が長続きしない様子であった。

最後に、写真4は「市場取引」の授業風景である。これは取引対象を教室全体に広げたときの様子であるが、活発に教室内を歩き回って取引相手を探し、見つかった学生が互いに袋の中身を覗き込んでいるのがわかる。しかしこの後の取引となると、それが成立するかどうかは難しいようである。



写真4：市場取引

リアクションペーパーを読むと、「実際に取引を行うことで、市場の存在をリアルに感じることができた」「取引することが思っていた以上に難しいことがわかった」「取引が成立すると満足度が上がることが実感できた」「取引の範囲が広がると他に欲しいものが見つかり、交換できると満足がより高まることを実感した」という意見が多く、このアクティビティの意図がかなりはっきりと学生に伝わっていることがわかった。実際、満足度を数値化してそれを集計したものが写真5の右側に出ているが、この数値化によって満足の増え方が可視化されたことも学生の関心をより高める要因になったようである。また副次的な効果として、「取引をするにもコミュニケーション能力が必要なことを感じたので、この力を高めたい」という意見もあった。

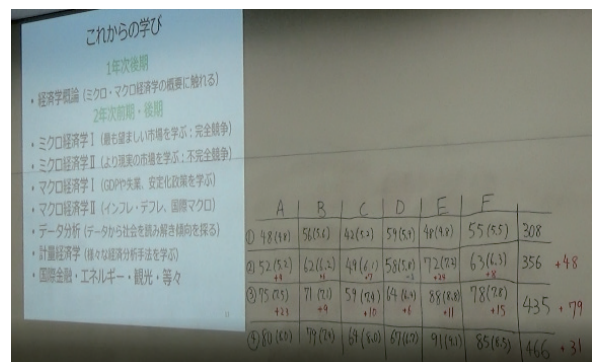


写真5：これからの学び

II. 評価と今後の課題

本講義の最初のアクティビティでは経済や経済学のイメージについて尋ねるが、その答えからわかることは、ほとんどの学生が「大学時代に経済学を学ぶことは大切である」と（漠然と）考えているということである。しかし1年次前期の時点で、社会情報学部で

どのような経済学関連科目が履修できるのかについてはわからないのが実情である。そのため写真5の左側にあるように、本講義の最後のスライドでは「これからの学び」として1年次後期以降に履修できる経済学関連科目を提示するとともに、それぞれを簡潔に説明した。次年度には、われわれが期待するように2年次にミクロ経済学Ⅰ・Ⅱとマクロ経済学Ⅰ・Ⅱそしてデータ分析を履修する学生が例年よりも増えることを期待したい。

これまで3回のプロジェクトを通じてこの授業形態が学生たちに受け入れられたことは、経済学の導入教育コンテンツを構築するうえで大変心強いことである。実際、「他の人の意見を聞くことで自分の知らないことを知ることができてよかった」「もっと多くの人の意見を聞きたいと思った」「アクティビティでは常に行動していたので時間が早く過ぎた」「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」「農業国と工業国という設定が現実的で、アクティビティがより面白く感じた」といった肯定的な意見が多くあり、このように学生たちから高い評価が得られたことは、われわれにとっても来年度に向けた自信につながる。

しかし学生からは以下の課題も指摘された。たとえば「漁師」のアクティビティでは「協調行動はとらない」というルールが学生間で正確に理解されていなかったために、グループ全体の利益を目指した行動がとられそうになった。結局は本来のルールで実行させることはできたが、このようなグループがあっても、協調行動が結果を変える一つの重要な要素であることを説明することで対応できたのではないかと考えられる。

また「市場取引」のアクティビティは物々交換であるため、いわゆる取引が成立するためには「欲望の二重の一致」が求められる。それゆえに交渉相手を見つけることが難しいのであるが、そのことから「貨幣」の必要性に気がついた学生がいた。また異なる質のモノを交換するときの価値を比べることの難しさを指摘した学生もいた。これらはモノに「価格」を設定することで、取引を容易化させるだけでなく貨幣の役割についても学習できる可能性が生まれる。

しかしここまでくると実験経済学の領域に踏み込むことにもなるため、内容的かつ時間的に授業構成が難しくなるのではないかと考える。そこで2020年度

もアクティビティの基本的な内容を変えないが、新たに『マンキュー入門経済学』の中にある確認問題を活用することを考えている。そしてその問題を授業内で学生に解答させかつその解説をすることで、よりアクティビティと経済学の概念をつなげる工夫をしていきたい。解説を聞くだけの授業よりも、学生に考えさせ、またときには周りの学生と意見交換することで、より能動的な授業形態になることを期待したい。

Ⅲ. 高大連携講座と大学進学フェスタ2019

高大連携講座としては、2016年度(130名)、2017年度(10名)そして2018年度(50名)までは、3年度連続で神奈川県立相模原高等学校の2年生に対して実施した。しかし2019年度は高大連携ではなく、9月29日(日)に開催された「大学進学フェスタ2019 in YOKOHAMA」において、進路相談に来た高校生に対して「市場取引」の簡易版アクティビティを実施した。

ただし今回は、社会情報学部の学生会スタッフ(昨年度もしくは本年度に社会情報体験演習を履修した学生)がファシリテーターとなり、教員はアドバイザーとして関わった。もちろん、学生会スタッフは事前に教員からこのアクティビティの指導を受けている。結果として高校生の参加者は楽しんでくれたようだが、学生会スタッフにとってはより経済学を身近に感じるさらなる体験演習になったようである。

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高校生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。そのなかで、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。この3回のプロ

ジェクトを通して、この意義を改めて強く感じる事ができた。2020年度は新たに問題演習を加えることを予定しているが、これにより社会情報学部で経済学を学ぶ初年度向けの授業科目としては、十分に評価される内容になるのではないかと考えている。

主要参考文献

- 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
- 石田博之・長橋透・南部和香（2018）「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」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.10, pp.85-88
- Mankiew, N.G.(2018) *Principles of Economics* 18th ed. (足立英之他訳 (2019)『マンキュー入門経済学「第3版」』東洋経済新報社)
- 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 (1989)『経済を学ぶ・経済を教える』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=XpmdIS9_EU&t=58s (2020.1.30)