

数研 AGORA

▶大学入学共通テスト・新必修科目
「公共」を見据えた教材・授業展開
／大塚雅之……1

▶高等学校 新教育課程 カリキュラム
案 ……4

No.71

この用紙は、再生紙を使用しています。

大学入学共通テスト・新必修科目「公共」を見据えた教材・授業展開

大阪府立三国丘高等学校教諭
大塚 雅之

1. はじめに

2020年度より、現行のセンター試験に代わって、大学入学共通テストが実施される予定となっている。それにあわせて、2017年と2018年に共通テストの試行調査が行われた。また、2022年度から実施の新教育課程で新科目「公共」が設置されることとなった。本稿ではそれらの動きを踏まえつつ、高校で初めて経済分野を学ぶ生徒向けに、筆者がどのような導入授業を行ったかを、特に思考実験や思想家との関連付けに焦点をあてて紹介したい。

2. 「公共」の学習指導要領解説について

学習指導要領において、新必修科目「公共」は、A「公共の扉」、B「自立した主体としてよりよい社会の形成に参画する私たち」、C「持続可能な社会づくりの主体となる私たち」の三つの大項目で構成されることとなっている。

大項目Aでは、「行為の結果である個人や社会全体の幸福を重視する考え方」（ベンサムなど）や「行為の動機となる公正などの義務を重視する考え方」（ロールズ、カントなど）を活用し、思考実験など概念的な枠組みを用いて考察する活動を行うことなどが示された。ここで明示された思考実験の例として、学習指導要領解説は「囚人のジレンマ」と「最後通牒ゲーム」を挙げている。

大項目Bでは、13の主題が提示され、政治や経済分野などを中心に扱うこととされている。ここでは学習活動の例として、「民間の赤字バス路線を存続させるために公的資金を導入すべきか」といった問

いが示されている。

大項目Cでは、これまでの学習を踏まえ探究的な学習を行っていくことが求められている。大項目BとCに共通する点として、大項目Aで身に付けた選択・判断の手掛かりとなる考え方（ベンサム、ロールズなど）を活用していくことが求められている。これらを前提として、試行調査「現代社会」の問題を分析してみると、「公共」を念頭に作成されていると解釈できる部分が多くある。

3. 試行調査「現代社会」の問題の特徴

試行調査「現代社会」の問題と「公共」の学習指導要領解説との関連として、思想家の考え方と政策を結び付ける力が求められている点が挙げられる。

例えば、2017年度の試行調査「現代社会」の第1問では、ベンサムの快楽計算に関する記述（考え方A）とロールズの無知のヴェールに関する記述（考え方B）を提示し、問1～問3ではそれらを踏まえて、それぞれの考え方に合致する制度や政策を選ばせるといった問いとなっている。

また、2018年度の試行調査「現代社会」では、第1問の問6でロールズに関する記述等を提示し、それぞれの考え方にもとづく場合に、財（この問題の場合は「筆」）を誰に配分するべきかを問うている。さらに第4問では、アダム・スミスの「見えざる手」に関する文章を提示し、問2～問4でアダム・スミスの考え方やその考え方に近い国内外の経済政策について問うている。

それ以外にも、第1問の冒頭で赤字による市営バ

スの減便について取り上げているが、これは前述の学習指導要領解説に記されている大項目Bの学習活動の例の問いとよく似たものである。これらのことから、試行調査の問題が「公共」を意識して作られたものではないかと解釈できる点が多い。

4. 「公共」を意識した授業開発

(1) 思考実験

「公共」の授業では、現実の問題を簡略化して考えさせるような思考実験を行うことが求められている。考えられる授業展開として、解説で挙げられた「四人のジレンマ」については、公共財の供給についての実験を行うことによって、フリーライダーが出てしまうことを実感させ、税制度の意味を考えさせるようなものが考えられる⁽¹⁾。「最後通牒ゲーム」については、与えられた1,000円を隣の人とどのように分けるかを問い、「公正」を考えさせるといった展開が考えられる。そのほかに、マイケル・サンデルによって有名になった「トロッコ問題」などを用いて、全体の幸福と人間の尊厳の対立を浮き彫りにして議論させるといった取り組みが考えられる。

筆者は、大項目Bの「市場経済の機能と限界」の主題における「市場における自発的な交換によって、交換の参加者にはそれぞれに利益が生じるが、それは国内における取引でも、国境を越えた貿易取引でも同様であることについて理解できるようにする」⁽²⁾という記述をヒントに、リカードの比較生産費説を応用した「分業と交換ゲーム」を開発し、実践した。

(2) 「分業と交換ゲーム」の流れ

- ① 予算50円として、個人で一番満足のいくミニチョコ（1個10円）、スナック菓子（1個10円）の組み合わせを考えさせる。
- ② 班の中で話し合っ、て、予算50円の中で一番満足のいくお菓子の組み合わせ（お菓子セット）を考えさせる。
- ③ 教員がそれぞれの班に異なるミニチョコとスナック菓子の労働生産性を与える。各班の労働時間が30時間の場合、どれだけのお菓子セットを作れるかを計算させる。
- ④ 生産性の異なる他の班との交換を前提として、もう一度、労働時間30時間でのミニチョコとスナック菓子の生産の組み合わせを考えさせる。
- ⑤ 実際に、ミニチョコとスナック菓子と書かれた紙を生産した分だけ切り取り、他の班と交換してお菓子セットが増えたかを計算させる。

このゲームのねらいは、限られた予算で一番満足する組み合わせを考えることによって、多くの人が特定の一つの財のみを得るよりも、組み合わせたものに満足することを実感させることにある⁽³⁾。そしてその後、この組み合わせを各班のお菓子セットとして固定する。各班でお菓子セットの組み合わせが異なることから、それぞれが満足感を得る組み合わせは異なることを気づかせることができる。

さらに各班に対して、異なる生産性を示したリカードの比較生産費説の説明に用いる表を提示し、生産方法を選択させてから班ごとに交換をさせていく。自由に生産して交換してよいとしておけば、こちらが指示をしなくても、自然と多くの班が自らの得意なものに生産を特化するようになる⁽⁴⁾。

1個の生産に要する時間

	ミニチョコ1個	スナック菓子1個
1班	1時間	2時間
2班	2時間	1時間
3班	3時間	2時間
4班	4時間	3時間
5班	1時間	2時間
6班	2時間	3時間
7班	1時間	2時間
8班	2時間	3時間
9班	3時間	1時間

◀ 提示したスライド①

これによって、最終的には教室全体のお菓子セットの数が増えることになり、分業と交換が社会全体の満足度を高めるということを体感的に理解させることができる。

生産の例

生産に要する時間	ミニチョコ1個	スナック菓子1個
	2時間	3時間

30時間をミニチョコの生産もしくは、スナック菓子の生産に配分する。
ミニチョコの生産に18時間、
スナック菓子の生産に12時間を配分した場合、
ミニチョコは $18 \div 2 = 9$ 個、
スナック菓子は $12 \div 3 = 4$ 個 生産することができる。

◀ 提示したスライド②

ワークシートの一部

- (1) あなたの予算は50円です。この予算の中でミニチョコ（1個10円）とスナック菓子（1個10円）を購入するとします。あなたにとって一番満足する購入の仕方を決めてください。お金が余った場合には返却となります。

ミニチョコを _____ 個 スナック菓子を _____ 個

- (2) 班の中で、予算50円の中で一番満足するお菓子の組み合わせを決定してください。

ミニチョコを _____ 個 スナック菓子を _____ 個

↑これが班でのお菓子1セット分の組み合わせとします。

(3)あなたの班では、前のスライドのように、ミニチョコとスナック菓子を生産できるとします。30時間ある場合、最大で何人分のお菓子セットを作ることができるか計算してください。

あなたの班の生産性(前のスライドに提示)

ミニチョコ1個	_____時間
スナック菓子1個	_____時間

ミニチョコを	()個	生産
スナック菓子を	()個	生産
()人分のお菓子セットが完成		

(4)再度、班の中で30時間を使ってミニチョコとスナック菓子を自由に生産してください。その後、他の班と生産したものを交換し、できるだけたくさん自分の班のお菓子セットを作ってください。他の班との交換は、ミニチョコ1個=スナック菓子1個での交換とします。一番たくさんお菓子セットを作れた班が優勝です。

交換前	ミニチョコを	()個	生産
	スナック菓子を	()個	生産
	おやつセット	()セット	

交換後	ミニチョコを	()個	
	スナック菓子を	()個	
	おやつセット	()セット	

交換前と交換後の比較

	1班	2班	3班	4班	5班	6班	7班	8班	9班
交換前	6	5	2	6	3	2	6	5	5
交換後	8	5	4	8	3	2	8	6	6

交換前の合計:40セット
交換後の合計:50セット

◀交換前と交換後のお菓子セットの変化の例

(3)授業の流れ

時間	内容	生徒の動き
導入	発問「世の中にはどのような職業があるか?」「なぜ、多くの人は特定の一つの職業に就くのか?」	発問に答える。
展開①	「分業と交換ゲーム」の実施	ゲームをする。
展開②	振り返り 発問「交換を前提とする場合、どのような生産をしたか?」 →多くの班が特化したことを確認する。 発問「交換前と交換後では、どのような変化が見られたか?」 →全体としては増えたこと、格差が広がったことを確認する。 発問「生産性の低かった班はどのような気分であったか?」 →不利な立場を代弁させる。	ゲームの結果について考察をしていく。 アダム・スミス、ベンサム、ロールズの考え方を活用する。

まとめ	特定の職業に従事し、財・サービスの交換を行うこと(社会的分業)は、社会全体の満足度を高め、効率的ではあるが、公正という意味では決して万能ではないことを確認する。	効率と公正について確認する。
-----	--	----------------

5. 成果と今後の課題

本実践における成果は、従来、教科書の国際経済分野でのみ扱われるリカードの比較生産費説を、経済分野の導入の思考実験として用いたことである。それを通して、学習指導要領解説にあるように、自発的な交換は両者にとって利益が生じるwin-winの関係で成り立っていることを理解させることができた。また、ゲーム形式とすることで、多くの生徒に、理解しにくい比較生産費説の計算をスムーズに行わせることができた。さらに、班ごとに異なる生産性を与えてから交換させることによって、全体の幸福の増加と格差の拡大を体感させ、ベンサムやロールズの考え方の活用につなげることもできた。

課題としては、比較生産費説は一つの理論にすぎず、これをもって完全に現実社会のことがらを説明しきれない点である。現実で起こっている問題はとて複雑であり、授業内で教える場合にはある程度の簡略化は必要であるといえる。しかし、あまりに簡略化してしまうと、現実と乖離し、理論のために理論を教えることになりかねない。この点については、議論の続くところといえるだろう。

参考文献など

- (1)大塚雅之「事例7 みんなのおかげでフリーライダー」『授業LIVE 18歳からの政治参加』(清水書院), p.100-113で詳述。
- (2)グレゴリー・マンキュー「マンキュー入門経済学」(東洋経済新報社)では、比較優位は貿易だけでなく国内取引でも説明されている。
- (3)グレゴリー・マンキュー「マンキュー経済学I ミクロ編」(東洋経済新報社)などにおいて説明される無差別曲線の考え方をういた。
- (4)特化しない班や取引をしない班などもいるが、その点については教室内の経済実験として割り切れればよい。その上で、例えばお菓子セットが増減しなかった班に対して「取引した方がよかったか?」「特化した方がよかったか?」と聞くことと教室全体としての理解が深まる。

【付記】 本実践は、公益財団法人 科学技術融合振興財団平成30年度補助金(研究課題C「ゲーミフィケーションを活用した公民科における『分業と交換ゲーム』の開発と実践』)の研究成果の一部です。本助成には感謝を申し上げます。