

### 1. 授業を構想するにあたって

市場の働きと経済の学習において、消費生活を支えるものとして、資源の配分を担うものとして、「商品の流通」についての学習は重要である。今年度、流通を専門的に行う卸売業や小売業の疑似体験を設定し、それらに携わる人々にエンパシーを働かせる学習を行った。その際の学習活動として、1960年代にMIT スローン経営大学院で開発された「ビールゲーム」を、中学生向けにアレンジして取り入れた。ビールゲームはサプライチェーンの流れを体験する活動であり、本来、システム思考の学習に主に用いられ、日本では企業のアイスブレイクで扱われることも多い。情報化の進む現代では、POSシステムが用いられ、注文数や出荷数を効率よく管理できる。一方、ビールゲームは、情報や商品が届くのに時間経過を必要とするゲームであり、商品の余剰・過剰が起りやすい。しかし、敢えてこのルールで活動させることで、生徒が、生活している中では見えない商品や情報の流れ、それらを扱う人の存在、流通の合理化の重要性に気付かせることができ、また、実際に合理化に向けて行われている仕組みに関心をもたせられるのではないかと考えた。なお、実際のビールゲームは社会人に向けた所要時間や難易度やで、50分で振り返りまで行うことは難しい。そのため、中学生向けに簡易化させ、名前も「ケーキゲーム」と名付けて実施した（別資料を参照）。

### 2. 単元構想と活動内容

経済の学習が、仕組みや制度の理解に終始することなく、生徒の生き方やよりよい社会の構想に繋がるよう、各学習に体験的な活動を取り入れている。また、生徒がエンパシーを働かせ、あらゆる立場から経済活動を理解できるよう、単元を貫く問いの段階から、小集団で「消費」、「投資」、「労働」、「経営」の立場を分担し、単元の最後にはジグソー学習を行った。

時数	○学習課題 ◎中心となる発問 ★単元を貫く問い 「」活動内容
1	○経済とは何だろう。 ◎なぜ分業と交換をして生活するのだろうか。 ★よりよい社会に向けて（ ）する立場としての私の責任は何だろう。 ※（ ）内は、消費・投資・労働・経営を4人で分担する。

2	○どうやって交換するのだろうか。 ◎実際の生活や社会の動きとつなげた、価格変動の問題をつくろう。
3	○市場経済の原則は何だろう。 ◎（事例について）セット販売は取り締まりの対象になるのだろうか。
4	○消費者の権利と責任は何だろう。 ◎消費者の責任は何だろう。 「家計シミュレーション」
5・6 本時	○私たちに商品が届くまで、 ◎商品や情報を効率よく届けるために必要なことは何だろう。 「ビールゲームを基にしたケーキゲーム」
7	○金融とは何だろう。 ◎お金を借りる立場としての責任は何だろう。 「ローン・返済シミュレーション」
8	○他にお金を集める方法はないだろうか。 ◎投資する立場としての責任は何だろう。 「投資シミュレーション」
9	○企業の役割は何だろう。 ◎経営をする立場としての責任は何だろう。 「起業・経営シミュレーション」
10	○働き方はどう変わってきているのか。 ◎労働する立場から見た、今後必要なことは何だろう。 「10業種のインタビュー記事の読取」
11	○グローバル化の中の経済について知ろう。 ◎為替は貿易にどのような影響を与えるか。 「円高・円安ゲーム」
12	★よりよい社会に向けて（ ）する立場としての私の責任は何だろう。 ◎他の人のウェルビーイングも考えていくと、私に求められることって何だろう。
13 ～ 16	○ショートドラマ「よりよい社会に向けた私の経済活動」をつくろう。

### 3. 生徒のあらわれ

第5時では、授業の最初に流通の図を提示し、生産者と消費者をつなぐ様々な業種があることを確認した。その後、授業者と生徒との対話の中で、それらの業種が経済活動においてどのような役割をもつのか、どのようなことを考える必要のある仕事なのかといった問いが生まれた。そこで、授業者からケーキゲームを提示し、実施させた。

ゲーム内の時間のはじめ4日間は、顧客の注文数を4つに固定して行い、ゲームの流れを生徒に理解させた。最初、生徒は商品と情報の動きをつかめず混乱しており、また在庫数や出荷数、過不足の記録表の付け方に苦労をしている様子であった。しかし、4日目になると作業の流れを体感的に理解していた。

5日目に顧客からの注文数を2倍にしたところ、小売業を担当している生徒から悲鳴が上がった。この時点在庫で対応できる数とはいえ、この先、注文数が変動することを念頭に、次に卸売業に送る注文数を考え始めた。顧客からの注文数が変動することで、生徒の思考が刺激されていた。また、卸売業や生産業の生徒たちは、何が起きているかをまだ知らず、予想をし始めていた。生産業を担当する班の中では「きっと注文数が増えたに違いない」と睨みを効かせ、実際の注文数を上回る大量生産を行う班も見られた。

ゲーム内の日数が進むにつれ、注文情報と実際に届く商品数が合わなくなり、在庫不足や在庫余りに悩む班が出てきた。小売業の班からは「生産業と直接話したい!」という声が、生産業の班からは「生産には時間がかかるから、急に言われても困る!」といった声が上がった。ゲームが難局を迎えることで、自然と生徒の間でより効率的な流通の在り方について語る姿が見られた。授業の終了時間まで活動が続いたため、活動を通じて考えたことのまとめを行うことができなかったが、その日の生徒の日記に以下のような記述が見られた。

- ・今日は、社会でケーキの卸売りをやりました。最初ルールが分からなすぎて全然追いついてなかったけど、途中でルールが分かって楽しかったです。そう考えると、お店の人が新人だとすごく大変そうだなと思いました。
- ・昨日、コンビニに行った時に、店員さん同士で注文数の話をしていました。今まで、お店の店員は、物を売ることだけが仕事だと思っていたけど、消費者の需要を生産者に伝える役割もあることを知りました。

第6時では、ケーキゲームを通して感じたことや考えたことを共有しながら、商品や情報を効率よく届けるために必要なことについて、対話活動を行った。既習事項と関連付けながら、次のような考えをもつ生徒が見られた。

- ・現代では情報化が進んでいるので、注文数の伝達は効率的に行える。しかし、商品の輸送は時間が

かかる。なので、交通の問題や輸送の方法を改善していく必要があると思う。

- ・POSシステムは、注文数の情報だけでなく、世の中の流行を知り、先を予想して生産していくのに効果的だと考えた。
- ・前の時間に通販の問題点も考えたけど、流通の合理化を考えると、通販の方がより効率的だと思う。

#### 4. 成果と課題

流通の学習にビールゲームを基にした体験活動を取り入れることで、次のような成果と課題が見られた。成果は、流通の仕組みを体験的に理解できることである。分業と交換、希少性といった見方・考え方を働かせる姿も見られた。また、生産や卸売、小売を体験することで、それらに携わる人の立場に立つことができる点も、成果として挙げられる。よりよい社会を考えていくうえで、そのような視点からエンパシーを働かせられる手立てだと考えられる。

一方、課題としては活動を行うための時間確保の難しさが考えられる。複雑なルールのため、慣れるまで時間がかかるうえ、導入や振り返り、共有なども合わせて行うとなると、50分を越えることが想定される。また、活動自体は積極的に行うことができるものだが、それを経済の仕組みの理解に繋げていくためには、生徒の思考を整理していく必要があり、この活動だけでなく、実際に働いている方の生の声や、効果的な資料の用意が必要になると考えられる。