

学習を生きた知識に

—「貿易ゲーム」で考える—

高崎商業高校 東海林聖弥先生



2022年7月12日（火曜日）、それまでの猛暑がひと休みしたかのような雨模様の朝、高崎商業高等学校を訪問しました。1時間目の授業を参観させていただくためです。校舎に入り廊下を歩いていると、あちこちから「おはようございます」という生徒の挨拶がかけられます。なるほど、努力目標の一つ「みっちり勉強 はっきり挨拶 しっかり清掃」が定着しているようです。

ホームページによれば、高崎商業高等学校は、「今年創立120周年を迎え、県下で最も長い歴史がある商業高校です。卒業生は3万人を超え、各界で活躍しています。1年次は『くくり募集』で、令和4年度入学生の2年次からは進路目標や興味・関心に応じた学科選択(グローバルビジネス科・情報ビジネス科・会計ビジネス科・総合ビジネス科)を採用しています。就職にも進学にも対応した教育を推進しています。就職率・進学達成率100%を誇っています。広いグラウンドや二つの体育館、さらに六つのコンピューター室などの商業関係の施設・設備が充実し、運動部、文化部を問わず、部活動が活発に行われています。」卒業後の進路は大学・短大、専門学校、就職とおおよそ3分の1ずつになっています。「進学にも就職にも強い高商」として、就職に強いのは昔からの伝統ですが、最近は進学、特に大学への進学にも力を入れているとのこと。

「貿易ゲーム」で疑似体験

この日お目当ての授業は東海林聖弥先生の世界史A（2年1組国際ビジネス科）です。期末試験も終わり、夏休み前は授業にのれない時期。先生によれば「今日はイレギュラーな授業です。」とのこと、興味津々です。黒板に「特別編 貿易ゲーム」と映し出され、生徒にプリントが配られました。

T「今日やるのは、貿易ゲームと言って貿易の流れを疑似体験してもらいます。みなさんは商業高校生ですから、ビジネスの力をつけてもらいます。」

先生の指示であらかじめ8つの班が作られていました。1班あたり4～5名ずつ、生徒は慣れた様子で机を向き合わせます。

T「では、これから班内で『キャプテン』と『交渉役』を決めて下さい。キャプテンが

決まったら、道具を取りに来て下さい。他の人は『製造役』となります。これから配る封筒の中身だけを使って『製品』を作して下さい。作った製品をマーケットでお金に換えることができます。でも、マーケットで換金できるのは、キャプテンだけです。マーケットで換金できる製品の規格は次の4種類です。これ以外の物は換金できません。」

プリントには、製品の規格が示されていま



した。

13cm×8cmの長方形	3枚1組で\$300
5cm×5cmの正方形	3枚1組で\$300
1辺が9cmの正三角形	3枚1組で\$500
直径が9cmの円	3枚1組で\$1500

T「規格外の製品は換金できません。マーケットではしっかりと製品チェックをお願いします。製品は3枚1組です。他のクラスでやったら、1枚だけ持ってきた者がいてマーケットは騙されていますが、騙されないようにして下さい。」(気が付くと、教室の右前の机にマーケット役の2名(男女)が着席し、スタンバイしていました。)

T「他の班との交渉は可能です。何のための交渉をやるか。交渉する場合は交渉役同士で行って下さい。だんだん秩序が崩れてきて、交渉役以外の方がやってきてワッと訴えかけるような人が出てきますが、交渉は交渉役同士スマートな交渉をして下さい。交渉に関しては、班の利益になるような交渉を頑張ってください。一点だけ言います。今回の活動で最も重要なのは交渉です。」



にぎやかに「製品」の製造始まる・・・ 「製造」現場あれこれ

各班で「製品」製造の作業が始まりました。とたんに、教室には活気が出てきて賑やかになりました。定規を使って製品の寸法を測る生徒。はさみを使って製品を切り取る生徒。規格通りの製品を作るには正確さが要求されるので、結構丁寧に作業をしなければなりません。

コンパスで円を描いている生徒がいましたが、書き直しました。「どうしたの?」と聞く



と「半径9cmにしちゃった!」。直径9cmと指示されていますから、コンパスは半径の4.5cmにしなければなりません。他の班を見ると、コンパスがないので円がそもそも描けません。円形の「製品」が一番高く売れますから、これが「製造」できなければ不利です。このグループはどうするのでしょうか。

かなり時間がたってから、他の班からコンパスを借りることができたようです。「交渉役」が頑張って交渉したものと思われます。そのうちに手のあいている生徒は、他の班に「偵察」に出かけたりしています。

だんだんマーケットに「キャプテン」が並び始めました。マーケット役は見本に合わせて「製品」の正確さを判定しています。明らかに規格からはみ出た大きめでぎざぎざの「製品」が持ち込まれて、はねられていました。「どうしたの?」と聞くと、「どのくらいよく見るのか、試しに来たんです」とのこと。ちょっとした遊び心も見えます。

他の生徒に聞いても、「こういう授業は楽しい!」と笑顔で答えてくれました。

今日の売り上げはいかに?

マーケットでの販売が一通り終わったのち、廃棄物(製品を切り取った残りの紙)の回収が行われ、いよいよ各班の売り上げの発表で



す。

「1班5900円、2班3000円、3班1800円、4班1800円、5班3900円、6班2800円、7班5300円、8班1500円。」

さて、この売り上げの差は何故でしょうか？実は、先生から先着順で受け取った封筒の中身、つまり「道具」と「資源」には差があったのです！先生の説明で、配布された「道具」と「資源」は、国の経済状況を示していることがわかりました。

1班、2班

⇒鉛筆3本・はさみ・コンパス・定規・紙5枚

(技術も資源もある超大国のイメージ)

3班、4班

⇒鉛筆2本・はさみ(左利き用)・定規・紙3枚

(日本のような国のイメージ)

5班、6班

⇒鉛筆1本・紙20枚

(資源はあるが技術のない発展途上国)

7班、8班

⇒はさみ・定規・紙2枚

(技術も資源も中途半端にある国)

でも、与えられた道具だけでなく「交渉役」ががんばって借りてきた道具を上手に使って利益を得た国もあったのですね。

「SDGsの観点…知識を生活のなかで生かす」とは？

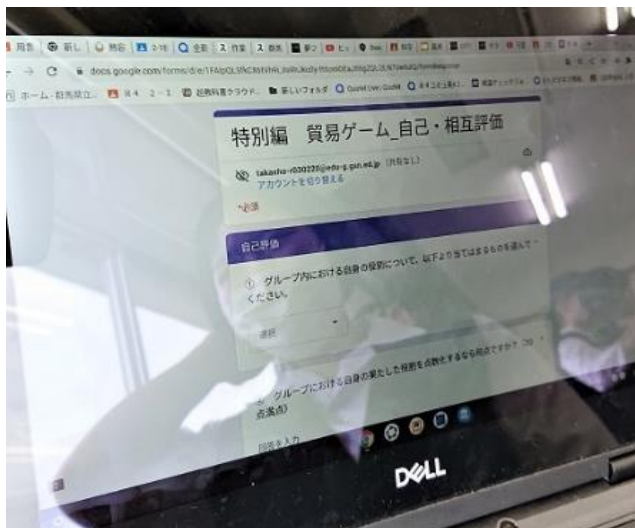
最後に東海林先生のコメントがありました。「今日の貿易ゲームで最初に何と言ったか」といって、『貿易を疑似体験する』と言いましたよね。一言も他の班より儲けようとは言ってません。ビジネスの手法を発揮して交渉をやって下さいとは言いました。お金を一番稼いだから優勝なんて一言も言っていない。『製品』を生産しマーケットでお金に換えることができます。お金に換えて他の班に持って行くこともできる。君たちには現代社会でSDGsの報告をしてもらいましたよね。SDGsの観点で活動をした班がありましたか。SDG



sとは持続可能な発展。みんながみんなお金を稼ぐことに精一杯だった。このクラスの中でクラス全体の利益のために動いた班がありましたか。確かに交渉役は班の利益は見ていましたが……。みなさん1年生の時に、国際分業体制の考え方を授業で学びましたね。皆さんはテストの成績は非常にいいんですけど、学習で得た知識を日常の生活のなかで生かすことを意識していますか？例えば、少しでも廃棄物が少なくなるようにと考えたら、ただひたすらに正方形を作る、これは最も無駄がないしゴミも出ない。でもお金儲けのためだけに円をひたすら書いたグループがある。すごい細かいゴミが出る……。生徒から笑い声が湧き、先生の説明にみんな納得の様子でした。

このあとは時間の都合で、振り返りシートと評価(自己評価と相互評価)を、Google classroom(課題提出や連絡に特化したGoogleが提供する学校向けwebサービスアプリ)に入力して提出することが指示され、50分間の学習が終了しました。

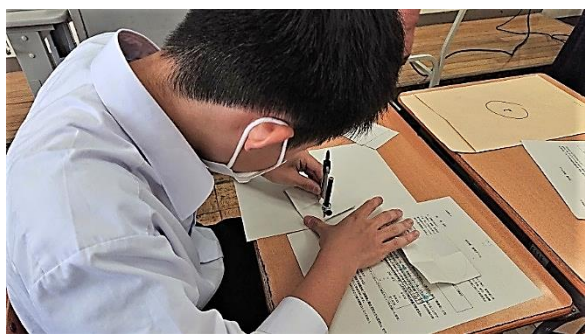
ゲームをきっかけにして…



授業後、東海林先生にお話しをうかがいました。それによると、この「貿易ゲーム」はNPO法人・開発教育協会（DEAR）の紹介するアイデアに東海林先生がアレンジを加えたものとのことです。確かに、授業の最初に配布されたプリントには、「製品の生産・流通・販売過程の理解」ととともに、「地域格差の歴史的・文化的背景」と「グローバル化の利点と問題点」について考えるきっかけとすることが「授業のねらい」として掲げられていました。取材している私たちはこれをすっかり読み飛ばし、ゲームの行方や結果に気を取られていた点で、生徒たちのことをとやかく言う資格は全くありません。

ただ、班内の役割に沿って活動する様子には、個々の性格や行動様式が自ずとにじみ出るようで、黙々と作業に没頭する姿やおしゃべりに終始する姿、周囲に気を配る姿や情報収集に精を出す姿など、多種多様な人間模様が垣間見られ、久々に生きた授業を体験している実感が得られました。

また、今回は世界史の授業でしたが、商業高校ならではのアプローチや今日的话题であるSDGsへの関連付けなど、教科やカリキュラムの枠を越えた様々な工夫が見られ、これからの「学びのかたち」を展望させる授業でした。これは、工夫次第で様々な教科でも同様の試みが可能なことを示しており、学校全体での取り組みにも発展させることができそうです。



「振り返りシート」でわかることは？

次に、授業後に提出を指示した「振り返りシート」と自己・相互評価について詳しくうかがいました。

「今回の授業はあくまでイレギュラー」と言うものの、この一時間が生きた授業として生徒の脳裡に残るかどうかは、この「振り



返しシート」にも大きな鍵がありそうです。

授業中生徒たちは「貿易ゲーム」に集中していましたが、班活動が終了し東海林先生から「どんでん返し」とも言うべき手厳しい指摘（「儲けることに精一杯でクラス全体の利益を考えた班があるか」「持続可能性を念頭にビジネスをした班があるか」など）を受けて、それがどれくらい自分たちのこととして認識できているか、「振り返りシート」の記述によってはじめてはっきりします。東海林先生は先行して行った他クラスの記述から、多くの生徒が上記のような指摘は身に応えたものの、現状の世界経済や地域格差のもたらす問題点にまでなかなか思い至っていないことを把握していました。そこで、次の機会には関連する話題に意識的に触れることで、今時の学習が生きて来ることと思います。もし、「振り返りシート」がなければ生徒も先生も気づけていないことがあったかもしれません。

また、「自己評価」で自分を客観視することも大切な学習活動です。ともすると、「評価」は目上の者から下される一方的な判断や裁定の意味合いが強い語ですが、評価できる点と評価できない点を弁別することで今後の改善点が明確になる利点もあります。自己を認め長所を伸ばそうとする過程で、独りよがりな行動を自省する心のゆとりも生まれてくるようです。

班メンバーからの「相互評価」では、自己の活動が数値で評価されるため一瞬も気を緩めることはできませんが、公平な視点で他者の行動を眺める重要な活動でもあります。ちなみに、誰がどんな評価をつけたかはわからないようにしてあるそうです。

シートの記述や評価は Google forms というアプリ（これも Google が提供するアンケート作成・収集のための web サービスアプリ）で集約・集計し、成績の算出に活用しているそうです。

観点別評価の導入について

高崎商業高校では、今年度からの「観点別評価導入」を昨年度から先行実施してきたとのことで、学習指導要領改訂前後で多少の観点の違いはあるものの、普段の授業での記録を多様かつ高頻度で行う方針は変わっていないようです。

本誌のトピック「今年から高校で始まった『観点別評価』って何？」(P. 2~4)の取材で、多くの教員が思い悩んでいることがわかった「観点別評価」ですが、その点についてもお話をうかがいました。

「知識・技能」「思考・判断・表現」「主体的に学習に取り組む態度」の3観点(詳しくはP. 2~4参照)の評価全体に占める比率は、授業及び定期テストそれぞれで1:1:1です。定期テストでの「主体的に学習に取り組



む態度」を「思考・判断・表現」に連動させる以外は、様々な学習の場面で3観点毎に評価ポイントを個別に記録することになっています。たとえば、授業における「主体的に学習に取り組む態度」を評価するために、「自己&相互評価」、「課題の提出内容」、「発表時のパフォーマンス評価」などを積算し、到達度に応じてABCのいずれかをつける、という方法が科目毎に設定されているようです。そして、日常の細部にわたる膨大な記録と集計を行うためには、既述のGoogleのアプリは欠かせないものとなっているようです。

一方、生徒たちはこの「観点別評価」に対してどのように受け止めているのでしょうか。この点に関して、今回直接生徒に尋ねることはできませんでしたが、小学校以来通知表に「5段階評定」と共に「観点別評価」が記載されていることが通常なので、特に違和感はなさそうです。そして、先生方からの説明で高商では「評価」がもとになって「評定」が付くということを十分に承知しているとのことでした。また、生徒にとってはこの「評価」・「評定」以外に「簿記」・「情報処理」・「ビジネス文書」・「珠算電卓」・「英語」などの各種検定試験で上位の資格を取得することが目標となっていて、試験対策のための勉強に取り組むのが日常のようです。

取材を終えて

高商に来て2年目で2年のクラス担任とソフトボール部の副顧問をしている東海林聖弥先生からは、この他に進路指導に関することや部活動のことなどをうかがうことができました。県下公立高校の最大規模である各学年7クラスの商業高校の特質を活かして、検定取得や部活動の成果に結びつけ、多くの卒業生が県内外で活躍していることがわかりました。

また、今回の取材で授業を見せていただいたクラスの生徒たちは、「日商簿記検定2級」取得を目標に日頃から勉強に打ち込んでいて、今回の授業でも素早い事態の把握と適応能力の高さを見せてくれました。そして、コロナ禍により一時休校に追い込まれた学校にも、再び生徒たちの活気溢れた日常の姿が戻ってきたことを私たち取材陣にも実感させてくれました。

その一方で、受験指導や部活動指導に明け暮れる教職員の多忙化に解消の兆しはなかなか見えず、ICT機器の導入で作業の効率化は図られていても、それを上回る内容の業務が教員一人一人の上に重くのしかかっている実態が、県多忙化解消協議会の[提言R4]^(注1)から読み取れます。

奇しくも、「教員の多忙を解消する」(群馬県教委編著 2008年 学事出版)に記された当時と14年後の現在の実態との間に大きな質的变化は見られず、改善案にもさしたる違いがないことは、この問題の重大さと深刻さを改めて私たちに訴えかけています。

(取材・撮影・編集:瀧口典子・倉林順一・大山仁)

(注1.)「教職員の多忙化解消に向けて [提言R4]」(群馬県教委 令和4年2月10日)

<https://www.pref.gunma.jp/contents/100233980.pdf>