

# 「見方・考え方」を働かせた深い学びのデザイン

—経済学習としての「貿易ゲーム」を事例に—

北海道北見北斗高等学校 山崎辰也

【キーワード】 経済概念, 見方・考え方, 深い学び, カリキュラム・マネジメント

## 1 はじめに

今回の学習指導要領改訂の論議ではこれまでと異なり、「何を知っているか」から、知識を活用して「何ができるか」への転換が求められている。この背景にあるのは、内容を中心とした「コンテンツ・ベースの学力観」から、資質・能力を中心とした「コンピテンシー・ベースの学力観」への転換である。「何を知っているか」から、「何ができるか」が問われるようになると、知識を身につけるだけでは十分ではなくなり、知識を活用してどのような問題解決ができるかが問われることになる。このため、目指すべき目標は、コンテンツ(内容)を覚えることではなく、「コンテンツを深く学ぶことを通して、何ができるようになるのか」というコンピテンシー(資質・能力)を育成するということになる<sup>(1)</sup>。

このことから、資質・能力を育むことをねらいとした主体的・対話的で深い学び(アクティブラーニング)をデザインするとともに、知識の網羅とは別の評価指標に基づく省察から、学びをつくり改善するプロセス(カリキュラム・マネジメント)を構築することが問われるようになる。

この深い学びの鍵となるのは、各教科等の概念を活用した「見方・考え方」である。例えば、経済的な「見方・考え方」は、経済を理解するときの「視点の枠組み」であり、この視点を持つためには経済概念を獲得させる必要がある<sup>(2)</sup>。このように、各教科等の具体的な文脈において、「見方・考え方」を働かせた学びを通じて、資質・能力が生まれ、それによって「見方・考え方」がさらに豊かになるという相互の関係が成立する。

それでは、「内容教科」<sup>(3)</sup>と呼ばれ、特に知識を覚えることが顕著に表れる社会系教科のレベルで、どのように生徒の学びをデザインし、実施・評価し、改善していくプロセスを産み出せば良いだろうか。このため、本研究では、以下の2つの問いについて検討を行う。

第1の問いは、「アクティブラーニングを通して、どのようにして概念を活用して『見方・考え方』を働かせた学びをデザインするか」ということである。

第2の問いは、「概念の活用をねらいとした評価を用いて、どのようにして教科レベルのカリキュラム・マネジメントを進めるか」ということである。

この問いの検討のため、本研究では高校公民科経済学習における「貿易ゲーム」の授業の具体を用いて考察を行う。「貿易ゲーム」は、北海道教育大学札幌校の天津和子氏が兵庫県の高校教師のときに行った国際理解教育の実践であり、現在でもよく「現代社会」や「政治・経済」などの経済学習で追試が行なわれている。内容は、不平等に与えられた紙や、はさみ、定規などを使って行うグループワークであり、途上国が先進国に搾取される構造を実感させ、途上国に対する共感を持たせることをねらいとした実践である<sup>(4)</sup>。これは、高等学校公民科はもとより、社会系教科でのアクティブラーニングの代表的な実践事例の一つになっている。

しかし、経済学習で「貿易ゲーム」を用いるのであれば、共感に基づく態度形成に加え、経済概念を活用して問題解決させることを目指す必要がある。だがしかし、これまでの数多の先行研究では、大津氏の実践の受け売りであるために、経済概念を活用せず、道徳的な態度形成が目標となり、「現実世界は先進国がより豊かになり、途上国との格差が拡大する」という国際理解認識に至っている実践がほとんどである。唯一、経済概念の活用をねらいとしたものには、猪瀬(2003)による、先進国と途上国の格差拡大という帰結は同じであるが、経済概念を用いて価値判断をオープンエンドに保障しようとした試みがあるのみである<sup>(5)</sup>。

そこで本研究では、猪瀬の先駆的研究をさらに進め、価値判断だけでなく、帰結自体もオープンエンドになるように学びのデザインをする。そして、井上(2013)による、大津実践の態度形成を目指す内容と評価を結びつけた試みとは異なるアプローチから<sup>(6)</sup>、経済概念の活用をねらいとした評価について考察を行い、研究蓄積の少ない教科レベルのカリキュラム・マネジメントの実践に資するものとした。

## 2 経済学習としての「貿易ゲーム」の授業内容

### (1) 単元計画

本授業は、K 高校第3学年「政治・経済」の「国際経済」単元(全8時間)のうち1時間を用いて、2015(平成27)年11月9日に筆者によって実施したものである。対象生徒は、医進類型クラスの68名であり、国際経済分野のまとめに位置付けて実施した。

### (2) 単元の構成

#### ○単元目標

- ①国際経済に関する基本的な経済概念を理解する【知識・技能】
- ②経済概念を活用して、国際経済の相互依存性や、国際経済の安定と成長に果たすべき日本の役割について考察することができる【思考・判断・表現】

#### ○単元の指導計画(8時間構成)

- ①貿易と国際収支(3時間)
- ②国際経済のあゆみ(1時間)
- ③国際貿易体制とリージョナリズムの進展(1時間)
- ④発展途上国の経済と経済協力(2時間)(本時2/2)
- ⑤国際経済における日本(1時間)

### (3) 学習指導案

#### ○主題

南北問題—「貿易ゲーム」に取り組もう

#### ○本時の目標

- ①比較優位に基づく貿易の仕組みと、貿易黒字の考え方について理解する【知識・技能】
- ②これまで学んだ経済概念を活用して、先進国と発展途上国のなすべきことについて考え発表できる【思考・判断・表現】

表1. 授業展開

時	○指導者からの指示・発問等	・予想される生徒の反応	◆資料
導入	<p>○今日は「貿易ゲーム」を行います。4人から5人のグループに分かれてください。代表者は封筒を取りに来てください。</p> <p>○人数の差は人口の差と考えてください。封筒の中の技術力(文房具)と資源(紙)を使って、各国で生産物を作り、利益を最大化させてください。</p> <p>○まだ作業を開始せず、まずはこれまで学んだ3つの経済概念(「希少性」・「需要と供給」・「比較優位」)を踏まえて、4分で作戦会議を行ってください。</p>	<p>・「貿易ゲーム」ってどんなことをするのだろう。</p> <p>・自分は先進国だ。自分は後発発展途上国だった。</p> <p>・時間には限りがある。</p> <p>・自分たちは道具や資源、人数に優位性がある。</p> <p>・半円に特化をして、価格に変化が出たら売ろう。</p>	<p>◆プリント</p> <p>◆はさみ、定規、コンパス、分度器、紙</p>
展開	<p>○それでは「貿易ゲーム」を開始します。時間は25分間です。けんか、盗み以外は何をやっても良いです。</p> <p>○正三角形の市場への出回りが少ないので、価格が2ドルから3ドルに高騰しました。</p> <p>○あと5分で終了です。</p>	<p>・売り時が来たぞ。</p> <p>・急げ、急げ。</p>	
まとめ	<p>○終了時間になりました。それでは各国の貿易黒字額を見ていきます。これは1ドル=120円、1ドル=100円であればそれぞれいくらになるか計算してください。</p> <p>○これで円高だと輸出には不利で、円安が輸出に有利だということがわかったのではないのでしょうか？ただし、貿易黒字だから良い、悪いということに意味はありませんでしたね。</p> <p>○最後にこのゲームの結果について考察します。どうすればもっと良かったかをグループで一言ずつ報告してから、各自200字程度のレポートにしてください。何人かに発表してもらいます。</p>	<p>・自分たちの黒字額は50ドルだから1ドル=120円であれば6000円で、1ドル=100円であれば、5000円の黒字だ。</p> <p>・人を上手に活用すれば良かった。直角三角形に生産を特化すれば良かった。</p> <p>・先進国の支援も大切だけれど、発展途上国にも生きる道はあるのではないか。</p>	<p>※レポートの提出は次回の授業時でも可</p>

○本時の評価(評価方法)

- ①比較優位に基づく貿易の仕組みと、貿易黒字の考え方を理解したか(授業プリント・定期試験)
- ②これまで学んだ経済概念を活用して、先進国と発展途上国のなすべきことについて考え、発表できたか(授業プリント・グループワーク・発言)

## ○授業プリント

## 南北問題－「貿易ゲーム」に取り組もう

## 1 「貿易ゲーム」の前提

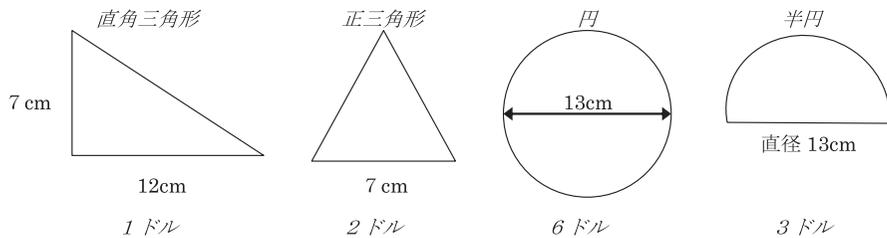
- 全体が8つの国に分かれます。調整をする国際機関もあります。

先進国 (A, B) / 新興国 (C, D) ・ 資源国 (E, F) ・ 後発発展途上国 (LDC) (G, H)

## 2 作業と経済概念

- 袋のなかの道具と資源(紙)を使って三角形, 半円, 円の4つの製品を作ります。

設計図と代金は以下のとおりです。



- できたものを市場に持って行き、チェックを受けお金を受け取ってください。制限時間以降は一切買い取りません。
- けんか、盗み以外は何をやってもかまいません。これまで勉強してきた「希少性」, 「需要と供給」, 「比較優位」による経済の考え方を活用するとともに、与えられた条件を最大限に活かして、効率的に作業を行ってください。
- 途中で、市場の交換条件が変化するかもしれません。

## 3 結果と考察

- 最後に結果を出します。

「自分たちは (① ) の (② ) 国で、貿易黒字額は 1 ドル=120 円であれば (③ ) 円、1 ドル=100 円であれば (④ ) 円だった」

- どうして、この結果になったのかを考察してください。それを 200 字程度のミニレポートに書いて提出します。

例：貿易黒字額を大きくするにはどうすれば良かったか、自分たちが工夫したところ、失敗したところ、現実に自分たちのような国はどのような行動をとれば良いか、このゲームの構造から新たに発見できたことなど（チームで話し合ってみよう）。

[本授業プリントは、新井明氏（東京都立小石川中等教育学校）の2010（平成22）年度の「現代社会」授業プリントから着想を得て作成している]

### 3 本時の授業過程

導入では、授業プリントを配布し、「貿易ゲーム」の前提と作業内容を確認させている。そして、4人から5人のグループに分け、代表者に封筒に入った資源と道具を取りに来させた。その後、道具の差は技術の差であることと、封筒の中の資源(紙)と技術力(文房具)を使い、各国で生産物を作って利益を最大化させることを指示した。しかし、まだ作業を開始させず、これまで学んだ経済概念のうち「希少性」、「需要と供給」、「比較優位」の3つを踏まえ、作戦会議を行わせた。例えば、「希少性」の観点から、時間には限りがあること、「需要と供給」の観点から、半円の作成に特化をして価格に変化が出たら売ること、「比較優位」の観点からは、自分たちは道具や資源、人数に優位性があることなどを確認し合って、経済概念を思考のツールにすることで、何で勝負するかを考えさせた。

それぞれのグループに配布した封筒の中身は、以下の表2の通りである。また、本授業では、発展途上国を、新興国、資源国、後発発展途上国(LDC)の3つに区分けして、大津実践の新興国、発展途上国の2つとは異なる区分けで、先進国と対比させる方法を用いた。

表2. 封筒の中身

先進国	はさみ×③, 分度器×①, コンパス×①, 三角定規(2種類)×①, 20cm定規×②, 鉛筆×②, 紙(B5)×①
新興国	はさみ×①, 20cm定規×①, 鉛筆×①, 紙(B5)×②
資源国	鉛筆×①, 紙(B5)×⑤
後発発展途上国(LDC)	短い鉛筆×①, 紙(B5)×③

展開では、ゲームの開始指示を行い、時間は25分で、けんかや盗み以外は何を行っても良いと説明した。また、模擬紙幣を用いない形式で行うため、資源と道具の交換には、物々交換や、時間を決めて道具の貸し出しをして売上金額からマージンを取るなどの工夫も求めた。そして、ゲームの途中で、例えば正三角形の売りが少なければ、「正三角形の市場への出回りが少ないので、価格が2ドルから3ドルに高騰しました」と宣言し、買い取り価格を高くするなど価格に変化を付けた。ここで売りどきを待っていたグループは、売りに出るわけである。全部で、3回から4回の価格調整を行った。時間終了とともに一切買い取りをしないので、終了5分前になると、一人一枚ずつ売りに出て時間をかせいだり、グループ総動員で作って急いで売りに出たりもした。

まとめでは、ゲームの終了指示後、ドル建てで貿易を行ったので、各国の貿易黒字額を「1ドル120円」時と、「1ドル100円」時に分けてそれぞれ計算させた。このようにして円建てに戻す作業を行わせることで、円高だと輸出に不利で円安だと輸出に有利だということを実感させた。ここで、国際経済単元のはじめに学んだ内容である「国際収支のバランスシート上で貿易黒字の場合は、当該国への直接投資が赤字になる」ということを取り上げ、貿易黒字が良くて貿易赤字が悪いというのは感覚的なものであるということも、復習を兼ねて再確認した。

最後に、ゲームの結果について考察をさせた。まず、グループ内で「どうすればもっと良かったか」を一言ずつ報告してから、各自200字程度のミニレポートにさせた。その後、全体で何人かの生徒に発表をしてもらい、終了時間となった。発表の内容については、「人を上手に活用すれば良かった」、「コンパスが無くても定規を手に入れるだけで高額の円を作成することができ

た」, 「先進国の支援も大切だけれど発展途上国にも生きる道はあるのではないか」という意見が出された。なお、今回は時間の制約のため実施していないが、これらの意見を基にして、さらに議論を行って理解を深めるという活動も有益であろう。

本授業の従来までの「貿易ゲーム」の内容と異なる点は、大きく3つある。

第1は、売上金額を黒板に随時記載するものにし、1時間(50分)の授業で実施できるものになっていることである。授業の実施校であるK高校は、地域を代表する進学校なので、1つのアクティビティに2時間以上かけるのは難しい。いかに1時間でエッセンスをつかませるかが大切なので、模擬紙幣を作らず、黒板記載の形にして簡略化した。

第2は、経済学習のまとめに位置付け、これまで学んだ「希少性」、「需要と供給」、「比較優位」の経済概念を活用し、事前にグループで戦略を練るものになっていることである。このように、経済概念を使って戦略を練る話し合い活動を導入したことで、経済概念を用いて「見方・考え方」を働かせ、結果として資源国やLDCでも、先進国を打ち負かすケースが出るようになった。

第3は、商品価格をドル建てにし、ゲーム終了後に「1ドル120円」と「1ドル100円」の場合の貿易黒字額の違いを算出させ、円高時に輸出が不利になることを実感させるものになっていることである。

#### 4 「3段階ループリック」を用いた本授業の評価

それでは、本時で掲げた2つの目標の達成度を、どのようにして測れば良いだろうか。本授業では、経済概念を活用する力を高めることを目指しているのだから、経済概念の活用段階を示した目標構造を作り、この目標の達成度合を判定する評価ツールがあると便利である。そこで「3段階ループリック」をつくり、これを評価基準にして生徒の学びを見取る方法を用いた。大津氏自身も、「貿易ゲーム」などのアクティビティにおいて評価を課題としており、「授業者の得た感触の域にとどまっている」<sup>(7)</sup>部分もあると論じている。

表3は、実際に作成した本授業における「3段階ループリック」である。

表3. 本授業における「3段階ループリック」

評価規準	評価基準		
	A (=5)〈優秀〉	B (=3)〈良〉	C (=1)〈要再学習〉
知識・技能	発表、論述で使っている経済概念は適切である。	発表、論述で使っている経済概念は総じて適切であるが、一部不適切なものがある。	発表、論述で経済概念を全く使っていない、または不適切な経済概念を使っている。
思考・判断・表現	発表、論述で経済概念を文法にして活用しており、それが説明の内容の深まりを示している。	発表、論述で経済概念を文法にして活用している。しかし、説明の内容の深められていない部分もある。	発表、論述で経済概念を文法にして活用しておらず、説明の内容にもずれがある。

[スティーブンス, D・レビ, A.(佐藤浩章他訳), 2014, 『大学教員のためのループリック評価入門』玉川大学出版部, を参考に筆者作成]

ループリックに関する研究者のスティーブンスとレビは、「初めてループリックを作る場合には、3段階の行動レベルに限定すると良い」<sup>(8)</sup>と論じている。たしかに、評価尺度の段階を増やせ

ば増やすほど違いをつけるのが難しくなり、ルーブリックを作ることも大変な作業になる。このルーブリックは、「知識・技能」の評価規準では「習得している経済概念は正しいか」、「思考・判断・表現」の評価規準では「経済概念を文法として活用し<sup>(9)</sup>、説明の内容に深まりがあるか」を段階別に示したものとなっている。

このルーブリックに基づいて、レポート内容に評価を付けると表4のような結果となった。

表4. 「3段階ルーブリック」に基づくレポート内容の評価結果

評価規準	評価基準		
	A (=5)〈優秀〉	B (=3)〈良〉	C (=1)〈要再学習〉
知識・技能	36人 ※このうち思考・判断・表現 A〈優秀〉15人 B〈良〉21人	32人 ※このうち思考・判断・表現 A〈優秀〉5人 B〈良〉27人	0人
思考・判断・表現	20人 ※このうち知識・技能 A〈優秀〉15人 B〈良〉5人	48人 ※このうち知識・技能 A〈優秀〉21人 B〈良〉27人	0人

この結果を見る限り、全体的には、経済概念の習得よりも活用にまだまだ課題があるということを見出すことができる。それでは、実際にミニレポートの記述の内容から検討をしていく。

表5は、「知識・技能」A、「思考・判断・表現」Aとした生徒の例である。

表5. 「知識・技能」A・「思考・判断・表現」Aの例

先進国だったので道具がたくさんあり、資源と交換してコンパスがあったのがA国とB国だけだったので、円と半円に特化をしてたくさん作った。円の価格が高いときは円を売り、半円の価格が上がったら半円にして売った。B国の円や半円の生産状況なども見て、自分たちがどのタイミングで売れば儲けられるかを考えるのは面白かった。F国に負けたのは予想外だったけど、これは何に特化したら1番儲けられるかということなどをしっかり考えていて、比較優位の考え方の大切さがわかった。

文章中の「特化」、「価格」、「比較優位」は、単語で示された経済概念である。また、「円や半円の生産状況なども見て、自分たちがどのタイミングで売れば儲けられるかを考える」という部分は、叙述された経済概念である。そして、アンダーライン部分で叙述された経済概念を文法にした説明を行っており、その内容にも深まりが見られる。

表6は、「知識・技能」A、「思考・判断・表現」Bとした生徒の例である。

表6. 「知識・技能」A・「思考・判断・表現」Bの例

需要と供給によって価格が変わるので、それを見ながら正三角形と直角三角形をうまく作った。正三角形は作りやすいので、早めに作って売ったのが良かった。紙が余ってしまってもったいなかったの、時間をこまめに見るべきだったと思った。初めは紙5枚と鉛筆1本しかなく、他の国に紙2枚とはさみと定規を交換してもらい、B, C, Dよりも稼ぐことができた。実際の貿易でも他国と協力していけばいいと思う。

文章中に「需要と供給」、「価格」といった経済概念を使用しているけれども、「実際の貿易でも他国と協力していけばいいと思う」と、説明の内容に深まりが見られなかったため B とした。

表7は、「知識・技能」B、「思考・判断・表現」Aとした生徒の例である。

表7. 「知識・技能」B・「思考・判断・表現」Aの例

他国と取引や口約束などをしたが、他国と何か決め事をするトラブルが発生したり、裏切られたりする  
るので、慎重に決めなくてはならないと思った。資源しかないので、植民地のような状態になってしまっ  
た。「資源を全て渡したら、物を作ってやる」と言われ、ケンカになりそうになったので、資源を全て渡さ  
ずに、少しだけ渡して定規だけ受け取って物を作ってあげれば良かった。資源がなくても、やはり頭をうまく  
使える国が勝つと思うので、発展途上国は教育をもっと普及すべきだと思った。世界が豊かになるには、  
頭の良い先進国は技術を提供したり、製品を作ってあげたりして、もう少し優しくなって発展途上国に協  
力したら良いのではないかと思った。

文章中では、資源を持っているか、持っていないかという観点でしか述べられておらず、これらを経済概念に置き換えて表現すれば、もっと文がすっきりしたのではないか。しかしながら、アンダーライン部分を見ると、「比較優位」の考え方を文法にした説明を行っており、内容にも深まりが見られるので、「思考・判断・表現」は A とした。

表8は、「知識・技能」B、「思考・判断・表現」Bとした生徒の例である。

表8. 「知識・技能」B・「思考・判断・表現」Bの例

最初から資源が少なかったのが、素直に交渉してもうまくいく気がしなかったのが詐欺に走ろうという  
話になった。序盤は貧しいグループ同士で組もうという希望の光が見えたが、詐欺をしようとすると逆に  
詐欺にあって終わる。自分たちのグループは素直に厳しい条件を受け入れて、段々と這い上がっていけば  
良かったと思う。実際もともと貧しかったので、多くの利益を得ようとしなくて、もともと少し豊かにな  
るくらいでやれば良かった。大富豪を目指したのが敗因だったと思う。現在貧しい国も少しずつ進歩して  
いけば、うまくいく気がします。

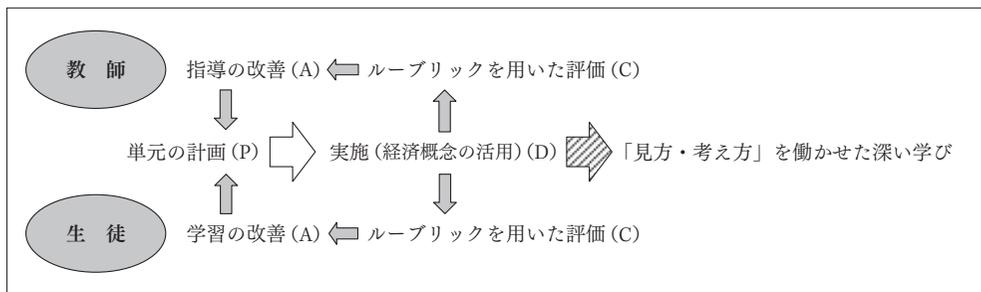
文章の内容は、経済概念を用いた説明ではなく、詐欺に走ってだまそうという思い中心でしかない  
ので、どちらも B とした。

## 5 教科レベルのカリキュラム・マネジメント

このようにルーブリックを用いた評価を導入することの効果とは、どのようなものだろうか。これまでのように、「何を知っているか」を問うのであれば、テスト評価で可能である。しかし、「何ができるか」を問うのであれば、生徒のパフォーマンスをはかるルーブリックのような別の評価指標も必要となる。また、このルーブリックの導入により、生徒にどのように概念を活用すれば良いかを理解させる「学習の機能」<sup>(10)</sup>と、その評価に基づいて教師が授業改善を行って生徒の概念活用力の向上に資する「指導の機能」<sup>(11)</sup>を持たせることができる。つまり、ルーブリックを導入することで、生徒に「経済概念をどのように活用すべきか」という方策を提供し、教師はこの授業づくりのための指針を得ることができるようになる。

このことは、図1のように、教師にとっては「単元の計画(P)→実施(経済概念の活用)(D)→ルー

ブリックを用いた評価(C)→指導の改善(A)」、生徒にとっては「単元の計画(P)→実施(経済概念の活用)(D)→ルーブリックを用いた評価(C)→学習の改善(A)」のサイクルで双方向から回転をすることで示すことができる。このような方法によって、教師側は評価の省察から授業改善を行うことができ、生徒側も学びのねらいの達成に向けて行動改善につなげられるわけである。特に「C→A」のプロセスにおいて、教師側が生徒の概念の習得、活用の状況からフィードバックを受けて、授業の内容や方法をデザインし直す活動が重要となる。このようにして、ルーブリックを用いたパフォーマンス評価を中心に、PDCA(Plan-Do-Check-Action)サイクルに基づいてカリキュラム・マネジメントを行うことで、「指導と評価の一体化」を図ることができる。



〔松尾知明, 2016, 『未来を拓く資質・能力と新しい教育課程』学事出版, を参考に筆者作成〕

図1. ルーブリックを用いたパフォーマンス評価の導入による効果

カリキュラム・マネジメントには、このような教科レベルを対象としたものと、教育課程全体レベルを対象にしたものがある。本研究で行った教科レベルの方は、教育課程全体レベルのように教職員の全員参加を前提にしないので、実践のハードルはずいぶんと低くなるはずである。例えば本研究のように、生徒のミニレポートや自己評価シート等を用い、目標・授業・評価に一貫性を持たせて、PDCA サイクルで回すことで、教科レベルのカリキュラム・マネジメントの実践は十分に可能となる。

## 6 おわりに

本研究の成果は、アクティブラーニングと、科学的な概念の活用を目指すルーブリックによる評価を結びつけることで、アクティブラーニングを活動主義に陥らせないための一つの方法論を提示したことである。アクティブラーニング型授業を「グループワーク、ディスカッション、プレゼンテーションなどの活動を組み込んだ授業形態というレベル」<sup>(12)</sup>で捉えてしまうと、得てして活動をすること自体を目的化してしまう危険性がある。これに対して概念の活用をめざすルーブリックと結びつけることで、しっかりとした学問領域の概念の活用を促し、「見方・考え方」を働かせた深い学びのデザインにつなげることができる。

本研究の課題は、経済概念を活用した「見方・考え方」を働かせることをねらいとしているため、「思考・判断・表現」の要素を、経済概念の活用という点に収斂させていることにある。また、本研究では道徳的な態度形成が目標になっているという先行研究の課題を踏まえ、単元や本時の目標から意図的に「態度」項目を外している。これらのことから、ルーブリックの評価規準は経

済概念の習得、活用の項目のみとなっている。

今後は、コンピテンシーの育成が求められる中で、教師がカリキュラムをデザインし、実施・評価・改善していくマネジメントの力量が試される時代が到来する。すなわち、学習指導要領の内容をただ伝達したり、噛み砕いて解説したりする「カリキュラム・ユーザー」としてよりも、学びのねらいの達成に向けてカリキュラムをデザインする「カリキュラム・メーカー」<sup>(13)</sup>としての教師の専門性が問われるようになる。これからも、社会諸科学の概念による「見方・考え方」を保証するとともに、ルーブリックの質を高めることで、本物で根拠のある「真正の評価」<sup>(14)</sup>の実現を目指していきたい。

**【注】**

- (1) 松尾知明, 2016, 『未来を拓く資質・能力と新しい教育課程』学事出版.
- (2) 栗原久, 1998, 「経済ではなにを教えるのか」に関する基礎的研究, 早稲田大学教育総合研究室『早稲田教育評論』第12巻第1号, pp.381-394.
- (3) 唐木清志, 2016, 「社会科教育改革と公民的資質」, 唐木清志編『「公民的資質」とは何か』東洋館出版社, pp.148-158.
- (4) 大津和子, 1992, 『国際理解教育』国土社.
- (5) 猪瀬武則, 2003, 「中学校社会科公民的分野における実践的意思決定能力育成」, 『弘前大学教育学部研究紀要クロスロード』第7号, pp.9-17.
- (6) 井上奈穂, 2013, 「授業者による学習評価の論理」, 『鳴門教育大学研究紀要』第28巻, pp.80-90.
- (7) 前注(4).
- (8) スティーブンス, D・レビ, A. (佐藤浩章他訳), 2014, 『大学教員のためのルーブリック評価入門』玉川大学出版部.
- (9) ランズバーグ, S. (佐和隆光監訳), 1995, 『ランチタイムの経済学』ダイヤモンド社.
- (10) 棚橋健治, 2004, 「指導と評価の一体化」, 溝上泰編『社会科教育実践学の構築』明治図書出版, pp.219-229.
- (11) 前注(10).
- (12) 松下佳代, 2015, 「ディープ・アクティブラーニングへの誘い」, 松下佳代・京都大学高等教育研究開発推進センター編『ディープ・アクティブラーニング』勁草書房, pp.1-27.
- (13) ソーントン, S. (渡部竜也他訳), 2012, 『教師のゲートキーピング』春風社.
- (14) ウィギンズ, G・マクタイ, J. (西岡加奈恵訳), 2012, 『理解をもたらすカリキュラム設計』日本標準.