

主体的・対話的で深い学びの授業構想（科目「ビジネス実務」）

1 対象生徒

3年次の国際ビジネス科の生徒を対象とする。3年次の5月には「ビジネス実務現場学習」を実施し、名古屋税関や貿易関係会社にて貿易現場を直接見学する機会をもった学習集団である。生徒は好奇心が旺盛で、物事を楽しんで取り組む傾向がある。

2 単元

第3部 ビジネス英語 ビジネスの文書 Chapter 9 貿易取引

3 単元目標

国際ビジネスの中心が貿易取引であることを理解し、取引の流れとその過程で使われる英語を理解させる。

4 本時の目標

貿易ゲームを通して世界経済の仕組みや貿易取引の必要性を理解させる。グループワークを通して、分業体制を確立することで、生産効率が増すことを体験させる。今日の世界においては物やお金の交換という貿易にとどまらず、さまざまな形で国際社会への関わり方があることについて考察させる。

5 授業展開構想

課題の提示
貿易ゲームは、最終的に一番多くのお金を稼いだチームの勝利である。そのため、各グループの目的は与えられたものを使って、自分たちのためにできるだけ多くのお金を稼ぐことである。お金は、紙を切って製品をつくることで得られる。製品の型は一覧表に示されており、それぞれの型には価格が決まっている。製品が完成したら銀行に売り渡し、お金を受けとることができる。製品は好きなだけ幾つでもつくることができる。貿易ゲームを実施することで、世界経済の仕組みや貿易の必要性について理解してみよう。

※貿易ゲームはイギリスのNGOのクリスチャン・エイドが考案した開発教育のための教材であり、各グループを国として、与えられた紙（資源）と道具（技術）を用いて製品を生産する過程で貿易を疑似体験するものである。今回の授業の実践にあたり椙山女学園大学現代マネジメント学部の水野英雄准教授に模擬授業と、助言や指導をしていただきました。また、貿易ゲームの備品を提供していただきました。

思考のための資料と想定される生徒の活動	
【材料1】 ・グループごとに数や内容が異なる中身の封筒 [生産道具：はさみ、定規、コンパス、シール] [資材：紙、クリップ]	【材料2】 ・振り返りシート
【想定される生徒の活動】 ・生産性を向上するために、いかに道具を有効に使い、どれだけ資材を調達することができるかを考察する。	【想定される生徒の活動】 ・各グループが「国」を表し、グループ間取引が「貿易」を表していることに気づき、経済の仕組みや貿易の必要性を理解する。

対話と思考（対話を通じた課題解決のプロセス）	
・4人1グループのチームをつくり、貿易ゲームの説明を受ける。(10分) ・チームでできるだけ多くの製品が作れるよう協力し、製品を制限時間内にできるだけ多く作成する。(35分) ・売上金額を集計し、ゲームの結果を発表する。(5分) ・各自で「成功した点」「失敗した点」を振り返りシートに記入し、グループで共有する。(15分) ・グループごとの意見を発表し、クラス全体で共有する。(10分) ・貿易ゲームのルールや途中で買取条件を変更した意味について確認する。(25分) 【50分×2時間で実施】	

学習の成果	
・国の資源には限りがあり、過不足があることを理解し、それを補うために貿易取引があることを理解できている。 ・一つの課題の解決に向けて、お互いに協力し工夫することで課題を解決することができる。 ・ゲームを通して新たな課題を見つけるなど探究的な学習ができている。	

新学習指導要領における育成を目指す資質・能力を評価するための視点	
①知識及び技術	・世界経済の仕組みについて理解できている。 ・貿易取引の必要性が理解できている。
②思考力、判断力、表現力等	・資源に乏しくても、生産技術を高めることで成長できることを考察できている。 ・限られた資源を有効に活用できるよう論理的に思考できている。
③学びに向かう力、人間性等	・果たすべき役割と責任を自覚し、協働することの必要性を感じている。 ・過去の成功体験に依存せず、新たな課題を見つけるなど探究的な活動ができている。