

ゲームで始める、ゲームで深まる、導入法教育

法教育教材「こども六法すごろく」の実践と課題

山崎聡一郎（一橋大学大学院社会学研究科、慶應義塾大学 SFC 研究所）

以下、本文（10.5 ポイント）

筆者は小学校・中学校段階の児童生徒に対して法教育を実践する場合、具体的な法教育授業に先立って導入となる授業を実施し、対象となる法制度や手続きについて興味を喚起し、自主的に学習する意欲を持たせることがその効果性を高めるのではないかと考え、法教育教材として2015年に「こども六法すごろく」を製作した。こども六法すごろくは児童生徒の生活にも関連する法令を抄訳した法教育副教材「こども六法」をベースとして友人と遊びながらルールや制度の身近さを実感してもらうことを主眼に置いて開発しており、これまでに実際に体験した児童生徒、学生からは総じて好意的な評価を獲得してきた。しかし、実践の主な対象は2016年度の法と教育学会で発表した通り、慶應義塾大学や一橋大学の大学生・大学院生、金沢法友会の学生、東京都の私立中学校内にある「社会部」という部活動に所属する生徒たち、筆者が定期的にワークショップを開催している都内料亭の飲食客（大人）と、比較的年齢層が想定されているより高いか中学生についても特に社会科に関心の高い生徒集団による実践に限られており、一般的な中学生が本教材の実践を通じて抱く素朴な感想については不明なままであった。

しかし昨年、千葉県内の市立中学校教諭からこども六法すごろく実践の申し出を受け、8セット（1セットあたり最大6人でプレイ可能）を貸出して当該教諭が担任する中学3年生の学級に於いて実践を行ってもらった。特にアンケート調査の実施等については十分な打ち合わせが出来なかったため当該教諭からのフィードバックを直接受けることを検討していたが、独自に完全自由記述で全生徒からこども六法すごろくに対する感想を送っていただいたため、その結果をまとめて報告することとした。

全体で36件の回答が得られたが、今回のアンケート調査はこれまでの実践報告と比較して以下のような特徴がある。

1. 公立中学校の生徒が対象となっている点
2. 社会科に対する関心が高い生徒に限らない学級単位での回答が得られた点
3. ゲームマスター不在の生徒のみでの実践である点

全回答がこども六法すごろくに対して好意的な内容となっており、また前掲の通り調査として十全の手続きを踏んだものではないため調査結果の信頼性には留保が必要であるが、「楽しい」「面白い」という教材のゲーム性に対する評価が高いだけでなく、法制度の身近さに対する理解や興味をどのように喚起できたのかを報告することを通じ、「ゲーム」という形式の教材を通じて法教育を実施する可能性の一端を示す。