

法教育促進のための効果的な 学習支援方法の検討

-高等学校教育を起点として-

京都府立大学公共政策学部佐藤ゼミ



京都府立大学
Kyoto Prefectural University



目次

1. 研究の背景
2. 仮説(提案)
3. 研究の目的
4. 研究概要
5. 検証結果・考察
6. 政策提言



1. 研究の背景



研究の背景

・成人年齢・選挙年齢の引き下げ(2022・2016年)

政治を「自分ごと」に 18歳成人後、初の国政選挙

#社会・調査

2022/7/5 0:00 [会員限定記事]



校内で実施された模擬選挙で一票を投じる生徒ら (6月1日、岡山市)

成人年齢引き下げ 18、19歳に契約被害増加リスク

#生活 #ライフスタイル

2022/8/4 5:00 [会員限定記事]



出典
日経新聞
2022/7/5(左)
2022/8/4(右)



研究の背景

養子縁組届の偽造トラブル 受理のルールに落とし穴

#家計の法律クリニック #相続 #学ぶ

2022/11/17 5:00 [会員限定記事]

クレジットカード、18歳でも申し込み可 親子で金融教育

ポイント賢者への道 (268)

#家計 #ポイント #学ぶ

2022/5/25 5:00

詐欺サイト、2年で6倍 「18歳成人」でクレカ偽装急増
Bizランキング

#ネット・IT #ビジネス #Bizランキング

2022/8/1 2:00 [会員限定記事]

→法務省、文科省による法教育の促進

出典 日経新聞

2022/11/17(左)、2022/5/25(中)、2022/8/1(右)



京都府立大学
Kyoto Prefectural University



法務省 法教育リーフレット

法務省では、法教育の普及・推進に力を入れています！

生きるチカラ！ 法教育

「法教育」を身近に感じていただけるよう、公募により法教育マスコットキャラクターに選定された「ホウリス君」です。

法教育とは…

法律専門家ではない一般の人々が法や司法制度、これらの基礎となっている価値を理解し、法的なものの考え方を身に付けるための教育です。

法務省では、学習指導要領を踏まえた学校教育における法教育の実践方法など、法教育の推進の在り方について多角的な視点から検討を行うとともに、法教育の普及・推進に取り組んでいます。

× 法律の条文や法制の内容について記憶させる、知識型教育
○ 法の背景にある価値、法やルールの役割・意義を考える思考型教育

法教育が目指すもの

法教育では

- ① 社会の中でお互いを尊重しながら生きていく上で、法やルールが不可欠なものであることへの理解を深める
- ② 他人の主張を公平に理解し、多様な意見を調整して合意を形成したり、法やルールにのっとった適正な解決を図ったりする力を養う

ことを通じて、**自由で公正な社会を支える人材の育成**を目指しています。

法教育の主な内容

- 法やルールの意義・役割、より良いルールの作り方
- 契約自由の原則など私法の基本的な考え方
- 個人の尊重、自由、平等などといった法の基礎となっている基本的な価値
- 司法の役割や裁判の特質

法教育に関するお問い合わせ先

法務省大臣官房司法法制部司法法制課司法制度第二係
TEL : 03-3580-4111 (内線 2362)
Email : houkyouiku@l.moj.go.jp

法務省ホームページ
法教育ページ

<http://www.moj.go.jp/housei/shihouhousei/index2.html>

法務省

「平成28年6月の選挙権年齢の引下げや令和4年4月の成年年齢及び裁判員対象年齢の引下げ等に伴い、法教育の必要性は近年ますます高まっています。」

(法務省HPより)





「公共」学習指導要領H30告示



「倫理、社会、文化、政治、法、
経済、国際社会にかかる現
代の諸課題を取り上げ、主題や
問い合わせを設け、考察、構想する。
」

法教育とは

「子どもたちに、個人を尊重する自由で公正な民主主義社会の担い手として、法や司法制度の基礎にある考え方を理解してもらい、法的なものの見方や考え方を身につけてもらうための教育」

（日本弁護士連合会HPより）

先行事例

- ・出前授業による法教育
- ・「模擬裁判」など実践・体験型教育
- ・法教育教材の開発

先行事例①

京都弁護士会における法教育委員会の取り組み

弁護士による出前授業



模擬裁判の体験



幅広く取り組まれている！

出典 京都弁護士会「京都弁護士会を知る－法教育委員会」
(https://www.kyotoben.or.jp/syokai_houkyouiku_top.cfm)

先行事例②



法教育視聴覚教材（動画）

（令和2年度、法務省大臣
官房司法法制部作成）

法務省HPより

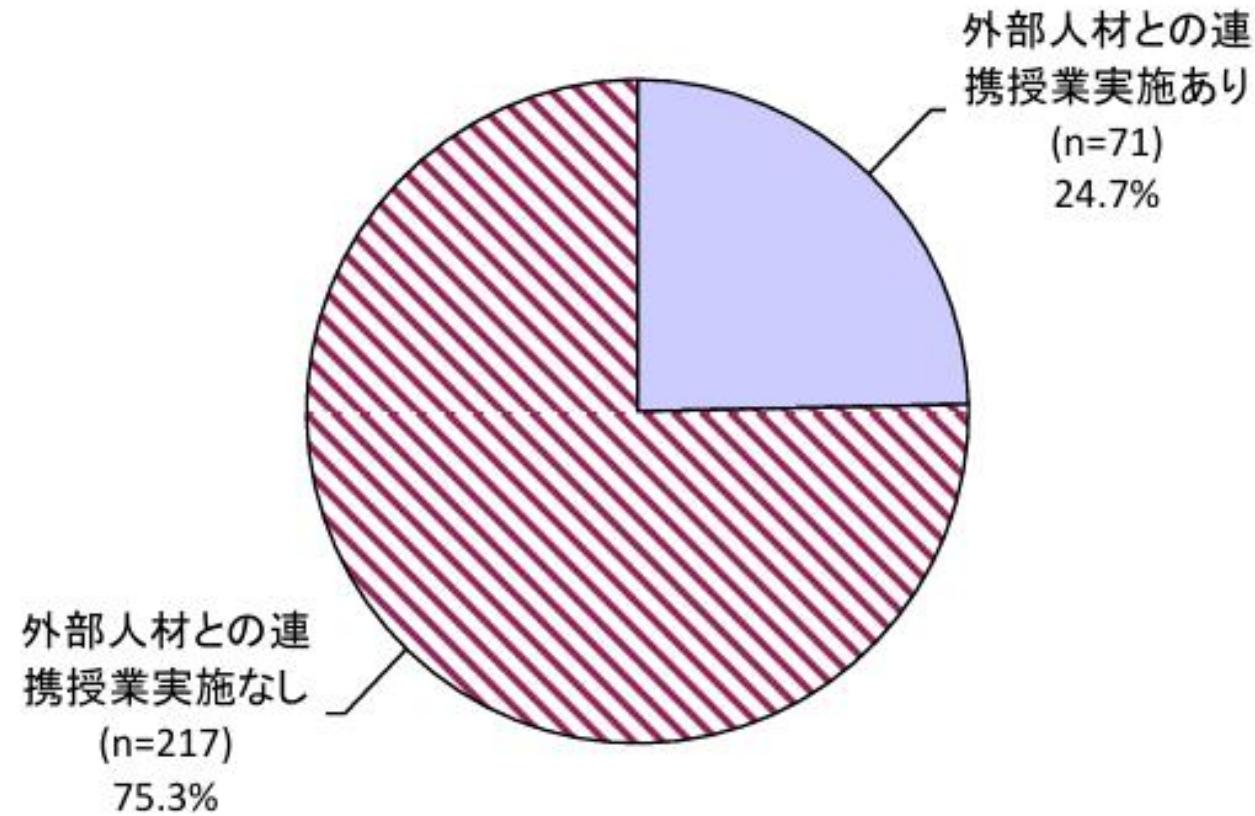
課題

法務省委託調査「高等学校における法教育の実践状況に関する調査報告書 令和5年3月」
から見える課題…

時間が無い

法教育の実践状況①(出前授業など)

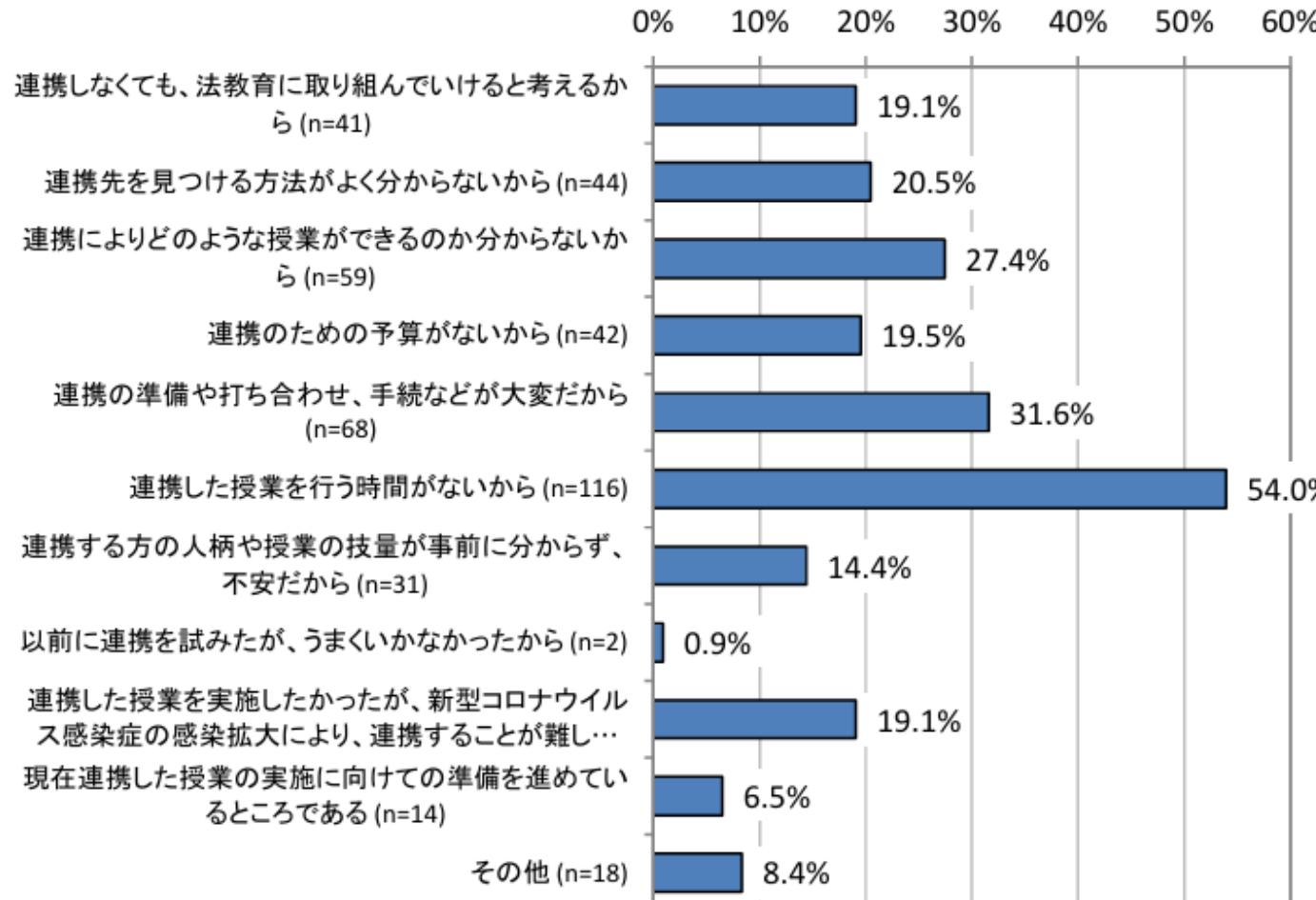
図表 9 外部人材との連携による法教育授業の実施状況（全体）



約75%の高校
が「外部人材と
の連携授業実
施なし」と回答

法教育の実践状況①

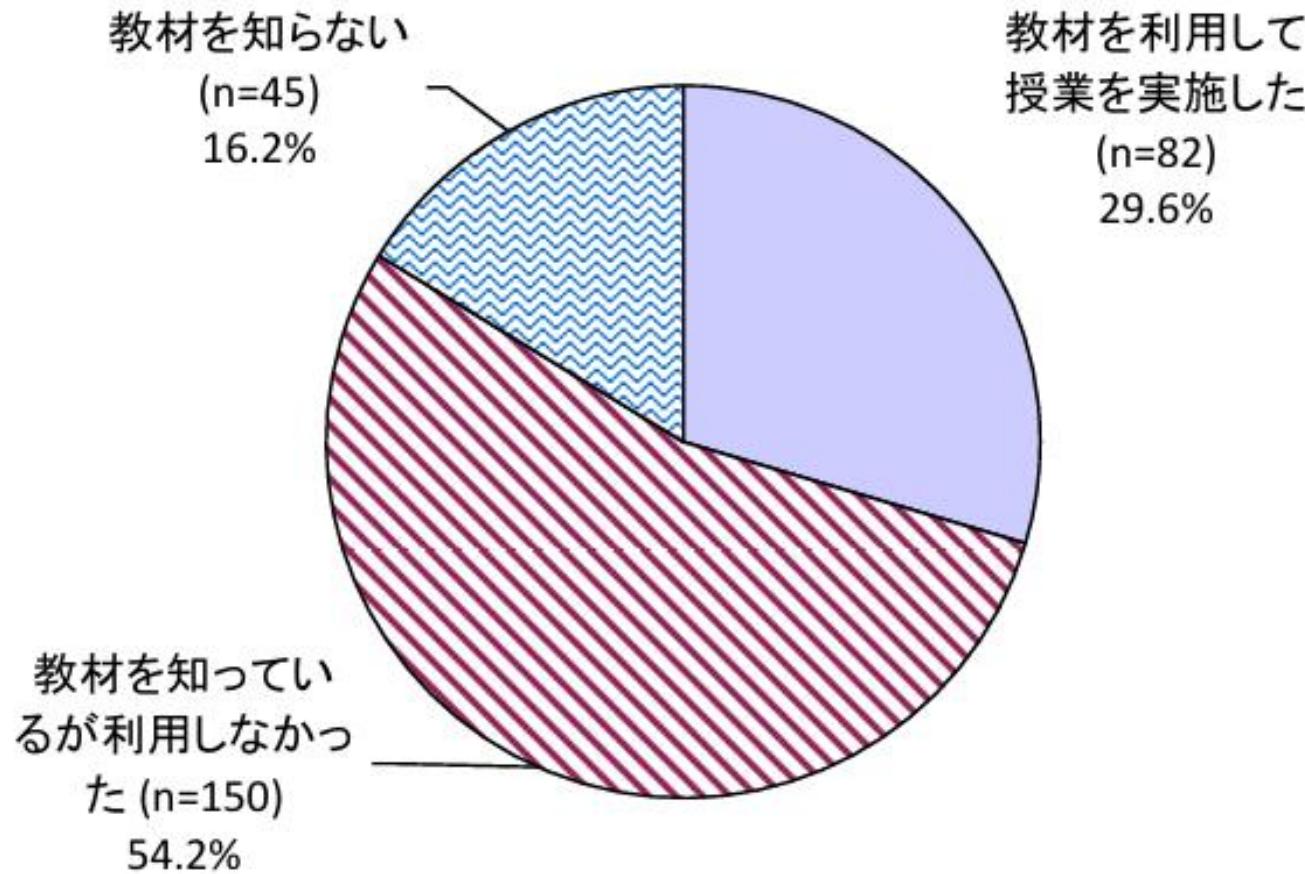
図表 3 4 連携授業が未実施となった理由



理由(複数回答)として最多は「連携した授業を行う時間がないから」で54%

法教育の実践状況②(法教育教材)

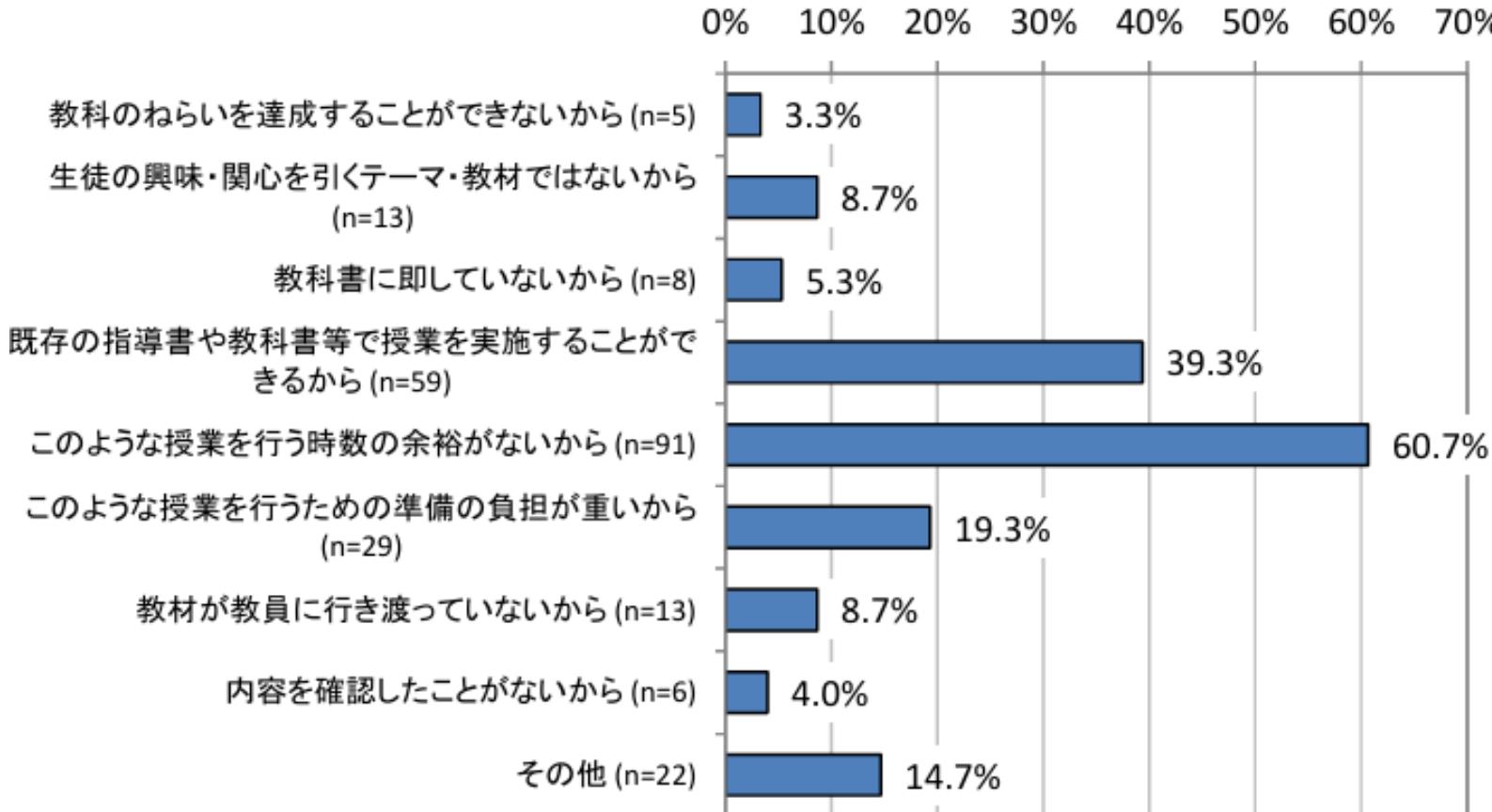
図表 40 法教育教材の利用・認知状況



約54%の高校が
「教材を知っている
が利用しなかった」
と回答

法教育の実践状況②

図表 49 法教育教材の未利用理由



法教育教材の未利用理由(複数回答)として最多は「このような授業を行う時数の余裕がないから」で約61%

課題

- ・授業の時間外で手軽に取り組める法教育教材が必要
- ・高校生が関心を持つ形式である必要

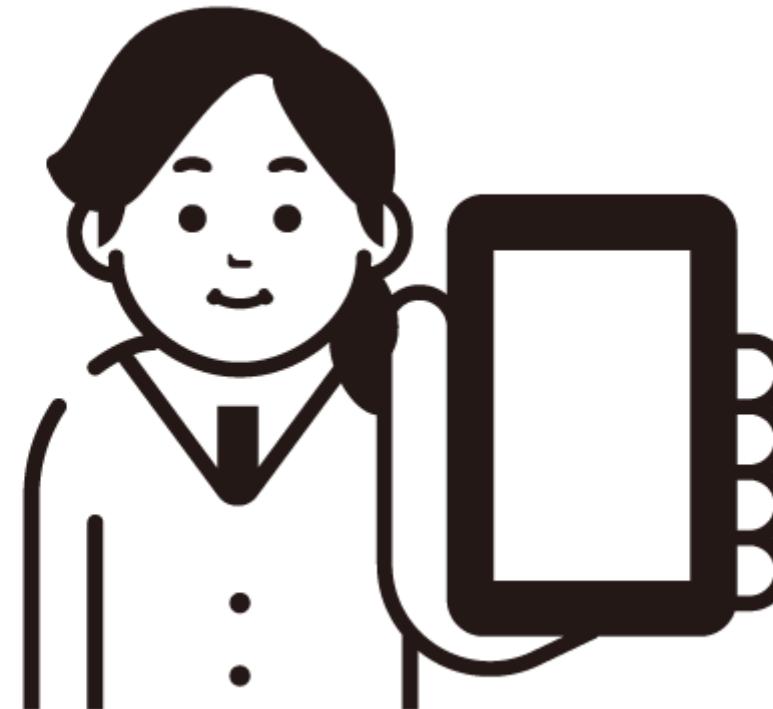
→より効果的な形式が必要

2. 仮説(提案)



仮説(提案)

デジタルクイズゲーム形式の法教育



仮説

デジタルクイズゲーム形式の法教育教材

考えられるメリット

- ・高校生が親しみやすい
- ・授業時間を使わない
- ・双方向(一方的な講義でない)

メリット

- ・高校生が親しみやすい
→電子機器の扱いに日常的に慣れている
- ・授業時間を使わない
→ゲーム感覚でスキマ時間で取り組める
- ・双方向（一方的な講義でない）
→クイズでインプット・アウトプットの両方を行える

3. 研究の目的



研究の目的

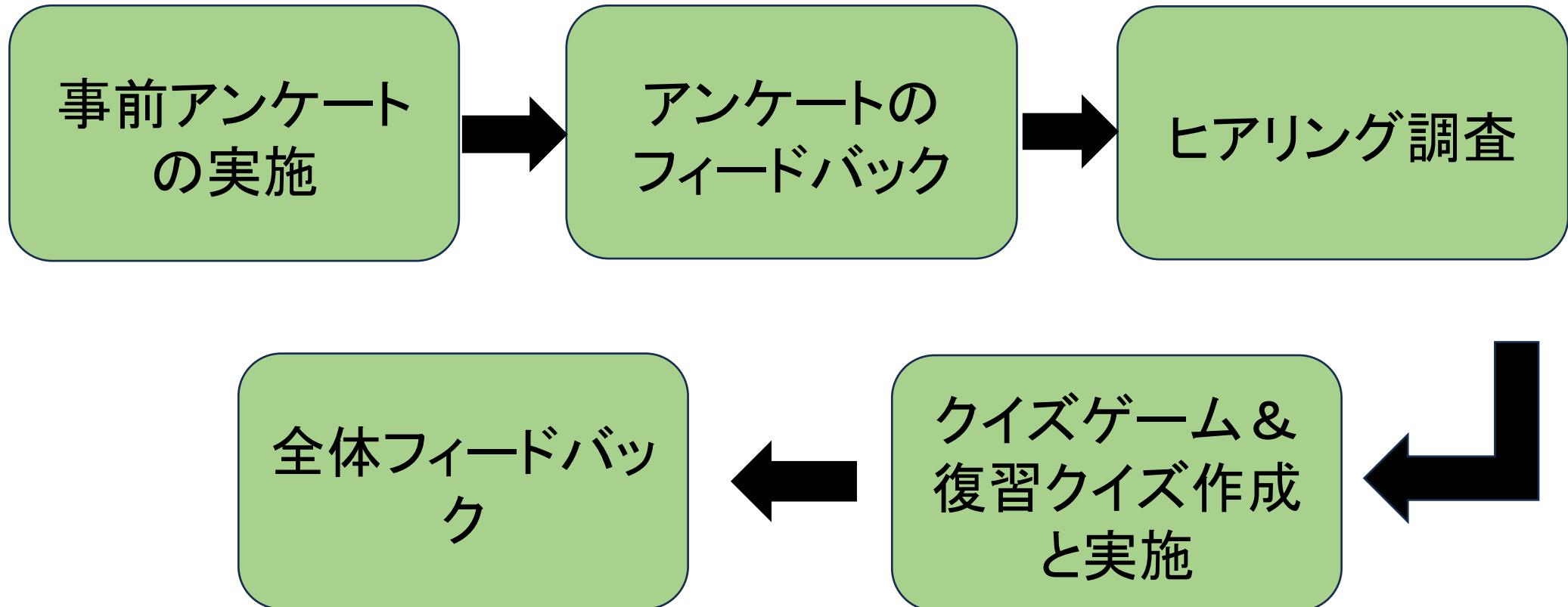
高校生が親しみやすく、かつ授業時間を使わずに取り組めるデジタルクイズゲーム形式の法教育教材の有効性を検証

4. 研究概要



京都府立大学
Kyoto Prefectural University

研究の流れ



①事前アンケート

高校生の法知識の現状を知るためのアンケートを実施

回答者数

496人/1211人
(40.96%)

京都府内2校/府外2校の3年生が対象

京都府立大学2回生佐藤ゼミ・アンケート

こんにちは、京都府立大学2回生の佐藤ゼミです。この度は、アンケートにご協力いただきありがとうございます。このアンケートは、高校生の皆さんの法律知識がどのくらいかを調査することが目的です。今現在知っている範囲で正直に回答をお願いします。点数による評価や、順位付け等はありませんのでご安心ください。
問題数はA問題が15問、B問題が15問の計30問です。

* 必須の質問です

法律に関する出前授業や、大学の講義を受講した経験はありますか？*

- はい
- いいえ

②ヒアリング調査

京都弁護士会法教育委員会所属の小松礼人先生に、半構造化面接により法教育の実態やゲーム作成のアドバイスをうかがうためのヒアリング調査を実施



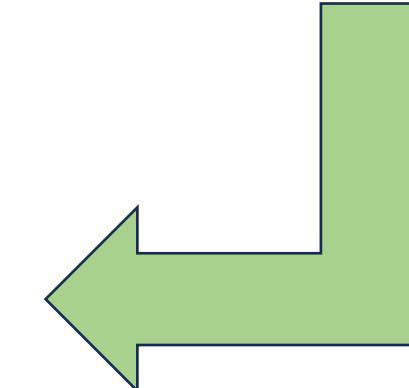
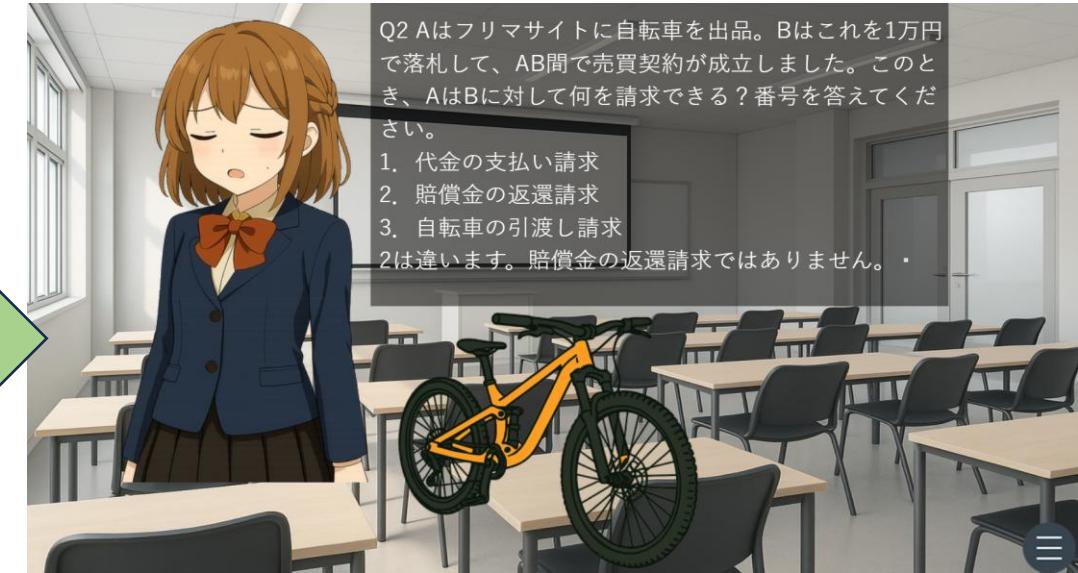
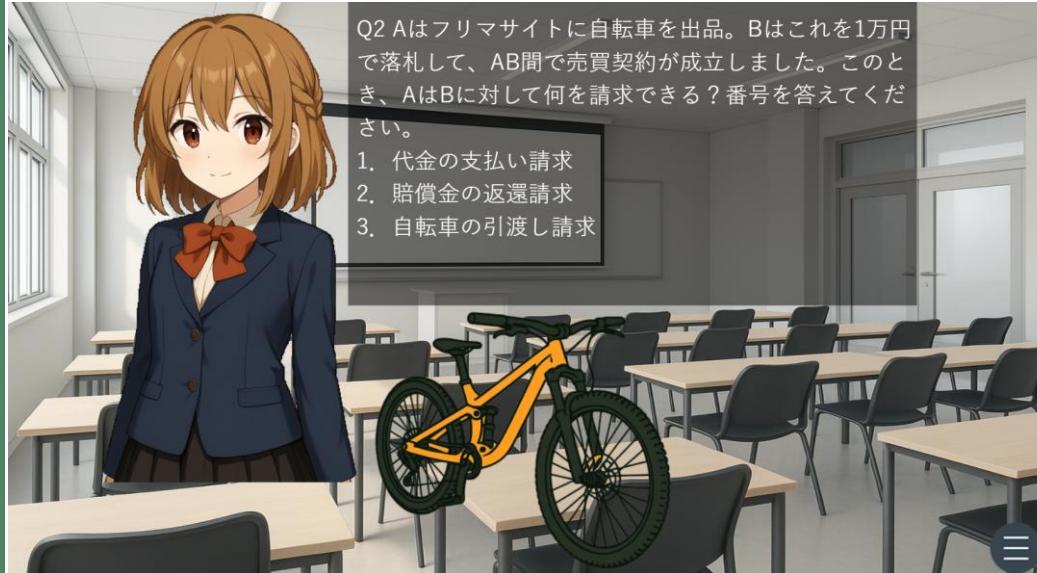
③法律クイズゲーム

手軽に法知識が学べるクイズ形式のゲームをティラノスクリプトを用いて作成

キャラクターとの会話形式で、法律についての選択式のクイズを出題し、解答後に詳しい解説を行う



③法律クイズゲーム





④復習クイズ及び事後アンケート

ゲームで身につけた法知識を確認するクイズを実施

有効回答者数
147名

復習クイズ

こんにちは、京都府立大学2回生の佐藤ゼミです。この度は、私たちの研究にご協力いただきありがとうございます。このクイズは、法教育ゲーム（法律クイズゲーム）を通じて高校生の皆さんにどのくらい法知識が身についたかを確認するためのものです。

点数による評価や、順位付け等はありませんので、知っている範囲で正直に回答していただきますようご協力よろしくお願いします。

jukuyou12345@gmail.com [アカウントを切り替える](#)

共有なし

* 必須の質問です

ご自身の学年を選択してください*

- 高校1年生
- 高校2年生
- 高校3年生



京都府立大学
Kyoto Prefectural University

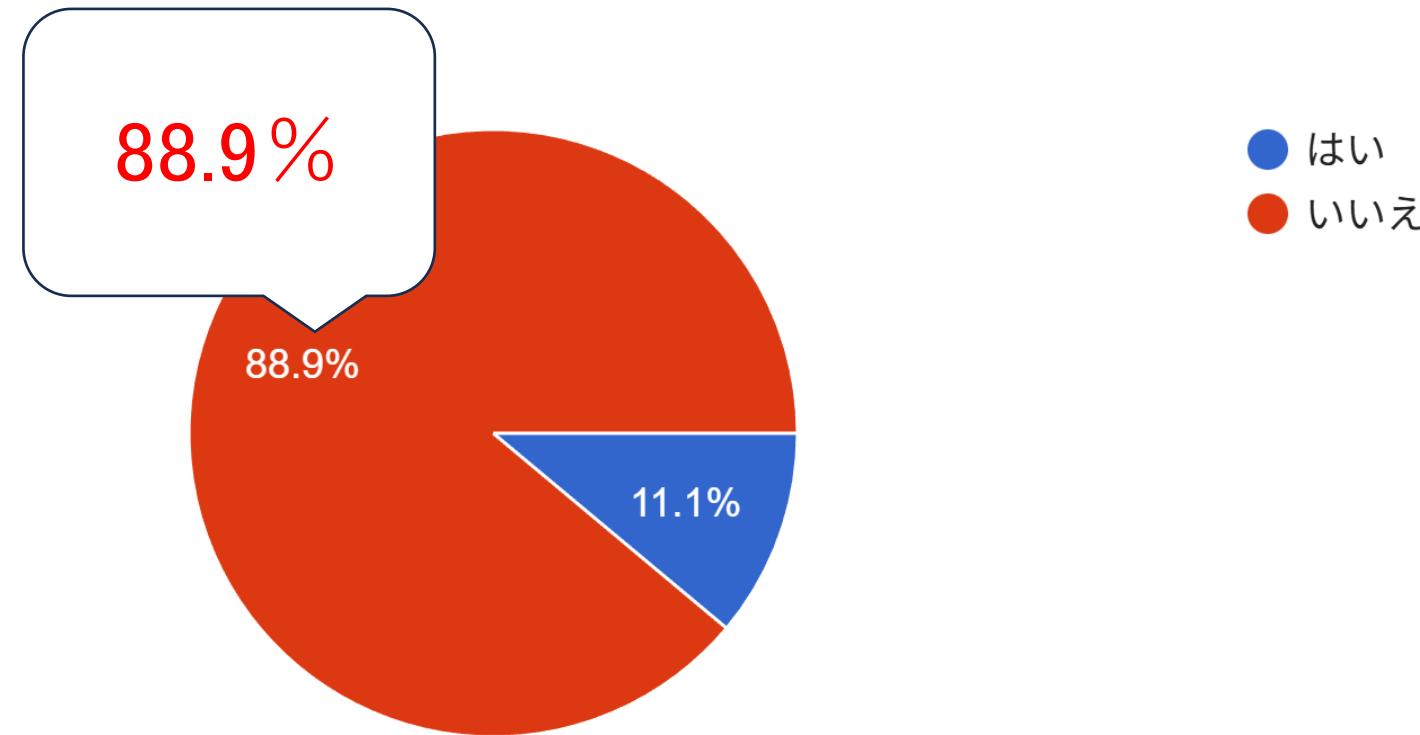
5. 檢証結果



検証結果 ~事前アンケート~

法律に関する出前授業や、大学の講義を受講した経験はありますか？

496 件の回答





検証結果 ~事前アンケート~

法教育の充実を図る時間的余裕がないという高校側の実態に類似した結果



検証結果 ~事前アンケート~

A問題

高等学校の授業内で取り扱うと考えられる法律や法制度の範囲内

EX. 憲法の三大原則
は国民主権、平和主義のほか、次のうち
どれか

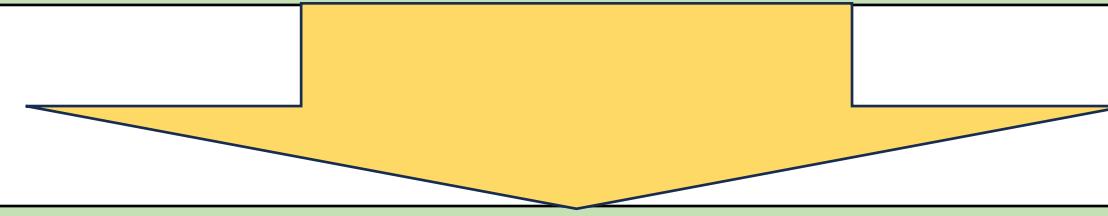
B問題

高等学校の授業では取り扱われないと考えられる法律や法制度

EX. 電動キックボード
(特定小型原動機付
自転車)の運転を禁
じられているのは、次
のうちのどれか

検証結果 ~事前アンケート~

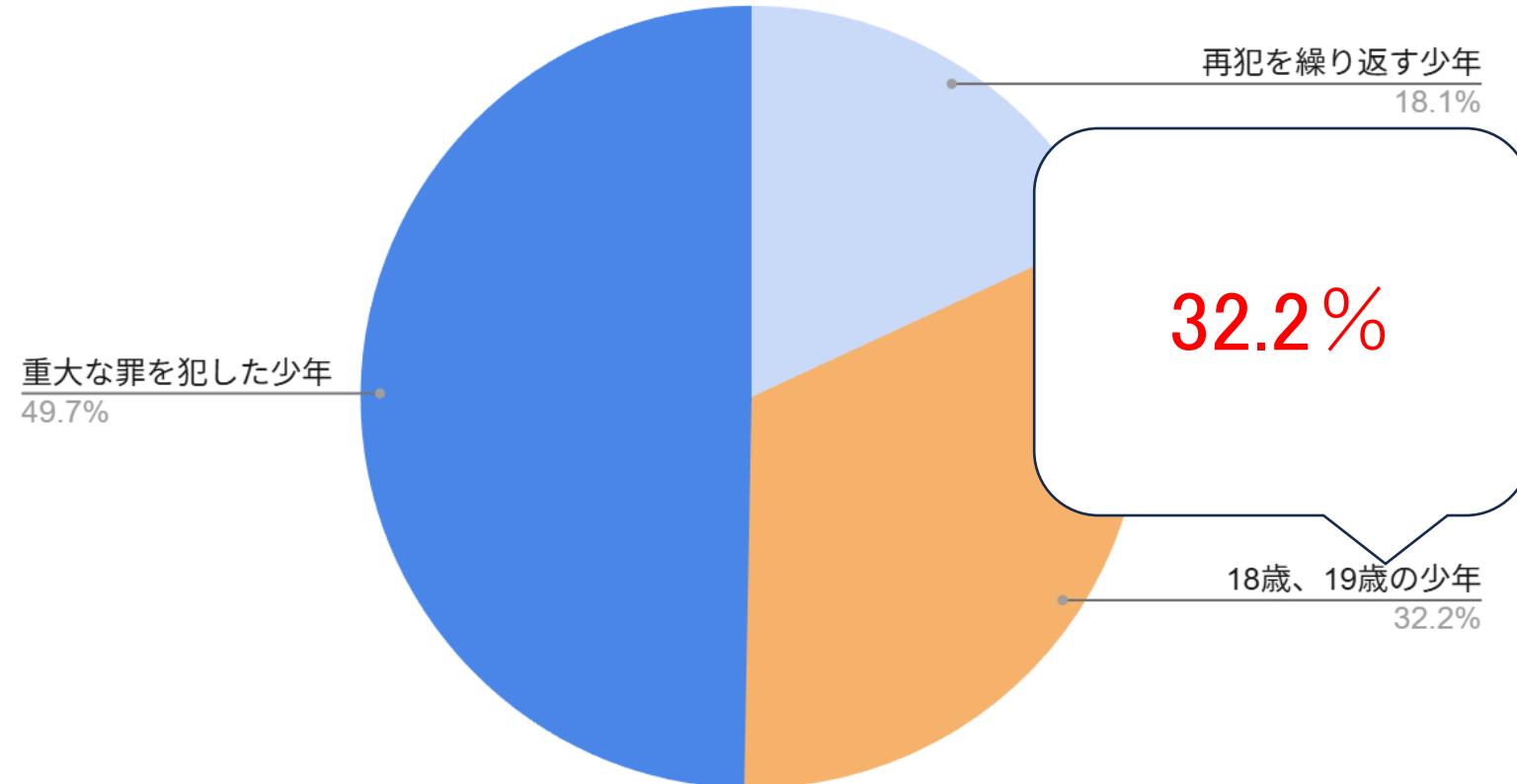
誤答の多い問題は
A問題…1問
B問題…8問



法教育が不足していることが顕著

検証結果 ~事前アンケート~

B. 少年法における特定少年は次のうちどれか





検証結果 ~事前アンケート~

高校生にも関係があるにもかかわらず
知らない人が多い

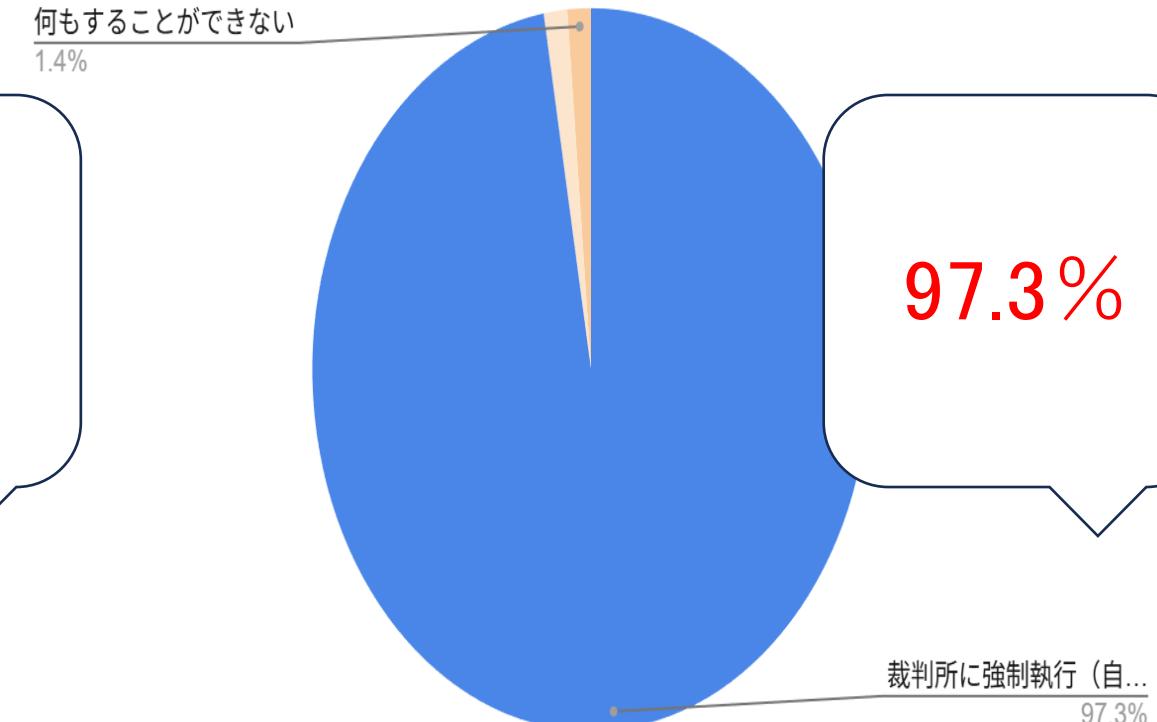
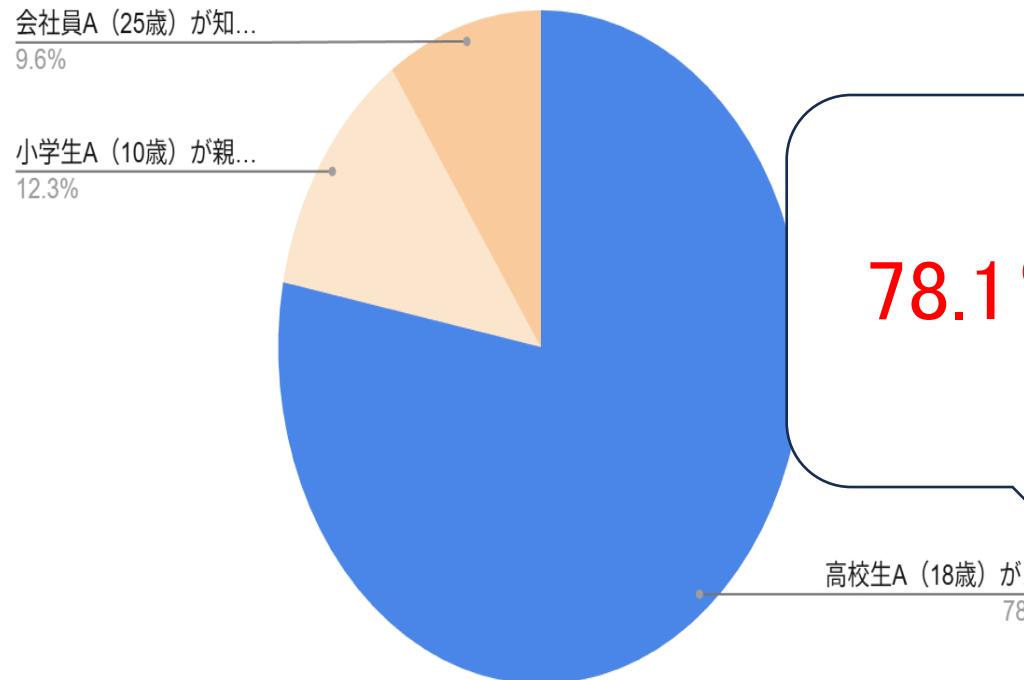


検証結果 ~ヒアリング調査~

- ・学生にどれだけ関心を持ってもらえるか
- ・実生活に結び付けられるか
- ・専門用語などは学生たちが分かりやすい言葉に言い換える
- ・昔と比べると法教育への関心は高まっている

検証結果 ~ゲーム＆復習クイズ~

6. 契約を取り消すことができないものは次のうちのどれか？ 5.AB間で中古車・・・Bはどうしたらよいか？





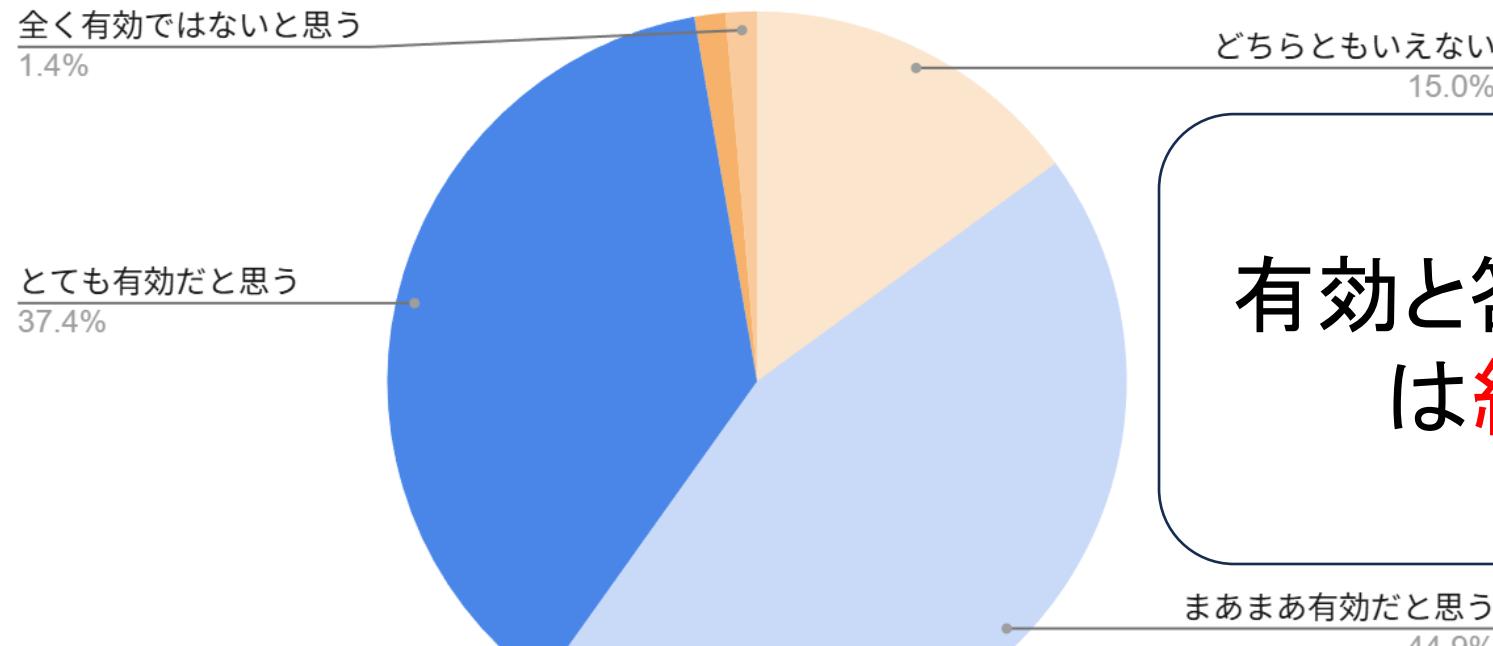
検証結果 ~ゲーム＆復習クイズ~

全体的に高い正答率を得ることが出来た



検証結果 ~事後アンケート~

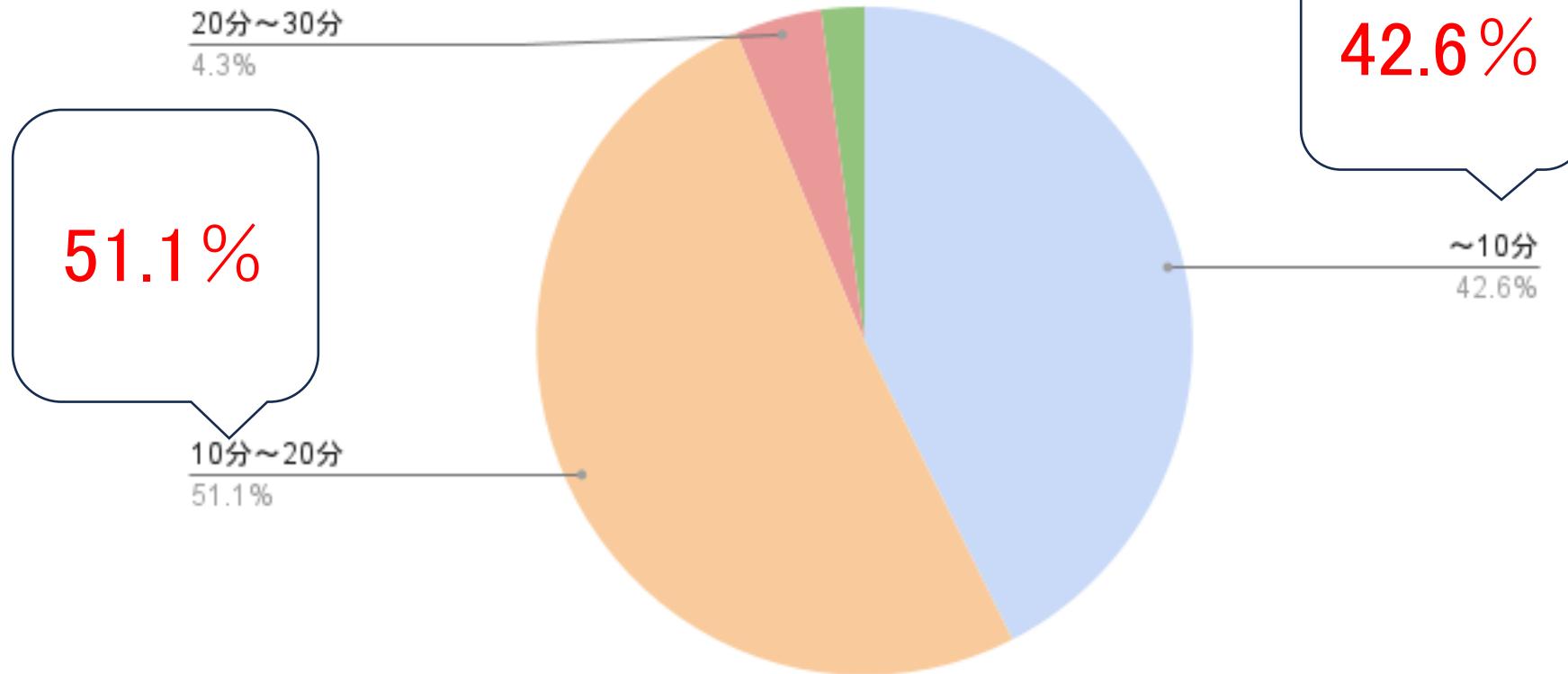
7.このようなゲームは法教育の教材として有効だと思いませんか



有効と答えた学生
は約80%

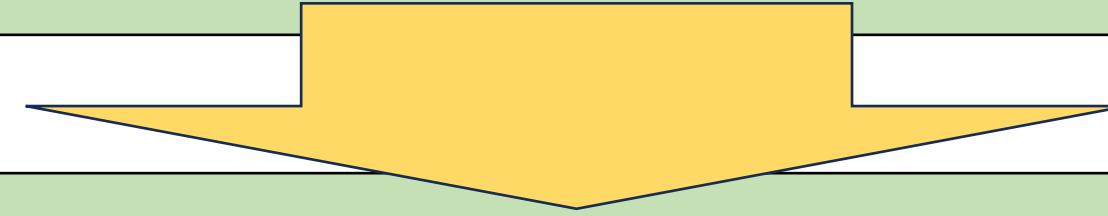
検証結果 ~事後アンケート~

13. 法律ゲーム及び復習クイズに取り組んだ時間
はどのくらいですか？



検証結果 ~事後アンケート~

約90%の学生が20分以内に取り組め
ている



高い学習効果を短い時間で得られる

検証結果 ~事後アンケート~

高評価

- ・手軽にできる
- ・解説が詳しい
- ・イラストが多く飽きにくい
- ・ゲーム形式で楽しく学べた

改善点

- ・文章が読みづらい
- ・AIイラストは印象が悪い
- ・ボタンが押しにくく、スマホでは操作が難しい

検証結果 ~事後アンケート~

重回帰分析

- ・得点に対するクイズゲームの影響を把握するために重回帰分析を実施
- ・有効回答数($n=147$)を得た8項目を説明変数、クイズの得点を目的変数として設定



検証結果 ~事後アンケート~

変数	係数	有意F	p - 値
回帰		0.0000000555766	
重決定係数	0.295268946		
3. ゲームの分量は適切か？	0.668369301		0.000494216
4. キャラクターによる解説は、視覚効果として役立ったか？	0.119267104		0.499015083
5. 再回答できるしくみは、理解度を高めるか？	0.019288054		0.905210653
6. ゲームを繰り返し行って学習したいか？	-0.494706932		0.005215463
7. ゲームは法教育の教材として有効か？	0.661370573		0.003123087
12. 法制度や法律、法政策への関心は高まったか？	0.039740349		0.840166667



検証結果 ~事後アンケート~

変数		p - 値
回帰	3問目 →点数が高い人ほど ゲームの分量が適当と 思っている	0.000494216
重決定係数		0.499015083
3. ゲームの分量は適切か?		0.905210653
4. キャラクターによる解説は、視覚効果として役立ったか?		0.005215463
5. 再回答できるしくみは、理解度を高めるか?		0.003123087
6. ゲームを繰り返し行って学習したいか?		0.840166667
7. ゲームは法教育の教材として有効か?	7問目 →点数が高い人ほど ゲームが法教材として 有効と考えている	
12. 法制度や法律、法政策への関心は高まったか?		



検証結果 ~事後アンケート~

変数	係数	有意F
回帰		0.000
重決定係数	0.295268946	
3. ゲームの分量は適切か？	0.668369301	
4. キャラクターによる解説は、視覚効果として役立ったか？	0.119267104	
5. 再回答できるしくみは、理解度を高めるか？	0.019288054	
6. ゲームを繰り返し行って学習したいか？	-0.494706932	
7. ゲームは法教育の教材として有効か？	0.661370573	
12. 法制度や法律、法政策への関心は高まつたか？	0.039740349	

係数がマイナス

→点数が低い人ほど繰り返しゲームをして学習したいと思っている

検証結果 ~事後アンケート~

法教材としての妥当性が高いといえる
のではないか

考察

- ・デジタル慣れしている高校生たちにとって、法律クイズゲームはスマホゲーム感覚で取り組みやすかった
- ・ゲームの取り組み時間が想定よりも短く、高校生でも難なく取り組めた
- ・正答率から十分な学習効果が期待できる

→ゲームは法教育の教材として有効である

6. 政策提言



政策提言

高校生の法的リテラシー向上のため、短時間でも法知識が身につくデジタルクイズゲーム形式の法教材を導入し、法教育の充実を促進する



参考文献①

- ・法務省委託調査「高等学校における法教育の実践状況に関する調査報告書 令和5年3月」
- ・文部科学省「高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説 公民編(平成30年7月)
- ・大村敦志(2015) :『法教育への招待—法学から見た法教育—』、商事法務、pp.173-174.
- ・村井礼・林敏浩・八重樫理人・岩城暁大・裏和宏(2014) :「法律用語の暗記支援用ゲームアプリの開発」、教育システム情報学会全国大会講演論文集、39巻、pp.109-110

参考文献②

- ・日本弁護士連合会公式ウェブサイト
(<https://www.nichibenren.or.jp/activity/human/education/purpose.html>)
- ・法務省公式ウェブサイト
(<https://www.moj.go.jp/housei/shihouhousei/index2.html>)
- ・京都弁護士会・法教育委員会公式ウェブサイト
(https://www.kyotoben.or.jp/syokai_houkyouiku_top.cfm)
- ・法務省 法教育リーフレット『生きるチカラ！法教育』
- ・法務省 法教育視聴覚教材「～個人の自由の尊重と調整～」「～紛争解決・司法～」(令和2年度、法務省大臣官房司法法制部作成)

参考文献③

- ・日経新聞「政治を『自分ごと』に 18歳成人後、初の国政選挙」 2022年7月5日
- ・日経新聞「成人年齢引き下げ 18、19歳に契約被害増加リスク」 2022年8月4日
- ・日経新聞「養子縁組届の偽造トラブル 受理のルールに落とし穴」 2022年11月17日
- ・日経新聞「クレジットカード、18歳でも申込み可 親子で金融教育」 2022年5月25日
- ・日経新聞「詐欺サイト、2年で6倍 『18歳成人』でクレカ偽造急増」 2022年8月1日

ご清聴ありがとうございました



京都府立大学
Kyoto Prefectural University

