

テーマ「意見の変化を大事にしよう～話し合いで法律を学ぶ」

H 1 8 . 7 . 2 4

千葉大学教育学部附属小学校 4年2組 担任 向井 浩二

全体を貫くねらい

裁判員の体験を通して、社会生活における正義の感覚（社会通念）を磨く

第1時 身近な出来事をもとに裁判事例を考えよう（前半は向井，後半は大学院生）

(1) 今回の事件を身近な学校生活の中で考えさせる

A子が前から欲しかったシャープペンシルを友達のB子が学校に持ってきた。体育の時間から1番はやく教室に戻ったA子はB子が机の上にそのシャープペンを置き忘れておくことに気づく。悪いと知りながら、B子のシャープペンを手にとって使ってしまうA子。その時B子が教室に戻ってくる。大声で「私のシャープペンを返して」と叫ぶB子。A子は盗る気はなかったことを告げるが、B子はわかってくれず、けんかとなり、A子はB子にけがまで負わせてしまう。

- ・日常生活であり得ることだよね。悪いのは当然A子。B子は悪くはない。A子の罪は重い？
- ・どのくらい罪が重いのだろう。わからないよね。けがの具合がわからないし、基準もないから。
- ・この基準が（法律）でそれをどのように適用するか（良心＝正義の感覚）にもどづいて考えるのが裁判なんだ。

(2) そこで今回の事件を紙芝居形式であらましを紹介し、全体のイメージをつかませる

あるコンビニエンスストアで、男性がお弁当とサンドイッチを万引きした。男性は店員に見つかってしまい、その際、店員にけがを負わせてしまった。その後、男性は警察に自ら出頭する。男性は失業中でお金がなく、盗んだ品物は自分の子どもに食べさせるためのものだったという。また、店員にけがをさせるつもりはなかったという。この男性の罪について、みんなはどう考えるか。

・悪いのは男性で、店員は悪くない。男性の罪は重い？どのくらい重いのか考えながら模擬裁判を見てください。その後、量刑にもとづいて罪の重さを考えてください。

(3) その前にキーワードとなりそうな法律用語を身近な言葉で置き換えて事前につかませる

- ・今回の場合は有罪か無罪ではなく、明らかに有罪であるため、罪がどのくらい重いのか考える、すなわち量刑がどのくらいかがポイントとなる。（そのために執行猶予，強盗致傷，刑法240条，懲役，等が主なキーワードとなる）

(4) 判決（＝今回は量刑）を考えるときのポイントを確認する

事実にもとづいて考える 思いこみや推測で考えない

ここまですを向井が中心で授業を進める。（ここまでの時間をおよそ25分と考えています）
ここまでの流れを「法教育の指導法1」で表現し直すと以下ようになります。

身近な学校生活の問題から裁判事例を考え、事件全体のおよそのイメージ化をはかる
その時の裁判のキーワードになる法律用語を身近な出来事を使って事前に説明しておく

量刑を考える時のポイントを確認する

ここから第1時の後半(大学院生による模擬裁判)に入ります

- ・起訴状朗読 冒頭陳述 証人尋問(被害者) 被告人質問
 - ・台本を元に(別紙参照)実際の裁判のように行います。(約15分)
-

ここで第1時が終了して、休憩(約10分)に入ります。

第2時 事実に確認しながら自分の考えが変わる過程を大事にしよう(全て向井が授業)

(1) 児童の第1印象による量刑はどの程度か選ばせる。その際、理由も書かせる その後の自分自身の考えの変容を追うため

- 量刑の程度 A軽い : 懲役3年(執行猶予5年)
B やや重い : 懲役3年(執行猶予なし)
C 重い : 懲役5年(求刑通り)

(2) 事件の事実関係の整理を図を使ってわかりやすく説明する

- ・その際、キーワードとなる法律用語(執行猶予, 強盗致傷, 刑法240条, 量刑, 懲役)を実際の事件にあわせて、もう一度説明する
- ・特に懲役(服役)とはどのようなものか、実際の服役囚の生活の様子を資料を基に説明し、執行猶予と服役の違いを明確に理解させる

(3) A~Cを選ぶ際に、量刑を決める時の3つのポイントを確認する

その量刑が被告人にとってどうか
その量刑が被害者にとってどうか
その量刑が世の中の人々にとってどうか

(4) 再度児童に量刑を選ばせる。 前回と判決が変わった児童はその理由も書かせる

- 量刑の程度 A軽い : 懲役3年(執行猶予5年)
B やや重い : 懲役3年(執行猶予なし)
C 重い : 懲役5年(求刑通り)

ここまでの流れを「法教育の指導法2」で表現し直すと以下ようになります。

自分なりに第1印象による量刑を判断させる 自分の考えの変容(高まり)を意識させるため
事実関係の確認後、もう一度法律キーワードと3つのポイントを確認して、より自分の考えを
確かなものにする
自分なりの最終判断による量刑を決めさせる 自分の考えと他の人の相違点を明確にするため

ここまでを向井が中心で授業を進める。(ここまでの時間をおよそ45分と考えています)
ここで第2時が終了して、翌日まで休憩に入ります

第3時 裁判員になったつもりで評議を行い、お互いの考えを主張し、違いを確認し合う(全て向井が授業 但し各グループに一人大学院生が入る)

(1) 評議を行う前に、評議をする際の3つの留意点と話し合いのルールを確認する

- ・3つの留意点

論を切って人を切らず
相手の考えに納得したら素直に自分の考えを変える

人の考えに意見するときは事実を用いて反論する

・話し合いのルール

まずお互いに自分の考えを出し合う

相手の考えに納得できないところを質問する

相手の説明に納得したら、意見を素直に変える

納得できなければ、自分の考えを相手に納得してもらえようように説得する

(2) 第1次の評議を開始する(評議の時間は約15分)

- ・向井は評議中、自分の考えとグループの考えの相違点を常に意識させ、それを埋めるにはどのように話し合いをすればよいかグループを回りながら伝える

(3) 第1次の評議を終えて、全体で話し合いをする

最後まで主張が違ったグループを取り上げ、なぜそのように違うのかみんなで話し合う。

この違いこそが情状酌量の考え方で、どの程度の罪の重さか、人によって受け取る印象が違う

からこそ考える必要があることに気づかせていく。これが裁判の争点であることを押さえる

主張の中に(その量刑が被告人にとってどうか)(その量刑が被害者にとってどうか)(その量

刑が世の中の人々にとってどうか)の3つのうちどれをもとに主張しているのか分析する。特に

世の中の人々にとってどうかという視点はあまり第1次の評議では争点にならないと思われるの

で、ここでもう一度この部分を強調して指導する

ここまでの流れを「法教育の指導法3」で表現し直すと以下ようになります。

評議に入る前に4つの留意点と話し合いのルールを確認する。推論を中心とした堂々めぐりの
で自分勝手な話し合いを防ぐため

評議に入ったら、最初に必ず各自の考えを出し合ってから、話し合いに臨ませる。話し合いの
相違点を明確にするため

評議中、自分の考えとグループの考えの相違点を常に意識させるように話し合いを仕組む

評議後、全体で話し合い、なぜ考え方の違いが生まれるのかみんなで話し合う

この違いが情状酌量の考え方で、裁判の争点であることを押さえる

ここまでの向井が中心で授業を進める。(ここまでの時間をおよそ40分と考えています)

ここで第3時が終了して、休憩に入ります

第4時 もう一度争点をもとに評議を行い、判決を出して今日の学習をまとめる(全て向井が授業)

(1) 第2次の評議を開始する(評議の時間は約20分)

- ・向井は評議中、争点を常に意識させ、それを埋めるにはどのように話し合いをすればよいかグループを回りながら伝える

(2) 今度は全員一致をめざして話し合う。どうしても決まらなければ多数決で決める。

(3) 最後に再度児童に量刑を選ばせる。前回と判決が変わった児童はその理由も書かせる

量刑の程度 A軽い : 懲役3年(執行猶予5年)

Bやや重い : 懲役3年(執行猶予なし)

C重い : 懲役5年(求刑通り)

(4) 第2次の評議を終えて、全体で発表をする

各グループの代表が評議結果を発表する(A~Cの結果とその理由)

全体の結果を見て、どの考えがクラスとして一番多いのか確認する 社会通念の確認(必ずしもこれが正しいとは限らないが・・・)

これまでの話し合いを通して(正義の感覚=正しさの判断力)がより高まったことに気づかせる
考えが変わらない人も、各グループの結果を聞き、自分の考えの正しさを確かめられたことに意義があることに気づかせる

いずれにしても、人を裁くということはとても難しいということ、だからこそより多くのいろいろな人の意見に耳を傾ける(社会通念を知る)必要があることを伝える それゆえ裁判員制度も意味がある

(4) 最後に各自がB4版のボードを持って「法律を学んだことで私はこう変わった」を書く

ここまでの流れを「法教育の指導法4」で表現し直すと以下ようになります。

各グループの結果を理由を含めて発表させる より多くの意見から「社会通念」を学び取ることができる

第1印象の量刑 評議前の最終的な個人の量刑 グループによる評議後の量刑 全体への発表後に、クラス全体で考えた量刑結果をそれぞれ児童に省みさせ、自分の考えの高まりを実感させる

人が人を裁くことはとても難しい だからこそ様々な人の考えをたくさん反映させて判決を決めた方がよい それゆえ裁判員制度は意味がある

以上を全て向井が中心で授業を進めて全て終了(この時間をおよそ40分と考えています)

