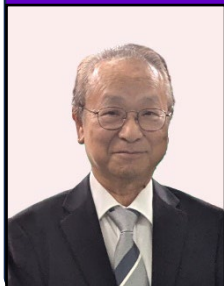


生成 AI や仮想空間を活用した道徳科授業の開発



【千葉キャンパス】健康医療スポーツ学部 医療スポーツ学科
トレーナー・スポーツコース 教授

矢作 信行 Yahagi Nobuyuki

URL : [帝京平成大学 教員業績紹介ページ](#)

キーワード : 生成 AI ・ 仮想空間 ・ 道徳的問いの探究



研究の概要

SDGs 目標 3 : すべての人に健康と福祉を

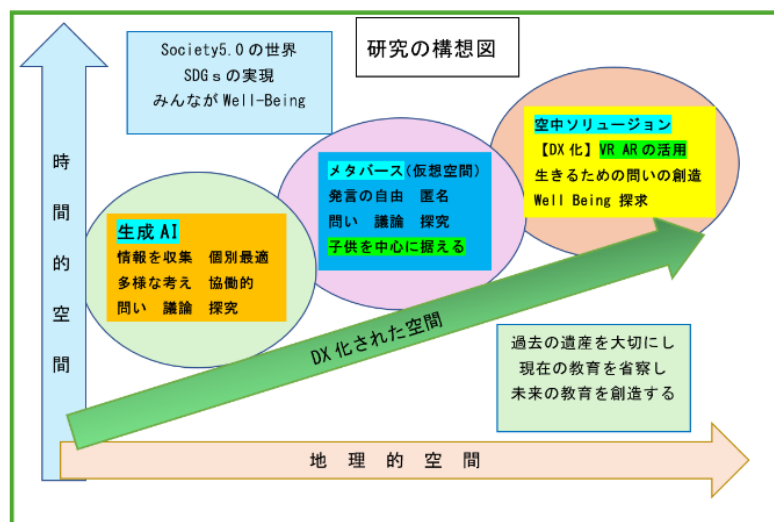
SDGs 目標 4 : 質の高い教育をみんなに

日本には江戸時代後期より儒教思想に基づく伝統的な道徳教育があった。戦後になり修身科は廃止され、道徳は、日常の生活の中で教えればよいとする全面主義道徳と特設の時間を設けて道徳を教育すべきだという二つの意見に分かれた。結局、1958(昭和33)年に「道徳の時間」が小中学校の教育に取り入れられた。やがて、道徳の時間においては、心情理解を中心とする基本型とよばれる指導過程が定着し、日本全国に浸透した。

しかし、心情理解を中心とする道徳の時間も、価値観の多様化、ICT・AIなどの科学技術の目ざましい進歩により変革を求められるようになった。2015(平成27)年に、道徳科は他の教科に先駆けて学習指導要領の改訂がおこなわれた。そこでは、豊かな心や心情が大切にされた道徳教育から、エビデンスに基づく議論により、科学的・論理的な思考を重視し、社会正義に重きを置く道徳教育へと変化を遂げた。

「Society5.0」の時代に入った今日、フィジカル空間とサイバー空間（仮想空間）の入り混じった空間で我々は生活していくことになる。つまり普遍的価値観を探究するだけではなく、そこに集まった人々が、お互いの良さを認め合いながら、よりよい生き方を自ら探究しなければならない時代である。そして、生成AIや仮想空間を活用しながら協働的な学び合いを構築し、新たな価値観を創造しなければならない。つまり、未来の道徳科授業をどう創り上げていくのかという学術的な問いがここに見いだされる。

本研究の目的は、学習者自らが問いをたて、それを探究する道徳科授業を目指す。そのために生成AIやメタバース・VRなどの仮想空間を活用して、子どもたちが楽しくアクティブに学び合える道徳科の授業を開発することである。研究の方法は、臨床的な授業検証を小学生、中学生、大学生を対象に実施しその結果を基に、道徳科授業への有効性を検証している。今後、発展的にホログラム、インタラクティブ映像の導入や授業で活用する360度動画の開発など「未来志向の道徳科授業」を開発する。



実学へのつながり・産業界や自治体へのアピールポイント・協力可能事項・協力希望事項

道徳的な「考え議論する授業」の先に、よりよい解決に導く実学的な学びを構築する。問題を解決するためのワークショップやアイデア創りをする。

知的財産・論文・学術発表など（詳細は右上 QR コードの教員紹介からご確認ください）

【論文】・「多様な思考形態を取り入れた、創造的な道徳授業の探究」

【所属学会】日本道徳教育学会 日本教材学会