

[道 徳]

## 役割演技と生成AI対話を組み合わせた道徳授業の実践

－児童の価値的葛藤と内省の深化に着目して－

吉田 丈\*

### 1 はじめに

現代社会は、急速なグローバル化と情報化の進展により、将来の変化を予測することが困難な時代を迎えている。このような社会状況においては、異なる文化や価値観をもつ人々が相互に尊重し合いながら共生し、科学技術の発展や社会・経済の変化の中で、人間の幸福と社会の発展を調和的に実現していくことが、かつてない重要性を帯びている。こうした課題に対応していくために、文部科学省（2017a）は、「社会を構成する主体である一人一人が、高い倫理観をもち、人としての生き方や社会の在り方について、時に対立がある場合を含めて、多様な価値観の存在を認識しつつ、自ら感じ、考え、他者と対話し協働しながら、よりよい方向を目指す資質・能力を備えることがこれまで以上に重要であり、こうした資質・能力の育成に向け、道徳教育は大きな役割を果たす必要がある」と述べている。さらに、中央教育審議会教育課程企画特別部会（2015）は、道徳の教科化の目的について「『読み物道徳』から脱却し、問題解決型の学習や体験的な学習などを通じて、自分ならどのように行動・実践するかを考えさせ、自分とは異なる意見と向かい合い議論する中で、道徳的価値について多面的・多角的に学び、実践へと結び付け、更に習慣化していく指導へと転換すること」と述べている。

道徳教育に係る評価等の在り方に関する専門家会議（2016）では、考え、議論する道徳への転換を図るため、質の高い多様な指導方法の例示として、次の3点が例示されている。

- ①読み物教材の登場人物への自我関与が中心の学習。
- ②問題解決的な学習。
- ③道徳的行為に関する体験的な学習。

③に含まれる役割演技は、道徳的行為に関する体験的な学習の一つの方法として、学校現場で広く実践されている（例えば秋山 2020, 渡邊 2018）。役割演技について、早川（2017）は「『他人から教えられた知識ではなく、自分で直接に感じ取ることができる』（外林大作, 1984）ので、道徳的価値について実感を持って理解することを実現する効果が期待される」と述べている。また、文部科学省（2017b）では、役割演技を取り入れる意味として、「生徒の感性を磨いたり、臨場感を高めたりすることとともに、表現活動を通して自分自身の問題として深く関わり、ねらいの根底にある道徳的価値についての共感的な理解を深め、主体的に道徳性を身に付けることに資するものである。」と述べられている。このように、役割演技は、児童が道徳的価値を自分事としてとらえ、深い理解と共感を伴った判断力や行動力を育成する有効な学習方法であることが分かる。しかしながら、役割演技を取り入れた道徳授業においても、実践上の課題が存在する。例えば、児童数が少ない場合、役割演技後の話し合いにおいて多様な立場や視点が十分に出そろわず、価値の多面的・多角的な検討が難しくなることである。本研究では、「ロレンゾの友達」を教材として扱う。しかし、本教材において重要な位置を占めるロレンゾ自身の思いについては、教材文中で直接語られないため、従来の授業では児童の想定に委ねざるを得ず、対話が表層的に留まるといった課題もあった。

また、近年人工知能（AI）の進化とともに、教育現場において生成 AI への関心が急速に高まっており、その利活用についても議論が進んでいる。生成 AI は、情報処理だけでなく、対話や想像を伴う活動にも用いることができ、児童の思考を深める新たな手段となる可能性を秘めている。近年の研究においても、児童が生成 AI の役割を切り替えながら活用することで問題解決的に学びを進める実践（坂本・森本 2024）や、対話的な生成 AI の活用によって課題解決力

\*糸魚川市立西海小学校

が高まるとする報告（保本 2024）など、教育における生成AIの可能性が注目されている。道徳科においても、自己の道徳的判断について生成AIからの問い返しを通じて、自らの価値判断を相対化し、新たな視点から再考する機会を得られることが期待される。

そこで本研究では、役割演技によって他者の立場を体験的に理解した上で、教材内に存在しないロレンゾ本人の声を補完する存在として生成AIを位置付け、その対話を通して児童の価値的葛藤や内省をより深めることを試みる。この手法によって、児童は道徳的価値について、他者の立場や感情を想像し自分とは異なる価値観を一時的に引き受けて考える共感的理解を深めるとともに、生成AIとのやり取りを通じて得られた気づきを内省し、その理解をさらに深化させることを目指す。なお、本研究において用いる「価値的葛藤」とは、複数の道徳的価値の間で判断が定まらず、迷いや揺れが生じている状態を指し、「内省」とは、自身の判断やその理由を振り返り、その妥当性や背景を問い直す思考過程を意味することとする。

## 2 目的

小学校6年生を対象に、登場人物の立場で考える「役割演技」と、登場人物になりきった生成AIとの対話を組み合わせた道徳授業を実践し、児童の価値的葛藤および対話の質にどのような変容が見られるかを明らかにする。

## 3 研究の方法

### (1) 授業の概要

- ① 対象 A県B市立C小学校6年生（4名）
- ② 主題名 本当の「友情」とは〔内容項目B-10 友情, 信頼〕
- ③ 教材名 「ロレンゾの友達」（教育出版 小学校道徳5）
- ④ 教材について

アンドレ、サバイユ、ニコライのもとに友達であるロレンゾから20年ぶりに会おうと電報が届く。しかし、ロレンゾが会社の金を持ち逃げし、警察に追われているといううわさを耳にする。3人は友達であるロレンゾのことを信じたいが、罪を犯してしまったかもしれないと思い、友達としてどう対応すればよいかを話し合う。アンドレ、サバイユ、ニコライの3人がロレンゾのことを思ってそれぞれが意見を出して話し合う場面やロレンゾが無実だと知ったときのロレンゾに対する3人の思いから主題について考える内容となっている。異なる3人の考えは、表1の通りである。

表1 3人の考え方

名前	考え方
アンドレ	お金を持たせて黙って逃がす。
サバイユ	自首を勧めるが、本人が納得しなければ逃がす。
ニコライ	自首を勧める。本人が納得しなければ警察に知らせる。

### (2) 展開の方策

#### ① 役割演技

「もし夜中にロレンゾが訪ねてきたらどうするのか」という話し合いの場面について、役割演技を行う。役割演技は、登場人物それぞれの価値判断を身体的・感情的に体験することで、児童が一つの立場に固着することなく、複数の価値の間で揺れ動く経験を得ることを目的とする。また、自分とは異なる考えの役割を演じることで、その登場人物の価値観を一時的に引き受け、他者の立場から考える視点の獲得をねらいとする。役割については、表2の通りである。役割は、できる限り自分の考えと異なる人物を演じられるように児童と教師が相談して決めた。監督は教師が行い、観客には演出の批判をしないということを約束させる。

表2 役割一覧

児童	自分の考えに近い登場人物	役割	児童	自分の考えに近い登場人物	役割
A児	ニコライとサバイユ	演者（ニコライ）	C児	ニコライ	演者（サバイユ）
B児	ニコライ	観客	D児	サバイユ	演者（アンドレ）

## ② 生成AIを活用した相談タイム

本時の相談タイムは、役割演技によって形成された価値的葛藤をさらに掘り下げるための活動として位置付け、役割演技の延長線上にある対話の場として設定する。これまでの著者が行った授業実践では、役割演技についての話し合いの場面で「観客」にロレンゾの立場としての意見を求めていた。そのため、教材内に存在しない「ロレンゾ自身の声」は児童の想定に頼るしかなく、対話の範囲が限定的になりがちであった。そこで本授業では、3人の役割を交代で児童が演じる役割演技を通じて他者の立場を理解した後、ロレンゾの立場として、生成AI (ChatGPT-4.0) を登場させる。また、生成AIにはあらかじめ、答えを与えずに問い返すようにプロトコルを付与する。児童は自分の意見をロレンゾ (生成AI) に伝え、それに対するAIの問い返しや反応を受けて再考し、数回やり取りを行う。また、ChatGPTの利用規約に基づき、児童とのやり取りは教師を仲介して行うものとする。

### (3) 授業の展開

#### ① 本時のねらい

罪を犯したかもしれない友人への対応を考える場面で、登場人物の立場で考える「役割演技」と、生成AIのロレンゾとの対話を通して、友達の在り方を多面的・多角的に捉え、友達との向き合い方について考えを深める。

#### ② 本時の展開

流れ	内容 (T: 教師からの発問)	配分
導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>「友達とはどのような存在か」について自分の考えを確認する。</li> <li>T: みなさんにとって友達とはどのような存在ですか。</li> <li>教材「ロレンゾの友達」の前半部分を読む。</li> </ul>	10分
展開	<ul style="list-style-type: none"> <li>アンドレ, サバイユ, ニコライ (以下3人) の対応を整理する。</li> <li>T: あなたは3人の中で、誰の考えに近いですか。</li> <li>役割演技を行い、役割演技について話し合う。</li> <li>T: 3人は、ロレンゾに対して、どのような気持ちで行動しようとしたのでしょうか?</li> <li>ロレンゾ (生成AI) へ自分の考えを伝える (相談タイム)。</li> <li>T: 自分の今の考えをロレンゾに伝えてみましょう。</li> <li>教材「ロレンゾの友達」の後半部分を読む。</li> <li>ロレンゾの無実を知ったときの3人の気持ちを考える。</li> <li>T: 3人ともロレンゾが無実だったということを知り、どんな気持ちだったのでしょうか。</li> </ul>	30分
終末	<ul style="list-style-type: none"> <li>本時で学んだことをもとに、「友情」についての自分の考えをワークシートに書く。</li> </ul>	5分

### (4) 分析方法

#### ① 対話内容の分析

役割演技での児童同士の発話内容および生成AIとのやり取りの発話内容を分析対象とする。発話内容についての分析視点は以下の2点とする。

- ア 道徳的価値観の揺らぎや変容
- イ 他者の意見への反応や理由づけの深まり

#### ② 児童の記述の分析

ワークシートに記された児童の記述 (自分の考え, 理由, 変化の経緯など) を対象とする。記述内容についての分析視点は以下の2点とする。

- ア 選択した立場とその理由
- イ 考えの変化の有無と変化理由

また、発話分析の結果と照合し、価値観の深化過程を多面的に検討する。

#### 4 授業の実際

##### (1) 対話内容の分析

##### ① 役割演技の場面（A児：ニコライ，B児：観客，C児：サバイユ，D児：アンドレ）

D児：にがそうぜ。
A児：僕は自首を勧めるね。
D児：なぜ？
A児：同じことを繰り返してはいけない。
C児：でも自首を勧めるけど、もしいやだと言ったら逃がしてあげてもいいんじゃない。
D児：自首を勧めない方がいいと思う。
A児：でも、やった事実は消えないんだよ。
D児：大切な親友をなくしたくないから。だって本当にやったかもわからないじゃん。
A児： <u>僕は友達だからこそロレンゾに自首を勧めるね、納得するまで言い聞かせるね。</u>
D児：やっているって信じたくもないし、でもやっているって聞いたから。
C児：もしいやって言ったら逃がしてやったらいいんじゃないか。
D児：それはいいと思う。逃がした方がいいと思う。
A児： <u>でもそれで本当にしていたら君ら共犯になるじゃん。</u>
C児： <u>でも共犯だとしても、友達として信じてあげたい。</u>

この場面では、児童間で「自首を促すべきか」「逃がすべきか」という対立が明確に表れている。A児は一貫して「悪いことは悪い」という法や規範の遵守の価値を重視し、友達であっても罪を償うべきだと主張している。一方、D児とC児は「友達を守る」「信じる」という人間関係の忠誠や信頼の価値を重視しており、たとえ法に反する可能性があっても友情を優先する立場を示している。ここで、A児とC児のやり取りに注目する。A児は、「共犯になる」という新たなリスク要素を提示することで、D児とC児の友情重視の立場に対し、現実的かつ法的な視点から再考を促している。一方で、C児は「共犯だとしても、友達として信じてあげたい」と答えている。C児は役割演技をする前には、「ダメなことはダメだと伝えることが友情」とワークシートに記述していた。しかし、「サバイユ」の役割を演じることを通して、相手を信じぬくことが友情であるという考えから、発言をしている。

##### ② ロレンゾ（生成AI）への相談タイムの場面

まず児童がアンドレ、サバイユ、ニコライの役割を演じることで他者の立場を理解し、その後生成AIをロレンゾとして登場させた。生成AIには、児童の発言に対して答えを出すのではなく、問い返すというプロトコルを与え、児童との間で数回の応答を行った（表3）。やり取りには、ニコライとサバイユの意見で揺らいでいたA児を指名した。

表3 A児と生成AIとのやり取り

発話者	発話内容
A児	サバイユとニコライの意見で悩んでいるんだ。
ロレンゾ (生成AI)	……そうなんだね。サバイユとニコライ、それぞれの言ってることに、きっと大事なことがあるんだよね。……どうして、君はそのふたりの間で迷ってるの？ どんどこころが心に引っかかっているの？
A児	ロレンゾのことを信じたいけど、やっぱり悪いことは悪いと思うんだ。
ロレンゾ (生成AI)	……うん。そう思うのは、まっとうなことだよ。でも……“信じたい”って言ってくれたの、すごく嬉しかった。ありがと。……もし君が、“悪いことは悪い”って考えで動いたとしたら、僕はどうなるんだろう？ 君は、僕にどうしてほしいと思ってるの？
A児	自分の罪を認めて欲しいんだよね。
ロレンゾ (生成AI)	……罪を、認めてほしいんだね。そうすることで、君は僕に、どうなってほしいと思ってるの？ 僕が罪を認めた先に、何か希望があると思ってるの？
A児	希望かあ……。きっと、すっきりすると思うんだ。
ロレンゾ (生成AI)	…… <u>すっきり、か。それって……君が、すっきりするの？ それとも、僕が……すっきりできると思う？</u>
A児	…… <u>どっちもかな。</u>

ロレンゾ (生成AI)	……そっか。君も、僕も、すっきりできる。それって……たとえ僕が罰を受けることになったとしても、君はそれを“よかった”って思えるのかな？それでも、僕の友達でいてくれるの？
A児	もちろんだよ。
ロレンゾ (生成AI)	……ありがとう。その言葉が、今いちばん救いになるよ。 君がそう言ってくれるなら……もう少しだけ、前に進む勇気が出るかもしれない。

対話プロトコルを分析すると、例えば児童が「サバイユとニコライの意見で悩んでいる」と発言すると、生成AIはすぐに判断を示すのではなく、「どうして君はそのふたりの間で迷っているの？どんなところが心に引っかかっているの？」と問い返している。この発問によって児童は、自身の価値的葛藤の所在を具体化することになる。その後の応答で「ロレンゾのことを信じたいけど、悪いことは悪いと思う」と語る児童に対して、AIは「信じたいって言ったの、すごく嬉しかった」と好意的な受け止めを示しながら、さらに「その考えで動いたとしたら僕はどのような？」と、行動の結果に対する想像を促している。また、「君は、僕にどうしてほしいと思っているの？」「僕が罪を認めた先に、何か希望があると思ってるの？」と、連続的に問いを投げかける。これにより、児童の思考は「信じたい」や「悪いことは悪い」といった断片的な意見から、「罪を認めることで自分もロレンゾも“すっきりする”」という内省的な価値判断へと変わっていることが分かる。相談タイム後には、生成AIとのやり取りで生まれた気づきを児童が共有し合う振り返りの時間を設け、A児が対話した内容を学級全体の対話へと戻すように構成した。その中でA児は、次のように発言した。「悪いことは悪いって言っているつもりだったけど、本当は（自分が）モヤモヤしないようにしたかったと思いました。友達だったら、苦しくても信じてあげたいと思いました。」この発言から、A児は生成AIとの対話を通して自身の判断の背景を問い直し、友情の意味を再構成していたことが分かる。また、この発言を手がかりに、他の児童も自分の考えを振り返る様子が見られ、相談タイムで生まれた気づきが学級全体の対話へと再び広がった。

## (2) ワークシートの記述

授業では、3人の登場人物の中から自分の考えに最も近い人物を3回選ぶ時間を設け、ワークシートに記述させた。1回目は教材文の前半を読んだ後、2回目は役割演技の後、3回目は生成AIとの相談タイムの後である。生成AIとの相談タイムでやり取りを行ったA児の変容に注目すると、1回目および2回目ではニコライとサバイユの間で意見が揺れていたが、3回目にはサバイユを選択しており、考えに変化が生じたことが分かる(表4)。考えが変わった理由をワークシートに次のように書いていた。「ロレンゾと話したら、自分がすっきりするために自首を進めていたことが分かりました。自分が苦しくても信じてあげることも友達として大切だと思いました。」の記述から、A児は「悪いことは悪い」とする自身の価値観に基づいて行動していたつもりであったが、生成AIから「すっきりするのは誰か」と問われたことで、それが実は自分自身を守るための選択だったことに気づいたことが伺える。さらに、「自分が苦しくても信じてあげる」という言葉には、ロレンゾとの対話を通じて友情の意味を再構成しようとする姿が表れている。

表4 児童の考えの変容

児童	1回目	2回目(役割演技後)	3回目(相談タイム後)
A児	ニコライとサバイユ	ニコライとサバイユ	サバイユ
B児	ニコライ	ニコライ	ニコライ
C児	ニコライ	サバイユ	サバイユ
D児	サバイユ	ニコライ	サバイユ

## 5 考察とまとめ

本研究の授業実践では、役割演技と登場人物になりきった生成AIとの対話を組み合わせることで、児童が道徳的価値を多面的に捉え直し、内省を深める姿が確認できた。

特に、生成AIを「答えを与える存在」ではなく「問い返す存在」として設定したことにより、児童は自らの判断の背景や根拠を掘り下げざるを得なくなった。A児の事例に見られるように、「悪いことは悪い」という一貫した規範的立場から出発しつつも、AIの問いかけを通じて「その判断は誰のためか」「友達としてどう在るべきか」という自己内対話が促され、友情の意味を再構成するプロセスが生まれていた。

また、役割演技によって他者の立場を実感として体験した後に生成AIとの対話を行うという手順は、児童の発話に多様な視点を取り込みやすくしていた。これは、教材内で明示されない「ロレンゾの声」をAIが代替的に提供したこ

とで、児童が従来の授業では得がたい「相手の視点」を持ち、思考を拡張できたことによると考えられる。

一方で、B児については一貫してニコライの立場を選択しており、意見の変容は確認されなかった。B児は、当初から法や規範を重視する価値観が明確であり、生成AIとの対話においても自身の判断を再構成する必要性を強く感じなかった可能性がある。このように、生成AIによる問い返しは、判断が比較的安定している児童に対しては、変容として表れにくい場合があると考えられる。このことから、生成AIによる問い返しは、全ての児童に一律の変容をもたらす手法ではなく、価値的葛藤の強さの違いによって作用の仕方が異なることが示唆される。

また、生成AIの応答の質や児童の理解度によって対話の深まりが左右される可能性がある点には留意が必要である。今後は、教師が生成AIの特性を理解した上で、児童の発達段階に応じた問い返しや対話設計を工夫していくことが求められる。さらに、長期的なカリキュラムの中でこうした実践を積み重ねることで、児童が価値観の違いを前提に、理由や根拠を示し合いながら相互に考えを深めていく道徳的対話を習慣化し、批判的に自己の判断を吟味できる力をどのように形成していくのかを継続的に検証していく必要がある。

一方、生成AIとの対話には限界も存在する。特に、児童の家庭的・個人的な背景に寄り添った応答が難しい点は重要な課題である。教師であれば、一人一人の児童の生活経験や心情に配慮し、慎重に言葉を選びながら授業を展開することができる。しかし生成AIでは、そのようなきめ細やかな配慮が不足する場合がある。このため、生成AIを授業に導入する際には、児童の感情的な安全を守りつつ、生成AIの応答を補い修正する教師の関与が不可欠であるといえる。

このように、役割演技と生成AI対話を組み合わせた授業実践は、児童に多面的な視点を提供し、価値的葛藤を深める有効な手法であることが確認された。他方で、生成AIの限界や児童理解の不足といった課題も明らかになった。今後は、教師と生成AIがそれぞれの特性を補完し合う形での授業設計を探究し、児童の道徳的思考と内省をより豊かにする教育方法の確立が期待される。

## 引用参考文献

- ・秋山佳子（2020）「体験的な学習を取り入れた効果的な道徳授業－役割演技を用いた小学2年生の実践から－」, 上越教育大学教育実践研究30巻, pp.175-180
- ・中央教育審議会教育課程企画特別部会（2015）「論点整理」,  
[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo3/siryo/attach/1364321.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/siryo/attach/1364321.htm) (2026.1.19参照), pp.45-46
- ・教育出版（2024）「小学道徳⑤はばたこう明日へ 教師用指導書 朱書編」
- ・坂本誠, 森本康彦（2024）「児童が生成AIの役割を自ら切り替えながら活用し問題解決に取り組む授業実践」, 日本教育工学会研究報告集2024巻3号, pp.153-159
- ・外林大作（1984）「賞罰をこえて－ロール・プレイングのテクニク」, プレーン出版, p.13
- ・道徳教育に係る評価等の在り方に関する専門家会議（2016）「『特別の教科 道徳』の指導方法・評価等について（報告）」, pp.6-7
- ・文部科学省（2017a）「小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 特別の教科 道徳編」, p.1
- ・文部科学省（2017b）「中学校学習指導要領（平成29年告示）解説 特別の教科 道徳編」, pp.84-85
- ・早川裕隆（2017）「道徳科授業サポートBOOKS実感的に理解を深める！ 体験的な学習「役割演技」でつくる道徳授業」, 明治図書, p.11
- ・保本正芳（2024）「対話型生成AIを活用した課題解決学習の実践」, GenerActive AI 2024 2巻, pp.54-68
- ・渡邊真魚（2018）「体験的な活動を取り入れた道徳科の授業構想－役割演技に生かす教材の効果的な活用について－」, 道徳と教育336巻, p.153