

道徳的判断手続きのメタ認知から自己決定力を育成するゲーミング教材の開発

Development of new educational game for promoting ability of self-determination through making aware of meta-cognition of process of moral based decision making

野村 泰 朗*

Tairo NOMURA

吉 住 いのり**

Inori YOSHIKUMI

【あらまし】近年学校内外で起こる様々な問題を受けて道徳教育に注目が集まっている。しかし、価値の押し付けではなく、子どもたちが自分自身の力で適切な道徳的判断ができるための、道徳的実践力を養う指導に関する実践的検討はまだこれからである。本研究では、村井(1990)の「道徳の三重構造」に着目し、道徳的判断の本質を捉え直した上で、道徳的判断過程のモデルを提案した。さらに、提案したモデルにもとづいて、自らの考えで判断できる力、すなわち自己決定力を高めるために、いろいろな問題場面における当事者役をロールプレイすることにより、自らの考えによる判断をモデルに則してメタ認知を促すゲーミング教材を開発した。実際に大学生を対象とした実験では、被験者6名中4名が、教材を体験する前後において判断の質に変容がみられ、モデルにもとづくメタ認知の高まりが道徳的判断に影響を及ぼしていることが示唆された。

【キーワード】意思決定、自己決定、メタ認知、道徳教育、ゲーミング教材

1. 研究の背景と目的

1.1 道徳教育と自己決定

近年学校内外で起こる様々な問題を受けて道徳教育の重要性が叫ばれている。平成27年7月には、従来の「道徳の時間」から「特別の教科道徳」に変わり、ますます道徳教育への関心が高まると同時に学校現場の教師にとっては不安のタネが増えることにもなっている。道徳教育においては価値の押し付けになってはいけなるとわかっていつつも、実際には、教師やクラスメイトの考えを察して建前を述べる、思考停止状態の子どもが少なくない。その中で、子どもたちが自分自身の力で適切な道徳的判断ができるようになることは、特別の教科道徳の目標においても「道徳的な判断力、心情、実践意欲と態度を育てる」(文科省 2015)とあるように、これからの時代を生きていくために重要な課題であると考えられる。しかし、自己決定はしばしばわがままと混同される。そのために、平和で民主的な社会の形成者を育成しなければならない立場であり、さらに近年の道徳教育重視の傾向によってその効果を期待されている学校としては、自己決定の余地を子どもにも与えづらくなっている(千石 2001)。しかし、本来自己決定というのはそのリスクを認識したうえで責任をもって行われるものであり、わがままとは別物である。

1.2 コールバーグ理論に基づく道徳的判断力の育成と法の視点の獲得の困難さ

適切な自己決定によって実行に移された行為は客観

的な妥当性を持っており、道徳的だとされるだろう。コールバーグは道徳性の発達を促す要因として「道徳的認知的葛藤の経験」と「役割取得の機会」の二つを挙げた(永野 1985)。これに基づいた指導法にモラル・ディスカッションがある。この指導法ではモラルジレンマ状況に遭遇させることで子どもが自分なりに考え判断することができるようになる」とされている。丸岡(2005)は、コールバーグによる道徳性発達段階(荒木 1987)をもとに、道徳的判断力は、発達段階を考慮して指導するものと考え、道徳的判断の要素を「自己中心的」「法・社会的秩序」「他者理解」に分類し4段階の指導モデルを提案した。1段階では、他者の気持ちに触れる学習活動を行い、2段階では他者理解を学習し、3段階では法や社会的秩序を学習し、4段階で自律的判断の学習を行うことで水準を上げていくという指導モデルである。この指導モデルにもとづき、モラルジレンマ状況に遭遇させるゲーミング教材を開発し中学生に対して行った実証実験においては、被験者30人中23人が、指導後も自己中心的な考え方に止まり続けた。このことから、ただモラルジレンマ状況に身を置き「道徳的認知的葛藤の経験」をさせれば、道徳的判断力を高めることになるとは言えず、道徳的判断とはどのような過程を経る必要があるのか、判断過程自体をメタ認知できる指導内容と組み合わせ、自分の判断を客観的に捉えられるようになることが大事であると考えられる。

* 埼玉大学教育学部

** 栃木県上三川町立上三川小学校教諭

1.3 研究の目的

モラルジレンマを用いた指導法に関する研究は多く存在しているが、その多くはジレンマによって子どもの道徳的価値を深めること、あるいはジレンマの解決方法を考えさせることで問題解決能力を養うことを目指したものであった(吉田 2010)。しかしそのような授業では、ジレンマを自分のものとしてとらえない子どもにとっては建前の域を出ることができない(広瀬 1995)。村井(1990)は「知識の問題をぬきにして道徳の問題があるわけがない」と述べている。私たちは例えば「公平」という道徳的原則の存在とその意味を知らなければ、公平な行動をとることはできない。このように道徳的行為のなかで知識の占める割合は非常に大きく、これについて考える必要があると言える。そこで村井の「道徳の三重構造」を参考にす。村井はアリストテレスが提唱した「三段論法は道徳的実践にも認められる」という論に基づいて、道徳の三重の三段論法を導き出した。村井は、道徳的実践における三段論法の例として次の隣人との挨拶を挙げている。

<大前提> 隣人には挨拶すべきものである。(原則)
 <小前提> 前方から来るのはまさに隣人である。(状況)
 <結論> したがって彼には挨拶すべきである。

村井によれば、この三段論法は「三つのそれぞれに異なった性質の知識に支配されている」という。まず大前提に当たる第一の知識というのが原則の知識であり、「約束を守れ」「正直であれ」といったもの、小前提に当たる第二の知識は自分の置かれている状況、そして第三の知識は結論を導き出すところの知識であり、原則の知識と状況の知識をつきあわせて原則に合った行為のあり方を選択する知識である。そのうえで、「各種の実践規則(徳目としての原理・原則)を大前提として、それを状況の分析(小前提)と照合し、それによって個々の行為を決定する」という手続きをとるとしている。

そこで、本研究では判断の過程をモデル化し、知識として学ぶべき部分と自己決定力として思考判断を鍛えるべき部分を明確にすることで、道徳教育においても習得と活用の枠組みで考えることができる指導方法を提案することを目指す。また、わがままとされる行為をとってしまう人は、責任をもった判断ができておらず、自己決定場面を、「何をしてもよい状況」として受け止めてしまっている。しかし本来、自己決定には、自ら客観的な妥当性を検証し判断やそれによって引き起こされる結果に責任を持たなければならないものである。そのためには、自身の判断過程をメタ認知し、モニタリングできるように必要な指導内容と指導方法をとることが重要であると考えられるが、従来の道徳教育では価値の伝達に重きが置かれることが多く、子どもが自己決定の手続きを学ぶことができるような指導が行われているとは言い難い。そこで、本研究では自己決定の過程をメタ認知することにより、道徳的判断が適切にできるようになるための指導内容、指導法を提案し、それにもとづくゲーミング教材を開発することを目指す。

2. 道徳的判断モデルに基づく道徳的判断力の育成方法

私たちは道徳的場面に遭遇したとき、おそらく特に深く考えずその場の成り行きで判断を下しているのではないだろうか。しかし、それでは周囲に惑わされたり客観的な妥当性をもたない判断をしてしまったりする可能性が高い。そこで、本研究では、図1のように道徳的判断の手続きをモデル化した。

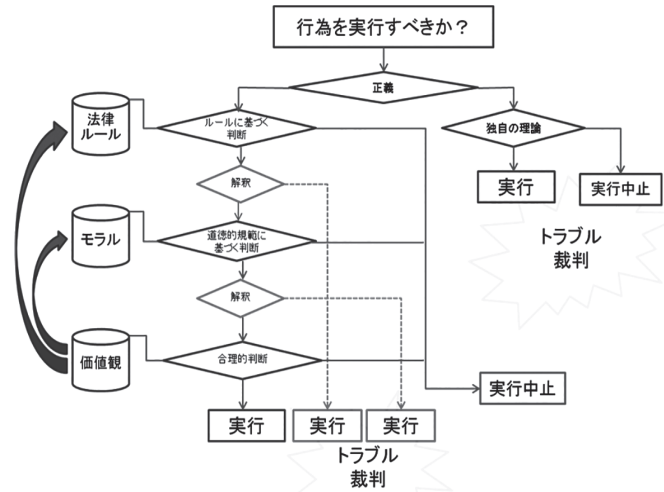


図1 道徳的判断の手続きモデル

ある行為を実行すべきかと考えたとき、まず地震の持つ正義感によって、判断の手続きは大きく二つのルートに分岐する。ここで大半の人は民主主義社会を形成している法律等のルールやモラルといった知識を利用して判断するルートへと進む。その後は既存の「法律・ルール」に関する知識にもとづく「ルールに基づく判断」へと進む。仮にその行為が法律等の既存のルールに反するものである場合は、その行為は実行中止しなければならない。したがって、法律等の既存のルールに関する知識の習得が求められる。ただし、この知識には曖昧さが常に含まれ解釈の余地が残されているため、「こんな場合はルールを破っても問題ないだろう」と勝手に解釈し特例として実行に移してしまうことがあるが、結果としてはトラブルに巻き込まれてしまう。

「ルールに基づく判断」を経て実行可能と判断すると、次に既存の「モラル」に関する知識にもとづく「道徳的規範に基づく判断」の段階へと進む。これは、広くは他人に迷惑をかけないかという基準で判断される。ルールに反していなかったとしても他人に迷惑をかけてしまうような行為であればこの段階で実行中止となる。しかし、モラルも各個人によって認識が異なることがあり、法律等のルールに基づく判断と同様に、勝手な解釈によって、結果として自分以外の誰かにとっては規範に反すると取られる行為であっても実行に移されてしまうことがある。この段階でも実行可能と判断されると、最後はさまざまな「価値観」に関する知識にもとづいた「合理的判断」の段階に移る。ここでは、行為の実行者が持つ各自の価値観に基づき行為を実行するか否かを最終的に判断する段階である、ここまでの二

段階をクリアしてきているならば、実行する本人にとっては、その行為はすでに客観的な妥当性をもっているということができるが、ここでの合理的判断はあくまでも、既存の法律等のルール、社会通念として広く信じられているルールに基づく判断を正当に経てきた場合のみ有効に働く。途中の段階で、個人の勝手な解釈が入ることは、その時点ですでに自分の価値観による合理的判断を下したとみなすことができ、図1の最終段階に来ているわけではない点に留意する必要がある。

以上のように、本研究では、図1の左端に示した三つの知識を持ったうえで、なおかつこの図の左側のルートで手続きをとって判断されることを、道徳的判断の手続きと考える。このような道徳的判断の手続きモデルをメタ認知し、それに基づいた判断ができるようになることが、本研究の目的である適切な自己決定ができることになると考える。

そのための指導法として、学習者が実際に自己決定場面を体験できるような教材を作成することである。この際、法律等のルール、モラル、さまざまな価値観にもとづく合理性が対立しているジレンマ状況に遭遇させ、そこで自己決定に失敗させる、つまり何かトラブルに陥らせることで、安易な自己決定は抑制され、学習者が自身の判断の仕方を見つめ直してモデルに基づいた判断ができるようになるのではないかと考える。このようなアプローチは、丸岡(2005)の研究でも用いられているゲーミングシミュレーション手法であり、本研究では、提案する指導内容、指導方法を、コンピュータ上で繰り返し体験できるゲーミング教材として実現することを目指す。

3. 道徳的判断力の育成を可能にするゲーミング教材の開発

2. で提案した道徳的判断モデルに基づき道徳的判断力を育成するゲーミング教材を開発した。このゲーミング教材は、学習者が道徳的判断モデルに基づいて判断できるようになることを意図しているが、今回は、場面は違うが同じ意図で開発した教材を図4のように3つ用意して、2. で提案する考え方に基づく教材開発の有効性を検証する。

各ゲーミング教材は被験者がある日常場面をシミュレーションする仕組みになっている。そのなかで、ルール・規範・合理性が対立した図2のようなジレンマ状況に合計4場面遭遇するように設計されており、それぞれの場面で自己決定を体験する。ある場面で自己決定をした後のストーリー展開は、選んだ選択肢に対応したものとなっており、学習者がリアリティをもって教材に取り組めるようになっている。

<問題場面1>

あなたは塾講師のアルバイトをしている。バイト中にルームメイトから連絡が入り、風邪を引いたので帰りにドラッグストアで薬を買ってきてほしいと頼まれた。バイトが終わったのがドラッグストアの閉店時間ギリギリ

になってしまい急いで向かったのだが、途中長い赤信号につかまってしまう。あたりは暗く、人通りは全くない。

～選択肢～

- ①信号が青になるまで待つ
- ②信号無視して道を渡る
- ③少し遠回りになるが歩道橋を使う
- ④横断歩道から少し離れた信号のないところを渡る

図2 ゲーム1の自己決定場面1

4場面を経て一通りストーリーが終わると、今度は、それぞれの自己決定場面に対して、なぜその選択肢を選んだのかその判断理由を尋ねることを通して、学習者に振り返りをさせる。この際、判断理由として用意する選択肢は、図3のように「ルールに基づく判断」「道徳的規範に基づく判断」「合理的判断」の3つに分類できるように用意してある。

- ①やはりルールは守らなければいけないと考えたから。
<ルール>
- ②以前その行動をしたことで注意されたことがあるので、またそうなったら嫌だと考えたから。<合理>
- ③いつもそうして問題がなかったので今回も大丈夫だと考えたから。<合理>
- ④人に見られたり知られたりしなければ問題ないと考えたから。<合理>
- ⑤その行動を選択した方が他人のためになると考えたから。
<規範>
- ⑥やむを得ない状況なので罰せられることはないと考えたから。<合理>
- ⑦他人に迷惑をかけていないので問題ないと考えたから。
<規範>

図3 判断理由の選択肢

この振り返りを4場面全てで行うようになっている。さらに、これらの振り返りで、どこに分類される選択肢を選んだかによって、さらに2. の道徳的判断モデルにおけるどの段階を優先して判断したのか振り返りをさせる。具体的には、選択した項目が「ルールに基づく判断」に関連する項目、「道徳的規範に基づく判断」に関連する項目、「合理的判断」に関連する項目のいずれかによって、表1のように、三段階の判断のどの段階を優先して考えているかを評価する問いかけを用意した。例えば「ルールに基づいた判断」の選択肢を選んだならば、道徳的規範については考えたか否か、考えたならばなぜルールを優先したのか、と問いかける。続けて、合理性については考えたか否か、考えたならばなぜルールを優先したのかを問う。同様に、先の振り返りにおいて道徳的規範に基づく判断の選択肢を選んだ場合はルールと合理性について、合理的判断の選択肢を選んだ場合はルールと規範について問う。

表1 三段階の優先順位を問う選択肢（部分）
（合理的判断に分類される理由を選択した場合）

判断理由	他の段階	なぜその判断を優先したのか
合理的判断	ルール	①ルールは臨機応変に変わり得るものなので、自分のやりたいことを優先したほうが良いと考えたから…×
		②自分がやりたいことがルールに照らし合わせたときに妥当だったから…○
		③ルールに従うというのは当たり前のことだから…○
		④ルールより自分のやりたいことを大事にするほうが人として優れていると考えたから…×
	規範	①他人に迷惑をかけたとしても、自分のやりたいことを貫くべきだと考えたから…×
		②自分がやりたいことが規範に照らし合わせたときに妥当だったから…○
		③規範に従うというのは当たり前のことだから…○
		④規範というのは人によって違うし、自分の規範は自分が決めるものだと考えたから…×

この2番目の振り返りを通して、学習者が三段階の判断をどのように捉えているのかを明らかにすることができる。もし三段階のうちいずれかの判断が欠けているようであれば、それはモデルに基づいているとはいえない。また、別の段階の判断を考慮したにも関わらずなぜその段階の判断を優先したのか問う際、選択肢をモデルの手続きに沿ったもの（「ルール→規範→合理」という手続きで考えられているもの）とそうでないものに分類してある。例えば、合理的判断に分類される選択肢を選んだ学習者がルールよりも合理性を重視した理由として表1にある「①ルールは臨機応変に変わり得るものなので、自分のやりたいことを優先したほうが良いと考えたから」を選択した場合、その学習者はルールよりも合理性を優先していることになり、モデルに基づいた判断ができていないということがわかる。こうして、モデルに沿った手続きが4回の自己決定場面すべてでとれていれば、それは一貫してモデルに基づく判断が出来ていると言える。このように、フィードバックは4回の判断の振り返りを総合して、学習者がどれだけ三段階の判断をモデル通りに考えているかを評価し、それに応じたものを返すことになる。

4. ゲーミング教材の有効性を検証する実証実験

本実証実験の目的は、道徳的判断の手続きモデルに基づいた判断ができるようになることを意図して開発したゲーミング教材の有効性、妥当性を検証することである。本来は、実際に特別の教科道徳や特別活動の時間で学ぶ小中高校生を対象とした実証実験を行うべきであるが、今回は、埼玉大学教育学部の学生を対象とし

た。これは、開発する教材の活用方法として、学校現場で児童生徒が使うだけでなく、教員養成課程の学生が、教員として実際に子どもを相手に授業をする準備段階として、自身の道徳的判断の仕方について見つめ直し適切に自己決定する力を養うことが必要であり、教員養成課程でも利用できると考えたからである。さらに、本教材を体験することによって、道徳教育における新しい指導方法を学ぶことができることも期待ができる。今回は、教育学部の学生6名（A, B, C, D, E, F）に協力を得た。

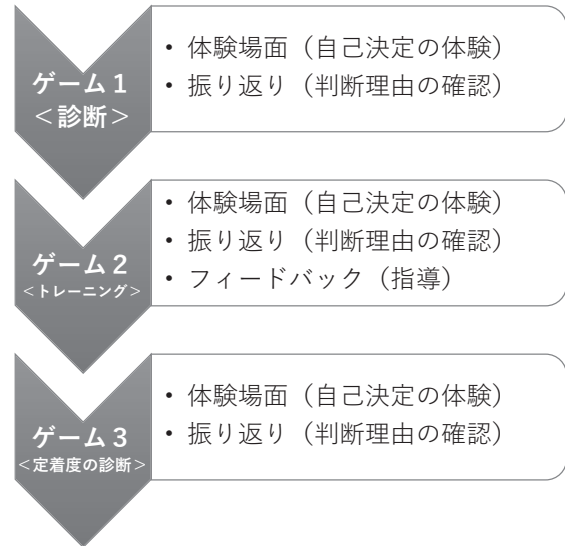


図4 実証実験の流れ

実証実験では、図4の流れの前に、基本調査として被験者の学年、教員志望か否か、教育実習の経験の有無を尋ねる。これらの項目によって判断の傾向が異なる可能性があり、態度の変化や傾向を分析する助けになると考えたためである。その後、図4の流れに沿って用意した3種類のゲーミング教材を体験してもらう。ゲーム1は指導前の学習者の判断傾向の診断を目的とし、体験場面と振り返り場面により構成される。ゲーム2はトレーニングを目的としてフィードバックを加えた構成、ゲーム3は指導の定着の診断を目的としてゲーム1と同じ構成、となっている。最終的にゲーム1終了時点とゲーム3終了時点での学習者の判断傾向を比較することで、本研究で提案する指導法によって判断傾向に変容が見られたかを分析し、モデルに基づいた考え方ができるようになったかを検証することができる。また、指導法としての妥当性を問うためにゲーム2の最後にフィードバックについて納得できたか否かを問い、その理由を記述してもらう。このフィードバックは、モデルに基づいた判断ができるようにするという目的のもと、ゲーミング教材を辿った過程を記録したログ情報をもとに、三段階すべてを考慮できているか、さらにその三段階を正しい優先順位で考えることができているか、という2つの観点で被験者の判断傾向を評価した結果となっている。

5. 結果と考察

実証実験は2014年12月から2015年2月まで、先に述べた6名の被験者に対して断続的に行われた。この間の実験によって得られた結果を表2にまとめた。これは、モデルに基づいた考え方ができていた回数をゲームごとに示している。ゲーム1とゲーム3の結果を比較した際、モデルに基づいて判断した回数が増加したのは6名の被験者のうち4名であった。また、変化なしが1名、減少したのが1名というデータとなった。

表2 モデルに基づいて判断した回数の変化

	ゲーム1	ゲーム2	ゲーム3	納得	備考
被験者A	0	0	1	×	3年 有 迷い中
被験者B	1	1	3	○	4年 有 教員志望
被験者C	0	0	0	○	4年 有 志望なし
被験者D	0	2	3	○	4年 有 教員志望
被験者E	0	1	4	○	4年 有 志望なし
被験者F	3	0	0	○	3年 有 迷い中

今回の実証実験では被験者数が少なく量的な分析だけでは有効性の検証は難しい。そこで、結果に特徴的な傾向を示した被験者を取り上げ、それらの判断傾向を詳細に分析していく。まず、2. で提案したモデルに基づく判断が変容が見られた被験者のうち、フィードバックに対して「納得できない」と回答した被験者Aと、最も顕著に回数が増加した被験者Eを取り上げる。

表3 被験者Aの判断傾向

	ゲーム1		ゲーム2		ゲーム3	
	モデル	三段階	モデル	三段階	モデル	三段階
1場面目	×	ル規合	×	ル 合	×	ル規合
2場面目	×	ル 合	×	規 合	×	規 合
3場面目	×	ル 合	×	規 合	×	ル 合
4場面目	×	ル規	×	規	○	ル規合

表4 被験者Eの判断傾向

	ゲーム1		ゲーム2		ゲーム3	
	モデル	三段階	モデル	三段階	モデル	三段階
1場面目	×	ル規合	○	ル規合	○	ル規合
2場面目	×	ル規合	×	ル規	○	ル規合
3場面目	×	ル規合	×	ル 合	○	ル規合
4場面目	×	ル規	×	規	○	ル規合

表5 被験者Fの判断傾向

	ゲーム1		ゲーム2		ゲーム3	
	モデル	三段階	モデル	三段階	モデル	三段階
1場面目	○	ル規合	×	ル規合	×	ル規合
2場面目	○	ル規合	×	ル規合	×	ル規
3場面目	×	ル 合	×	ル規合	×	ル 合
4場面目	○	ル規合	×	ル 合	×	ル規合

表3は被験者Aの判断傾向である。Aはモデルに基づいた判断の回数が0回から1回に増加した。また、三段階のうちどれを考慮して判断したかという点に目を向けると、全体を通して道徳的規範や合理性についてはよく考慮していることがわかる。また、指導内容に納得できないとした理由として「私たちはルールを作る、変えていくという主体性を持っているから」と答えている。このことから、被験者Aはルールが変わるものであるという考え方のもとで、自分なりに強い信念をもって行動しているということが言えるだろう。このような学習者に対しては、村井の言う「立法家的視点」の指導として、「既存のルールは時には新たに作り出さなければならないこともある」ことや現状の中で「新しいルールを作るための手段がある」ことに関して指導していく必要がある。この考え方は2. で提案した道徳的判断の手続きモデル内に含まれているが、本教材内ではこれらの指導内容は取り上げていなかった。そのために、被験者Aは本教材の指導に納得できなかったのだと考えられる。

次に被験者Eの判断傾向をまとめたものが表4である。Eはゲーム1の段階から、比較的三段階すべてを考慮することができていた。しかし、最初に法律等のルールのもとで考える、ということができていなかったためにモデルに基づいた考え方とは診断できなかった。その後、ゲーム2ではモデルに基づいた考え方からやや遠ざかっている。これは、ゲーム1でストーリーが良い結末にならなかったために判断に迷いが生まれたのではないかと予想される。しかしフィードバックを受けて、ゲーム3では4場面すべてでモデルに基づいた考え方が出来るようになった。

一方で、モデルに基づいて判断した回数が減少してしまった被験者Fの判断傾向をまとめたものが表5である。Fは、一貫して三段階のすべての視点を持って判断することができていた。ゲーム1ではおおむね最初の段階でルールのもとで考えることができていたが、ゲーム3まで終えた時点では、それができなくなってしまっていた。ゲーム2のフィードバック後にモデルに基づいた考え方に納得できるか尋ねた際、納得できると回答したにも関わらずそれができなくなってしまったのは、恐らく、モデルに基づいた判断の仕方は考え方の一つとして認めるが、自分なりの考え方にこだわっていて、必ずしも提案するモデルに基づく判断をしなくても構わない、という信念を持っているのではないかと考えられる。それは別の見方をすれば、指導内容と自分の判断の仕方とを比較して、それぞれのよさと問題点を検討してみるといった深い洞察にまで至っていないという可能性も考えられる。ゲーミング教材によって、態度変容を意図した体験的な学習を目指したが、自分ごととして考えさせることの難しさの表れとも受け取ることができ、ゲーミング教材としての作り込み方について検討が必要である。

6. まとめと今後の課題

今回の実験では、被験者6名中4名に、2. で提案するモデルに基づく考え方に沿った判断ができるような傾向を示す変容が見られた。このことから、開発した教材は、提案するモデルに基づいた考え方を定着させるために、一定の効果があつたと考えることができる。

他方で、変容が見られなかった、あるいは、むしろモデルとは全く違う判断傾向を示すようになってしまった被験者のデータの分析から、次のような教材の改善点が見つかった。

- (1) 被験者Fの判断傾向の考察でも言及したが、実際に自分の下した判断と指導内容とを対比させて、自分が今持っている判断基準や判断方法をもメタ認知できる指導法を検討する必要がある。道徳的判断の考え方自体、様々にある中で、一方で個人の中では判断の一貫性が求められることを意識させられる指導が必要ではないかと考えられる。開発したゲーミング教材自体、ジレンマ状態を作り出すことによって、個々の判断について深く考えさせようという意図を持たせているが、それらの判断を俯瞰的、メタ的に捉え、その一貫性に言及し、そこで起きている矛盾状態を検知してフィードバックに生かす仕組みを実現する必要があると考える。
- (2) 教材を体験した感想を尋ねたところ、「選択肢が抽象的でわかりづらい」という意見があつた。その原因として、ゲーミング教材を開発する際に、手間を省くために図3の判断理由の選択肢などは、どの場面でも同じ選択肢を用意した。例えば、これらの選択肢を、それぞれの場面に応じた具体的な記述にするなどの工夫によって改善できると考える。
- (3) 被験者Aの指摘にあるように、今回の研究では、時には自らルールを作り出すことも必要である、という考え方について指導内容として触れていなかった。個の価値観という段階から道徳的規範へ、さらにルールへという営みを学び、どのような価値観をルールとして設定すべきなのか、また、そのためにはどのような手続きをとることが適切なのかということなどについて、指導内容に組み込んでいかなければ、道徳性は個々にとどまったままであり、社会に生かされない。

本研究では、道徳的判断過程をメタ認知することにより、自覚的に道徳的判断を行うこと、すなわち自己決定を行うことの重要性を伝えることに主眼をおいた教材開発を行った。今後は、特に(3)の改善点にあるように、道徳的価値の形成や、道徳的実践力などと組み合わせ、道徳教育全体をシステムの的に研究していくことが必要だと考える。

【謝辞】

本論文は、第2著者による平成26年度埼玉大学教育学部卒業論文『適切な自己決定力の育成を可能にする教材の開発～道徳的判断の手続きのメタ認知から～』（吉住いのり、未刊行）の内容をもとに、本研究タイトルの視点からまとめなおしたものである。本研究の実験においては平成26年度埼玉大学教育学部4年生の協力を得た。ここに感謝する。

【参考文献】

- 荒木紀幸(1997) 続道徳教育はこうすればおもしろいー コールバーグ理論の発展とモラルジレンマ授業ー, 北大路書房, 京都
- 千石保(2001) 「新エゴイズムの若者たち 自己決定主義という価値観」, PHP 研究所, 東京
- 中央教育審議会(2014) 「道徳に係る教育課程の改善等について(答申)」, http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/_icsFiles/afielddfile/2014/10/21/1352890_1.pdf (2016年10月28日最終確認)
- 永野重史編(1985) 「道徳性の発達と教育 コールバーグ理論の展開」, 新曜社, 東京
- 丸岡和夏(2005) 道徳的判断力を育成する道徳の授業展開の検討, 埼玉大学教育学部卒業論文(未刊行)
- 村井実(1990) 「道徳は教えられるか」 国土社, 東京
- 文部科学省(2015) 「小学校学習指導要領解説 特別の教科 道徳編」, http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afielddfile/2016/01/08/1356257_4.pdf (2016年10月28日最終確認)
- 吉田武男・柳澤伸幸・柳沼良太(2010) 「学校教育と道徳教育の創造」, 学文社, 東京
- 広瀬信(1995) 『モラルジレンマ資料』を使った『道徳』授業の批判的分析, 富山大学教育実践研究指導センター紀要13, 17-29, 1995-12

【Abstract】

Recently “Moral Education” is focused because of outbreaking various issues related to both classroom management in school and daily life. But cultivating practical moral behavior, that students make decision by themselves based on their belief, is still on the way instead of initiating usual moral value. This research focuses on “3 steps structure of moral decision (Murai 1990)” and proposes new process model of moral decision making and developed the educational gaming-simulation system. Our practical experiment to univerisy students in the course of pre-service teacher education showed the result that 4 of 6 students changed their behavior became more close to our moral decision making model. This means some effectiveness of developed educational system.

【Keywords】

Decision making, Self-determination, Meta cognition, Moral education, Gaming-simulation