

はじめに

本報告書は、令和元年度に取り組んだ千葉大学大学院人文公共学府研究プロジェクト「人工知能社会における教育に関する実践的研究(2)」(研究代表者：藤川大祐 千葉大学教育学部教授)の成果をまとめたものである。

私たちは、平成 23 年度、千葉大学大学院人文社会科学部研究プロジェクトとして、「社会とつながる教員養成に関する実践的研究」に取り組んだ。ここでは、教員養成段階の学生を従来の学校文化に適応させることばかりが重視される状況を批判的にとらえ、学校と学校外の社会との両方を視野に入れ、社会の変化に対応した学校を支えられるような教員の養成がいかに可能であるかを、いくつかの実践的な取り組みを通して検討した。

平成 24 年度から平成 26 年度には、テーマをより広く「社会とつながる学校教育に関する研究」とし、学校と学校外の社会とをさまざまな形でつなげる取り組みを、広い視野をもって進めることとした。教員養成に直接関係する取組を進めながらも、私たち「授業実践開発研究室」が取り組む新たな授業プログラムの開発に関する成果を重ねてきた。

平成 27 年度から平成 29 年度には、「教育におけるゲーミフィケーションに関する実践的研究」(平成 29 年度は大学院改組に伴い人文公共学府研究プロジェクトとして実施)として、学校の授業や学校教育そのものをゲームの構造としてとらえ、ゲームのルールに該当する部分等を修正することによって新たな教育実践を創造することの可能性について検討し、実際に教育実践の開発を行ってきた。

そして、平成 30 年度からは、「人工知能社会」をテーマに掲げて教育実践研究を進めることとした。平成 30 年度は、「AI 時代の教育」のあり方について広く検討し、「AI リテラシー」を育成する授業、ソーシャルメディア時代の音楽鑑賞に関する授業、VR や AR を題材とした授業、VTuber (バーチャル YouTuber) を題材とした授業、ゲーム開発に関する取り組み等の実践を行い、報告した。

研究 2 年目となる今年度は、AI 社会において児童生徒に育成されるべき能力についてさらに検討を進めつつ、平成 30 年度に着手した VTuber を題材とした授業づくりを発展させるとともに、プログラミング教育に関して実践的な研究を進めるとともに、ネットワークの視点をもった教育内容研究の検討に関わる論文を収録することができた。また、AI 社会に向けて多様な教材コンテンツ開発が求められることから、インストラクショナル・デザインに関わる GBS 理論をふまえてこれまでさまざまに開発されてきたシナリオ型教材のあり方を検討し、新たなシナリオ型教材による授業を実践することができた。

本「人工知能社会における教育に関する実践的研究(2)」報告書が、新たな時代の教育実践のデザインに寄与するものとなることを願っている。

千葉大学教育学部教授
藤川 大祐