

## はじめに

本報告書は、令和2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「多様性を尊重する授業デザインに関する研究」（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。

平成30年度及び令和元年度には、「人工知能社会における教育に関する実践的研究」として、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検討し、その上で「AIリテラシー」を育成する授業、VTuber（バーチャルYouTuber）を題材とした授業等について報告した。

こうした一連の研究において、私たちの根底にあった問題意識は、児童生徒の多様性を尊重する授業をどのように実践することができるかということであった。そして今回、ゲーミフィケーションやAI等を視野に入れ、今あらためて多様性を尊重する授業に関して、「授業デザイン」という観点から研究を進めることとした。

今年度は、「多様性を尊重する授業デザイン」とはどのようなものであるかについて、試行的な論考を中心に報告書をまとめることとなった。新型コロナウイルス禍にあって授業実践の実施に制限があったことも背景にあるが、それ以上に、これまで私たちが重ねてきた実践的な取り組みを「多様性を尊重する授業デザイン」という観点から捉え直すことが重要と考えられたため、このようなやり方で取り組みを進めてきた。

本「多様性を尊重する授業デザインに関する研究」報告書が、授業デザインに関する研究に多少なりとも新たな視座を与えるものとして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