2026 年度秋学期東京学芸大学「日本理解」「多文化共修科目」時間割・授業概要

2026 年 10 月 16 日現在

	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
I 8：30- 10：10					
II 10： 20- 12：00					日本理解 D 人文 (千田洋幸) [N204]
III 12： 50- 14：30	多文化共修科目 D 世界の民族と文化 (有澤知乃) [N313]				
IV 14： 40- 16：20	日本理解 B 教育 (権野禎) [S304]			多文化共修科目 F ことばと文化 (小西円) [N313]	
V 16： 30- 18：10		日本理解 F 社会 (加藤拓) [N204]		多文化共修科目 B 多言語社会とコミュニケーション (岡智之) [N313]	日本理解 H 芸術 (押野加奈) [書実Ⅲ教室:西(W) ５号館２階]

＊ 「多文化共修科目」は、学部の正規生（主に日本人学生）が履修できるＣＡ科目として同時開講されており、留学生と日本人学生が共に議論しながら、世界の文化や社会の多様性について、学びを深めることを目的としています。
＊ 「日本理解」は、留学生のみを対象とした科目で、日本の文化や社会について、留学生同士で議論したり、実技や見学などを行ったりしながら、多角的に学ぶことを目的としています。
＊ 「日本理解 A・C・E・G」「多文化共修科目 A・C・E」は春学期に開講されます。

授業科目名	**日本理解 B：教育**
担当教員	権野禎（ごんの　さち）
ねらいと目標	日本の教育について、とくに「学校」に着目しながら、その仕組みや特徴を学ぶとともに、多様な背景をもつ児童生徒たちへの教育について理解を深めていきます。
内容	グローバル化の進展とともに日本の公立学校に文化的言語的に多様な児童生徒が増加しています。本授業では、日本の教育制度や学校教育について学びながら、日本の教育の仕組みや特徴について理解を深めていきます。また公立学校での文化的言語的に多様な児童生徒への教育の事例を通して学校教育の現状を学びます。さらに高等学校の事例をもとに教育保障について考える予定です。
テキスト	とくに用いません。
参考文献	課題文献や参考文献はオリエンテーションおよび授業内で紹介します。
成績評価法	課題提出(40%)：課題文献を読み、所定の形式で課題を作成・提出します。提出した課題をもとに授業でディスカッションを行います。 発表(30%)：所定の形式でグループ発表および個人発表を行い、その内容を評価します。 授業への参加度(30%):授業でのディスカッションへの積極的な参加や貢献を評価します。
授業スケジュール	1.　オリエンテーション 2.　日本の教育① 教育制度と教育に関する法律 3.　日本の教育② 教育機関と学習機会の保障 4.　日本の教育③ 教育課程・カリキュラム 5.　中間グループ発表（自国の教育との比較） 6.　日本の学校① 小学校の事例 7.　日本の学校② 夜間中学の事例 8.　日本の学校③ 定時制高校の事例 9.　高等学校① 地域支援の事例 10. 高等学校② ICT 支援の事例 11. 高等学校③ 居場所の事例 12. 学生による発表① 13. 学生による発表② 14. 授業の総括
授業時間外における学習方法	主に日本語で書かれた文献を読みます。翻訳ツールの使用は自由です。
授業のキーワード	学校教育、教育保障、文化的言語的に多様な児童生徒
受講補足（履修制限など）	受講者の興味・関心や授業の進行状況に応じて授業内容やスケジュールを変更する場合があります。
学生へのメッセージ	自国の教育と比較しながら、日本の教育制度や学校教育について学びます。授業を通して、多様な背景をもつ児童生徒への教育や教育保障について、いっしょに考えていきたいと思います。
その他	授業は基本的に対面で実施しますが、必要に応じて遠隔授業を一部取り入れる可能性があります。学習に不安を感じ、サポートが必要だと判断した場合は、事前に担当教員にご相談ください。

授業科目名	**日本理解Ｄ：人文**
担当教員	千田洋幸（ちだ　ひろゆき）
ねらいと目標	主に 1990 年代以後のアニメを中心とするポップカルチャーを取り上げながら、日本の文化・社会のあり方について考察していきます。
内容	前半は、ここ 20～30 年ほどの定番アニメ作品を取り上げ、その思想的系譜をたどっていきます。後半は、ポップカルチャーについて考える際に欠かせない「キャラクター」「腐女子文化」「2.5 次元文化」「アイドル文化」等について考えます。
テキスト	全て教員の方で用意します。
参考文献	授業時に指示します。
成績評価法	平常点 50%　最終試験 50%
授業スケジュール	１．イントロダクション ２．1990 年代のアニメ作品①（『美少女戦士セーラームーン』など） ３．1990 年代のアニメ作品②（『新世紀エヴァンゲリオン』など） ４．2000 年代のアニメ作品①（『涼宮ハルヒの憂鬱』『ほしのこえ』など） ５．2000 年代のアニメ作品②（『けいおん！』など） ６．2010 年代のアニメ作品　（『魔法少女まどか☆マギカ』など） ７．2010 年代から 2020 年代へ①（『鬼滅の刃』など） ８．2010 年代から 2020 年代へ②（近年の作品について） ９．京都アニメーションが切りひらく世界（『リズと青い鳥』『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』など） 10．美少年の文化（『Free!』『うたプリ』、腐女子・夢女子文化など） 11．災害とポップカルチャー（『シン・ゴジラ』『君の名は。』など） 12．アニメの中のアイドル（『ラブライブ！』など） 13．「原作」とアニメの関係（『葬送のフリーレン』『響け！ユーフォニアム３』など） 14．最終試験
授業時間外における学習方法	開講前に、『美少女戦士セーラームーン』『新世紀エヴァンゲリオン』『涼宮ハルヒの憂鬱』『魔法少女まどか☆マギカ』『ラブライブ！』等の著名なアニメ作品に多く触れておくと、授業にスムーズに参加できます。
授業のキーワード	
受講補足（履修制限など）	授業時に出欠を確認します。
学生へのメッセージ	
その他	

授業科目名	**日本理解Ｆ：社会**
担当教員	加藤　拓（かとう　たく）
ねらいと目標	日本社会を、商業、とりわけ小売業、サービス業がどのように流通網を築いているかという観点でとらえる視点を養うことを目的とする。
内容	・日本の商業環境やその現代史を概観しつつ、日本市場の特性、大手小売業・専門店・サービス業の出店判断の考え方を概説する。 ・関連する企業や法律、規制、土地利用計画、時事的な問題、日本人の消費行動などを随時紹介する。
テキスト	特に使用しない。関連する文献や新聞記事等を随時配布、共有します。
参考文献	随時紹介します。
成績評価法	参加人数によるが、①平常点、②商業施設、関連企業などのレポート、プレゼンテーションを予定しています。（暗記が必要な試験は行いません）
授業スケジュール	1. ガイダンス、日本の地理的特徴と商業地 2. 日本の商業環境の変遷①1970 年～2000 年 3. 日本の商業環境の変遷②2001 年～2020 年 4. 大型商業施設を運営する企業とその店舗網、日本の土地利用計画 5. テナント企業とその店舗網（ドラッグストア、スーパーマーケットほか） 6. テナント企業とその店舗網（専門店・外食産業） 7. テナント企業とその店舗網（サービス・リテーラー） 8. 商業施設の建設計画、法的規制ほか 9. プレゼンテーションの説明・調査① 10. プレゼンテーションの説明・調査② 11. プレゼンテーション① 12. プレゼンテーション① 13. プレゼンテーション② 14. プレゼンテーション②～総括
授業時間外における学習方法	オンラインで確認できる地図、大手小売業の店舗のウェブサイトにあるフロアガイド、小売業・サービス業の企業ウェブサイトにある店舗検索などを授業で紹介する観点に基づいて観察・確認することを行ってください。
授業のキーワード	日本商業、小売業・サービス業、出店、立地、消費行動、法的規制など
受講補足（履修制限など）	特に設けません。可能であれば各自のＰＣを持参してください。
学生へのメッセージ	生活圏の中に授業に関連する情報がたくさんあるので、それをよく観察してください。
その他	

授業科目名	**日本理解H：芸術**
担当教員	押野　加奈 (おしの かな)
ねらいと目標	本授業では、「書」という伝統的な芸術を中心とした日本の手書き文字の歴史や文化について考察していきます。それらを講義とともに、筆や墨などの用具を実際に使って体験しながら幅広く学んでいきます。
内容	「書」とはどのようなものかを考えるために、地域や時代ごとの特徴を取り上げ、それぞれの文字表現を理解します。また、実際にそれらの文字を書いたり鑑賞したりする体験を通して、書への理解を深めていきます。最後に、それらが現代の文字文化や書教育、さらには「芸術としての書」にどのように結びつくのかを見ていきます。
テキスト	特に用いません。必要に応じ、資料等を配布します。
参考文献	全国大学書道学会編『書の古典と理論　改訂版』(光村図書出版、2020 年) 名児耶明『書の見方 日本の美と心を読む』(角川学芸出版、2008 年) (その他は随時紹介します)
成績評価法	平常点 50%　提出物 30%　レポート 20%
授業スケジュール	1　オリエンテーション　手書き文字とフォント 2　伝統的な書の道具（筆、墨、硯、紙） 3　書の歴史と表現／漢字①　文字の起源と役割（甲骨文、金文） 4　書の歴史と表現／漢字②　印や石碑にみられる文字を刻す表現 5　書の歴史と表現／漢字③　書体の変遷 6　書の歴史と表現／漢字④　王羲之がのこした作品の受容と影響 7　書の歴史と表現／仮名①　仮名の成立 8　書の歴史と表現／仮名②　「古筆」にみられる仮名の造形 9　書の歴史と表現／仮名③　近世以降の展開 10　日本における書教育　教授法の歴史から現在の書写書道教育まで 11　書の鑑賞①　中国、日本における書の鑑賞の歴史 12　書の鑑賞②　フィールドワーク（美術館・博物館等を予定しています） 13　現代日本における芸術としての書 14　現代における「手書き文字」や「筆文字」の意義／まとめ
授業時間外における学習方法	美術館や博物館などに足を運び、できるだけ多くの作品を鑑賞してみましょう。また、日常にあふれている様々な文字のあり方にも注目してみてください。
授業のキーワード	書、書道、文字文化、手書き文字、伝統、毛筆、書教育
受講補足（履修制限など)	受講者の興味関心によって、内容や順序を変更する場合があります。
学生へのメッセージ	日本の伝統的な芸術のひとつである「書」を取り上げます。皆さんが日々使っている文字を入口に、日本の書や文字文化について理解を深めていきましょう。
その他	

授業科目名	**多文化共修科目 B：多言語社会とコミュニケーション**
担当教員	岡　智之（おか　ともゆき） okatom@u-gakugei.ac.jp
ねらいと目標	多文化共修科目は、日本人学生と留学生をはじめとする様々な文化的背景を持つ学生が、お互いに学び交流しながら、新しい気づきを生み出す場です。多文化共修科目 B「多言語社会とコミュニケーション」では、多言語多文化社会に関する理解を深めるとともに、多様な文化背景を持つ学生の議論や協働学習を通して、多種多様な人々と対等にコミュニケーションを取ることができる能力を高めることを目的とします。
内容	本授業では、多言語主義、複言語主義のもとで、様々な在日外国人の言語、琉球諸語やアイヌ語、日本手話といった国内での少数言語なども含め、なかなか触れることのできない言語について体験したり、世界各地から来た留学生や日本の様々な地方出身の学生の言葉をお互いに学びあうこともやります。最後に、多言語社会に関する様々な課題をテーマにして、グループごとにプロジェクトを作り、最終発表を行います。ブラジル人学校との交流、朝鮮学校見学、ヒューマンライブラリーなどの課外活動を計画しています。
テキスト	特に定めません。
参考文献	有田佳代子他編著『多文化社会で多様性を考えるワークショップ』研究社、2018。その他、適宜、授業時に指示します。
成績評価法	平常点 30%（毎回コメントを WEBCLASS に提出）、個人発表 15%、最終発表 20%、最終レポート 30%、課外活動+感想文提出 5%+α、最終レポートは A4 用紙 3 枚程度、締め切りは 2 月 11 日（木）Webclass に提出。
授業スケジュール	１．オリエンテーション、２．移民の言語使用と母語教育、３.多言語主義・複言語主義と言語教育、４.ゲストレクチャー事前学習（北海道アイヌ文化研修報告）、５．琉球諸語と琉球文化（ゲストレクチャー）、 6.ろう文化と手話（ゲストレクチャー）、７．アイヌ語とアイヌ文化（ゲストレクチャー）、８．前半振り返りとプロジェクト構想、9〜11. 留学生の言語（日本の方言）を学ぶ（個別発表）、12-14.最終発表(グループ発表)、振り返りと全体まとめ
授業時間外における学習方法	課外活動の参加と感想文の提出はセットです。後半のプロジェクト構想と発表に向け、授業外でグループが集まって、調査、準備が必要になります。
授業のキーワード	多言語主義、複言語主義、協働学習、琉球語、アイヌ語、日本手話
受講補足（履修制限など）	留学生は、プレースメントテストで、レベル 1 とレベル 2 の学生のみを対象とします。一部レベル 3 の判定がある留学生は相談してください。
学生へのメッセージ	言語に対する好奇心を湧き立たせてください。日本人学生と交流したい留学生の積極的な参加を求めます。
その他	

授業科目名	**多文化共修科目Ｄ：世界の民族と文化**
担当教員	有澤 知乃（ありさわ しの）：arisawa@u-gakugei.ac.jp
ねらいと目標	さまざまな国や地域からきた学生が、ともに学び、話しあいながら、世界の民族とその文化について、多様な視点から考える力を身につけます。特に、音楽、おどり、祭りなど、人びとが文化を表現する活動に注目します。それらを、「見る・聞く」だけでなく、実際に体験したり、自分の文化と比較したりしながら、その背景にある歴史や社会についても視野を広げていきます。
内容	主に次の３つの方法で学びます。 １．**演習**：自分の国や地域の文化や、自分が関心を持つ文化について調べ、クラスで紹介します。学生同士で議論をおこない、それぞれの文化の特徴や、社会における意味や役割、文化の継承と変容など、様々な視点から考察します。 ２．**ワークショップ**：さまざまな文化に関わるゲストを招きます。歌、踊りの体験や、当事者の語りを通して、それぞれの文化と、それを継承する人々への理解を深めます。 ３．**創造プロジェクト**：「伝統をもとに新しい文化をつくる」プロジェクトにグループで取り組みます。例えば、世界の楽器からヒントを得て新しい楽器を考える、異なる国の民話をもとに現代の物語をつくるなどの活動が考えられます。グループで話しあい、アイディアを形にすることを通して、文化はどのように受け継がれ、変化し、新しくつくられていくのかを体験的に学びます。
テキスト	特に定めません。
参考文献	授業の進捗状況に応じて紹介します。
成績評価法	毎回の授業準備と振り返りレポート、グループ活動への参加状況およびプレゼンテーションをもとに総合的に評価します。
授業スケジュール（暫定スケジュール）	ゲストの予定や授業の進み方によって変更する場合があります。 1. ［演習］世界の歌遊び 2. ［演習］世界の愛の歌 3. ［ワークショップ］アイヌ民族のことば・音楽・踊り 4. ［演習］先住民族の文化 5. ［ワークショップ］イスラム教の朗誦と音楽性 6. ［見学］イスラム教のモスク 7. ［演習］世界の宗教音楽・儀礼 8. ［ワークショップ］沖縄の祭り、踊り、音楽 9. ［演習］人の移動と文化の移動 10.［創造プロジェクト］テーマを考える 11.［創造プロジェクト］制作 12.［創造プロジェクト］発表 13.［創造プロジェクト］発表 14. まとめ
授業時間外における学習方法	授業であつかうテーマに関連して、さまざまな国や地域の文化について調べる。
授業のキーワード	多文化、ダイバーシティ、民族、文化、伝統、創造、音楽、踊り、宗教
受講補足（履修制限など）	留学生は日本語レベル１または２のみ受講できます。ただし、レベル３でも会話能力が高ければ参加できることもありますので、担当教員に相談してください。
学生へのメッセージ	異なる文化に触れることは、他者を理解するだけでなく自らの文化を見つめ直す機会にもなります。これまで気づかなかった文化の奥深さについて、一緒に考えていきましょう！

授業科目名	多文化共修科目Ｆ：ことばと文化
担当教員	小西　円（こにし　まどか）　kmadoka@u-gakugei.ac.jp
ねらいと目標	この授業では、さまざまな「ことばと文化の学び」のスタイルを体験・分析・調査しながら、多様なことばや文化的背景（ぶんかてきはいけい）をもつ者がともに学ぶことについて理解を深めます。また、ことばや文化を学び合うための教材や素材（そざい）を作成することを通して、「ことばと文化」に対する多様な視点を得る（える）ことを目的としています。
内容	この授業では、①と②を繰り返しながら進めます。そして、学期の後半には③を行います。 ① 日本語や日本文化をテーマに、教師が説明したりやグループワークをする授業 ② 受講生（じゅこうせい）が、自分のことばや文化を対象に調査や事例分析（じれいぶんせき）を行い、発表し、意見交換（いけんこうかん）する授業 ③ ボードゲームを通した文化の学びや交流を体験し、受講生の文化的背景を組み込んだ（くみこんだ）人生ゲームをグループで協力しながら作成する この授業は、留学生と日本人学生がともに学ぶ授業です。多様なことばと文化的背景をもった受講生同士が、相互理解（そうごりかい）を深め、互い（たがい）に学び合うことも大きな目的です。積極的な参加をお待ちしています。
テキスト	プリントを配布します。
参考文献	授業で紹介します。
成績評価法	毎回の振り返りシートや授業参加度 40%、授業の課題や発表 40%、最終レポート 20%
授業スケジュール（暫定スケジュール）	1. オリエンテーション、やさしい日本語 2. 教科書の中のことばと文化（１） 3. 教科書の中のことばと文化（２） 4. 教科書の中のことばと文化（３） 5. 日本語の世界を外から見ると（１） 6. 日本語の世界を外から見ると（２） 7. 日本語の世界を外から見ると（３） 8. ケーススタディを用いたことばと文化の学び（１） 9. ケーススタディを用いたことばと文化の学び（２） 10. 多様なことばと文化が交差する人生ゲームの作成（１） 11. 多様なことばと文化が交差する人生ゲームの作成（２） 12. 多様なことばと文化が交差する人生ゲームの作成（３） 13. 多様なことばと文化が交差する人生ゲームの成果報告 14. 学期のまとめ
授業時間外における学習方法	・インターネットや本で調べて、発表準備をする ・グループで集まって、制作活動をする
授業のキーワード	ことばと文化、教科書、ケーススタディ、ボードゲーム、異文化理解
受講補足（履修制限など）	留学生は原則として日本語プレースメントテストでレベル１または２のみ受講を認めます。レベル３でも会話能力が高ければ参加できることもありますので担当教員に相談してください。

	必ず 1 回目の授業に来てください。1 回目の授業に来られない場合は、事前に担当教員にメール等で連絡してください。連絡がない場合、2 回目の授業から参加することはできません。
学生へのメッセージ	留学生と日本人学生が積極的に交流し、相互理解を深めていくことを期待しています。
その他	