

文化芸術の充実・改善に向けた検討会議(第3回)

開催日時:令和5年9月8日(金)16:00~18:00

開催場所:旧文部省庁舎 2F 第2会議室

出席者:(委員)岡本美津子 座長、東良雅人 副座長、佐藤太一 委員、
榊浩一 委員(オンライン)、末永幸歩 委員(オンライン)、
中島さち子 委員、永添祥多 委員、平野次郎 委員、藤谷健二
(文化庁)合田哲雄 次長、山田素子 参事官(芸術文化担当)、
高橋由紀 学校芸術教育室長、今田潤 参事官補佐

【岡本座長】 それでは、定刻となりましたので、ただ今から「第3回 文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議」を開催いたします。皆様、大変お忙しい中、また一部の地域では台風の影響甚だしい中、ご出席いただきまして誠にありがとうございます。

本日は東良副座長、榊委員、末永委員、中島委員、永添委員におかれましては、オンラインでの御参加となります。また、今回ゲストスピーカーといたしまして、富士見市立関沢小学校 藤谷健二校長先生にご出席いただいております。後ほどお話いただきます。どうぞよろしくお願い致します。

本日の会議につきましては、傍聴の方は YouTube によるオンライン配信をご覧ください形となります。また、報道関係者等より会議の録音・録画の申し出があり、これを許可することとしたいと思いますので、ご承知おきいただきたいと思います。

本日は、文化庁から合田次長にご参加いただいております。よろしければ一言御挨拶をお願いいたします。

【合田次長(文化庁)】 文化庁次長の合田でございます。本日は御多忙の中、委員の先生方にはこの会議にご参加いただきましたことを、心から厚く御礼を申し上げたいというふうに思っております。私事で恐縮でございますが、2008年の学習指導要領の改訂を担当室長として、2017年の学習指導要領の改訂を担当課長として担当をいたしました。その際、副座長の東良先生には大変お世話になりましたことを、御礼を申し上げたいというふうに思っております。また、2022年には内閣府の総合科学技術イノベーション会議が、初めて初等中等教育に関する政策パッケージをまとめたところでございますが、その担当審議官として携わった際に中島 さち子先生には大変お世話になりました。重ねて御礼を申し上げたいというふうに思っております。

2017年が前回の改定でございましたので、これまでどおり10年に1度の改定ということになりますと、次は2027年ということになります。残り4年ということになりますけれども、ただ、後半2年間は具体的な教育内容の積み上げの議論しかできませんので、このコンテンツにしても教科の在り方にしても、大きなアーキテクチャを変える議論というのは今年と来年しかできないということでございます。

御案内のとおり、次の改定は1人1台の情報端末が配られたGIGAスクール構想が2019年から始まって以降初めての改定ということでございまして、これはこれまでの改訂とは質的に異なるということになろうかと思えます。ポイントはおそらく3つぐらいあるかと思っております、1つは、間違いなく子供たちの特性や関心に応じた教育の個別化が進むということでございます。

それから2つ目には、同時に公立の小・中学校には国と地方を合わせて年間10兆円というお金が投じられておりますので、それはある意味では大げさに言えば民主シーの基礎としての、これまでのように皆と同じことができるための基礎学力ではなくて、多様な他者と共生するための、ある種の共生の作法としての基礎学力というものがある一体何があって、それを共有する社会システムとしての学校というのを捉え直すということかと思っております。教育の個別化と、それから共生の作法としての基礎学力というものを、デジタルを使いながらどうよりあわせていくかというのが大きな課題だと思えます。

3つ目でございますけれども、時間軸、空間軸を超えて、いわゆるカリキュラム・オーバーロードという問題に私どもも直面をしているわけでございます。そうなりますと、教科の本質を踏まえた教育内容の重点化でありますとか、あるいは教育課程編成の弾力化ということが次の改定の大きなテーマになってくるわけでございます。そうなりますと、今回文化芸術教育ということでございまして、音楽的な見方・考え方や造形的な見方・考え方を働かせてこの分野について深く考えたり表現したりする上で、どういう構造や内容が重要なのか、パフォーマンスアートも含めてもう一度フラットに考えていく必要があるのではないかというふうに思っております。

せっかく初中局ではなく文化庁に文化芸術教育のイニシアチブを取る権限があるということでございますので、先生方にはここ1、2年しかできない教育のアーキテクチャに関わる大きな議論をぜひ賜りたいというふうに思っておりますので、どうぞよろしく願いいたします。本日は御多忙の中ご参加いただきましたことを、重ねて心からお礼申し上げます。どうぞよろしく願い申し上げます。

【岡本座長】 ありがとうございます。大変示唆に富む問題提起ありがとうございます。これから皆様方の御協力で議論していきたいと思えます。それでは、本日の議事に入ります。本日も、文化芸術教育の充実・改善方策について議論いたしまして、本会議委員及びゲストスピーカーからお話を伺ってきたいと思います。

本日は中島委員、末永委員、藤谷校長先生からそれぞれにヒアリングを行いたいと思えます。円滑な議事進行に御協力のほどよろしくお願いいたします。ヒアリングに入る前に、事務局の方から資料の確認をお願いいたします。

【事務局】 失礼いたします。資料の確認をさせていただきます。本日は資料1～4と参考資料をお配りしております。資料1～3はそれぞれ中島委員、末永委員、藤谷校長先生からご提出いただいた資料でございます。資料4は、これまでの本会議におきます委員の皆様から頂いた御意見を、事務局にてまとめた資料でございます。また、参考資料は「学校における文化芸術鑑賞・体験

推進事業に係る令和6年度概算要求」のポンチ絵1枚紙でございます。落丁等ございましたら事務局までお声掛けください。どうぞよろしくお願いいたします。

【岡本座長】 資料の方はよろしいでしょうか。それでは、議事1「文化芸術教育の充実・改善方策について」に移ります。まず、中島委員からご発表いただき、その後、御発表に対しての質疑応答の時間を設けたいと思います。それでは、中島委員、御発表をお願いいたします。

【中島委員】 ありがとうございます。本日も楽しみにしておりました。発表させていただけるということで、15分ほどお時間を頂きます。よろしくお願いいたします。資料が多いので途中端折りながらのお話にはなるのですけれども、改めまして今後の可能性として、それから文化庁さん、そして学校教育がこういうふうになってくるとよいなということを最終的にお話できればと思っております。少しずつですけども自己紹介を兼ねてですが、私自身は音楽、数学、STEAM教育ということでいろいろ活動しております。2017年に株式会社 steAm を立ち上げまして、Aだけ大文字にして、やはり芸術、文化、それからリベラルアーツといいますが、いろいろな問いを立てる力みたいなものがこれから大事であると、私自身も数学等が大好きなのですけれども、その中でもアートあるいはアーツの視点が大事だということで、いろいろなことを推進してきております。それから、最近ですと2025年大阪・関西万博のテーマ事業プロデューサーを務めておりまして、本日少しだけお話もできればと思っております。

最初に少し信念的なことをお伝えさせていただければと思います。私たちは「創造性の民主化」という言葉をよく出しておりまして、本来的に創造性というのは一見きらきらした言葉に聞こえたり、才能に恵まれた人がやっていたり、もしかしたら文化人、文化人でないとか、いろいろな分断が今生まれがちで、そうしたことはもしかしたら今回の正に文化と教育のところの場合によって分断とか断絶に似ているのではないかと思うのですが、本来的に創造性というのは一軸で決め得るものではなくて、多様な創造性がある、それに関しては全ての万人、万物が生きているということそのものが創造性なのですけれども、あると。ただ、例えばジェンダーもあるかもしれない、障害があるかもしれない、地域とか家庭とか国籍とかいろんなところで、場合によっては創造性がうまく発揮できないというような状況になるということで、創造性を民主化していこうという流れを言っております。

今、一見芸術文化ということと、私たちは五感を大事にしているのですが、プログラミングや機械などは関係ないようですけども、やはりその流れからより創造性というものが広く開かれたものであるという感覚が21世紀では増えているなと思っております、その辺りも冒頭にお話しできればと思っております。これは自己紹介を兼ねてですけども、ニューヨークの方でメディアアートといいますが、アートとAIやVRなどを使って何ができるかということを考えるということを2年徹底的にやってきました。それが非常に面白くて、やはり知というのはつくり出すことを通じて初めて生きてくるし、今度逆につくるということは知ることを通じて広がるのだなということを感じた次第

です。学びの変革の流れというものを、資料が多いのですけれどもぎっくりにした知見をお伝えさせていただきます。その後、活動事例とできれば提言というような話にしていきたいと思っております。

大事なのが、つくとつながるではないかというふうに考えています。21世紀の潮流として、つくる、創造力というものが今まで以上に限られた人のものでなくて、皆にとって非常に大事なものであり、創造力とは何かということをお問わなくてはならないのですけれども、一般的にそういうことが言われています。もう一つは、今まで分断されていたり、ある意味で効率化を図っているような世界が分かれてきたのですけれども、それが今つながりつつある、越境が行われているという流れがあります。

その中で STEAM という言葉を私たちは推進しており、文科省さん経産省さんといういろいろ定義等を含めて重要性を出していきます。これも私は一概に一つの定義があるとは全く思っていないのですけれども、ここではまず一般的にというところでいくと、御存じの方も多いかと思いますが、S がサイエンス、T がテクノロジー、E がエンジニアリング、工学ですけれどもものづくりという要素だと思っています。A がアートあるいはアーツになります。芸術性、リベラルアーツ等。そして M が Mathematics、数学等、これだけ聞くと何か専門知でいろいろ知らなければいけないという雰囲気なのですけれども、右下にありますように、こういうものが活かされていくということで、よく海外で言われるのは、理科や数学等を学ぶよりはどちらかというと数学者や科学者のように考え、アーティストやエンジニアのようにつくり出す、そういう生き方や学び方であるというふうに言われます。つまりつくるということ。研究者や芸術家というのは何かができる人ではなくて、つくり出し続ける。だから永遠に終わらない、できないけれども、そこが楽しいということでやっていく。それは実は職業によらず、芸術家や研究者は特別ということではなくて、もちろん経営者もそうなのですけれども、新入社員であっても、主婦だったり、先生だったり、おばあちゃんおじいちゃんだったり、どんな立場でも実は価値をつくり出す存在であり、そのマインド等が大事であると。それは経産省の方で、この「ワクワクを中心とした知ると創るの循環」というようなまとめ方をしたことがありまして、やはりつくり出すことが大事。ただ、そこには知も大事であるという、行ったり来たりであるというようなやり方をしています。これも文化芸術の教育で一見関係ないように見えるかもしれないのですけれども、文化もただすごいものを見て、体験するといっても一方的に与えてもらうだけではなくて、やはり自分たちがそれをつくり出そうということをして初めて見えてくる世界というのがあるだろうな。今度は逆に体験する。つくり出すだけでは自分の独りよがりで見えないけれども、多くの人たちが苦労してきた何か素晴らしい作品等に触れることでまた見えてくる世界がある。この循環というものが大事だということは、文化芸術においても同じであるというふうに考えています。

この辺りは少し長くなっているのですがサクッと行きますけれども、とにかくアートとは何かといったときに、単純に絵を描くとか図画工作で何かを作るとか言うだけというよりは、やはりそこには背後にある本質を見いだすとか、それを自分なりの言葉でストーリー化する、コンセプトを作る、あるいは哲学を表現する、そうした力がアートであり、それは全てのイノベーションにとって非常に重要であるということが、余り十分に芸術というところで語られてきていないのかもしれないと思っております。もっともっとそこが出されるとよいなと思っております。これはジョン・マエダさんが STEAM

の文脈で出しているところで、デザインも大事なのですが、デザインは課題に対して解決策を与える、ソリューションを与える。アートというのは課題に対して問いを与えるものであるということで、これからの時代は解決策もだけれどもやはり問いをつくり出していく力、これがやはりアート力であって、非常に大事なことであるというふうに捉えております。リベラルアーツであるとより多角的な、日本でいうと文系と呼ばれるようなもの全てが絡んでくるし、そこと理系と呼ばれていたものが、やはり文系、理系という分断でも科目の分断でもなく、これからも知は大事なので、科目別の知も大事なのですが、でもより包括的に何かをつくり出していくということを考えたときに、俯瞰的な力というものも必要になるというふうに思っています。その中で傾向としてはとにかくつくることで学ぶと。「Learning by making」これはコンストラクショニズムやメイカームーブメントとして世界中で21世紀の前半ですかね、すごく流行ったところでして、日本はこの Making というのがある種のおたく文化で、非常に強いのですが余り市民化されていないという傾向があって、一部の人たちがものすごく好きで、多分本来的には皆眠っているのだけれども、例えば私はプログラミング教育もこの流れの正に一環だと思っているのですが、その部分が十分伝わり切っていないところがある。日本の教育を私は大好きですが、もっとつくるを通して試行錯誤する、答えが一つではないものをつくる、そこにアートの面白さといいますか、多様性といいますか、自分なりのコンセプト、ストーリー、哲学で何かを見いだしていくということがすごく大事であると思っています。この辺りも語りたいのですが一回飛ばしていきます。

メイカームーブメントの背景には、実は ICT や 3D プリンター、ロボットなどもあるのだけれど、そういうものも含めてやはり誰もがづくり手であるということ。そして作り方というのは多様であって、小説を書いてもよいし、詩を書いてもよいし、子育ても教育も全て育てるということですがけれども、それがテクノロジーの力もあって非常に開かれたものというふうに捉えられるようになった。そういう流れがあるというふうに思っています。それで改めて例えばミュージアムや図書館を世界的に考えたときに、やはり知を受け取る、何かすごい知に出会いに行くだけではなくて、自分自身や知をつくり出す場に今変わってきているということがすごく言われてきているところです。なので、ミュージアム、図書館、学校の在り方というのが全部一体化して関わってきて、それはもしかしたら仕事も同じだと思います。ここは少し自分自身の考えるところはまとめておきました。

改めて文化のところで行くと、五感やアナログの重要性というものがコロナ禍の後もありまして、改めて言われていると思います。一見コンピューターというのは知をたくさん扱えるのですけれども、コンピューターでは切り取られてしまっている情報、今も私はオンラインで参加させていただいているのですけれども、一見これはすごいことで、表情や声などが届いて大体私のような顔や声で出ているというのすごいことだし、ここの背後には数学もあるのですけれども。でも同時に、本当はこの空間にはいろんな、決してそれでは伝え切れない莫大な情報量がアナログのものにはあるので、その辺りを含めて私たちが改めてその五感というものの重要性はあると思っています。あと郷土、民族の文化の持つものの重要性はあると思っています。後は知るだけではなくてやはりつくるを通してでないと、民族文化とか言われてもなかなか分からないというところがあるのだらうと思っています。

つくるを通してということで、例えばプログラミングでもこうやって皆が違うものを作ると非常に面白い。この背後には文化的なものもあるし、数学も、プログラミングも、ものづくりもある。ここでさらにセンサーなどをつなげていくということもあります。もちろん全くそういうものを使わなくても、例えばデザインひとつ取っても数学と結び付いたりすることもあります。スポーツと結び付くこともあります。こういうものを私たちはやっている中で何が面白いって、毎回出てくるものが多様であるということです。こうやってスライムで電気回路を作って音が出たり、そういうものをワークショップでやったりするのはすけれども、一人ひとりの表現が違ったりということが入っていないと、皆同じものができた場合は余り面白くないという傾向があると思います。余り教科も分けずに全ての教科が生かされるのだけれど、やはりその先につくるがあるということ。その背景にももちろん郷土文化や民族的なものもあると思っています。これは尾瀬。自然をベースに AI であるとか映像制作であるとかいうのを結び付けたり。これはよりアナログ中心ですけれども、音を聴きながら絵を描いたり、絵を描いたものを見て音を作ったり、あるいは音を描きながら目隠しをして何か粘土で物を作るとか、動き出すとか、何か非常に芸術の中でも少し分野が違くと実は余り共創をすることがないのですけれども、それをあえて混じり合わせることで、お互いに五感を移行していくみたいなことをやっています。これについては学校外での部活みたいなものを作って大分県立美術館(OPAM)でやりました。

今は大阪・関西万博でも動いているので少しだけお話ししますと、私のところは「いのちを高める」というテーマで、遊び、学び、スポーツや芸術を通して生きる喜び、楽しさを感じて共にいのちを高めていく、共創の場を創出するというので、こういうクラゲ館というパビリオンをつくります。これも一見関係ないかもしれないのですが、先日も少しお話させていただいたように、万博という機会をぜひ利用いただいて、やはり万博って実はテクノロジーの博覧会と捉えられがちなのですが、実は私はこれは文化の博覧会だと思っています。やはり世界中の人や文化がやってきて、においがやってきて、手触りがやってくるので、そして音楽、踊り、やはり普段だとなかなか感じない「文化」というものが世界にこんなに多様にあるということを感じる素晴らしい機会であり、それが一番ある種面白いところだと思っています。なので、ここを機に何かつくとか五感を開くということを通じて、どこまで社会を動かせるか、それが実は文化と経済を回すみたいなことにもつながるだろうと思っています。いくつかの試みをしておりまして、こういうごみ祭り。ごみを使って皆でアート作品をつるとか。これもどんどん継続していきます。

私たちは学校内でやることもあるのですが、学校外で学校と提携しながらやっているようなもの、これも茶室を作ることを通じて、日本の文化、茶室や茶道の世界を知るということで、裏千家の方々と一緒にやらせていただきました。あと、障害のある方や、先ほどのお茶もそうなのですが、例えば車椅子の方、目の見えない方と一緒に作るということをやっています。それは万博でもやっています。あと数学オリンピックでも少しこういうのをやりましたけれども、何か一見違うものを混じり合わせるということを通じて、やはりつくとつなげる、そしてそこには五感というものが大事だと思っています。もう一つ、これは祭ですね。これは八戸のえんぶりの写真を許可を頂いたので載せておりますけれども、2歳から82歳。やはり祭というのは教育の場であると

ような話をしている非常に面白いなと思っていました。世界中でそういう郷土芸能であるとか、もちろん工芸もですけども、やはりいろいろなものがありますが、譜面等、言葉にしきれないような何か、やはりそういう情報量のところに改めて目を向けていく時機なのではないかというふうに思っております。それは非常に教育につながる。その中でもしかしたら万博等が活用もできるかもしれない。教育変革の今の STEAM の流れなどもぜひ活用しながらなぜ教育の中において芸術というものが大事なのかということ、科目の壁も越えて話していくことが大事かと思っております。

最後に問題提起で終わります。ここにざっと思いつく問題提起を書きました。ざっくりでも分断があると思っています。まずそもそもつくる人、つくらない人、楽しむ人、そもそも関係ないと思っている人。非常に分断があると思います。学校と文化、地域との分断もあります。あとそもそも価値が伝わっていないという。ここにいらっしゃる皆様は価値をよく御存じだと思うのですが、一般的に文化芸術の価値と言われたときに、なかなか自分とは関係ないものではないかというふうに思っている方が非常に多いというのはやはり思っています。それが経済的にもなかなかアーティストたちも生きていくのが難しいとかということにもつながるかと思っております。その辺りの格差的なものや分断、あるいは機会がそもそも少ない。なので、文化体験をやっても寝てしまうとかもあると思うのですが、なかなかやはり創造的に出会うことが少ない。その背景には実はお金がない、予算の問題もあると思っています。仕組みを変えていかなくてはいけないので、どういう視点で、どういう仕組みで予算等も含めて回していくかということは大事なかなと思います。支援案の提起としては、やはり学校と地域、アーティストをつないでいく、そのコーディネートを支援していくということ。それから、最初の方に申し上げましたけれども、芸術教育の意味として、単純に絵を描くことがうまくなるとか、音楽の楽器がうまくなるといったことだけではなくて、その先にあるコンセプトやストーリーをつくることとか、キュレーション的な視点とか、その育成というところをもう少し価値付けする必要があるだろうと思います。あと、こういうものは具体的な事例も必要なので、芸術教育の多角化を進めて、その実証事例がもう少し創出されて見えるようにすることが大事であるだろうと、特に仕組みも含めて思っています。後は国内だけではなくて外側とも関わり合っていくことが大事であろうと。そして最後にキャリアの多様化です。なかなかアーティストはアーティストだとか、今でもアーティストでもやはりいろんな生き方があります。私自身ジャズピアノもやっていますが、皆さんはいろんな場で発表というものを、音楽家でも芸術家でも考えはじめていますし、これは多分芸術家等によらない話だと思っております。そういうキャリアの多様化を発信していくことで、子供たちが自分と関係ないかと思っているところから、大きくその人生に当事者として関わっていく、その中に芸術と文化というものがどういう意味を持つかということ、できれば子供だけではなくて大人、おばあちゃんおじいちゃん、一般市民の皆様と共に考えていく機会にこの会がなればよいなというふうに思っております。少しまとまり切らないところでお話しさせていただきましたけれども、以上で発表を終わらせていただきます。ありがとうございます。

【岡本座長】 ありがとうございます。大変な情報量でしたけれども、それでは、ただ今の御発表につきまして、御質問や御意見等が頂戴できればと思います。ご発言される方は挙手又は挙手ボタンでお知らせください。……では皆さんがご発言なさる前に私から一つだけ。「つくる、つながる」のつながるの方なのですけれども、いくつか事例が出ておりますが、芸術と数学、芸術とスポーツ、芸術と自然みたいな形でのつながり方の事例等が出ておりますが、そのときは教える側も、それぞれの専門分野が合わさって複数名で一緒に教えるみたいな体制をとられるのですか？

【中島委員】 そうですね。物にはよるのですけれども、少なくとも開発に関しては絶対に両者が入っているというのはあります。どこが価値で、何にわくわくしているかみたいなのは多分皆さん違うと思うのですけれども、そうは言ってもやはり数学だとかいうことを実は大事にしているとか、外で見るものと長らくそういうことに携わっている人のこだわりみたいなところは違うなというふうに、絵を描くとか AI であるとかでもあるなと思ってまして、ただ、その出会いで一緒に何かをつくろうとすると結構ぶつかるのですけれども、それも含めて結構面白いなと思っております。そういうことは大人の世界でこうやって今起こっているだけではなくて、子供の方でもある種の共創というのは予定調和でなくやっぺいこうとすると、違う価値観や違う生き方をしてきた人たちが出会うということなので、やはりそういう違う人たちが専門性を持ち寄って何かをつくり出すのは大変なのですけれども、やっぺい価値はあるなというふうに思っています。結構大変ではあります。

【岡本座長】 私は大学に属しておりますけれども、大学も非常に縦割りなところもございます、なかなか横のつながりというのができないのです。でも、こうやって教員同士が開発の段階から交わって行くということは、ある意味子供たちのためということもありますけれども、ファカルティ・デベロップメントみたいな役割もすごく持つのかというような感じの印象を受けました。

【中島委員】 ありがとうございます。ちなみに例えばアーティストを呼ぶとか、アーティストがすごいとか、文化芸能に関わる方といわれるとすごいというふうになりがちなのですけれども、そこがもしかしたら例えば教育ではこういうことが大事でとかいって、少しでもそのつくる途中でただお呼びするというだけではなくて話す機会があると、もちろん皆さんお忙しいので、どこまでやるかというのはあるのですけれども、少しでもそういうことがあると、やはり価値観の共創になるというふうには感じております。

【岡本座長】 ありがとうございます。その他、いかがでしょうか。平野委員、お願いします。

【平野委員】 中島先生、ありがとうございました。二つあって、例えば学校で鑑賞教育をやるといっぺい話があったときに、子供は受身や聞き手、いわゆる芸術を受け取るという立場で参加することが確かに多いなと。これは音楽の授業に関しても近しいのではないかということなのです。実際何かその中でワークをしたり自分でつくり出したりということも大事だし、その中で問いが生まれて

くるのだろうなというふうに思ったのです。いわゆる小学校の音楽科の立場で考えたときには、ある意味言われたことを言われたとおりにやっていきましょうみたいな流れもなくはないと思うのですね。それも大事だと思うのですけれども、いわゆる本当に答えがない問いに出合わせていくといえますか、小学校の発達段階の中ですぐに問いが作り出せる子もいるし、逆に教師目線でいくと、教師もよい問いを与えなければいけないなということの一つ思いました。いわゆる正解がない問いを出していくということ。冒頭の合田先生のお話の中にもカリキュラム・オーバーロードの話があって、やはり今定められた内容があるわけで、そこをこなしていくときに、この辺りが多分関連していたり、いわゆる創造性をどうやって子供に価値付けるか、いわゆる評価に関連するところだと思うのですけれども、評価のシステムもある意味本当に子供がよい状態であるものを評価してあげるということ、その辺りも何か小学校の教育の立場からみても、いくつか示唆を頂いたなというふうに思いました。ありがとうございました。

【中島委員】 ありがとうございました。

【岡本座長】 よろしいでしょうか。それでは、東良委員、よろしくお願いします。

【東良副座長】 合田次長、ご無沙汰しております。その節にはいろいろとお世話になりまして、今日は、ぜひお会いできたらと思ったのですけれども、またの機会にそれは楽しみをとっておきたいと思います。中島先生、本当にありがとうございました。いろいろと私自身が今までやってきたことにも関わるようなお話も頂いて、本当に感謝しております。特に「創造性の民主化」というお話がございまして、その点について非常に重要だと思っています。私も検討委員会の第1回の時にもお話しさせていただきましたのですけれども、芸術教育が何か持って生まれたセンスとかだけが全てのような誤解もあり、子供たちが諦めてしまうといえますか、そこから先になかなかつながっていかないというところが、私も学習指導要領を改訂する中で、必修教科ですから全ての子が学ぶわけですので、その中で改めてそういうことを考えてきたときに、その「創造性の民主化」というのは正にそういうことなのだろうなというふうに思いました。

それからもう一つは、どうしてもやはり結果の創造性みたいなところに軸が行っているのではないかと思います。創造性というのは単に結果だけではなくて、正にそのプロセスの中に創造性というものが獲得されたり発揮されたりしているのですが、しかしそれが何か結果というものだけに打ち消されてしまって、本当はその過程の中にもものすごく素晴らしいものがあるのに、そこが引き出すことができなかつたり、子供の気付きや実感に結び付けられていなかったりというような、そこが非常に大きな問題なのだろうなというふうに思っています。ですので、今回の学習指導要領では、要するに結果だけを重視するのではなくて、やはり過程を重視しながら子供の学びというものをしっかりと見ていく、正にそういったことが今日の中島先生のお話を聞いていても間違いではなかったなというふうに、自身では確認できた次第です。

そういった点でいくと、それと共にあるのがやはりどうしても表現というアウトプットが非常に重視されていて、鑑賞というインプットがやはり弱いというのは思うところです。随分この20年間で変わったとは思いますが、やはりまだまだ弱いという気がしております。ですので、前回も外部との連携による鑑賞等や作家等と関わる中でのお話もありましたけれども、そういったインプットとアウトプット、正にこういった相互の関連の中で、その過程で全ての子が創造性というものを実は発揮しているといったところにいかに気付かせていくかということ自体もやはり芸術の役割なのかなというふうに思っております、その辺りを少し中島先生の御意見や御感想を教えていただければと思います。よろしく申し上げます。

【中島委員】 ありがとうございます。まず、失敗するとかなかなかできないということの価値は、やはりものすごくあると思っております、何度も言われていることではあるのですが、本当に何かをつくり出していくにあたってはやはりそういうものがない限り、そちらの方が学びが深いということで、多分今おっしゃった過程には2つあると思うのです。1つは、やはり過程のところをいかに価値付けていくかということはずごく大事だと思っております。あと、やはりコンセプトといいますが、何がしたかったとか、そこで自分が何か伝えたかったもの、それは必ずしも言葉ではなくてもよいかもしれないのですが、そういうものというのはもっと価値付けられるとよいと思っております。

少し過程のところに戻りますと、ニューヨークに居た時に2つのことをすごく大事にしてやっています、1つがポートフォリオということで、かっこよく写真を撮ったりして、自分はこんなことをしたくてこういうものをつくったのだから多少フェイクでも皆出していくというのはすごくやりました。ただ、もっと大事にされていたのはやはりドキュメンテーションで、その途中でいかに苦労したかというのを記録していくことです。それこそ創造性の民主化にとってめちゃくちゃ大事という、ポートフォリオはどちらかという今後のキャリアにとって生かせるものなのでしょうけれども、ドキュメンテーション側にも実はその人の成長にとっても周囲の成長にとっても、自分がその失敗を通じて社会にコントリビュートすることで逆に他から得られる、今のオープンイノベーションの流れはやはりそういうところにあると思っております、そのドキュメンテーションが、むしろ過程の失敗の記録ですね、いかに自分ができたかというのだけだと余りあれかもしれないのですが、こうやってみてうまくいかなかった、こうしたらうまくいったでもそうかもしれないし、結果的にできなかったでも、そういうものがもう少し評価もされつつ、何かしら見える化できるような仕組みというものがもう少し必要なだろうと思っております。

あともう1つは、東良先生がおっしゃっていただいたところで、発表に対するものとして、文化芸術の場合はどちらかというところに重視し過ぎてしまって知るが少ないという傾向があるという話は確かによく出ていて、本当は循環なのだけれど、知るだけだとやはりどうしても知識を、また正しい知識を、何々さんが何年に生まれてこういうので評価されてとか何かそういうふうになってしまうと、やはりどうしても他の勉強と一緒に余り面白くないのですが、でも同時に確かにつくる、アウトプットだけに注目していると、自分の中にあることは見えるかもしれないのだけれど、や

はり自分の人生だけで見え切らなかったような多様な世界といますか、自分の中にも本当は潜在的にあるけれども見えていないものに出会うことって少ないなと思っていて、そういう意味でつくるを入れながら知ると、いかに循環させるか。ある種本物とはなんぞやというのはあるのですけれども、でもいろんな人たちが苦勞してきて、あがいてきた、ある種失敗の塊の宝物みたいなものを五感を使って体験する。ただ、そのときに自分の中の創造性を大事にしながら見る。鑑賞の話も今改めてありましたけれども、やはり鑑賞そのものが非常に創造的な行為だと思うので、正しいことを正しく答えられるということが鑑賞ではないということで、何かそういう一見もっているのだけれどその中にある創造性と本当に形として何かを作るということの両方の中にある創造性をやはり重視することが大事なのだろうというふうに思っております。併せてそういうのを変えていくために何か経済的とか社会的とか学校の仕組みとかもいろいろ挑戦できると、それが学習指導要領がまた変わっていく過程の中でいろいろ動きがあるとよいなというふうに思っている次第です。

【東良副座長】 ありがとうございます。特に鑑賞の方については、特に私は最近、この文脈というところにもっと着目しながら進めていくということが重要なのではないかとこのように思っております。

【岡本座長】 ありがとうございます。その他ございますでしょうか。お話の中で地域と学校をつなぐコーディネーター等のお話がありまして、地域文化と学校という関係で、この中で地域にお住まいであります榊委員から何かございますでしょうか。

【榊委員】 地域と学校とのつながりというお話なのですが、一つ例示なのですが、私は障害のある子供たちの教育にずっと関わってきたので、障害のある子供たちの作品を身近に鑑賞できる機会というのが持てないだろうかというのをずっと考えておまして、特別支援学校等は地元の銀行さんとか郵便局とか喫茶店とかにお願いして、障害のある子供たちの作品展を定期的にやっておったりはしたのです。だけどやはり限られた方しか、数が少し少ないので、もう少し広げていけないかということで、日常の食料品を販売している大規模の店舗等に作品を置いていただけないかということでお願いをして、県の事業としてやっていったようなこともあります。ものすごく子供たちのお母さんや親族の方だけでなく、障害のある子供たちの作品ってこんなものなんだなということを理解していただけるよい機会になったというふうに思っています。そういう障害のある方のことに関してなのですが、そういう作品が街に溢れていつでも見られる、特に特別支援学校等に行かなくても普通に鑑賞できたり話題になったりするようなものを、そういう社会とのつながりができるようなものを今後目指していったほしいなというふうには考えています。すみません、障害のある子供たちだけの話になったのですが、以上です。

【中島委員】 ありがとうございます。私自身すぐやはり障害のある方は、まあ障害とはなんぞやというのはありますが、いろいろ一緒にさせてもらっていて。芸術も、どうしてもやはりうまくなりたいとかということがありがちなのですけれど、正に特異な才能だなというふうにいつも思います。障害のある方で絵を描かれている方はすごくたくさん私も存じていて、人によってやはり全然違う、こだわりも違う、だけどやはりその美しさといいますか、ものすごく莫大な創造性みたいなものを感じさせていただいて、それを通じて、彼らもすごいんだけど、自分の中にもある多様な個性みたいなものに気付くような瞬間があるのではないかと考えています。多様性の重要性はよく言われるものの、なかなか日本でやはり十分に伝わり切っていないと感じる部分があって、私は日本文化は大好きなのですが、どうしても今の社会の中で割と似た方々が一緒にいることが多いから知らないだけだと私は思っているのですけれども、そういうことがあるなと思っています。なので、単純に触れると開いていく。例えば目が見えない方と一緒にいると、本当に五感が開いていくといいますか、物が聞こえるようになるし、触るようになるし、歩けない方と一緒にいると、車椅子も含めてですけれども何か目線が変わってきて、テンポも変わったりして、何か自分の中のものが生まれると。そういう意味で、障害のある方等と、もっと地域にもたくさんいらっしゃるので、学校と一緒に協働するみたいなことを私たちも結構やっているのですけれども、もっと増えてくるとよいなと思っています。

一方で、やはり大学生とかでも、話してみても出会ってみると、今まで目の見えない人とか聞こえない人に会ったことがない。車椅子の方も、自分が怪我したときとかお友達が怪我したときは知っているけれども、普段からという方には会ったことがないという方が余りにも多くて、なるほどなというふうには思いました。単純にそれは社会の方でそういうふう意外にもかなり分断されてしまっているということだなと思っています。なので、そういう出会いを創出していくことが今後大事だと思っています。ただ、障害のある方の中でも芸術はできる人、できない人になりがちだという話も結構聞くので、そういう意味では皆一緒だなと思っているので、いろんな形のものというのが大事だと思っています。あと協働ですね、障害がある方がすごいということだけになってしまうとまたここで分断になってしまうので、一緒になって作るとか、それは技術だけではなくてもしかしたら物の発明であるかもしれないし、何かそういうところで皆が当事者としてつくり合うみたいなことをせっかく今ちょうど探求等で子供たちの方も今揺らいでいますけれども、そういうところでいろんな形でも技術も含めて入ってくるとよいなと思っております、ぜひ徳島の事例をまたいろいろ伺わせていただければと思いますので、よろしく願いいたします。

【岡本座長】 ありがとうございます。まだまだ続けたいのですけれども、一旦ここで時間も参りましたので、中島委員の御発表をこちらの方で終了させていただきます。ありがとうございます。それでは、次のヒアリングに移ります。次は末永委員よりということになっておりますが、いかがでしょうか。よろしく願いします。

【末永委員】 よろしくお願いいいたします。本日は鑑賞教育の可能性ということで議題を頂いておりますので、お話をさせていただければと思います。前回、先月の会議の際に自己紹介させていただきましたが、私は元々東京都の美術科の教諭、そしてその後複数の中学校、高校で非常勤の美術の先生をしてきた経験を持っています。現在は独立して様々な場でアート、そして教育というものについて、講演ですとかワークショップ、それから執筆、そういった多岐にわたる活動を行っています。私が個人的に現在最も興味関心を抱いているテーマというのは、幼児や小さい子供ならではのものの見方や考え方ということに関心を抱いています。そこにはアートの見方、考え方に通じるものがたくさんあるというふうに感じます。特に今この現代社会において私たち大人は、感性の扉が閉じているといいますか、きっと現代社会の中でも情報社会というものが影響しているのではないかと考えているのですが、感性の扉が閉じているなど、自分自身にも強く感じることもあるのですけれども、子供のものの見方に触れることで、私たちの感性の扉は開いていけるのではないかという、こんなことを今考えている次第です。この子供の世界や幼児の造形というものについては、振り返れば私は2016年ごろから造研のワークショップを通じて考えてきたテーマではあるのですが、より大きなきっかけとしては、3年前の2020年に初めての子供を出産したことなのです。そこから本当に子供の世界というものに感じ入っていて、今はそのアート×子供で、それを幼児教育としてではなくてそこから大人が教えてもらう、そんなことを考えております。ということで自己紹介に代えさせていただきます。

まずは「アート思考」というキーワードを掲げながら活動もしておりますので、アート思考というところについてなのですが、何とか思考何とか思考という特別なフレームワークとか、何か新しい方法論があるようにも思われるかもしれませんが、アート思考というのはもう本当にそのまま、アートならではの見方、考え方のことをいうというふうには思っております。ただし、そのアートの見方、考え方というのはそもそも何なのかということも考えなければいけないと。学習指導要領において各教科におけるものの見方、考え方というものがあります。そこで、図工美術というのは造形的な見方というふうにされています。実は私はそこに疑問といいますか、そうなのかなと少し引っ掛かりを覚えています。造形的な見方というと、造形物ですので、色や形をもつ造形物ですね。そういった側面から世界を見る、それが図工美術科のものの見方だということだと思うのですが、私はそれは図工美術のたくさんあるものの見方のうちの一つの側面でしかないのかなというふうには思っているのです。美術科のものの見方というのは、もっともっと広いものなのではないかというふうには思っていて、はっきり申し上げればアートのものの見方というのは様々なものの見方を横断して、そこから自分なりのものの見方や考え方を生み出していく、それ自体が美術科のものの見方なのではないかというふうには思っています。前回の会議の時に東良委員から、各教科をつなげるハブという言葉が出ていたり、私はイメージの中では宇宙で星が生まれるものになる分子雲というものがありますけれども、そんなもので、それ自体がアートなものの見方、考え方であるというふうには思っています。もし、私が勝手に各教科の学習指導要領のものの見方を再編成することができたとしたら、美術科におけるものの見方、考え方というのは、他の教科のいろんな異なるものの見方と並列で並ぶものではなく、そのハブ、中心部にあるものですか、又は

少し違う別の層、一層下にあって他の様々な教科に土台となって通じるもの、そんなものなのではないかというふうに思うのです。今私はアートを図工美術という狭い範囲の中でお話していますが、もっと大きく考えればその芸術科目全体がそういうハブとなるもの、中心となるもの、又は違う層にあって全ての教科にオールオーバーに関わっていくもの。そのように捉えております。

STEAM 教育についてのお話も中島委員からありましたが、本当に STEAM 教育の A の部分が芸術なのか又はリベラルアーツなのかどっちなのだというお話ではなくて、この STEAM 育の考え方自体、学際・横断的な学びという、その考え方そのものが多教科をつなげるハブのような役割を果たしますので、正に STEAM 概念自体がアートのものの見方なのだというふうに捉えております。これが私のアート思考についての考え方です。

続いて、自分の答え。アート思考と同じく様々な見方を横断して、自分の見方、考え方をつくっていく、言い換えるならば自分の答えをつくっていくということだと思うのですが、その自分の答えが何で今必要なのかということなのですが、私はその一人ひとりの人間が自分自身の人生を豊かに生きていく、そこにこのアートの見方、考え方が必要であるというふうにシンプルに思っております。このことについていろんな場で訴えて主張しているのですが、つい先日学校で取組をしまして、その取組を取材していただく機会があったのです。そこで学校の一連の私のアート思考の授業を見てくださったインタビュアーの方が「自分の答えをつくっていく、自分の答えを持つて大事なことです」いうふうに本当に共感してくださったのですが、そこでのお話の中でインタビュアーの方が「でも、自分の答えが必要な場面って、僕の仕事や生活の中では本当にあんまりないですよ」「だからこそ学校の中でこういうことをやっていくのは大事ですね」というニュアンスでお話されたのです。「なかなか自分の答えを表明する機会って日常ではないですよ」と。でも私はそんなことはないと思っています。今私は自分の答えを表明していますが、こんな明らかな場面ではなくても、日常のあらゆる小さな場面で自分自身の答えをつくるということなどは、あらゆる場面ですると思うし、必要だというふうに思っています。本当に拙い例で恐縮なのですが、これは私の娘が習い事をしていて、習い事をした後にシールを毎回もらえるのです。それを貼る台紙なのですが、この 1 個 1 個に亀さんとか蟹さんとかジンベエザメとかいろいろなシールが貼ってありますが、習い事が終わってシールどれにしますかというふうにシールが選ばれてくると、すごく選ぶのです。ずっと選んでいて、もうじつと固まったように選んでいて、まだかなと私は横でやきもきするのですが、それでもじつと待っていると、しばらくすると確信を持って「これ！」と言って選ぶのです。なぜかどこかのタイミングでこれと選んで、選んだものを台紙に貼る。その時にきつと娘の心の中に言いようのない充足感があるのではないかというふうに感じるので。こんな人様には少し迷惑な姿ですが、こんなところにすごくいいなと私は感銘を受けてしまいます。こんなシール 1 個選ぶという本当にささいな選択ですが、そんな選択にもまあこれでいいかというふうに妥協しなくて、渡されたシートを全部見て、1 個 1 個自分の目で見て、そしてこれがいいというふうに自分でその時思えるものを選ぶと。そしてそれを貼ることで、その時の自分の心がポツと満たされる感覚があるということです。子供の例は本当に些細なシールの例なのですが、もっと大きく言えば人生のあらゆる選択や自分の答えを持つということに

ついてこういうことが言えるのではないか、この積み重ねというものがその人の人生を豊かにしていく。これが私が自分の答えがなぜ必要かというふうに考えているところです。

続いて、そのアート思考というものが今、社会においても注目されているという事実があります。私のところにも本当に芸術とは全く関係がないような様々な社会の団体、企業から、アートの授業をしてくださいというふうに御依頼を頂くことが本当に絶えませんので、そこから注目度の高さは実感しています。もちろんその背景には、もういろいろと言われているように変化の大きい VUCA 社会であったり、AI の急速な進化であったり、また、このコロナ禍で社会が大きく変わったことだったり、いろいろな背景があるかと思います。ただ、私は 2 つ目のポイントで申し上げましたように、社会においてこういったアートの役割があるというところよりは、やはり個人の生き方、その人の人生を豊かにするものであるというところから、最初から最後までそこは一貫しています。そこを起点にしつつ、その考え方が社会においても役に立っていて、そしてアートの考え方が今広がりつつあるということについては、大変うれしいことであるというふうに思っていますし、そこに私も活動を通じて何か役割を担うことができればというふうに常々思っています。

さて、続いて鑑賞教育の意義、重要性についてなのですが、私は鑑賞教育、アート鑑賞を通じて、その人個人が自分なりのものの見方、考え方を育むことができると思っています。そこに鑑賞教育の可能性があるというふうに考えております。もちろんその前提として、鑑賞教育と一言に言っても、作品を通じて知識的な理解をするという鑑賞ももちろん大切であり、私自身もそういった鑑賞が好きでもあるのですけれども、それを仮に作品背景とやりとりしていくような鑑賞というとしたら、もう一つの鑑賞の方法が必ずあると思うのです。それが、作品背景みたいなところは全く度外視して作品そのものと直に向き合うような鑑賞。そして、そこから全く違うことを考えてもよいので、私がどう感じた、どう思ったということ大切にするような鑑賞。私はそれを作品自体とのやりとりという意味で「作品とのやりとり」というふうに言っていますが、こういった鑑賞もあると。いろんなパターンの鑑賞があるということは前提としてありますが、私は特にこの作品とのやりとり、対話型鑑賞に代表されるような鑑賞ですが、それが自分自身のものの見方、考え方を育むということに一つ役割を担うというふうに考えております。

続いて、鑑賞教育の具体例をご紹介しますが、そこでどういった姿が見られたのか、そこから鑑賞教育の可能性というものについてお話しできればと思います。宮崎県立美術館と、それから九州大学大学院で行った事例の 2 つを紹介したいと思います。1 つ目が、この夏に行いました宮崎県立美術館のコレクション展示室で行った鑑賞教育です。こちらは小学 4 年生から大人の方までごちゃまぜで 30 名の方にご参加いただいた鑑賞ですけれども、ここではどんなふうに鑑賞していたのかとか、その細かい内容とか、その一つ一つの狙いなどは省略しますが、コレクションの展示を時間を掛けて様々な見方をしながら一つの作品を鑑賞していきました。その中では、中島委員のお話でもありましたが、五感というものをキーワードにしながら、視覚だけではなくて創造の中で五感を駆使しながら見てみたらとか、具体的に何が描かれて何が書かれているというものだけではなくて、もっと想像を膨らませて、描かれていない部分まで見てみたらとか、そんなふうにいろいろ視点を変えながら見ていきました。その鑑賞の過程でグループごとに対話をしたり、紙に

書いて自分との対話をしたり、そんなことを行っていきました。すごく面白かったです。この右上の写真では小学生の子がブリッジして見ている、物理的に視点を変えて、角度を変えて見てみたらとか、そんなことをしている子もいました。

作品とのやりとりにフォーカスした鑑賞会だったのですが、この時行ったもので特徴的だったのは、この作品とのやりとりというものを見ることだけに留めなかったことです。この鑑賞は大きくこういった流れで行っていきました。まず、今申し上げたように様々な見方を横断しながら作品を見るということを行った。その後につくるという活動を行ったのです。つくるというところでは、ここでは作品のタイトルと一言説明、つまりキャプションを書いてみたのです。そんな活動を行いました。そしてそのキャプションを、美術館の元々あるキャプションと全く並列に並べて、あたかもそれが一つの答えであるということを表示しているかのような形で作品の横に実際に掲示して、そしてそのキャプションを掲示したものを手掛かりにしながら実際に口頭で対話をする、そんなことを行ったのです。私は、見るという部分だけではなく、見る、作る、対話するという一連の流れを全部ひっくるめて、これが作品とのやりとりだというふうに思っています。こういうふうにそれぞれ自分で表現したものを掲示して、一旦自由にその掲示して作り変えてしまった美術館の空間を、今度は自由に鑑賞するという時間をとって、その後に対話するという時間をとったのですけれども、そこで見られた姿として、まず自由にこの皆が書いたものを鑑賞している時に、4年生の最年少の女の子が私の腕を引っ張って「私、こんなものを書いたよ。見て見て」と言って早速見せてくれたのです。書いてあるキャプション自体はとてもシンプルなものでした。タイトルと本当に一言の言葉が書かれているだけ。でも、その自分が書いたキャプションを糸口にして、そこに文字で書き表されていないことまで自分自身でどんどん話し始めてくれたのです。こんなふうに私は見て思ったんだということ、キャプションを見せることをきっかけにしてどんどん話し出してくれた。これは作る活動によって自分が表現したものを媒体にして人との対話が生まれた、そんな瞬間なのかなというふうに捉えました。

他には、他の人のものを見ていく、その時間に、本当に子供だけではなくて大人の参加者も、他の人が書いたもの一つひとつ見ていく、そんな姿が参加者の中にありました。これは素晴らしいことだと思うのです。これはもちろん学校の課題ではありませんし、私が何か監視していて皆見なさいというふうに言っているわけでもないです。自由参加の大人も子供も一緒になった会ですので、そんなに懇切丁寧に一つひとつ見なくてもよいわけですが、それでもやはり気になる、他の人はどんなものを書いたのだろうということを、皆一つひとつじっくり見ていっていた、そんな姿が見られました。ここから鑑賞教育の可能性として考えられることは、まず一つは、この女の子の姿からも、自分自身が書いたもの、自分自身の答えを大事にするという姿勢が育まれるのではないかと。自分自身の答えが大事なので、それを人に伝えたいというふうな思いが育まれる。自己肯定感が育まれるというふうに言い換えられるかもしれません。

もう一つが、他の人たちのものを見ていったその姿から、自分自身の答えをそれぞれの人が大事にして掲示していったわけですが、そうすると、その自分の答えだけではなくて、自分とは異なる、他の人のものの見方、考え方というものに興味を持つ、そんな姿勢に自然とつながってい

くと。自分とは違う他の人の答えを知りたいというふうな意欲が生まれていくといいますか、他者の理解、他者との共生というものに自然とつながっていくのではないかということを鑑賞教育の可能性として考えました。

さて、2つ目の事例に移りたいと思います。2つ目は、九州大学の大学院で私はアートシンキングというアート思考の講義を担当しています。昨年行った大学院の授業です。こちらは一日ではなくて、90分、8コマを掛けて鑑賞していった取組なのですけれども、こちらもやはり宮崎県立美術館の事例と同じように、まずは作品鑑賞。様々な視点を横断しながら、人との対話を繰り返しながら、一つの作品をじっくり時間を掛けて見ていくというところから始めました。先ほどの流れと同様ですが、やはりここでも作品とのやりとり、鑑賞というものを、見ることだけにとどめずに、見ることから始めて表現する、つくるということを行った。そして自分が表現したもの、つくったものを媒体にして、また対話をする。この一連の活動を鑑賞作品とのやりとりというふうに位置付けていきました。先ほどの美術館の例では、つくるという活動ではキャプションを書くという形で作って見ましたが、九州大学の例では、つくる表現方法を変えました。こちらは廃材を用いて、子供のように工作していく、そんな活動で作るという表現をしていたのです。まずは作品を見るということを時間をかけて行って、そこで鑑賞したことによって何らかの思い、感情が湧き起こったわけですが、それを言葉でお話するだけではなくて、工作で形にしてみたのです。そういうつくるでした。右に一つだけ作品がありますが、こんなふうに廃材工作をしました。それを今度は見せながら、その作品を媒体にしなが、また他の人と対話をしていく、こんな活動です。廃材を用いた工作についてもいろいろお話ししたいのですが、これも面白いなと思っていて、廃材は元々形があるものであると。そして持ち寄ったものですので、偶然に出会う形があると。そんなふうに偶然を取り込みながら自分の思いを交錯しながら広げていく。そんなことをやっていました。一連の授業を終えて、自分がどんな活動してきたのかということ振り返って、そしてレポートにそれぞれの生徒がまとめたというのですけれども、そこでこんなことを書いた人がいました。「就職活動に取り組んでいると、自己分析を一通り終えて自分を理解しているつもりだった。でも、振り返ると最初から自分を知っているという前提に立っていた。そこには自分を知ることへの好奇心、わくわくはなかった」「授業後に未知の自分に出会う。そんなことを目標に見方を変えてみると、新鮮な気持ちで自分に向き合い直すことができた」「自分の幼い頃の体験が浮かび上がってきた」そんなことも後半に書かれています。この学生、そしてこの学生に限らず見られた姿というのは、一連の活動を振り返って出てきたものというのは、その学生の元々内側にあったもの、自分自身の中にあった体験とか、自分自身の中に元々あった思いとか、元々持っていた違和感とか、そういったものが出てきたのです。これはすごく不思議だと思うのです。この鑑賞は自分の外側にある作品の鑑賞から始めているわけで、自己分析をしていこうとか、自分の内側を見つめ直してみようみたいなところから始めていないです。自分の外側にあるはずの作品を、でも時間を掛けて様々な見方を横断しながら見ていったと。そうすると、最後に出てくるのは、自分の内側にあったもの。でも自分でも認識していなかったものなのですね。そこから、その鑑賞の可能性というのは、その人自身が自分でも気付いていなかったような自分自身の思い、そして感情、そういったものが引き起こされる、引き

出される。そういったことが一つ鑑賞教育の可能性として言えるのではないかというふうに、この一連の取組から考察しています。

ということで最後に、学校教育への問題提起等ということで議題を頂きましたので、一つ、探究の仕方についてということをお話しさせていただきたいと思います。今学校教育において探究的な活動、探求が大切だということはもう既に共通認識だと思うのです。ただ、では探求が大事といったときにどうやって探求していくのか、その探求の仕方というところについては、もっと考えられる必要があるのではないかというふうに思っています。その探究の仕方ということについて考えさせられた出来事があります。また娘の話が登場して恐縮ですが、本当に娘からいろいろ気付かされるのです。これはいつも行く近所の公園なのですが、1本の木があるのです。いつも公園で楽しく遊んでいたのに、ある日娘がこの木のあるものに気付いてしまったのです。木の真ん中に二つの目玉があるのです。それに娘が気付いた途端すごく怖がってしまって、それでもうこの公園に行きたくないと言うようになってしまいました。さらに、公園に風が吹いてきたら怖がってすごく嫌がるのです。もう手も付けられないので困ったのですけれども、後から聞いてみると、これが目玉であって、そしてこの木が生きていて、枝は両手でそれをワサワサ揺らして風を巻き起こしている。だから風が吹くのも怖いんだということが分かりました。もちろん私はなだめようと思って「これは目じゃないよ」「これは木の穴だよ」「小鳥さんとかが住む穴だよ」とか言ったり「これは木がこうやって揺らしているんじゃないよ、風が吹いたからちょっと枝が揺れてるだけだよ」というふうに現実的な説明をしようと思ったのですが、一回妄想が走り出すと絶対に変わらないのですね。そんな姿があったのですけれども、困ったものだと思っていたのですが、でもその時にこの「ものの見方」ということを考えてみると、私のものの見方が合っていて、娘のその困った妄想が間違っているともあながち言えないのではないかというふうに思えてきたのです。私は言わば科学的なものの見方というのですかね、木に開いた穴は樹洞であるとか、風が起こったからこそ枝が揺れているのであるというふうに、当然のように考えているわけですが、娘がしているのはそれとは全然異なる空想のものの見方、想像のものの見方なのではないかというふうに思います。自分の想像のものの見方を働かせて、生きている木が風を起こしている、そんなふうに世界を見ている。ものの見方は違うけれど、そのものの見方をした上での正しい答えなのではないか、娘にとってはそれが現実なのではないかというふうにも思えてきたのです。こんなふうに考えを巡らせていくと、私たちが探究といったときに、そのまま科学の探究を目指していたのではないかというふうに思うのです。つまり、数字で表せるデータが必要であるとか、客観的な根拠に基づいて論理的に考える、それが探究であるとか、そういったものです。でも、娘が木を見て生き物をつくり出していたように、アートの探究というものが科学の探究と別にあるとしたら、そんなふうに想像の、空想のものの見方を働かせて、私はこう感じたという主観を深めていく。そういったものは全く数字で表せるデータも無いかもしれないし、客観的に人に説明することはできないかもしれないけれども、最初から最後まで私がこう感じたという主観を深めていく、それも一つの探究の仕方だというふうに思うのです。そう考えれば、先ほどのこの例で言えば、娘はたったの3歳ですけれども、この場合は木の穴に興味を持った。また、風という自然現象について疑問を抱いたということだと思うのですけれども、それを科

学の探究をするのであれば、木の穴についての興味、風についての疑問というところから、では木の樹洞というものはどういうふうに成り立っているのかなとか、木の構造について考えてみようとか、風はどういうふうに起こるのかな、その成り立ちについて考えてみよう、気圧について調べてみようとか、そういった活動になると思うのですね。でも、先ほどの空想、想像を働かせる、そんな探究をしていくとしたら、同じこの穴や風などの同じ興味、疑問からスタートしても、ではそこから自分の妄想とも言えるような空想をどんどん膨らませていって、非現実的な自分なりの答えをつくり出してしまおう、そんなことももう一本の探究の仕方として認められるべきなのではないか、こんなふうに考えております。

私はそれを例えるなら太陽と雲だと思っておりまして、たった一つの明確な太陽のような答えがあるはずだというふうに考えて、そこに進んでいくような探究だけではなくて、雲のように形のないものから自分の答えを紡ぎ出していくような、そんな探究もアートの探求として可能性があるのではないかと考えています。これは本日のテーマである鑑賞教育の可能性にも通じると思うのです。鑑賞教育も一つの対象を見ていくわけですが、一つの対処を見ていくときに答えを探していくような鑑賞ではなくて、自分なりのものの見方や考え方をそこからどんどん膨らませて、どんどんその対象から離れて、広げていく、つくっていく、そういったことが鑑賞教育にも通じることなのかなというふうに考えております。ということで、私の方の発表は私がこう考えますというお話ばかりになってしまったのですが、発表はここまでとさせていただきます。その後の議論もよろしく願いいたします。

【岡本座長】 末永委員、ありがとうございました。それでは、ただ今の御発表につきまして、御意見や御質問等を頂戴できればと思います。何かございますでしょうか。挙手をお願いいたします。では、東良委員、お願いします。

【東良副座長】 一点なのですが、冒頭のところに学習指導要領における見方の話が少しありましたが、第1回で私の方もお話させていただきましたが、3つの柱や資質・能力を整理した、それと同時に教科の特質に応じた物事を捉える視点や考え方として、今回「造形的な見方・考え方」という、名称はそういう名称でしたけれども、そこに3つの定義がありまして、1つは感性や想像力を働かせるということ、それから2つ目は対象や事象を造形的な視点で捉えること、そして3つ目が例えば中学校でしたら自分としての意味や価値をつくりだすこと。こういったことを「造形的な見方・考え方」として定義しているのですね。ですので、決して造形的な側面、形や色の側面だけで物を見るということではなくて、特に最後にお示しました自分としての意味や価値をつくりだすことというのは、多分末永委員がおっしゃっているアート思考ともつながるところがあるかということで、少し造形的な見方という言葉のところだけの御説明になっていましたので、そこだけ少し補足させていただきます。

【末永委員】 ありがとうございます。

【岡本座長】 ありがとうございます。平野委員、お願いいたします。

【平野委員】 もう一つ発表がありますから、短めに行きたいと思います。末永委員、ありがとうございます。僕もアート思考の書籍は出たすぐの頃に読ませていただいて、ちょうどコロナの制限が掛かっていた時期なので、授業づくりに役立たせていただきました。先生は自分の答えということをおっしゃっていて、この答えについての子供が持っている概念。答えに対する概念。先ほど先生は小さいお子さんが抱く答えと、例えば小学校高学年から中学生ぐらいまでですかね、佐藤委員もずっと中学生を相手にしていましたけれども、そういう子たちが持つ答えの概念といえますか、何か成果を出さなければいけないとか、実は思っているのではないかと。それをどう出していくか、どう表出していくか、そのときやはり評価の軸の問題で、やはり縦軸はできるかできないか、うまいかそうではないかではなくて、横軸で見ていってあげてその子がどうなのかという、その設定がすごく答えの話を聞いて大切だなと自分自身思ったところです。

先ほど見方、考えた方の話があって、平成 29 年告示の指導要領からの見方、考え方があって、これも音楽科の教科としてはすごく大歓迎しているところです。日本の中に音楽科という教科がこの後もしっかり存在していくために、この視点というのはすごく大切なのと、現場の教員からもやはりこの視点は大事だなと、はっとさせられました。少し読みますけれども「音楽に対する感性を働かせ、音や音楽を形づくっている要素とその働きの視点で捉え……自己のイメージで感情、生活や文化などと関連付けること」とあるのですね。やはり自分自身と関連付けていくことが大事なのだと。これがすごく授業づくりにつながっていく視点で、ある先生は音楽ではなくて音楽的、その的に個が入るのだと、何かそういうことをやはり大切にしていこうということが大事だなと、今見方、考え方の話がありましたので、教科・領域の見方・考え方を全部並べるとそれぞれ特性があって面白いと思うのですけれども、音楽科の立場として少し発言させていただきました。

【末永委員】 ありがとうございます。

【岡本座長】 ありがとうございます。まだ続けたいのですが、次の発表もございますので、一旦ここまでとさせていただきます。末永委員、どうもありがとうございました。

【末永委員】 ありがとうございました。

【岡本座長】 それでは、次のヒアリングに参ります。藤谷校長先生から御発表をお願いしたいと存じます。

【藤谷校長】 皆様こんにちは。埼玉県富士見市立関沢小学校校長の藤谷 健二でございます。本日は、第 3 回の文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議ということで、貴重なお時間の中

でこのような発表の機会を頂き、ありがとうございます。私は埼玉県の教員としてスタートし、途中で在外教育施設、香港日本人学校大埔校にて3年間勤めた後、富士見市教育委員会で5年間行政に携わらせていただき、教頭を経て、現在富士見市立関沢小学校校長で4年目として勤めているところでございます。関沢小学校での巡回公演の様子であったり、また、巡回公演の魅力ということで、皆様にお伝えできればと思っております。どうぞよろしくお願いいたします。

はじめに、富士見市と関沢小学校について少し皆様を知っていただきたいと思っております。埼玉県富士見市は、埼玉県の南西部に位置しており、人口は約11万人でございます。東京都豊島区の池袋駅から東武東上線の急行で30分ほどの、都心のベッドタウンとして市がありまして、市の中には小学校が11校、中学校が6校、そして全国的にも珍しい小学部から高等部まである市立の富士見特別支援学校が1校ございます。

関沢小学校ですが、開校は昭和44年、今年度55周年を迎えます。今申し上げた東上線のみずほ台駅より徒歩10分圏内でございます。全校児童は469名。通常学級が17学級、知的障害学級が1学級、自閉症・情緒障害学級が2学級の、20学級でございます。他に、発達・情緒の通級指導教室が1教室、日本語指導教室が1教室、本年度より開設いたしました。関沢小学校の学校教育目標は「学びあう子、思いやりのある子、元気で明るい子」。目指す児童像、学校像はそちらに書いてあるとおりでございます。経営方針としましては、今年度の重点として8点挙げさせていただいております。校長に着任して以来、何事にも挑戦し続け、笑顔にあふれ、誰もが幸せになれる学校づくりを掲げて、学校経営を行っております。

4番にあるSTEAM教育を研究し、論理的思考力の育成を図るということで、先ほど来STEAM教育とありますが、富士見市では市内の小学校全てがこちらのSTEM教育を行っており、埼玉大学の教授にレクチャーを受け研究を進めているところでございます。なお、アートのAが入っておりませんが、それも含んだ概念として我々も研究を進めてございます。

関沢小の誇れるものとして三つの宝がございます。挨拶、靴のかかとぞろえ、もくもく清掃です。埼玉県では、埼玉県学力・学習状況調査を県独自で行っており、一人ひとりの学力の伸びに特化した調査を行っております。その中で、規律ある態度の育成も行っており、学習準備や整理整頓、登下校の時間を守るなど12の項目がございます。関沢小学校では、この3点において学校全体でしっかりと取り組み、市、県の平均を上回り、子供たちも自信を持って自己評価をして、気持ちよく学校生活を送っております。

関沢小学校には校地内に畑がございます。関小ファームと名付けており、5、6年生は総合的な学習の時間で野菜のノウハウを学び、個人やグループで野菜づくりを行い、課題や成果をまとめてございます。また、6年生と1年生と一緒に株を植えたり、一昨年は富士見市のほうき作り保存会の方々にレクチャーを受け、3年生がほうき作りにチャレンジしました。

関沢小学校では学校研究として、自分の可能性を信じ未来に挑戦する児童の育成、児童一人ひとりの自己肯定感を高める学びのデザインを令和2年度より研究を進めてございます。自律性、関係性、有能性の三つをバランスよく高める手立てを日々の授業や行事等に取り入れ、子供たちの学校生活が充実したものになるようにしてございます。

それでは、ここからは巡回公演についてお話いたします。これまでの巡回公演として、幸いにも2022年(令和3年度)より3年間、関沢小学校では連続して実施させていただくことができました。1つ目はフルノーツ with 寺井尚子 ジャズ・クインテットでございます。軽快なジャズの演奏に子供たちは酔いしれることができました。

2つ目は東京交響楽団。総勢70名の演奏者の皆さんが体育館で大迫力の演奏を響かせてくださり、子供たちは大熱狂でございました。その東京交響楽団の公演の際には、道を挟んだ隣にある西中学校の吹奏楽部の皆さんも招待し、休憩の時間に演奏のコツやポイントを直接教えていただくこともできました。また、音楽会に向けての心構え等の質問にも答えていただきました。この東京交響楽団とジャズの公演は、共に教育課程におきましては音楽科に位置付け、授業の中で事前の予備知識としてジャズの歴史やオーケストラの楽器の名称や役割等を、子供たちが端末を使って調べたり鑑賞したりしました。実施後は、音楽会での合奏に役立てるよう、映像を確認するなどを行いました。

今年度は秋田雨雀・土方与志記念青年劇場の皆さんによる『あの夏の絵』の演劇を鑑賞いたしました。6年生の数名が実際に舞台上に上がりパフォーマンスを披露することも経験することができました。この演劇については、学校行事の文化的行事として扱いました。以上の3つが文化庁の巡回公演でしたが、関沢小学校では他にも富士見市民文化会館、キラリ財団、キラリふじみアウトリーチプログラムとして、二つ実施をさせていただきました。

能楽のワークショップでは5年生が鑑賞し、また体験も行わせていただきました。6年生はピアニストの金子 三勇士さんによるピアノの生演奏をしていただき、その繊細な音色にどの子も酔いしれました。キラリふじみアウトリーチプログラムは、それぞれ国語の授業、音楽の授業の一環として実施をさせていただきました。

子供たちの感想からは「私の幸せな時間をつくってくださり、ありがとうございました」「動画もすごかったですが、生の方が迫力があって、心に響くような感じで、とても感動しました」「音楽にこんなにも興味を持ったのは初めてなので、私自身も驚きました」「今度は僕がお金を払って見に行きたいです」「感動して目が潤みました。今でも思い出すと涙が出ます」などがあり、この巡回公演が子供たちの心に響く体験となっていることがうかがえます。

こういった巡回公演の魅力としては、学校の出す予算がほぼゼロ、無償で本物の芸術に触れることができることです。もちろん、演者の方をはじめ関係者の方、機械設備や運送費等、様々なコストが掛かっていることは承知しておりますが、学校単体でこのように予算を取って公演することはとても難しいことですので、この制度は非常に有り難いと感じております。また、第一線で活躍しているアーティストの方々をお招きして、間近で鑑賞できるということ。劇場やコンサートホールでもなかなか最前列のような間近で見られることは稀です。至近距離でライブ感を得られることは、子供たちの心に強く印象に残ることと思います。さらに、ワークショップを通して鑑賞の指導や共演の指導が受けられるので、子供たちが予備知識を持ち主体的に楽しむことができます。子供たちの感想にもあるように、ライブで本物に触れることは、映像やCDでは決して得ることのできない臨場感と迫力、心が震えるほどの感動体験をすることができます。また、憧れや、自らも同じ舞台

に立ちたいという志を育てるきっかけにもなったり、舞台装置や音響設備等に興味関心を示す子供たちもいて、キャリア教育にもつながっております。

関沢小学校では、音楽会で合唱と合奏を行っておりますので、子供たちのモチベーション向上にも役立っていると思います。また、コロナ禍にあるなしにかかわらず、わくわくする楽しみを増やすことができ、子供たちの学校生活に潤いを与えてくれます。これらも、芸術鑑賞や共演を通して自分らしさを発揮したり、自分自身を開示して自己表現したりする子が出てきて、より高いステージに子供たちを引き上げることもできると思います。また、子供たちだけでなく、学校経営の視点からも、学校便り等で保護者や地域にもアナウンスすることで、学校の取組を知ってもらうことができるよい機会にもなっております。教員にとっても、共にプロフェッショナルなパフォーマンスを見ることで、教師としてのプロ意識の醸成にもつなげることができると考えております。また、演者さん方へ感想を届けることで、皆さんのやりがいにもつながっているのではと考えてございます。

巡回公演をこれからもっと魅力あるものにするために、より多くの学校で実施できるよう、更なるPRを進めていかれるとよいと思います。より多くの学校が実施するようになると、関沢小学校のように子供たちがいろんな夢と感動を味わうことができると思います。ただ、より多くの学校が実施できるようになると、なかなか関沢小学校にも来てもらえなくなるというところは残念なところではありますが、たくさんの学校がこの制度を活用することで、今申し上げた魅力をたくさんの学校が享受できると思います。

次に申請書、報告書の更なる簡素化へということでございますが、既に改善を図っていただいているところであり、繰り返し申請している学校はかなり簡素化を実感しておりますが、初めて申請する学校が記入用紙を見た段階で断念してしまわないように、更なる改善を図っていただけたかと思いを要望をします。

次に、学校のニーズにマッチする調整をということで、全国からより多くの申請があり、調整を図っていただいているところだと思いますが、今年度の演劇は4年生～6年生といたしました。初めは1年生から鑑賞したかったところですが、それでも4年生、5年生には少し難しい劇の内容でございました。やはり全員の児童に鑑賞の機会を設けたいと考えている学校としては、その要望に極力応えていただきたいと思います。

後の二つ、演者たちとの触れ合いの時間の確保や、学校規模に応じて地域住民も鑑賞できる調整についても、既に実施要項の中では可能となっているため、今現在実施している学校もあると思います。これから地域と共にある学校づくりを進めていく上では重要な視点と思い、挙げさせていただきました。以上、関沢小学校で実際に巡回公演をしてみて、その時の様子とその魅力をお伝えさせていただきました。皆様方に今後の文化芸術教育の充実・改善方策を立てる上で、参考になればと思います。貴重な時間を頂き、ありがとうございました。

【岡本座長】 藤谷校長先生、どうもありがとうございました。では、ただ今の御発表につきまして、御質問、御意見等ございましたら、挙手の方をお願いいたします。佐藤委員、お願いします。

【佐藤委員】 失礼します、佐藤でございます。藤谷校長先生は埼玉県の公立小学校の校長先生ということで、非常に心強いお話をいただきました。子供たちが充実した活動ができていることを大変嬉しく思います。本当にこれが全国の子供たちの取組につながっていけばよいなというふうに思います。御発表いただいた3つのお話を伺って私が感じたことは、やはり子供たちが生の文化芸術に触れ親しむ機会の充実を図ることが重要で、今後も大切な視点になるということです。そして文化庁で実施していただいている「学校における文化芸術鑑賞・体験推進事業」は5～6くらいの事業があるかと思いますが、私も県の教育委員会の立場として、これを県内全ての小・中学校に知らせております。多くの学校からぜひ実施をお願いしたいという声があるのですが、予算に関することなどの様々な事情があり、残念ながら希望している全ての学校が採用されることが難しいということがあるようです。今後、一つでも多くの学校がそういう機会を得られるように国としての支援等があると、文化芸術教育の充実につながると思います。

このような巡回公演については実施回数など制限等もあるとは思いますが、子供たちが生の演奏を直に体験するということはとても大切だと考えています。これは音楽に限らず文化芸術を充実させる視点として重要です。例えば、先ほどの美術館や博物館など、それぞれの施設等で生の文化芸術に触れる取組を発表いただきましたが、その際に持つべき視点として大切なことは、やはり今これだけICTが発達している中で、例えばバーチャル美術館における絵画等の鑑賞でよいのではないかと、大音量のスピーカーで音楽を聴く鑑賞でよいのではないかとという考え方もあるかと思いますが、子供たちの反応が全然違うのです。もっと言うと、スピーカーから出てくる音楽は、基本的には聴覚で捉えることとなります。美術の教科書等の絵画を鑑賞するだけだと、平面的なものに感じるかもしれません。実際に美術館に行ってみると、聞こえてくる音ですとか、匂い、やはり五感全てで芸術を捉えるということに、生の本物を体験する意義があると思います。よって、ホールや美術館、博物館などの環境が整ったところで生の芸術体験を子供たちにさせてあげることがすごく大事だと思うのです。その点において、関沢小学校の取組は巡回公演をうまく活用した一つの好事例であると思いました。

一方で、残念ながら市区町村の実態により、様々な条件において実施が難しい場所もあると思います。そういうところに対してどのように支援していくのかということが重要ですね。例えば、地域の人材ですとか、いろんな資源を活用して、地域一体となって子供たちに本物の文化芸術に触れる機会を提供するようなことが考えられます。これは芸術教育だけには限らないとは思いますが、前回の横浜市さんの方の人材バンクのように非常に上手くいっている例もあると思います。今後、そういうところをモデルとしながら、人材バンク等もさらに活用しながら、子供たちに生の素晴らしい芸術に触れさせるということが改めて重要だと思いました。

【藤谷校長】 この事業は、やはり子供たちにいろんな芸術に触れるきっかけとして非常によいということで、私も行政に携わっていた時にこういう機会を知りましたので、そこでこういったものがあるのだということで活用させていただいておりますけれども、先ほどたくさんの申請があるとおっしゃいましたが、本市でも、市内の校長にこの事業を活用しているかどうかを尋ねたところ、18校あ

った中で本校を含めて3校しかございません。リピート率は高いのかもしれないのですが、その辺やはり校長がしっかりとこういった情報をキャッチして、そういった機会をたくさん設けるようなことができるのが、管理職であったり行政がしっかり力を入れて推進していくといったことがやはり必要になってくるかと思っておりますので、裕福な家庭であったり都会に暮らしていると、文化芸術に触れる機会というのはあると思っておりますけれども、やはり地方であったりそういったところであると、なかなかそういう機会の場所であったりそういった機会自体に恵まれることが少ない経験でございますので、こういった巡回で様々な本物の芸術に触れるチャンスを、ぜひ全国の子供たちに届けていただければと思っております。

【岡本座長】 ありがとうございます。その他ございますでしょうか。では、永添先生、お願いします。

【永添委員】 多分もう時間が余りないので、最後にお三方にお願いと意見と感想です。まず校長先生、ありがとうございました。学校行事としては3年目ということで、国語の授業で能楽のことをやられてワークショップをされていることですので、私たちの立場からすれば、できれば伝統文化的なもの、例えば埼玉県は旧武蔵国ですから、武蔵国の地域、そのほうが来ていただきやすいでしょうし、なので今後こういった学校行事等でされるときはできればお願いしたいと思っております。

それから末永委員の最後の探究についてのお話は全く同感です。高等学校では、総合的な探究の時間が現学習指導要領から始まっていますが、やはり私は現状を見るに理系、自然科学系に偏重していると思っております。ある程度人文科学や自然科学といいますが、事実の解明だけではなく、鑑賞イコール考察の探究というのにも必要だと思っておりますので、末永委員の御提言には全面的に賛成します。

最後に中島委員、STEAM教育のAは、アーツなのか、リベラルアーツなのかということで、これはどうということなのでしょう。私は余りSTEAM教育に詳しくないもので。アーツならば、このSTEAM教育というの何か理系偏重のような匂いがするのですけれども、どうでしょうか。すみません。

【中島委員】 ありがとうございます。日本で確かにSTEMだったこともあって理系らしいイメージを持たれがちなのですが、私自身はアートもアーツも両方とも素敵だなと思っております、あと数学においても、どちらかという正しいことと思われがちですが、数学でも研究でも何でもそうですけれども、やはり問いを立てること、そこで感性を働かせること、自分で試行錯誤することは非常に重要で、それは実際アートの仕事に似ていると思っております。そういう意味ではアートとしての場合、先ほど申し上げたように問いをつくるとかコンセプトをつくるということ。ただ、こういうのは半ば文脈の話もあると思っておりますので、日本においては私はアーツの方が少し文理が分断され過ぎているという印象があるので、何かアーツということで国語でも社会でも、いろんな共

感するとか、政治とか法律とか、そういうものを全て含んでいくことにすごく意義があると思っておりまして、なので日本においては私はアーツとして出す。アートとして出すときは問いをつくる力という点を重要視するという形で伝えるのが分かりやすいのではないかというふうには思っております。

【永添委員】 分かりました。そういうものとして捉えておきます。少し人文科学系としては寂しい限りですが。以上です。すみません。

【岡本座長】 ありがとうございます。榊委員、いかがでしょうか。

【榊委員】 先ほど校長先生が御発表になった内容もそのとおりだと思います。やはり私は先ほどから障害のある子供さんのことをお話するのですけれども、やはり子供たちが本物に接する機会というのは、健常な子供さんたちに比べて圧倒的にやはり経験が不足しがちです。保護者の方等の話も聞きますと、やはりよいものを聞かせたり見せたりしてあげたいのだけれども、どうしてもじっとしていられなかったり、感動して声が出たり、そういうことがあると。お金を払って行くような場所ですと、他のお客さんなどに迷惑が掛かったりする心配もあるということで、どうしてもそういう機会が少なくなりがちなので、こういった機会を通して子供たちによいものを、フルスペックでなくてもよいので、少人数編成とか工夫をさせていただいて、できるだけ回数を増やしていただけたら、予算の確保も難しいとは思いますが、お願いできたらというふうに思います。

それともう1点は、これからの時代になるのですけれども、先ほど本物とWeb とでは違うのだというお話もあったのですけれども、もちろん本物に越したことはないのですが、どうしても外に出て行きにくい子供さん、自分の意思で自己表現が難しいお子さんもおいでになりますので、そういった方に関して、Web での作品展の鑑賞等はものすごく意義があるというふうに思っています。本県でも障害のある子供さんに向けて「きらめきアート展」と題しまして、実物での鑑賞とWeb での鑑賞をハイブリッドな形でやっています。ハイブリッドについては県を越えて参加ができるので、徳島県以外にも四国の他の県にもお声をお掛けして、他の県の特別支援学校にもご参加いただいて、自分たちの県と他県の子供さんが作った作品を見比べるようなことも昨年ぐらいから始めたのですけれども、なかなか好評です。Web 作品展等は工夫をすれば全国でも展開できますので、そういった取組を文化庁さんが応援していただいて、全国の特別支援学校や特別支援学級等、障害の有無にかかわらず Web 作品展等を、期間開催になるかも分からないですけれども、そういうやり方を考えていただけたらいろんな方が楽しめると思いますので、そういうこともよろしくお願いたしたいと思います。

【岡本座長】 ありがとうございます。今ご指摘いただいたように、デジタルやWeb 等が入ってくると、その本物というところの考え方もまた違ってくるかと思えます。ものが本物というよりは体験自体が本物というような考え方として考えていけばよいかというお話を伺いながら思っ

ておりました。時間が大分迫ってきたので、中島委員と末永委員から、それぞれ一言ずつお願いできますか？ 中島委員からお願いします。

【中島委員】 ありがとうございます。なるべく短く行きます。私自身アーティストで、私自身知らなかったのですが、非常によい取組があるなということで巡回公演のお話は非常に興味深く思っております。あと私は今回からなるべく社内とかにこのYouTubeを見ていただこうと思って、それで見られている音楽科のメンバーから、これは非常によい取組なのだけれど、やはり仕組みの方が結構煩雑で、あと認められる経費と認められないものとか、結構なかなか難しいところがあるという細かいところの指摘も受けていて、面白いなと思っております。でも実際にやはりこれを学校側の方もそうですし、アーティスト側の方の目線からもよりよくしていくことで、しかもこれがもっと知られて使われていくことで、何かうまく回ってくるとよいなと思って非常に興味深く伺いました。

あともう一点だけ、今その探求を子供たちがやっていくにあたって、寄り添ってくれるような人というのが大事だというふうになってきているのですけれども、ここに余り芸術文脈が今まで入っていないのがもったいないと思っていて、今の試みはすごく面白いのですけれども、おそらくワークショップであってもせいぜい1回2回の話かと思っておりましたが、もしかしたらそういう少し何かつくり出していきたいという芸術目線で何かやりたい子に対して、少し人や謝金がちゃんと出て何かサポートできるような、点から線のようなそういう芸術家や文化に関わる人が学校に関わる仕組みみたいなものも生まれてくると、非常に面白いなと思いながら聞いていました。先ほど人材バンクのお話もありましたけれども、そんなことを聞いていました。細かい話はまた改めて文化庁さんにもお伝えさせていただきますけれども、非常に興味深く拝聴させていただきました。ありがとうございます。

【岡本座長】 ありがとうございます。末永委員、お願いします。

【末永委員】 話が前後してしまって恐縮なのですが、私の発表の後に東良委員から造形的な見方、考え方についてお話しいただいたことについて、私から初歩的な質問がございます。造形的な見方、考え方の後の定義の部分については、当然私もこれまで読んできたのですけれども、先ほど東良委員のお話で3つの定義を分けておっしゃっていて、感性や想像力を働かせるということ、そして造形的な視点で捉えるということ、そして3つ目が自分としての意味や価値をつくり出す。3つであるというふうにご指摘いただきましたが、この文章は一連で続いていますので、実は2つだというふうに関わらずにこれまで私は捉えていたのです。その2つというのが、感性や想像力を働かせていくということ。そして2つ目が、造形的な視点で捉えて自分としての意味や価値をつくり出す。そのように、一文で元々書かれているものを2つに解釈していたのです。ちょっとした違いにも思えますが、2つだというふうに関わらずに考えたときには、対象や事象を造形的な視点で捉え、自分自身の意味や価値をつくり出すというのが2つ目になりますので、そうすると、自分自身の答えをつくり出すこと的前提として、まずは造形的な視点で捉えた上で、自分の答えをつくり出すというふうに関わらずに解釈でき

てしまうのではないかと思ったので、そう解釈してきたのですけれども、これを3つ分けて考えるとしたら、自分の意味や価値をつくり出すということが独立してポンと3つ目に入りますので、随分とニュアンスが変わってくるなと思ったのです。それで、本当に無知な質問で恐縮なのですが、本来的にはどちらの意味を含んでいるのかということお聞きできたらというふうに思いました。

【東良副座長】 ありがとうございます。そういうふうに読んでしまうと確かにそんなふうに見えるかもしれませんが、改めて考えてみると、その感性や想像力を働かせるということ、そして造形的な視点というのは、形や色の視点もちろんありますけれども、例えば中学校でいうと、いわゆる作者の心情等も含めたような、その作風等で捉えるみたいな、そういったことも含んでいますから、そういったところが決して形や色というものだけで収束するということはないのだろうというふうに思います。それで、先ほども言いましたように、やはり自分としての意味は価値をつくり出すというのは非常に大事なところだというふうに思います。特に、定まった価値に収束していかないというようなこと、それから、いわゆる多様なものの見方や感じ方という言葉もありますけれども、一人ひとりが意味や価値をつくっていいというのが芸術の一番大事なところなのではないかというふうに思いますので、そういった本質的なところを考えていただければ、決して末永委員が今まで自身のお考えの中でやってきたこととそんなに大きくずれはないのではないかというのが私の個人的な見解でございます。

【末永委員】 ありがとうございます。そうですね。文節を2つに分けてしまうと、造形的な視点をベースにしつつ自分の意味や価値をつくり出すというふうになってしまうので、私はそこに違和感を抱いていました。自分の意味や価値をつくり出すことのベースに、形や色といった造形的な視点が必ずしもなくてもよいのではないかというふうに思っておりましたので、逆に東良委員がご指摘くださったように3つに分けて、その3つ目に独立して自分の意味や価値をつくり出すということがあるのだというふうに考えることができれば、もっとアートの本質に、アートの木の幹の部分に近づくことができるというふうに思います。それが私個人の実感なのか現場全体の風潮なのか分らないのですが、でも私が現場で先生方と関わる実感としては、この2つの文節に区切った解釈が割とされているように思っています。つまり、いくら自分の意味や価値をつくり出すことが美術科において重要だとしても、やはりそのベースには形や色という造形的な視点というものがなければならぬという風潮が根強いのかというふうに思っています。それだけではない在り方というものを私は考えていますし、自分の意味や価値をつくり出すということを3点目の独立したものとしてこの造形的な見方、考え方を読むことができれば、もっとアートの意義をはっきりと打ち出すことができるのではないかというふうに考えた次第です。

【東良副座長】 ありがとうございます。前段として、要するに創造活動というものを自体が表現だけを指しているものではなくて、表現と鑑賞そのもののそれぞれが創造活動という位置付けなのですね。その文脈から考えたときには、決して今おっしゃったみたいに形や色というだけにはな

らないというのが考えられると思うのですね。表現だけで考えていくとそういう考え方になってしまいますけれども、表現も鑑賞もいわゆる創造活動という位置付けになっている、この前提から考えたときには、先生がおっしゃったような形や色だけに特化したというようなことにはならないのではないかなというふうに思っております。

【末永委員】 ありがとうございます。

【岡本座長】 ありがとうございます。本当はもっともっと議論したいのですが、定刻が来てしまいました。今日の議事次第の中で資料 4 と参考資料というものが残っております。本来であればご説明いただいた後討議をしたいところなのですが、どうでしょう、今日のところは御説明ままで、何か御意見諸々ございましたら、その後メール等で事務局にお寄せいただくような形でよろしいでしょうか。はい。では、資料 4 及び参考資料について事務局の方からご説明お願いいたします。

【事務局】 失礼いたします。本日の配付資料 4 をご覧いただければと思います。こちらは、この会議の第 1 回、第 2 回で委員の皆様から頂いた御意見を、第 1 回の会議の時にお示しました検討事項ごとにまとめたものを配付させていただいております。本日も様々委員の皆様からご意見いただきましたので、そこに本日分も意見を追加した上で、次回の第 4 回の会議において中間整理案という形でお示しさせていただいて、委員の皆様にご議論いただければというふうに思います。今の時点で何か追加すべき御意見等ございましたら、事務局の方までお申し出いただければというふうに思います。

時間がございませんので先に進めさせていただきますけれども、続きまして、参考資料という形で横の PowerPoint 版の資料をお配りしております「学校における文化芸術鑑賞・体験推進事業」と題した資料でございます。こちらは令和 6 年度のこの事業の概算要求の説明資料となっております。来年度の概算要求といたしまして、約 57 億円要求しております。本日藤谷先生にご紹介いただきました学校巡回公演含めユニバーサル公演、芸術家の派遣、文化施設での公演等々、様々な事業がございますけれども、こちらは今年度の予算から増額して要求させていただいております。引き続きこちらも予算確保できるように財務省とも協議していきたいというふうに思っております。また、この資料の右下の方に緑色で囲ってございます芸術教育モデル事業ということで新規事業の一つ立ち上げて要求しております。こちらは新規事業という形で要求させていただいておりまして、この会議体においても、アート中心とした STEAM 教育であるとか、日本文化教育の推進について、様々な御意見をいただいておりますけれども、この事業は小・中学校における芸術系教科を中心とした日本文化教育に関する取組や、高校段階における芸術系の教科の学びを生かして、STEAM 教育に関する取組をモデル的に実施することを予定しています。また、全国の博物館であるとか美術館等において收藏されている資料やコンテンツ等を、一つのポータルサイトを作りまして、そこに集約して現場の先生方がいつでもそこに行けば必要な資料等々が取り出せる

ような、そういったポータルサイトを作ればと思ひまして、必要な経費を要求させていただいております。こちらについても予算を確保できるよう協議を進めていきたいと思っております。また、本日の先生方から巡回公演事業について様々予算の拡充や、様々手続のところについてご要望いただいておりますけれども、こちらについても日常的に見直し等々を図っておりますので、引き続き先生方、団体の方も含めて使い勝手のよいような事業になるように進めていきたいというふうに思ひます。非常に簡単でございますけれども、事務局からの説明は以上でございます。

【岡本座長】 ありがとうございます。こちらの資料について、御質問はございますでしょうか。いま事務局からもお話がございましたとおり、先生方のこれまでの意見も含めまして事務局の方にメール等でご意見いただければと思ひます。それから、本日十分に議論がまだまだ尽くすことができませんでしたので、次回はなるべくたっぷりと議論の時間を取りたいと思ひますので、皆様よろしくお願ひいたします。次回以降もまたゲストスピーカーもお招きしながら、いろんな知見を獲得していければと思っております。次回について事務局の方から追加でお願ひいたします。

【事務局】 次回の開催日程は10月10日火曜日14時からを予定しております。詳細につきましてはまたご連絡させていただきます。以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。本日も大変有意義な議論ができたかと思ひます。それぞれプレゼンテーションして下さった先生方及び御質問を寄せて下さった先生方、御参加の皆様、本当にどうもありがとうございました。失礼いたします。

— 了 —