

文化芸術の充実・改善に向けた検討会議(第4回)

開催日時:令和5年10月10日(水)14:00~16:00

開催場所:文部科学省 5F6 会議室

出席者:(委員)岡本美津子 座長、東良雅人 副座長(オンライン)、
佐藤太一 委員、榊浩一 委員(オンライン)、中島さち子 委員、
永添祥多 委員(オンライン)、平野次郎 委員、南郷市兵
(文化庁)合田哲雄 次長、圓入由美 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、ただいまから第4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ご出席いただきましてありがとうございます。本日は、東良副座長、榊委員、永添委員におかれましてはオンラインでのご参加となります。榊委員は途中から参加予定というふうになっております。末永委員は残念ながらご欠席ということでございます。また、今回ゲストスピーカーとして、大熊町立学び舎ゆめの森、南郷市兵校長先生にご出席いただいております。どうぞよろしくお願いいたします。

本日の会議につきまして、傍聴の方はYouTubeによるオンライン配信をご覧ください。また、報道関係者等より、会議の録音録画の申し出がありまして、これを許可することとしたいと思っておりますので、ご承知おきいただければと思います。よろしくお願いいたします。

まず冒頭に、本日合田次長にいらしていただいておりますので、一言よろしくお願いいたします。

【合田次長(文化庁)】 失礼いたします。文化庁次長の合田でございます。委員の先生方、それから南郷校長先生にはお忙しい中お運びいただきまして心から感謝を申し上げたいと思っております。一言だけ、私、初中局の教育課長をやっておりましたときに、たまたま日本の高校カリキュラム比較をやったことで、数学理科社会それから外国語といろいろ調べましたが、最も違うのが芸術科でございます。明確に違うのはパフォーマンスアーツがないということでございました。今日そういう観点を含めてですね、校長先生にお越しをいただきましたが、南郷校長先生はIIJから文部科学省の職員として転じ、私はそのとき同僚だったわけですが、その後のふたば未来学園中高の副校長をなさって、今は学び舎ゆめの森の校長園長をなさっているということで

ざいます。私は特に今日関心を持っておりますのは、震災によって演劇というものに取り組まざるを得ない、取り組まなければならない必然性があったこの福島において、この演劇教育が子供たちにどうの変容をもたらしたかということにあります。そのことは決して福島だけの問題ではなく、日本が、世界がかなり構造的な変化を起こしてる中で、子供たちにどうの変異をもたらすということを我々は引き出すのかということが求められておまして、次の改訂はそれが大きなポイントであると前回の冒頭で申し上げた次第でございます。

教育の個別化も大変大事なことでございますが、前回申し上げましたように、異なる他者と共生する、ともに生きていくための共生の作法としての基礎学力という観点からも、私自身パフォーマンスに深い興味関心を持っているところでございますので、今日は南郷校長先生のプレゼンを基に活発なご議論をいただければと思っている次第でございます。私からは以上でございます。どうぞよろしくお願いいたします。

【岡本座長】 ありがとうございます。既にご紹介がございましたけれども、本日の議事についてですが、「議題1、文化芸術教育の充実改善方策について」として、ただいまご紹介がございましたが、南郷校長先生からお話を伺いたいと思います。

その後ですね、「議題2 本会議の中間整理、たたき台」についてご議論いただく時間としたいと思います。普段なかなかしっかり議論ができるほどの時間が取れておりませんので今日はもう思う存分、それぞれご発言いただければというふうにぜひとも思っておりますのでよろしくお願いいたします。議事に入ります前に、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および資料2を配付しております。資料1は、南郷校長先生からご提出いただいた資料でございます。また資料2は、これまでの会議におきまして、委員の皆様からいただいたご意見を、まず事務局において整理させていただいた中間整理たたき台でございます。不備等ございましたら事務局までお声掛けください。よろしくお願いいたします。

【岡本座長】 それでは、議事の一つ目に参ります。本会議におきましてはですね、これまで音楽美術といった芸術教科のあり方や日本文化教育、STEAM教育、鑑賞教育等につきまして検討を進めてまいりましたが本日、ゲストスピーカーとしてご参加いただいております南郷校長先生は、前任校のふたば未来学園も含めて、学校の特色ある教育活動の一つとして、演劇教育に力を入

れてこられたということです。

本日はですね、今、合田次長のお話もありましたが、パフォーマンスアーツいわゆる演劇教育の手法や教育効果などお話をお伺いしまして、本会議の検討に生かしていければと思います。まず南郷先生からご発表いただき、その後、ご発表に関しての質疑応答の時間を設けたいと思います。それでは南郷先生、よろしくお願いいたします。

【南郷校長】 岡本座長、ありがとうございます。今ご紹介いただきました南郷でございます。12年半前の東日本大震災そして原子力災害発災当時、私文部科学省の職員として復興教育の推進にジタバタと駆け回っていたわけですが、非常に印象的だったのは、2011年の11月に初めてOECD教育局のデボラ・ローズベアール政策課長、彼女はニュージーランドの方でしたけれど、福島ご案内をいたしました。福島の実情をご覧いただいて一言目にデボラが言ってくれたのが、福島にはアートの学校が必要であるという一言でございました。私そのことは今も、本当におっしゃる通りだなと思っておりますし、この福島で取り組んできて、今こそ本当に芸術教育。これは音楽も美術も工芸も書道も全て包含して、今こそアートの力が必要であることを強く感じております。今日はそのことを、パフォーマンスアーツの切り口交えながらお話させていただければと思っております。

私が今おります大熊町立学び舎ゆめの森という義務教育学校と認定こども園一体となった学び舎でございますけれども、12年避難生活を行いましてこの春ようやく元の大熊町に帰還を果たすことができました。秋には校舎が落成いたしました、こちらの写真を示させていただいておりますが、先月落成式を執り行って盛山文部科学大臣初め多くの200名近い来賓の方をお迎えして、ここで子供たちが演劇のパフォーマンスを演じました。この式の進行自体も、「来賓祝辞、盛山文部科学大臣お願いします」みたいなのも、子供たちがパフォーマンスで、金ぴかカードに書いている「言う権利」を取り合うみたいな演劇パフォーマンスで全体をパフォーマンスで包み込んで進行をさせていただきました。

私がおります福島県、そして双葉郡の概況でございます。3ページにお示しさせていただきましたけれども、大熊町立学び舎ゆめの森、帰還をようやく果たせましたけれども、震災当時は1000人を超える幼児児童生徒がおります。しかし今31名となっております。また私が3月まで勤めておりました福島県立ふたば未来学園中学校・高等学校、こちらの中高一貫校はグレーで丸が地図に打ってございますけれども、地域にあった五つの県立の高等学校が、今休校となってしまっております。地域に学校がなくなるということは地域の未来が不確かになるということともう本当

にイコールでございますので、どのような教育復興、ひいては地域の復興を描いていけばいいかということを喧々諤々議論して作られた学校でございます。

しかし今郡内には県立学校一つしかございません。依然として非常に厳しい状況が進行してございます。こういったゆめの森やふたば未来学園というのを作る上で、私達先ほど合田さんにおっしゃっていただいたように喧々諤々何を指すべきなのかと、この子たちが卒業していく18歳ないしは15歳になるときにどのような姿を実現しているべきなのかということを教職員で議論を重ねてございます。その中で、ふたば未来学園においては、ルーブリックというこの小さな画像で示していますけれども、教科のテストで測ることの難しい、非認知的あるいは社会情動スキルと言われるような資質・能力が絶対必要だということは間違いのないわけですが、それを何となくフワッとした言語で言うのではなくて具体的に定義するということも行いました。

いずれにおいても福島のみならず2050年の全国世界のデータも参照しながら、議論を重ねてきたところでございます。ふたば未来のルーブリックは縦軸に資質・能力、そして横軸にレベル1から5まで段階的に高まっていくような構造となっておりますが、ちょっとご紹介を一つだけいたします。例えばスキルの領域で表現・発信力という軸、これは非常に重視を開校以来していたところですが、レベル2では突然指名されたときでも話ができるという即興性を求めています。我々は子供たちを全国あるいは海外に連れて行っても、福島って住んでいて大丈夫なのかっていうのはすごく同年代の子たちから素朴に問われるわけですが、そのときに愛想笑いをしたり沈黙をするということは、これは風評や風化に直結をいたしますので、これは福島のみならず自分のことでも即興で喋れる。またあるいはレベルの3は、論理的な発信というべきでしょうか。知性を発揮して、データや事例を紹介しながら知性で発信していくということ、さらにはレベルの5は感性です。感性を発揮し、また他者の感性に働きかけていく。いわば論理に対する情緒的な表現、この物語って人の共感を生み出せる力ということ、その力こそが論理よりさらに上、まさに論理と感性双方を発揮して発信をしていくという力が重要じゃないかということで、ルーブリックのレベル5にこれを定義しております。

とはいえ学校をやっていて5年ほど経って、創造性というクリエイティビティというところの課題、この育成に課題があるということ、私達子供たちを見ていても感じました。一方で地域の未来を見通したときもリニアにこうこうしていったら復興が為されるというような見通しも持ちにくいので、やはりそこで創造性を発揮していくということが必要ということで、創造力の軸というものを先般設定して改訂をしたところでございます。この改訂をするときはやはり創造力、創造性を育む上では、芸術教科科目というものが大切な中核となる役割を担っているということで、音楽や美術の教員、

そして本校で演劇を担当している教員が中心となってこの軸を設定いたしました。独自の見方で観察をすること、あるいは異なるものを繋ぎ合わせていくこと。さらには、試行錯誤を繰り返して創造のスパイラルを回していくこと。これをやはり意図的に教育課程の中に組み込んで、この資質・能力を育んでいかなければいけないということを感じてございます。

こういった力を育むために8年半前からふたば未来学園、そして大熊町立学び舎ゆめの森でも昨年からは、演劇教育、パフォーマンスアーツの取り組みというものを進めております。簡単に取り組みをご紹介させていただきますと、まずふたば未来学園では中学校も高校も同じですけれども、入学するとコミュニケーション力を育んでいくようなワークショップというものを行います。これは意図的に自分の身体あるいは言葉を使って、目に見えないボールをキャッチボールをする、発信をする、そして受信をするというような、このノンバーバルなコミュニケーションというものも含めたものを意図的に育んでいくようなものであるとか。あるいは他者との表現を繋ぎ合わせて一つの作品を創作をしていくというようなこういった取り組みを行っています。この活動を通して資質・能力の育成がなされることに加えて、やはり他の芸術の教科と同じく他者と異なるということがやはりその芸術表現上の価値となりますので、他者との違いを楽しむ、認め合うという、非常に寛容な学びのコミュニティの形成ということも副次的に生まれているなというふうに感じているところで

す。

またその後、高校生では創作の取り組みに入っています。これは高校の発達の段階を踏まえて若干高度な創作でございまして、子供たち7人ぐらいのグループにわかれて東京電力や商店や役場などなど取材をいたしまして、そこで聞き取ってきた地域の課題というものを演劇表現にまとめて表現するというのをやります。この紙中段にございます写真は奥の方で立っている女子生徒が東京電力の広報担当者の役、そして手前に座っている、そして横を向いているのが漁業関係者の方というような構図で演じているシーンでございます。漁業関係者の方が東京電力の説明に対して茶々を入れる場面もありつつ、「国民はトリチウム水の海洋放出について安全だって知ってんのかね」とか、あるいは仲間の漁業者が「もうこれは漁業できないな」とかって言ったときに、「いや、そうじゃないんだ。魅力を今こそ作ってかなきゃいけねぞ」って励ましたりとか、ややもするとその賛成反対、白黒というものはパカッとわかれてるように報道でも子供たちの認識としても捉えられがちなんですけれど、いやそうではないと、その白黒賛成反対というものがグラデーションで繋がっている。そしてこの漁業者の方にとっては愛する家族がいたり愛するなりわいがある。その中での非常に切ない苦渋の決断があるということ、演じることを通して、評論家として客観的に構造を見るだけではなくて、演じることを通して我が事化していくというところでござい

ます。これはヴィゴツキーの本の中にもそういったことが、子供が我が事として捉えていくことで有効であるということと言及されておりますけれども、こういった学習をした後に実は右下のこの構造図で分断や対立、みんながみんな復興を進めていきたいと思っているけれども、そう簡単ではなくてぶつかったりすれ違ったりしてしまうという構図を図で表現するということをやっています。

これ昔は最初この図を書くというか、分断対立の構図を整理するということからカリキュラム始めましたがなかなかうまくいなくて、やっぱりパフォーマンスで演じる、創作した後に、論理的な整理をするということで深い理解に至るということが感じているところでございます。

またあの創作のもう一つでございますが、大熊町立学び舎ゆめの森でも創作を行っています。昨年度は音楽や美術の時間あるいは総合的な学習の時間を活用して、演劇表現を作って地域の方に披露いたしました。この地域というのは12年間大熊町から100キロ離れた会津若松の地域で学校を受け入れていただいて、教育活動を展開してきましたが、会津の方々に披露いたしました。大熊への帰還と言っても多くの子供たちは会津で生まれております。また会津の方々にとっても廃校となってしまう校舎に大熊の学校が入ってきてもう1回子供たちの賑わいが生まれたってということで大変かわいがっていただいて支えていただきました。なので帰還ということは嬉しいと同時に互いにとっても寂しいところもあったんですね。その何とも言えない感情をこの演劇表現では子供たちからの「行ってきます」。そして地域の方からの「いってらっしゃい」というセリフで表現をして、引き続き会津との縁を結んでいこうという心の約束が結ばれたようなそんな演劇でございました。今月の28日にはまた大熊の学び舎ゆめの森、ここで帰還した学校での演劇の発表というものを予定しております。

大熊町というのは、今その避難指示解除された地域は、もう見渡す限りの更地が広がっています。やはり放射性物質でいろいろと影響を受けてしまった建物というものを、12年経ってますから取り壊してこれからまた復興再生に向けて作っていくということで一面の更地なんですけれども、ただやっぱりその地域に古くから住んでいた方には更地でもそこには町並みが見えたり、お祭りの賑わいが見えたり、思い出があります。そういった歴史文化、伝統、営みというものに子供たちは知りませんけれども、もう1回、目を凝らし、耳を澄ませて、そして、新しい演劇表現というものをこの大熊の未来も含めて子供たちに作ってもらうというような取り組み今まさに進んでございます。アートというものは目に見えないもの、あるいは見ていないものを形にして表現してそして共有していくというものすごく大きな力があると思います。物理的な町並みが消えてしまったこの大熊だからこそ、子供たちまた何か新たな一歩が踏み出していけるのではないかと、そのように期待をしているところでございます。

あるいは鑑賞の取り組みであるとか、さらには各教科等の中での取り組みということで、10ページでは現代文Bでの取り組みなども紹介しておりますけれども、演劇パフォーマンスアーツを取り入れることで教材を深く読んで、読解力、深い読解力というものを身に付けていくような取り組みというようなものも、これは派生して各教科各教員が取り組んでいるところでございます。

11ページ、先ほど表紙でご紹介させていただいた落成式での演劇パフォーマンス作りでございますけれども、冒頭申し上げたように、半分ぐらいがこれ音楽劇でございます、子供たちがこの合唱で表現をしていくという技能、あるいはその表現力というものを発達の段階学年に応じて学んで。あるいは図工では衣装を作りました。さらにはチラシも作って、このイベントのチラシを子供たちが作ってそれを全ての地域のおうちにポスティングしたりってということで、音楽や美術、さらにはこのパフォーマンスアーツで培った資質能力というものがこの演劇表現を創作をして表現し、あるいはその舞台を実現して運営していくそのプロセスにおいて発揮していくと、このような合科的な取り組みということで行ってございます。

こういった取り組みをしていく中でふたば未来学園ルーブリックの改訂でも申し上げた通り、やはり創造性、創造力の育成というものがものすごく重要だというふうに考えております。先ほどのルーブリックのところを補足しますと、ルーブリックに示した表現力や創造力というのは、子供たちが身につけてくれたらいいというような性質のものではないと私達考えています。全ての子供たちがあの資質・能力を身につけないと、福島の未来あるいは我が国の未来を生きていく上で非常に厳しいと。絶対身につけなければいけない資質・能力だと思っていまして、より一層その創造力の育成を確かにしていくために、今ふたば未来学園高校では教科「芸術」の中で音楽、美術、書道と並んで、この演劇というものを教育課程特例で設定をするということを文化庁の方とも議論をして準備しています。その中で各教科の教員の議論の中では音楽や美術の履修者と一緒に協働をして、ある意味では学年末にオペラのような劇を、一つ舞台を創作していくという目標を持って、最後の舞台を作っていくということも一つ考え方としてあるのではないかというような議論もしているところでございます。

こういった取り組みを通して育まれてきた資質・能力についての整理をさせていただきました。これ13ページ少し触れさせてください。こういった取り組みは大熊や、あるいはふたば未来学園のみで取り組んでいることではございません。福島県を挙げて組織的に面的に取り組んでいるところでございます。福島県では総合教育計画の年次計画の中で演劇教育による資質・能力の育成というものを位置づけております。この一環で演劇によるコミュニケーション力育成のモデル校というものを毎年6校から5校指定をして昨年度来取り組んでいます。また加えて教員採用試験に

においても演劇分野の特別選考枠というものを設けて複数名を採用して、1名はふたば未来学園に配置をしているところがございます。このようにモデル事業の形成や教員採用を通して全県的にこの演劇教育による資質・能力育成を福島県として進めておりますが、大熊町としても義務教育段階でも、独自に劇団員を雇用してインハウスアーティストということで学校に配置をしてございます。

こういった取り組みを通して育成されてきた資質・能力をご紹介します。まず人間理解の深化というところですが、表現の土台となるような身体あるいは言葉と向き合いさらには自分自身の内面と向き合うということを通して開放的な自己を確立していくということに非常に繋がっているというふうに感じています。また表現・コミュニケーション能力の育成というところでは身体それから言語というものを駆使して発信をしていきますので、発信するのみならず、他者のノンバーバルな表現も含めて受信をするというこの体験を意図的に行うということで対話そして協働の力というものが育まれていると感じています。加えて創造力の育成です。演劇表現は他者との違いが価値となるという他の芸術表現と重なる部分先ほど申し上げましたが、演劇は身体や言葉を試行錯誤しながら表現を工夫してみるということが、前提となる技能のハードルというのが非常に低いという特性があるなというふうにやっていて感じまして。この試行錯誤のプロセスを意図的に体感させるという学習活動として有効だなというふうに感じています。

こういった資質・能力が求められる背景を二つの視点からまとめさせていただきました。一つは先ほども合田次長もおっしゃっていたような、多様な他者と共生していく作法、私としては共生社会の必須学力というような言い方で書かせていただきましたけれども、子供たちは非常に難易度の高い社会を生き抜いていくと感じています。フィルターバブルによって同質の考えを持つ集団に分節化されて、閉じ込められている状況。一方で右肩上がりの成長社会の中の政治というものが終焉をして、トリチウム水の海洋放出なんてまさにそうですけど、どのような判断をしたとしても不利益あるいはこのリスクを分配していく。必ずしもAという判断、Bという判断というものが、どちらを取ったとしても必ず何らかのリスクや不利益が生じてしまうという非常に難しい意思決定が求められる時代を生きていくというふうに思っています。また加えて私達バーチャルとアナログの力というものをコロナ禍で体感してきましたけれども、やはりそのコミュニケーションというのは議事録に載るような言語的な言葉のみならず、ノンバーバルな様々な情報からもそういったコミュニケーション、伝えそして受信するということがあるということももう第1回の会議でも東良副座長などからご指摘いただいていたところかと思えます。子供たちはまさに多様な他者と関わり、ときには進んで分断対立のあわい、境界に立って、ノンバーバルな表現コミュニケーション力

も駆使して、他者と共生あるいは協働していく資質・能力というものが強く求められると感じています。

加えて創造社会の必須学力という視点でございます。これから創造社会というものが到来していくというふうに慶應SFCの井庭崇先生が定義されておりますが、私としてはこの創造力を育む4PというMITのミッチェル・レズニックが提起しているこの四つのPというものを非常に重要だと感じております。情熱を持って仲間と一緒にプロジェクトを遂行するという三つのPに加えて、四つ目がPlayである。このPlayというものはティンカリング、様々試行錯誤し、あるいは異なるものをConnecting The Dotsということで繋ぎ合わせて、新たな独創的な価値を創造していく資質・能力、これは全ての子供たちに求められる資質・能力であろうと感じているところです。

結びに諸外国での状況を鳥瞰したいと思いますが、まさにOECDが少し前の調査ですけれども諸外国における芸術教育がその創造性のイノベーションを起こす資質・能力の育成にどのように繋がるかということで調査を行っております。演劇教育と一般的な学力との関係性あるいは創造性との関係性というものも見出されておりますが、非常に強く見出されているのは社会的スキルとの関係性でございます。こちら緑字でお示しをさせていただきましたけれども演劇教育の他者の立場になって考え、あるいは心理的な状況を理解して、そして感情表現をしていくというこういったまさに成り代わってみるという訓練が構造上、埋め込まれておりますので社会的認知的スキルを高める、これについては非常に強いエビデンスというものが存在するというふうに指摘をされております。この非認知能力との関係という意味では兵庫県豊岡市でも今32の小中学校全校で演劇教育取り組まれていて、ここでも国内においてもエビデンスが確認されていると聞いております。

最後に諸外国での演劇教育の実施状況でございます。データのある多くの加盟国では実施をしております。この三角形が芸術教育の中で行っている国・地域でございますけれども、今芸術教育、演劇を全く教育課程の中で扱っていない加盟国というのが日本、イタリア、ルクセンブルクの3カ国のみというふうになっております。バカロレアとの対比でもおっしゃっていましたがOECD加盟国との対比においても、このような状況が生じているところです。また、我が国での扱いも各校が単独で取り組むのみならず、地域単位での実践、豊岡市、宝塚市なども含めて広がっています。高等学校でも今兵庫教育大学が調査中でございますけれども100校以上が様々な形で取り組んでいるというふうに聞き及んでおります。こういった、たまたま住んでいる地域が取り組んでいる。あるいは裕福な家庭でご家庭の方針でそういった学びの体験の機会が得られるという、そういった地域間格差、所得格差というものが資質・能力の差に直結しですね、またこういった資

質・能力はまさに共生社会あるいは創造社会の資質・能力というのは、大学に進む上でもさらには社会で活躍して大人になっていく上でも必要な能力ですので、こういった格差に繋がっていく恐れというものが生じている、そんな局面に差し掛かっていると感じております。

そろそろですね、国の下支えが必要な段階に来ているのではないかと取り組んでいて感じるころです。今こそこういったパフォーマンスアートも含めて、芸術教育の力っていうものが求められているんだということを、ぜひぜひ本会議から強く発信をしていただいでですね、音楽、美術、工芸、書道、横断して各分野との相乗効果で、未来を切り拓く人材育成、これを確かにしていくべきだということを発信していただければと願っております。

以上で発表を終わらせていただきます。

【岡本座長】 ありがとうございます。それではただいまのご発表につきましてご質問やご意見ちょうだいできればと思います。ご発言のある方は挙手をお願いいたします。いかがでしょうか。非常に濃い内容で、どこからご質問していいのかわかりませんが、私も戸惑ってはいるんですけども、中島委員。

【中島委員】 ありがとうございます。非常にいろいろ面白かったので聞きたいことあったんですけど、まずルーブリックもすごく面白く、よく考えられてその創造性のところもレベルのところも非常に面白いなと思って拝見していました。ルーブリックできれば今いろんな学校がいろんな形で作られていると思いますけれど、OECDさんもいろんな方針とか出ていますけれど、何か共有していけるものみたいな話があるとすごくいいなと思っています。福島の中でとか、何か多少カスタマイズしながらも共有されているようなものがあるのか、変わったかちょっとここで気になったというのが一点目です。

パフォーマンスアートについては、私自身も音楽とかやっているのでもそこに演劇の要素が入ってしまう即興でやっぱり何か生み出していかとかそこに遊び心を入れながら、まさにその新しい価値をそのまま膨らませていくってすごくいいなと思っています。ただ音楽のワークショップとかでも、最近私達が楽器を作ったりしていますけれど、いろいろ多分、言葉にしきれないいろんなノウハウがあるんだろうと思っています。生活に非常に多様な個性を持っている子供たちがいる中で、なかなかその人前で話すっていうことが苦手であったり、何かかなり本当にいろんな特性の子がいると思います。そういうときにどういうふうに対応されているかとか、あと今度逆にすごくノリノリになりすぎちゃう子もいると思います。そういうときにどんなふうにしてその全体としてやられてるのか

など。絶対子供たちにとっても楽しいし、だから盛り上がってきて力になるってのはあると思うんですけど、同時に何かそれに入りきれないとか、やりすぎちゃうみたいなきにどういふ対応をされているかがちょっと気になりました。2点目はそちらです。

【南郷校長】 中島先生、ありがとうございます。ルーブリックはまさに今回の学習指導要領改訂の中で各学校が育成を目指す資質能力を具体的に定義するということを言われていまして、まさにその一つの形として私達の学校では先行して作っていたものでございます。その後、学習指導要領の改訂があつて今全国でもこういったルーブリックのような形で具体的に定義しましょうという学校は広がつておりまして、東京都教育委員会さんは数年前にふたば未来学園のルーブリックを参考にしながら各校が作りましょうということを示したというふう聞いております。

演劇パフォーマンスアーツになかなか入りきれなかったり、あるいはノリノリになりすぎてしまう子は確かにおります。大熊の学び舎ゆめの森は多くの元不登校の子が通つております。あるいは特別支援含めて多様な特性を持っている子たちがおります。やはりそのときに全員にはつつつとした表現を押し付けるのではなくて、それぞれの個性というものを認めた表現のあり方というものもあると思つていまして、無口な子にはつつつとした役を割り当てるといふことの意味ももちろんあるとは思いますが、その子の特性に応じてその子が一番光る役割で光る場面、まさに全ての子に居場所と出番、光が当たる場面というものを設けて、この落成式のときのパフォーマンスというものを行いました。おそらく盛山大臣含め舞台上に上つた子供たちがそういった不登校であつたとか特性があるといふことは、あんまり気づかなかつたのではないかといふふうに思いますが、逆にそういった特性がある子たちが自己認識を深め、また自己効力感肯定感を高め、そして表現をするといふそういった学びの機会として、こういった機会を設けているところでございます。

【岡本座長】 ありがとうございます。

【中島委員】 もう少し聞いていいですか。皆さんもあると思うので、ルーブリックは本当にすごくいいなと思つて、ぜひうち共有していただければいいと思つた。あとその評価のときに活動ごとにこれをベースに、どのようにこれだけで皆さんに対して毎回この全ての観点で評価されているのか。その辺り先生方とどういふふうにやっぱり学校ごとにと、多分ふたば未来さんで特にこういったことを重視して、この授業のときはこうしてますみたいなのがあればぜひ教えていただきたい

などと思います。

【南郷校長】 紙幅の関係で今日は割愛してしまったんですが、ふたば未来学園のこのルーブリックは子供たちは半年に1回自己評価を行っています。自己評価を行う、それによって3年間ないしは6年間でこの11項目の資質・能力チャートが段階的に高まっていくわけですけども。あくまで自己評価ですので、その後年1回教員との面談というものを行います。最もこの1年で伸びた資質・能力は例えば自分はこの創造力であると思うと。それが伸びたと感じる要因や感じられた場面はこうであるみたいなことを言語化して子供たちが言うと、それに対して教員からのフィードバックを行います。

これもまたOECDとも議論をしましたが、厳密に図ろうとして教員による第三者評価をやってみた年もあったんですけども、しかし評価のための評価というよりも、更なる成長のための形成的評価の方がこれは重要であろうということで、今はその面談を通して、到達点を確認したり、あるいは君はレベル3と言ってるけども4ぐらいの力がある、あのときはこういうようなことができたじゃないかというフィードバックや、ここから先の半年は何に取り組んで、どこの力を重点的に伸ばしたいと思うかっていう、なかなか言語化、スケールを測ることが難しいその資質・能力について言葉で対話することで、成長のための評価、形成的な評価というものを重視してやっています。

【中島委員】 ありがとうございます。

【岡本座長】 ありがとうございます。他ございませんでしょうか。

【佐藤委員】 ご発表いただきありがとうございます。改めて演劇の素晴らしさを感じました。というのも、実は以前の勤務校で、各クラスごとに演劇に取り組んでおりまして、子供たちに主体的に取り組ませることがとても大変なのですが、生徒の成長をととても実感しました。取組後、生徒に「演劇を通してどのような力が身に付きましたか」と聞くと、ほとんどの生徒が創造力や調整力が身に付いたと答えていました。特に調整力については、結局自分だけでやっても駄目なので、人とのコミュニケーションを取らざるを得ない。しかもそれはプラスの意味で、速度も合わせなくちゃいけない、人に合わせなくちゃいけない。40人いたら全員が違う歩幅で歩いているけれども、そこをみんなでいいところを取って合わせていかなきゃいけないってところがすごく勉強になったと言っていました。また、今まで習った教科の学習を生かす場であるとか、合科的な視点で取り

組んでいたんです。今日発表いただいた中で、「発信と受信」のお話をいただきましたが、演劇で学べる重要なことの一つとして、この「アクションとリアクションの関係性」が挙げられると思います。最初、ほとんどの子供たちは、「アクション(発信)」が大事だと思っています。しかし、演劇に取り組む過程で、実は「リアクション(受信)」が大事なんだということに気付いていきます。例えば、発表の中でキャッチボールのお話がありました。実はボールを投げる側(アクション)よりも、ボールをキャッチする側(リアクション)の演技によって、ボールの勢いや速度などが観客に伝わるというようなことです。その受信(リアクション)が大事だと理解した途端に、子供たちのコミュニケーションの仕方が一気に変わったんです。演劇を通して、コミュニケーションの重要性を自分ごととして捉えられたことがとても大きな成果だと思います。

ルーブリックについて印象に残ったことは、こうであればいいではなく、身に付けるマスト事項であるということが非常にいいなと思います。これらの文言を見ていると、芸術分野に生かせるのではないかと非常に興味があります。これらについても議論できればと思います。

【南郷校長】 ありがとうございます。本当に福島未来を見据えたときに、もう絶対にこの力は必要だと思っています。その中でアートのかというものが非常に大きいというふうに感じておりますので、ぜひ先生方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。東良委員から今挙手がされています。東良委員お願いします。

【東良副座長】 南郷先生、ありがとうございました。本当にたくさんを確認もできて大変有意義な時間をいただきました。私、文部科学省の方で教科調査官に赴任したのが2011年の4月でございまして、もうまさに文部科学省で美術工芸の担当しながらも、特に東日本大震災のそういった復興について美術でできることは何かというふうに一生涯懸命考えていた経緯もありましたので、本当にその辺も感慨深く聞かせていただきました。

私、今日先生の発表を聞いて、何より子供からスタートしているところにやっぱ非常にやっぱ大きいところを感じています。その反面、今、学校教育で行われている芸術教育の一つ弱いと思うところは、実はなかなか子供からスタートするのではなくて、大人の都合のように、特に美術でいうと作品を上手に作らせようということばかりを軸にしてしまうような事例からは、子供の必然性が飛んでしまって、大人の必然性ばかりになっている実態も感じています。本事例では、子供の

実態からスタートしないということは基本的に考えられないケースだと思います。でもそこがいわゆる芸術の力というところをものすごく発揮したのだろうというふうにちょっと感じております。

ただこれを学校全体で子供からスタートすることについて口で言うのは簡単ですが、教員の共通理解も含めてすごく大変だと思います。一つ南郷先生の方で、そういった子供をスタートとしたその学びっていうものを実現していくために、苦労や工夫したような、いわゆる教職員一丸で取り組んでいく中でそういう工夫点とかご苦労されたところをぜひ教えていただければ、今後の芸術教育の推進にも非常に役立てることができるのではないかと思います。わかる範囲で結構です。ぜひお願いしたいと思います。

【南郷校長】 東良先生、ありがとうございます。今日お目にかかれるのをとても楽しみにしていたのですが、オンラインで残念でございました。不登校、あるいはいろいろな特性や傷を抱えた子供たちが集まってきている中で、なぜ演劇なのかということは、最初はゆめの森でもあるいはふたば未来でも議論がございました。今までうちの教員たちは一回りやって、舞台を迎えると、まさに先ほど佐藤委員おっしゃったみたいに幕が上がるというそのタイムリミット、あるいはそこまでに何とか調整をしていかないという修羅場経験をすることで、子供たちは変容するので、そうすればわかるみたいなかなか乱暴な説明しかできていなかったのですが、数年前にこのルーブリックの定義をしていく議論の中で、何とか言語化してきました。浸透させていく、新しく着任する教員も毎年いますので、みんなで共有していくための仕掛けとしては、毎回授業の後に各学年で取り組んでいる、あるいは学年横断で取り組んでいるので、主担当の教員のみならずその学年子供たちを見ている教員で振り返りの時間は、15分でもいいからということで必ず設けています。そうするとある45分ないしは50分さらに言えば2コマのこの授業の中での、あの子のこういう姿が見られたとか、あるいはこういう変容が見られたとか、あの子は今こんなところでぶつかり合っていたけれども、ちょっと次の段階としてここは乗り越えるために次回気をつけて見ていこうねってということで、学力とかあるいは部活動での活躍した姿についての会話は職員室でよくあると思います。そうではないものすごく大事な汎用的能力、資質・能力だけれどもなかなか測ることの難しい資質・能力について、必ず毎週教員が短時間でも会話をすることをしております。そうすることで、教員も何となく感じている子供たちのちょっとした光る姿を言語化して共有をしていくことが、非常に有効な取り組みであったというふうに感じております。それがまさに東良先生が冒頭におっしゃっていただいた子供の姿を語ると、カリキュラムがどうだったかとかそういうことではなくて子供の姿を語る時間を必ず設けているというところがございます。

【東良副座長】 ありがとうございます。あともう1点教えてください。芸術においてはクリエイティブイティいわゆる創造性の育成は国民的に見ても芸術の役割の一つというふうに理解している方が多いですが、その基ともなるイメージをする力が非常に芸術では大事だというふうに思っています。例えば全体をイメージするとか、それから何か自分で想像して点を積み重ねて何かを成し遂げることもちろんありますが、大きくイメージを捉えて物事を考えていく力が現実ではすごく育まれるのではないかと考えています。このふたば未来学園等々で、この演劇、先ほどちょっと構造・構成みたいなのを後で考えていくみたいなお話もありましたが、何か先生の肌感で結構ですので、イメージを捉える力が豊かになったとかそういうことっていうのはいかがでしょうか。

【南郷校長】 そうですね。非常にあると思います。福島の高校で取り組んでいる地域の課題を演劇で表現するというときに、取り扱われている課題の一つ一つは報道でもされていたりとか、あるいはどこかで見聞きしたことのあることであったりします。しかしそこにイマジネーションを働かせてどういう人間の関わりや人間模様がそこにあって、なぜそれが重大な問題なのかということは、ニュースを見るときも子供たちイメージを膨らまして見ているわけではございませんので、自分たちが作る劇のみならず、20班にわかれてやりますので、20個の様々な福島の課題を点描していく。そこに人間模様が全て積み重なっているということで全体感としてのイメージが培われています。それはものすごくあるなと思います。

ここの学習を出発点として総合的な探究の時間で地域課題解決のプロジェクトを自分たちが生み出していく出発点として、他人事で課題を捉えるのではなくて、まさに自分が今ここで生きているというこの世界、社会の中での課題感を、全体を捉えた上で、おぼろげながら自分が成し遂げたい未来というものに向かって進む出発点にはなっていると思います。

【東良副座長】 ありがとうございます。

【岡本座長】 ありがとうございます。いろいろご質問ご意見あると思いますが、実は割り当てられた時間が過ぎておりまして、南郷先生にはこの後も議論の最後までお付き合いいただけるといってございますので、またちょっと議題を次に進行させていただきまして、その中でまたいろいろ意見交換などができればと思います。

南郷先生もこの後の議論ですけど自由にご発言いただければと思います。よろしくお願ひしま

す。ひとまず、どうもありがとうございました。

【南郷校長】 どうもありがとうございました。

【岡本座長】 ありがとうございます。ではこちらからの議事の「2. 中間整理」について議論していきたいと思います。まず事務局の方から、資料のご説明をお願いいたします。

【事務局】 失礼いたします。資料の2につきまして画面共有をさせていただきます。こちらの資料ですけれども、前回第3回までの本会議におけます委員の皆様からいただいたご意見について、事務局においてまとめたものでございます。整理に当たりましては、第1回会議でお示しました検討事項の柱が大きく三つございましたけれども、その柱ごとに整理をさせていただいております。本日のご意見まだ十分反映できておりませんので、現時点ではあくまで事務局たたき台ということで、本日のご意見を反映した上で、中間整理としてまとめていきたいと考えております。

それでは検討事項の柱ごとにご説明をさせていただきます。まず1ページ目でございます。大きな柱の一つ目はこれからの社会で求められる文化芸術教育のあり方ということでございました。まず芸術科における学びのあり方に関するご意見ですが、芸術系教育の本質は学びのプロセスにあるということをご意見を多く頂戴していたかと思っております。まず一点目ですけれども、芸術系教科等の本質は答えを自分で作り出していく学習であり、これからの先の不確実な見通しがなかなか持ちにくい社会の中でこそ重要といったご意見。2点目芸術教育は何かを上手に作るということだけではなく、試行錯誤しながら、背後にある本質を見出すストーリー化するコンセプトを作る哲学を表現するといった答えがないものを作ると、全てのイノベーションにとって重要なものといったご意見もいただいております。同様に3点目、プロセスの中で自分なりの見方、考え方を作っていくものである。さらには生成系AIについても例示をいただいた上で、芸術教育の重要なところはアウトプットだけではなくプロセスにどのような学びがあるか。特に表現や鑑賞の学習活動のプロセスを一層重視すべきといったご意見もいただいております。

また、STEAM教育との関係では、学校だけで閉じてしまうのではなく、美術館など、様々な周辺のリソースとの連携協働が必要とご意見もいただいたところです。1ページ目、下から三つのご意見ですけれども、これらは、芸術教育は文化理解ですとか、他者への理解にも繋がるといったご意見であったかと思っております。下から三つ目につきましては、芸術は言語が違っても他国の人たちと意思を通じ合ったり、多様な文化の違いを理解したりすることができる、自国も含めて文化

の理解にこの芸術教育の果たす役割や役割は大きいといったご意見。その下は、子供たちは芸術を通じて、他者の感じ方表現の仕方に触れて、他に興味を持つという態度も見えてくる。これは文化理解や他者理解にも繋がるのではないか。さらには鑑賞教育との関係におきましても、鑑賞教育は自分と異なる他者のものの見方、考え方への理解、他者との共生に自然と繋がっていくと。さらには自分の内側にある認識や思い、感情にも新たな気づきを引き起こすものであるといったご指摘もいただいたところです。

次2ページ目に移りまして、生涯を通じた関わりといったことについてのご意見がございました。まず子供たちが学校での学びを通じて将来にわたって自分から音楽と関わり合う姿や機会を求め続け、幸せで豊かな人生を送ることができるようになるといったことも重要ではないか。また、アーティストなどのキャリアの多様化を発信していくことで、子供たちが芸術文化に当事者として関わっていくということにも繋がるのではないか、こういったご意見もいただいております。

ここから少し課題的なところのご意見でございますが、まずゲームの制作では、プログラミングができないと作品が完成しないということで、芸術表現はますます分野横断的複合的になっており、一つのジャンルにこだわらず広く捉え捉えられるべきものであるということ。さらには十分発信されていないというご意見もいただいております。文化芸術の価値が教育現場でも社会一般でも十分に伝わっていないと。またその芸術文化に創造的に触れる機会、発信の機会も少ないということでまずは実証事例を創出していくことが重要であるといったご意見。また芸術文化は障害の有無、経済的格差、地域の違い、ジェンダーなどに関わらず多様な個性を発揮し創造できる場だけでも、それも十分に発信されていないといったことも課題としてご指摘いただいております。さらには中ほどですが、障害のある児童生徒に対する工夫ですとか、カリキュラムマネジメント上の工夫、また家庭の環境にも大きく影響されるということで、学校教育において全ての子供たちにどう芸術教育を行っていくかということは非常に重要になるといったご指摘もいただいたところです。

以上は芸術教育のあり方についてのご意見でして、ここからが日本文化の学びのあり方ということでまとめさせていただいております。2ページ下の三つは、その学びの意義に関するご意見がございました。日本文化を学ぶことは、我が国の伝統文化を尊重する気持ちやアイデンティティの育成に加えて、生活態度の改善や思いやり、規範意識、学力向上といった効果も期待できる。国際理解教育とは本来、海外のことや英語を学ぶだけではなく、我が国の伝統や文化の教育が結果的には、世界の諸国家諸民族との共生の態度を育成する国際理解教育に発展していくということが期待できる。日本は受信型から発信型の国際化を図っていくことが必要で学校段階での

日本文化の教育が非常に重要であるといったご意見をいただいております。

3ページ目でございます。芸術系教科の関わりでございますが、芸術系教科等においては、伝統の中にこれからの時代にとって価値のあるものを見出し、継承し、新たな価値、文化を積極的に創造していこうとする気持ちを持たせることが重要である。音楽科では、伝統的な音楽を体験する活動では、子供たちはフラットの状態個性を生かして表現したり鑑賞したり自分の生活文化体験と照らし合わせながら学ぶことができる。芸術教科においては、伝統文化の意味、役割を理解させるとともに、大切にしていこうとする態度を深めることを今後一層目指す必要がある。こうしたご意見をいただいております。

一方で課題として指摘されておりましたのが、体系的な指導に関してです。学校において伝統や文化の計画的、系統的な指導が必要。現在の伝統文化に関する学習は尊重するとともに継承発展させるについての指導が弱い状況があるのではないかと。日本の映画、漫画、アニメ、ゲームは世界から評価され子供たちも関心を持っているが、学校教育の中では取り扱いが弱いのではないかと、こうしたご意見をいただいております。最後の二つですが、地域や海外との交流に関するご意見です。国内文化の背後にある本質的な美意識や思想、興味関心を醸成するためにも、万博の活用も含めまして、地域や海外との文化交流発信の機会の醸成が必要である。またお祭りなど、地域の民俗芸能と連携した教育活動を、海外との交流も含めて推進すべきである、こうしたご意見もいただいたところです。以上が大きな柱の一つ目に関するご意見をまとめたところのものでございます。

次に大きな柱の2、本物の文化芸術体験とICTの活用による効果的な学びのあり方についてでございますが、この柱では本物とは何かといった部分からご議論をいただきました。まず本物には、単に本物の作品と出会うだけではなく、アーティストの生き方、制作プロセスに触れることも含まれる。そして様々な本物を体験できるプログラム作りが重要であるといったご意見。また子供1人1人が実際に楽器を演奏してみるといった表現活動も本物の一つであるといったご意見をいただいております。

4ページ目でございます。子供たちが本物の楽器に触れ、経験体験できるように楽器の充実ということも重要である。美術館の中のアートも本物ですが、美術館の外で伸びを自分なりに見つけることにも価値があるといったご意見。本物の文化芸術体験は、障害のある児童生徒にも意義あるものという一方で、限られた授業時数の中で、本物に触れる時間を確保していくということは、工夫が必要であるといったご意見もいただきました。また本物ということに関連いたしまして、文化庁が実施しております巡回公演に関するご意見も多くいただいたところです。まず巡回公演

で本物に触れるということは子供たちの心に強く印象に残り、映像やCDで得ることのできない五感全てで臨場感や迫力を感じ、感動体験に繋がると、またキャリア教育にも繋がる。しかしながら、他学校単独では実施が難しいので、一つでも多くの学校において巡回公演ができるように国としても支援があると良い。また地域によってはホールや美術館、博物館といった環境が難しい場合もあり、地域の人材やいろいろな資源を活用して、地域一体となってきた機会を提供することが考えられるではないか。また巡回公演がそもそも知られていない現状があるということや、事務手続きが煩雑で負担があると、対象経費についても更なる改善が必要といったご意見もいただいております。また巡回公演でのワークショップを通じて関心を持った子には、芸術家や文化に関わる人がサポートできるとより良いのではないか。障害のある子は本物に接する機会が少なくなりがちであり、フルスペックでなくとも、少人数編成等の工夫により、障害のある子にも、できるだけ本物の公園に触れる機会を増やしていただきたいといったご指摘もいただいております。

次にICTの活用に関するご意見です。まずバランスを活用すべきといったご意見をいただいております。学びの過程を重視することが重要であって、ICTやタブレットを使った学習、アナログでの学習は選択肢として共存していくということが必要。ICTの活用と実物を見たり実際に触れるといったことはバランスをとりながら、教育活動を展開することが重要、こういったご意見をいただいております。また一番下のご意見、端末に関するご意見です。端末が楽器や課題となるといったワクワク感が必要なのだけれども、現在の1人1台端末のスペックやコンテンツでは、実現できるものではないといったご指摘もいただいたところです。

5ページ目でございます。障害のある子にはどうしても外に出にくいといった子もいるということで、ウェブ上の鑑賞の機会を設けるといったことも考えられるのではないか。ウェブを活用した作品展のアイデアなどもいただいたところです。以上が大きな柱の2に関するご意見でございます。

最後に大きな柱の3、教員の指導力の向上と外部人材等の活用についてです。まず、教員の指導力向上につきましては、管理職だけではなく、先生方が他の教科との連携をより一層考えることが重要ではないか。また、非常勤の先生方に対しても、オンラインで研修が受けられるなどあればもっと充実するのではないかとご意見をいただいております。また、子供の創造性を引き出したり、教科の重要性を発信することが重要といったご意見をいただいております。教師側も正解がない問いを出して、子供たちの創造性を引き出していく必要があると。音楽科では情報を与えるではなく、音楽の良さ、面白さ、美しさ、子供から引き出すといった視点も研修の中で重要になってくるのではないか。また児童生徒や教職員が芸術系教科の本質、その存在意義や

重要性について意識してもらえるように、芸術系教科等の教員が発信するというのも重要ではないか、こういったご指摘をいただいております。また特に義務教育段階から、こういった芸術系教科の更なる充実と存在意義というものを周知徹底していく必要があるんだといったご意見もいただいたところです。下から二つ目でございます。総合的な学習の時間や総合的な探究の時間の中で、外部人材の協力も得ながら、伝統文化、日本文化を題材として取引を取り入れていけば、おのずから教員の指導力向上にも繋がるのではないかとといったご意見。また教員の指導力向上については、部活動改革の状況も踏まえた視点が必要であるといったご意見もいただいたところです。

6ページでございます。外部人材等の活用・地域連携に関しましては、まずはやはり教員は非常に多忙であるということで、伝統文化や日本文化の指導には外部人材の協力が重要であるのご指摘をいただいております。また、文化や芸術を創る人楽しむ人とそうでない人、また学校と文化地域との間に分断があるのではないかとということで、この学校と地域、伝統芸能、アーティストを繋いでいく、コーディネートする存在を支援していくといったことも重要ではないか。美術館と連携した教員の指導力向上に取り組むべきではないかとといったご意見をいただいております。また地域連携に関しましては、美術館についても変わりつつあるということで、学校が外部と連携することで、学校側にも良い変化を与えることが期待される。また、特別支援学校を例に、子供たちの作品を地域の店舗などに展示する取り組みを行われており、学校と社会との繋がりとして、こうした取り組みが常時できると良い。地域の方との協働にも繋がるといったご意見もいただいたところです。

以上が中間整理としてまとめさせていただいたものです。よろしくお願いいたします。

【岡本座長】 はい、ありがとうございます。これまで本当に実にたくさんのご意見ですとか、多様なご意見をいただきましてまとめるだけでも相当な数のものが上がっていたかと思えます。今日はちょっと中間整理ということでこれに追加すべきものはないかですとか、具体的なアイデアを中心に話を進めていきたいと思えます。も、ざっくり全体っていうともういろんなところに議論があちこちってしまいますので、順番にいきたいと思えます。

まずこの資料に沿って資料2のページ数が打ってありますけども、まず大きな三つの柱があったかと思えます。その中のさらに小さい柱、これ一番の「これからの社会で求められる文化芸術教育のあり方」の中で、「芸術科における学びのあり方」というところから参りたいと思えます。こちら本当に全体に関わる場所なので、多様なご意見があったんですけども、私の方からちょ

つといくつか皆さんに中心に意見をいただきたいポイントがございます。重要性っていうのはもうここに出席されている委員さんそれぞれがもう当事者でいらっしゃるんで、我々がお互いにそうだよねっていう共有はできるんですけども、非常に美術技術教育が重要だということはもう誰も否定するところではないと思います。ただご意見の中で、こうした芸術教育の本質や価値は、教育現場で本当に理解されているのか。また、社会一般でも十分に浸透しているのかというような指摘もあったかと思えます。あれに関して芸術教育の充実に向けて今後の方策としてどう具体的にはどのような方策がやアイデアがあるのかっていうところなど、ご意見頂戴できればと思います。

また、この項目ではSTEAM教育のご指摘もいろいろな方にしていただいて、芸術を中心としたSTEAM教育のご発言もあったかと思えます。そのSTEAM教育今後にとって非常に重要であることはこれも誰も否定するものではないんですけど、これを全ての高校、さらに高校以下の中学校小学校にも含めて広げていくことに、具体的にどういふどのようなことが考えられるのか。必要と思われるのか。その辺りはその2点を、皆さんに、具体的にご意見いただければと思っております。どなたかご発言はございますか。あの前後しても全然構わないですよ。

平野委員お願いします。

【平野委員】 平野でございます。ここにあるその「浸透」というときにどれぐらいの「浸透」を求めていこうかということですよ。すなわち数値化できるものとして浸透していこうか、役に立っているから浸透していこうではなく、大前提としてその子のよさとか可能性を引き出すために、芸術教育、学校教育の中における芸術教科による影響を、子供も保護者も実感するという。例えば何か知識的なことや技能的なことを得ることも大事です。例えば演奏や歌の機能が高まることも大変大事ですけど、浸透を何で測るかというときに、今日最初に南郷先生の資料の中にもありましたけれどもルーブリックが重要になるのではないのでしょうか。子供の持っているよさや可能性は、こういうところでも一つ見ることができるのではないか。やはり学校にも限界があり、今の学校には様々なことが入り込んできて、本当にもうパンクしそうだと感じます。その中でどのぐらいの浸透を求めるかということだと思います。

例えば今日カリキュラムの話で少し言うと、南郷先生の中にアイスブレイクのワークショップがありました。このようなことがカリキュラム中に含まれていると、例えば、歌やリコーダーが上手だというような判断基準だけで子供たちを見るのではなく、一人の人間としてのよさや可能性を見ていくことができる。何かそういうカリキュラムの組み方をしていくと、また違った文化芸術教科の本

質とか価値が浸透していくんじゃないかなと思っています。はい、以上です。

【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。

中島委員お願いします。

【中島委員】 ありがとうございます。二つのところで、最初の文化の価値を伝え方について、何となく大きく整理しきれてないですが個々あると思っていました。それはSTEAMの中でもA:アートの価値とか、何でここにAが入ったか。Aが入ったことで浸透したというのがあると思っており、Aが入ることは日本の文化にも非常に合っているというところがあると思ってます。Aがアートなのかアーツなのかもありますが、どちらにしても結局すごく大事だからやっぱりAが大事だと。それがやっぱり文化とか、他の教科も含めて問われているというも思っております。

まず一つ目が先ほど子供主体についてありましたが、本当にその主体性の観点は大事で全ての教科とか今までの学習でも同様のはずですが、現状はそれが見えにくい。それに対して「アート」ではやっぱり多様な結果が出るっていうのが大きいかなと思っています。多様性がまさにその1人1人の個性を引き出す。先ほどいろんな役割を果たせるみたいなのは南郷先生のところでもありましたけれど、やっぱり人それぞれの表現や貢献みたいなことができるこの多様性がやっぱりすごいことで、それは子供主体ということとも直結していると思っています。多様性なのか、子供主体なのか、拠点がまずアートっていうものの価値だと思っています。

二つ目としてやっぱり遊び力がすごく大事と考えています。確かに答えが一つじゃないと言いながらも、もうちょっと目的とか一つ一つに対して求めがちですけど、一旦目的が外れていくとか、あとそれだけじゃなくてやっぱ五感を使うとか体を使うとかというナンバーバルが、これ大人もそうだと思いますけど、なかなか身近な生活とか学校の中で、だんだん失われがちになる中でやっぱ改めてそういうものを取り戻すっていう遊び力みたいなところが重要なこと。さっきティンカリングという言葉も出ていましたけれど、五感使っていじくりまわしてやってみるみたいなことはやっぱりすごく大事だと思いました。

次が創造力といっても、問いを作る力が大事であると思います。一部のところで私はアートとはそもそも「問いを作る力である」というようなことを言わせていただいているときもありますが、でも実際に結構そういう発言をしている方が多いかなと。本質を捉えるとか、あるいはコンセプトとかストーリーを作り出すとか、これもあの一つ非常に俯瞰的な創造性だと思っていて本当にこれからの時代、特にAI時代と言われる中で、それを作る力ってめちゃくちゃ大事だと思っています。ま

さにこれがアートそのものじゃないかと思っています。

あともう一つ創造力で問いを作りつつ、やっぱり形にする。全体を形作りみたいな、その中で大事なものを具体的なものに落としていくような実践力ってことも含めて東良先生が両方の意味でおっしゃったと思います。ある種のデザイン力みたいな実践力が大事だと思います。

さらに、実際に色々な世界と関わる横断力というか、何か異なるものを繋げていくことで本当に形にするということが大事だと思っています。ちょっとまとめきれないですけど、物を作るとか絵を書くという技能よりも俯瞰的なアートの持つ力の部分がより強調されて、それを育む中でそれが音楽やパフォーマンスアーツや絵で、もしかしたら全然違う教科と合わさっている形だったり、何かそのアートとは何かということをやより俯瞰的に捉えてその価値を発信していくと、先ほどルーブリックもそうだと思いますが、より社会にその意義が伝わっていくのかなと。どうしても美術とかが、実は創造力がないって自分が思う一番のきっかけが美術の時間だったりするらしいです。残念ながら、数学とかもそうかもしれないですけど、絵がうまく書けないとか、やっぱそういうので他の教科もそうだと思うんですけど、自信を失っちゃう人の方がだんだんだんだん大人になるにつれて増える中で、もう少し俯瞰的なところで力を見ていくと、何か本当に大事なアートとかが果たすべきであるようなところが見えてくるのかなと思いました。

あわせて、二つ目の、HOW: 今後どういう手段でこうした流れを作っていけばいいかについて、先ほど例えばコーディネーションの話に関連して。学校の先生だけではコーディネートは大変です。細かく調整するところや、その仕組みにまだ課題があるという意味で、巡回公演などの仕組みがもっと充実すればいいと思います。文化庁さんにも、私の周りで巡回公演が微妙に使いづらいう現場の声をフィードバックさせていただいています。最後に、アーティストも含めて、双方向の仕組みができるといいと思います。あと繋いでいく実証プロジェクトとか、何よりも子供たちが主体で実現できたことを可視化された場所があると、主体的な子供たちにわくわくさせて、刺激できるのではないかと思います。文化庁さんにそういうサイトとか載せていただくと面白いのではないかと思います。ありがとうございます。

【岡本座長】 ありがとうございます。

おっしゃるように浸透イコール発表の場を確保していくこともすごく重要なかなと思います。ありがとうございます。STEAM教育に関して東良委員、何かご意見ございますか。

【東良副座長】 ありがとうございます。検討会議の1回目のときにも申しましたように、芸術にお

いては単に美術が美術の中だけで美術を考えたり、音楽が音楽の中だけで音楽を考えたりというそういう狭い範疇の中で、教科性を考えるべきでないということが大事だと思います。それとも一つは、先ほどのまとめの中では大事なことで間違っていないのですが、あまり過程だけに軸を置くと、結果はどうでもいいのかということにもなりかねず、ここが一番心配なところなんです。先ほど子供から考えることについて、子供たちは自分がつくりたいようにつくりたいわけです。一人一人の子供は自分が思い描いているものをつくることを望んでいるわけです。でも何かそのプロセスだけに軸を置きすぎると、子供がその結果に満足していないのに良かったよねみたいなこと、こういうこともやっぱり起こっています。本当に難しいことです。でも、このプロセスを重視するっていうのはあまりにも今まで結果にばかり軸を置いていたものをちゃんと正常化するためであり、結果を無視しているわけではないことを改めてお伝えしておこうと思います。

私も美術教育の関係者以外の方でお話した中で、子供の頃の美術の授業で自由の名のもとに、やりたいことをできるようにしてくれなかったという恨み節を持っている方は、これ先ほどの中島委員の美術から嫌いになっていくケースが非常にあると思います。STEAM教育の重要性は、そういったところがAの中だけに収束して終わってしまわずに、それがいろんな方向へ繋がっていく。そのときに改めてアートだけやっていたときにわからなかったことが、その美術の本質とか美術の持っている力を実感できる機会にもなると思います。だからこそ実感させるような機会にしていかなければいけないんじゃないかなっていうふうに思います。ただ単に行為として何か教科と教科繋いだらいいではなくて、そのことを通して、資質能力ベースで芸術の本質や芸術の重要性を子供たちが気づくようなSTEAM教育のあり方を考えていくことが大事だと思っています。

【岡本座長】 ありがとうございます。専門家の先生たちはSTEAM教育はなにかということを知ってはいると思いますが、それぞれ現場で日々過ごしている方はSTEAM教育って言われてもなかなかそのノウハウとかがないので、わからないと思います。どういうふうに接していいか、そういうときに例えばそのSTEAM教育の研修をやるとか、STEAM教育についての何かウェブサイトを作るとか、モデル校を作るとか、いろんな方法あると思います。そういう具体的なアイデアとか、もう現実にやってらっしゃるところも含めてございますか。

【東良副座長】 確かに岡本先生のおっしゃるように、難しいところです。前に申しましたけど、美術などの芸術は、社会の様々な物事を繋ぐハブの役割をする力を持っているから、現在、何かそういった実践をしているところに、実はSTEAMの要するに理念みたいなものをうまく実は活か

してやれているのだということを教えてあげる方法もあるのではないかと。今起こっている芸術をハブとして、いろんなものと介して地域や専門性やもちろん工学的なもの繋がっているような何かそういう学校は、必ずしも専門的な学校ばかりではなくて私はあると思います。ですから単にSTEAMでやりましょうという方法だけではなく、そういった視点からも見ていくことで、STEAMが目指す理念が現場レベルで具現化されると思います。

【岡本座長】 ありがとうございます。

【中島委員】 度々すみません。関係とかも同じで、多分やっぱ新しい仕組みってすごく難しく、実践事例がどうしても欲しいと思います。日本がまじめだからかもしれませんが、アメリカから来たような、特に上からSTEAMという言葉が降りてきてしまっているような印象があるのではないかと思います。経産省さんとか私もだいぶ関わっていたので、どちらかというやっぱSTEM(STEM)寄りのところから始まっており。どれもとても面白いけれども、文化芸術みたいなものをしっかり押し出しているものはあまりまだまだSTEAMのモデルとしては見えていないと思います。だから諸外国だと、STEAMと聞けば、わくわくするような雰囲気の意味合いが含まれていますが、現実には日本でそれがやっぱ醸成されてないならあまりSTEAMという言葉を使う意味がないような気がしています。まさに文化庁さんとか、そういうところからSTEAMが面白そうと思う方は、美術の先生方が多く、それは、そもそもアートでは答えが一つじゃないところに慣れていることもあると思います。技術からなのか、文化的なものなのか別にそうじゃなくてもいいのかわからないんですけど、何かそういうちょっとわくわくするような子供たちの多様な発想が見えるようなものの実証事例がいろいろ出てくるとまずそもそもSTEAMっていう響きへの影響力があるだろうなって思っています。それは既に、別にSTEAMという概念を知らなかった時代からやっている方は、たくさん面白いものを見ているはずですので、できるだけ子供たちの作品も含めて見えるような形にしていくと同時に、もしかしたら経過の時期としては何かあえて経産省さんみたいなところだけじゃなくて文化庁さんとかがそういうものを支援するような形で特に今まであんまりそういうのをやれていなかったところで支援していただきたい。多分何事もそうですけど、やっぱりそういうのが得意な先生方も周りですごくいいものが起こっていることが多いです。なかなかそういうのが難しく今まで地域と繋がってなかったとかというような方々のところでも何か取り組めるような仕組み作りとか、最初は実証からでも俯瞰的には仕組みやモデル作りのような形ではじまってきたらすごく面白だろうなと思っています。もう既にあるものを見せる。新しく何かやってみる。困難がありそ

うなところでやってみるというよう両面があると面白いかなと思いました。

【岡本座長】 ありがとうございます。ご意見いただいておりますが、次に行かせていただければと思います。

同じく資料2の2ページから3ページにかけてです。日本文化の学びのあり方というところに進みたいと思います。こちらの方ですが非常に重要性だったり、対海外に対しての発信力という意味でも重要なところは反対者誰もいらっしやらないと思うんですが、このもう少し体系的な計画的な教育、指導が必要であったり、多忙な先生方への配慮も必要なんじゃないかみたいなご意見もいただいておりますが、この辺りについていかがでしょうか。

永添委員。前回、こちらについてご発言いただいたと思います。

【永添委員】 これ拝見してなるほどということです。まず先生方にもご理解いただきたいのは、まず日本文化はもちろん芸術も含めていますが、伝統文化だけではないです。これに最後から三つ目に書いてあるように、現在の文化も含めたものであるということです。これは先生方で共通理解いただけると思っています。それからあと2回目のときに、私発表させていただきましたが、豊かな心の形成です。それと国際理解教育の推進に、この日本文化の教育が非常に貢献を示すということは、実際実践校の現地調査を踏まえて、それが言えると思っています。それが二つ目です。ここに書いてあることで、別に問題はないと、非常によくまとめておいていただいていると思います。

だからもう1回確認しますが、日本文化教育というのは必ずしもイコール伝統文化の教育だけではないと、現在の文化の教育も含め、むしろ今でも結構外国の方がインバウンドで来ています。日本のアニメとかそういった映画とかに非常に興味持って、そしてSNSでそれを知ってやって来ています。だから現代文化も非常に重視すべきです。

ところがこの前の福岡県に詳しい事例があるように、子供たちは、現在の日本文化を習いたいという非常に興味持っているにもかかわらず、先生方の方がむしろ伝統文化の方が大事だと思われるています。その後ちょっとギャップがあるということです。

それから二つ目は、教育成果副次的な教育成果、教育効果について述べましたが、とどのつまりは豊かな心と、国際理解教育、国際理解教育国際化の推進、これに非常に役立つものです。決して何か日本の文化をやっているから内向きな教育だとは捉えて欲しくないということでありませう。以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。こちらの日本文化に関して、以前佐藤委員からもご発表がございましたが、いかがですか。

【佐藤委員】 先ほどの1点目、十分浸透していないところについてです。現場の先生方は、日々の授業を充実させることで本当に精一杯です。三つの資質・能力をどのように身に付けさせるか、そこもうまくいかないような状況で音楽のよさをどういう風に味わって、あと芸術教育の意味をどう子供たちに理解させていくのかっていうところには、なかなか至っていない現状もあるかと思います。例えば、伝統文化で言えばお祭り、雅楽、歌舞伎、文楽、能楽など重要なものが数多くある中で、先生がそれらを授業で扱ったときに、子供たちや社会にとってどのような意味があるのかを考えさせ、意味づけをしてあげることがすごく大事だと思います。「どこで聞いたことある?」、「どういうところで使われていると思う?」みたいな問いですよね。そのようなことをやらずに、「この音楽は何世紀にできました」などという感じで授業が始まり、子供たちが知識として覚えるだけになってしまうようなことが多いと思います。特に、伝統文化が子供たちにとって馴染みがない場合には、そういう芸術こそ子供たちと一緒に考えていくようなことが重要なんだと思います。伝統文化は分からないっていう先生方も結構いらっしゃるんですけど、伝統文化のよさを子供たちが学ぶ機会は非常に多いので、先生方が何に困っているのかを把握することが重要だと思います。先生方のニーズを把握して、どのような研修が必要なのか、研修したことをどのように授業実践の中で活用できるのかななどを具体的に考えていく必要があります。ここに書かれていることについては、もちろん大切なことだし、そうだよなって皆さん納得されると思いますが、学校現場における先生方の状況と解離している部分もあると思いましたので、授業の中で先生たちが具体的に使い、伝統文化のよさを子供たちが感じるができるように、様々な角度から考えていくことが大事だと思いました。

【岡本座長】 わかりました。先生方がおっしゃるように日本の伝統文化というのは国際発信の表裏一体といいますか、裏が愛せば国際発信になっていくことだと思います。それイコール英語に限らないんですけど一応英語も含めた外国語として子供たちが発信できるみたいな形で、他の教科とのコラボレーションみたいなことも考えられるんじゃないかなとか思ったりもしておりました。

次に行きたいと思います。駆け足で申し訳ないですが、次の柱の方に参りたいと思います。また最後にまたご意見などがあつたらいただく時間をとりたいと思います。2番目の「本物の文化芸

術体験とICTの活用による効果的な学びのあり方」というところなんですけれども、その中でも本物の文化芸術体験とされたところで、またたくさんのご意見をいただきました。こちらについて、「本物に触れる価値」というものを相当それぞれのご発表者がおっしゃっておられたかと思えます。ただ一方でほんまに触れる時間が非常に少なくなっているそういったご指摘もあったかと思えます。この辺りいかがでしょうか。

今東良委員が挙手されていますね。よろしくお願ひします。

【東良副座長】 音楽の方が専門ではないのでわかりませんが、実は先日も美術館のフォーラムに参加をしていたときに、やっぱり学校現場が例えば美術館に行って、そこで本物に出会うことを否定する人はもうほぼいないですけど。やっぱりどうしても教育課程の中でそこに場所に行くことの難しさや、それからあと諸外国ではいわゆる日本でいうその出前の出張ということで、他国の例が挙がっていましたが、大きなトレーラーがバーツと開くと、美術館になるという規模も大きくてあんなものが学校に来てくれたら学校は面白くてしょうがないだろうなと思います。一つは音楽もそうですけども学校が美術館や博物館等も含めてそういった場所に行くという難しさがあるとすれば、いわゆる交通費とかそこまで行くというような手立てについて何かそういったものの方策をやっぱり考えていくべきだろうと思います。私は特に美術については義務教育の段階が終わるまでに全国の全ての子供たちが1回は美術館を経験するっていうのもぜひ本当に実現したいというに思っています。そういったいわゆるハード面の整備というのが一つあろうかというふうに思います。あともう一つは先ほどもありましたように、まとめの中の案にも書いてありますけども、ウェブ上の鑑賞の機会を設けることや、リモートを活用して学校と美術館とをつなぐといった最先端の方法を駆使しながら実施できるようにすることだろうと思います。京都でも支援の必要な子供たちがOriHimeという機械を使って本人が指示したところにOriHimeが行ってくれてちゃんと見たい絵を見せてくれるみたいなそういう仕組みがありまして、それを活用している例もあります。それは本当に病院で寝たきりになっている子供たちでもその美術館に足が運べるというような仕組みを何とか作っていかうということで、国立の美術館と協働しながらやっている例があります。そういった最先端の技術を駆使して、子供たちに手立てを講じるというその両面を是非、文化庁の力も使いながらやれるといいと思います。

【岡本座長】 ありがとうございます。今本物ということでWebの話も、あの東良委員の方からご発言ありましたが、それも含めてちょっと議論ができればと思います。フィジカルな、実際の本物

の体験。それからそればかりではなくてICTの活用ということもあり得るのではというようなところのご議論だったかと思います。どちらでもいいので、ご発言あればと思います。ご発言が次にあったら挙手していただければと思います。それまでの間にちょっとだけ私の方から、あの発言させていただきます。

私の分野は、映画、アニメーションみたいなところですけども本物っていうものがないです。実際何が本物かというたとえば学校に来て上映をすると、それが世の中で、テレビとか、映画館とかでやっていないものを上映して、やっぱりそれを実際作った人が例えばその物を話すとか、またはその映像なら映像の見方を説明してくれるとか、それだけでも子供たちにとっては非常に面白い映像体験。必要な映像体験になっていくそういったことも含めて本物っていうところを考えていく必要があるのではないかというふうに私自身は考えているという状況であります。

それに関して言えば、メインではないですけど、先ほど永添委員からもアニメ、漫画系に関して何か日本文化の理解が必要とおっしゃっておられましたけれども、そのアニメ漫画、映画、その辺りへの触れ方も一つの芸術教育の分科会として、技術教育の一つのカリキュラムとしてはあったらいいと思う次第でありました。

他にございますでしょうか。

ICTの活用について、ちょっと私も教育現場の現状がわからないですけども例えば子供たちが持っているタブレット端末などでICTの活用は、どこまで考えられるんでしょうかというところ。もしこれについて東良委員が一番詳しいんじゃないかと思うんですけども、何か情報があれば教えていただければと思います。

【東良副座長】 自治体によって使っている端末もそれから回線もずいぶん違いがありますから一概に全国で一律にということではないのですが、美術の授業では、タブレット端末の使用が多い中で、写真を撮ったり、それからあと鑑賞したりするときに自分たちの考えを言葉で書いたときにそれが一つの画面の中にいろいろと出てきて、今までだったらなかなかクラスで共有できなかったことができるというそういったいわゆる学習支援という形での活用というのは熱心にされていると思います。

ただ中間まとめの案にもありましたように、表現したりするときのそのワクワク感みたいなところまでいっているかということはまだまだなかなかちょっといろいろハードルが高いのかなというような気がします。それはもうスペックの問題もあるでしょうし中に入っているいわゆるコンテンツやアプリケーションの問題もあると思います。ただそこが、一律全国がそうかと言われると、先ほど言

ったように端末の入れるのはもう自治体によって違いますから、ひょっとするとそこに力を入れて、それなりの端末を入れている例もあると思います。まさにここはそういった表現とか鑑賞というようにところの要するに学習支援ももちろん大事ですけども、その部分でいかにこの端末が活用されているのかというようなことは、どういった実践がされているか集めてみてほしいと思います。これぐらいのスペックでもこういうことできているという事例もあると思います。その辺りを把握することも必要かと思えます。だんだん端末の交換時期にもだいぶ近づいてきて、今後の議論もいろいろこれからあるんでしょうけれども、そういったここまでのGIGAスクール構想の実現から、今日までの実技教科等でどのように活用されているのかについて、知っておいてもいいのかなというふうに思います。私も京都市の事ぐらいしかわかりませんので、現在の全国の状況は分かりかねるところがありますが、その辺あたりはぜひ知りたいところだなと私自身も思います。

【岡本座長】 ありがとうございます。先ほどWebの話もございましたけれども、子供たちが端末を使って、自分の興味がある美術品だったり、自分の興味がある音楽を実際自分のところで再生できたりするだけでも、本物かどうかと議論はありますけれどもだいぶ違ってくるのではないかな。授業でも使えるってということもあり得ますし、そのあたりは音楽分野ではどうですかね。端末やICTを活用した教育は。どうぞ、平野委員。

【平野委員】 東良先生もおっしゃった通り、自治体ごとに端末も違ったり、発達段階によつての活用の仕方違うんじゃないかなと思っていますけれども、4ページのところのICT活用に書いてある通りで、ICTタブレットを使いましょうってこちらが言った瞬間に、子供の主体性ってどこにあるんだろうと。必ず使って作る必要があるのかなみたいな、やっぱそういうのがあってですね。例えばリコーダーで旋律を作りたいっていう子がいるかもしれない。でもあの子は技能的に難しいから、まずはタブレット上で試して、例えば友達に吹いてもらったり、つくるといふその行為自体はですね、どちらでもいいと思うんですけども、いわゆる本質は、その端末で作ることじゃなくて、音楽を自分の創造性、そして知識や思考・判断、技能なども含めてつくるといふことが本質なので、それを忘れちゃいけないと思います。ICTの活用については、小学校音楽科の中でもいろいろ試して良い例があったり、失敗があったりして、今そういう時期なんじゃないかなと思っています。

本校での実践を少し申し上げたいと思います。私は、子供たちが生活や社会とのつながりを考えていくときに、活用することが多いです。例えばちょうど9月は秋の時期だったんで、「虫のこえ」という題材があります。授業でいろんな虫の鳴き声を聴くのですが、その地域やそれぞれ

場所によって、いろいろな虫の声が聴こえてきて、それらをICT活用することで、みんなで共有したり、社会や生活の中と繋がる一つになるんじゃないかなと思います。でもそれは、例えば、虫の鳴き声をノートに書いてきても、それはわかんないわけです。実際に録音録画してみんなで共有することがあったり、そこからもっともっと開いて、例えば「虫のこえ」では、今は、「キリキリキリキリ、コオロギや」って言ってるんですけど、昔は「キリキリキリキリ、キリギリス」って言っていました。子供たちは、何で昔キリギリスだったのか調べ始めるわけですよ。でもある子は「自分が好きな虫の声で曲をつくってきました」と言って、作ってくるわけです。元々あった曲とは違う音階を使ったりして、なんていうかその子に合った開き方、みんな一律授業の中でこの枠でつくりましょうっていうのも今試してやっていますが、その延長としてやっぱりその子が生活や社会の中そして自分自身と、どう繋がっていくか、またそれをどうみんなに表現していくかっていうときに使うツールになることが意外とうまくいっています。音楽の中では、例えば、リコーダーの演奏を見ながら技能を習得していくとかね。何か音楽をつくっていくときに活用されることが多いんですけど、子供がわくわくしながら生活や社会と前向きにつながるところにもICT活用のヒントがあると感じています。

【岡本座長】 ありがとうございます。作る道具としての端末もあり得ると思います。そこにはスペックが足りないとかいろいろな問題もあると思います。ただ見る道具としての端末っていうことも相当考えられて、例えば子供をたちが発達の過程で絶対聞いて欲しい音楽。絶対見てほしい映画とかアニメ、絶対見てほしい美術作品っていうのが絶対あると思うんですね。それらがまとまっているっていうだけでもだいぶ、教育上とか、教育で使わなかったとしても子供たちがあの日、ご家庭とかでそれに触れられるとか、それだけでもすごく端末の活用の価値があるように思います。いろいろな著作権の問題とかあるのでそれこそなんか文化庁さんがね、ロンドンってその教育っていうところで、うまく著作権クリアした上で、あの子供たちがまずは端末でも本物に触れられるような体験ができるみたいなのはすごく重要なのかなっていう感じはしますね。

どうぞ、すいません。

【中島委員】 ありがとうございます。前の美術館とかの活用のところは、それこそ学芸員さんとかが企画するとか、子供たちが何か美術館の一部をハックして本当に期間限定で何かするとか、それもただの発表会じゃなくて、キュレーションも含めて、ここでこういうことを伝えたくて、こうだからってそのキュレーションの部分を子供たちが考えたりとかしてやるとか面白いなってちょっと思っていました。

併せてでも先ほどあったように確かに映画とかアニメ漫画ピクサーとかも、それこそ絵を書くとか、ストーリーもそうだし、すごいプログラムにしてる人もいるし、何か物を動かしてエンジニアリングしてる人もいるし。すごいいろんな人が混じり合って作ってるので本当に個性に合わせて何かいろいろできるなって思いながら聞いていました。確かに「作る」っていうところだけでもいっぱいできるなと思っています。GIGAではICTっていうとまずタブレットやPCが学校から提供されるから、機器に目がいきがちなんですけど。他にも、例えば、なんか録音の時にマイクとかにちょっとこだわってみたりとか、もちろんその予算をどうするんだってなるんですけど、もし少しだけ遊びみたいな予算があれば、何かそういうところでちょっとこだわって共有するとか、あとそれこそ映画とかでも見て、自分たちも本当に短編を作ってみるとかになったときに、やっぱり絶対こういう機器がないとできなかつたりするので。最終的にやっぱり撮るとか、何か入れる編集するとかも含めてやっぱりその辺を「作る」。それこそもしかしたら漫画を作る授業とかってあんまり知らないけど面白いだろうとか、ちょっと思いながら聞いていました。音楽でもそうですね。なんかでも、本当にもうちょっと早くなるとセンサーとかを使ってでもこんなのができたらきっと面白いっていうアイデアとか小学生が出したりしてるの見て、そういうのも含めて面白いなと思っています。ただ合わせてでもおっしゃるように、与えられるっていうか、見る、見る方とか聞く方とかも、大事だと。これもアメリカの方でいわゆる本が山ほど載っているオンラインライブラリーがある。アメリカの方がやっぱり格差が大きいからだと思います。結局本を買う余裕もあまりない家庭が多いので、もちろん図書館行ったらあれなんですけど、でも学校に行けばIDが付与されて、そのお金はちゃんと教育委員会が多分企業に払っているのかなんかであります。それ見るとそれなりの金額を払っています。学校の子たちは全部無料で、かなりやっぱり良質な何かいい本があって、宿題はこの中から好きなものを選んで毎日読むとかそういうのが宿題だったりしました。やっぱりどんな本に出会うか、どんな音楽に出会うか、どんな映画に出会うか、そういうのってすごい大事だから、それが多様な状態がサイト上で地域格差なく無償であつたら、著作権の問題とかもそれこそ文化庁さんとか、文科省さんとかがやってくれると一番クリアしやすい、調整とかも含めてなのかなと思って、確かにそういうのがあつたら、今だと子供たちは普通に何か、何か見て自分でアクセスして見れる時代になっているので、すごくいいんですよ。その分何かいろんなものに触れられるのはいいことなんですけど、すごく良いものをぜひこれは見てほしいな、やってほしいなみたいなものを選んで。でもたくさんあるっていう状態で、そういうものがあると、やっぱりそれは作るためのヒントにもめちやくちやなると思うので、いいなと思いながら聞いていました。ぜひやっていただけたら面白いなと思います。

【岡本座長】 ありがとうございます。

【中島委員】 あとそれに関して多様な人たちのことと言うと、榊さんにもぜひ書くのが苦手とか、文字は苦手だけど絵は大丈夫だとか。外に出るのはできないけど、自分のところでは何か作るのが好きだとか。そういう人もいるんだろうなと思っていて、どっかで聞きたいなと思っていたので、最後に。

【岡本座長】 はい、ありがとうございます。

時間がなくなってきたので3項目に入りながら、榊委員のお話も聞いていきたいと思っています。3項目進めさせていただきます。外部の教員の指導力の向上と外部人材等の活用ということですが、教員の指導力の向上というところで、まず研修の内容や機会について、様々なご発言があったかと思います。そのあたりは、一番これは平野委員とかがご発言されていたかと思います。いかがでしょうか。

【平野委員】 そうですね。いわゆる働き方改革も含めて、研修の場を一律で作ることが難しくなっています。書いてある通りで、その通りだと思います。

対象は誰かが重要だと思います。例えば悉皆の研修でみんな集められるっていう研修があったときに、ある先生にとってはもうOKだよっていうものもあるわけなんですよ。ですので、今回の研修の内容やジャンル、対象は誰かなどを明確に出して研修をしていく。また、先生方が選択できるようにすることや研修の履歴を残していくことも大切だと考えます。教師としてもオールマイティーに対応していくことは難しいのですが、例えば学級担任にしても、ここの教科、これについて自分は深く研修してきたんだっていうことが残っていくようなシステムは、何か考えてもいいのではないかと考えています。

【岡本座長】 南郷先生の話も伺いたいなと思っています。ルーブリックを使った教育ですとか、演劇の指導とか、通常我々も含めて、ノウハウを持っている教員が少ないと感じますが、そのあたりどういう研修をされていますか。

【南郷校長】 演劇のところはやはり教員だけではなかなか厳しいところがありましたので、当

初より演劇の外部人材の力を相当程度借りながら。しかし、教職員の研修もセットにしながらやってきました。ふたば未来学園であるとか大熊のゆめの森はですね、演劇などだけやっているわけではなくて。そのカリキュラムの核になるのは総合的な学習の時間や探究の時間での探究というものがございます。ちょっと芸術教育よりはみ出してはいくんですけれども、そのときの教員のロール、役割というものが、ティーチャーからファシリテーターやコーディネーター、あるいはメンターだけではなくてジェネレーターという子供たちだけでは到達できないレベルに生成的な参加者として協働をしていく。それはおそらくその作曲をタブレットを使って子供たちがやるときも子供たちだけではリズムとメロディーがなかなかここまでは行くけれども、もっとこういう工夫を加えるところなるよみたいな本当に共に協働してさらに上のものを作り出す。そういうジェネレーターとしての教員のあり方みたいなものはですね、教員研修で相当程度議論をしながらやっています。一歩間違えると、教師による誘導になってしまうので、そうではなくて創造社会における教師像っていうのは、本当に次の指導要領改訂に向けてはものすごく大きな課題だろうと思います。

【岡本座長】 ジェネレーター研修みたいなものは、よって立つ文献だったり、学説だったり参考になさったのでしょうか。

【南郷校長】 ジェネレーターという本は今日もご紹介差し上げた慶應SFCの井庭崇先生がクリエイティブ・ラーニングという本の中でも書かれています。それこそジェネレーターという本も出されています。でも、読めばできるようになるわけでもないの、自分たちの日々の教師としての関わり方を、教員同士付箋で出し合って、そしてそれを分類してみるとこれはティーチャーとしての関わり、これも重要ですし、これはコーディネーターとしての関わりで、ジェネレーターとしての関わりというのはこういうような局面でのこういうあの関わりはジェネレーター的だったかなとか。いやでもこれはちょっと指導的な側面が強いからティーチャーか、そんなふうに自分たちで分類しながら教師としての関わり方を今議論をしているところでございます。すいません。ど真ん中のお返事にならず。

【岡本座長】 ありがとうございます。たくさんの方が頷かれておりましたが、芸術教育、答えを教えるはいけないっていうのは多分おそらく皆さんが共通で思っているところだったと思うんですね。いかにその子供たちだったりから答えを引き出していかってという、本当にまさにジェネレートしていく作業だなと思いながら伺っておりました。そのあたりも含めて多分おそらく研修な

ども現場の先生に分厚くしていく機会が増えると良いんだと思います。

ここでちょっと一つ榊委員の方からご指摘がありました、障害のある子供たちへの指導というところでございますけれども、その先生にとってどのような逆に障害のある子供たちに指導に当たろうと思っていられる先生たちでどのような教育機会、研修機会があると望ましいのでしょうか。またそのあたりに対してご意見があれば、榊委員からよろしくお願ひしたいと思っております。

【榊委員】 障害のある子供たちの指導についての研修ですが、障害の有無にも関わらず文化芸術活動にも関わらず研修の観点というのはたくさんあると思います。現状日本の子供たちは、自尊心とか自己肯定感っていうのがやっぱり国際的に見て低いついような前提があります。それをどうやって高めて保持していくのかっていう観点が大事なベースになるところだと思います。特に障害のある子供たちっていうのはやっぱりできないことっていうのはものすごくたくさんありますので、文化芸術活動にはまずは子供たちが楽しく参加できる、できたとかうまくいった次もやりたいと思えるようなものであってほしいというふうに思っています。

どうするのかっていうことですが、やっぱり障害のある子供たちの方にとってどうやったら1人でまずできるのか、一緒に参加できるのか。楽しめるのか。仲間等の一体感を感じるのかっていう、そういう工夫をですね、先生方は学んでいく必要があるというふうに思っています。なかなかそういう工夫をですね、学ぶ機会っていうのはなかなかないです。障害のある、障害の特性にもよるとかね、個々に違うっていうのもあるんですけど、まず考え方として、子供たちの出来た、やった、うまくいったということを保障していくための研修が必要であると。特に障害のある子供たちっていうのは、文化芸術活動が一般の方もそうだと思うんですけど一生涯にわたって、自分の人生を豊かにしてくれるものとして保障をされる可能性が極めて高いので、やはり小さいとき、学校にいるときに、そういったうまくいった経験、友達と楽しくやった活動っていうのを持って社会に出ていく趣味としてやっていけるようなものになっていく可能性がありますので。

繰り返しになるんですけど、やっぱり子供たちの自尊心、自己肯定感を高めるような工夫を、全ての先生方に研修してほしいなと思ひますが、これは知見がものすごく必要なので、できましたら文科省でそういうモデル事業等を作って、例えば小学校、中学校、高等学校、特別支援学校で校種ごとに、発達障害等の子供さんもおいでますので、ぜひ取り組んでほしいなと。その知見を横展開、共有してほしいなというふうに思ひます。以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。南郷先生、先ほど心に傷を負った子たちも参加されてると

いう話もございましたけども、今のご意見いかがでしょうか。

【南郷校長】 そういった特性を持っている子供たちも、鑑賞、それぞれ研修旅行で行ったときの東京の様々な芸術空間の鑑賞であるとか、あるいはそこで得た感性をもとにして自分たちの表現を作っていくというところで、ものすごく面白い独自の見方をしてキャラクターを発揮してくれている事例というものがあります。そもそも芸術教育というもの、芸術というものが他者と異なるということが価値であるというこのことが、ものすごく重要だということを今一度全国に、あるいは教育課程を貫いて他教科にも発信をしていくときのかなと思います。なにせ私達の大熊町はまだ住民票を持っている帰還者が1万人のうち500人強しかなくて、誰1人取り残さないというのはもう至上命題なんです。もう誰1人として無駄な人なんかなくて、全ての人の居場所と出番、光を引き出していく共生社会っていうことを考えたときに、芸術文化の力っていうのはものすごく大きいし、その萌芽というのがやっぱり多様な特性を持った子供たちがともに学んでいるこの演劇とかアートがある学校空間に萌芽として出現しているなというふうにごく感じしているところです。

【岡本座長】 ありがとうございます。時間がかかり過ぎそうですが、1個だけ残されたところですが、外部人材の活用地域連携に関して、中島委員から意見いただきましたけど、アイデアや追加、ご意見ございましたら。

【中島委員】 大体言わせていただいたと思います。

【岡本座長】 なるほど。はいどのような方がコーディネーターだったり、センス指導役として考えられるかみたいなのところのアイデア他の委員からもご意見があれば。

私芸術大学におりますので、学生の力、もう少し使ってくれてもいいかなと個人的には思ったりします。ただ学生といえどもやはりその生活していかなければいけないので、そのあたりに一定のアルバイト料金じゃないですけど、補助があるとすれば学生にとっても良い学びになったり子供たちにとっても、年齢の近いお兄さんお姉さんが教えてくれるという意味ではすごくいいかなと思ったりもしました。地域にそれぞれ大学および教育学も含めて芸術に携わっている先生および大学生もいると思いますので、そのあたりの活用も考えてみてはと思います。

地域のコーディネーターというご意見いただきましたけど。

【中島委員】 そうですね。でも本当に大学生はぜひと思います。なかなか学生さんだから管理が難しいとかあるのかもしれないです。でも皆さんやっぱりバイトもすごいされているじゃないですか、最近の。もっと何か自分のやりたいこととかキャリアに繋がることで、バイトが割とフレキシブルにできるなら、すごくいいなと思っています。この辺りがそうだなと思いますし。学科とかでも、いろんな活用というかの仕方はあるなというふうに思っていました。繋ぐ役の人が、ご自身が繋ぐ役になる人もいるでしょうし、全くそのちょっと第三者的な方が、それこそ学芸員さんとかがまたキュレーションの役割を果たしたりとか、そういうことがあるんじゃないかなというふうに思っております。

【岡本座長】 ありがとうございます。ありがとうございました。たっぷり用意しますと私が申し上げた割には全然たっぷりじゃないじゃないかというご指摘もあるかと思うんですけども、今日まだご発言できなかった部分につきましては、引き続き事務局の方で、メール等で受付していただくことでお願いできればと思います。それぞれの委員の皆様、何か言い足りないこと思いついたご意見などなどございましたらその後もぜひメールでお寄せください。それでもどうしても言い残したという方いらっしゃいますでしょうか。

【永添委員】 すいません。和文化教育学会を多分最初ご紹介したと思うんですが、平和の和に和風の和に和文化教育学会っていうこれは日本の伝統文化、文化関係の研究学会の唯一の学会です。実は来年の2月24日に和文化教育学会の研究大会、本来であれば宮崎県の南九州大学でやる予定にしましたが、ちょっと差し支えがありまして、オンラインに切り替えました。私がちょっと九州担当ということで、私が実行委員長をしなきゃいけなくなりまして、和文化教育学会のホームページ開けば発表はどなたでもできます。だから会員学会じゃなくてもできますので、先生方もそういう学会でご発表していただけると非常にありがたいということでお願いします。そして文化庁の方には後援依頼しておりますのでまた後ほどご連絡します。そういうことでよろしくお願ひします。

【岡本座長】 ありがとうございます。概ねこのあたりで議論を終了したいと思いますけれども、来週以降です。またその関係者からヒアリングなども行いまして、様々な議論を展開していきたいと思ひます。特に映像教育ですとかメディア芸術教育についての専門家も考えておりますので、今後様々なトピックスについて引き続き調査、ヒアリングと意見交換をさせていただければと思ひます。

ております。

次回以降の日程等につきまして事務局の方からお願いいたします。

【事務局】 失礼いたします。次回日程につきましては現在調整中でございますが、少し間が空きまして12月上旬頃を予定しております。詳細は改めてご連絡させていただきますのでよろしくお願いいたします。

また本日ご協議いただきました中間整備たたき台についてですが、本日のご意見を事務局の方で反映いたしまして、追ってメールにてご確認をお願いさせていただきますので、どうぞよろしくお願いいたします。以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。それでは本日はこれにて終了いたします。

ご発表いただきました南郷先生、本当にありがとうございました。

【南郷校長】 ありがとうございました。

【岡本座長】 皆様もお疲れ様でした。ありがとうございます。失礼いたします。

— 了 —