

# 文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議（第6回）

## 次第

日時：令和6年3月12日（火）13:30～15:30

場所：文部科学省5F6会議室（対面・WEB会議の併用）

1 開 会

2 議 事

（1） 文化芸術教育の充実・改善方策について

3 その他

4 閉 会

<配布資料>

資料1 論点整理の項目（素案たたき台）

文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議  
論点整理の項目（素案たたき台）

- 1 社会の構造的変化と子供たちの学び転換
  - ・ デジタル化がもたらす社会の構造的変化
  - ・ GIGA スクール構想を踏まえ大きく変わる学びの環境
  - ・ 子供たちの学びの転換とこれからの学習指導要領のあり方
- 2 文化政策の転換
  - ・ 土壌の広がりから価値の創造と発信による好循環（CBX）
  - ・ 文化芸術活動の新たな展開
  - ・ CBX を実現するための政策の具体的展開
- 3 子供たちの学びの転換をリードする文化芸術教育
  - ・ 現状と課題
  - ・ 進化する文化芸術教育の姿
  - ・ 個別性・即興性・創発性のある学びとしての文化芸術教育
  - ・ デジタル化や教科等横断による文化芸術教育の展開
  - ・ 等しく子供たちに開かれた文化芸術体験の展開
- 4 これからの教育課程における文化芸術教育の検討課題
  - ・ 教育課程における文化芸術教育の充実に関する検討課題
  - ・ 豊かな土壌としての文化芸術体験の充実に関する検討課題
  - ・ 文化芸術教育を支える人材とリソースの多様化に関する検討課題

（参考）

- 学校における芸術教育の現状と課題について
  - ・ 学校教育における芸術系教科等の役割
  - ・ 学習指導要領における芸術教育の意義等
  - ・ 芸術教育における文化施設との連携
  - ・ 芸術教育と ICT の活用
  - ・ 国際的な芸術教育の評価
- 芸術教育と教科等横断的な学習の充実
  - ・ 教科等横断的な学習の意義
  - ・ 芸術教育と教科等横断的な学習の取組
  - ・ 文化芸術体験の効果
  - ・ STEAM 教育の状況
- 文化庁における文化芸術教育の充実に関する取組
  - ・ 組織改編と文化庁における取組
  - ・ 学校における文化芸術鑑賞・体験推進事業