

文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議（第8回）

次第

日時：令和6年5月30日（木）13:00～15:00

場所：文部科学省15F1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 武蔵野美術大学名誉教授、公益社団法人日本美術教育連合代表理事
大坪圭輔氏 提出資料

資料2 東京学芸大学教育学研究科教授
加藤泰弘氏 提出資料

資料3 信州大学学術研究院（教育学系）教育学部音楽教育教授
齋藤忠彦氏 提出資料

参考資料 論点整理

文化芸術教育の 充実・改善に向けた検討会議

社会における文化芸術の主体者意識の育成

大 坪 圭 輔

■文化芸術教育の位置づけ

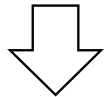
論点整理案 令和6年3月29日 P7

第1章 文化芸術教育を取り巻く環境の変化

2 文化政策の転換

(CBX を実現するための政策の具体的展開)

文化芸術とは才能のある人、興味関心のある人だけのものという捉え方ではなく、心に安らぎをもたらす創造性が育まれるといった自分自身にも関わりのあるものとして文化芸術の価値を認識することも重要である。



社会における文化芸術の主体者意識の育成



学校教育における文化芸術教育

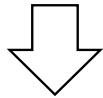
文化芸術の学び

- ①多様性を踏まえた自己理解の深化
- ②資質・能力としての汎用的創造性の育成

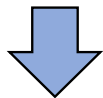
■多様性を踏まえた自己理解の深化

Education through Art

H・リードの『芸術による教育』1943
戦後の美術教育を中心とする芸術教育の理念
真に自立した個人による協調と連携

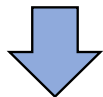


個人への埋没



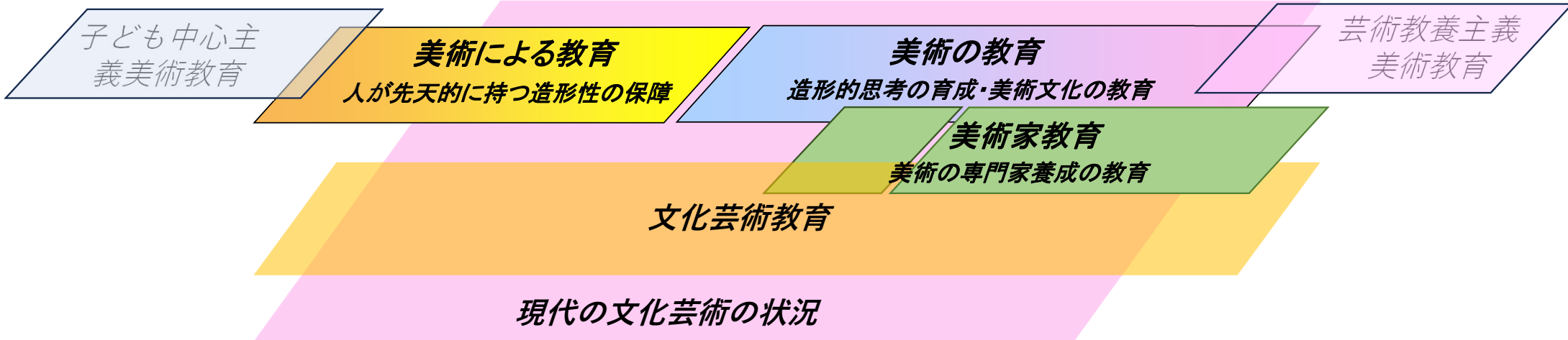
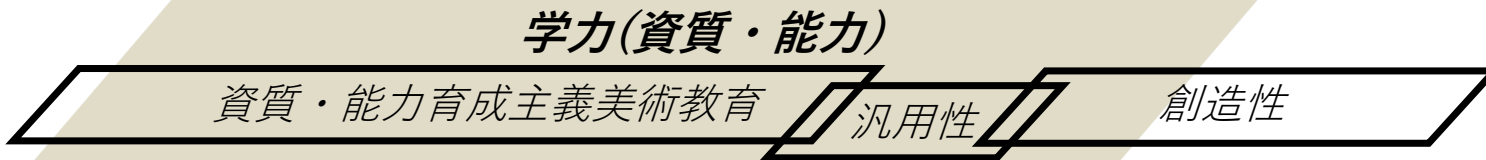
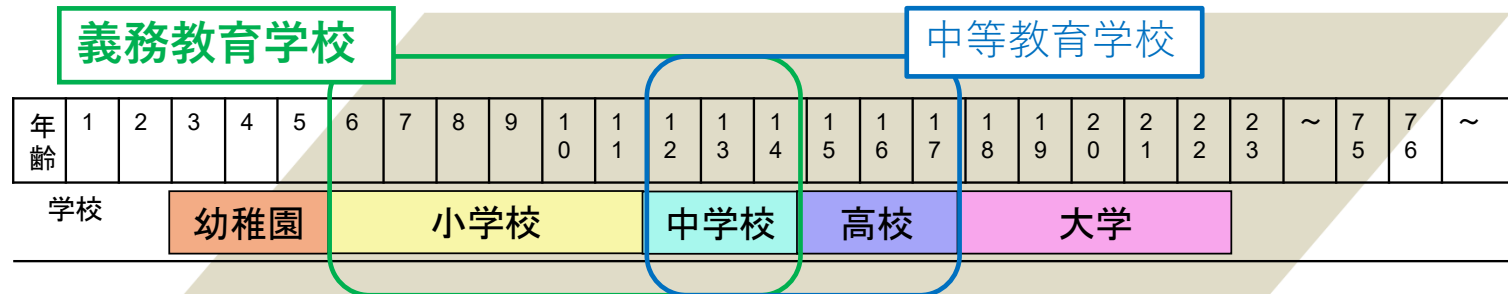
Education for Art (Culture and Art)

多様性の中での個性の意味と価値の発見
多様化する中で関係性を生み出す力の育成



社会における文化芸術の主体者意識の育成

■造形美術教育の多重性



■資質・能力としての汎用的創造性

論点整理案 令和6年3月29日 p11

第2章 文化芸術教育の重要性とこれからの検討課題

2 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）

○STEAM教育における芸術の果たす役割を踏まえれば、芸術の本質や芸術の重要性に子供たちが気付くようなSTEAM教育の在り方を考えていくことが重要と考えられ、芸術ならではの働きを意識したカリキュラム編成が重要である。また、芸術を中心としつつ、子供たちがわくわくしながら多様な発想が生まれ深い学びにつながるような実践モデルがつくられる必要がある。同時に、芸術系教科に限らず、自ら問いを立て、形にしていくような思考が重要視されるようになっており、文化芸術の学びが全ての教科等において通底する「創造」の土壌となることが期待される。

汎用的創造性

よりよきものへの志向

積極的思考

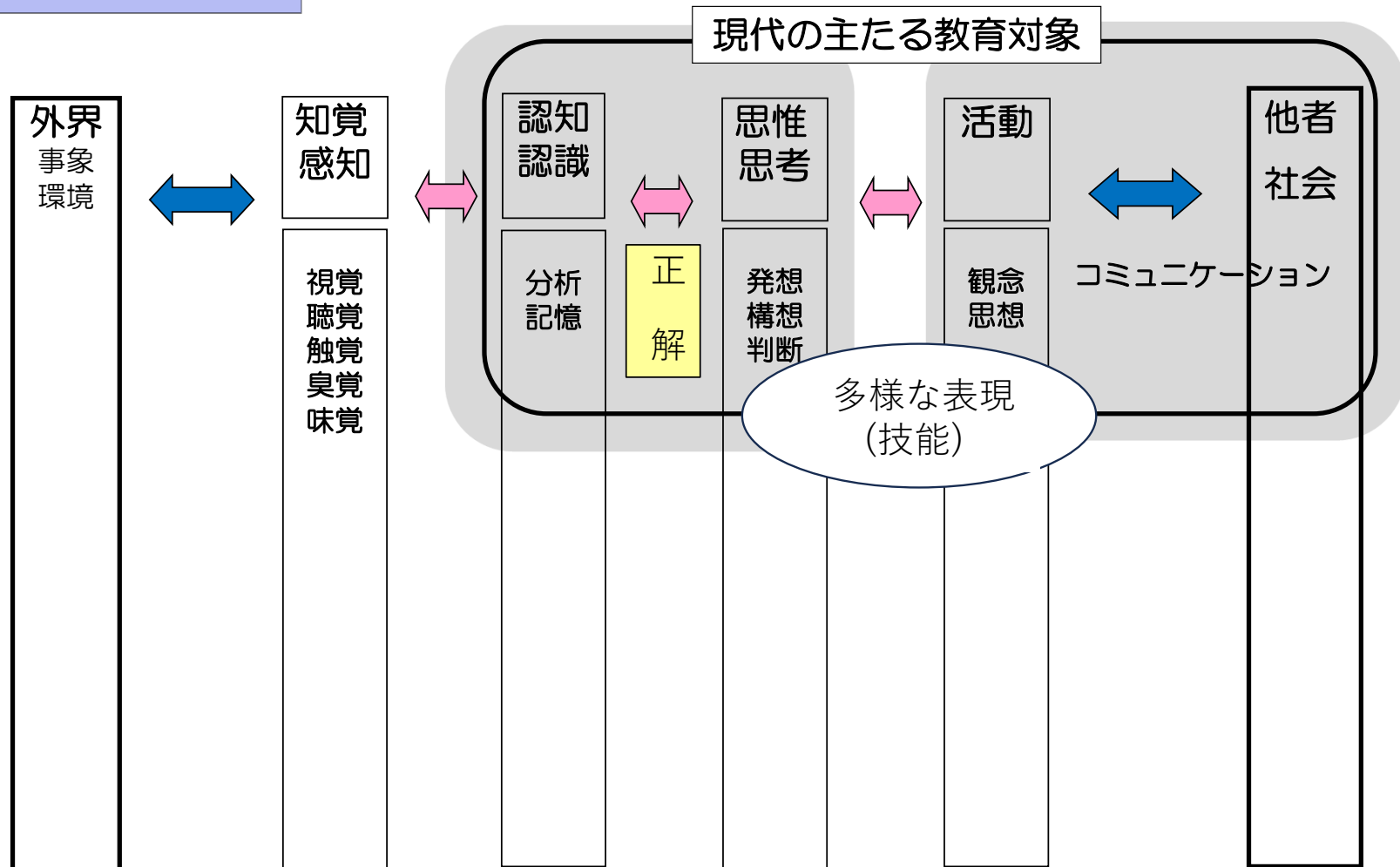
人間性の反映

暗黙知(経験知)と形式知(理論知)の連動

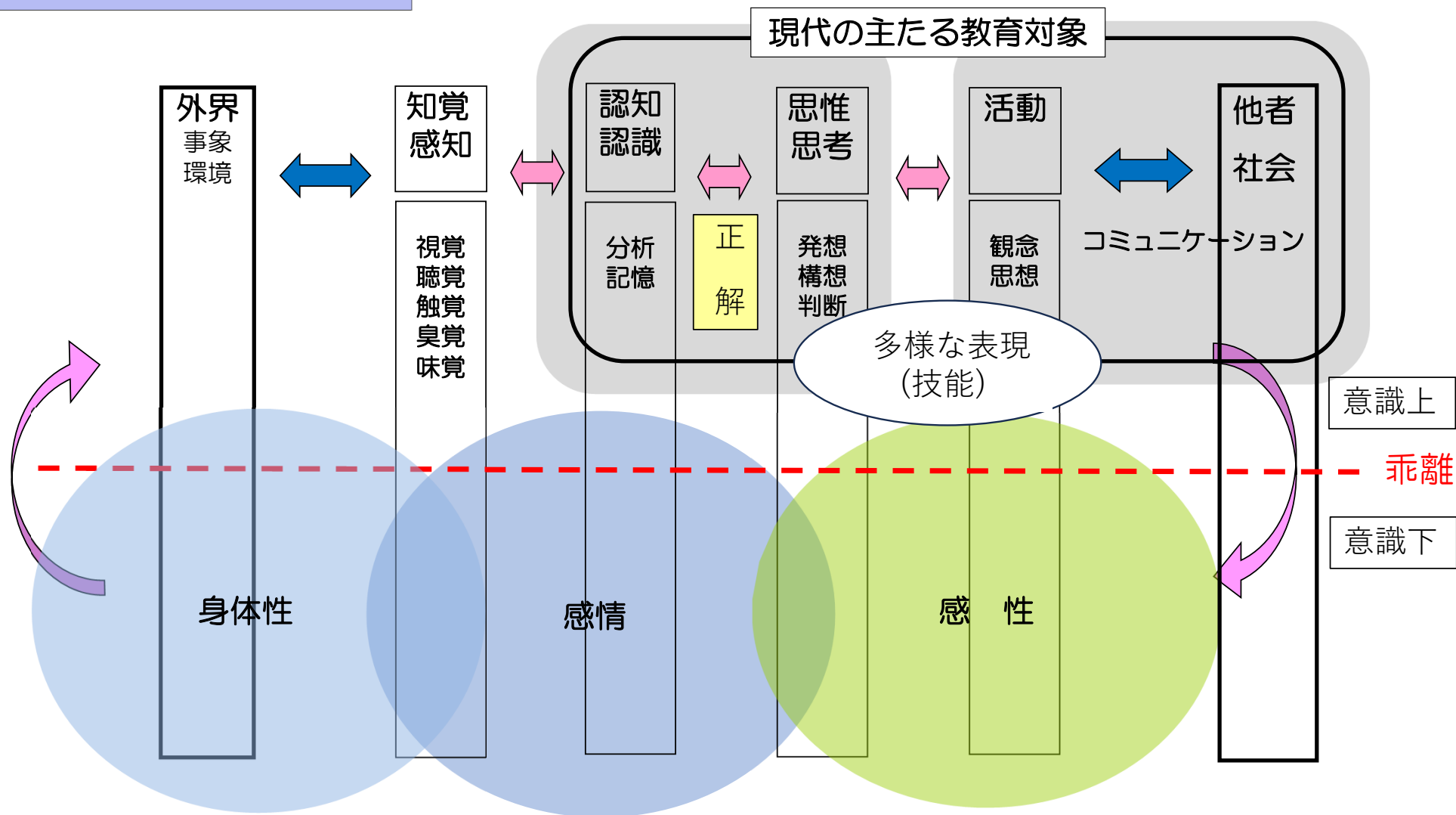
学びの真正性

情操に代わる性質

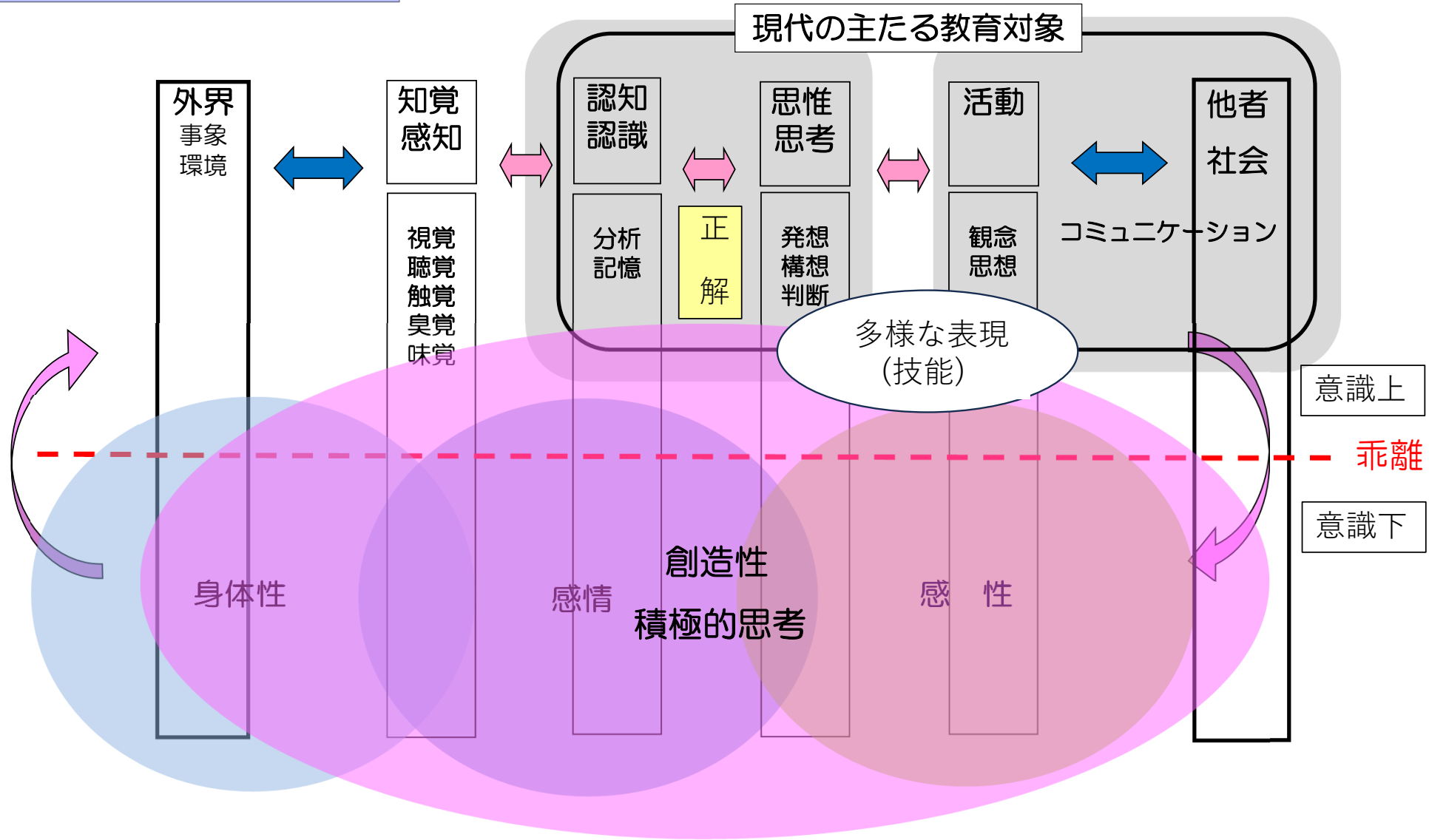
■創造的学習活動モデル



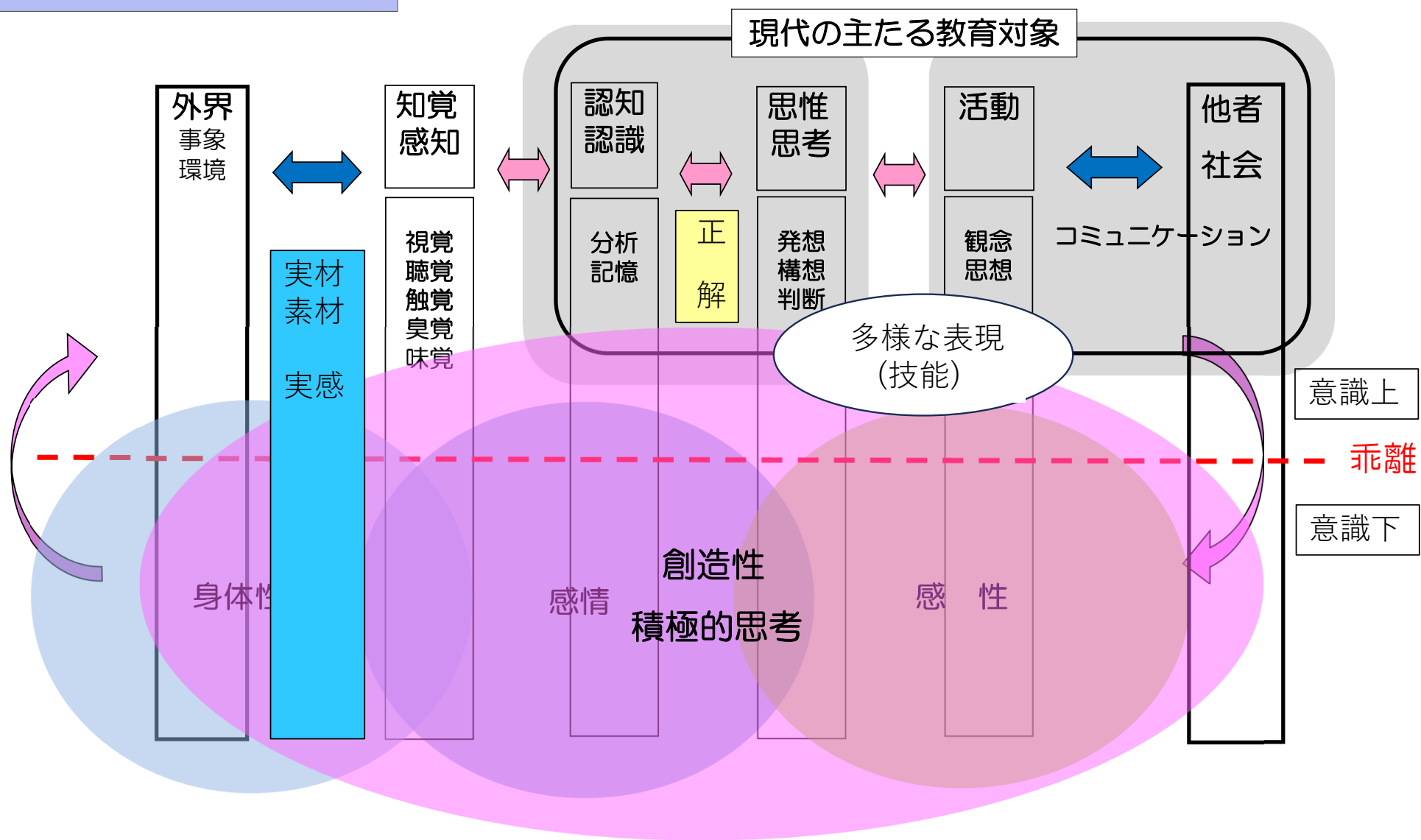
■創造的学習活動モデル



■ 創造的学習活動モデル



創造的学習活動モデル



■ 発達段階とメディア芸術

論点整理案 令和6年3月29日 p8

第2章 文化芸術教育の重要性とこれからの検討課題

1 子供たちの学びの転換をリードする文化芸術教育（進化する文化芸術教育の展開）

○ 芸術系教科においてICTや多様なメディアを活用することで、子供たちが即興性を発揮しつつ（中略）高精細の画像や臨場感のある演奏等を鑑賞することや、オンラインで学校と美術館を繋ぎ、対話による鑑賞や表現・創造活動を行うことが可能になると考えられる。

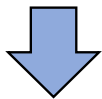
同 p9

2 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）

○ 芸術系教科においては、実際に対象に触れるなど直接感じ取る活動や身体活動を大事にしつつ、（中略）また、子供たちの発達段階に応じて、表現と鑑賞を関連させながら、子供たちを主体とした個に応じた指導を充実させていくべきである。

同 p11

○ メディア芸術に関する教育について、例えば、アニメーションを入口として（中略）メディア芸術に専門性をもつ研究者・クリエイターの協力を得ながら、知見を共有する場が必要であると考え



ICTの活用やメディア芸術が子供たちの発達段階に与える影響

書道教育充実・改善の視点

－書写・書道教育の現状と課題を踏まえて－

東京学芸大学教育学研究科教授 加藤泰弘

高等学校芸術科書道の現状 ①

平成30年CS改訂を踏まえて

○書道 I の目標

書道の幅広い活動を通して、書に関する見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の文字や書、書の伝統と文化と幅広く関わる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

(1) 書の表現の方法や形式、多様性について幅広く理解するとともに、書写能力の向上を図り、書の伝統に基づき、効果的に表現するための基礎的な技能を身に付けるようにする。

知識及び技能

(2) 書のよさや美しさを感じ、意図に基づいて構想し表現を工夫したり、作品や書の伝統と文化の意味や価値を考え、書的美を味わい捉えたりすることができるようにする。

思考力、判断力、表現力等

(3) 主体的に書の幅広い活動に取り組み、生涯にわたり書を愛好する心情を育むとともに、感性を高め、書の伝統と文化に親しみ、書を通して心豊かな生活や社会を創造していく態度を養う。

学びに向かう力、人間性等

○ 内容

A 表現

(1) 漢字仮名交じりの書

ア 思考力、判断力、表現力等
イ 知識
ウ 技能

※漢字の書、仮名の書も同様

相互関連

B 鑑賞

ア 思考力、判断力、表現力等
イ 知識

○書に関する見方・考え方

書に関する見方・考え方とは、書の特質に即して物事を捉える視点や考え方をいい、感性を働かせ、書を、書を構成する要素やそれらが相互に関連する働きの視点で捉え、書かれた言葉、歴史的背景、生活や社会、諸文化などとの関わりから、書の表現の意味や価値を見いだすことである。



書の表現や鑑賞の学習を通して、どのような資質・能力を身に付けるのか。

- ・ 書を学ぶ。
- ・ 書を通して学ぶ。

書の表現者養成ではない

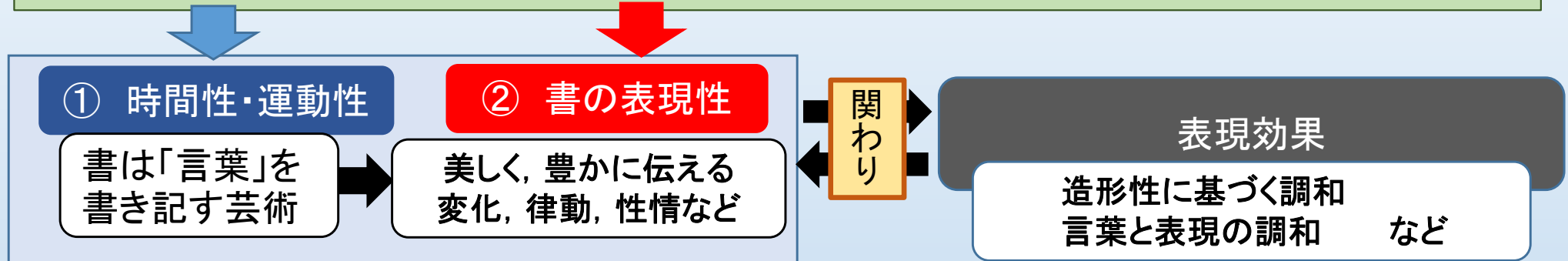
【言葉への着目】

書が言葉を書くことにより成立する表現であり、文字の点画構造を規範として、言語としての組み立てや構造を辿る形で書き進められること、表現活動が言葉を書くことも一つの要因となって、時間性や運動性に基づく「一回性」という独自の特質をもっていること、また、鑑賞活動が、言葉が書かれる際の時間性や運動性を踏まえて、その書きぶりを辿っていくという構造を示している。

「書は文字を素材とする造形芸術」??

○〔共通事項〕の新設 → 書を捉える視点の明確化

ア 用筆・運筆から生み出される書の表現性とその表現効果との関わりについて理解すること



イ 書を構成する要素について、それら相互の関連がもたらす働きと関わらせて理解すること

③ 書を構成する要素

線質, 字形, 構成など 墨色, 余白

④ 造形性と空間性

視覚によって捉えられる文字及び文字群の造形

CS 書道Ⅱ 解説

「書はいかなる芸術か」問命題があり,今回新設された〔共通事項〕の内容について示した四つの視点はこの命題に対する一つの答えとなる。

「書は文字を素材とする造形芸術」??

○ICTの効果的な活用

相互鑑賞や意見交換において協働的な言語活動を促進,デジタルポートフォリオ等

「書」とはいかなる芸術なのか

言葉で何かを表現しようとする

はなす



内容

身振り
手振り
表情
音

かく 欠く・書く
描く・掻く



内容

筆跡

文字を書いている
のではない。
言葉を書いている。

言葉の
書きぶり

文学

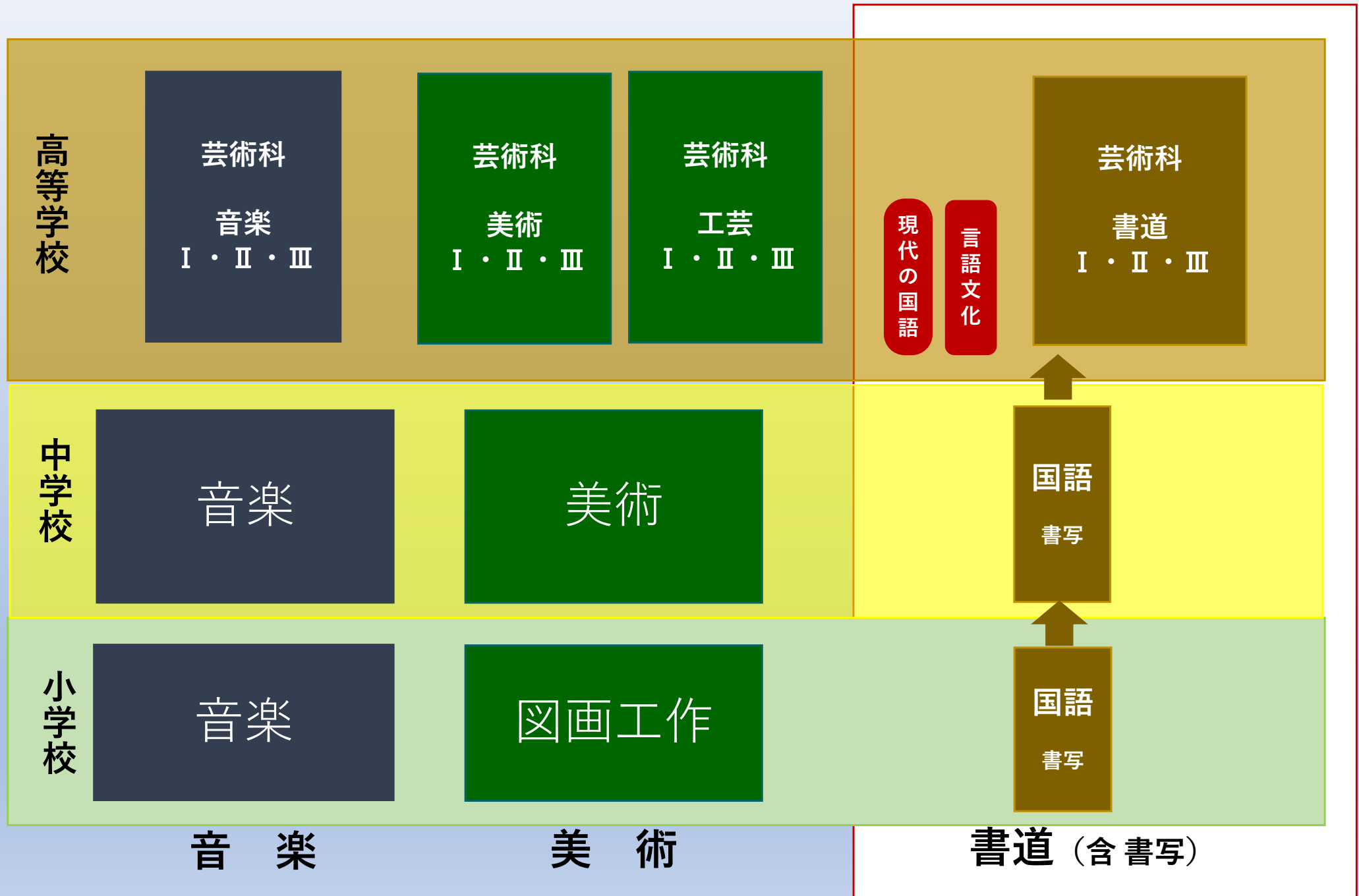
書

漢字文化圏特有の表現

「漢字」「平仮名」「片仮名」の三種類の文字をもつ

書写・書道教育の課題①

芸術科（含国語科）の教科・科目等構成



学びに向かう力
人間性等

どのように社会・世界と関わり、
よりよい人生を送るか

「書写」は国語科の
「知識及び技能」の
中の「我が国の言語
文化に関する事項」
に位置付けられた。

「確かな学力」「健やかな体」「豊かな心」を
総合的にとらえて構造化

何を理解しているか
何ができるか

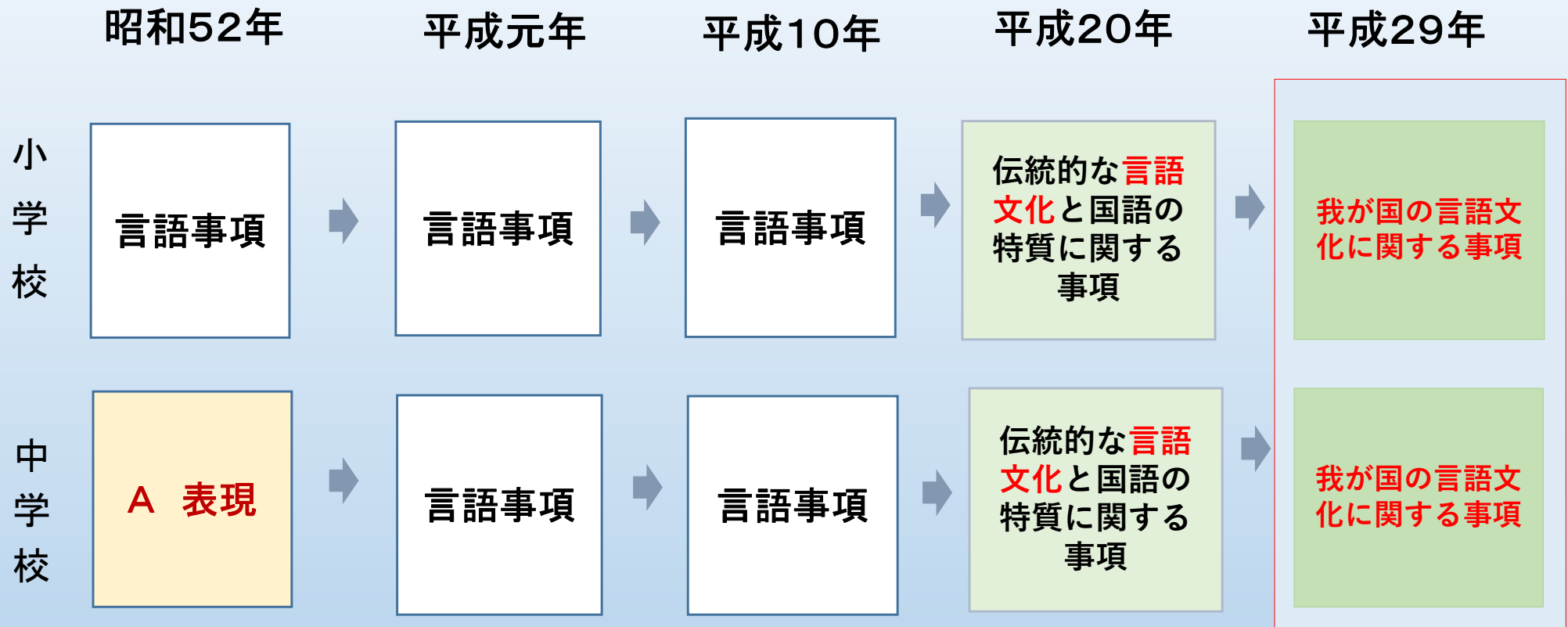
知識及び技能

理解していること・できる
ことをどう使うか

思考力,判断力,表現力等

書写・書道教育の課題 ①

国語科書写の位置付けの変遷



文化的視座の回復へ

表現としての
「書写」(中学校)

技能中心
字形・配列指導 中心

字形・配列指導
運筆指導

書写・書道教育の課題①

国語科書写の位置付け(小学校 現行)

〔知識及び技能〕

(1) 言葉の特徴や使い方に関する事項

- 言葉の働き
- 話し言葉と書き言葉
- 漢字
- 語彙
- 文や文章
- 言葉遣い
- 表現の技法
- 音読,朗読

(2) 情報の扱い方に関する事項

- 情報と情報との関係
- 情報の整理

(3) 我が国の言語文化に関する事項

- 伝統的な言語文化
- 言葉の由来や変化
- 書写**
- 読書

〔思考力,判断,表現力等〕

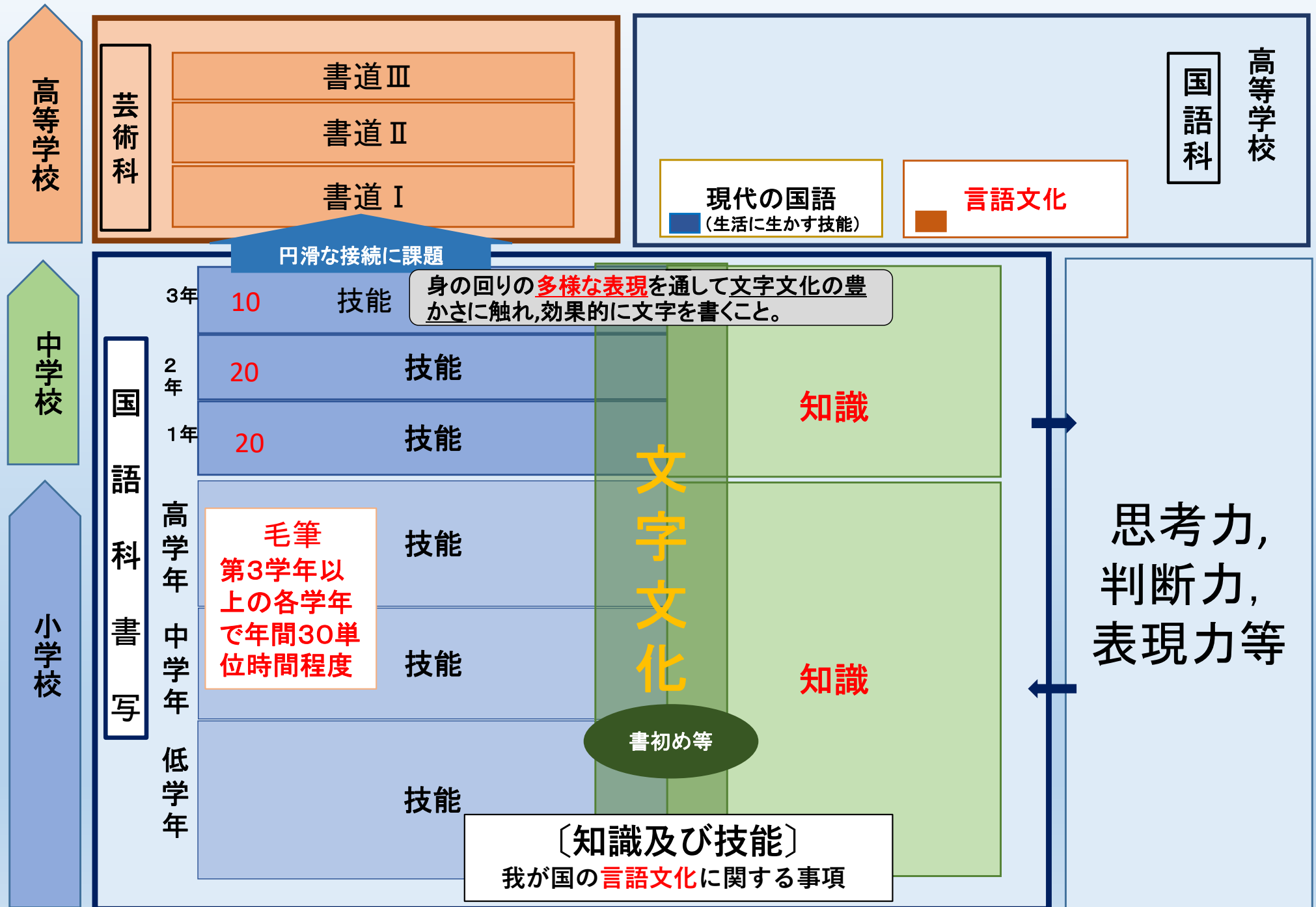
A 話すこと・聞くこと

B 書くこと

C 読むこと

手書きには、書く人の数だけ書きぶりの違いがある。
「多様性」という視点の導入が必要か。

書写・書道 教育課程の全体構造（イメージ図）



文化芸術教育改善・充実の視点

○高等学校 芸術科の目標

○高等学校においては、各科目における具体的な表現や鑑賞の学習を進める前提として、義務教育段階の学習を踏まえ、

例えば、

- ・芸術とは何か、芸術の本質とは、
- ・文化とは
- ・芸術のジャンル、文化の広がり、
- ・芸術を学ぶということの意義や価値、役割
- ・表現とは何か
- ・鑑賞とは何か
- ・我が国の文化・芸術の広がり
- ・我が国の文化芸術を貫く特有の見方・考え方 等

について、考えたり理解を深めたりする学習の充実を図ることが重要ではないか。

「芸術」としての学び

音楽・美術・工芸・
書道という
各科目での学び

○我が国の文化芸術が脚光を浴びる中で、我が国の文化芸術について理解を深め、その特質について伝えることができる子供たちの育成が重要では何か。

書道教育(書写を含む)の課題と充実・改善の視点

- 小学校・中学校の義務教育段階では国語科であり,近年,文字文化という視点が導入されてはいるが,「文字を正しく整えて(速く)書く」という技能としての学びから,感性を働かせて表現したり鑑賞したりする芸術教科・科目への展開に課題がある。
- 国語科書写では,教科書に示されている「課題文字に近づける」という意識が定着しており,国語科書道から芸術科書道への円滑な接続は常に課題が指摘されてきている。書という芸術を文字を書く技能、「うまい」「へた」という視点で捉えてしまう。
- 芸術科選択を高等学校入学前に行っている実態から,芸術としての「書」というイメージをつかめないまま,消極的な理由で選択するという実態が指摘されている。
- 書はどのような年齢からも始めやすいという特質をもち,書道の表現者人口は比較的多いとされるが,生涯にわたり書を愛好する鑑賞者の育成に課題がある。書の見方がわからない。文字を読もうとすることが鑑賞の前提となっている。
- 必修科目がⅠを付した科目のみである中で,「書道Ⅰ」の学習の中心が「臨書」という古典の学習にとどまり,本格的な「創作」にまで至らないという課題がある。
- 各学校におけるクラス数の減少に伴い、書道教員の非常勤講師化が進行している。研修の機会の設定と充実を図る必要がある。
- 「書道」が生活文化の一つとして「登録無形文化財」へ登録されたり,「ユネスコ無形文化遺産遺産」への提案が進行したりする中で,我が国の文化芸術の一つである「書道」を,義務教育段階で学ぶ機会が設定されていないことが指摘される。
- 高等学校で書道を選択しない場合,学習の機会がないという実態がある。

2024.5.30

文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議
芸術教育の現状と今後に向けて

信州大学 齊藤 忠彦

- はじめに
- これからの時代(環境の変化)
- 学校音楽教育の現状(成果と課題)
- 芸術教育の今後に向けて



はじめに(自己紹介)

- 出身: 長野県
- 職歴: 公立中学校教員 → 信州大学教員
- 最近の関心: 音楽教育とウェルビーイング, 音楽科の存在意義
楽器(民族系, アンティーク系)の収集など
- 最近の出来事: 恩師の言葉(ピアノの先生), 合唱団の立ち上げ

これからの時代(環境の変化)

■ Society5.0, VUCA, STEAM教育, GIGAスクール構想,

■ 生成AIの時代

- ・2024年, ChatGPT-4oが登場(音声機能の充実)
- ・これから先10年以内にAGI(Artificial General Intelligence: 汎用人工知能)の時代へ。
人類叡智総和の10倍。

「人類史上最大の転換期を迎える。産業が変わる, 教育も変わる, 人生観も変わる, 生き様も変わる, 社会の在り方, 人間関係も変わる」(孫正義)

■ 多様化の時代

<成果>

- 生活や社会，音楽文化と豊かに関わる視点 → 音楽に対する考え方，学びの広がり
- 学び方の明確化 → 音楽の学び方の定着
- ICT活用など多様な学び → 創作（音楽づくり）の充実，個別探究など

<課題> ※このような傾向がみられる学校があるということで，すべての学校に当てはまる課題ではない

- **学びの構造が複雑化**「学校の音楽って，ちょっと難しいな～」
 - ・論理的な思考の場面が増える
 - ・話合いや記述する場面が増える（実際に歌ったり，楽器を演奏したりする時間が減っている？）
 - ・音楽室に文字情報が増える（感性に響くような掲示物が減っている？）
- **学び方がパターン化**「またか～」
 - ・〔共通事項〕，「知覚」（聴き取ったこと）と「感受」（感じ取ったこと）との関わりから
 - ・楽曲を要素として捉える時間が多い（楽曲全体を俯瞰しない）
- **学ぶ対象がちょっと古典的**「ちょっと昔のような感じがする・・・」
 - ・令和の時代も，「唱歌，校門を出でず」？
 - ・歌唱に限らず，器楽（リコーダー，鍵盤ハーモニカのみ？）や創作，鑑賞においても。

「洋楽は高尚なもの、学校唱歌は何でもかんでも高雅にしよう、生徒が喜んで喜ばなくても之を課するといふ強制主義、これが日本音楽教育の大缺陷であつた。」（高野辰之）

高野辰之. 四 唱歌教育の礎石. 藝術耽溺. 昭和11年，1936. ※この時代から課題として指摘されていた！

■ 音楽科における「同調圧力」？

- ・全員で声を揃えて大きな声で歌う，全員で同じ曲を聴いて美しさを味わうなど，これまでに当たり前に行ってきた授業だが，ここには「同調圧力」があった？ 価値観の強要があった？
- ・歌いたくなくても歌う？ 評価があるので・・。
- ・美しさを感じていなくても美しいと感じたと書く？ 評価があるので・・。
- ・自ら表現することは苦手だけど，鑑賞は大好きという子供がいてもいい？
これまでの学校教育は，苦手だからこそ力をつけさせるというような教育の標準化を目指してきた？
学校卒業後の人生においては，その人らしい，多様な音楽との関わりが想定される

「芸術とは，人為（art）の極みである。ここまでできますよと誇示するのが芸術だ。人はそれをみて，人間にはこんなこともできるのかと驚き，勇気づけられるだろう。しかし，大層なことをしようと思ってもできない人の多くは，そこに却って絶望感を覚えるかもしれない。あるいは することではなく，しないことを尊ぶ人生観をもつ人がいてもいい。そういう人たちにとって，芸術はひとりよがりで押しつけがましい営みにみえはしないか」（津上英輔）

津上英輔. 娯楽か芸術か. kotoba2022年春号. 集英社, 2022.

「学校では『みんなで同じことを，同じように』を過度に要求する面が見られ，学校生活においても『同調圧力』を感じる子供が増えていると言った指摘もある」

「令和の日本型学校教育」の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す，個別最適な学びと，協働的な学びの実現～」（令和3年1月）. 中央教育審議会, 2021.

■ 芸術教育で求められる本質的な学びとは何かを問う(問い続ける)

『純粹経験』・・「純粹経験こそが善である」(西田幾多郎)

西田幾多郎. 禅の研究. 岩波新書, 1979.

- ・純粹経験とは、主体と客体が交じり合った状態のこと。いわゆる没入状態。
- ・授業で「知覚」と「感受」を意識させることは主客分化であり、どちらかという西洋哲学的な発想？本来は、芸術そのものに没入するという体験がベースとなるのではないか。

「美とは、私にとって快と感じられる、もののよさである」(津上英輔)

津上英輔. 美学の練習. 春秋社, 2023.

- ・それぞれの子供にとって「快」と感じられるかという視点をもつ。「美」は強要するものではない。

「アートが他の学問と一番違うのは、答えは一個じゃなく、むしろ『ないに等しい』こと」(日比野克彦)

- ・芸術教科には、「正解がない」という他教科とは異なる教科としての個性があるはず。

■ 二項対立をつなぐ

(例): 西洋vs.非西洋, クラシックvs.ポップス, アナログvs.デジタル, プロvs.アマチュア, 娯楽vs.芸術

- ・二項対立をつなぐことにより、学ぶ対象は格段に広がる。芸術の魅力がさらに高まるはず。

「私は、娯楽と芸術の関係を白黒の二項対立ではなく、両極にまたがるような連続的なスペクトラムのようなものと考えたいと思う」(津川英輔) 津上英輔. 娯楽か芸術か. kotoba2022年春号. 集英社, 2022.

「芸術と娯楽とに音楽史がかなりはっきり分離しはじめるのは、19世紀以来のことである」(岡田暁生)

岡田暁生. 西洋音楽史. 中公新書, 2005

■ 学びの構造, 学び方, 学びの対象に関わる検証及び更新

- ・見方・考え方, [共通事項], 共通教材, 知覚と感受, 言語活動, 評価などの考え方の検証及び更新
- ・校種を超えての学びの系統化。
- ・生成AIは「知識」や「技能」の概念を大きく変える。芸術教育においても, もっている「技能」を超えての表現が可能となる。そこで求められるようになる新たな感性も, 生活や社会で必要となるのでは。
- ・学びの対象を広げるという視点。博物館のように多様な素材を提供, または多様な素材を自ら求め, それらの中から選択して個別に探究し, その成果を協働で学び合うような授業の拡大。素材の一部には, これまで以上に専門性が高いもの(例えば, 楽器であればピアノ, 弦楽器, 管楽器など)が入ってもよいのではないか(「部活動の地域移行」に伴う代替的な学びを含める)。自ら学ぶ力を。

■ 感性の時代へ

- ・「なんとなくいい!」という直観が大切。産業界のリーダーの意識変容(クリエイティブ・ディレクター)。論理的な正解を出す力よりも, 優れた感性(ひらめきなど)が求められる時代へ。
 - ・感性の育成という視点から, 芸術教育への期待がますます高まる時代へ(謙虚に無理なく)。
- 「VUCAの時代に必要なのは感性(直観)。論理的・理性的なスキルには限界がある。内在的に、『真・善・美』を判断するための『美意識』(主観的な内部のモノサシ)が求められる。アートに触れると『美意識』が高まる」(山口周)
- 山口周. 世界のエリートはなぜ「美意識」を鍛えるのか?. 光文社, 2017.

■ 教師の考え方の更新

- ・文化芸術は時代とともに常に進化し続けており, 新しいアート(メディア芸術など)が次々に誕生している。価値観も時代とともに変容するものであることを認識。
- ・極端な〇〇至上主義からの脱却 (例): 偏った音楽ジャンルへの固執
- ・極端な勝利宣言主義からの脱却 (例): コンクールで上位を目指す
- ・根拠のない神話からの脱却 (例): よい音楽を聴けば, 心が豊かになる ※子供にとってよい音楽とは
- ・いわゆる本物という概念の更新 (例): 目の前の子供にとっての本物であるかどうかという視点が大切
- ・子供たちと共に芸術を学び合い, 先ずは自らが(子供も教師も)芸術を楽しむというスタンス。

おわりに

- 学校における非日常的な体験としての芸術教育の可能性。「芸術っていいな～！」
※民俗学における「ハレ」と「ケ」の概念(柳田國男)の「ハレ」のようなイメージ(「ハレ」と「ケ」は循環する)。
- 音楽は時間芸術, 美術や書道は空間芸術と言われることがある。時に, それらをブレンドしての芸術体験の可能性(教科等横断)
- 音楽室の壁を越えての授業づくりの可能性(音楽室に「どこでもドア」があるようなイメージ)
- 芸術教育による自己実現(主役は子供。子供にとって「自己目的的」であるかどうか)
- 芸術教育による人と人とのつながりの拡張
- 芸術教育によるウェルビーイングの実現(楽しさ, ワクワク, おもしろさ, 癒し, 安らぎ, 感動など)
- 芸術そのものの教育

文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議 論点整理

第1章 文化芸術教育を取り巻く環境の変化

1 社会の構造的変化と子供たちの学び転換

○ 未曾有の大災害となった東日本大震災では、子供たちが健やかに過ごし、安心できる環境の醸成を図るとともに、円滑な地域の復興に資するために、被災地の学校や避難所の子供たちへ文化芸術に触れる機会の提供などがなされ、文化芸術の持つ力が復興に向けての大きな希望となった。また、新型コロナウイルスの感染症拡大による文化芸術活動の中断が、日常の文化的な営みと私たちの生きることとの関わりとの重要性を再認識させた。能登半島地震においても地域の文化的営みの再建や地域の宝である文化財を守る取組を含め、一日も早い復旧復興に向けた取組が進められている。

○ 文化芸術は、人々に楽しさや感動、精神的な安らぎや生きる喜びをもたらすなど、人々の生活の礎となり日常に彩りと潤いを与えるとともに、豊かな人間性を涵養し、想像力、感性を育み、世代を問わず私たち人類にとって必要不可欠なものである¹。文化芸術教育²の充実・改善に向けては、このことを基礎とした上で、社会の構造的変化を十分に踏まえ、これから生きる子供たちが必要とする学びの在り方を検討していく必要がある。

(デジタル化がもたらす社会の構造的変化)

○ 人工知能 (AI) ³、ビッグデータ⁴、Internet of Things (IoT) ⁵、ロボティクス⁶等の先端技術が高度化してあらゆる産業や社会生活に取り入れられた Society5.0 時代が到来しつつあり、社会の在り方そのものがこれまでとは「非連続」と言えるほど劇的に変わる状況が生じつつある。また、「令和の日本型学校教育」の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現～」（令和3年1月 中央教育審議会答

¹ 文化芸術推進基本計画（第2期）（令和5年3月24日閣議決定）

² 本会議では、文化芸術教育について、学習指導要領に基づく芸術系教科における教育を中心として、学校における文化芸術鑑賞体験やSTEAMの取組、アニメ、映画等メディア芸術に関する教育、パフォーミングアーツ、日本の伝統文化や現代的な文化に関する教育等も含むものと広く捉え、主に義務教育段階を中心に検討した。

³ Artificial Intelligence。人間の思考プロセスと同じような形で動作するプログラム、あるいは人間が知的と感じる情報処理・技術といった広い概念で理解されている。（令和元年版情報通信白書）

⁴ 膨大な量のデータそのもの、又はその収集・蓄積・解析技術のこと。

⁵ あらゆるモノがインターネットにつながり、情報のやり取りをすること。

⁶ ロボット工学。センサーやアクチュエーターなどのハードウェア技術の進歩に加え、深層学習や強化学習などの機械学習手法を認識や制御に導入することで、非定型な環境での作業や人との協調作業などが可能となり、活用領域が多様な分野へと拡大しつつある。（研究開発の俯瞰報告書 システム・情報科学技術分野（国立研究開発法人科学技術振興機構 研究開発戦略センター）（2023年））

申。以下「令和答申⁷」という。)においては、従来の社会構造の中で行われてきた「正解主義」や「同調圧力」への偏りから脱却すべきことや、いわゆる「二項対立」の陥穽に陥らないことに留意すべき旨が指摘されている。

- また、2022 年末以降、ChatGPT や Bing Chat 等の生成 AI⁸の飛躍的進歩によって、技術革新やサービス開発の進展と多大な利便性への期待が高まっており、これからの新たな社会では、あらゆる社会サービスの重点がサプライサイド（供給側）からデマンドサイド（需要側）に移行することとなると考えられる。
- 生成 AI の利用については、批判的思考力や創造性への影響等のリスクについて指摘がなされている。インターネットやスマートフォンと同じように生成 AI が日常生活で当たり前のように使われる社会において、人間に求められている力とは何かを改めて考えていく必要が生じている。同時に、社会の誰もが ICT の活用により創造性を発揮し未来を創り出すことができる、創造性が開かれた時代となり、そうした時代に即した学びの在り方が求められる。デジタル化がもたらす社会の構造的変化の中、教育行政においては、前述のとおり、これまでのサプライサイド（指導者目線）からデマンドサイド（学習者目線）への転換を図ることが求められるとともに、「アジャイルガバナンス原則⁹」のように、機動的かつ柔軟に軌道修正しながら進化・発展していく視点が一層重要になると考えられる。また、AI がより一層進化していくこれからの時代においては、特にデータ化しきれない感覚的・身体的な体験の意義が大きく高まることとなり、身体全体で感じることや非言語体験がより重視され、人間の強みになっていくと考えられる。

（GIGA スクール構想を踏まえ大きく変わる学びの環境）

- 文部科学省においては、令和答申で示された全ての子供たちの可能性を引き出す個別最適な学びと協働的な学びを実現するため、GIGA スクール構想により、これまでに学校における子供たち用の 1 人 1 台端末、高速大容量のネットワーク環境等の整備を進めてきた。また、学校において、ICT 活用を通じて個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実が図られるよう、各教科等の ICT の効果的な実践事例等の作成・周知や、「学校 DX 戦略アドバイザー」による専門的な助言や研修支援の実施などの取組が進められてきた。

⁷ https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/079/sonota/1412985_00002.htm

⁸ Generative AI。学習データを基に自動で画像や文章等を生成できる AI のこと。

⁹ 「一律かつ硬直的な事前規制ではなく、リスクベースで性能等を規定して達成に向けた民間の創意工夫を尊重するとともに、データに基づく EBPM を徹底し、機動的・柔軟で継続的な改善を可能とすること。データを活用して政策の点検と見直しをスピーディに繰り返す、機動的な政策形成を可能とすること」（「構造改革のためのデジタル原則」（令和 3 年 12 月 閣議決定））

- 「経済財政運営と改革の基本方針 2023」（令和 5 年 6 月閣議決定、骨太の方針）においても、「持続可能な社会づくりを見据え、多様な子どもたちの特性や少子化の急速な進展など地域の実情等を踏まえ、誰一人取り残されず、可能性を最大限に引き出す学びを通じ、個人と社会全体の Well-being の向上を目指」し、「教育 DX におけるリアルとデジタルの最適な組合せの観点も踏まえ」、「主体的に調整できる個別最適な学びと協働的な学びの実現を始め、世界に冠たる令和型の質の高い公教育の再生に向けて、教育の質の向上に総合的に取り組む」としている。
- 具体的には、政府として「働き方改革の更なる加速化、処遇改善、指導・運営体制の充実」、「学校・教師が担う業務の適正化等」を図るとともに「（教職調整額の水準や新たな手当の創設を含めた各種手当の見直しなど）教師の処遇を抜本的に見直し」と、「35 人学級等についての小学校における多面的な効果検証等を踏まえつつ、中学校を含め、学校の望ましい教育環境や指導体制」を構築すること、「国策として推進する GIGA スクール構想の 1 人 1 台端末について、公教育の必須ツール」としてその更新を着実に推進すること、「心理・福祉等の特定分野における強みなど多様な専門性を有する教職員集団の構築に向けた免許制度改革」などを行うこととしている。
- このように GIGA スクール構想により 1 人 1 台端末環境が整備されたことで、学校においては、従来の一斉授業での学びだけでなく、空間的・時間的制約を乗り越えながら、個々の子供たちの創造性が発揮され多様な特性を生かした個別最適な学びや協働的な学びも展開していくことが可能となり、学びの転換が進みつつある。

（子供たちの学びの転換の方向性）

- 子供たちが未来社会を切り拓くための資質・能力を一層確実に育成することを目指した平成 29 年（2017 年）の学習指導要領の改訂により、芸術系教科は、表現及び鑑賞の活動を通して、育成すべき資質・能力と学習内容との関係を明確にするとともに、芸術系教科の見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の芸術や芸術文化等と豊かに関わる資質・能力の育成を目指すことが一層重視された。また、子供たち一人一人の表現及び鑑賞の学習活動のプロセスを一層重視し、芸術系教科の見方・考えを働かせ、三つの柱（「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」）で整理された資質・能力の育成とともに、豊かな感性や、新しい意味や価値をつくり出す創造性を育む学びを展開することとされた。
- また、令和答申においては、急激に変化する時代の中で、我が国の学校教育には一人一人の子供たちが、自分のよさや可能性を認識するとともに、あらゆる他者を価値のある存在として尊重し、多様な人々と協働しながら様々な社会的変化を乗り越え、豊かな人生を切り拓

き、持続可能な社会の創り手となることができるよう、学習指導要領の着実な実施を通して、子供たちの資質・能力を育成することが重要であるとした。

- さらに、「Society 5.0の実現に向けた教育・人材育成に関する政策パッケージ¹⁰」（令和4年6月 総合科学技術・イノベーション会議決定）においては、「統制のとれた組織のもとで機械・設備に合わせて標準化される工業化社会においては、同質性・均質性を備えた一律一様の教育・人材育成が求められ、一斉授業・平等主義のもとに世界トップレベルの教育・人材育成システムが日本の大きな経済成長を支えてきた」とする一方で、「しかし、人口減少・少子化の深刻化とともに、目の前にある「新たな価値創造」「イノベーション創出」「一人ひとりの多様な幸せ」を目指す Society 5.0 時代、DX、そしてアフターコロナという大きな時代の転換期にある今、すべての子供の可能性を最大限引き出す教育・人材育成システムの抜本的な転換が急務」であるとしている。

（文化芸術教育とこれからの学習指導要領の在り方）

- 芸術系教科は、答えを自分で作りだしていく学習であり、これから先の不確実な、見通しがなかなかもちにくい社会の中でこそ一層重要となる。また、インターネットやスマートフォン、生成 AI が当たり前の社会となる中、個性性の重視による多様性の包容、多様な価値を認める柔軟な発想や他者との協働、身体を通して知性と感性を融合させながら対象や事象を捉えていくことなど、芸術系教科における学びの意義はより一層高まっており、今後の学習指導要領の改訂においてもこうした芸術系教科の価値が十分に踏まえられ、芸術系教科が子供たちの学びの転換をリードしていく必要がある。芸術やリベラルアーツにおける思考や身体的な体験は、時に科学や技術、数学やものづくりなどの理系分野とも融合し、学際的に未来を創造していく力や自ら問いを生み出し形にする力を育むとともに、変化が激しい時代の中で、そうした創造への試行錯誤が生きる力や生きる喜び、自信を育むものと期待される。
- 美を追求、表現しようとする人間固有の営みともいえる文化芸術を特別なものや限られた人のものとして捉えるのではなく、日々の生活や社会の中で全ての人の生きることと関わりながら脈々と息づいている大切な存在として、学校教育においては、「子供たち一人一人の実感を伴う学び」の実現に向けて次期学習指導要領にどのように盛り込んでいけばよいのかを検討する必要がある。
- 「芸術を通した学び」として、現行の学習指導要領で示された三つの柱（「知識及び技能」

¹⁰ <https://www8.cao.go.jp/cstp/tyousakai/kyouikujinzai/index.html>

「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」)に基づく、育成すべき資質・能力と学習活動との関係の更なる明確化とともに、「何を教えるのか」だけのコンテンツベースの授業づくりから、「資質・能力をどのように育成するのか」といった資質・能力ベースの授業づくりへの一層の推進が求められる。

また、そのことに伴い、より一層教科固有の「見方・考え方」に基づいた教科の本質に根差した学びが行えるような、より具体的な各芸術系教科としての整理が必要である。加えて、数値では測りにくいといわれる非認知能力についても単に個人内の個性やよさのみで終始するのではなく、答えの用意されていない問いに向かう課題解決的な側面や、自分としての意味や価値をつくりだしていく芸術系教科特有の学びの過程の側面から、引き続き、その育成の在り方について検討する必要がある。

- 上記を実現するための豊かな学びに向けた条件整備が必要である。特に「芸術を通した学び」では自分自身で立てた問いに向かう探究心が重要であり、そのためには授業において果敢に挑戦する機会、自己決定を積み重ねて自己実現を図る機会、安心してトライアンドエラーを繰り返せる環境など、子供たちが実現したいと思うことを見付け、それを実現できるようなゆとりある時間の確保が不可欠である。

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))

- 文化芸術は、人々の創造性を育み、豊かな人間性を涵養するとともに、人々の心のつながりを強め、心豊かで多様性と活力のある社会を形成する源泉となるものである。近年では、社会の構造的変化、デジタル化の進展やAI等の技術革新により、文化芸術の活動形態、ニーズにも影響を与えている。また、コロナ禍により、多くの人々に行動変容を迫る困難の中で、身体的体験も含め、文化芸術が人々に安らぎ、勇気、希望を与えるという本質的価値が改めて認識された。
- 第2期文化芸術推進基本計画(令和5年3月閣議決定)においては、このような文化芸術の本質的価値を指摘しつつ、デジタル化等の技術革新を取り入れながら、創造的な社会・経済活動の源泉として新たな価値や収益を生み、それらが次世代の文化芸術の本質的価値の向上のために再投資される「文化と経済の好循環」を通じて、我が国社会の持続的な発展に寄与していく必要があるとした。

- このため、国においては、多様な文化芸術の担い手や文化芸術活動(樹木)を生み出す「土壌」¹¹を豊かにし、その豊かな土壌から新たな価値が創造され、それら価値の国内外の発信を高めていく好循環を生み出す文化政策として、日本の文化芸術の国際発信強化とグローバル展開を、社会的・経済的な考え方を取り入れつつ効果的・戦略的に進める、変革を目指したCBX(Cultural Business Transformation)の推進を掲げているところである。

(文化芸術活動の新たな展開)

- 我が国は、各地に魅力的な有形・無形の文化財が数多く存在し、陶芸、染織、漆芸、金工などの伝統工芸、雅楽・能楽・文楽・歌舞伎・組踊等の伝統芸能など長い歴史を通じて受け継がれてきた誇るべき価値を有している。また、現代の美術・音楽・演劇・舞踊等の芸術、映画・マンガ・アニメーション・ゲームといったメディア芸術、茶道・華道・書道や和食・日本酒等の食文化を含む生活文化、建築・ファッションなどは、世代を問わず人々の心を捉え、最新のデジタル技術を芸術活動に活用した試みも多く生まれつつあり、我が国の文化芸術の幅の広さ、奥深さ、質の高さを示している。
- 近年は、このような美術や舞台作品等の鑑賞・体験に基づく表現活動や、表現を基にした双方向の対話による活動、鑑賞者が美術や舞台の作品づくりに参加するインタラクティブな芸術活動が高く評価されている。また、多様なメディアを通じて人々が職業によらず多様な自己表現を行い、世界と受発信ができる、創造性が開かれた時代となった。美術や舞台作品、美術館・博物館、劇場・音楽堂などにおいても、本物とともに、デジタル技術を活用したバーチャルでの多様な体験型コンテンツなどが提供される、人々が創造に寄与できる可変な場が生み出されるなど文化芸術の新たな展開が急速に進んでいる。
- このような取組を通じて、グローバル社会の中で、世界中の多様な文化的・社会的背景をもつ人々が多くの作品を通じて交流し、多様な価値観の尊重、共感、相互理解をもたらすとともに、文化芸術の交流・協働から生まれる創造的な価値創造と、それらを国内外に発信する芸術活動を更に促進していくことが重要となっている。

(CBXを実現するための政策の具体的展開)

- 日本の文化芸術の発信強化とグローバル展開における変革を目指すCBXの観点から、本質的価値を共有し、多様な文化芸術の担い手や活動を生み出す「土壌」づくりを進めるため、

¹¹ 「文化と経済の好循環を実現する文化芸術活動の『創造的循環』(令和4年3月31日文化審議会文化経済部会)では、①文化芸術活動を生み出す「土壌」を豊かにする循環と、②文化芸術活動の価値を高めていく循環という2つの「創造的循環」が実現することにより、文化芸術活動の推進により本質的な価値が創造され収益を生み、その収益が文化芸術に再投入され、更なる本質的価値の向上が図られていくという「文化と経済の好循環」を実現することが重要としている。

子供たちの文化芸術体験活動等を通じた次世代の裾野の拡大から、我が国の様々な分野における若手クリエイター・アーティスト等人材育成を進める必要がある。

○ これまで、文化庁においては、新進芸術家等の国内外の研修や、若手作家等の育成の層を厚くするための政策を推進し、多くのクリエイター・アーティストが高い評価を得て活躍してきた一方で、多くの日本のクリエイター等が国内市場を主として芸術活動を展開し、海外での挑戦機会やサポート環境の不足等により海外で活躍する機会が少ない状況にある。このため、海外における日本文化の存在感が高まる中で、日本の次世代を担う若手クリエイター等の挑戦機会の提供、日本の文化芸術の価値の可視化・価値づけによる国内外への積極的な発信を推進するための新たな基金が創設されたところである¹²。

○ このように、文化政策においては、文化芸術の次世代への確実な継承や、全ての人々に充実した文化芸術教育と文化芸術活動の参加機会が提供され、あらゆる人々が文化芸術を通して社会に参画し、多様な価値観の尊重される心豊かで多様性のある社会の形成を図るとともに、土壌となる次世代の人材育成や文化芸術活動に効果的な投資が行われ、イノベーションが生まれ創造的で活力ある社会が形成されることを目指す施策を総合的に推進していくこととなっている。

○ こうした日本の文化芸術の更なる価値の向上には、文化芸術を享受する全ての人が、文化芸術とは才能のある人、興味関心のある人だけのものという捉え方ではなく、心を豊かにし創造性が育まれるといった自分自身にも関わりのあるものとして文化芸術の価値を認識することも重要である。現状、文化芸術の価値が学校や社会一般に必ずしも十分に浸透しているとは言い難い中、文化芸術教育の充実・改善の検討に当たっては、国の文化政策について文化芸術の本質的価値や社会的・経済的価値を踏まえ変革に向けた転換が図られていることを意識しつつ、文化芸術教育の新しい価値づけの流れをしっかりとつくり出していく必要がある。

○ 土壌の広がりから価値の創造と発信による好循環は、一人一人が文化芸術のよさや美しさを感じ取ることによって価値を創造していく側面があるからこそだと思われる。芸術系教科はどちらかというと表現に軸が置かれがちであるが、鑑賞の本質についてもこれまで積み重ねてきた様々な実践などの成果等に対する一定の振り返りや議論の必要がある¹³。特に活動内容については単に定まった価値観だけに出会う鑑賞の時間では、自らの価値の創造と発信

¹² 令和5年度補正予算「クリエイター等育成・文化施設高付加価値化支援事業」

¹³ 文化審議会文化経済部会アート振興ワーキンググループの議論などでも鑑賞教育充実に関する内容が議論されている。

に繋がっていくことは難しいと考えられ、今後、対話による学びの中で広がりや深まりが生まれることも視野に入れながら、もっと自由で、自分の中に意味や価値をつくりだしたときの喜びが味わえる鑑賞の時間を重視すべきである。芸術系教科におけるインプットとアウトプットの相互の関連をどのように考えていくのかは CBX の実現に向けてもとても重要であると考えられる。

第2章 文化芸術教育の重要性とこれからの検討課題

1 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)

- 文化芸術教育における課題として、本会議では、作品の巧拙だけでなく芸術系教科における学びの本質を重視した授業展開が重要であることや、授業時数の関係で子供たちに任せ見守る時間を十分に確保することが難しいこと、実際に本物に触れる機会の充実、表現や鑑賞の学習場面における ICT のより一層の活用、日本文化に関する計画的・系統的な指導や対外的な発信力の育成、障害のある子供たちへの配慮や工夫等について指摘があった。

(個別性・即興性・創発性のある学びとしての文化芸術教育)

- 芸術に正解はなく、芸術系教科も自分で答えをつくりだしていく学習である。自分の答えをつくりだす過程で、自分とは異なる他者のものの見方や考え方を理解し、既存概念にとらわれない自由な発想で物事を捉え考えることや、自分の内側にある認識や思い、新たな感情に気づきをもたらすことにつながる。
- さらに、鑑賞や表現の過程を通じて全体像をイメージする力も育成される。こうした力は社会全体の課題について全体像を捉えた上で、自分で点と点を積み重ねて何かを成し遂げていく力にもつながるものである。
- また、芸術系教科における表現を基にした双方向の対話による活動や、演劇教育・パフォーマンスアート等は、創造性を培ったり今まで学んだ教科の学習を活かしたりすることだけでなく、コミュニケーション能力の育成、自身の感覚を使ったノンバーバルなコミュニケーション能力を育むことにもつながる。また、子供たち一人一人が多様な役割を果たし貢献できることに大きな価値がある。
- 芸術系教科は、子供たちの特性や関心に応じ考えたり表現したりする個別性の高い学びや、発達段階に応じて自分なりの感性を働かせて直感的に考えたり表現したりする即興性の高い学び、個人の発想をイノベーションへと誘発する創発性のある学びにつながるものであるため、学校教育において非常に重要なものとして位置付け、子供たちの学びの転換をリードし

ていくことが必要である。

(進化する文化芸術教育の展開)

- これからの芸術系教科において、例えば ICT や多様なメディアを活用することで、子供たちが即興性を発揮しつつ多様な選択肢の中で試行錯誤しながら一つ一つ意思決定をし、その場で自身の身体を使い、自身のイメージをもちながら、知識および技能を習得、活用したり、思考力、判断力、表現力等を働かせたりするなど効果的に資質・能力の育成することが可能となる。また、博物館、美術館、音楽堂等へのアクセスが容易ではない環境にあっても子供たちが高精細の画像や臨場感のある演奏等を鑑賞することや、オンラインで学校と美術館を繋ぎ、対話による鑑賞や表現・創造活動を行うことが可能になると考えられる。
- 本会議では、まずは表現したいイメージを、実際に体や用具を使って具体化する活動と、ICT で表現する活動とを適切に組み合わせた指導が重要であることが指摘された。こうした ICT とアナログとを行き来しながら、時間をかけて自分なりの答えを追求できるようにすることも重要である。加えて、本会議では、芸術系教科では、ICT 端末は自己表現の可能性を拡げる存在であり、端末のスペックやコンテンツが充実されていくことが望ましいとの意見や、子供たちが ICT を適切に活用・駆使することの重要性について意見があった。

(教科等横断による文化芸術教育の展開)

- これからの社会において、AI などに代替されない創造性や批判的思考はより必要となり、「創る」過程で試行錯誤することや物事を多角的に捉える力を培うことは重要である。STEM に芸術などのリベラルアーツが加わると、拡散思考が加わり創造的な発想が生まれる¹⁴といわれており、STEAM 教育¹⁵の中でも芸術は創造的な発想に大きな役割を果たしていると考えられる。また、自分で制作した作品を外国語でプレゼンテーションするといったように、文化芸術を中心とした、コミュニケーション能力の育成に資する他教科等との連携も重要であると考えられる。
- 学校教育において日本文化を学ぶことは、我が国の伝統や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、生活態度の改善、思いやりや規範意識、学習意欲の向上といった効果も期待できるものである。また、我が国の伝統や文化に関する教育は、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ことを目標とする国際理解教育へとつながるも

¹⁴ 文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議（第1回）東良委員発表資料（令和5年7月28日）

¹⁵ Science、Technology、Engineering、Art、Mathematics 等の各教科での学習を実社会での問題発見・解決にいかしていくための教科横断的な教育（教育再生実行会議第11次提言）

のである¹⁶。

(等しく子供たちに開かれた文化芸術体験の展開)

- 学校教育において、一流の文化芸術団体による公演や美術館等で芸術を直接鑑賞するなど、いわゆる「本物」に触れることは、障害のある子供たちも含め全ての子供たちが身体全体で臨場感や迫力を感じ、豊かな感性や想像力等の育成に資するものである。また、多様なキャリアのアーティストと接することで、子供たちが自分とは関係ないと思っているところから、文化芸術に当事者として関わっていくことにもつながる。「本物」を体験することは、アーティストの生き方や制作プロセスに触れることも含まれると捉える必要がある。

2 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)

- 芸術系教科においては、実際に対象に触れるなど直接感じ取る活動や身体活動を大事にしつつ、表現や鑑賞のプロセスによる資質・能力の育成をより一層重視すべきである。また、子供たちの発達段階に応じて、表現と鑑賞を関連させながら、子供たちを主体とした個に応じた指導を充実させていくべきである。
- 文化芸術教育の充実にあたっては、演劇教育・パフォーミングアーツなどにおいて育成される、多様な他者と関わり、共生社会においてノンバーバルなものを含む対話や協働を重ねるための資質・能力についても踏まえる必要がある。
- 数値では測りにくいといわれる非認知能力についても、単に個人内の個性やよさだけで終始するのではなく、答えが1つではない問いに向かう課題解決的な側面や、自分としての意味や価値をつくりだしていく芸術系教科特有の学びの過程の側面から、その育成について考えていく必要がある。
- 学校における活動や文化芸術活動を通して、新しい価値観や感覚、考え方等に触れ、自分事として楽しむことのできる、「芸術ならではの学び」にどれだけ出会えるようにすることが重要である。例えば、単に「絵を上手に描く」という結果だけではなく、文化芸術の営みのプロセスに現れるアイデアを創出する学びや、よさや美しさなどを感じ取る鑑賞の学び、芸術文化の継承や発展の学びなど、芸術ならではの様々な学びに出会えるようにすることが、文化芸術の好循環を生み出し、新たな価値の創造と次世代の裾野拡大のエコシステムにつながることになる。

¹⁶ 文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議（第2回）永添委員発表資料（令和5年8月28日）

- 現行の学習指導要領において芸術系教科の目標に示された、子供たちが生活や社会の中の芸術と一層豊かに関わることができるよう、芸術系教科における表現及び鑑賞の学習活動と育成を目指す資質・能力との関係をより明確にすることが求められる。また、芸術系教科の特性に応じた「見方・考え方」が、単に教科等の中で留まることなく、子供たちの日常生活やこれからの社会の中での様々な営みに生きて働き、子供たち一人一人が芸術のもつ真の意味を実感することや、芸術文化の継承と発展につながる学びを実現できるような展開が求められる。
- 文化庁において、芸術系教科の特性も踏まえつつ、ICT を活用した活動と実際に身体や用具を使って具体化する活動とを往還した実践事例の収集、研修等を通じた横展開を進めていくことが求められる。その際、デジタル鑑賞教材が1人1台端末環境下で有効に活用される必要がある。
- STEAM 教育における芸術の果たす役割を踏まえれば、芸術の本質や芸術の重要性に子供たちが気付くような STEAM 教育の在り方を考えていくことが重要と考えられ¹⁷、芸術ならではの働きを意識したカリキュラム編成が重要である。また、芸術を中心としつつ、子供たちがわくわくしながら多様な発想が生まれ深い学びにつながるような実践モデルがつくられる必要がある。同時に、芸術系教科に限らず、自ら問いを立て、形にしていくような思考が重要視されるようになっており、文化芸術の学びが全ての教科等において通底する「創造」の土壌となることが期待される。
- STEAM 教育においては、例えば「A」という営みから「S」や「T」、「E」、「M」という学びに出会えるようにすることも重要であり、単に行為を関連させただけで終わっては十分ではない。生成系 AI についてもゴールの手段として出会えるようにするのか、過程をより深めるための存在として出会えるようにするのか、どのように出会えるようにするのが重要となる。また、様々な学びに出会えるようにするのは教師の役割であるが、どの学びに向かうのかを考えるのは子供たち自身であり、出会った学びに子供たちが主体的に向き合う態度の育成も必要となる。
- また、社会に開かれた教育課程という観点から、創造的な思考力と全体を俯瞰した構想力、判断力、コミュニケーション力などを身に付け、社会の課題を解決し、新しい価値を創造に結び付けていく資質・能力の育成を目指す STEAM 教育を推進する際にも、様々な文化施設や

¹⁷ 例えば、京都市立美術工芸高等学校では、学校の特性を生かしつつ、美術から学ぶ科学、作品から学ぶ英語など、美術と他教科等を往還する教科等横断的な STEAM 教育を実践している。

アーティスト等、地域との連携・協働¹⁸が重要である。そのためには、アーティストたちの働き方・生き方の多様化の流れや仕組みとともに、適切なマッチング機能をもつ人材や組織の醸成が求められる。

- メディア芸術に関する教育について、例えば、アニメーションを入口として日本文化や地域文化への関心が高まることや、1人1台端末の整備に伴い、その教育的可能性がますます高まる。それを支援するためにも、メディア芸術に専門性をもつ研究者・クリエイターの協力を得ながら、知見を共有する場が必要であると考ええる。
- 日本のマンガ、アニメ、ゲーム等は海外でも高く評価されているが、こうした現状の日本文化に関する教育について、計画的・系統的な指導や対外的な発信力の育成が弱い点、総授業時数の枠の中で学びを深めることの難しさについて指摘があった。
- また、日本文化を継承し新たな価値や文化を積極的に創造していく意識付けがより一層重要である。国内文化への本質的な美意識や興味・関心、さらには、日本において多様な創造性を発揮できる環境を醸成していくため、他地域や他国との交流をはじめ、多様な人々との交流等の機会の創出が求められる。

（豊かな土壌としての文化芸術体験の充実にに関する検討課題）

- 子供たちに豊かな感性や想像力等を育んでいくため、1校でも多くの学校、1人でも多くの子供たちに、様々な本物に実際に触れる機会が提供される必要がある。また、学校教育における著作権の柔軟な運用も含め、子供たちが地域や家庭環境にかかわらず、多様な文化芸術コンテンツにアクセスできる環境を整備していく必要がある。
- 文化庁では、「文化芸術による子供育成推進事業」を実施し、学校での文化芸術の鑑賞・体験機会を享受できる環境整備に取り組んできた。当該事業は、学校単独では実施困難なものであり、本物に触れることの効果を踏まえると、より一層の支援の充実が必要である。
- 当該事業のうち「巡回公演」について、「学校に知られていない」「事務手続き等が煩雑」といった指摘があったことから、今後可能な限り改善を図るべきである。また、「体験したことを深めたり展開していく時間がない」といった指摘があったことから、本事業が一過性のものではなく教育活動に効果的に活かされるよう必要な取組を行うべきである。

¹⁸ 例えば、国立美術館においては学校教員等を対象とした「美術館を活用した鑑賞教育の充実のための指導者研修」を毎年実施するとともに、国立美術館の作品を小学校から高等学校までの授業で活用することを想定したデジタル鑑賞教材を提供している。

(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)

- 芸術系教科の指導に当たっては、芸術系教科の存在意義や重要性について教員自身が十分に理解することが重要である。また、子供たちの身の回りにないもの、例えば、雅楽、歌舞伎、文楽、能楽などを扱う際には、子供たちがその意味や価値を見いだすことができるようにすることが重要である。
- 子供たちの創造性を育むためには、教えるという役割のみならず、ファシリテーターやメンターなどの役割も必要であり、そのためには外部人材を活用することが重要である。また、アーティスト等を教員研修において活用することが必要である。
- アーティストや地域人材等の多様な人材・社会人の学校教育への参画を促し、多様な専門性や経験を活かしていくため、特定分野における強みや専門性と教職課程の両立のための教職課程の特例制度や特別免許状等の活用を進めつつ、引き続き、多様な専門性を有する質の高い教職員集団の形成に向けて、免許制度の在り方等についての検討も必要である。
- 授業時数との関係から、子供たちに任せ見守る時間を十分に確保することが難しい現状もあるが、学校全体として、子供たちの主体性が発揮できるような時間を確保する必要性について共通理解をもつことが重要である。そのためには、芸術系教科において育成する資質・能力について教職員間で共通認識を図るなどの工夫が重要である。
- 教員の指導力向上について、教科等間のつながりを意識すること、非常勤を含む教員の研修機会の確保、地域の人材や団体、文化施設等と連携した指導の実施など指導力向上策について意見があった。教員の指導力の向上に関する知見の横展開については、文化庁が実施している指導主事等を対象とした協議会や研修の充実、学校と地域の連携にあっては、学校と地域アーティストをつなぐコーディネートを行う人材や団体などを支援していくことが重要である。
- 特別支援学校では、子供たちの作品を地元の店舗などに展示し、学校や障害のある子供たちへの理解を得る取組が行われているとの意見があった。学校と社会とのつながりとしてこうした取組が継続されることが望ましく、地域との協働にもつながると期待される。また、障害の有無に関わらず子供たち同士や人々が交流する機会を文化芸術教育を通じて創出し、互いの理解を育んでいくことが重要と考えられる。インクルーシブ教育に更に取り組んでいく必要がある中、積極的に学校間やクラス間を連携させ、多様な他者との輪を文化芸術を通じて広げていくことができるような施策が求められる。

- 本会議では、文化芸術教育の重要性をしっかりとメッセージ化すべきことや、発達段階に応じた資質・能力ベースでの学びの在り方、非認知能力への芸術の関わり方など、今後更に検討が必要な事項について意見があったところであり、引き続き、次期学習指導要領も見据えながら、最終的な報告書の取りまとめに向けて議論を継続し、文化芸術教育を通じた次代を担う子供たちの育成に資する施策のより一層の充実につなげていくこととしたい。

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)

- 芸術系教科等を学ぶ意義、必要性等について、「幼稚園，小学校，中学校，高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について（答申）」（平成 28（2016）年 12 月 中央教育審議会）（以下「平成 28 年中教審答申」という。）において以下の通り指摘している。

「芸術系教科等の「見方・考え方」の特徴は、知性と感性の両方を働かせて対象や事象を捉えることであるとし、知性では捉えられないことを、身体を通して、知性と感性を融合させながら捉えていくことが、他教科等以上に芸術系教科等が担っている学びである。また、個別性の重視による多様性の包容、多様な価値を認める柔軟な発想や他者との協働、自己表現とともに自己を形成していくこと、自分の感情のメタ認知なども含まれており、そこにも、芸術系教科等を学ぶ意義や必要性がある。

また、特に重要な「感性」の働きは、感じるという受動的な面だけではない。感じ取って自己を形成していくこと、新しい意味や価値を創造していくことなども含めて「感性」の働きである。また、「感性」は、知性と一体化して創造性の根幹をなすものであるため、芸術系教科等が、子供たちの創造性を育む上でも大切な役割を担っている。」

- 平成 28 年中教審答申を踏まえ改訂された現在の学習指導要領に基づき、例えば、中学校音楽科では、子供たちがその後の人生において、音や音楽、音楽文化と主体的に関わり、心豊かな生活を営み、生活や社会の中の音や音楽の働きを自覚し、音楽文化を継承、発展、創造することにつなげ、中学校美術科では、生徒一人一人が感性や美意識、想像力を働かせ、造形的な視点を豊かにもち、自分との関わりの中で美術や美術文化を捉え、生活や社会と幅広くかかわることができるようにするための資質・能力を育成するなどとしている。

(芸術教育における文化施設との連携)

- 平成 28 年中教審答申では、豊かな感性や想像力等を育むことは、あらゆる創造の源泉となるものであり、芸術系教科等における学習や、美術館や音楽会等を活用した芸術鑑賞活動等を充実させていくことも求められると指摘された。また、「主体的・対話的な学び」の充実に向けて、資料調査や本物の芸術に触れる鑑賞の活動等を充実させる観点から、博物館や美術館、劇場等との連携を積極的に図っていくことも重要であるとも指摘された。
- これを受けて、現行の学習指導要領においては、各教科等の指導に当たって配慮する事項の

1つとして「地域の図書館や博物館、美術館、劇場、音楽堂等の施設の活用を積極的に図り、資料を活用した情報の収集や鑑賞等の学習活動を充実すること」としている。このため、例えば小学校及び中学校音楽科では、児童生徒や地域の実態に応じて、学校内及び公共施設などの学校外における音楽活動のつながりを意識できるようにすること、図画工作科、中学校美術科では、児童生徒や地域の実態に応じて、美術館や博物館との連携を図ることとしている。各学校においては、例えば、地域の美術館と連携したアーティストとの共同製作や、地域の音楽ホールにおいてプロの交響楽団の演奏を鑑賞する活動等様々な取組が行われている。

（芸術教育と ICT の活用）

- 文部科学省においては、「「令和の日本型学校教育」の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現～（答申）」（令和3年1月 中央教育審議会。以下「令和答申」という。）で示された全ての子供たちの可能性を引き出す個別最適な学びと協働的な学びを実現するため、これまでに学校における児童生徒用の1人1台端末、高速大容量のネットワーク環境、指導者用端末や大型提示装置の整備を進めてきた。また、学校において、ICT 活用を通じて個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実が図られるよう、各教科等の ICT の効果的な実践事例等の作成・周知や、「学校 DX 戦略アドバイザー」による専門的な助言や研修支援の実施などの取組が進められてきた。

- 令和5年度全国学力・学習状況調査によれば、小・中学校における1人1台端末の授業での活用状況は、約9割の学校で「ほぼ毎日」及び「週3回以上」活用している。一方、「自分で調べる場面」で活用している小・中学校は約6、7割、「自分の考えをまとめ、発表・表現する場面」で活用している小・中学校は、約4割程度となっている。

芸術系教科における ICT の活用については、令和4年度の文化庁委託調査によると、芸術教科等の授業（文芸芸術系教科以外で化芸術活動を鑑賞・体験する場合も含む）での ICT 端末等の ICT 機器の活用状況は、57.1%であり、令和3年度の同調査の 25.8%と比較して大きく上昇している状況である。

- 芸術系教科においては、音楽科では、歌唱分野や器楽分野においては、自分たちの音楽表現を聴き返したり、聴き比べたり、「創作」で楽譜として表した音楽を実際の音で表したり、「鑑賞」で気になったところや聴き逃したところを聴き返したりする場面等で、ICT 機器の活用が有効である。また、図画工作科・美術科では、アイデアスケッチや編集などを、ICT 端末を用いて試行錯誤したり、インターネットなどで国内外の美術作品や作者について調べたり、生活の中の造形をタブレット端末で撮影し、話し合う際の資料とするなど、様々な活動場面において ICT を活用することが考えられる。

(国際的な芸術教育の評価)

- 最近の国際的な動きとして、2021年のユネスコ執行委員会において、ポストコロナや時代の新たな潮流を踏まえ、「芸術教育のためのロードマップ(UNESCO Road Map for Arts Education)」(2006年)、「ソウル・アジェンダ:芸術教育の開発のための目標(Seoul Agenda: Goals for the Development of Arts Education)」(2010年)を統合・改定することが合意され、2024年2月にアブダビ(アラブ首長国連邦)において新たなフレームワーク(UNESCO Framework for Culture and Arts Education)について採択を行う「文化と芸術教育に関するユネスコ国際会議」が開催された。本国際会議は、文化や芸術が有する人間の想像力、創造性などを高める力に着目し、各国において、正規の教育制度の中で文化と芸術を主流化すること、文化芸術教育の担い手支援の充実等各国が推進すべき政策について取りまとめられ、国際的にも文化芸術に関する教育の重要性についての認識が高まっている。

◆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)

- 平成28年中教審答申においては、現代的な諸課題に対応して求められる資質・能力として、「新たな価値を生み出す豊かな創造性」、「グローバル化の中で多様性を尊重するとともに、現在まで受け継がれてきた我が国固有の領土や歴史について理解し、伝統や文化を尊重しつつ、多様な他者と協働しながら目標に向かって挑戦する力」などを指摘している。
- これらが教科等横断的なテーマであることを踏まえ、こうしたこれからの時代に求められる資質・能力を、関係教科等や教育課程全体とのつながりの整理を行い、その育成を図っていくことができるようにすることと指摘している。これを受けて、現行の学習指導要領では、伝統や文化に関する教育の充実を図るとともに、特に学習の基盤となる「言語能力」、「情報活用能力」、「問題発見・解決能力」等とともにこうした現代的な諸課題に対応して求められる資質・能力を、教科等横断的な視点から育成していくことができるよう教育課程の編成を図るものとしている。

(芸術教育と教科等横断的な学習の取組)

- 令和4年度の文化庁委託調査によれば、芸術系教科(芸術系教科以外で文化芸術団体が行う文化芸術活動を観る・体験することを含む。)とそれ以外の教科との間での教科等横断的な学びへの取組状況は、「実施している」「実施する予定である」と回答した小・中学校は約4割であった。また、芸術系教科と教科横断的な学習を行った教科としては、小・中学校とも、「国語」「総合的な学習の時間」「社会」と回答した割合が他教科に比べて高い。また、割合は低いものの、「数学」や「理科」と回答した学校もある。

- 令和2年度の文化庁委託調査によれば、芸術系教科とそれ以外の教科との間で「教科横断的な学習」を行っている学校において、当該学習において芸術系教科に期待する点として約8割の学校が「より豊かな創造性・想像性や感性が育まれる」、7割の学校が「文化芸術への親しみが醸成される」と回答した。

また、芸術教科との教科横断的な学びをより進めていくために必要なこととして、「授業例など、具体的な実施方法が周知される」「実施にあたっての十分な体制が確保される」「芸術教科との教科横断的な学びの有用性が認識される」「実施にあたっての十分な予算が得られる」と回答した学校の割合が高かった。

(文化芸術体験の効果)

- 令和3年度に独立行政法人国立青少年教育振興機構が作成した調査結果報告書によれば、文化芸術体験の頻度が高いほど自立性、積極性、道徳観、正義感、自己肯定感が高い傾向が見られる。また、文化庁委託調査によると、文化庁が実施している「文化芸術によるこども育成総合事業(巡回公演事業)」を利用することで得られる効果として、「文化芸術への親しみが醸成される」が最も多く、次いで、「より豊かな創造性や感性が育まれる」「日本の文化を知り、国や地域に対する愛着を持つようになる」「コミュニケーション能力が高まる」の順となっている。「文化芸術への親しみが醸成される」の具体的な事例としては、「(能と狂言の体験を)とても興味をもって参加し、国語の狂言の学習と連動し、より身近なものとしてとらえられた」「(鑑賞・体験後)家庭からも劇場に足を運ぶようになった子供が増えた」などが挙げられている。また、「より豊かな創造性や感性が育まれる」の具体的な事例として、「役割演技を体験発表することで、以前より積極性が見られたり、感情表現が豊かになった」や「今まで自分が気が付かなかった感性に気づいた生徒が多くいた」などが挙げられている。

(STEAM教育の状況)

- 急速な技術の進展により社会が激しく変化し、多様な課題が生じている今日においては、これまでの文系・理系といった枠にとらわれず、各教科等の学びを基盤としつつ、様々な情報を活用しながらそれを統合し、課題の発見・解決や社会的な価値の創造に結びつけていく資質・能力の育成が求められていると指摘されている。課題解決・価値創造に向けたプロセスそのものとして、初等中等教育段階からの教科等横断的な学び・STEAM教育の重要性が増している。
- 令和2年度の文化庁の委託調査によると、国外における文献調査では、STEAM教育の目的として、生徒のエンゲージメントや創造性、革新性、問題解決能力、その他の認知能力の向上が挙げられている。他方で、複数の文献では、イノベーションの増加や労働市場のアウトカムの向上、GDPの向上に結びつく等の競争力の向上や経済的な必要性が重視されている点に警鐘が鳴らされていた。

一方で、各国では STEAM 教育を実践する際の課題としては、「教員の専門能力開発」「通常の授業スケジュールや、通常の評価方法との不整合」といった仕組みの課題、「実践例が短期的であることや、一貫性がないこと」などが指摘されている。

- 我が国の STEAM 教育については、「Society5.0 に向けた人材育成～社会が変わる、学びが変わる～」(平成 30 年 6 月 Society5.0 に向けた人材育成に係る大臣懇談会、新たな時代を豊かに生きる力の育成に関する省内タスクフォース(文部科学省))において、高等学校では、思考の基板となる STEAM 教育を、全ての生徒に学ばせることを通じ、より多くの優れた STEAM 人材の卵を産みだし、幅広い分野で新しい価値を提供できる数多くの人材の排出につなげていくとされた。

- その後、教育再生実行会議第 11 次提言(令和元年 5 月)において、幅広い分野で新しい価値を提供できる人材を養成することができるよう STEAM 教育の推進が提言された。また、STEAM 教育は「各教科での学習を実社会での問題発見・解決にいかしていくための教科横断的な教育」とされた。

また、令和答申においては、複雑に関係する現代社会に生きる市民として必要となる資質・能力の育成を志向する STEAM 教育の側面に着目して、STEAM の A の範囲を芸術、文化のみならず、生活、経済、法律、政治、倫理等を含めた広い範囲(Liberal Arts)で定義し、推進することとされた。

- 加えて、第 6 期科学技術・イノベーション基本計画(令和 3 年 3 月閣議決定)においても、新たな社会を支える人材の育成として、「直接本物に触れる経験が減少していく中、A を含む STEAM 教育等を通して、直接本物に触れる経験を積み重ね、感性や感覚を磨いていくことが一層重要になる」としている。

統合イノベーション戦略 2023(令和 5 年 6 月閣議決定)においては、「探究・STEAM・アントレプレナーシップ教育の抜本的強化」の方向性として、初等中等教育段階における探究・STEAM・アントレプレナーシップ教育の強化を図るため、「Society 5.0 の実現に向けた教育・人材育成に関する政策パッケージ」(令和 4 年 6 月総合科学技術・イノベーション会議)を踏まえ、高等専門学校を小中学生の STEAM 教育の拠点とすることや、大学等でのハイレベルな探究に触れる機会の場の提供、高校普通科改革、全国の科学館や「対話・協働の場」を活用した STEAM 教育の地域展開等を引き続き進めることが示された。

- 令和 2 年度の文化庁委託調査によれば、STEAM 教育の成果として、学校からは子供自身が学びを主体的にデザインし、自ら学びを得るようになったことや、短期的には、学習内容が印象

に残り定着が図られやすい、中長期的には、多角的な視点を持つことができる、学習意欲の喚起などが挙げられている。

一方、STEAM 教育を実践する際の課題としては、「評価の難しさ」「教材開発も含めた時間的・金銭的な負担の大きさ」「指導ノウハウの共有などを通じた教員の専門能力開発の必要性」が挙げられている。

◆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)

- 平成 30 年 10 月、文化庁の機能強化のための組織改編の一環として、「芸術に関する教育の基準の設定に関する事務」が文部科学省初等中等教育局から文化庁に移管された。この組織改編は、美術館、博物館等、社会教育施設との連携等、文化庁が行う施策とこれまで以上に連携を図り、学校教育における全ての子供たちへの芸術に関する教育の充実を図ることとしたものである。

これにより、文化庁においては、従来実施してきた学校において子供たちが本物の文化芸術を鑑賞・体験する機会を提供する「文化芸術による子供育成推進事業」等の取組に加え、教員の質の向上に向けた取組として「芸術系教科担当教員等全国研修会」や我が国の伝統音楽の技能等を習得する「伝統音楽指導者研修会」等を新たに実施することとなり、文化芸術教育に係る施策を文化庁が一元的に所掌することとなった。また、文化庁が所管する独立行政法人国立美術館においては、美術館を活用した鑑賞教育の充実及び学校と美術館の一層の連携を図るため、指導主事、教員、学芸員を対象とした「美術館を活用した鑑賞教育の充実のための指導者研修」を実施するなど、文化庁としての強みを生かした施策を展開してきた。

- 令和 4 年度の文化庁の委託調査によれば、文化庁の組織改編前の平成 29 年度に「学校において文化芸術活動を過去に 1 度も実施されたことがなかった」と回答した小・中学校等は 16.8%であったが、令和 3 年度に「学校において文化芸術活動を過去に 1 度も実施されたことがなかった」と回答した小・中学校等は 13.6%に減少した。

一方、文化芸術関連事業の継続的实施に必要なこととして挙げられているものとして、「実施にあたっての十分な予算が得られる」が最も高い割合で挙げられているが、それ以外に「実施にあたっての十分な体制」、「事業の有用性の認識」、「事業の効果的な実施にあたってのノウハウや他地域の事例に関する情報が提供される」「子供を対象にした文化芸術事業の開催をサポートする専門家（アーツ・カウンシル等）がいる」などの課題が平成 29 年度及び令和 3 年度においても一定の割合で挙げられているところである。

(文化芸術による子供育成推進事業)

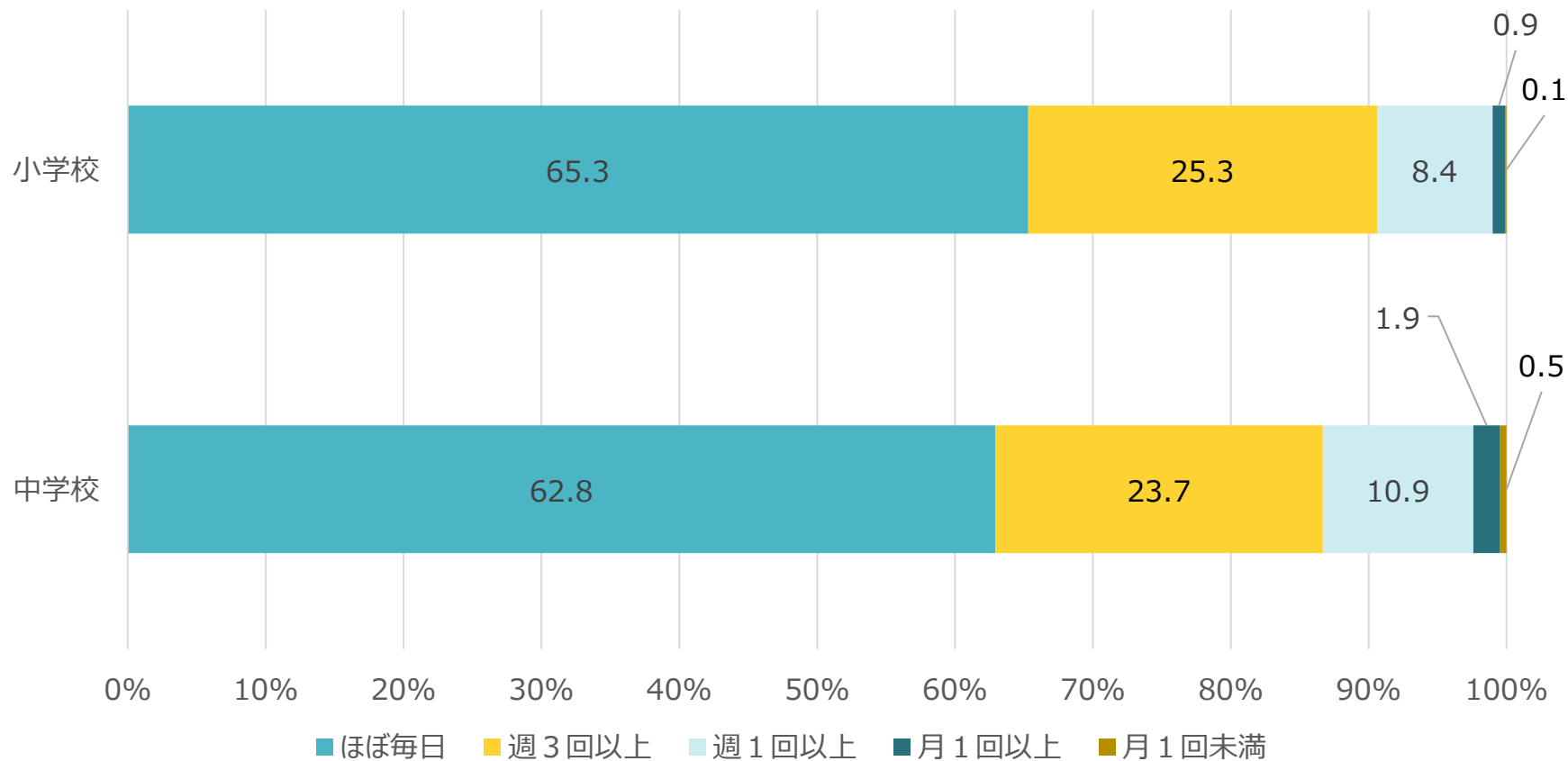
- 文化庁においては、学校に文化芸術団体や芸術家を派遣し、子供たちに本物の文化芸術鑑

賞・体験の機会を提供する「文化芸術による子供育成推進事業」を実施している。本事業のうち国が選定した文化芸術団体が学校において実演芸術等の公演を行う「巡回公演事業」について、公演された芸術分野は、令和4年度実績では、演劇、音楽、伝統芸能の順となっている。本事業を活用する学校は、いずれかの教科等の授業において実演芸術等の公演を実施することとされており、演劇及び伝統芸能は「総合的な学習の時間」「音楽科」「図画工作科」「国語科」などの授業で、音楽は、「音楽」「総合的な学習の時間」などの授業で実施されており、芸術系教科のみならず、様々な教科等において実施されている。

- 巡回公演事業については、学校側から、近年簡素化されてはいるが、当該事業への申請時の手続きの煩雑さ、提出書類の分量・内容に関する負担軽減、短い公募期間、当該事業の内容やその実施状況等が具体的にわかるような資料や映像の提供といった指摘がある。
- なお、文化庁では、「劇場・音楽堂等における子供舞台芸術鑑賞体験支援事業」や、「伝統文化親子教室事業」の実施を通じ、学校のみならず子供たちが文化芸術を鑑賞・体験する機会を提供する取組を支援している。

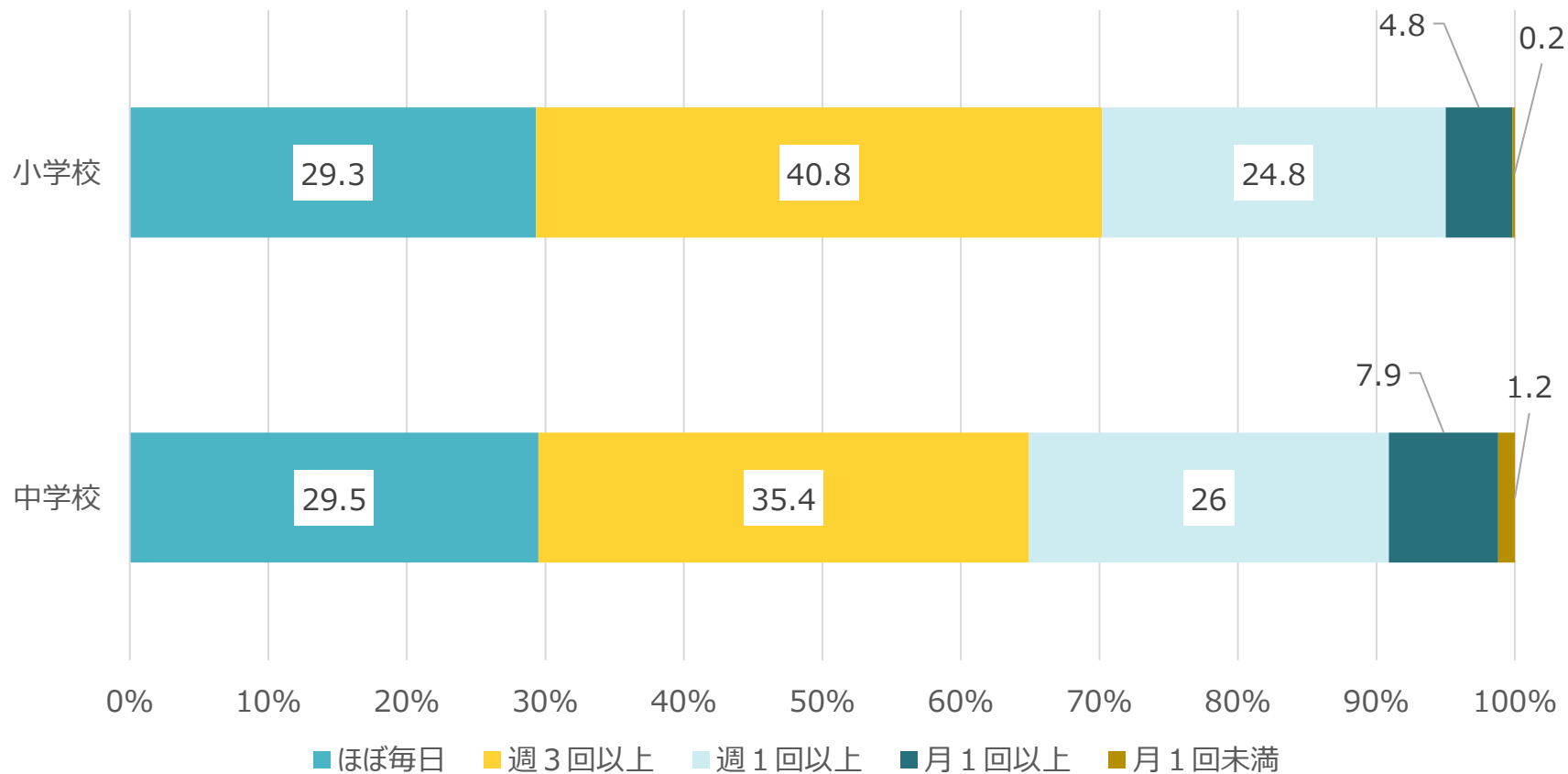
文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議 論点整理 参考資料

授業において活用



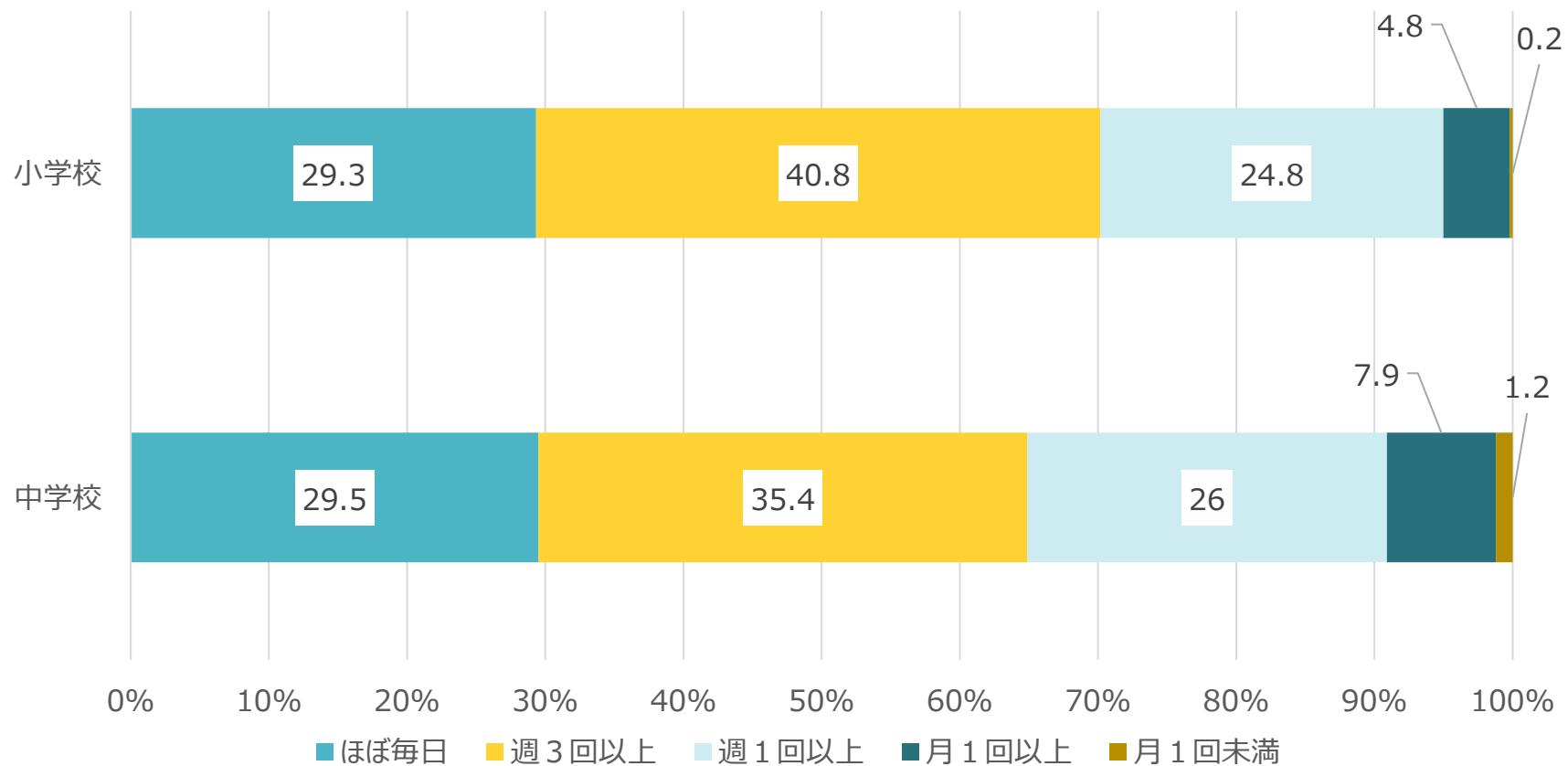
国立教育政策研究所 令和5年度全国学力・学習状況調査の結果(概要)資料を基に作成

自分で調べる場面で活用



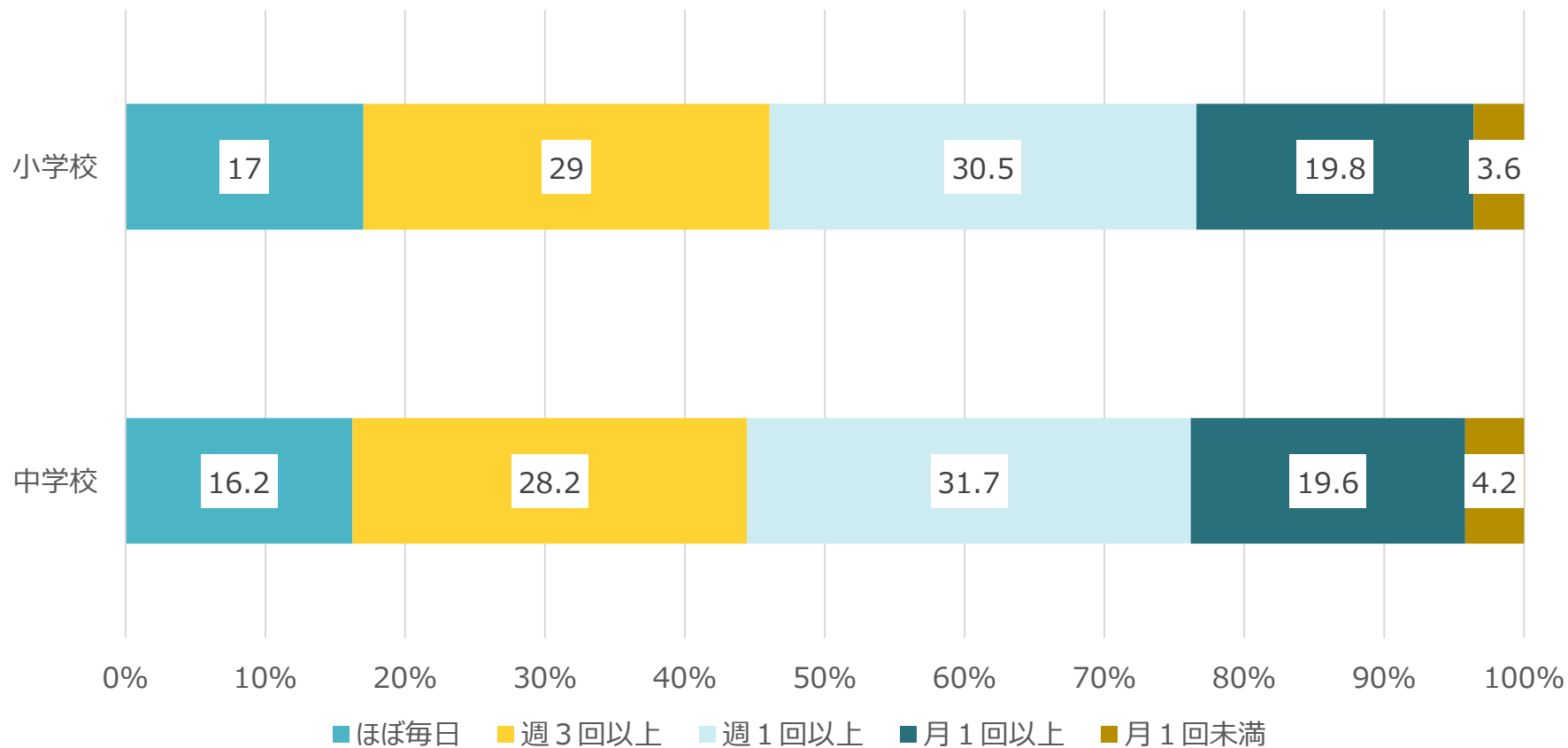
国立教育政策研究所 令和5年度全国学力・学習状況調査の結果(概要)資料を基に作成

自分で調べる場面で活用



国立教育政策研究所 令和5年度全国学力・学習状況調査の結果(概要)資料を基に作成

自分の考えをまとめ、発表・表現する場面で活用



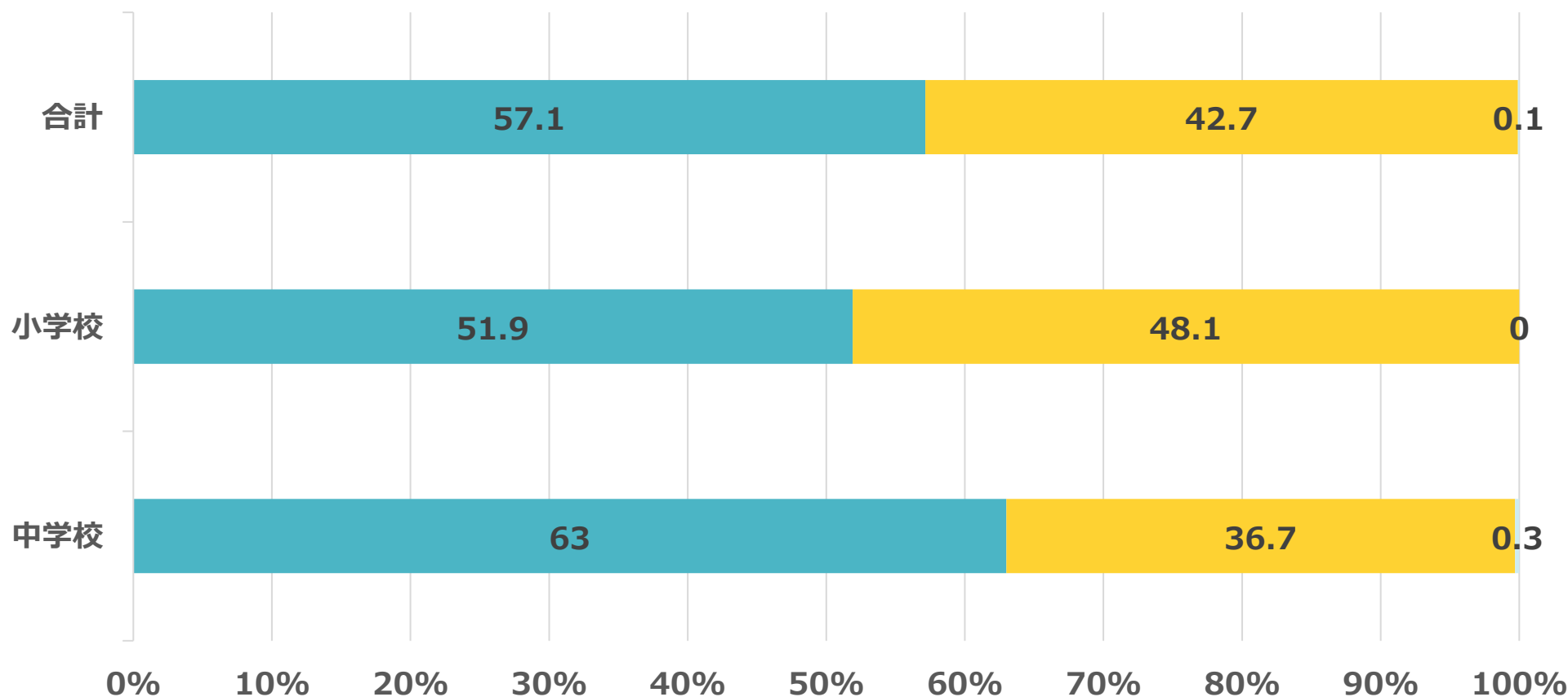
国立教育政策研究所 令和5年度全国学力・学習状況調査の結果(概要)資料を基に作成

芸術系教科（※）を行う際のICT機器活用状況について

※「芸術系教科」には、芸術系教科の授業と文化芸術鑑賞・体験事業を含む

- ✓ 文化芸術活動を行う際のタブレット等のICT機器の活用状況については、「活用している」割合が最も高く、57.1%となっている。
学校種別にみると、「中学校」「小学校」の順でICTを活用している割合が高くなっている。

■ 活用している ■ 活用していない ■ 無回答



UNESCO Framework for Culture and Arts Education

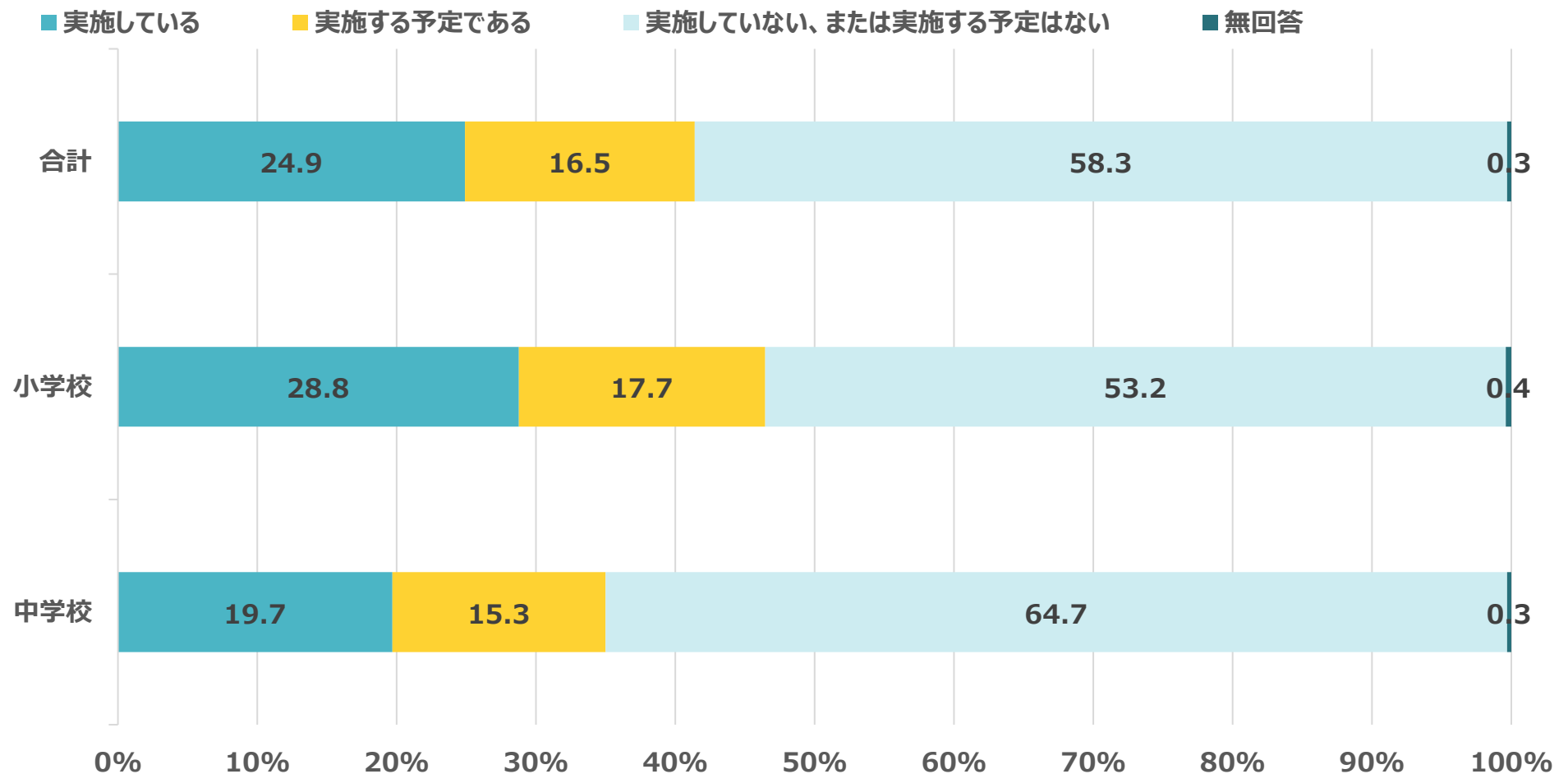


UNESCO Member States adopt global framework to strengthen Culture and Arts education

Today, UNESCO Member States unanimously adopted a new global Framework for Culture and Arts Education. Among the commitments made: to give greater priority to culture and arts education in teacher training, to put more emphasis on local and indigenous cultures and heritage in the classroom, and to better recognize artistic and cultural skills within the professional world. To translate this Framework into action, UNESCO and the United Arab Emirates also announced a new major initiative.

※「芸術系教科」には、芸術系教科の授業と文化芸術鑑賞・体験事業を含む

✓ 全体として、「実施していない、また実施する予定はない」の割合が58.3%と過半数を超えており、「実施する予定である」割合は16.5%、「実施している」割合は24.9%となっている。

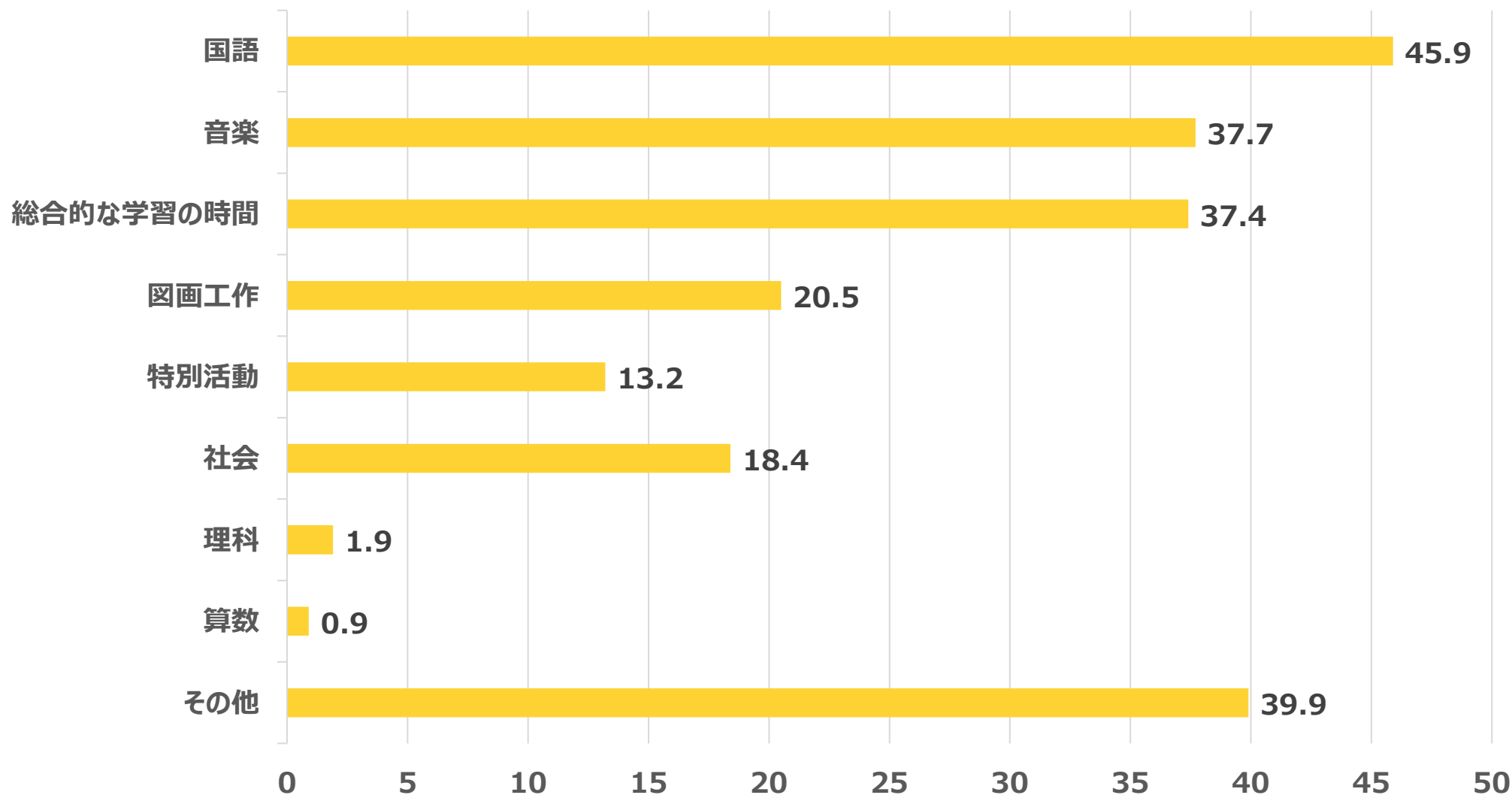


小学校

※「芸術系教科」には、芸術系教科の授業と文化芸術鑑賞・体験事業を含む

✓ 小学校では、「国語」、「音楽」、「総合的な学習の時間」の順に割合が高くなっている。

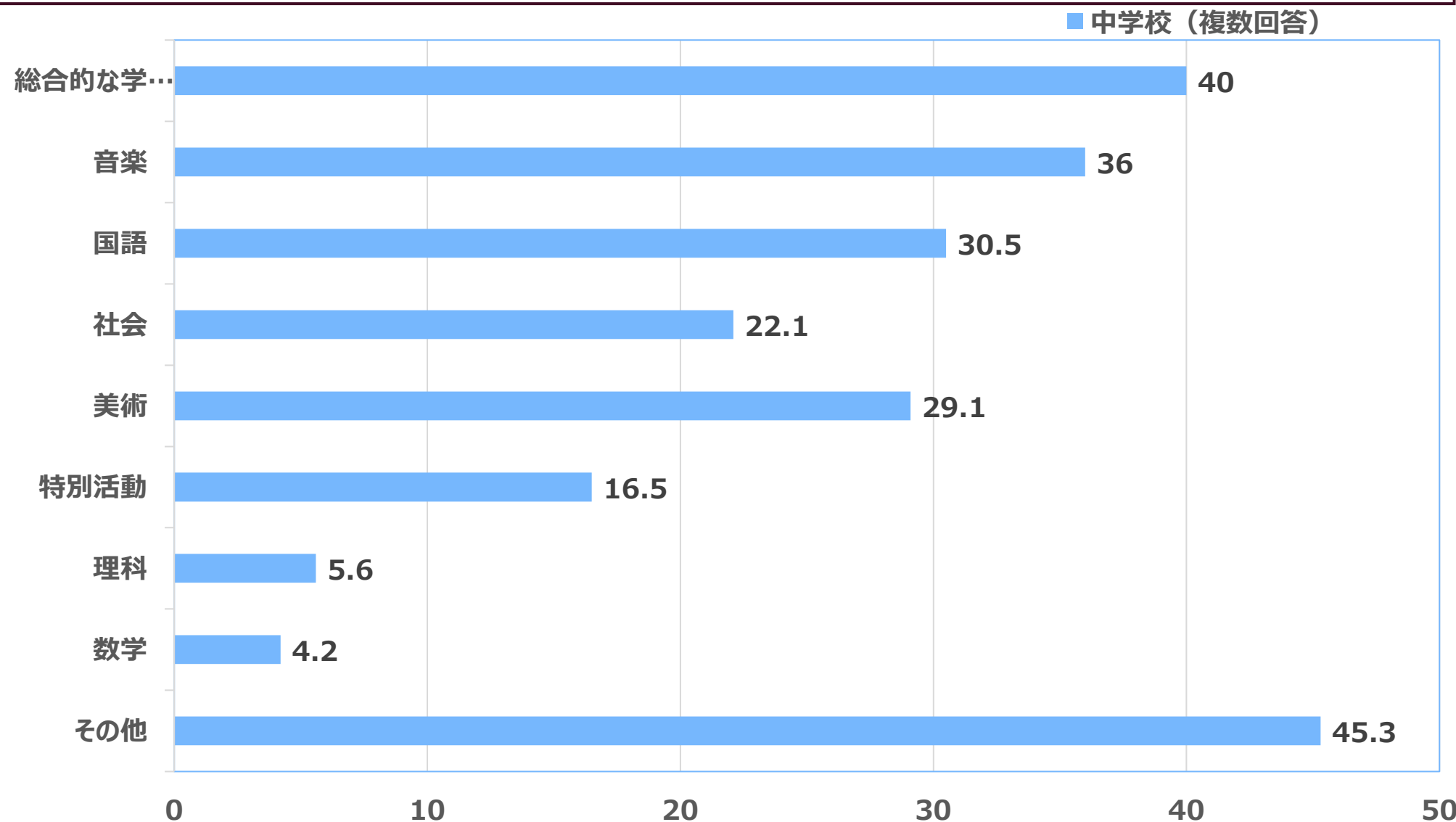
■ 小学校（複数回答）



中学校

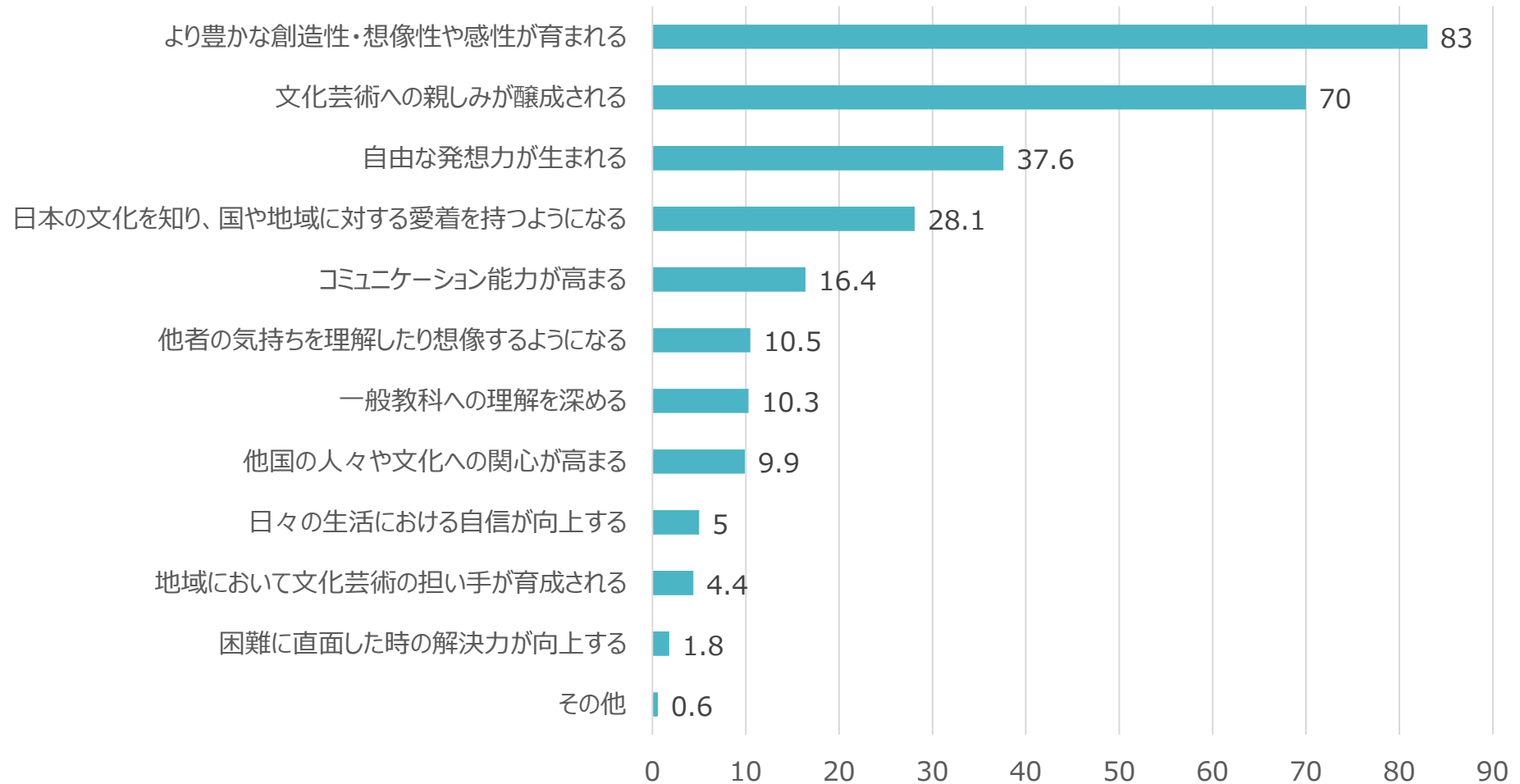
※「芸術系教科」には、芸術系教科の授業と文化芸術鑑賞・体験事業を含む

✓ 中学校では、「総合的な学習の時間」、「音楽」、「国語」の順に割合が高くなっている。



教科横断的な学習における芸術系教科に期待している点

複数回答



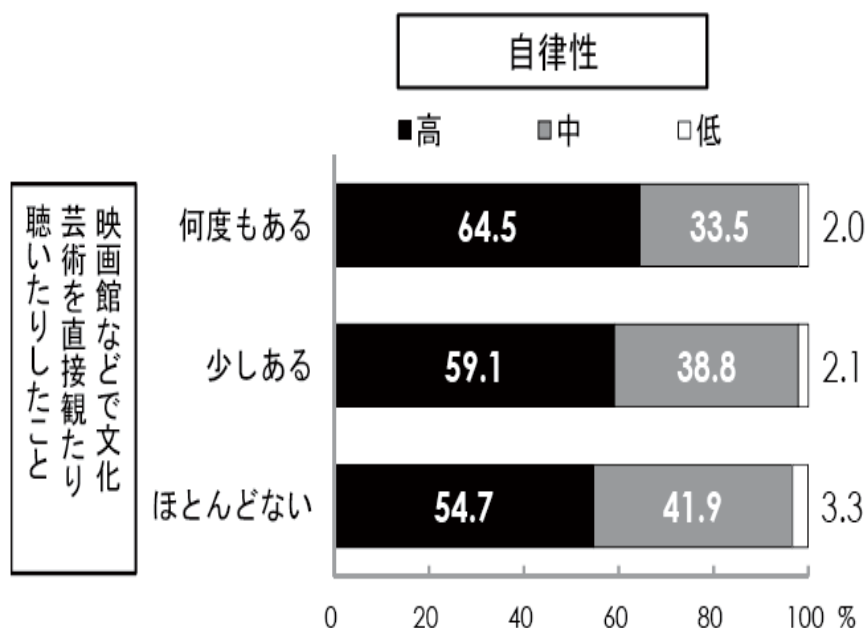


図3-3-17 映画館などで文化芸術を直接観たり聞いたことと自立性の関係
(小4～小6、中2、高2)

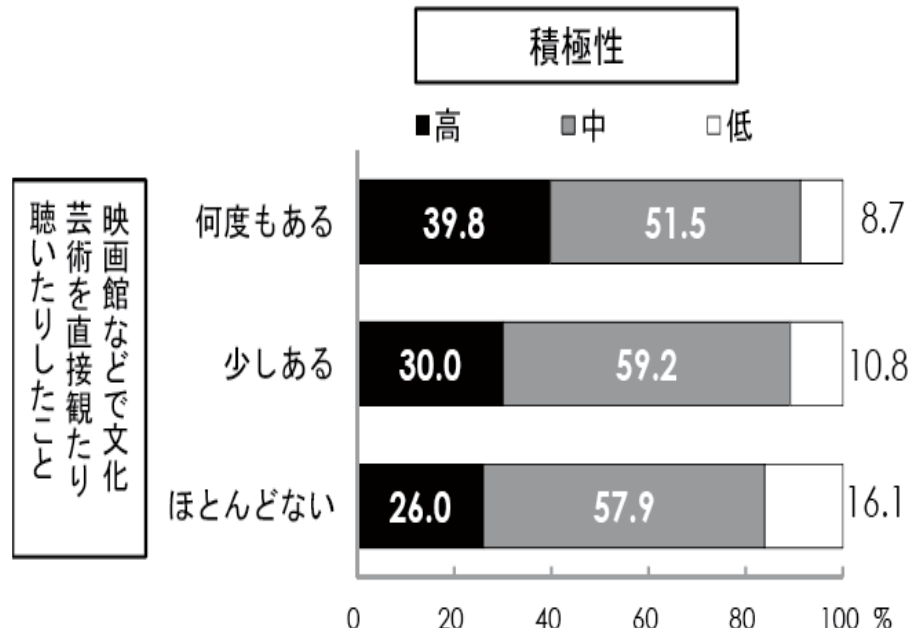


図3-3-18 映画館などで文化芸術を直接観たり聞いたことと積極性の関係
(小4～小6、中2、高2)

※文化芸術体験は1年間の学校外での頻度

(出典) 令和3年3月 青少年の体験活動等に関する意識調査(令和元年度調査) 報告書 独立行政法人 国立青少年教育振興機構

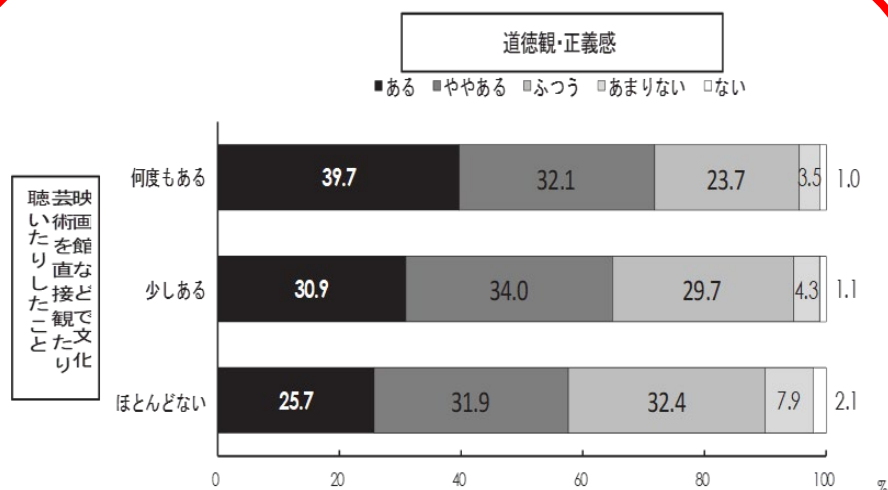


図 3-3-38 映画館などで文化芸術を直接観たり聴いたりしたことと道徳観・正義感の関係
(小4～小6、中2、高2)

※文化芸術体験は1年間の学校外での頻度

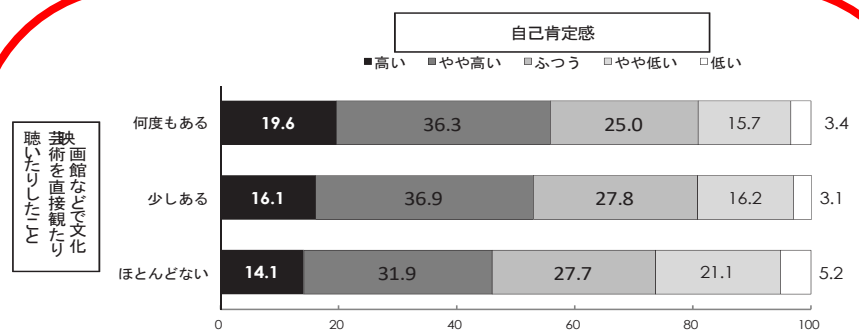


図 3-3-30 映画館などで文化芸術を直接観たり聴いたりしたことと自己肯定感の関係
(小4～小6、中2、高2)

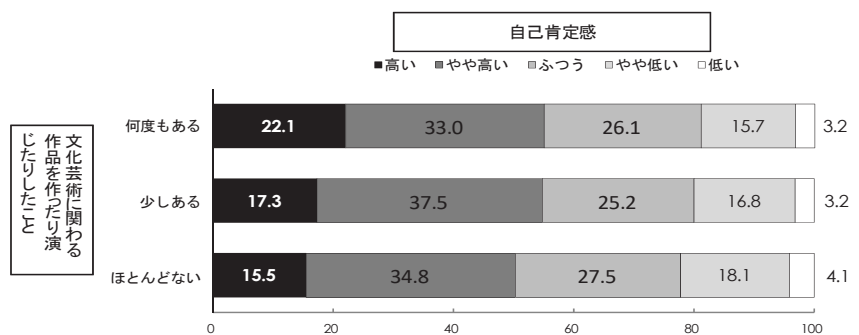
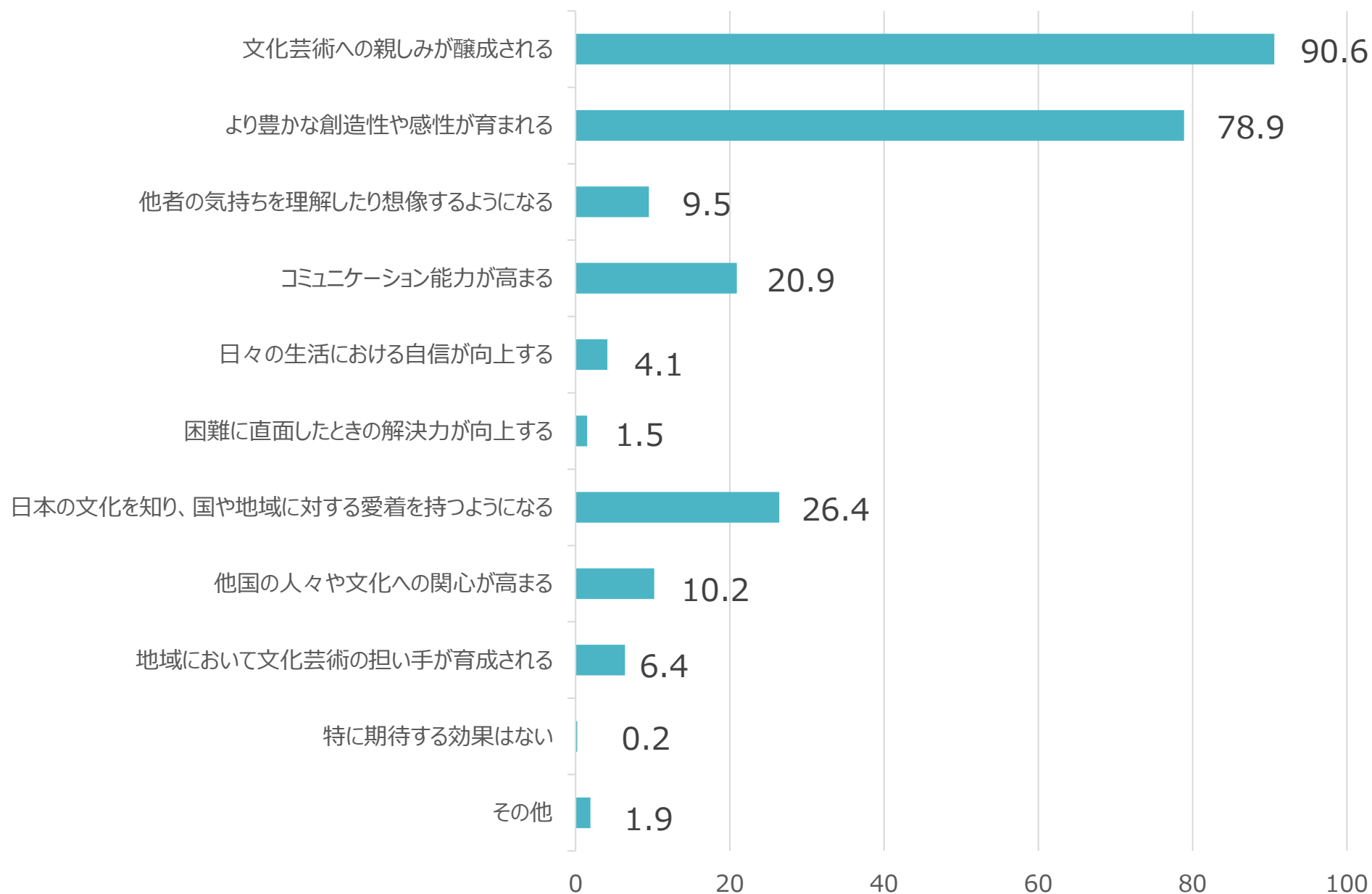


図 3-3-31 文化芸術に関わる作品を作ったり演じたりしたことと自己肯定感の関係
(小4～小6、中2、高2)

(出典) 令和3年3月 青少年の体験活動等に関する意識調査(令和元年度調査) 報告書 独立行政法人 国立青少年教育振興機構

「文化芸術による子供育成総合事業」の子供への効果



学校における芸術教育の充実に向けて ～文化庁への移管～

- 文化庁では、文化に関する施策の総合的な推進を図るため、**2018年10月、文化庁に新たに学校芸術教育室を設置し、これまで文部科学省本省が所管していた「学校における芸術に関する教育の基準の設定に関する事務」を文化庁に移管。**従前より取り組んできた文化振興施策に加えて、**学校教育における全ての子どもたちへの芸術に関する教育の充実を図る。**
- また、「博物館による社会教育の振興に関する事務」も文部科学省本省から文化庁に移管。従前より所管していた美術館及び歴史博物館に加えて、水族館、動物園、科学博物館等全ての種類の博物館を文化庁が一括して所管することにより、博物館の更なる振興と行政の効率化を図る。
- 文化庁の一部は遅くとも2021年度中に京都に移転するが、**学校芸術教育室は引き続き東京において事務を行う。**

文化庁の組織図

2018年9月まで

長官官房

- 政策課
- 著作権課
- 国際課

文化部

- 芸術文化課
- 国語課
- 宗務課

文化財部

- 伝統文化課
- 美術学芸課
- 記念物課
- 参事官（建造物担当）

地域文化創生本部（2017年4月より京都に設置）

- ・ 所掌事務の追加
 - ① 文化に関する基本的な施策の企画・立案・推進に関すること
 - ② 文化に関する関係行政機関の事務の調整に関すること
- ・ 文部科学省本省からの業務移管
 - ① **学校における芸術に関する教育の基準の設定に関する事務**
 - ② 博物館による社会教育の振興に関する事務
- ・ 部制廃止による機動的対応
- ・ 分野別タテ割りから機能重視へ

2018年10月から

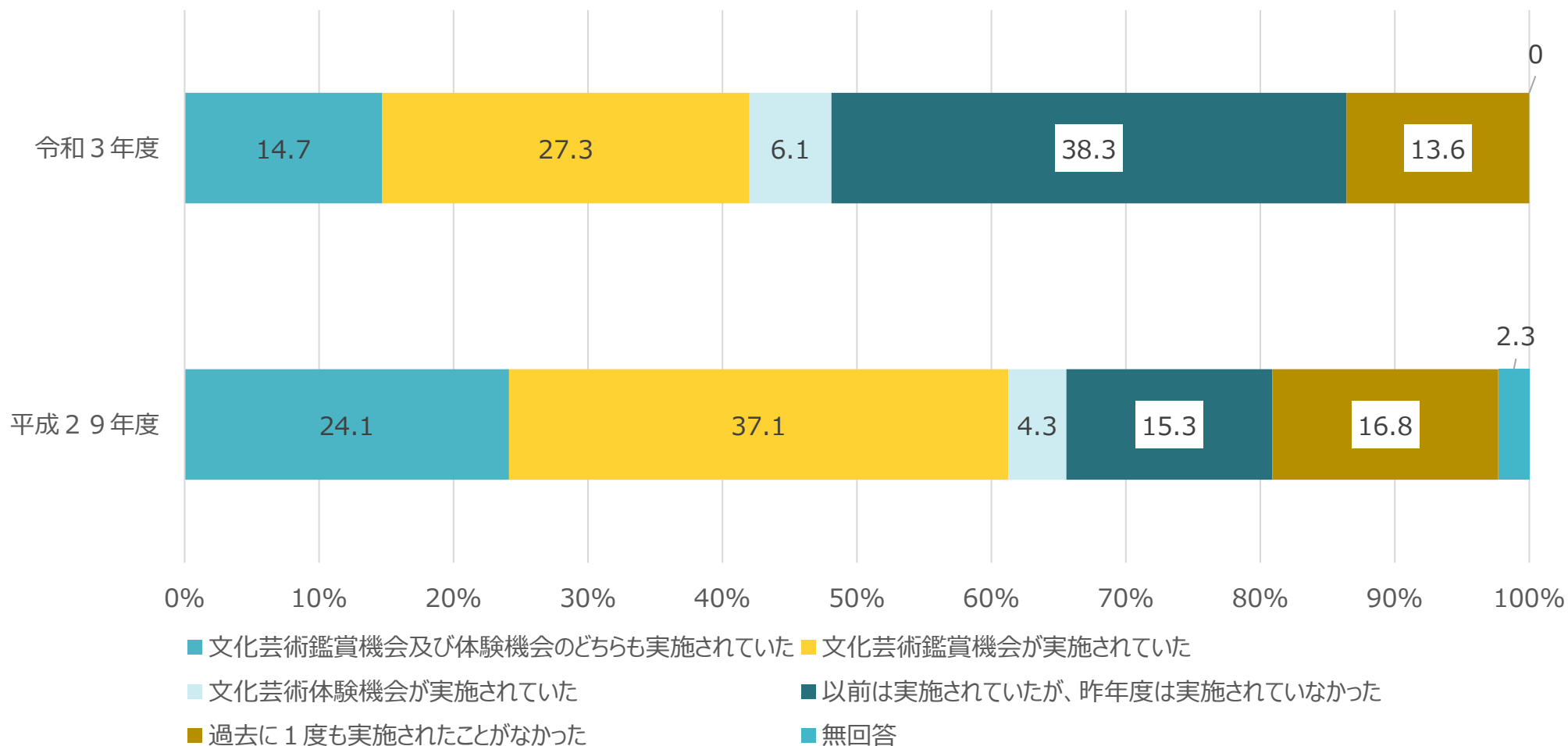
- 企画調整課
- 文化経済・国際課
- 国語課
- 著作権課
- 参事官（芸術文化担当）
 - ・ **学校芸術教育室の新設**

- 政策課
- 文化資源活用課
- 文化財第一課
- 文化財第二課
- 宗務課

遅くとも2021年度中に京都に移転

- 参事官（文化創造担当）（2018年10月より京都に移転）
- 地域文化創生本部

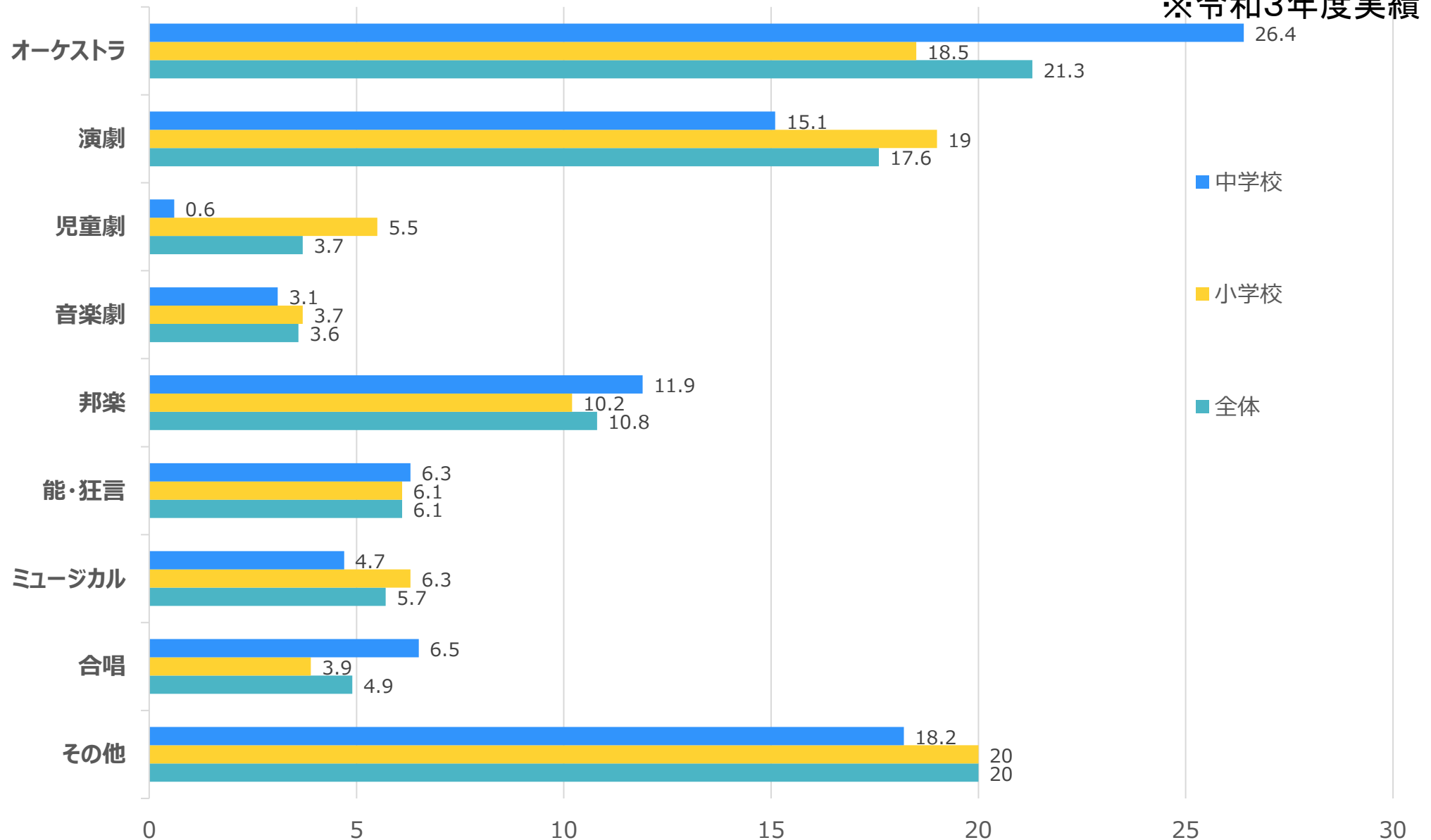
✓「過去に1度も実施されたことがなかった」と回答した学校の割合は、平成29年度は16.8%であり、令和3年度は13.6%だった



学校で行った文化芸術鑑賞・体験事業の実施分野

✓ 芸術分野を全体でみると、「オーケストラ」の割合が最も高く、次いで、「演劇」、「邦楽」となっている。

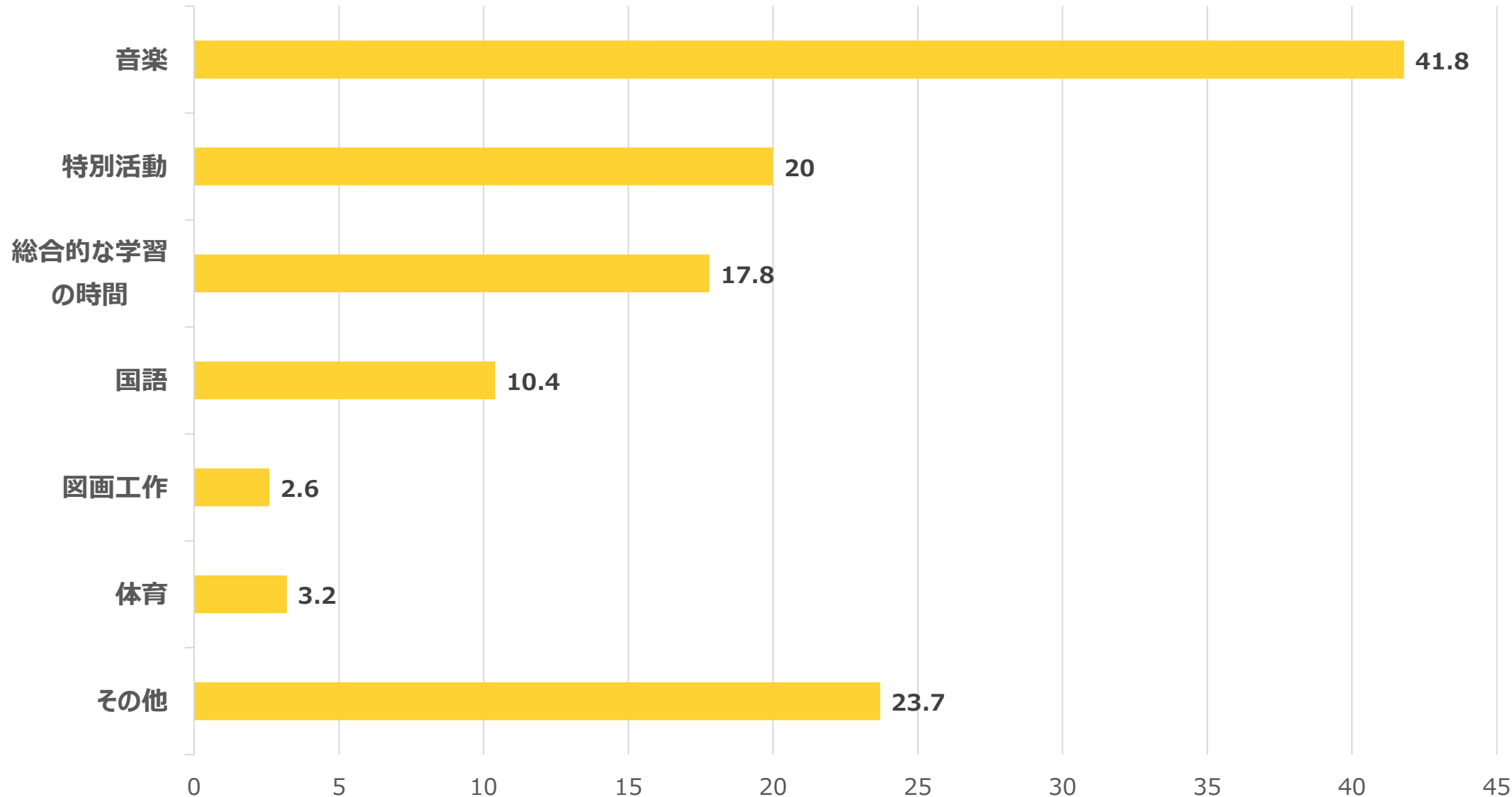
※令和3年度実績



文化芸術鑑賞・体験事業（※）の教科の位置づけ（小学校）

※国のみならず都道府県、市町村、民間団体等の主催事業を含む

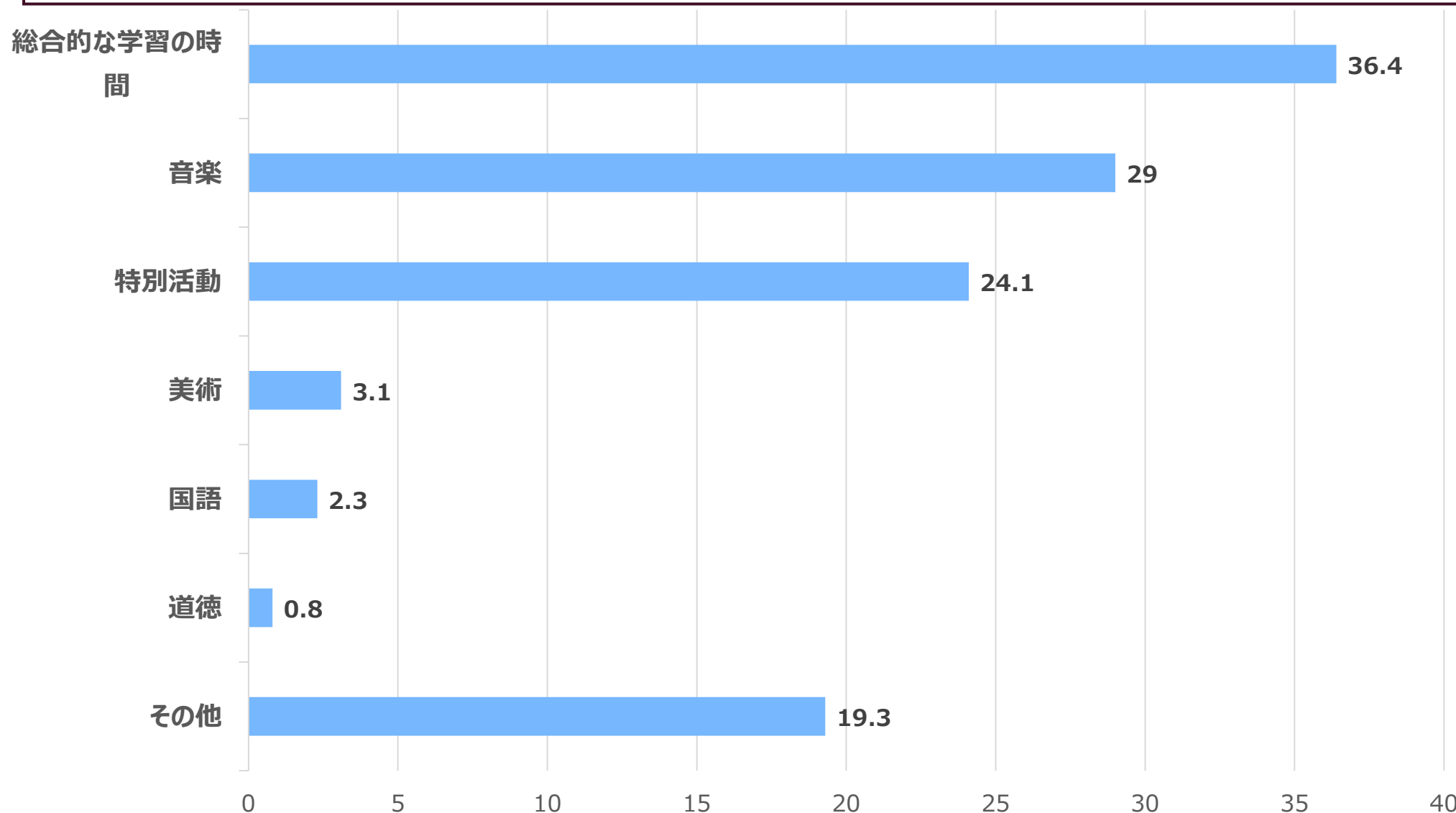
✓ 小学校では、「音楽」の割合が最も高く、次いで、「特別活動」、「総合的な学習の時間」となっている。



文化芸術鑑賞・体験事業（※）の教科の位置づけ（中学校）

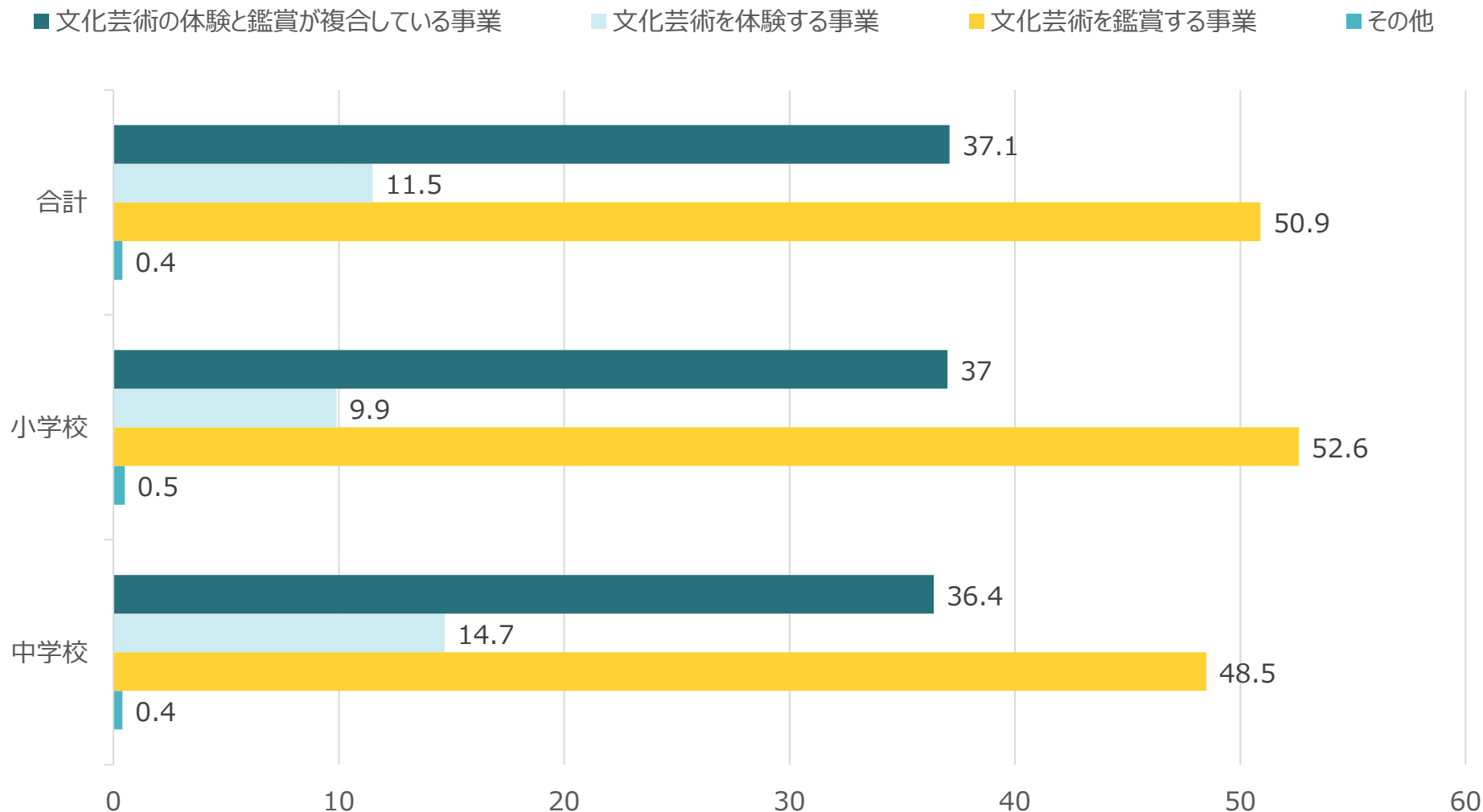
※国のみならず都道府県、市町村、民間団体等の主催事業も含む

✓ 中学校では、「総合的な学習の時間」の割合が最も高く、次いで、「音楽」、「特別活動」となっている。



文化芸術による子供育成推進事業の実施状況

✓「文化芸術を鑑賞する事業」の割合が最も高く、次いで、「文化芸術の体験と鑑賞が複合している事業」、「文化芸術を体験する事業」となっている。



文化芸術推進基本計画（第2期）（令和5年3月24日 閣議決定）抜粋

第4 第2期計画における重点取組及び政策群

1. 第2期計画における重点取組

③重点取組3 文化芸術を通じた次代を担う子供たちの育成

【計画期間中に取り組むべき重要施策】

（学校における文化芸術教育の充実・改善と我が国の伝統文化の継承）

- 学校における文化芸術教育の更なる充実・改善方策について検討する。その際、動画や映像資料の使用等一人一台端末を活用した学校教育活動の展開に合わせた効果的な推進を図る。

（子供たちが、文化芸術・伝統芸能等の本物に触れることができる鑑賞・体験機会の確保）

- 子供たちの豊かな人間性を涵かん養するため、地域の博物館・美術館、劇場・音楽堂等の施設や文化財を積極的に活用し、文化芸術団体、文化施設と連携しながら文化芸術を鑑賞・体験するための機会確保・充実を図る。また、次代を担う子供たちに対して、茶道、華道、和装、囲碁、将棋、五節句等の伝統文化や生活文化等を計画的・継続的に体験・修得できる機会を提供する。さらに、子供たちが劇場・音楽堂等において本格的な実演芸術を鑑賞・体験する機会を提供する取組を支援し、実演芸術に親しめる環境づくりの推進を図る。

（文化部活動の円滑な地域連携・移行の促進）

- 地域における文化芸術に親しむ機会の確保、生徒の多様なニーズに合った活動機会の充実等を図るため、休日の部活動の段階的な地域連携や地域クラブ活動への移行に向け、地域の実情に応じて、総合的に推進する。子供の文化芸術活動の機会を適切に確保するとともに、地域の活性化にも資する取組を推進する。

文化芸術推進基本計画（第2期）（令和5年3月24日 閣議決定）抜粋

第4 第2期計画における重点取組及び政策群

2. 第2期計画における施策群

施策群⑥ 文化芸術教育の改善・充実、子供たちによる文化芸術鑑賞・体験機会の確保

1. 目標

文化芸術は、豊かな人間性を涵 かん養し、創造力と感性を育む等、人間が人間らしく生きる糧 となるものであり、子供たちの教育においても極めて重要である。また、それ自体が固有の 意義と価値を有し、国や地方のよりどころとして重要な意味を持っている。将来にわたり子供たちが文化芸術に継続して親しむことができる機会を確保することにより、子供たちの豊かな心や文化的な伝統を尊重する心の育成を図る。

2. 目標を達成するために推進する取組

- 現行の芸術教育に関する実態把握を踏まえ、**文化芸術教育の充実・改善方策について検討する。**また、**学校教育において伝統や文化に関する教育の充実を図る。**
- 子供たちが学校、地域の博物館・美術館、劇場・音楽堂等において本格的な文化芸術を鑑賞・体験する機会を提供するとともに、子供たちが主体的に文化芸術活動に参加、創造することができる環境づくりを推進する。

教育振興基本計画（令和5年6月16日 閣議決定）抜粋

Ⅱ．今後の教育政策に関する基本的な方針

（5つの基本的な方針）

②誰一人取り残されず、全ての人の可能性を引き出す共生社会の実現に向けた教育の推進
（共生社会の実現に向けた教育の方向性）

○ コロナ禍によりその機会が減少した様々な体験活動（自然体験活動、社会体験活動、**文化芸術活動**等）は、自己肯定感や協調性、主観的幸福感など、ウェルビーイングの向上に資するものであって、体験を通して他者と協働することにより共生社会の実現にもつながる意義を有するものであり、**その機会の充実を図っていくことが求められる**。また、児童生徒等の心身の健やかな育成に向けた学校保健、食育、スポーツ活動、豊かな感性を育む読書活動の推進も重要である。

Ⅳ．今後5年間の教育政策の目標と基本施策

目標2 豊かな心の育成

【基本施策】

○伝統や文化等に関する教育の推進

・**我が国や郷土の伝統や文化を受け止め、日本人としての美德やよさを生かし、それらを継承・発展させるための教育を推進**する。小・中学校等と博物館や劇場、音楽堂等、文化芸術団体、地域の芸術家との連携・協力を図りつつ、学校における文化芸術教育の改善を図るとともに、体験機会を確保する取組を推進する。

○文化芸術による子供の豊かな心の育成

- ・文化芸術は、豊かな人間性を涵養し、創造力と感性を育む等、人間が人間らしく生きる糧となるものであり、子供たちの教育においても重要である。文化芸術を通じて、子供たちの豊かな心の育成を図るため、**子供たちが一流の文化芸術に触れる機会**や、地域において伝統文化等を体験する機会**の確保**、文化部活動の地域連携や地域文化クラブ活動への移行に向けた環境の一体的な整備を進める

目標7 多様な教育ニーズへの対応と社会的包摂

【基本施策】

○障害者の文化芸術活動の推進

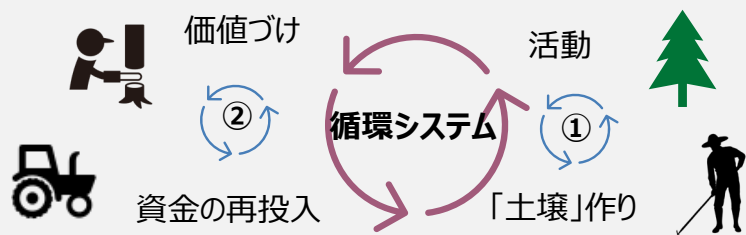
- ・共生社会の実現に向けて、障害者による文化芸術活動の推進・普及、障害者の芸術作品の展示等の推進、支援人材の養成、関係者のネットワークづくり等により、障害者が地域において鑑賞、創造、発表等の多様な文化芸術活動に参加することができる環境づくりに取り組む。また、**小・中学校・特別支援学校等において、実演芸術の公演や障害のある芸術家の派遣により、子供たちに対し文化芸術の鑑賞・体験等の機会を提供**する。

文化と経済の好循環を実現する文化芸術の「創造的循環」概要（第1期文化経済部会報告書、令和4年3月）

文化と経済の好循環

二つの「創造的循環」によって、資金が確保されるとともに文化芸術活動を促進し、さらに再投入の資金を生み出す「文化と経済の好循環」を実現する。

文化芸術の循環システムの構築 自律的で持続可能な経営



第1の「創造的循環」

文化芸術活動（「樹木」）を生み出す「土壌」を豊かにする循環

- (1) 創造的人材の持続的な育成
- (2) 「土壌」としての地域、場所
- (4) ファンドレイジングと税制措置
- (5) 文化芸術DXの推進
- (6) 文化芸術活動と担い手に関する公的統計・データ整備とアーカイブ

第2の「創造的循環」

文化芸術活動（「樹木」）を「保育」し、価値を高めて行く循環

- (3) マーケティング、ブランディング、プロモーション
- (7) グローバル市場への積極的な関与

創造的循環達成のための「7つの渦」

具体的なアクションプラン案（報告書p.18～）

【文化芸術循環システムの構築】（基盤的施策）

- ① 文化芸術全般を振興する**カウシル機能**（伴走型支援機能）の確立・強化の検討
- ② 文化芸術/ソフトパワー・プロモーション強化に向けた**関係機関の連携強化**

(1)

- ① ワザの学修プログラム、②アーティスト等の就労環境の改善
- ③プロデュース人材の育成

(2)

- ①地域芸術祭等のエコシステムの検証、②歴史的建造物等を地域で持続的に産業として育成する仕組みづくり ③中間支援組織等の形成支援、④海外富裕層の誘致

(3)

- ①発信強化、②グローバル（デジタル）マーケティング、③民間活動支援、④海外富裕層の誘致、⑤世界誘客の場づくり、⑥鑑賞者教育

(4)

- ①文化芸術への寄附促進、②寄附マッチング、③コレクターと美術館の関係強化、④動画制作のインセンティブ

(5)

- ①文化ビジネスのグローバル化推進、②新たなテクノロジーへの対応
- ③ブロックチェーン等を活用した美術品の来歴管理

(6)

- ①文化芸術関係統計データの整備、②国内アーカイブの連携
- ③ナショナルコレクションの形成、④公的鑑定評価制度の創設

(7)

- ①トップアーティストの育成、②文化ビジネスのグローバル展開
- ③国立館のパートナーシップ強化、④東アジアワイドでのプロモーション強化

中央教育審議会答申における関連記述

- 豊かな感性や想像力等を育むことは、あらゆる創造の源泉となるものであり、芸術系教科等における学習や、美術館や音楽会等を活用した芸術鑑賞活動等を充実させていくことも求められる。
- 本物の芸術に触れる鑑賞の活動等を充実させる観点からは、博物館や美術館、劇場等との連携を積極的に図っていくことも重要である。

「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について」（平成28年12月21日答申）

学習指導要領における関連記述

- 道徳教育や体験活動，多様な表現や鑑賞の活動等を通して，豊かな心や創造性の涵養を目指した教育の充実に努めること。（小中学校 総則）
- 地域の図書館や博物館，美術館，劇場，音楽堂等の施設の活用を積極的に図り，資料を活用した情報の収集や鑑賞等の学習活動を充実すること。（小中学校 総則）
- 児童が学校内及び公共施設などの学校外における音楽活動とのつながりを意識できるようにするなど，児童や学校，地域の実態に応じ，生活や社会の中の音や音楽と主体的に関わっていくことができるよう配慮すること。（小学校 音楽）
- 各学年の「B 鑑賞」の題材については、・・・美術館や博物館等と連携を図ったり，それらの施設や文化財などを積極的に活用したりするようにすること。（中学校 美術）
- 文化的行事
平素の学習活動の成果を発表し，自己の向上の意欲を一層高めたり，文化や芸術に親しんだりするようにすること。（中学校 特別活動）

音楽科の改訂の具体的な方向性

- ・音楽に対する感性を働かせ、他者と協働しながら、音楽表現を生み出したり音楽を聴いてそのよさなどを見いだしたりすることができるよう、内容の改善を図る。
 - ・音や音楽と自分との関わりを築いていけるよう、生活や社会の中の音や音楽の働きについての意識を深める学習の充実を図る。
 - ・我が国や郷土の音楽に親しみ、よさを一層味わうことができるよう、和楽器を含む我が国や郷土の音楽の学習の充実を図る。
- 「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について」（平成28年12月21日答申）

学習指導要領（平成29年告示）

小学校音楽

（目標）

表現及び鑑賞の活動を通して、音楽的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の音や音楽と豊かに関わる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) 曲想と音楽の構造などとの関わりについて理解するとともに、表したい音楽表現をするために必要な技能を身に付けるようにする。
- (2) 音楽表現を工夫することや、音楽を味わって聴くことができるようにする。
- (3) 音楽活動の楽しさを体験することを通して、音楽を愛好する心情と音楽に対する感性を育むとともに、音楽に親しむ態度を養い、豊かな情操を培う。

図画工作科、美術科の改訂の具体的な方向性

- ・ 感性や想像力等を働かせて、表現したり鑑賞したりする資質・能力を相互に関連させながら育成できるよう、内容の改善を図る。
- ・ 生活を美しく豊かにする造形や美術の働き、美術文化についての理解を深める学習の充実を図る。

「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について」（平成28年12月21日答申）

学習指導要領（平成29年告示）

中学校美術

（目標）

表現及び鑑賞の幅広い活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の美術や美術文化と豊かに関わる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) 対象や事象を捉える造形的な視点について理解するとともに、表現方法を創意工夫し、創造的に表すことができるようにする。
- (2) 造形的なよさや美しさ、表現の意図と工夫、美術の働きなどについて考え、主題を生み出し豊かに発想し構想を練ったり、美術や美術文化に対する見方や感じ方を深めたりすることができるようにする。
- (3) 美術の創造活動の喜びを味わい、美術を愛好する心情を育み、感性を豊かにし、心豊かな生活を創造していく態度を養い、豊かな情操を培う。

芸術系教科の目標について

中学校

【音楽科】

（目標）

表現及び鑑賞の活動を通して、音楽的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の音や音楽、音楽文化と豊かに関わる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) 曲想と音楽の構造や背景などの関わり及び音楽の多様性について理解するとともに、創意工夫を生かした音楽表現をするために必要な技能を身に付けるようにする。
- (2) 音楽表現を創意工夫することや、音楽のよさや美しさを味わって聴くことができるようにする。
- (3) 音楽活動の楽しさを体験することを通して、音楽を愛好する心情を育むとともに、音楽に対する感性を豊かにし、音楽に親しんでいく態度を養い、豊かな情操を培う。

（標準授業時数）

第1学年 45単位時間、第2・3学年 各35単位時間

【美術科】

（目標）

表現及び鑑賞の幅広い活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の美術や美術文化と豊かに関わる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) 対象や事象を捉える造形的な視点について理解するとともに、表現方法を創意工夫し、創造的に表すことができるようにする。
- (2) 造形的なよさや美しさ、表現の意図と工夫、美術の働きなどについて考え、主題を生み出し豊かに発想し構想を練ったり、美術や美術文化に対する見方や感じ方を深めたりすることができるようにする。
- (3) 美術の創造活動の喜びを味わい、美術を愛好する心情を育み、感性を豊かにし、心豊かな生活を創造していく態度を養い、豊かな情操を培う。

（標準授業時数）

第1学年 45単位時間、第2・3学年 各35単位時間

小学校

【音楽科】

（目標）

表現及び鑑賞の活動を通して、音楽的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の音や音楽と豊かに関わる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) 曲想と音楽の構造などとの関わりについて理解するとともに、表したい音楽表現をするために必要な技能を身に付けるようにする。
- (2) 音楽表現を工夫することや、音楽を味わって聴くことができるようにする。
- (3) 音楽活動の楽しさを体験することを通して、音楽を愛好する心情と音楽に対する感性を育むとともに、音楽に親しむ態度を養い、豊かな情操を培う。

（標準授業時数）

第5・6学年 各50単位時間

第3・4学年 各60単位時間

第1学年 68単位時間、第2学年 70単位時間

【図画工作科】

（目標）

表現及び鑑賞の活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の形や色など豊かに関わる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) 対象や事象を捉える造形的な視点について自分の感覚や行為を通して理解するとともに、材料や用具を使い、表し方などを工夫して、創造的につくり表したりすることができるようにする。
- (2) 造形的なよさや美しさ、表したいこと、表し方などについて考え、創造的に発想や構想をしたり、作品などに対する自分の見方や感じ方を深めたりすることができるようにする。
- (3) つくりだす喜びを味わうとともに、感性を育み、楽しく豊かな生活を創造しようとする態度を養い、豊かな情操を培う。

（標準授業時数）

第5・6学年 各50単位時間

第3・4学年 各60単位時間

第1学年 68単位時間、第2学年 70単位時間

※ 1単位時間
は50分。

※ 1単位時間
は45分。

小・中学校の教科等の構成と標準授業時数

小学校の各教科等の時数（1週当たり単位時間）

※1単位時間は45分、授業は年間35週【1年生は34週】

	国語	社会	算数	理科	生活	音楽	図工	家庭	体育	道徳※	外国語活動	総合的な学習の時間	特別活動	合計
1年生	9	-	4	-	3	2	2	-	3	1	-	-	1	25
2年生	9	-	5	-	3	2	2	-	3	1	-	-	1	26
3年生	7	2	5	2.6	-	1.7	1.7	-	3	1	-	2	1	27
4年生	7	2.6	5	3	-	1.7	1.7	-	3	1	-	2	1	28
5年生	5	2.9	5	3	-	1.4	1.4	1.7	2.6	1	1	2	1	28
6年生	5	3	5	3	-	1.4	1.4	1.6	2.6	1	1	2	1	28

中学校の各教科等の時数（1週当たり単位時間）

※1単位時間は50分、授業は年間35週

	国語	社会	数学	理科	音楽	美術	保健体育	技術・家庭	外国語	道徳※	総合的な学習の時間	特別活動	合計
1年生	4	3	4	3	1.3	1.3	3	2	4	1	1.4	1	29
2年生	4	3	3	4	1	1	3	2	4	1	2	1	29
3年生	3	4	4	4	1	1	3	1	4	1	2	1	29

※道徳については、小学校で平成30年度、中学校で平成31年度から「特別の教科」として位置づけられる。時数の変更はない。

1. 学習指導要領について

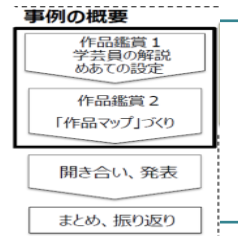
- 小中高等学校の音楽、図画工作、美術、芸術において、学習内容を「表現」と「鑑賞」で示しており、各学校において鑑賞の学習が行われている。

平成24年～27年の学習指導要領実施状況調査

- 学習指導要領の実施状況についての調査が、直近では、平成20、21年改訂後の平成24～27年度に国立教育政策研究所で行われているが、例えば、**小学校音楽における我が国の音楽などの指導にあたっての外部の指導者との連携を行っている割合が約30%程度、中学校美術における美術館・博物館の活用等を行っている割合は約16%となっており、高いとはいえない状況。**

平成29、30の学習指導要領改訂

- 今回の学習指導要領では総則において、**地域の博物館や美術館、劇場、音楽堂等の施設の活用を積極的に図り、鑑賞等の学習活動を充実することが示されている。**
- 音楽では、児童生徒が地域の実態に応じて、**学校内及び公共施設などの学校外における音楽活動のつながりを意識できるようにすることが記載され、図画工作、美術では、美術館や博物館等との連携についての記載の充実が図られている。**



令和4～6年度学習指導要領実施状況調査

- **今年度より学習指導要領実施状況調査（R4：小、R5：中、R6：高）が行われ、学習指導要領の充実を受けての調査結果を踏まえ、さらなる充実に向けた検討を行うところ。**

2. 鑑賞・体験機会の充実に向けた取組について

学校における文化芸術鑑賞・体験推進事業 令和6年度予算額（案） 5,546百万円の内数

- 「芸術教科担当教員等全国研修会」（R1年度～） 対象：教員等、共催：芸術系大学コンソーシアム、R4参加者数：942人
学習指導要領に基づいた指導方法の工夫や改善に向けた研修（鑑賞に関する講座も含む）
- 「伝統音楽指導者研修会」（H12年度～） 対象：指導主事、教員、共催：東京藝術大学、R4参加者数：81人
学習指導要領に基づいた伝統音楽の指導に関する研修を行い、受講者が各地域における指導を行うことで指導の充実を図る。
- 子供たちに質の高い文化芸術の鑑賞・体験機会を提供するため、**全国の小中学校、特別支援学校等に、一流の芸術団体による巡回公演や実演家の派遣を実施し、公演やワークショップを実施。**
- 令和4年度からは、**美術館、博物館、音楽ホール、能楽堂等の文化施設を会場とし、アーティストやエドゥケーター等が協力することにより、子どもたちがより効果的な鑑賞・体験できる活動を実施している。**



平成20年改訂

【音楽】（中学校）

- ア 音楽を形づくっている要素や構造と曲想のかかわりを感じ取って聴き、言葉で説明するなどして、音楽のよさや美しさを味わうこと
- イ 音楽の特徴をその背景となる文化・歴史や他の芸術と関連付けて、鑑賞すること。
- ウ 我が国や郷土の伝統音楽及びアジア地域の諸民族の音楽の特徴から音楽の多様性を感じ取り、鑑賞すること

【美術】

- ア 美術作品などのよさや美しさを感じ取り味わう鑑賞
 - ①造形的なよさや美しさなどに関する鑑賞
 - ②生活を美しく豊かにする美術の働きに関する鑑賞
 - ③美術文化に関する鑑賞

平成29年改訂

【音楽】（中学校）

- ア 次の（ア）から（ウ）までについて自分なりに考え、音楽のよさや美しさを味わって聴くこと。
 - （ア）曲や演奏に対する評価とその根拠
 - （イ）生活や社会における音楽の意味や役割
 - （ウ）音楽表現の共通性や固有性
- イ 次の（ア）から（ウ）までについて理解すること。
 - （ア）曲や音楽の構造の関わり
 - （イ）音楽の特徴とその背景となる文化や歴史、他の芸術との関わり
 - （ウ）我が国や郷土の伝統音楽及びアジア地域の諸民族の音楽の特徴と、その特徴から生まれる音楽の多様性

【美術】

- ア 美術作品などに関する鑑賞
 - （ア）感じ取ったことや考えたことなどを基にした表現に関する鑑賞
 - （イ）目的や機能などを考えた表現に関する鑑賞
- イ 美術の働きや美術文化に関する鑑賞
 - （ア）生活や社会を美しく豊かにする美術の働きに関する鑑賞
 - （イ）美術文化に関する鑑賞

教育基本法（平成18年12月22日法律第120号）（抄）

前文

我々日本国民は、たゆまぬ努力によって築いてきた民主的で文化的な国家を更に発展させるとともに、世界の平和と人類の福祉の向上に貢献することを願うものである。

我々は、この理想を実現するため、個人の尊厳を重んじ、真理と正義を希求し、公共の精神を尊び、豊かな人間性と創造性を備えた人間の育成を期するとともに、**伝統を継承し、新しい文化の創造を目指す教育を推進する。**

ここに、我々は、日本国憲法の精神にのっとり、我が国の未来を切り拓ひらく教育の基本を確立し、その振興を図るため、この法律を制定する。

第一章 教育の目的及び理念

（教育の目標）

第二条 教育は、その目的を実現するため、学問の自由を尊重しつつ、次に掲げる目標を達成するよう行われるものとする。

五 伝統と文化を尊重し、それらをはぐくんできた我が国と郷土を愛するとともに、他国を尊重し、国際社会の平和と発展に寄与する態度を養うこと。

学校教育法（昭和22年3月31日法律第26号）（抄）

第二十一条 義務教育として行われる普通教育は、（略）次に掲げる目標を達成するよう行われるものとする。

三 我が国と郷土の現状と歴史について、正しい理解に導き、**伝統と文化を尊重し、それらをはぐくんできた我が国と郷土を愛する態度を養うとともに、進んで外国の文化の理解を通じて、他国を尊重し、国際社会の平和と発展に寄与する態度を養うこと。**

文化芸術基本法（平成13年12月7日法律第148号）（抄）

（学校教育における文化芸術活動の充実）

第二十四条 国は、学校教育における文化芸術活動の充実を図るため、**文化芸術に関する体験学習等文化芸術に関する教育の充実**、芸術家等及び文化芸術団体による学校における文化芸術活動に対する協力への支援その他の必要な施策を講ずるものとする。

文化芸術推進基本計画（第2期）（令和5年3月24日 閣議決定）抜粋（再掲）

2. 第2期計画における施策群

施策群⑥ 文化芸術教育の改善・充実、子供たちによる文化芸術鑑賞・体験機会の確保

1. 目標

文化芸術は、豊かな人間性を涵 かん養し、創造力と感性を育む等、人間が人間らしく生きる糧 となるものであり、子供たちの教育においても極めて重要である。また、それ自体が固有の 意義と価値を有し、国や地方のよりどころとして重要な意味を持っている。**将来にわたり子供たちが文化芸術に継続して親しむことができる機会を確保することにより、子供たちの豊かな心や文化的な伝統を尊重する心の育成を図る。**

2. 目標を達成するために推進する取組

- 現行の芸術教育に関する実態把握を踏まえ、文化芸術教育の充実・改善方策について検討する。
また、**学校教育において伝統や文化に関する教育の充実を図る。**
- 次代を担う子供たちに対して、茶道、華道、和装、囲碁、将棋、五節句等の伝統文化や生活文化等を計画的・継続的に体験・修得できる機会を地域偏在を解消しつつ提供する。
- 子供たちが学校、地域の博物館・美術館、劇場・音楽堂等において本格的な文化芸術を鑑賞・体験する機会を提供するとともに、子供たちが主体的に文化芸術活動に参加、創造することができる環境づくりを推進する。

1. 学習指導要領について

- 平成10年の学習指導要領改訂以降、**中学校の音楽の器楽の指導に当たっては、「3学年間を通じて1種類以上の和楽器を取り扱うこと」(必修)**とし、その表現活動を通して、生徒が我が国や郷土の伝統音楽のよさを味わい、愛着をもつことができるよう工夫することとしている。
また、**小学校の音楽においても、各学年で取り上げる打楽器として和楽器を例示するとともに、第3学年以降で取り上げる旋律楽器や鑑賞教材としても和楽器を例示し、児童や学校の実態を考慮して選択できることとしている。**
- **小学校図画工作**において、**我が国や諸外国の親しみのある美術作品などを鑑賞**し見方や感じ方を深めたり、**中学校美術の鑑賞の学習**において、日本の美術作品や受け継がれてきた表現の特質などから、**伝統や文化のよさや美しさを感じ取り愛情を深める**こととしている。
- **授業で使用する和楽器(箏、三味線、尺八等)などの教材の整備等にあたっては**、文部科学省が策定した「義務教育諸学校における教材整備計画」(令和2年度～11年度)に基づく**地方財政措置(総額約8,000億円(単年度約800億円))**を講じ、**和楽器などの教材が安定的かつ計画的に整備されるよう支援**している。
- 伝統文化に関する学習の充実に向けて、平成12年度より音楽の指導主事等を対象に東京藝術大学の協力を得て「**伝統音楽指導者研修会**」(実技や授業実践研修等)を行うとともに、平成18年度より国立美術館との共催による「**美術館を活用した鑑賞教育の充実のための指導者研修**」を行っている。
また、令和元年度からは小・中・高等学校の教員等を対象に「**芸術教科担当教員等全国研修会**」を行い、指導方法の工夫や改善を図っており、伝統音楽に関する講座なども設けている。



2. 鑑賞・体験機会の充実に向けた取組について

学校における文化芸術鑑賞・体験推進事業 令和6年度予算額(案) 5,546百万円の内数

- 子供たちに質の高い文化芸術の鑑賞・体験機会を提供するため、**全国の小中学校、特別支援学校等に、邦楽や能楽、邦舞、人形浄瑠璃などの一流団体や実演家を派遣し、公演やワークショップを実施。**
- 令和4年度からは、**美術館、博物館、音楽ホール、能楽堂等の文化施設を会場とし、アーティストやエドゥケーター等が協力**することにより、子どもたちがより効果的な鑑賞・体験できる活動を実施。



学校における文化芸術鑑賞・体験推進事業

令和6年度予算額（案）
（前年度予算額

5,546百万円
5,545百万円）



現状・課題

〈平成29, 30年の学習指導要領改訂より〉
総則において、地域の博物館や美術館、劇場、音楽堂等の施設の活用を積極的に図り、鑑賞等の学習活動を充実することが示されている。
音楽では、児童生徒が地域の実態に応じて、学校内及び公共施設などの学校外における音楽活動のつながりを意識できるようにすることが記載され、図画工作、美術では、美術館や博物館等との連携についての記載の充実が図られている。

将来の文化芸術の担い手や観客育成

未来を担う子供たちに優れた文化芸術体験機会を提供することによって、豊かな人間性の涵養を図るとともに、将来の文化芸術の担い手や観客育成等に資する。

小学校・中学校・特別支援学校等を対象

各家庭において、経済的な格差や文化に対する意識の差等により生じた文化芸術体験格差の解消のため、国内の小学校・中学校・特別支援学校等を対象に実施する。

文化芸術体験

文化芸術団体による公演等が都市部に集中しないよう、過疎地や山村地域等にある学校に通う子供たちも等しく文化芸術体験を享受できるよう努める。

共生社会の実現

障害者芸術団体による学校公演、障害のある子供たちや院内学級等の子供たちも鑑賞しやすい公演の提供を充実させることによって、共生社会の実現へ寄与する。

芸術教育の充実

芸術系教科等を担当する教員等に向けた研修の実施や、新たに芸術教育に関するモデル事業を実施することで芸術教育の充実につなげる。

事業内容

① 学校巡回公演

- 国が一流の文化芸術団体を選定し、小学校・中学校・特別支援学校等において実演芸術公演を実施。
- 山間、へき地、離島など、鑑賞機会に恵まれない地域に存する小学校・中学校・特別支援学校等において公演を実施。

② ユニバーサル公演

- 小学校、中学校、特別支援学校等において、障害者芸術団体による公演提供や、障害のある子供たちや院内学級等の子供たちも鑑賞しやすい公演を体育館等で実施。表現の多様性や障害への理解を深めるための活動を支援。

③ 芸術家の派遣

- 日本芸術院会員含む個人又は少人数の芸術家が学校の体育館、講堂等で公演、講話、ワークショップ等を実施。
- 各都道府県教育委員会と地域のNPO法人等が連携し、学校と芸術家をコーディネートし、体育館等で公演等を実施。

④ 文化施設等活用

- 地域の美術館、音楽ホール等の文化施設を会場とし、アーティストやエドゥケーター等が協力することにより、複数校の子供たちがより本格的に鑑賞・体験できる活動を実施。

⑤ コミュニケーション能力向上

- 芸術家による表現手法を用いた継続的なワークショップ等で、芸術家による実技披露に加え、児童・生徒が小集団で協働して、創作や話し合い等のプロセスを重視し、課題解決に取り組む活動を学校の教室等で実施。
- 地域のNPO法人等が学校と芸術家をコーディネートし、教室等で継続的なワークショップ等を実施。

芸術教育における芸術担当教員等研修

- 小・中・高等学校等において、芸術系大学等と連携し、芸術系教科等を担当する教員等向けに実演鑑賞なども含む実践的な研修を行うことで、教員の資質・能力の向上を図り、芸術教育の充実につなげる。

「舞台芸術等総合支援事業」分
件数：1,876公演（予定）

件数：200公演（予定）

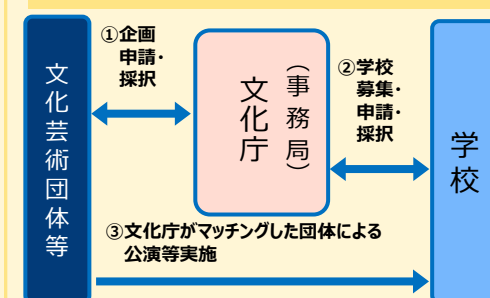
件数：2,990公演（予定）

件数：110公演（予定）

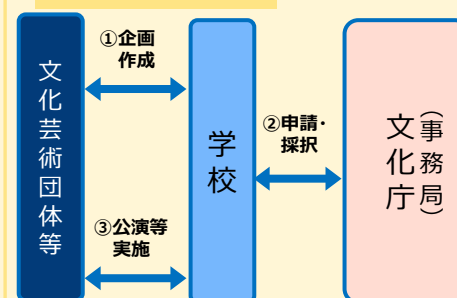
件数：200公演（予定）

①～⑤の事業スキーム

②のスキーム ※①は日本芸術文化振興会にて実施



③、④、⑤のスキーム



アウトプット（活動目標）

- 巡回公演事業 1,876公演
- ユニバーサル公演事業 200公演
- 芸術家の派遣事業 2,990公演
- 文化施設等活用事業 110公演
- コミュニケーション能力向上事業 200公演

短期アウトカム（成果目標）

1年間に、ホール・劇場、映画館、美術館・博物館などで文化芸術を直接鑑賞したことがない子供の割合（文化に関する世論調査）
→ 目標 30%

長期アウトカム（成果目標）

豊かな創造力・想像力を養うとともに、思考力やコミュニケーション能力など社会人としての素養を身につけることで、将来の芸術家や観客層を育成、優れた文化芸術の創造につなげる

担当：参事官（芸術文化担当）付 36

芸術系教科等担当教員等の研修について

文化芸術による子供育成推進事業(芸術教育における芸術担当教員等研修事業)



全国研修会

○目的

学習指導要領の趣旨を踏まえた理論研修・実践研修を実施し、指導方法や評価方法等の工夫改善につなげ、初等中等教育の芸術系教科等における指導の充実に資する

○開催時期 年2回 各2日間

(12月、2月※令和5年度実績)

○研修対象者 芸術系教科等担当教員等

○受講者数 942人(令和4年度実績)

○開催場所:全国芸術系大学等

○研修テーマ(R5年度)

- ・歌唱・合唱指導の要点とICTを利用した音楽づくりのヒント
- ・日本の造形美術教育と国際理解・異文化理解に向けた作品鑑賞
- ・アニメーションの仕組みと表現方法
- ・生成AIを活用した創作へのアプローチ など

伝統音楽指導者研修会

○目的

音楽を担当する指導主事等に対し、学習指導要領に基づいた我が国の伝統音楽の指導に係る研修を行い、受講者が各地域において本研修内容を踏まえた研修の講師等としての活動や各学校への指導・助言を行うことによって、我が国の伝統音楽の指導の充実に図る。

○研修対象者 都道府県等指導主事、芸術系教科等担当教員等

○受講者数 81人(令和4年度実績)

○内容

【実技コース】(R5年度)

「箏曲(山田流)」、「箏曲(生田流)」、「尺八」、「長唄三味線」、「邦楽囃子〔大鼓、小鼓、太鼓〕」、「邦楽囃子〔笛(篠笛)〕」、「長唄」「伝統的な歌唱・箏曲(山田流)」、「伝統的な歌唱・謡曲(宝生流)」の各コース別の実技研修

【授業実践コース】

学習指導要領に基づく教科調査官等による理論研修、実技研修、我が国の伝統音楽の指導に関するグループおよび全体での協議(令和5年度(2023年)度は「民謡を中心とした伝統音楽の 実践と指導法」等を実施)。

○共催 東京藝術大学

「令和の日本型学校教育」の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す，個別最適な学びと，協働的な学びの実現～（答申）（令和3年1月26日中央教育審議会）（抜粋）

- AIやIoTなどの急速な技術の進展により社会が激しく変化し，多様な課題が生じている今日においては，これまでの文系・理系といった枠にとらわれず，各教科等の学びを基盤としつつ，様々な情報を活用しながらそれを統合し，課題の発見・解決や社会的な価値の創造に結びつけていく資質・能力の育成が求められている。
- 教育再生実行会議第11次提言において，幅広い分野で新しい価値を提供できる人材を養成することができるよう，新学習指導要領において充実されたプログラミングやデータサイエンスに関する教育，統計教育に加え，STEAM教育の推進が提言された。高等学校改革を取り上げた本提言において，**STEAM教育は「各教科での学習を実社会での問題発見・解決にいかしていくための教科横断的な教育」**とされている。
- STEAM教育については，国際的に見ても，各国で定義が様々であり，STEM（Science, Technology, Engineering, Mathematics）に加わったAの範囲をデザインや感性などと狭く捉えるものや，芸術，文化，生活，経済，法律，政治，倫理等を含めた広い範囲で定義するものもある。
STEAM教育の目的には，人材育成の側面と，STEAMを構成する各分野が複雑に関係する現代社会に生きる市民の育成の側面がある。各教科等の知識・技能等を活用することを通じた問題解決を行うものであることから，課題の選択や進め方によっては生徒の強力な学ぶ動機付けにもなる。一方で，STEAM教育を推進する上では，多様な生徒の実態を踏まえる必要がある。科学技術分野に特化した人材育成の側面のみに着目してSTEAM教育を推進すると，例えば，学習に困難を抱える生徒が在籍する学校においては実施することが難しい場合も考えられ，学校間の格差を拡大する可能性が懸念される。教科等横断的な学習を充実することは学習意欲に課題のある生徒たちにこそ非常に重要であり，生徒の能力や関心に応じたSTEAM教育を推進する必要がある。
このためSTEAMの各分野が複雑に関係する現代社会に生きる市民として必要となる資質・能力の育成を志向するSTEAM教育の側面に着目し，**STEAMのAの範囲を芸術，文化のみならず，生活，経済，法律，政治，倫理等を含めた広い範囲（Liberal Arts）で定義し，推進することが重要である。**

- 新学習指導要領においては、学習の基盤となる資質・能力や、現代的な諸課題に対応して求められる資質・能力を育成するため、教科等横断的な視点から教育課程の編成を図ることとされている。STEAM教育の特性を生かし、実社会につながる課題の解決等を通じた問題発見・解決能力の育成や、レポートや論文、プレゼンテーション等の形式で課題を分析し、論理立てて主張をまとめること等を通じた言語能力の育成、情報手段の基本的な操作の習得、プログラミング的思考、情報モラル等に関する資質・能力等も含む情報活用能力の育成等の学習の基盤となる資質・能力の育成、**芸術的な感性も生かし心豊かな生活や社会的な価値を創り出す創造性などの現代的な諸課題に対応して求められる資質・能力の育成**について、文理の枠を超えて教科等横断的な視点に立って進めることが重要であり、その実現のためにはカリキュラム・マネジメントを充実する必要がある。
- STEAM教育は、「社会に開かれた教育課程」の理念の下、産業界等と連携し、各教科等での学習を実社会での問題発見・解決に生かしていく高度な内容となるものであることから、**高等学校における教科等横断的な学習の中で重点的に取り組むべきもの**であるが、その土台として、幼児期からのものづくり体験や科学的な体験の充実、小学校、中学校での各教科等や総合的な学習の時間における教科等横断的な学習や探究的な学習、プログラミング教育などの充実に努めることも重要である。さらに、**小学校、中学校においても、児童生徒の学習の状況によっては教科等横断的な学習の中でSTEAM教育に取り組むことも考えられる**。その際、発達の段階に応じて、児童生徒の興味・関心等を生かし、教師が一人一人に応じた学習活動を課すことで、児童生徒自身が主体的に学習テーマや探究方法等を設定することが重要である

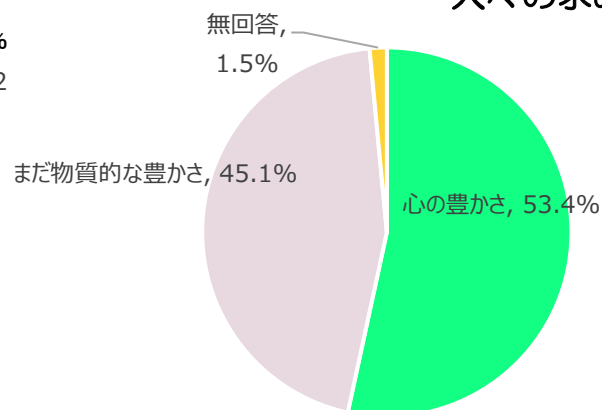
- ✓ 日本の国や国民について誇りに思うこととして、文化芸術に関することとしては、「すぐれた文化や芸術」(48.9%)、「長い歴史と伝統」(45.5%)との回答が上位。
- ✓ 国民の53.4%が「物質的にある程度豊かになったので、これからは心の豊かさやゆとりのある生活をすることに重きをおきたい」としている。
- ✓ 「現在の社会全体への満足度」に「満足している」「やや満足している」と回答する者の割合は令和3年度は58.9%となった。

日本の誇り



出典：内閣府「社会意識に関する世論調査(令和3年12月調査)」

人々の求める豊かさ

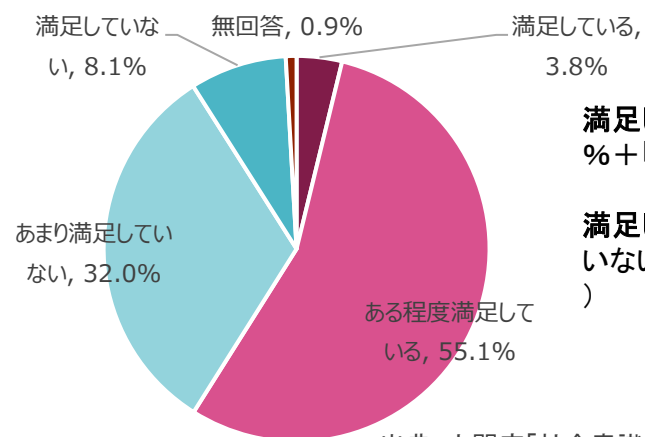


心の豊かさ:「物質的にある程度豊かになったので、これからは心の豊かさやゆとりのある生活をするに重きをおきたい」11.5%+「どちらかといえば物質的にある程度豊かになったので、これからは心の豊かさやゆとりのある生活をするに重きをおきたい」41.9%

まだ物質的な豊かさ:「どちらかといえばまだまだ物質的な面で生活を豊かにすることに重きをおきたい」31.3%+「まだまだ物質的な面で生活を豊かにすることに重きをおきたい」13.8%

出典：内閣府「国民生活に関する世論調査(令和3年9月調査)」

社会全体の満足度

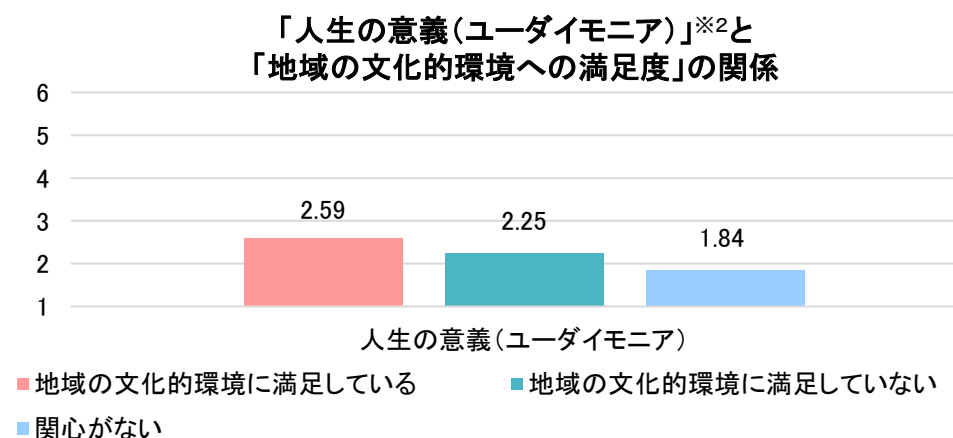
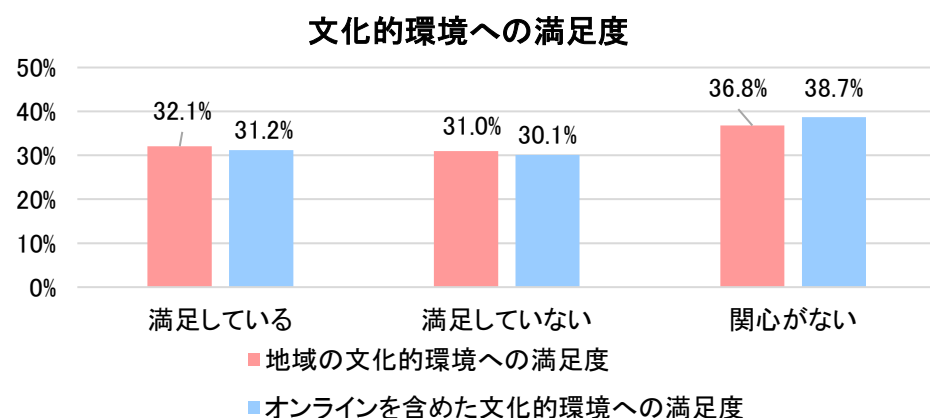
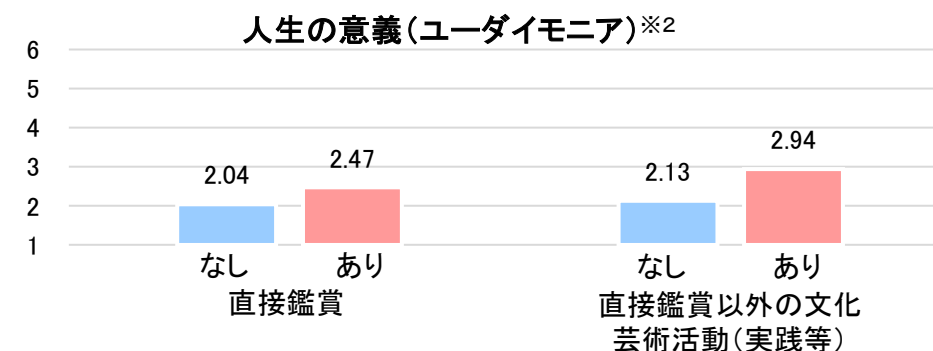
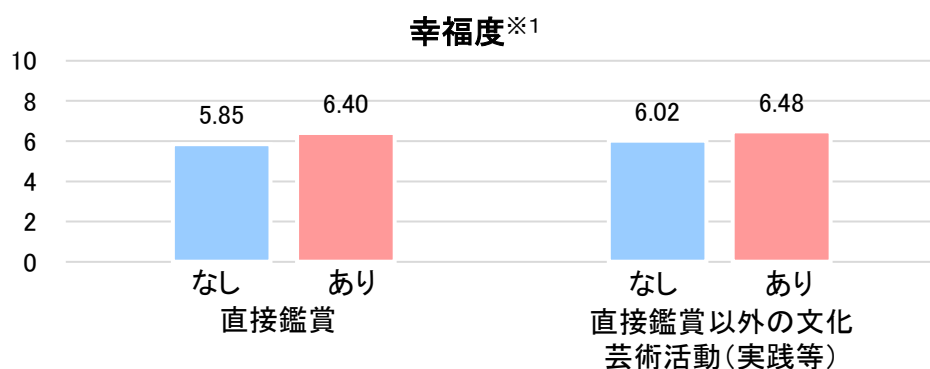


満足している:58.9%(「満足している」3.8%+「ある程度満足している」55.1%)

満足していない:40.1%(「あまり満足していない」32.0%+「満足していない」8.1%)

出典：内閣府「社会意識に関する世論調査(令和3年12月調査)」

- ✓ 文化芸術の直接鑑賞経験のある人や実践等の鑑賞以外の文化芸術活動を行っている人は、ない人と比べて、幸福度が高く、人生の意義(ユーダイモニア)を頻繁に感じている。
- ✓ 地域の文化的環境に満足している人の割合は32.1%。関心がない人の割合が36.8%と最も高い。オンラインを含めた文化的環境に満足している人の割合は31.2%。関心がない人の割合が38.7%と最も高い。
- ✓ 地域の文化的環境に満足していると回答した人は人生の意義(ユーダイモニア)を感じる頻度が高く、次いで満足していないと回答した人であり、関心がないと回答した人の幸福度や人生の意義が最も低くなっている。



※1 グラフの左軸は「幸福度」の複数項目の設問に対し、0(とても不幸)～10(とても幸せ)で回答したものの平均値。

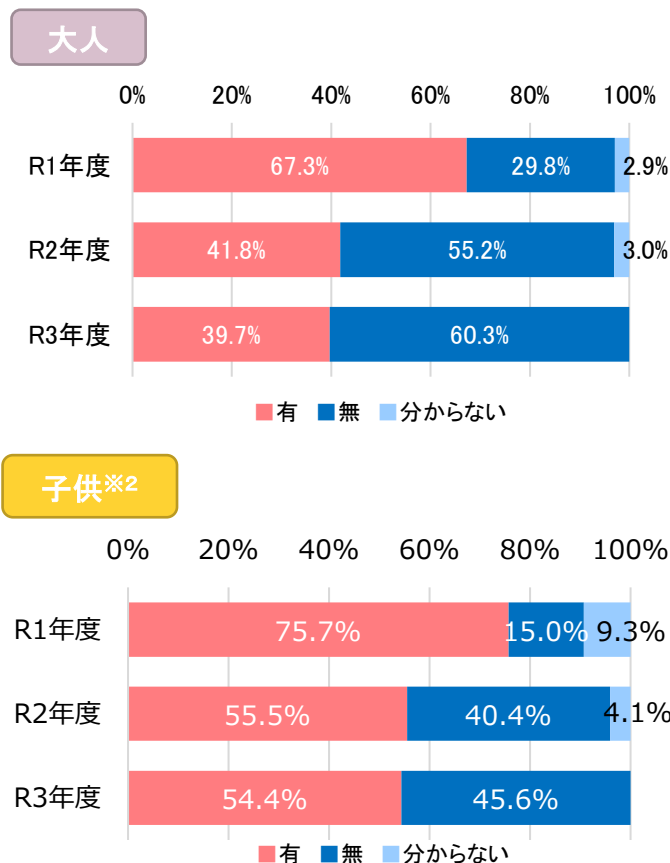
※2 「ユーダイモニア」は人生の意義、あるいは社会的つながりといった意味を含む、長期的で包括的なウェルビーイング項目。グラフの左軸は「人生の意義」の複数項目の設問に対し、1(一度もない)～6(毎日)で回答したものの平均値。

出所:文化庁委託事業「令和3年度 文化に関する世論調査」(分析協力:京都大学こころの未来研究センター(PL:内田由紀子教授))

文化芸術活動における鑑賞・実践の状況

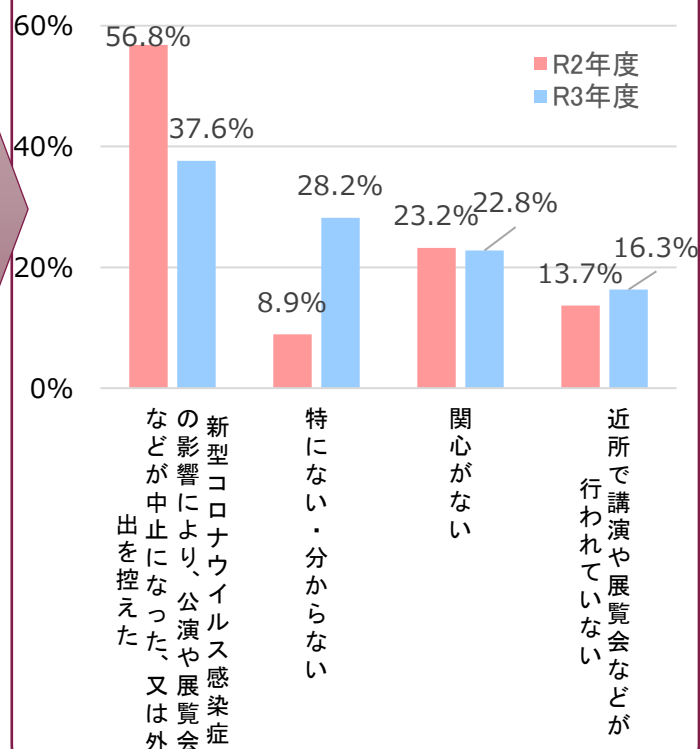
- ✓ 2021年の1年間※に、文化芸術イベントを直接鑑賞したことがあると回答した人の割合は、大人39.7%、子供54.4%、鑑賞以外の文化芸術活動(実践等)をしたことがあると回答した人の割合は、大人10.0%、子供22.2%と令和元年度に比べて低い状況。
- ✓ 2021年の1年間に、文化芸術イベントについて「鑑賞したものはなし」と回答した人(大人)に、鑑賞しなかった理由を尋ねたところ、「新型コロナウイルス感染症の影響により、公演や展覧会などが中止になった、又は外出を控えたから」と回答した人の割合が37.6%と、鑑賞割合の低下は、依然として新型コロナウイルス感染症の影響を大きく受けているものと推察される。

直接鑑賞経験※1

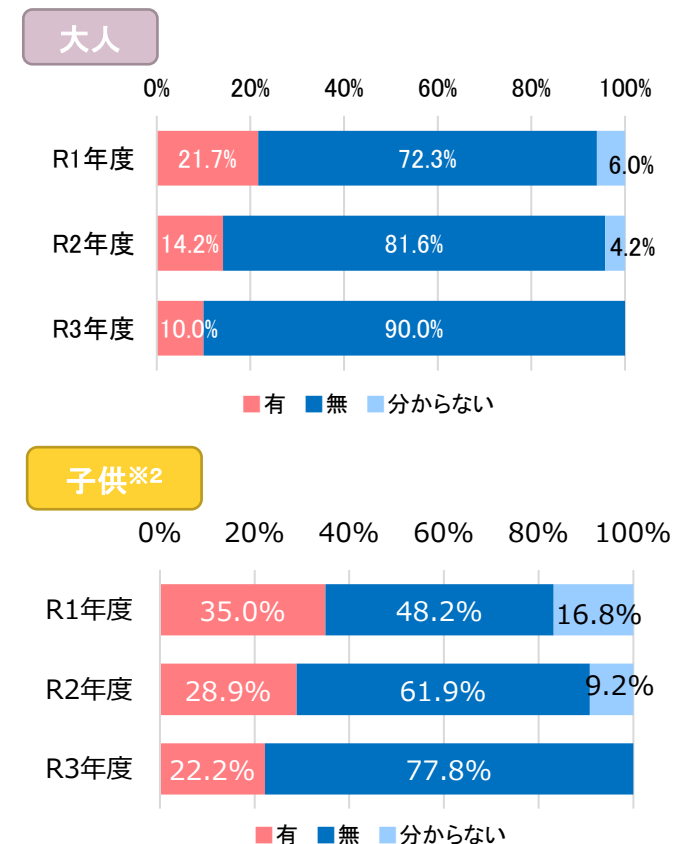


直接鑑賞しなかった理由(主なもの)

「鑑賞したものはなし」と回答した人(大人)に対して質問



鑑賞以外の文化芸術活動(創作、出演、習い事、祭り、体験活動等)経験※1



※1「直接鑑賞経験」「鑑賞以外の文化芸術活動(創作、出演、習い事、祭り、体験活動等)経験」とともに、令和3年度調査では選択肢から「分からない」を削除。

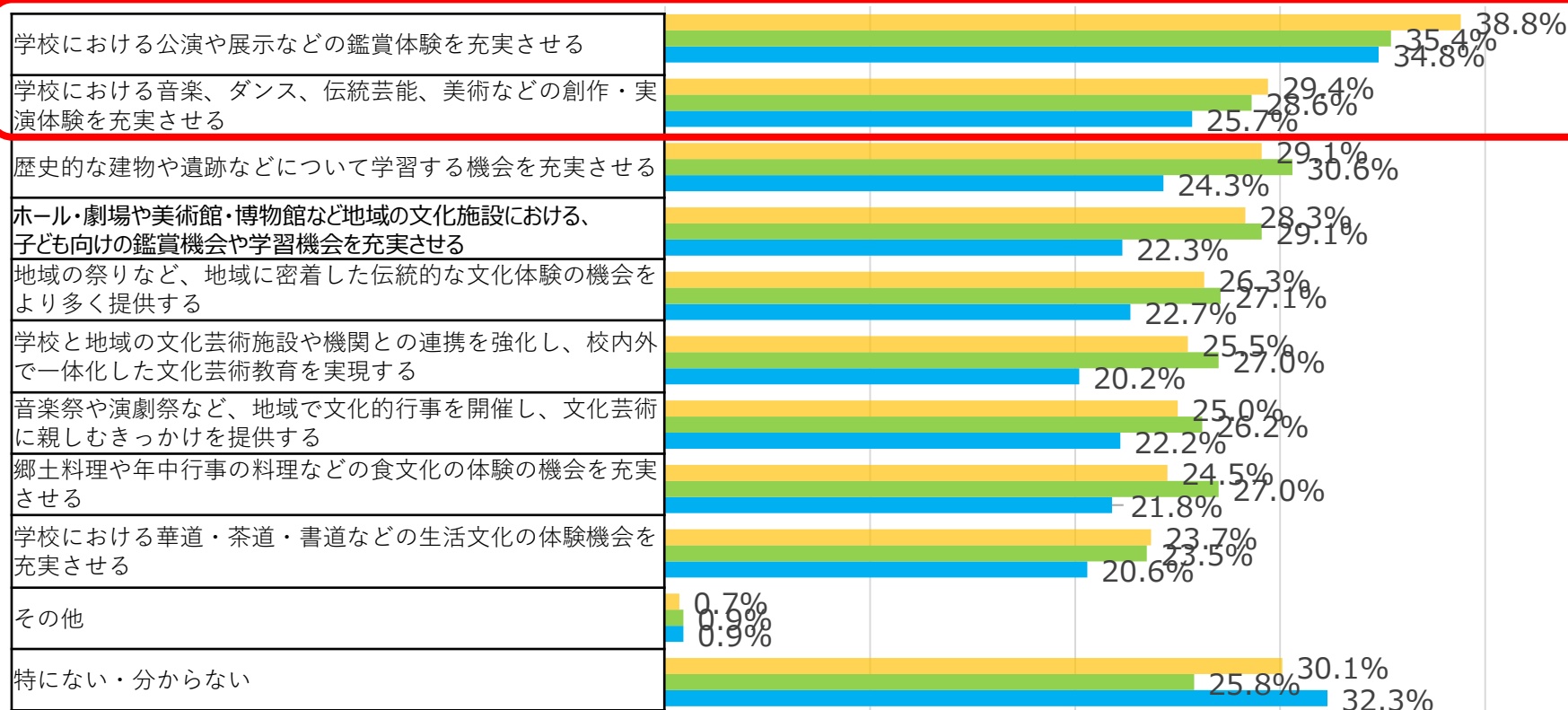
※2令和1年度～令和2年度は「未就学児～高校生」、令和3年度から「小学生～高校生」に変更。令和1年度～令和2年度については令和3年度に合わせて集計し直したため、それぞれの年の報告書の数値とは異なる。

出所:文化庁委託事業「文化に関する世論調査」(令和3年度調査の回答者は約20,000人。令和2年度調査までの回答者数は3,000人規模) 調査期間:令和4年1月28日～令和4年2月3日

文化に関する世論調査結果

子どもの文化芸術体験について、何が重要だと思いますか。

(複数回答)



■ 令和2年度調査 ■ 令和元年度調査 ■ 平成30年度調査

(出典) 文化に関する世論調査報告書 (令和3年2月文化庁)

文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議 ヒアリング事例①

<文化芸術教育の重要性>

～演劇・パフォーミングアーツの力～

(福島県大熊町立学び舎ゆめの森 南郷校長 (前・福島県立ふたば未来学園中学校・高等学校副校長) の発表 (第4回) から)

- ふたば未来学園では、震災・原発事故に直面し、地域の復興再生を描いていく中、子供たちが身に付けるべき資質能力について全教員で検討を重ね、**教科のテストで測ることの難しい非認知的又は社会情動スキルと言われる資質能力の育成が重要としてループリットで具体化**。2021年には、「芸術系教科・科目が、子供たちの創造性を育む上でも大切な役割を担っている」(平成28年中教審答申) ことを踏まえ「創造性」の軸を追加した。
- 非常に難易度の高い社会を生き抜いていく子供たちには、多様な他者と関わり、ノンバーバルな表現コミュニケーションも駆使して他者と共生・協働していくことが、いわば**共生社会の必須学力**として求められる。また、創造社会において独創的な新たな価値を創造していくためにも、ふたば未来学園、大熊町立学び舎ゆめの森 (2022年から) では、**演劇教育・パフォーミングアーツを取り入れており、表現力、コミュニケーション力、創造力の育成に加え、互いの違いを認め合う寛容な学びのコミュニティが形成**されている。また、高等学校における地域の課題を演劇で表現する活動では、演じることを通して自分事として課題に向き合うことにつながっている。
- 福島県教育委員会においても、「学びの変革推進プラン」において「演劇教育により自己表現力や他者理解力育成のためのコミュニケーション教育を推進する」ことを掲げ、県内小中高6校をモデル校に指定。県の教員採用試験では「芸術分野：演劇」の特別選考を行い複数名を採用。大熊町でも独自に劇団員を雇用しハウスアーティストとして学校に配置している。

～学校設定科目「日本の文化」～ (兵庫県教育委員会事務局の発表 (第2回) から)

- 兵庫県教育委員会では、「高校生段階において生涯を通じて歴史を学んでいく楽しさを身につけ、日本の文化と伝統の特色について認識を深めることによって、国際社会に主体的に生きる日本人としての自覚と資質を養うことは重要」という考え方の下、各校が教育目標に即して日本の文化と伝統を学べるよう、**平成18年度に学校設定科目「日本の文化」のための独自教材を開発し全校配布**。
- 当該科目は、自らの住む地域の伝統文化の学習や国際社会に生きる自覚と多様な文化を尊重できる態度や資質を育てる学習であることを基本的な考え方とし、大きく「**生活文化」「伝統文化」「地域文化」「Japan Now**」の4テーマで構成されている。「Japan Now」では日本のマンガ・アニメ、映画・音楽、世界の中の日本人、世界の中の日本語等を内容としている。さらに、本教材には、単に「学ぶ」で終わらずに**我が国の文化・伝統を外国の方に紹介できるよう、英文のQ&Aを掲載**している。
- 現在は、カリキュラムの制約の中、各校のスクールミッション等に応じて、教科「地理歴史」や「家庭」の中で、「日本の文化」が学校設定科目として実施されている。専門分野として一人の教員が教えることは難しいが、実際には例えば地歴科と家庭科の教員が協力し、それぞれの専門分野を生かしながらチームとして指導している

文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議 ヒアリング事例②

<本物の文化芸術体験とICTの活用>

～巡回公演の魅力～（富士見市立関沢小学校の発表（第2回）から）

- 関沢小学校は「自分の可能性を信じ、未来に挑戦する児童の育成」を学校のテーマとし、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するよう取り組んでいる。
- 同校では、2021年度より3年間、**文化庁「学校巡回公演事業」を活用し**、ジャズ、オーケストラ、演劇のプロの公演を鑑賞した。ジャズ、オーケストラは音楽科に位置付け、**授業の中でジャズの歴史や楽器名称、役割等と端末を使って調べたりといった事前事後学習**を行った。さらに、市文化会館のプログラムを活用し、能楽やピアノのワークショッププログラムも実施している。
- 巡回公演は、至近距離でライブ感が得られ子供たちの心に強く印象に残るとともに、ワークショップを通して子供たちが主体的に楽しむこともできる。子供たちからは、「幸せな時間であった」「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た」「今度は僕がお金を払って見に行ってみよう」といった感想があり、**子供たちの学校生活に潤いを与えたり、モチベーション向上にもつながっている。**

～文化芸術教育を“アニメート”する -アニメーションとICTの2つの視点から-～

（東京藝術大学大学院映像研究科 布山教授の発表（第5回）から）

- アニメーションは、造形教育の形と色に、新たに動きの要素を加える表現であり、動きについて掘り下げていくと、**身の回りに満ちている様々な動きへの興味・関心や観察力**を育んだり、3DCG等ではプログラミング的思考も必要で**STEAM教育とも親和性が高い。**
- 2010年に文化庁「メディア芸術クリエイター育成支援事業」において、一コマずつ撮影した画像をアニメーション映像にするコマ撮りアプリ（KOMA KOMA）を開発。共同作業に加え、文字を記入したり、作品を皆で鑑賞したり、自分の制作プロセスをポートフォリオとして蓄積するといった工夫が可能。Webアプリの簡易版は無料で、年間150万アクセスあり、**1人1台端末の整備に伴い小中学校に広がっている。**
- KOMA KOMAは、シンプルなユーザーインターフェースが特徴であり、**ICTに苦手意識を持っている先生方にも使いやすい。**ハードだけでなく、こうした**使いやすいソフト、アプリが一つでもあることで、優れた授業実践が自発的に生まれていくと期待される。**

文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議 ヒアリング事例③

<地域連携・リソースの多様化>

～美術館等との連携～（横浜市教育委員会の発表（第2回）から）

- 横浜市では、同市教育振興基本計画において「豊かな心の育成」「『本物に』触れる機会の創出」を位置づけ、子供たちの豊かな感性や情操を育むことを期待して、文化施設や芸術団体等がコーディネーターとして、様々な分野で活躍するアーティストと学校をつなぎ、子供が本物に触れる機会を創出することを推進。
- 具体的な取組の一つとして、「横浜市芸術文化教育プラットフォーム事業」を展開しており、音楽、演劇、ダンス、美術、伝統芸能の5分野について、学校教育と芸術団体、アーティスト、企業、地域資源、文化施設などをつなぐ「学校プログラム」を実施（R4年度は143校で実施）。
- 例えば、美術分野では、横浜美術館がコーディネーターとなり、アーティストと連携した全校児童による壁画製作の活動や授業が行われており、アーティストとの出会いも含めて、児童が造形的な見方や考え方を働かせる活動が実践されている。

～学校における映画を活用した取組みとその課題～

（映画監督／東京藝術大学教授／一般社団法人子ども映画教室 諏訪専務理事の発表（第5回）から）

- 映画作りのワークショップを小中学校において実践しており、2019年からは文化庁「文化芸術による子供育成総合事業巡回公演事業」による「こども映画教室」を実施。諏訪監督自身やプロのスタッフによるワークショップ。大人は手出し口出ししないをポリシーとしており、子供の主体的な学びを見守る支援者（ファシリテーター）として関わる。
- こども映画教室では即興的な映画作りを実践。演技も全部即興とし、体を動かして、カメラでどこから撮るか、どう動くかといった身体的な動きの中で創造力を働かせながら問題を乗り越えていくプロセスを重視している。また、あえて役割を決めないことで、子供たちが相互にフラットな関係の中、コミュニケーションを取りながら意思決定していく活動となっている。
- 作品を最後に上映する際には、友達や先生が見て笑ってくれるなどリアクションが得られ、表現の喜びを実感することにつながっている。また、映画作りでは様々な役割が必要なため、コミュニケーションが苦手な子供も関与でき、日頃の学校における評価とは違う側面から子供を見ることができる。