

# 文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議（第11回）

## 次第

日時：令和6年12月25日（水）9:00～11:00

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
- （2）その他

### 3 そ の 他

### 4 閉 会

### <配布資料>

資料1 文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議 審議のまとめ（たたき台）

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  
審議のまとめ（たたき台）

令和6年12月 日

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・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 3
  - ①社会経済の変化の中で求められる文化芸術
  - ②デジタル化がもたらす社会の構造的変化
  - ③GIGAスクール構想を踏まえ大きく変わる学びの環境
- 2 文化政策の転換・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 6
  - ①文化芸術活動の新たな展開
  - ②土壌の広がりから価値の創造と発信による好循環（CBX）
  - ③文化と経済の好循環「CBX」を実現するための政策の転換

第2章 文化芸術教育の今後の方向性

- 1 子供たちの学びの転換をリードする文化芸術教育・・・・・・・・ 11
  - ①文化芸術教育とこれからの学習指導要領の在り方
  - ②個別性・即興性・創発性のある学びとしての文化芸術教育
  - ③豊かな土壌としての文化芸術体験の充実
- 2 文化芸術教育の充実・改善の方向性・・・・・・・・・・・・・・・・ 16
  - ①教育課程における文化芸術教育の充実の方向性
  - ②豊かな土壌としての文化芸術体験の充実の方向性
  - ③文化芸術教育を支える人材とリソースの多様化の方向性

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
- 芸術教育と教科等横断的な学習の充実
- 文化庁における文化芸術教育の充実に関する取組



## 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

#### ①社会経済の変化の中で求められる文化芸術

(全ての人々の幸福や充実した人生のための文化芸術)

○ 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<sup>1</sup>。また、日本文化が息づく生活や社会とのかかわりの中で、全ての人々は幸福で充実した人生を歩むため、文化芸術にアクセスする権利がある。文化芸術教育<sup>2</sup>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、これからを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。

(我が国の成長力に不可欠な芸術教育)

○ 産業界では、理論的な成果を出す力のある人材よりも、優れた感性やひらめきのある人材を求める、そんな時代に入ってきており、感性の育成の観点から、芸術教育への期待がますます高まっている。また、科学技術の分野でも芸術なくして先には進まない、「芸術・文化の心なくして人間の未来はない」といった指摘もある。

○ また、特定の市場に対し、組織内の一部の人材が戦略を決定し、組織一体でオペレーションを改善しいかに効率的に生産する体制を構築し利益を生むかという組織から、容易に世界とつながる環境を背景に、さまざまな市場につながる事が可能となったことから、組織のミッションやビジョン、価値を積極的に発信し、それに共感する外の者とともに新たな価値を創造しつづけられる発信力と創発力のある組織が重要となってきている。

---

<sup>1</sup> 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）

<sup>2</sup> 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。

- こうしたことから、企業の価値は、組織の中から継続的にアイデアを生み出し、実行できる動力と実行力があるといった人的資本による知識創造の時代へとシフトし、ユーザーを中心に何が提供できるかを創造的に考えていくアプローチが組織の創造性を上げるための基本スキルとなり、AI 技術の発展により自分自身のやりたいことを持ち、それを具現化できる人材が求められていることから、21 世紀の産業界においてより一層創造性が必要となってきた。

### (アート型思考とデザイン思考)

- 経済社会が不透明なビジネスの世界の中で、アート型思考やデザイン思考がより一層求められているとの指摘がある。芸術的な自己表現や感性的な表現を起点に作品を生み出すアート型思考や、ユーザー側にたって課題やニーズを理解し解決策を生み出すデザイン思考には、①あいまいなものに言葉とは違うやり方で「形」を与えて可視化する、②色や形や手触りを揃えることで製品やサービスに一貫性を与える、③美しさを通して人の心を動かす等といった機能があり、市場に存在しないサービスやプロダクトを生み出すのみならず、組織内・組織間の課題解決や製品やサービスの付加価値の増大にも力を発揮する。このような思考は、芸術教育を通じて、すべての人々が尊厳ある生活の中で必要とする汎用的な創造性を培うものとして不可欠なものである。
- また、「デザイン思考」の力を経営に並走させる会社は、高い競争力を保っているとの研究や調査があり、魅力的なコンテンツの創出をはじめ、製品やサービスの新規開発や高付加価値化を促進するためには、成熟社会における成長戦略としても、アート型思考・デザイン思考の育成は今後の社会全体にとって非常に重要なものである。

### ②デジタル化がもたらす社会の構造的変化

- 人工知能 (AI) <sup>3</sup>、ビッグデータ <sup>4</sup>、Internet of Things (IoT) <sup>5</sup>、ロボティクス <sup>6</sup>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

<sup>3</sup> 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)

<sup>4</sup> 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。

<sup>5</sup> 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。

<sup>6</sup> 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))

答申。以下「令和答申<sup>7)</sup>」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 AI<sup>8)</sup>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<sup>9)</sup>」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。

### ③GIGA 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。

---

<sup>7)</sup> [https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo3/079/sonota/1412985\\_00002.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/079/sonota/1412985_00002.htm)

<sup>8)</sup> 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。

<sup>9)</sup> 「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 2024」（令和 6 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、多様なこ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つつ、すべてのこどもたちの可能性を最大限引き出す個別最適・協働的な学びを一体的に充実し、主体的・対話的で深い学びを実現するため、柔軟な教育課程の実現に向けた取組を進めるとともに、GIGA スクール構想をデータに基づく効果検証をしつかりと行った上で着実に推進しながら、義務教育段階にとどまらず、高校教育の質の向上も含め、令和型の質の高い公教育の再生に取り組み、我が国の学校教育のさらなる高みを目指す。」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」を進めるとともに、「（教職調整額の水準の引き上げや新たな職及び級の創設や各種手当の改善など）教師の処遇を抜本的に改善する」こと、「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していく」こと、「国策として推進する GIGA スクール構想を中心に、クラウド環境や生成 AI の活用等による教育 DX を加速する」こと、「教師の指導力・児童生徒の情報活用能力の向上」を図りつつ、「学びの最適化に向けた取組」の先進事例の創出と横展開を図るなどとしている。

○ 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。

## 2 文化政策の転換

### ①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、日本の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。

○ また、これらの文化芸術は、海外でも高く評価されており、国内市場にとどまらず世界に発信することにより、日本の成長力の強化とともに国際理解にも資するものである。諸外国がコンテンツ関連施策や若手クリエイター・アーティストの育成を強化している中、我が国においても新たな価値を創造し、国内外への発信を通じて世界で活躍する卓越したクリエイター等の育成が必要である。このため、海外展開を視野に入れた若手クリエイター等の挑戦支援、育成体制を強化するとともに、国内活動拠点として博物館・美術館、劇場・音楽堂等の文化施設が新たな価値を付加できるよう機能強化を図り、若手クリエイター等を支える場として確立する新たな基金<sup>10</sup>が創設された。

○ 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。

## ②土壌の広がりから価値の創造と発信による好循環（CBX）

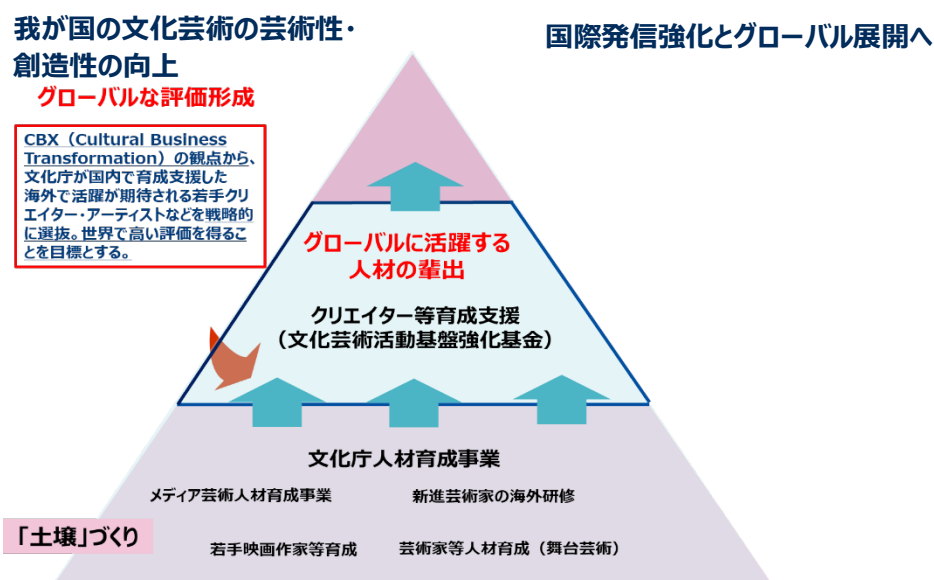
○ 文化芸術は、人々の創造性を育み、豊かな人間性を涵養するとともに、人々の心のつながりを強め、心豊かで多様性と活力のある社会を形成する源泉となるものである。近年では、社会の構造的変化、デジタル化の進展やAI等の技術革新により、文化芸術の活動形態、ニーズにも影響を与えている。また、コロナ禍により、多くの人々に行動変容を迫る困難の中で、身体的体験も含め、文化芸術が人々に安らぎ、勇気、希望を与えるという本質的価値が改めて認識された。

---

<sup>10</sup> 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」により、海外での活躍を目指す若手クリエイター等育成支援等を行う文化芸術活動基盤強化基金が創設された（60億円（令和6～8年度の3年間分）。令和6年度から育成プログラム等を開始し、育成対象者が現時点で400名となる見込み。育成対象者は令和7年度から8年度にかけて海外での公演・展示や、国際映画祭、見本市等において海外発信を行うとともに、海外での展示やデジタル作品の発信等を行う予定。

○ 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育成を通じて文化芸術活動(樹木)を生み出す「土壌」<sup>11</sup>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。



### ③文化と経済の好循環「CBX」を実現するための政策の転換

○ 我が国の2022年の輸出規模は自動車17.3兆円、半導体産業5.7兆円、鉄鋼産業が5.1兆円であり、コンテンツ産業は4.7兆円と鉄鋼産業や半導体産業に匹敵するまでとなっている。魅力あるコンテンツは、我が国の文化による成長力(ソフトパワー)のみならず、国際文化交流の促進にも資することから、国としてその源泉であるクリエイター等が国内外で自律的・持続的な活動を実現するために支援することは重要である。

<sup>11</sup> 「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。

- 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、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、メディア芸術、映画をはじめとする芸術家等人材育成の層を厚くするための施策を推進し、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、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需要がある海外で活躍する機会が少ない状況にある。
- このような状況を踏まえ、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、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、国内における若手芸術家等人材育成を行うとともに、更に、令和5年度経済対策により、我が国の様々な分野において、世界で活躍することが期待される卓越した才能を持つ若手クリエイター等を「クリエイター支援基金」により5年程度の活動目的の下で、3年程度弾力的かつ複数年度にわたって育成支援を行う新たな基金が創設された<sup>12</sup>。
- また、令和6年度の経済対策においては同基金を活用して、クリエイターとして国際的な活躍を目指す大学・専門学校等の学生や社会人のための先端技術を活用した制作・企画開発・ライセンス管理等を習得する育成プログラムの構築・実装化支援事業<sup>13</sup>が計上され、今後、関係省庁が一体となって、クリエイター等の育成と海外での活躍を後押ししていくこととなっている。このようなクリエイター等育成や海外展開を支える教育機関、企業・団体等への支援施策を通じて育成・活動機関の運営力を強化するとともに、グローバルな活動展開を通じた日本の文化芸術の価値の可視化・価値づけによる積極的な発信を戦略的に進めていくこととしている。

<sup>12</sup> 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」により、海外での活躍を目指す若手クリエイター等育成支援等を行う文化芸術活動基盤強化基金が創設された（60億円：3年間分）。令和6年度から育成プログラム等を開始し、育成対象者が現時点で400名となる見込み。育成対象者は令和7年度から8年度にかけて海外での公演・展示や、国際映画祭、見本市等において海外発信を行うとともに、海外での展示やデジタル作品の発信等を行う予定。

<sup>13</sup> 令和6年度補正予算「クリエイター等支援事業（育成プログラム構築・実践）」により、「コンテンツ分野における産学官連携による教育機関の機能強化支援」及び「コンテンツ創造・海外展開のための実践的な社会人育成支援」事業が計上された（95億円：3年間分）

- 今後の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る。
- こうした日本の文化芸術の更なる価値の可視化・価値づけによる積極的な発信は、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、優れたクリエイターやアーティストがもたらししてくれる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が重要である。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とともに社会的・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<sup>14</sup>。特に活動内容については単に定まった価値観だけに会える鑑賞の時間では、自らの価値の創造と発信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。

---

<sup>14</sup> 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。

## 第2章 文化芸術教育の今後の方向性

### 1 子供たちの学びの転換をリードする文化芸術教育

#### ①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、答えを自分でつく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、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」「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。

○ 加えて、文部科学省が設置した「今後の教育課程、学習指導及び学習評価等の在り方に関する有識者検討会」の論点整理（令和6年9月18日）では、今後の教育課程等について、

多様な個性や特性、背景を有する子供たちを包摂する柔軟な教育課程の在り方、教師の力量形成や授業改善に効果的で、子供の学習の改善に資するような学習評価の観点や頻度の在り方等の検討などが論点として整理されるなど、これまでと比べ学校や子供や学びの柔軟性を高める方向で検討を求める内容となっている。

- 特に学習指導要領における各教科等の目標・内容の構成については、平易かつ端的で、学年を超えた教科の系統性や、単元の本質的な問い・探求課題などをイメージしやすく日々の授業づくりや授業改善、教師の力量形成に直結する理解しやすいものとするのが重要とされた。このため、各教科等における目標・内容を中核的な概念や方略を中心にわかりやすく一層構造化することについて、その意義や具体的方法を検討するべきとされている。
- さらに、学習評価に関して、教師の力量形成や授業改善に効果的で、子供の学習の改善に資するよう、学習評価の観点や頻度の在り方、また形成的評価と総括的評価の効果的な使い分けの在り方や、「主体的に学習に取り組む態度」の観点について、資質・能力としての「学びに向かう力、人間性等」の整理の状況を踏まえつつ、子供がより主体性を発揮できるようにする観点から検討すべきとされている。また、各教科等の目標・内容の構成の在り方自体も、パフォーマンス課題などの評価など学習評価の効果的な実施の在り方と適切に連携が図れるよう、一体的に検討することが重要とされている。
- 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。
- 産業界においては、ユーザー中心に提供できるものを創造的に考えていくアプローチから、自分の内面に向き合い、表現活動を通じて自分の内面にある世界観を具現化していくアプローチが求められる流れがある。手を動かして考え、自分のやりたいこと、アイデアの精度を高めていくといったアプローチは、芸術教育とかなり近いものがある。子供たち自身をテーマに表現をする、子供たちの興味あるテーマで授業を実施することで、イノベーションにつながる考え方が得られる機会となり、子供たちがより主体的に参加する授業となるのではないかとの意見もある<sup>15</sup>。

---

<sup>15</sup> 文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議（第10回）佐宗邦威氏発表資料（令和6年11月1日）

○ 日本では、リベラルアーツを軽く受け止め、芸術教科等も教養の1つとして位置づけてきた。一方、国際バカロレア（IB）では、芸術教育は、自分で考えて形を作り出すといった創造することを学ぶものとして、国際的な視野をもつ人間の育成に必要な教科の1つとして位置づけられている。

○ 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。

## ②個性・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、他者と協働しながら、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である。

○ また、これからの時代、目標に向かって追いつき追い越すことではなく、他から目標となるような新しい概念・分野などを創り出していくことが重要である。そのためには、単に知識や技術だけではなく、自分の感覚や感情、感性を研ぎ澄ませ、ねばり強くやり遂げる意思を持って取り組まなければ、新たに何かを創出することはできない。芸術系教科はこうした、

何かを表現したいといった意欲や、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。

個性・即興性・創発性のある学びは、これからの学校教育において非常に重要なものであることから、芸術系教科が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。また、芸術系教科等においては、感覚や感性などを働かせ、そこから表現したいという意欲をもとに演奏や作品を創り出すことから、芸術教育では、こうした子供たちの感性や主体的に学ぶ意欲といった部分をしっかり評価することが重要である。

- 生成 AI が様々な分野で浸透してくる現代にあっても、人間の独創性や情緒を養うための教育の重要性は、これまで以上に増大しこそすれ、些かも減じることはない。我々が生成 AI をコントロールし、そのもたらす付加価値を十分に得られ、創造活動につながるよう循環を促すためには、我々自身が、高潔な倫理観の下で、環境変化をいわず主体的に学び続けるマインドを持ち続けていくことが必要不可欠である。特に、自ら「問い」を立て、「仮説」を構築し、これを粘り強く「検証」していく力を育くむことが重要である。そもそも生成 AI の技術自体が、これまでの人間の創造的活動を基礎に成り立っているものであることからしても、人間の創造的活動の持続的な発展こそが、生成 AI の持続的な発展のためにも必要不可欠であるとも言い得るのであって、我々の創造性と探究心を絶やさず、磨き続けることがこれまで以上に強く求められる。

なお、学校現場における生成 AI などのテクノロジーについての利活用の在り方については、AI 時代を生きる子供たちが生成 AI をはじめとするテクノロジーをツールとして使いこなし、一人一人が才能を開花できるようになることは重要であり、生成 AI の学校における利活用は、そのための助けになり得るものである。学校現場が混乱したり、不安を感じたりすることなく、学習指導要領に示す資質・能力の育成に向けて適切に生成 AI と向き合い、利活用することができるよう、学校現場の視点から基本的な方針及び実務的なポイントを示すことが求められており、現在、文部科学省において検討が行われているところである<sup>16</sup>。

- また、これからの芸術系教科の充実のため、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・能力を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

---

<sup>16</sup> 初等中等教育段階における生成 AI の利活用に関する検討会議  
[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/shotou/193/index.html](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/193/index.html)

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拓ける存在であり、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。
- 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<sup>17</sup>といわれており、STEAM 教育<sup>18</sup>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。
- 芸術系教科のみならず他教科とも連携し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<sup>19</sup>。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のである<sup>20</sup>。

### ③豊かな土壌としての文化芸術体験の充実

- 文化芸術を直接鑑賞することや文化芸術活動を行うことは人のウェルビーイングに資するものである<sup>21</sup>。また、将来の担い手や観客層を育成し、また豊かな人間性や感性を涵養するため、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

<sup>17</sup> 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）

<sup>18</sup> 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）

<sup>19</sup> 京都市立東山泉小中学校での授業時数特例校制度を活用した伝統文化教育を行った事例では、その成果として、協調性、課題解決に向かう力、創造的に考える力といった非認知能力の醸成が見られたとの報告があった。

<sup>20</sup> 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）

<sup>21</sup> 文化庁委託事業「令和3年度 文化に関する世論調査」結果

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。<sup>i</sup>

- 全ての子供たちが離島やへき地などの地理的要因や生活環境、障害の有無に関わらず文化芸術に触れ文化芸術をはじめて「知る」ことができる機会を確保するとともに、その上で好きなもの、学校での体験等で文化芸術に関心を持った子供たちが自発的に文化芸術に触れる機会を確保するため観たいものを「選ぶ」という座標軸で、空間軸・時間軸を越えたアート体験の裾野を広げることが、次代のクリエイター支援、個人の尊厳や公正な社会の実現、アートを活かした経済成長につながることが期待される。

## 2 文化芸術教育の充実・改善の方向性

### ①教育課程における文化芸術教育の充実の方向性

- 芸術系教科での学びは、知識及び技能、思考力、判断力、表現力等や学びに向かう力、人間性等を育成するだけではなく、その結果、生活や社会の中の芸術や芸術文化と豊かに関わる資質・能力の育成といった子供たちが芸術を通じ社会や世界とつなぐものであることを、広く国民に伝えていく必要がある。
- 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創造性や資質・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。
- 芸術系教科の授業においては、表現及び鑑賞の活動が目的化し、子供たちは方法を身に付けるだけに終わっており、身に付けたものを汎用的に活用するところまでなかなか至っていないのではないかと。表現及び鑑賞の活動を通じ、子供たちが「これは何だろう」といった自発的な問いを立てながら学び、芸術系教科において求められる資質・能力が育成される授業が確実に実施されることが重要である。
- 次期学習指導要領の各教科等の目標・内容の構成については、今後、専門的な検討がなされるが、「論点整理」において指摘されているような各教科等の本質となる中核的な概念や方略などがわかりやすく示され、学習指導要領をシンプルで分かりやすい更なる構造化が図られた場合、芸術系教科等の学ぶ意義や目的についても広く一般にも理解が進み、また、芸

術系教科等における学びの本質を重視した学習活動がより充実するのではないかと考えられる。

- 芸術教科における目標・内容に関する中核的な概念や方略を中心にして一層構造化を図り、学びの意味や生活・社会とのつながりの更なる明確化を図る必要がある。芸術教科の現行の学習指導要領においては、各学年の目標に沿って内容を構成する領域「表現」及び「鑑賞」、表現と鑑賞の学習に共通して必要となる資質・能力として〔共通事項〕が示されており、その目標・内容は、児童生徒の実態などに応じて弾力的な指導を重視する観点から小学校は2学年ごとに、また、中学校は第1学年と第2・3学年がまとめて示されている。今後の検討に当たっては、小・中・高校生の学びがつながるような「表現」及び「鑑賞」の活動を通して、芸術教科それぞれの見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の音や音楽、形や色などと豊かに関わる資質・能力を育成する目標・内容をより改善する必要があるのではないかと考えられる。加えて、芸術系教科においては、題材を構想することに課題が見られることから、中核的な概念や方略を示すことで、学校現場において「本質的な問い」がイメージでき、学習指導要領の趣旨を踏まえた芸術系教科の指導の充実につながるのではないか。学校現場において構想する題材を例にすると、以下のようなイメージが考えられる。

◆ 小学校図画工作科における学校現場で構想する題材のイメージ

例えば、未来にあったらいいなと思うものを工作に表すとき、「自分の夢や願いを伝えられるよう表すにはどうすればよいか」が、題材における本質的な問いとなることが考えられる。その際、子供は、形や色などの造形的な特徴を理解し、未来への自分のイメージをもちながら、あったらいいなと思うものを想像し、伝え合いたいことから表したいことを見付ける。形や色、材料の特徴などを手掛かりにしてどのように表していくか考え、表し方を工夫して表す。

・題材：あったらいいな、こんな未来

・対応する中核的な概念や方略のイメージ例：

形や色などの造形的な特徴を理解し、表し方を工夫して表す。

自分のイメージをもちながら、伝え合いたいことから表したいことを見付け、形や色、材料の特徴などを手掛かりにして、どのように表していくか考える。

◆ 小学校音楽科における学校現場で構想する題材のイメージ

例えば、和音に合う旋律をつくる音楽づくりをするとき、「和音と旋律との関わりを考え、どのように音楽の仕組みを用いて旋律をつくるか」が、題材における本質的な問いとなることが考えられる。その際、子供たちは、曲と音楽の構造や歌詞の内容との関わりについて理解したことを生かすようにする。

- ・題材：和音に合わせて旋律をつくろう

- ・対応する中核的な概念や方略のイメージ例：

音やフレーズのつなげ方や重ね方の特徴について、それらが生み出すよさや面白さなどと関わらせて理解すること。

思いや意図に合った表現をするため、音楽の仕組みを用いて、音楽をつくることができる。

#### ◆ 中学校美術科における学校現場で構想する題材のイメージ

例えば、多くの人に地域のよさを伝える観光PRのぼりを制作するとき、「多くの人に地域のよさを伝えられるよう表すにはどうすればよいか」が、題材における本質的な問いとなることが考えられる。その際、子供は、形や色彩などが感情にもたらす効果や、造形的な特徴などを基に、全体のイメージや作風などから捉えることを理解し、地域のよさを伝えようと、伝える相手や内容から主題を生み出し、伝達の効果や美しさなどを考えて表現の構想を練り、意図に応じて表現方法を追求し創造的に表す。

- ・題材：オリジナルのぼりで地域のよさを伝えよう

- ・対応する中核的な概念や方略のイメージ例：

形や色彩、材料などの性質や、それらが感情にもたらす効果、造形的な特徴などを基に、全体のイメージや作風などで捉えることを理解し、意図に応じて表現方法を追求し創造的に表す。伝える相手や内容から主題を生み出し、伝達の効果と美しさなどの調和を総合的に考えて表現の構想を練る。

#### ◆ パフォーミングアーツの具体例

パフォーミングアーツは、小中学校における音楽の他、国語、社会、総合的な学習の時間、総合的な探究の時間、特別活動、生活科、体育などの教科において、地域の生活や社会とのかかわりのあるテーマの下で、その演劇的な手法をさまざまな場面で活用し、子供たちの表現力、コミュニケーション能力や創造性などの育成に成果を上げている<sup>22</sup>。高等学校では学校設定科目として舞台芸術を設定している例もあり、今後、このような取組は広がりを見せていくことが予想される。

○演劇教育の例： コミュニケーション・ワークショップ：アイスブレイクから始まりシームレスにチーム創作へ。徐々に「お題」は増える 授業参観でチームごとに観客を巻き込んだ演劇を披露。中学校では3年間を通じて断続的にチームで活動。

- ・自分と他者との違いに気づくこと、他者と対話を重ねること、協働すること、伝えるためのことば・身体・表情などの操作を試行錯誤すること、そして正解のない課題に取り

---

<sup>22</sup> 文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議（第4回）南郷市兵氏発表資料（令和5年10月10日）

組み楽しむことを通じて、表現力やコミュニケーション力、創造力を育成。お互いの違いを認め合う寛容な学びのコミュニティの形成にも繋がっていく。

○演劇教育事例： 演劇創作（地域の課題に向き合う）

- ・高校1年次ではグループで、町役場、商店、東電等を訪ね、復興に向けて地域が抱えている課題を調査し、その課題を対話劇で表現。
- ・分断・対立の構図に第三者として触れる
- ・演じることで状況に参加（追想）し、問題を我が事として捉える。

○ 学習評価については、本質的な問いにせまるような、領域横断的、かつ、2学年ごとなどの目標・内容を踏まえ検討すべきではないか。音楽科においては、これまでも、創造活動などの表現や、鑑賞した内容の紹介などで既にパフォーマンス課題などに対応した評価を取り入れた活動も行われてきているが、本質的な問いに対して、これまでの蓄積を活かしながらパフォーマンス評価に不可欠なルーブリックの発想を重視し、評価の観点、頻度や見取りから総括的評価の中での整理などについて、子供の主体性がより発揮され、学習の改善に資するよう芸術教科の特性を生かしながら検討してはどうか。

○ 文化芸術教育の充実に当たっては、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。また、演劇教育・パフォーミングアーツについては、実践事例によれば、芸術系教科等以外の教科等でも取り入れられていることから、今後、実践地域における取組状況や効果を分析し、学校の教育活動においてどのように取り組むのかを検討することが必要ではないかと考えられる。

○ 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ことが必要である。

○ 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。

○ 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<sup>23</sup>、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<sup>24</sup>。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、

---

<sup>23</sup> 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。

<sup>24</sup> 京都市立東山泉小中学校（8年生）では、「能」を題材とした伝統文化教育を、音楽科を中心に国語科や社会科、美術科、総合的な学習の時間と関連させ多面的、多角的な学びを実践している。

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、様々な文化施設やアーティスト等、地域との連携・協働<sup>25</sup>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。

- また、伝統芸能、伝統音楽など古来から受け継がれている分野については、基礎があり、そこから新たな創造が加わり変化し現在まで継承されていることを学び、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。
- 高等学校の芸術科において、各科目の学びのみを行うのではなく、小・中学校での学びを踏まえながら、芸術を学ぶことの意味、価値など「芸術」そのものを学ぶ機会の設定や、幅広い分野を学ぶ機会を設けるなど、高等学校における芸術教育の充実、改善が必要である。
- 文化芸術教育の充実に関しては、個に応じた指導や芸術ならではの学びの充実、芸術の働きを意識した STEAM 教育のカリキュラム編成の重要性、日本文化に関する教育の充実等の意見を踏まえ、芸術教育の特性を踏まえた ICT や、クリエイター・アーティストやコンテンツ産業に携わる外部人材等の活用も含め芸術系教科等の実践事例を収集し、ホームページや教員研修等を通じて周知することが必要である。
- 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らる。
- 日本のマンガ、アニメ、ゲーム、映画等の等は海外でも高く評価され国内外にわたる成長分野として当該分野における人材育成の必要が指摘されているが、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。

---

<sup>25</sup> 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。

○ マンガ等分野の人材育成の充実に関する意見を踏まえ、文化庁の「学校における文化芸術鑑賞・体験推進事業」事業におけるメディア芸術分野の活用実績<sup>26</sup>が少ないことから、同分野の関係団体からの協力を得てクリエイターも積極的に派遣し、授業において対面、またはオンライン等も活用した実証を行い、好事例を広く普及する必要がある。さらに、クリエイター育成のため、マンガ等に関する専門的な知識・技術を習得できる学科設置など高等学校でのメディア芸術に関する学びの多様化を図る必要がある。

○ 芸術系教科等において育成する資質・能力の育成の一層の重視、高等学校における芸術科において各科目の学びのみならず「芸術」そのものを学ぶ機会の設定等教育内容に関連する意見については、今後、中央教育審議会における専門的な検討が行われるため、その場での検討を期待したい。

## ②豊かな土壌としての文化芸術体験の充実の方向性

○ AI がより一層進化していくこれからの時代においては、人間は感覚だけでなく、感性も働かせていくことが重要となることから、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、これまで「文化芸術による子供育成推進事業」（令和6年度より「学校における文化芸術鑑賞・体験推進事業」）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。さらに、より教育効果の高い事業となるよう、学校において当該事業を効果的に活用している事例を収集し、広く展開することが求められる。

○ 子供たちが文化芸術を「知る」ことができる機会を確保するため、「学校における文化芸術鑑賞・体験推進事業」により、学校教育におけるバレエ、オーケストラ、演劇、能や邦楽の伝統芸能、マンガ・アニメ・ゲーム、映画等の多様な文化芸術の鑑賞・体験機会を提供する取組の充実を図るとともに、子供たちが好きなもの、見たいものを「選び」劇場や音楽堂での本格的な公演を鑑賞・体験する機会を支援する「劇場・音楽堂等における文化芸術鑑賞

---

<sup>26</sup> アニメ、映画の事例：○頁から布山タルト氏、諏訪氏の発表資料

体験推進事業」により自ら「選んで」本格的な公演を鑑賞する体験機会を作るため、劇場・音楽堂等において鑑賞できる機会提供への支援などを通じて、子供たちが学校の内外で文化芸術に触れる機会を充実し、空間軸・時間軸を超えた文化芸術活動のすそ野を広げる取組が必要である。

- 当該事業について、「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、子供や学校、保護者等関係者に対する周知や、手続き等の簡素化等について更なる改善を図る必要がある。また、「体験したことを深めたり展開していく時間が少ない」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必要がある。
- また、GIGA スクール構想による学校の ICT 環境を踏まえ、文化庁において、全国の多様な ICT を活用した文化芸術教材を集約し、学校や子供たちが地域や家庭環境にかかわらず鑑賞できる環境を整備することが求められる。

### ③文化芸術教育を支える人材とリソースの多様化の方向性

- 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、そのためには地域における美術館・博物館や芸術団体等との連携を図るコーディネーターとなる文化芸術の外部人材を活用することが重要である。また、「本物」に触れられる授業づくりのため、更にクリエイターや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。学校における芸術家等の外部人材の活用が進むよう「学校における文化芸術鑑賞・体験推進事業」の充実が求められる。
- クリエイター・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。
- 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。マンガ、アニメ、ゲーム、映画等の授業実践が少ない分野においては、関係団体や大学等との連携・協力を得て効果的な授業での実証を行い、普及する必要がある。

- 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つては、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。また、高等学校の芸術科においては、日本の芸術文化について、十分に理解した人材の育成が重要である。
- こうした指摘を踏まえ、文化庁において実施している芸術系大学等と連携した芸術教科等における学習指導要領の趣旨を踏まえた理論や実践、伝統音楽の指導に関する教員研修等教員の指導力の向上に向けた取組を更に充実を図る必要がある。加えて、各学校において、様々な工夫により指導を行っている事例が考えられるため、外部人材を活用した事例も含め学校における指導の好事例を収集し周知する必要がある。
- 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。

## 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、道德観、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」（令和 6 年度より「学校における文化芸術鑑賞・体験推進事業」）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) ※令和 6 年度より「学校における文化芸術鑑賞・体験推進

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「学校巡回公演」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。
- 学校巡回公演については、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」の実施している。学校巡回公演により子供たちが文化芸術に対する興味や理解を深め、劇場・音楽堂等における子供舞台芸術鑑賞体験支援事業により、舞台芸術に関心を持つ子供たちが自ら劇場・音楽堂等での公演を選び、より本格的な鑑賞・体験する機会を提供するなど文化芸術の鑑賞・体験の裾野を広げ、将来の文化芸術の担い手・受け手（観客）を育成し、豊かな人間性の涵養を図っている。
- 「今後の教育課程、学習指導及び学習評価等の在り方に関する有識者検討会」において、特に芸術教育に関連して委員より、
  - ・芸術教育にはその背後に、知識や価値や美を創造する独自にして一貫した体系や根拠があるはず
  - ・STEAM との関係で、テクノロジーやデザインの教育をしっかりと考えてこなかったのではないか。図画工作科、美術科、技術家庭科など、どのように縦横の系統を整理していくか考えていく必要がある。
  - ・図画工作科（中でも工作）、中等教育段階の美術科などで学ぶ内容は社会・職業生活の中でも果たす役割は大きく、これまで以上に重要な位置を占める。教科編成・教科内容（教科の横断性を超えて）何らかの検討を要するのではないか。
  - ・成熟化したデジタル社会を見据えたときに、例えば、人間の感性などの観点で体験学習は極めて重要な課題であり、改めて体験学習の必要性和、これまでの体験学習の見直しが必要ではないか。といった意見があった。

## 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<sup>1</sup>。文化芸術教育<sup>2</sup>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）<sup>3</sup>、ビッグデータ<sup>4</sup>、Internet of Things（IoT）<sup>5</sup>、ロボティクス<sup>6</sup>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

<sup>1</sup> 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）

<sup>2</sup> 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。

<sup>3</sup> 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）

<sup>4</sup> 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。

<sup>5</sup> 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。

<sup>6</sup> 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<sup>7</sup>」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 AI<sup>8</sup>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<sup>9</sup>」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。

---

<sup>7</sup> [https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo3/079/sonota/1412985\\_00002.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/079/sonota/1412985_00002.htm)

<sup>8</sup> 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。

<sup>9</sup> 「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<sup>10</sup>」（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、答えを自分でつく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」

---

<sup>10</sup> <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」<sup>11</sup>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、

---

<sup>11</sup> 「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<sup>12</sup>。
- 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<sup>13</sup>。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

<sup>12</sup> 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」

<sup>13</sup> 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<sup>14</sup>といわれており、STEAM 教育<sup>15</sup>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

---

<sup>14</sup> 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）

<sup>15</sup> 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<sup>16</sup>。

#### (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当たっては、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。

---

<sup>16</sup> 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<sup>17</sup>、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

<sup>17</sup> 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<sup>18</sup>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。

---

<sup>18</sup> 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、道德観、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。