

文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議 第6回

開催日時: 令和6年3月12日(火)13:30～15:30

開催場所: 文部科学省 5F6 会議室

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

【岡本座長】 それでは定刻となりましたので、ただいまから第6回文化芸術教育の充実改善に向けた検討会議を開催いたします皆様大変お忙しい中ご出席いただきまして誠にありがとうございます。本日東良委員、榊委員、末永委員、永添委員におかれましてはオンラインでのご参加となります。永添委員は少し遅れての参加と伺っています。また本日の会議につきまして傍聴の方は、YouTubeによるオンライン配信をご覧ください形となります。報道関係者等より会議の録音、録画の申し出がありましてこれを許可することといたしたいと思っておりますので、ご承知おきいただきたいと思っております。

本日は文化庁より合田次長にお越しいただいておりますまずは合田次長よりご挨拶をお願いいたします。

【合田次長(文化庁)】 委員の先生方には大変ご多忙の中お集まりをいただきましてありがとうございます。心から厚くお礼を申し上げます。今日ご議論をいただくに先立ちまして私の方から、この有識者会議を来年度も引き続き先生方にはお手数おかけしたいというふうに思っております、その趣旨とか背景ついて少し短くお話をさせていただきたいと思っております。

その背景は二つほどございまして、一つは教育関係の先生方には釈迦に説法で恐縮でございますが、やはり子供たちの学びの転換という大きなテーマと申しますかうねりが生じているということでございます。まだ中教審に対して、学習指導要領改訂の諮問というのはなされていないところではございますが、これまで通りであれば3年後を目途に、昭和33年以来、戦後8度目の学習指導要領の改訂が行われるというふうに見込まれるところでございます。

ただこれまでの7回の学習指導要領の改訂と本質的に違うところは、2019年からGIGAスクール構想ということで1人1台の情報端末を整備したということでございます。そのことによって教育関係者や我々大人のサイドは、子供たちの学びということについての選択肢がかなり広がったわけでございます。そのことは文化芸術教育においては特に顕著に表れているというふうに思います。この状況の中で改めて子供たちの学びの共通性と多様性のバランスやそのボーダーというのをどの辺に捉えていくのかというところえ直しが必要になってくるというふうに思います。

一方で、私どもこの教育が、これまでこれは社会的要請もあつてのことなのですけれども、ある意味では子供たちに隙を諦めさせて機雷を敷いて、総得点を上げるというようなループリックであった時代は否めないというふうに思っております。

他方で教育として国民の税金を通して成り立っている以上、いわば多様な他者とともに生きる共生の作法としての基礎学力というのが必要であることはいうまでもありません。バランスをどういうふうに捉え直すかというのが一つの大きな、これからの教育課程や学習指導要領を考える上でポイントであるかと思っております。文化芸術教育は、かなりその意味では特異な立ち位置にある、特異なことをもっと率直に申し上げるとかなりアドバンテージのある立ち位置にあるというふうに私は考えているところでございます。それが一点目でございます。

それからもう一つは、私ども文化庁が今展開いたしております文化政策も大きく転換をしておるということでございます。象徴的なのが、3月10日今週の日曜日の読売新聞の社説でございます。私ども官僚霞が関の人間がおそらく世界、日本の中で各種の社説を穴が開くほど読んでいる種族じゃないかなと思っておりますけれども、その中で海外での活躍を目指す若手の漫画家や音楽科を育てようと文化庁は日本芸術文化振興会の基金を新設することを決め、2023年度の補正予算に60億円を計上したと。これからの日本の文化芸術者に合う新しい人材の発掘に繋がるよう、斬新で創造的な取り組みを目指してもらいたい。文化芸術が花開くには一定の時間を要すると、短期的な結果ばかりを求めるのではなく、長期的な視野で支えることが必要だということを、読売新聞が社説で主張しているということでございます。触れられました基金というのは昨年の春の臨時国会でお認めいただいた補正予算に盛り込んだものでございまして、今日もう出席をいたしておりますが、中核内閣審議官などと一緒に、この基金を使わせていただきました。私どもは今文化材も含めて文化の保存、それから継承というフェーズ、それから文化についての時間的空間的な裾野を広げていくというフェーズ。それから志や才能のある方々に思い切って創造的な文化芸術活動に取り組んでいただく。そしてそれを海外も含めて十分な価値づけをして発信をしていく。そしてそのことによってこれまでのない新しい資金の流れを作って、またさらに次の世代の若

い才能に投資をしていくという循環をその確立していこうという動き。私どもの都倉長官はカルチャーあるビジネストランスフォーメーションというDXというふうに呼んでおりますけれども、こういった大きな流れができていくということでございます。特に昨年の秋以降のこの基金の動きというのは社会だけじゃなくて永田町も相当大きな意識を持ってこの問題に取り組んでいるというのはなかなかこれまではなかったことかなというふうに思っております。

今申し上げた学びの転換と文化政策の転換とこの二つの交差点が、まさに今日ご議論いただきます文化芸術教育でございます、これからの教育課程ですとかこれからの学習指導要領を見据えてもう少し先生方には、せつかくこれだけの専門性の高い先生方のつもりでいらっしゃいますのでもう少しまとまった議論を継続して行っていただきたいということで、引き続きご無理を申し上げますという次第でございます。誠にご多忙なところご無理をして恐縮でございますけれども、私どももこの議論という極めて大事な議論、それこそ時間軸空間軸を越えて、大事な議論だというふうに思っておりますので引き続きどうぞよろしくお願い申し上げます。私の方からは以上です。どうぞよろしくお願いいたします。ありがとうございました。

【岡本座長】 合田次長ありがとうございました。継続審議に向けて我々一度身が引き締まる思いで伺いました。では本日の議事についてなのですがけれども、文化芸術教育の充実改善の方策について、そして前回会議にてご案内した通り、これまでの本会議の議論のまとめとなる論点整理案について、皆様にご議論いただきたいと思っております。

まず事務局の方から資料の確認をお願いいたします。

【事務局】 失礼いたします。資料の確認の方をさせていただきます。本日は資料1、机上資料1、机上資料2をお配りしております。資料1については、論点整理の項目素案たたき台。机上資料1および2については、論点整理の項目に基づいて、一旦事務局の方でたたき台として文章化したものと、関連の資料集となっております。不備等ございましたら事務局の方までお声掛けいただければと思います。以上でございます。

【岡本座長】 ありがとうございました。皆様資料の方大丈夫でしょうか。本日の議事に入る前に本会議の今後の進め方につきまして事務局からご提案があるということです。ご説明の方を事務局からお願いいたします。

【事務局】 それでは補足的にご説明になりますがお話させていただきたいと思います。本日の会議と、それから3月29日が次回の会議ということでお日にちをいただいているところでございます。この書簡以下にかけましてご議論いただく論点整理案というもので、今回起こし案ということでの資料をさせていただきます。これをこちらにつきましてはこれまでのご議論につきまして一旦の取りまとめとして、今年度のものとしてまとめさせていただきたいと思っております。その上でこれまでの議論の中でも例えば具体的な事例に基づきながら、創造性の育成に関することですか、芸術系教科の見方、考え方。それから表現活動や鑑賞数に関する多くのご意見をいただいたかと思っておりますけれども、先ほどの合田次長からも、ご挨拶の中でお話させていただきましたように学習指導に関係することについても重要なご意見をいただいております。仮にこのスケジュールを考えますと、令和6年度以降に次期学習指導に向けた検討もスタートする可能性があるところでございますが、本会議におきましていただいた貴重なご意見につきましては、今後の学習資料を初めとする様々な検討課題につきましてぜひ今後も来年度も続けて、検討をさらに深めさせていただきたい。その方が私どもとして今後に生かさせていただけるものではないかというふうに考えております。このためでございますが、当初の予定では本会議は今年度いっぱいということでご説明をさせていただいておりましたけれども、今回の論点整理後、それを踏まえまして、4月以降もさらに議論を続けていただくということで開催をさせていただきます。次期学習指導の改定なども見据えたご議論をお願いできればと思っております。その上で本年の夏頃をめどに最終的な報告書という形でご議論を取りまとめお願いしたいというふうに考えてございます。

委員の先生方、皆様よろしければ、本会議の更なる議論の延長について手続きを進めさせていただきたいと考えております。どうぞよろしく願いいたします。

【岡本座長】 ありがとうございます。本日の論点整理案をいったん取りまとめとしつつ、本会議を4月以降も延長して本年夏ごろをめどに報告書をまとめるとのご提案でした。このことについて委員の皆様、ご質問ご意見ございますでしょうか。大丈夫でしょうか。東良副座長、何かございますか。

【東良副座長】 ありがとうございます。当初の部分から方向性の修正というか、まず一つはこの文化芸術教育に関してまだ継続して審議の時間をいただけることは非常にいいことだろうというふうに思っております。それからこの会議が進んできた中でも、やはり社会の変化というのは様々新しいことが出てきて、本当に予測が難しいということを我々も実感している部分があると思

いますので、この先どこぐらいまで議論できるのかはわかりませんが、そういった時間の中で本検討会議において文化芸術教育の充実について継続して考えていけることは大変望ましいことだと思っております。

【岡本座長】 ありがとうございます。他に委員の皆様、ございますでしょうか。特にご意見ないということであればそれでは本会議の延長については皆様ご了承ということで、事務局においては手続きを進めさせていただければと思います。よろしくお願いいたします。

それでは早速議事に入りたいと思います。本日はこれまでの本会議の議論のまとめとなる論点整理案をご議論いただきたいと思います。まず事務局の方から資料に基づき説明をいただきましてその後意見交換とさせていただきたいと思います。意見交換の進め方なのですが、論点の整理の項目に関しましては大きく1から4の4点ということをお伺いしておりますので、進行上、いろいろ議論がバラバラになってもあれですので、まずは1、2の前半のパートについて意見交換をし、その後3、4、残りのパートについてというふうに、真ん中で区切らせてもらって意見交換ができればと思っております。

それでは事務局から資料につきまして説明をお願いいたします。

【事務局】 失礼いたします。それでは資料1をご覧ください。論点整理の項目について、事務局においてたたき台としてこちら作成したものになります。論点整理は、現状大きく1から4の四つのパートで構成をしております。まず一つ目ですが、文化芸術教育の充実改善に向けた論点整理に際しましては、子供たちがこれから生きていく社会がどのように変わっていくかというところを最初に押さえる必要があるということで、まず一つ、1として社会の構造的変化と子供たちの学びの転換としまして、デジタル化がもたらす社会の構造的変化、GIGAスクール構想を踏まえて、大きく変わる学びの環境、子供たちの学びの点ちゃんとこれからの学習指導要領のあり方をその内容としております。

次に2番目ですが、文化政策においても文化芸術から新たな価値を創造し、イノベーションやビジネスに繋げ、再度文化芸術活動へと循環させる考え方への転換が進んでおります。こうしたCBXの考え方であるとか、文化芸術活動の新たな展開、CBXを実現するための政策の具体的展開をまとめているパートとなります。

3番目になりますけれども、これら1、2を前提としつつ、子供たちの学びの転換をリードする文化芸術教育してということで、これまでこの会議においていただいたご意見ご意見を事務局の方

で整理したものととなります。内容としては現状と課題、進化する文化芸術教育の姿、個別性即興性早発性のある学びとしての文化芸術教育、デジタルデジタル化や教科登壇による文化芸術教育の展開、等しく子供たちに開かれた文化芸術体験の展開、この五つの項目で整理をし、STEAM教育であるとか日本文化教育についてもこの中の方に入れております。

最後に4番としまして、これからの教育課程における文化芸術教育の検討課題として、教育課程における文化芸術教育の充実、豊かな土壌としての文化芸術体験の充実文化芸術教育を支える人材とリソースの多様化という三つの検討課題ごとに、これまでこの会議でいただいたご意見をこの中に整理をしているというものになります。以上がこの論点整理の構成案ということになります。なお下にございます3項については学校における芸術教育の現状と課題ということで、調査結果などデータを踏まえて記載しているというものになります。

続きまして机上資料の1をご覧くださいければと思います。こちらの資料は今ほどご説明申し上げましたこの項目案に沿って事務局の方で文案の方を作成したものととなります。本日は机上資料ということで非公表という形になりますけれども、本日ご議論いただいた上で議会の会議においては公表資料として再度ご議論いただければと思っております。

では資料の論点整理案たたき台について簡単にご説明させていただければと思います。まず一番目、社会の構造的変化と子供たちの学びの転換ということで、まずはデジタル化がもたらす社会の構造的変化ということでまとめております。内容としましては、Society5.0時代が到来しつつある中で、社会のあり方そのものが劇的に変わる状況と、また令和3年の中教審の投資においても正解主義や同調圧力、偏りから脱却すべきということ。あとはデジタルかアナログかとか一斉授業か個別学習かそういった2項対立に感染に陥らないことに留意すべきと、そういった指摘がされているところ。また2022年以降生成AIの飛躍的進歩によって技術革新や整備サービス産業の進展と多大な利便性の期待が高まっております、これから社会サービスの重点がサプライサイドからデマンドサイドに移行することとなった。生成AIの学校における利用については、どう使うかということも重要な論点ですけれども、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、人間において求められている力とは何か、改めて考えていく必要が生じているということ。教育行政においてはこういったデジタル化がもたらす構造的変化の中で、サプライサイド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ているということと、令和3年の閣議決定において構造改革のためのデジタル原則においては、機動的かつ柔軟に軌道修正しながら進化発展していく点が一層重要になると考えられるとしております。

次にGIGAスクール構想を踏まえ大きく変わる学びの環境ということでまとめさせていただいて

います。まず文部科学省においては個別最適な学びと協働的な学びを実現するため、GIGAスクール構想によるで、1人1枚、1台端末高速大容量ネットワーク環境をなどの整備を進めてきました。こうした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に、実践事例等の作成や周知、あとICT活用教育アドバイザーによる助言や研修支援などの実施が行われてきました。

2023年骨太の方針においては、誰1人取り残されず、可能性を最大限に引き出す学びを通じてウェルビーイングの向上を目指し、リアルとデジタルの最適な組み合わせの観点、であるとかそういう個別最適な学びと協働的な学びのが、実現を初め教育の質の向上に総合的に取り組むとしています。具体的には、新しい働き方改革の更なる加速化、業務の適正化、教師の処遇の抜本的見直し学校の望ましい教育環境や指導体制を構築すること、リーガスクール構想の1人1台端末についてその更新を着実に推進すること、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の改革などを行うとしています。このように良いGIGAスクール構想によって、学校においては、空間的・時間的制約を乗り越えながら、個々の子供たちに応じた柔軟な学びや協働的な学びが展開されているとしております。

次に子供たちの学びの研鑽とこれからの学習指導要領のあり方としてまとめております。まず平成29年の学習指導要領の改訂によって、据付教科は育成すべき資質能力と学習内容との関係を明確化するとともに、技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文化下、芸術文化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表現鑑賞の学習プロセスを一層重視して見方、考え方を働かせ、知識および技能・思考力・判断力・表現力、学びに向かう力・人間性という三つの柱で整理された資質能力の育成、豊かな感性、新しい意味や価値を作り出す創造性を営む眼差しを育むまず学びを展開することとされました。

また令和の答申においては、自分のよさや可能性を認識するとともに他社の価値ある存在として尊重し、協働しながら、様々な社会的変化を乗り越え、豊かな人生を切り開き、社会の作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、さらにSociety5.0の実現に向けた教育人材育成に関する政策パッケージにおいては、Society5.0時代、デジタルトランスフォーメーション、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、全ての子供たちの可能性を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指摘し、理系教科の本質は答えを自分で作り出す学習であって、見通しがなかなか持ちにくい社会の中でこそ一層重要となる。また個別性の重視による多様性の応用、多様な価値を認める柔軟な発想や他者との協働など学習芸術系教科における学びの意味はより一層高まっており、技術系教科の価値が十分に踏まえられ、子供たちの各技術系教科が

子供たちの学びの全体をリードしていく必要があるとしています。

2番目の文化政策の転換として土壌の広がりから価値の創造と発信による巡査CBXとしてまとめています。デジタル化デジタル化の進展やAI等の技術革新は文化芸術の活動形態、ニーズも影響を与えるとともに、コロナ禍においては、人々の安らぎ勇氣、希望を与えるという本質的価値が改めて認識されたところで、第2期の文化芸術推進基本計画においては、文化芸術は固有のリピート価値を有するもの、それぞれの国やそれぞれの時代における国民共有角よりどころとして重要な意思意味を持ち、全ての人間活動の基盤であって、21世紀の我が国は、芸術部、文化芸術から空の視点をあらゆる文化政策の通達に、していく必要があると指摘されています。

このような文化芸術の保存継承、本質的な価値を可視化して、次世代を担う人材育成を進めるとともに、創造的な社会経済活動の源泉として新たな価値を、価値や収益を生み、次世代の文化芸術の本質的価値の向上のために愛おしき愛おしされる文化と、経済の好循環を通じてわが我が国社会の持続的な発展に寄与していく必要がある。このため国として多様な文化芸術の担い手や文化芸術活動を生み出す土壌を豊かにし、新たな価値の創造と価値のそれらの価値のない街、国内外の発信を高めていく好循環を目指す。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CXの推進を掲げていくとしています。

文化芸術活動の新たな展開としてまとめております。確かに魅力的な有形無形の文化財が文化財であったり伝統文化など、長い歴史を通じて受け継がれてきた掘るべき価値を有したもの。加えて、現代の美術、映画、漫画アニメーションなどのメディア芸術、食文化を含む生活文化、ファッションなど、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広さ奥深さ、質の高さを示している。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であったり、双方向の対話型の活動であったり、鑑賞者や美術や舞台の作品作りに参加するインタラクティブな芸術作品が高く評価されているところ。美術館などにおいて、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など、文化芸術の新たな展開が急速に進んでいた。

このような取り組みを通じて採用な価値の尊重と共感総理解をもたらすとともに、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さらに促進することが重要であるとしています。次にCBXを実現するための政策の具体的展開、展開としてまとめていますし、これらCBXの観点から、多様な文化芸術の担い手部屋活動を生み出す土壌作りを推進するために、子供たちの文化芸術体験活動等を通じた次世代のその拡大から、我が国の様々な分野における若手クリエイ

ター、アーティスト等の人材育成を進める必要がある。これまでは近親芸術家等の研修であったり、若手作家等の育成の層を厚くするための政策を推進して高い評価を得て活躍してきたところですが、海外での調整の機会やサポート環境の不足により、海外で活躍する機会が少ないという状況にある。

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の積極的な発信を推進するための新たな基金が創設し、文化芸術の次世代の確実な電子継承や、あらゆる人々が文化芸術を通して社会に参画し、多様な価値観を尊重し、多様な価値観を尊重されることろ豊かで多様性のある社会の形成を図るとともに、次世代の人材育成や文化芸術活動の効果的な増進が行われ、イノベーションが生まれ、創造的な活力ある社会が形成されることを目指す文化政策を総合的に推進していくことが重要であるとまとめております。

続きまして3番目です。子供たちの学びの転換をリードする文化芸術教育、まず現状と課題としてまとめています。文化芸術教育における課題として、この会議においては、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。子供たちに任せて見守る時間を十分に確保することが難しいからこそ、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というふうにまとめています。

続きまして進化する文化芸術教育の姿としてまとめています。ICTを活用して子供たちが即興性を発揮しつつ、試行錯誤試行錯誤しながら一つ一つ意思決定をし、その場で手を動かしながら自身のメッセージを作り込んでいくことが可能となり、子供たちが高精細の画像等を鑑賞することや、オンラインで学校と美術館などを繋いで対話型の鑑賞や表現活動を行うことが可能になると考えられるとしています。

次に個別性強制早発性のある学びとしての芸術文化教育、文化芸術教育、まず、芸術系教科の本質も自分で答えを作り出していく。芸術系教科の本質も自分で答えを作り出していく学習であるということです。自分で答えを作り出す過程で、自分とは異なる他者のものの見方や考え方を理解して、自由な発想で物事を捉え考えることであったり、自分の内側にある認識や重い新たな感情に気づきをもたらすことに繋がる。さらに干渉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、こうした力について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繋がるものです。芸術教育は、子供たちの特性や関心に応じた個別性や即興性の高い学びであって、個人の発想をイノベーションへと誘発する創

発性のある学びに繋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づけることが必要でまた演劇教育パフォーミングアーツについては創造性を培ったり、今まで学んだ教科の学習を1冊ことだけではなくて、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遊びの力を育むことにも繋がるし、また子供たち1人1人が多様な役割を果たす、貢献できることに大きな価値がある。そしてそこに、次にデジタル版や評価等横断による文化芸術教育の展開としてまとめています。ICTで表現するといった適切に組み合わせた指導が重要であるということが指摘されました。2時間かけて自分なりの答えを追求すると、デジタルとアナログを行き来しながら時間をかけて自分なりの答えを追求させることも重要である。またICT端末については自己表現の可能性を広げる存在であって、今後端末の施設やコンテンツが充実されるのが望ましいとの意見がこれからの社会において創造性や批判、批判的思考がより必要であると。試行錯誤することや物事を多角的に良いとらえる力を培うことについても重要であると。そのためSTEAM教育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。日本文化を学ぶことについてはアイデンティティの育成に加えて、生活態度の改善であったり学力向上といった効果も期待できる、我が国の伝統や文化に関する教育については結果的には国際理解教育と繋がるものです。等しく子供たちに開かれた文化芸術、文化芸術体験の展開し、本物に触れるということは障害のある子供たちも含めて全ての子供たちが豊かな感性や想像力の育成に資するもののため、またはアーティストの言い方や制作プロセスに触れることも知られることも含まれると捉える必要があるということでもまとめています。

次に4番になりますけれどもこれからの教育課程における文化芸術教育の検討課題一番目に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としてまとめています。実際に対象に触れるなど直接感じ取る活動などを大切にしながら、表現や鑑賞のプロセスにおいて得られる資質能力をより一層重視すべきである。子供たちの発達段階において、子供たちを主体とした個に応じた指導を充実させるべきである。演劇教育パフォーミングアーツにおいて育成させられる他者、多様な他者との関わり、共生社会において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。文化庁においてはICTの活用とアナログ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し、次のページに参ります。メディアや芸術に関する教育については、1人1台端末の整備に伴ってその教育的可能性がますます高まっています。専門性を持つ研究者クリエイターの協力を得ながら知見を有する場が必要である。次にSTEAM教育については、芸術本芸術の本質や技術の重要性に子供たちが気づくようなスキーム教育のあり方を考えていくこと

が重要である。芸術ならではの働きを意識したファリンカリキュラム編性が重要である。子供たちがわくわくしながら、多様な発想やわくわくしながら多様な発想が生まれ、深い学びに繋がるような実践モデルが作られる必要がある。また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との連携協働が必要である。日本文化教育については、計画的で系統的な指導や対外的な発信力の育成、また漫画やゲームといった現代の日本文化の扱いが弱いということ。時間授業時間数の枠内で学びを深めることの難しさについて指摘があったところ、新たな価値や文化を積極的に創造していく位置づけがより一層重要であることと。また地域や海外との文化交流発信の機会の創出も必要であるというふうにまとめております。

続きまして豊かな土壌としての文化系会計の休日に関する検討課題です。豊かな感性想像力を育てていくために一歩でも多く1人でも多くの子供たちに本物に触れる機会が提供される必要があること、学校教育において著作権の柔軟な運用も含め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こと。文科省で行っている子供たちが今後に触れる事業を実施していますけれども、この時事業については、学校単独では実施困難なものであってより一層の支援の充実が必要であるということ。巡回公演についてもいくつかご指摘ございましたのでこれについてもしっかりと改善を図るべきということ。

続きまして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としてまとめております。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こと、科学や歌舞伎といったものを扱う際には、子供たちがその意味や価値を見出すような、見出すことができるようにすることが重要であること。子供たちの創造性を育むためには、ファシリテーターやメンターといった役割も必要であって、外部人材の活用が重要である。またアーティストなどを教員研修において活用することも必要である。また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の改革や特別免許状の活用を含む教師の養成採用等の取り組みが必要であること。子供たち主体で取り組むことの共通理解を学校全体として持つことが重要であること、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実施重要であること。また教職教員の指導力向上については、教科間の繋がりを意識すること、研修機会の確保、外部との連携した指導の実施などについて意見がまた指導力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協議会や研修の充実であったりし、学校や地域アーティストを繋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だということ。

最後のページになりますけれども、特別支援学校においては、子供たちの正規作品を店舗な

ど地元の店舗などに展示するといったことを通じて、子供たちへの理解等を得る取り組みが行われているというご意見もございましたので、こういった取り組みが継続されることが望ましく、地域との協働にも繋がると期待される。こういった形で事務局の方でまとめさせていただきました。非常に駆け足でございましたけれども以上でございます。

【岡本座長】 ありがとうございます。大変な労作でありまして、我々がこれまで会議で議論してきたことを、非常にわかりやすくまとめていただけたかと思えます。ありがとうございます。

こちら先ほど申し上げました通りたくさんの方がいらっしゃいますので、1、2、3と4と前半後半に分けて議論をしていきたいと思えます。それぞれの資料1の項目立てについてのご意見でも結構ですし、資料机上資料1うちのそれぞれの文書案についてのご意見でも結構でございます。ご発言に関しましてはできる限り、具体的にここをこういうふうに修正すべきとかこういうこの項目でこういう論点が足りないんじゃないかみたいな馬越具体的にご指摘いただけると大変ありがたく思えます。ご意見がございました方、また質問等でも結構でございますがありましたら、それぞれ委員の皆様からお願いいたします。大丈夫でしょうか。中島委員から、もしよろしければ。

【中島委員】 ありがとうございます。冒頭遅れ失礼いたしました。

まだ続いていくということで非常にいいなと思っております。あと文化、すごく大事なものであるけど、今は正直私文化と経済の方も今、関わらせていただいているのですけれど、社会全体としてその文化の価値みたいなものがまだ何か十分届いていないような気がしています。伝統のものは例えば伝統のものであるとか学校とかでもあくまで、それこそ従来型の正解みたいな形で、伝統教育を取り捉えてしまったりとか、文化が大事だと思ってる人と文化ってよくわからない人がすごくわかれている社会に今なりつつあってもつたいないなと思っております。

そういう意味ではこの間の文化芸術教育のこの検討会議で何が出されるかってことは、すごく大きな意味を持ちうるなと思えました。非常にいい形でまとめていただいているのですが、少し厳しく言うと、すごくある種、ちゃんとしてるといって、正しいこと、すごくいいことが書かれているのですがわかりづらいなという、せっかく文化とか後とか、何かそういうある種言葉だけじゃなくてっていうものを扱っている会議において何か資料を出すときにもう少し絵があたりとか、キーワード、何が大事かっていうところが大事なことがたくさん多すぎちゃって、何がこれを、社会に対して大きなメッセージみたいなものとか。何か、そうある種社会を動かすというか、メッセージみたいなものが少しわかりづらくなっているかなという印象があります。特に今AI時代で結構優等生的

な回答はできてしまう時代なので、だからこそ何か少し踏み込んだような発信があるのと良いのではないかというふうに思いました。そういう意味では何かしらだったり、キーワードだったり何かその構造みたいなものが見えるといい。

あと先ほど言いましたけど文化の価値っていうものはここにも結構書かれています、答えがない時代だからこそ、文化に価値があるとか、過去を大事にしながらも未来を作っていくことの価値などをもっと強調すると良いのではないかと思いました。あと郷土芸能なども素晴らしいものがあるとは書かれているのですが、なぜそれが素晴らしいかっていうところもう少し掘り下げると良いように思いました。例えば土地のことを知るとか、その土地の歴史だったり周囲の自然との共生だとか…ある種教育だったりするわけで、何か脈々と過去から続いてくるようなものを繋いできたもので、日本の良さを知るためにも世界の文化も知るっていうことで、それは最終的に確かに国内の文化の良さにも気づくのですけど。でも何かそういういろんな多様なものを知るといふことの重要性みたいなことがあると思います。

今おそらく本当に批判的に聞くというと、なかなかそういうことを十分一般の人がすごく文化って大事だなとか、今持っているかというところ必ずしもそうじゃない時代かなと。同時にここに書かれている通り書かれていることはどれも本当にすごいことだと思うのですよね。激動の時代で答えがない時代に入って、ますます文化というかアートとか芸術とか教育が果たせる役割が大きいので私もSTEAM教育とかやっている中で意外にSTEAMを実践してくれる先生って美術の先生が多かったりして、答えがないという状況に慣れていると思うのですよね。だからすごく、そこで何かをみんなで生み出そうと、教科横断でやるとかってところでも、すごく率先してくれてくださっている先生方多くて面白いないつも思っています、いろんな意味で。でもだからといって美術の先生をフィーチャリングするとかいうことでもないとは思いますが、本当に時代としても、そういう文化芸術のとらえ直しというかが大事なときに入っていると思っております。まとめきってないのですけれど。ある種の正解としての文化ではなくて。例えば、いわゆる、「かつてこういうすごい芸術がありました。こんなにすごいものもあります。これも素晴らしいから、知らなきゃいけない！」っていう正解がありきの文化としてというよりは、その奥にある、背景や思想のようなものも踏まえた、より主体的な文化との関わり方が重要なのではないかと。なぜそれが大事なのかっていうことをもう一回洗い直すっていうことと、あと作品や文化が過去のものをベースにしても今改めて「作り出す」っていうことの両面から、しっかり掘り出すことが大事だと思います。未来に向けての意味では作り出すで繋がる、あとそれが続いていくためには確かにお金のこととかも含めて大事なもので。もしかしたら教育の中でそういう観点も文化芸術教育にもそういうこともあってもいいのかなと

個人的には思っているのですが、何かその、過去から今、今から未来へのところで少し大きなメッセージを出せるといいなというふうに思いました。もう少し時間があるということなので、今ここで書かれてることはどれもこれも非常に大事。人間に求められていることとか経済的観点とか、何か子供たちの学びの点から芸術教育がリードするだとか、あと文化政策って言葉もかなり出てくるので、すごく大事なことが書かれてると思うのですけれども。それこそ次の学習指導要領に入るとき、ある種今まで国数社理と美術とか家庭科とかがわかれちゃってたところがもう少し大きく、一体化していく流れがここで作れるといいなと思って聞いていました。もう少しまとめてからまた発言させていただければと思います。一旦以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。本当今日これ一つ一つ議論をするというよりはもう本当に皆様からのご意見をなるべくたくさん伺いたいという、事務局の意向もありますので本当先生方、それぞれ自由発言いただければと思います。東良委員今挙手されておりましたがいかがでしょうか。

【東良副座長】 ありがとうございます。最初の「社会の構造的変化と子供たちの学びの転換」については、その通りだと私も思うのですが。私自身はその芸術教育っていうものが人が生きるっていうことを抜きに語れるものではないというふうに思っています。私が自分の人生の中で大きく芸術の力を強く感じたのは東日本大震災でありましたし、コロナ禍の中においても芸術の力に対する期待感自分自身が美術教育の担当官をしていたこともあって強く持っていました。これらのことから人がこの厳しい状況になったときに芸術の役割は非常に私は大きいと思っていて。現在直面している社会の構造変化に対応するような、そういった部分もちろん私は否定はしませんけども、冒頭のところにやはりもう少し文化芸術教育と人の生きるということのその重要性や関係性について盛り込まれた方がいいんじゃないかなというふうに思いました。

【岡本座長】 ありがとうございます。他の委員の皆様いかがでしょうか。とりあえず1人1人伺っていければと思っておりますが、こちらにいらっしゃるし、佐藤委員いかがでしょう。

【佐藤委員】 まずこのような膨大なものを、分かりやすくまとめていただきありがとうございます。私が最初に感じたことは、内容が少し難しいということと、文量が多いということです。私たちのように、文化芸術に関わっている者からしたら、そもそも芸術は重要なものであるということが前提に

あるので、内容がスラスラと入ってくるのですが、例えば、これを文化芸術に全く興味がない人が読んだときに、これをどう思うかという視点がもう少し大切なのではないかと思います。簡単に言うところ、あとは先ほど東良委員がおっしゃいましたけれども、生活に関わるっていうところをもう少し出していけるとよいのかもしれませんが。そうすると全ての人が生きるっていうことに関しては共通なので、そこでやはり文化芸術が、その人の人生を豊かにするというようなところの根拠みたいなものが少しでも伝わるのではないかと思います。

それと、先ほど最初のところで合田次長からお話いただいたところですが、今回はこの学びの転換と政策の転換の2本柱が大切であるということがあったかと思うのですが、これらを読んだ時に、その関連性が重要だと思います。学校教育の視点から見ても、発達段階の違いによって、文化芸術教育をどうあるべきかという段階まではいっていないと思いますし、国全体の文化芸術に係る政策との関連性みたいなところについて、更に言及できるようにすると、もう少しわかりやすくなっていくと思います。以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。ではオンラインの方から、末永委員いかがでしょうか。

【末永委員】 資料の方拝見させていただいて前半の部分で、芸術がどういう役割を担うのかというところが新しい時代でのあの芸術のあり方ということが改めて明文化されているところにとっても大きな意義を感じております。特にその芸術というものがこの現代の社会において、全ての学びのハブになるような、中学に据えるべきものであるというふうなことで、またその芸術というものの本質が、自分の答えを作っていくことであるという表層的な部分ではなくそこに本質があるということが改めて書かれているところ、それを繰り返し繰り返し伝えていく必要が、強調していく必要があるのではないかというふうに思っています。今回のこの資料に、その部分に大きな意義があると思っております。先ほど中島委員の方から実際にはその芸術が非常に大切だというふうに考える人と、芸術ではない全く関係ないところで生きている人と大きく二分されている実感があるというお話ですとか、そういう人たちに対して、なぜ芸術が大切なのかという部分を繰り返し伝えていく必要があるというところは私も本当にそのことを実感しています。論点整理案の参考資料の方の机上資料2の参考資料を拝見したのですけれど、この10ページのところに芸術系の教科に期待している点が棒グラフで示されていて、そこを見ておりましたら一番回答数が多いのが、より豊かな創造性や感性が育まれることですとか、また芸術文化芸術への親しみが醸成されるっていうところですかの回答数が大きくなっていて、それ以下の部分が非常に回答数少な

くなっているというところを見て、こういったところにも芸術の役割がまだ十分に、何で大事なのかってところが十分に伝わっていないのではないかと感じました。というのは、芸術系の教科、鑑賞学習などをすることによって創造性や感性が育まれるというのは誰でも最初に思いつくことであって、きっとそうだろうな、何となくそういう良さがあるんだろうなというふうな思いを持つという程度の認識なのかなというふうに思いました。

二つ目の文化芸術への親しみが醸成されるのはある意味当たり前のことであって、鑑賞体験ですとかそういったことをすればきっとそうなるだろうっていうような、やはり何となく芸術はそういう大事なことがあるだろうなぐらいの認識にとどまっているんじゃないかなと、ここから感じました。でも本当は、それ以下の部分にある様々な役割や効果があります。参考資料の11ページ12ページのところにも実際に、文化芸術を体験したことによって自律性ですとか積極性ですとか道徳正義感、自己肯定感それから、他者との協働性ですとか、そういったものが育まれるということがある程度示されていますので、何となく感性が創造性がとか、文化への理解が上がることだけではない、もっともっと生きることに繋がる他の教科の学びにも实际的に繋がるといった効果や役割をはっきり示すことができれば、より芸術系に普段からの関わっていない人たちにとっても芸術の意義というものが、よりすっと入ってくるというふうに感じています。そのあたりです。

【岡本座長】 ありがとうございます。こちらから、平野委員いかがでしょうか。

【平野委員】 平野です。よろしくお願いします。1と2のところで見るときに、やはりその社会の構造的変化のところ、かなりデジタルの部分というか、AIのことであったり、GIGAスクール構想のことであったり、そういう記述が多く並んでいます。私小学校に勤めていますと、ある意味そこに偏ること、もう一つ危険だと感じます。仮に何か音楽を作るときもアナログで作ること、もしそのAIに頼って作るっていうことが本当に小学生にとっていいのか。デジタル関係のことやGIGAスクール構想のことが記述されていますが、やはりその力も上手に取り入れることの必要性はある上で、アナログな楽器に触れるそういうことの良さ、この辺りは、社会の流れを注視しながら、学校教育で何をしていくのかを考えていく必要があります。

また、この先の指導を見据えたときには、その今の子供たちが芸術教科をどう見ているか、こういう視点もすごく必要だと思っています。例えば学習指導要領の実施状況調査がありますが、このあたりで教師や子供たちが、その教科をどう捉えているか、を見ていくことも大切です。それは、今の子供たちの状況を見ていると、子ども自身が「なぜ学ぶ必要があるのか」という意味を以

前よりは考えたり、感じたりするようになってきていると思います。以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。オンラインの方から永添委員いかがでしょうか。今ミュートになってらっしゃると思います。

【永添委員】 今申し訳ございません。卒業式終わりましたので一度帰ってきて、申し訳ございません。急に今までの経過はわからないものですから。どういう意見とどういうことについていけば失礼します。

【岡本座長】 資料1と机上資料1を見ながらお話をさせていただいてるのですが、特に資料1の項目で1についてご意見をそれぞれにいただいております。むしろご覧なってもご意見ご感想具体的にありましたらという形で押し出して伺っておりますが。

【永添委員】 もしお時間がもう少しっていうことであれば、後でもういって。

【岡本座長】 すいません今わかりました。卒業式お疲れ様でございます。どうぞ、合田次長。

【合田次長(文化庁)】 大変貴重な意見をいただきましてありがとうございました。それぞれご指摘のことかというふうに思っております。佐藤先生と平野先生からお話をいただいた点については、私どもはこれは多分中島委員もそうお考えでいらっしゃるかと思うのですけれども、デジタル化っていうのはデジタルを使うというその表層的なことだけではなくて、それによって大きく社会構造が変わっていくと。その社会構造が変わっていくというのは、デジタルに伴ってあらゆる社会サービスや機能がサプライサイドから、タマトサイドに転換をしていくと。例えば地上波から、個別の会社名を挙げてはいけませんがネットフリックスになっていくということでもあります。そうしますと、あらゆる方にとって選択肢が広がるということでありまして、そのことで何が起こるかという、これまでのように皆同じというものに大事が置かれる社会から、他社との違いに意味や価値があるという時代になってきたと。これはデジタルを使うとか使わないとかっていうこととは関係なく、そういうふうにこの社会のありようが変わっていつているということが、私どもは本質的に大事ではないかなというふうに思っております。そうなったときに、先ほど中島委員からもお話がありましたように、本当の意味でのSTEAM教育といった、つまり答えのない課題について探究していくという

きに、文化芸術科目の先生方が熱心だというのは、ある意味では当たり前でございまして。それ以外の科目というのは、どちらかと申しますと答えのある問題にできるだけ短い時間に答えを出すという標準化の仕掛けだったわけですが、そのこと自体が、つまり、理科の理科が標準化だけであるということ自体が問題であるということの一つの重要なその風穴を開けるという観点から、文化芸術教育にはかなり大きな宝の山があるんじゃないかなと。これは私ども小学校でデジタルを使って文化芸術教育をやるとかやらないとかっていう問題を越えた、デジタルによる社会構造の変化において、むしろこれまで文化芸術教育が大事にしてきた要素というものが今まさに開花すると、何かすることが社会的に要請されてるということかなというふうに思います。そういう観点から中島先生と東良先生からお話いただいたことも非常に大事なかなと思っております。古い話で恐縮なのでございますが、私ども文化庁は毎年秋に芸術祭というのをやっております、これ調べてみると萩本さんは昭和21年でございました。あの黒澤明の生きるが映画として文化芸術祭賞を取ったのが第7回でございまして。昭和27年でございまして第1回目は21年なんですけれども、それを開催したのは当時文部省には芸術家というのがありまして、課長が今秀美という初代の文化庁長官になった作家なのですけれども。その方がその趣旨を文部事項という、信じられておりまして、一般的に言えばそのどんなに翻訳人が、資格があつて文化芸術が大事だと叫んだところで何の意味もないと、多くの国民が文化のない生活は嫌だと心の底から思わない限り駄目なんだと。

だから率直に申し上げれば戦争にだって負けたじゃないかっていうなことを書いておられまして私は本当にそうだと思います東原先生が東日本大震災を機にその他技術教育のあり方を捉え直したとおっしゃるのは全くその通りでありまして。その先ほど申し上げましたけれどもデジタル化というのはそういうデジタルを使う、使わないという技術の問題ではなくて、我々の生き方や思考法の問題だというふうに思っております。その中核に、これだけ見つけることがあるというご議論のかなというふうに思っております。伺っていた次第でございます。余計なことを申し上げました。失礼いたしました。

【岡本座長】 ありがとうございます。非常によくわかりました。その他いかがでしょうか。榊委員いかがでしょう。

【榊委員】 お願いします。お話をさせていただこうと思った前段の合田次長のお話でもう大丈

夫かなと。私が言いたいことっていうか、ほとんど言っていただけましたので、この一番2番のたてつけです。いわゆるキーワードは転換であると。何からの転換かっていうようなことは、ここに書いておられる通りのだというふうに思います。恐縮なんですけど私は特別支援教育をずっとやってきた人間なんですけど、いわゆる特別支援教育も平成19年に大きな変革があって今までの障害児教育から特別支援教育へと、要はその転換のときに、何が起こったかといいますと、いわゆる世界的な流れっていうのはこうであると。日本の現状はこうなので、国の施策の方向性としてはこういうやり方をするのだと。そこを県の教育委員会、学校がどういうふうになしていくのかっていうそういう説明が、繰り返しありました。この大きな文化芸術教育の充実転換のときにも、今同じことが行われておるのではないかなっていうような意識がして、話を聞いておったんですけど。その大きな転換のところで、今さっきまたから文化芸術活動という宝物がたくさん埋まっておるっていうのは、子供たちの可能性を追求すること、いわゆる総合的に探究するようなことにより新たな価値が生まれてくるのだと、その新たな価値っていうのが大きな宝物。そういう世界に通用する、そういう論法じゃないかなというふうに理解をしています。

その中のキーワードとしてここに2番の文化政策の展開のところでCBXというような書き方をしていたんですけど、いわゆるDXっていうのは、デジタルトランスフォーメーションなのであるっていうのはもう皆さんご承知の通りで、最近GIGAスクール教育DXっていう言い方をよくするのですが、ここは質問なんですけどCBXっていうのは、この教育CBXっていうそういう概念で、ここは書かれていくのかそれとも全体的な、文化ビジネス、的なものとして概念的なもので捉えていくのかそれを教育CBXみたいな形で落とし込めていく必要があるのかって、そこを教えていただけたらと思います。

【合田次長(文化庁)】 合田でございます。このCBXという概念は私どもの長官、作曲家である都倉俊一が、着任以来ずっと申していることでもございまして。さっき中島委員が自分は文化と経済の間で仕事してるんだとおっしゃいましたけれどもおそらくそれに非常に近いというふうに思っております。我々の芸術家アーティストが自分たちの芸術的な価値を追求するっていうこの真摯で純粋な営み、これは絶対押さえていかなきゃいけないと思っておるんですけども。他方で、やはり我々が思わず知らずそういうものが、昨日も文章があり発表がありましたけれどもまず知らず世界では、相当感銘を与え世の中の彩りを変えて、希望を与え夢を与えるということになってるということを考えたときに、やはりそれをこういう素晴らしいものを作ったでしょいいでしょうというふうに終わるんじゃなくて、より広く世界に向かって発信をしていくっていうことが、結果的には先

ほどの議論と同じなのですけれども、あのデジタル化によってどんな世界のどこであっても生み出した価値が、一瞬にして世界に発信されるという時代になった中で、これはやはりトランスフォーメーション特にビジネストラנסフォーメーションとして考えていこうという概念でございますので。どちらかというとこれはもう文化政策の真ん中文化アーティストやその表現者の方々のその文化活動を時代にどう繋げていくかという議論かなというふうに思っております。教育DXのように、DXという思考法自体を教育に位置づけていこうというには、おそらくどういったでしょうか。新しい資金の流れをしっかりと作っていくっていうことに重きを置いてるのかなというふうに思っております。

私どもとしては、ここはこれまでの議論を踏まえていただく。踏まえさせていただきながら、CBXという言葉が文化政策の文脈で入れさせていただいたということでございます。以上でございます。

【岡本座長】 ありがとうございます。いかがでしょうか、榊委員。

【榊委員】 そういうのであればこのCBXっていうのはいわゆる概念的なものであるっていうことで、ここは、大事にはしていきたいなっていうふうに私は思います。価値観の転換である、いわゆるその可能性の追求であるっていうような概念を含んだようなものだと思しますので、そこは大事にしてほしいなと思うのですが。ただ学校現場、この言葉っていうのがまだまだ聞きなじみが少ないので、ここをあの学校の先生方に、どういうふうに、丁寧に説明するかっていうのは大きな課題になってくると思います。そういったことを4月以降できましたら、中で議論していただくなりして、先生方っていうのは文化芸術とビジネスがうまく結びつく先生はなかなかまだ少ないと思います。ビジネスのために文化芸術活動するのではないのだが、結果的にそういった新しい価値を生むのだっていうことを丁寧に説明していかないと、せっかくだったらこのまとめでいただいたもの学校の先生方に、読んで理解をしていただきたいなと思いますので。そのためには、先生方にもなるほどと、ここはこういう意味でCBXを使っているのだからっていうのが丁寧にわかるようにしてあげないと、急にこんなん出てきて何だろうっていうような話になってもいけませんので、全体的な構成としては先ほど申しましたように、大きな流れがあって、そこは日本の現状もあって、新しい芸術文化教育っていうのは大きな転換期を迎えておってその転換の中身っていうのはこうなんだって。新しい価値を生み出していく、それが子供たちの可能性を高めていくのだっていうような、先生方にもわかりやすい御地をつけつけていただけたらというふうに思います。以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。私もまさにそこを伺ってみたいと思っていたところでした。ビジネスと教育が非常になかなかなじみが、うまくなじまないなと思ってたのでうまく言い換え方みたいなのが必要かなとは思っておりました。むしろエコシステムエコロジーって意味じゃなくてエコミーっていう方の意味のエコシステムでうまくお金も含めて循環する人材も含めて循環するみたいなの、そんなニュアンスに読み替えていくっていうようなことで考えていっていくのかなと勝手に思っておりました。そのあたりもしろいろ報告、書ごめんくださいこの論点整理などでご工夫していただければと思います。その他ございますか。前半後半というふうに機械的に分けてるのですがあの全体に関わるご意見もいろいろいただいておりますので、次3、4も含めてご意見をいただいていこうかなと思っております。いかがでしょうか。よろしいでしょうか。

はい。東良委員どうぞ。

【東良副座長】 1の項目の三つ目に「子供たちの学びの転換とそれからこれからの学習指導のあり方」があって、ここで学習指導のあり方が出てくるわけですね。その後の3の項目の中では今度は文化芸術教育、これは全般になりますけどもここの中でまた学習指導要領のもう少し細かいところが出てくる。そのときに最初の学習指導のあり方のところは、現在はこういった形で文章化されていますけどもこの議論が今後は4月以降もっと必要だろうなというふうに思っています。

先ほど合田次長の方から話がありましたようにサプライサイドとそのデマンドサイドいわゆる供給重視の時代から、いわゆるその消費者とか、使う人サイドに立った時代にも変わってきたことを考えると、日常生活がそうなるのでから学校教育における子供たちの学び方っていうのも当然変化があるだろうというふうに思っています。それからこれまでのように単に経験のある他者が伝達して学習する、もうこういう環境だけではなくて、個人が自己完結的に学習できてしまうような環境になっていこうと思うわけです。こういった学習環境の変化の中で文化芸術教育における協働性とか身体性などの重要なものをどういったところに位置づけながら充実を図っていくのかということについてはまだ今後更なる議論が要るかなというふうに思っています。私自身はこの子供たちの学びの転換とこれからの学習指導のあり方という大きな枠組みでいうと一つはやはりこの美を追求表現しようという人間の精神とか身体によって支えられている有形無形の総体である文化芸術を特別なものとして捉えるのではなくて、もう特別な人だけのものではなくて、いわゆる日々の生活とか社会の中で脈々と息づいてる1人1人の生きることの存在として実感できるっていう学びをどうやって子供たちに出会わせ、また、その重要性について国民に理解してもらおうのかということを考えていく必要があると思います。

それからもう一つはこの芸術を通した学び、要するに今度はその芸術そのものの学びだけではなくて芸術活動を通して学んでいくという資質・能力ベースで考えていくことが重要かと思えます。そのためには芸術系教科固有の「見方・考え方」に基づいて、教科等の本質に根付いた学びをすべての子供たちに実現するためにどのような工夫を今後行っていくのかについて考えていく必要があると思えます。また、最近よく話題にもなりますけども数値で捉えにくい非認知能力と言ったものについても、芸術の関わりは大きいと思っていて。そういった非認知能力についてもやはり考えていく必要があるだろうというふうに思っています。そしてそれらを実現するための文化芸術教育を取り巻く現在の環境をどのように整備していくのかというところに議論が繋がっていくのではないのでしょうか。そうした次期学習指導要領のあり方というものが論点整理のここに入った方がいいのか、もう少し後ろの方で述べた方がいいのかその辺りの議論も今後要るかなと思えますので、その辺りも含めて4月以降考えられたらいいのかなというふうに思いました。

【岡本座長】 ありがとうございます。いかがでしょうか、皆様。それぞれご自分のご専門分野に関してでも全然構わないのですけれども、中島委員どうでしょう。

【中島委員】 ありがとうございます。すいません。先ほども3、4の観点にまたがるようなこと言ってしまう、また改めて逆に1、2の観点にもまたがるような話になってしまいますが、まとめきつてはいないのでお話をさせてください。先ほど合田次長からもありましたけど、もう改めてそのデジタルになったことにより発信の可能性が高まり、別にデジタルを使わなくてもいいのですけど、何か現代は創造性が開いた時代になってるだろうなって思ってます。インターネットとかで双方向に発信ができるとか、あと何か多様な表現がみんなができるようになったっていうのは、まさに、20世紀という与えられる時代から、本当に自分自身を作り出すことができる時代になったのかなと。作るとか繋がるとか、ここの部分が強調されるというか、本来人間が持つてくる創造性みたいなものが非常に開きやすくなった。必ずしもそれはデジタル使わなくても全くだいいと思うのですけど。それこそ教育現場も今、「個別最適」とか言われて多様な学び方が求められていたり、この「作る・繋がる」部分の大切さがより明確に可能性として描かれるといいなと思えます。

もう一つはもう今AIがすごく出てきていて、いろんなことができるようになってきていて。ただ今のところですけどAIさんが知らない情報もたくさんあって、誰がどこを見ていたとか。何かもしかしたら耳には聞こえてないものであるとか、何かそういう意味で五感とか身体性っていうものがものすごくより大事になってきている時代だと思ってますね。

もしかしたらこの時代って、非常に身体性であるとか五感であるとか、あと言葉によって言語化されづらいもの。ナンバーバルなコミュニケーションとかそういうものが非常に大事であるというように、なことがより明確に書かれてもいいかもしれないなと思いました。その上で先ほどいろいろ皆さんが生きる力とおっしゃってましたけれども。あと喜びであるとか自信であるとか、あと多様性ですかね。1人1人が違っていい学び方も今、教え方も画一的なものからどんどん変わって行って。答えは一つじゃなくて自分自身が生み出していくものとなっている。そういう意味では例えば特別支援学校の皆さんと一条校の交流とか世界のみなさんとの交流とか企業やアーティストとの交流とか、いろんな違いが本当に面白くなる時代だと思って、何か自分も違うとでも自分と全く違う人と出会うことで世界かもしれないし、場合によって自分と違う特性を持つ人かもしれないし、何かそういう多様性の面白さというか、価値みたいなものをもっと見えてくると、本当に包摂的な学び、つまり全員に関わることになるなと思いました。

あとは、確かに東良委員おっしゃるように、暮らすというか、生活するとか生きるっていう根本的なことも関係しているのが文化である。そこの部分も例えば祭りであるとか、何か一見祭ってすごく非日常のようだけどあれでもうまさに日常の連続の発展にあるものだと思うので、何かそういう生活を生きていくことの日々の中のもの。だからステージ上のプロがやる音楽だとか、プロが美術館でやっている何かであるとかっていうような分けられた状態じゃなくて、みんなの中にある日々の中にある、ある種の芸術とか文化みたいなもの、例えば食べるとか歩くとか。何かそういうことに気づけるような流れになるといいなって思いながら改めて一番2番のところ聞いていました。ここも、モノとのコミュニケーション、人とのコミュニケーション、さまざまないのちとのコミュニケーションみたいなことも思っていたのですが。与えられたものやるだけじゃなくて、自分で作ってみるとか。何かそういうものをハンズオンというか五感や身体を使って何かを作り出してそれを表現するみたいなこと。それは本来、祭りも工芸もそうかもしれないです。

あと人っていう意味では、身近な学校でもそうだし、村とか町とか市とか国とか、場合によっては違う国の方とか、場合によっては違う特性を持つ人たち見えない方とか・・・今の議論でも、手話の方とか入ってないのですが、もしかしたら例えば手話の方も入ってもらったりとか、よりこの委員会そのものも例えば多くの人に、多様な人に見てもらって意見してもらえそうな仕組みにして何か違う特性を持つ人たちと会話をしていくことで見えることがあるのではないかと。モノとのコミュニケーション。人とのコミュニケーション。多様ないのちとのコミュニケーションって意味で自然とか、いろんな木であったりとか、環境であったりとか。もしかしたらそこに新しくAIとかが入ってくるのかもしれないのですが、そういうものとのコミュニケーションとか、その上で例えば祭りで

あるとか工芸であるとか、であるとか歌舞伎であるとか世界のいろんな文化であるとかっていうことを見てみると、そこにある価値みたいなものが何か、改めて仕事としてど真ん中でやってきた人だけじゃなくて、なるほどって言って見えるようなことがあるのではないかと考えた次第です。

すいません。一番が多いのですけれど、先ほども申し上げましたけど私の周りでも、芸術に苦手意識というか恐怖感を持つ人ってすごく多いなと思っていて。結構美術教育創造性に自信がないっていう人の多くがどこで嫌いになったかっていうと数学もよく学校とかで嫌いになっちゃうすごく残念なのですけど。意外に美術も多くて、自分で創造性がないと思ったのは美術の時間とか音楽の時間にあまりうまくできなくて、そこで自信をなくしたとか、文化とか聞くと共感があるとかすごく好きな大事だと思ってる人と、恐怖感を持ったりとかあと価値がよくわからないとかこう言うような人たちがかなりわかれている。確かにこの委員の皆さんは文化・芸術が絶対大事だと思って、楽しいと思っていられる方が多いと思うのですけど、多分社会全体としてはそうでもないだろうなとそこに切り込んでいかなきゃいけないだろうなと。恐怖感を持っている方々は逆に言うと、その恐怖感みたいなものを取り去るような言い回しであったりとか、自分たちにも関係するっていうことを感じられるような文言が必要なんだろうと思っています。まとまりきらないのですけどもそういうことがすごくわかるような絵であったり、発信であったり、私としてはできればこの委員会そのもののやり方とか似たような人たちが関わったり、場合によって先ほど子供たちからの意見というのもありましたけど、確かに子供たちからもなぜ文化が大事なのか、音楽やると楽しいとか。そういえばこの間祭りに行ったらすごい面白かったとか、何かいろいろ率直なところがあると思うのですよね。それって結構ヒントになることがある気がして。いろんな人の意見とか聞いて社会を巻き込みながら何かメッセージを作れたら面白いなと思いました。少しだけ34番についてなのですがそういう意味では確かに私も推進しているSTEAMという言葉などの価値がどこにあるか、ということは、より積極的に言っていくのが良いのではないかと。確かに今まではどちらかというと理数系の方は、正解があつてなるべく効率的にそれを学ぶっていうような指導法とか勉強法が多かった時代から、今は誰でも研究者になれる時代になったよと。多分少し前までの学び方とそれ以降の学び方って、通底する面白さは一緒だけど、教え方とか学び方がかなり違ってきているところがあつて。でも本来的には多分研究者と同じように自分なりに問いを立てて、必ずしも早く計算ができるかどうかとかっていうだけ正解に行きつけるかどうかより、より多様な方向が見えたりとか。何が結局行われてるのかってことを自分なりに把握するとか、そういうことがより大事になっている時代において、アート、芸術が果たせる役割が全ての科目において確かに、重要になっているし。科目というか、いろんな分野において重要になってるだろうなと思っています

すので、うまくそういう学びのシフトに関連しながら文化・芸術の価値をとらえていくのは一つありだなと思いました。

現在の学習指導要領の中では「社会に開かれた学び」って言葉もありますけど、なかなか難しかったり結構それこそ本音次第で学校の校長先生とかの力次第でそういう社会と繋がれているとそうじゃないところって何かまだまだあって。それを多分文化芸術に限らずだと思うんですけど文化芸術においても多分、文化庁さんが出されている補助金などの仕組みを活用できるような理解のある学校と、そうでない学校がでてくる。だから多分その仕組みの変革においては、結構格差の是正をしっかりとって働きかけた方が良いですし、そういう観点での政策があるべきではないかと。また、アーティストたちの働き方も今変わってきていて、最初いろいろ軋轢もあるかもしれないけど、多分そのステージの上に演奏する・美術館で何かを出す・レッスンをする、というような仕事以外にも、社会への貢献の仕方みたいなものの多様化が求められている時代だと思うのですよね。そうするとそのマッチングみたいなことも確かに大事だし、具体的にどういう制度にしていけば、上手いこと回っていくのかとか。懸念点がある場合にどう解消していけばいいのかとか。結構現実的なことが出てくるんだろうなと思っています。でも、逆に言うとそこまで、1番2番とかの項目でしっかり価値みたいなものを訴えかけて、それをどう実現していくかっていう話が、仕組みとか政策も含めて3番4番でしっかり書かれると良い。それこそ確かにビジネスと文化・芸術は今なかなか結びついていないかもしれないけど、背景としてはそういう文化人と言われるような文化に関わる人たちの生き方とか経済状況みたいなこととかも、本来的には教育と本当は結びつくべきものなので。誰もが当事者として感じ考えるべきところなので。何かそうした部分もより大きく語られながら見ながら、今後の文化庁の政策が作られるといいなって思っていました。

あとせっかくなので…すみません。長くなりましたが私自身万博にも関わっています。来年万博があって世界中から人がやってくると。日本ってグローバル化されてるようで、実はまだまだそんなに文化、他の多様な文化とか知らない。それこそ特別支援の皆さんとかも普通の学校にいて、なかなか友達に見えないことが聞こえない子がいないっていうのが大学生とかって喋っていると感じます。だから、色々な存在が分断されている状況の中で、例えば万博を機会として使って、世界中のいろんな文化を繋げると良い。すると、並行して自分たちの文化を発信しなきゃいけない。今いろんな自治体と国を結びつける子供たちの国際交流とかもやり始めてるんですけど、何かそういうことを例えば積極的にもっと学校教育の中で推進したりとか。その中で、例えば特別支援の皆さんとも目を使わないで今日は何かしてみるとか。何かわからないですけど、出会う機会、混ざり合う機会みたいなものをもっともっと作っていくと、こう見えてくる部分があると思っています。

本当にまとまらずにワーッと行ってますけれど、何かでも例えば万博という機会とかを上手いこと活用して何か混ざり合ったり。今まで一緒にやってなかったところと協働して何かを生み出したり。そこに何か過去から繋がるような祭りであったり、伝統芸能であったり工芸であったり、世界の文化だったり。そこにアニメだったり漫画だったりいろんなテクノロジーを使うものであってもいいと思います。何かそういうものを活用して、それを全部答えが一つじゃないものなので、何かそこでみんなが自分なりのものを発信したり相手からも聞いたりっていう、そういう交流みたいなものをうまく生み出していけるといいなと。実際に、ここだけで話している、そこで何か発信されるだけじゃなくて現場の皆さんも巻き込みながら何か学びや遊びや働く、という概念の変革のようなものを仕掛けられないかな、とっていた次第です。

【岡本座長】 ありがとうございます。いくつかキーワードもいただきまして、思ってたのですけども資料の中にも国際発信などもいろいろ書いてありまして。かなり国際発信ということがそれぞれの項目に載ってはいるのですけれども、芸術の一つの大きな役割としてコミュニケーションって今、中島委員がキーワードおっしゃっていただきましたけども。国際的なコミュニケーションに非常に役に立ってるところもあって、大きく大きなキーワードだなと思いながら聞いておりました。またその1・2の芸術の価値っていうことを全体の状況から考えていく構造になっていますけれども最近メディア芸術関係の先生たちと話していると海外からの期待、特にメディア芸術を中心としたのですけど、期待が最終的には日本文化、これほどたくさんの観光客がコロナ後押し寄せるとか、非常に日本文化への国際的な視点から向こうから見た期待がもう今まで以上に非常に高まったってところもありまして。そういったSTEAMの例もそうですけど、他分野から芸術系の今までの我々が培ってきた様々な芸術系の考え方ですとか、芸術系のノウハウみたいなところが他分野の方から逆に求められているみたいな、そういう外からの期待みたいなところも書いた方が良いかと思っておりました。

その他、どうぞよろしく申し上げます。

【永添委員】 すいません。卒業式で個人的なことで遅れまして申し訳ございません。それでまず資料1の論点整理の項目四つありますが、これはあくまでも私の個人的な意見なのですが、一、二がどちらかというと文化芸術政策の背景的なものを、それから三、四が、具体的な内容に関わるものだと私は捉えております。特にだから私の個人的な意見ではこの三、四を深めていって、次期学習指導要領改訂芸術家を中心とした改訂に繋げていくのがいいのかなと。だからあまり

抽象的な、もちろん抽象論とかそういうのも大事なのですが、そろそろ具体的な文化芸術性教育の具体的な内容、次期学習指導要領改訂も含めて文化庁の場合は地歴公民社会は管轄じゃないと聞いておりますけどもそういう方がいいのかなと思っています。

そして特に先ほど岡本委員おっしゃったようにやはり芸術を含めて、文化の私を中心になるのが芸術だと思ってる日本文化の、だから日本文化の話心というのが、これはずっと前の会議でも申し上げましたが、日本は受信の国際受信型のいわゆる文化を取り入れるとか、自身が他の国が勝てばそれはものすごい、明治以来得意なのですが、発信が非常にあった。つまり日本文化を発信する世界。もっと日本とある大学のたまたまこの前見たらある大学の國學院大学ですが、日本に世界、日本主な日本、世界へそんなキャッチコピーだったのですね。日本語をもっと世界に。そんなような記憶だと思いながら面白いキャッチコピーだなと思いましたけど。だから、いわゆる国際間、今回アカデミー賞も受賞しておりますし、日本のアニメとか普通には大変な興味持っています。

実は昨年末、うちの学生と他大学の学生500人ぐらいで日本文化に関するアンケートを取ったのですが、9割は日本という国に生まれてよかったと、これは他の調査でも、日本財団の調査も同じように出ているのですが、さらに別な調査では、やはり日本の文化を現在のアニメと漫画を含めた日本の文化を誇りに思うという学生8割ぐらいいるのですよね。大学生で、その中で特に項目すると日本現代の日本文化で非常に今の若者たちは関心持っております。従って4月からこの検討会議は延長されるということをお伺いしておりますので、そろそろ具体的に学習指導要領改訂も絡めて、具体的な話、私が大変僭越なのですが、私は技術の専門でも何でもありません。元々日本教育史で、今日本文化関係の書籍を何冊も書いていますけども、ですからこの間学会は文化教育学会でも、実は私がZoom学会になりました。急遽私が実行委員長をさせさせるはずなりまして、高橋市長にはご講演とシンポジウムのコメンテーターをお願いしたのですが、どうも実践報告とか、そういったのが中心で、なかなか学問的な高まりがなかなか物足らんという話が出てましたけどね。

だから具体的にそろそろこの中には音楽教育それから美術教育の専門の先生方もいらっしゃいますので、そろそろそっちに話をしていけば、我々もわかりやすいし。問題は私元々歴史ですから、その辺り専門じゃありませんけども、別な視点からいろいろとお話させていただける機会もあろうかなと思っています。

それからあと文化芸術教育といいますか、特に芸術教育に関しては、これ義務制。小中学校と小中学校、それから特別支援学校、高等学校、三つに分ける必要があるとは思っております。特

に小中学校については音楽美術もこれ実は必修教科ですが、高等学校については、選択教科ですので書道美術、音楽工芸から取れば良いわけでした。特に高等学校現場というのは、特に普通科進学校というのは、これも第1回目と2回目の会議と申し上げましたが、非常に進学指導に力入れるあまり、はっきり言えば、そんなことを言う高校の先生は聞いたことありませんが芸術とかに時間をかけるぐらいなら、英語とか数学やってもらおうと、今度は情報が共通テスト入ってから情報させなあかんとか、その話ばかり教え子たちの方向の教育行っていますので、それはそれもいくら何でもかなとあんまりだなという気もするのですが。だから義務制事実上必修のもとで、技術教育を行っている小中学校と、それから高等学校は違いますので。それから特別支援学校についてもこれは特別支援学校の子供たちというのは結構音楽とか、美術とか、非常な関心持って、特別支援学校においては、こういう技術強化というのは重要なと私は思っております。

従ってそれも範疇に入ってくるんじゃないかと思えます。以上勝手なこと言いました。ありがとうございます。

【岡本座長】 ありがとうございます。その他いかがでしょうか。委員の皆様、ご自由なご発言をお願いします。末永委員。

【末永委員】 私の方は鑑賞体験の部分についてなのですが、この議論の中での鑑賞体験、本物の芸術文化の鑑賞、そして体験が重要であるってということ。それをますます今後促進していくためにはどうしたらいいかっていうお話をしてきたと思うのですが、私はちなみにかつては中学校の教諭として美術教育に携わってきて、また非常勤の教員として様々な学校に同時に教鞭を取っていたような時期もあつたりとか、また現在は今度はそういった鑑賞体験を提供する側として巡回講演ですとかワークショップを全国の学校に巡りながら行っているという様々な立場で美術教育に携わっているところに、私なりの特徴があるのかなというふうに思っています。芸術鑑賞の体験が重要であるということはきっとどの先生方も認識していると思うのですが、実際的に誰が学校の中で行うのかとかどういうふうな制度を利用して、またどういうふうに具体的にアクションを起こしていけばいいのかっていうところで、多分つまずきがあつて。そこでなかなか広がっていかないってことがあるのかなというふうに思います。先ほどの参考資料の方をまた拝見しておりましたら、8、9ページですとか、15ページのところとかに、どの教科で鑑賞体験がされているかっていうところが書かれていまして、美術図工がとても少ない、ほとんどが総合的な学習の時間ですとか、また音楽では数多くされているということがありますが、美術がすごく少な

いことに驚きますし、またヒントがあるのかなと思うのです。音楽における本物の鑑賞体験ってばつと思いつきますよね。みんなでオーケストラを聞きに行くですとか、そういった音楽体験、音楽鑑賞教室みたいなものは、私が中学生だったのは25年ぐらい前ですけど、25年前でも普通にされていました。体験教室で音楽堂に行ってコンサートを聞きましょう、聞いて学校に戻ってから感想を書きましょうというような。それは25年前からでもなされている学校がきっと多くあるのですけれど、美術の授業ではどうしてできないのかなっていうふうに考えたときに、具体的に誰がするのかってところがまず一つあるのかなと。音楽ですと、きつともう学校の仕組みとしてというか、どの枠どの時間で年間行事の中でどの時間でどういう場所にもう繋がりがあってどういうふうに行くのかってということがきつと大体形が出来上がっていて。それを実際その学校に着任した先生が、前年度の先生から引き継ぎを受けて、そして行っていけるっていうふうなそんなもう形が大体できているのかなと思うのですけれど、美術でやるってというのは新しくやることであり、難しさがあるのかなと。私が今実際に私が巡回講演ですとかワークショップをすることが本当に数多くあるのですけれど、大体が総合的な学習の時間ですとか、探究の時間とかそういった時間に呼んでいただいています。本当に何十校といろんなところに行きましたが、美術の先生が美術の時間に呼んでくださったってことは1回だけしかなくて。もうその先生は本当に熱心な先生で私の他の講演会を個人で参加して下さったりとか、個人的に熱心に活動されていて、どうしても呼びたかったですというふうに言うて下さって。そして何らかの名前聞くの忘れてしまったのですが何らかの制度を利用して申請して、予算を勝ち取って、そして呼んでくださったってことがあったりして。それぐらいつまり熱心な先生がいないと、美術の授業の中で新しく今まで毎年こういうふうに来てきましたというものが無いときに新しく始めることって難しいだろうなというふうに思いました。そういう熱心な先生がいるのかいないのかってということだけで、その学校で鑑賞の本物の体験学習ができるどうかってというのが割と左右されてしまうということがあるのかなというふうに思いました。

そういう誰がっていうところ。それからもう一つが、どのように鑑賞するのかというところにも問題というか難しさがあるのかなというふうに思っています。先ほど音楽との違いを例に考えていますが、音楽の場合ですと、例えば1時間の音楽会であれば、1時間の間、生徒が座っていることによって、聞くことができますよね。つまり1時間の時間の幅を持った鑑賞することができますが、美術作品を鑑賞する場合ってそれとはまたずいぶん違うのかなって。ようやく美術館に生徒たちを連れて行くことができたとしても、さあ鑑賞してくださいって言ったときに、音楽で座って聞くのであれば1時間は必ずその時間聞くことができますけれど、美術の鑑賞って、自分で鑑賞しないと見られないわけですよね。つまり1秒でも鑑賞ができて終わってしまいますし、見ようと思えば1時間ずつ

と見ることもできるし。音楽と比較すると、美術作品はより主体的に鑑賞していかない限りは鑑賞することができないというところも、それが美術作品の鑑賞の面白さでもあります。先生にとっては難しさでもあるかなというふうに思っていて、つまりその場のコンサートをどこかと連携してセッティングしたっていうだけでは、美術鑑賞の場合できなくて。1時間の作品をどのように鑑賞するのか、どうやって物を見るのか、味わうのかというところを先生がファシリテートする必要があるわけで。そこにきっと難しさがあるのかなというふうに美術鑑賞について思いました。

また最後に今誰がどういうふうにするのかっていうこと。またどこで行うのかっていうことですが、これも音楽の場合と大きく違うかなと思いました。音楽って大きなコンサートホールで1学年の1学年なり、学校全員の生徒たちをそこに集めて、1回でみんなで公演を聞くことも可能であると思うのですが、美術館の場合、1学年が全員で美術館に行くとか学校全体の全員の生徒が全員で美術館に行くことは、なかなか場所の大きさの問題でできませんので、そこにも難しさがあるのかなというふうに思っています。私が実際に美術に関するワークショップをするときにも、少人数の方が私はもちろんやりやすいのですが、どんどんお話を進めていくと学年全部は学年全員を集めて学年全員1日でこのワークショップを受けて受けさせたいというふうな先生方の希望があったりとか、そこに難しさがあります。またそれができない場合には、同じ内容を学年のクラスが4クラスだったら4回4クラス全員が体験できるようにしなければいけないということもあります。そこに美術の美術館博物館での鑑賞と、音楽の鑑賞との違いがあって、美術館博物館での鑑賞ができなくなっていることの一つとしてどこでやるのかっていうことがあっていうことがあると思いました。

音楽の場合ですと、私が中学生のときに25年前にも音楽鑑賞教室があったように、脈々と引き継いできた音楽鑑賞というものがある学校がきっと多いのではないかなというふうに思うのですが美術の場合、それが美術館博物館との連携ができていない学校って、この結果から見ると少ないということがわかります。そこで新しく鑑賞体験をどうやって行っていくのかというところを、何らかの仕組みでサポートしていかないとどんなに先生たちがこれが大切だやってみたくとも、それを実行に移すというのが難しいのではないかなと思っています。具体的には美術館博物館ですとか、またこのアーティストさんですとかいろいろなワークショップをされる方々と、学校または、学校の先生を繋ぐような、そんな窓口が必要だと思います。

あとどういった制度を使っていくのか。実際の美術館博物館、または個々のアーティストさんと先生、または学校を繋ぐ窓口がないと、その先生がものすごい熱い意欲を持って制度を活用して美術館、博物館に連絡取ってアーティストさんに個別連絡取ってっていうことを全部担わなくては

いけないというふうに思います。今ももちろん制度がいろいろあると思うので、それをどう先生方に紹介して活用できるようにしていくかというその窓口になる部分が大事なのかなというふうに思いました。

【岡本座長】 ありがとうございます。おそらく末永委員がおっしゃっていただいているところは資料1でいうと4番目の項目のところかなというふうに思います。それで今日なのですけども、そろそろ時間が迫ってきているのですが、どうしても最後お話されたいという先生がいらっやっや、平野委員。

【平野委員】 3ページ目のところを見ますと、「自分のよさ、可能性を認識することが大切である」という言葉が入っていることは、小学校現場から見ても歓迎したいと感じます。その上で見たときに、例えば6ページの一冊下にICTの活用が出ています。令和3年1月答申では、教師が積極的に駆使しましょうという段階でありましたが、今の状況は後ろの参考資料にもあるように、授業での活用は6割強とあります。しかし、自分で調べる場面やまとめる場面での活用は数値が低下しています。これから先を考えるうえでは、教師が駆使するだけでなく、子どもが機器に操られるのではなく、子ども自身が駆使していくんだ、というメッセージを出していくことも重要だと考えます。

令和3年1月答申では、教師が積極的に駆使しましょうという段階でありましたが、今の状況は後ろの参考資料にもあるように、授業での活用は6割強とあります。しかし、自分で調べる場面やまとめる場面での活用は数値が低下しています。これから先を考えるうえでは、教師が駆使するだけでなく、子どもが機器に操られるのではなく、子ども自身が駆使していくんだ、というメッセージを出していくことも重要だと考えます。

それから、最後の9ページのところについては、以前の会議でも発言させていただきました。教員研修においては、音楽担当や音楽専科教員だけでなく、非常勤として音楽科教育の発展にお力添えいただいている非常勤の先生方も含めて、様々な研修の場があることをつよく要望いたします。

【岡本座長】 ありがとうございます。その他、最後にこれだけは言いたいっておっしゃる先生たち、いらっやいますか。いろいろあると思うのですが、どうでしょう。

事務局に相談なのですけどおそらく今日たくさんの資料を我々当日いただいて、まだまだ読み

込めてない部分もたくさんあると思うのですよね。場合によっては他のご意見とかも言い尽くせてないと思いますので、メールなどで事務局に寄せさせていただくような手続きでも大丈夫ですか。

【事務局】 大丈夫です。

【岡本座長】 むしろぜひ言い足りないところとかご意見とか、むしろもう1回読み込んでこうだっというところを、ぜひ先生たち、次回またさらに深まった議論をしていくのですが、ぜひそれまでに事務局の方にお送りいただければ大変助かります。いかがでしょうか。ですので今日のところは次時間も迫ってきておりますので、一旦公開の議論はここまでということにいたしまして、諸々の残りの時間事務連絡等を行わせていただければと思います。

本日この議事録だと本日皆様からいただいたご意見についてはさらに反映を検討していくっていう。その他にメールでもお寄せいただくっていうところを今確認させていただいたということでございます。それから、次回の日程についての確認を皆様にさせていただければと思うのですけれども、年度末ギリギリとなって恐縮なのですけれども、3月29日金曜日15時からということで予定しておりますので、よろしく願います。またその本会議の延長の手続きなども進めさせていただきますので、4月以降の日程につきましても、日程調整をさせていただきますと、事務局の方からよろしく願いますということであります。

その他事務局の方から連絡事項ございますか。特に大丈夫でしょうか。それぞれの委員の皆様、宿題を出させていただくような形で大変恐縮ですけれどもぜひ資料について。夏まで延びたとはいえそんなにたくさん時間はないので、むしろ積極的にメール等でご意見いただければというふうに思います。何卒よろしく願います。

では本日いろいろ活発なご意見ありがとうございました。では会議の方こちらにて終了させていただきます。お疲れ様でした。ありがとうございました。

— 了 —