

文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議（第11回）

開催日時：令和6年12月25日（水）9：00～11：00

開催場所：文部科学省 15F1 会議室

出席者：（委員）岡本美津子 座長（オンライン）、東良雅人 副座長、
大坪圭輔 委員（オンライン）、加藤泰弘 委員、齊藤忠彦 委員、
佐藤太一 委員、榊浩一 委員（オンライン）、
中島さち子 委員（オンライン）、永添祥多 委員、平野次郎 委員
（文化庁）合田哲雄 文化庁次長、圓入由美 参事官（芸術文化担当）、
高橋由紀 学校芸術教育室長

【岡本座長】 皆様、おはようございます。それでは、定刻となりましたので、ただ今から第11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、また、早朝よりご出席いただきまして、誠にありがとうございます。

本日は、榊委員、中島委員、大坪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。また、私もオンラインでの参加をしております。すみません、現場の様子がなにごん見えないところもございますので、ぜひ現場にいらっしゃる委員の皆様及び事務局の皆様のご協力をよろしくお願いいたします。また、末永委員はご欠席となります。

本日の会議におきましては、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。また、報道関係者等より会議の録音・録画の申出がございまして、これを許可することといたしたいと思っております。ご承知おきいただければと思います。

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】 先生方、おはようございます。クリスマスの朝9時に先生方の貴重なお時間を頂くということになり、大変心苦しく思っておりますが、背景がございます。報道でご案内のとおり、昨日、来年度当初予算案に関する文部科学大臣と財務大臣の大臣折衝が行われまして、大変厳しく激しい両省間の議論を経て、先生方の処遇の改善について、6年間かけて教職調整額を10%にしていくということで合意がなされたところでございます。それについては特段条件を付さないということでございますので、働き方改革の推進は強力に進めていくにしても、純粋な処遇の改善だということで前に進めていくということが政府全体として合意ができたということでございます。

さらに、令和8年度からの段階的な中学校の35人学級に向けた定数改善についても合意がなされましたことも非常に大きなことだと存じます。

これで条件整備についての政府内の議論は一つの区切りで、今後、給特法改正法案を年明けの通常国会に提出するということとなるわけでございます。

同時に、先生方にご案内のとおり、本日 10 時から中央教育審議会が行われまして、文部科学大臣から学習指導要領の次期改訂に関する諮問が行われます。いよいよ学習指導要領の全面改訂に向けたオフィシャルな議論が進められていくということになりますので、ここから 2 年ほど掛けて、全ての学校種の全ての教科、全ての単元にわたって総見直しが行われるということでございます。

今日、ご無理を申し上げてこの時間にお時間を頂きましたのは、やはりこの中教審のオフィシャルな議論が始まる前に、これだけの先生方にお集まりを頂いて文化芸術教育の在り方についてご議論を頂いてまいりましたので、ここで一旦議論を整理していただいて、今後の中教審における議論に生かしていくという形にしていきたいと思ったからでございます。大変ご無理を申し上げて恐縮でございますが、これまでの議論を整理させていただいたたたき台を作らせていただいております。今日もぜひ様々なご議論を頂いて、その上でこの有識者会議、検討会議としての方向性を取りまとめ頂ければ大変有り難いと思っております。

あと 1 点だけ。前回の会議以降の、文化政策の展開についてお話させていただきたいと思っております。こちらの方も本年度の補正予算は既に国会で成立をいたしましたので、そして今のところ 27 日の金曜日、明後日になりますが、来年度の政府予算案を閣議決定すると見込みでございます。いわゆる出国税も一定の額が文化政策の財源となるもので、その額については現在最終調整を行っているところでございます。これまで毎年文化庁予算は 1000 億円程度だったわけでございますが、今年度の補正予算、出国税、来年度の当初予算と足し上げますと、おそらく 1700 億を超えるという数字になろうかと思っております。

昨年度創設し、今まさに 400 人程の若く卓越したクリエイターたちが既に次代を創る創造活動をはじめておりまして、そして来年度、再来年度と世界に向けて雄飛をしていくためのクリエイター支援基金の第 1 弾が動き始めております。それに加え、今年成立した補正予算はその第 2 弾として、第 1 弾の卓越した若いクリエイターの支援に加えて、大学や専門学校においてクリエイターとなる人材をいかにきちんと育成していくのかというプログラムをこれから様々なアクターと連携しながら単年度を越えて取り組んでいく予算も持ち込まれました。これは大学・専門学校のレベルから既にコンテンツクリエイターである方々のリスクリングのフェーズも含めて 2 段階に分けてこれからその展開をしていきたいと思っております。その議論は確実に次の学習指導要領の議論と接続する話でございますので、我々としては文化政策として大きなうねりの中で一つひとつ施策を展開しておりますのも、先生方のご議論を踏まえたものであるとご理解を頂ければと思っております。

永田町を歩いておりまして、これまでとは水準の違う文化に対する追い風が吹いていると感じます。これは私どもとしてそういうことを今望んでいるとか、決定しているというわけではございませんが、過日の衆議院予算委員会におきましては、公明党の浮島智子議員から「この際、文化芸術省を作ってはどうか」というご議論すらもあったところでご

ざいます。本日の先生方のご議論というのは、文化芸術教育についての議論が主軸であることはもちろんですが、同時に、今申し上げたような文脈で文化政策が今非常に大きな転換期を迎えているということの交差点の中でご議論いただければと存じておりますので、今日の取りまとめの議論、ぜひ活発なご議論を賜りまして、次の学習指導要領に活かしてまいりたいと考えているところでございます。本日はどうぞよろしくお願い申し上げます。

【岡本座長】 ありがとうございます。本日の議事についてですが、これまでの本会議の議論のまとめとなる審議のまとめ、皆様の資料でたたき台と書いてあるところにつきまして、皆様にご議論いただくような形になると思います。まずは事務局より資料の確認をお願いいたします。

【事務局】 失礼いたします。事務局でございます。資料の確認をさせていただければと思います。本日は、資料1と右上に書かせていただいているもの、後は参考資料、議場資料1と2をお配りしております。資料1については、この会議の審議のまとめのたたき台。参考資料は、この会議で取りまとめいただいた論点整理を参考資料としてお配りしております。議場資料といたしまして、1はこの表示がございませんが、A3のものでございまして、現行の学習指導要領における各芸術系教科の目標、各学年の目標及び内容の系統表を配りしております。議場資料2は、文部科学省に設置されま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会議の論点整理をお配りさせていただいております。不備等ございましたら、事務局の方にお声掛けいただければと思います。

なお、ホームページの方ですが、掲載手続の都合で、たたき台の方の資料1につきましては9時半過ぎにホームページに掲載される見込みでございますので、それまでは画面共有にてご覧いただければと思います。事務局からは以上でございます。

【岡本座長】 ありがとうございます。本日の議事に入る前に、今回配付している審議のまとめ（たたき台）につきまして、事務局より概要のご説明をお願いいたします。

【事務局】 改めて失礼いたします。事務局でございます。資料1についてご説明させていただければと思います。この審議のまとめでございますが、本日ご議論いただいて審議のまとめという形でおまとめいただいた後は、今後の学習指導要領の改訂、後は芸術教育の充実のための施策の検討の際に生かさせていただきたいと思いますので、ご議論の方をよろしくお願いいたします。

この会議の方でおまとめいただいた論点整理を基本に、今年度に入りましてこの会議で頂いたご意見であるとか事例発表等で頂いた意見、そういったところを追記するという形

で作成しております。若干構成を変えているところもございますが、論点整理の方で書かれているものは基本的にはそのまま踏襲しているというところがございます。

それでは、資料に沿ってご説明させていただければと思います。資料の3頁をお開きいただければと思います。その下から2つの丸ですが、我が国の成長力に不可欠な芸術教育といたしまして、産業界において求める人材の変化と、産業界においてより一層創造性が必要となるというところを書かせていただいております。

4頁でございます。こちらの真ん中辺りですが、アート型思考とデザイン思考ということで書かせていただいております。アート型思考やデザイン思考がより一層ビジネスの世界で求められているということと、こういった思考については今後の社会全体において非常に重要であるというところを書かせていただいております。

頁を少々飛びますが7頁、上から2つ目の丸のところ、加えて少し頁を飛びますが9頁、下から1つ目、その上の2つ目、こちらについては先ほど合田の方がご説明いたしましたが、文化庁での取組の進捗がございましたので、こちらにそのご説明したところの内容を書かせていただいております。

11頁をお開きいただければと思います。ここからは第2章ということで文化芸術教育の今後の方向性ということで書かせていただいておりますが、11頁の一番下の丸、ここからが最近の動きということで追記させていただいております。一番下の丸から、文部科学省の方で設置している有識者会議、9月に論点整理をまとめておりますが、ここで今後の教育課程であるとか教育課程の在り方、学習評価の在り方等について論点として整理されているというところをご紹介させていただいております。

中でも12頁の最初の丸ですが、「特に」とあるところですが、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、シンプルで学年を超えた教科の系統性や単元の本質的な問い等をイメージしやすく、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いうふうにされております。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分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べきとされています。さらに学習評価に関しては、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いうふうにされております。

同じ12頁の一番下の丸ですが、こちらは産業界のところについて書かせていただいております。産業界の動きとしまして、表現活動等を通じて自分の内面にある世界観を具現化していくというようなアプローチが求められておりまして、こちらは芸術教育とかなり近いものがあるというところと、子供たち自身をテーマに表現するといった授業を実施することで、より主体的に参加する授業になるのではないかという意見をこちらに書かせていただいております。

次に13頁でございます。一番上の丸でございます。こちらについては、日本でのリベラルアーツの受け止めと、あとバカロレアでの芸術教育の位置付けについて書かせていた

だいております。同じ頁、13 頁の一番下の丸のところですが、創発性のある学びについては論点整理の中でも書かせていただいておりますが、今年度に入りましてのプレゼンのご意見を踏まえまして若干補強しているというところでございます。

次の頁、14 頁をお開きいただいて、最初の丸のところですが、「生成 AI が」と始まっているところですが、こちらについては生成 AI の発展にも人間の創造性が必要であるということ、他方で学校教育においては、生成 AI は才能を開花するためには、その助けになるものだけれども不安なく活用できるように今文部科学省の方でガイドラインの方を検討しているという、その動きを書かせていただきます。

しばらく頁が飛びますが 16 頁。真ん中辺りから 2 として文化芸術教育の充実・改善の方向性というふうに始まりますが、①の最初の丸、飛んで 3 番目の丸につきましては、芸術教育を学ぶ意義を広く周知すること、芸術教育において求められる資質・能力がしっかりと育成されるような授業をしっかりと実施するという。その重要性を書かせていただいております。

16 頁の一番下の丸からですが、先ほどご紹介した文部科学省の有識者会議の論点整理の内容を踏まえて、事務局の方で芸術系教科に置き換えるとどうなるだろうかというところを少し整理させていただいて書かせていただいているところになります。

17 頁をお開きいただいて、最初の丸の方からでございますが、論点整理を踏まえますと、芸術系教科における目標・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って、学びの意味や生活と社会とのつながりの更なる明確化をやはり芸術系教科においても図る必要があるのではないかとということ。後は、今の学習指導要領における芸術系教科の目標や内容及び改善する必要があるのではないかとということ。加えて、芸術系教科においては題材を構想するところから課題が見られるということから、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て、学習指導要領の趣旨を踏まえた指導の充実につながるのではないかとということを書かせていただいております。

その学校現場において構想する題材を例に、いくつかの教科においてイメージをこちらの方で書かせていただいております。こちらは義務教育段階においての教科についてイメージを置かせていただいております。それぞれの教科において本質的な問いと、後は対応する題材に基づいて本質的な問い、あと対応する中核的な概念や方略のイメージについてこちらに一旦書かせていただいているというところでございます。こちらは委員の先生方にご覧いただいてご意見いただければなというふうに思っております。

18 頁もこのイメージの方が続いております。パフォーミングアーツの具体的例というふうにございますが、この会議でもパフォーミングアーツ、演劇教育の実践事例を紹介させていただいておりますので、こちらの方でも具体的例という形で載せさせていただいております。

19 頁の方に行きまして、2 つ目の丸ですが、学習評価についても文部科学省の有識者会議の論点整理の中では触れられておりますが、学習評価についてもやはり子供の主体性がより発揮されて、学習の改善に資するような芸術系教科の特性を生かしながら検討してはどうかというふうに書かせていただいております。その次からの丸については、文化芸術教育の充実に関してのご意見をまとめさせていただいているところになります。

頁をおめくりいただいて 21 頁のところになります。上から 2 つ目の丸のところについては、今年度に入りまして高等学校の芸術科においてのご意見を頂いておりますので、そちらのご意見を書かせていただいております。その次の丸については、ここまで頂いたご意見に対する考えられる方策について書かせていただいているところになります。

次の頁、22 頁をお開きいただいて、最初の丸の方は、それまでの前の頁の方でメディア芸術に関するご意見をまとめさせていただいておりますので、それに対応する方策の方を書かせていただいております。その下の丸につきましては、どちらかというと学習指導要領の内容の方のご意見がございましたので、そちらについては今後の中央教育審議会での検討を期待したいというふうに書かせていただいております。

その下、②といたしまして文化芸術体験の充実の方向性について書かせていただいております。それぞれの丸の後段部分にそれぞれ考えられる方策について事務局の方で書かせていただいております。③につきましても、人材の方向性についてまとめさせていただいておりますが、まず最初の丸の方からは外部人材の活用についてのご意見を様々頂いておりますので、1 番目の丸、3 番目の丸、そういったところに方策の方を書かせていただいております。

頁めくりまして 24 頁の方で、上から 3 番目のところで、教員の質向上に関する方策として事務局の方で書かせていただいているというところがございます。非常に簡単で駆け足で大変恐縮でございますが、事務局からのご説明は以上となります。

【岡本座長】 ありがとうございます。それでは、こちらの審議のまとめ（たたき台）を基に議論に入りたいと思います。ざっくばらんにそれぞれご意見を頂ければと思っているのですが、非常に長く、しかも多岐にわたりますので、まずは第 1 章の文化芸術教育を取り巻く環境の変化というところから議論を始めたいと思っております。こちらについてご意見をそれぞれ頂ければと思います。なかなか読み込む時間も少ない中だったとは思うのですが、いかがでございましょうか。ご意見のある方は挙手をお願いできればと思います。

【大坪委員】 ではよろしいでしょうか。大坪でございます。

【岡本座長】 大坪先生、よろしくお願いします。

【大坪委員】 今回おまとめいただいた内容を見て、総論として私はこれで結構かと思っております。ただ、文化庁が文化芸術教育を担当することになったということの一つの大きな特色だと思いますが、今、世の中で必要とされているアートや芸術といわれている一般的なものに対して、学校教育における図画工作・美術・音楽・書道等の芸術科目がかなり近寄ってきたというイメージはこのまとめの中から読み取ることができるだろうと思います。

専門家の育成と、小中高の芸術教科とはこれは違うのだということを、長く多くの美術教育あるいは芸術教育関係者は言ってきたわけですが、それはつながりもあるのだという理解です。もちろんプロフェッショナルな表現者を育成するための図画工作や美術ではございませんが、それも視野に入るのだということを今回のこのまとめでは読み取ることができるだろうと言えます。私はそれで結構かと思います。

ただ片方で、国民全体がきちんと文化芸術を学ぶことによって国全体の芸術文化レベルを上げていくということと、それがひいては産業界と、様々な経済活動と結び付くこと。そういった土壌の育成にあるのだということを今回しっかりと述べていただいたことは、私は大変よいことだと思っております。しかし、これを現場の先生方がお読みになったときに、その変化を理解していただけるだろうかというところが、危惧いたしております。今まで、人格の完成のために芸術教育があるのだということだけで終わっていたものが、少しその枠が広がってきたということを現場の先生方あるいは親御さんたちなり子供たちが感じ取ってくれるかというところに、少し危惧するところでございます。総括的な意見ですが、以上でございます。

【岡本座長】 ありがとうございます。今、中島先生からも手が挙がっています。中島先生、いかがでしょうか。

【中島委員】 ありがとうございます。すみません、風邪をひいておりまして、声が聞こえづらいかと思います。あと画面がオフで、冒頭遅れまして、いろいろ申し訳ありませんが、本日はよろしく願いいたします。私も総論としては非常によいと思っております。大事なこともたくさん書かれておりまして、生成 AI などの話も含めて時代の流れの中での芸術、でもそれは伝統というものなどに支えられ、漫画・アニメ、そういうものにも言及されていると。あとアート型思考とデザイン思考ということも入っているということは非常によいというふうに思っております。

今の話とまた違う形でのあれにはなってしまうのですが、私自身 STEAM 教育とかを推進している中で、今までどうしてもこういう文化系の科目と、どこをもって主要教科かというのはあるのですが、いわゆる他の教科というところ、国数社理みたいなところが余りつながっていない感覚があったと思うのですが、これからの時代はおそらく、何かを生み出す力、社会の課題解決であるとか、SDGs の話とかも含めてですが、いろんなところにアー

ト型思考、それからそれをちゃんと形にするデザイン思考というのがやはり重要になっているということは認識されつつある中で、私は先ほどのそのプロフェッショナルを育成するということも本当にそのとおりだと思うのですが、並行して、教養というだけではなくて、教養としても重要なのですけれども、やはりこうした文化芸術に関わる学びというのが、おそらくどの道に行ったとしても非常に重要なものであると。つまり自分で考え自分で感じて何か問いを生み出す力というのと、その自分で出したアイデアみたいなものを形にしていく力。ここが非常に重要だということを考えると、「他の教科」でもその連携みたいなことも多分出てくるであろうと思っています。なので、それを STEAM という言葉で表現するのか分からないのですが、この特にアート型思考、デザイン思考のところに少しそういうことが入るとよいかなというふうに思ったというのが 1 点目です。

2 点目、伝統に言及されていることは私自身もすごく大事だと思うのでよいと思っていますのですが、もし可能であれば世界の文化ということにも言及していただきたくて、素晴らしい我が国の文化芸術をちゃんと学ぶということは本当にそのとおりなのですが、やはり世界を見ることで日本の文化の良さに気付くとかということもありますし、やはり世界中に多くのいろんな土地でいろんな音楽があり、いろんな工芸があり、いろんな芸能があり、食があり、衣装があり、このようなことに目を向けるということが、それこそ次の学習指導要領とかにも反映されてくると、多分大きくスタンスが変わってくるのではないかなと。この中でそういうのがどこかでもあるとやはり印象は強いと思うのです。それからもう一回翻って日本を見たときに感じるものがあると思っています。なので、そういう世界の文化、郷土、芸能であったり工芸であったり、そういうものを何か一言でも言及できないかというのが思ったところではあります。他にもいくつかありますが、一旦この辺りで。ありがとうございます。

【岡本座長】 ありがとうございます。今の太坪先生、中島先生のお話に関連して、いかがでしょうか皆様。……私からよろしいでしょうか。議長ではありますが、すみません、いろいろ意見を私見ですが述べさせていただきます。正に私も太坪先生、中島先生がおっしゃったことと同じようなことを考えておりまして、やはり芸術というのが、言葉を誤解を恐れずにいえば、今まで行われてきたような単独教科みたいなところではないと。むしろ今回の 11 回の審議で一番話していたのは、STEAM という言葉に代表されるように、他教科とか他分野及び社会とのつながりということを持った教科なんだということを中心に強調してきていたというふうに私は理解しています。

前回のヒアリングで小泉先生のヒアリングもさせていただいて、私はこれまで太坪先生も含めて委員の皆様がおっしゃっていたこととすごく共通するなと思っていた点が 2 つありまして、1 つは意識下ということを大切にすることによって創造力というものが非常にアップしていくという、創造力を刺激することによって、また新しいアイデアが生まれてくるのだと。これは正に太坪先生が発表されていた創造というところは何かって捉える

ところと共通だと思うのですが、脳の構造的にもそういうことがあると。だから日本において創造というものが必要であり、それを鍛錬といいますか教育するところに関して芸術教育があるのだよという位置付けが一ついえるかと思います。

2点目に関しては、前回小泉先生がおっしゃったことにも通じるのですが、イノベーションとは何かというところでお話しされていたかと思うのですが、イノベーションというのは、今までと違うものがパッと生まれることだと。だから何か徐々に改良していったらイノベーションが起こるかというところではないと。むしろイノベーションを起こすためには、科学技術と人文学・社会科学を架橋、融合することによって、また、その研究と実践を融合することによって起こるものであると。むしろ異分野、多様性、そういったところを掛け合わせることによって生まれてくるものだ。そこを大切にしないと日本の新しい社会・産業全てにおいてのイノベーションは起こらないのだというようなところをおっしゃっていたのが、皆様方のこれまでの議論をされておられたところと非常に近い印象を受けまして、これは我々的には間違っていなかったのだなという確信を得たのですが。なので、そういったことが今、大坪先生、中島先生、特に中島先生の1番目の観点の方ですが、非常にどこかに強調を更にすべきところかなとは思っております。なので、この全体の章立ての中でどこに書くべきかというのはまだそこまでアイデアがないのですが、日本に今求められていることが仮にイノベーションだとすると、そういったことの裏付けとしての芸術教育みたいなものは必要なのではないかというところの強調を少し分かりやすくした方がよいかなという感じはいたしました。すみません、長くなりました。余り議長がべらべら話すと皆さん発言しづらくなると思うので一意見として聞いていただければと思います。他、皆様方いかがでしょうか。東良先生、いかがでしょうか。

【東良委員】 ありがとうございます。まず、この10回、様々なところから議論を進めてまいりましたので、非常に議論が広がったといえれば広がったのですが、それを審議のまとめという形で整理していただいたことに感謝を申し上げます。今は第1章のことということで座長がおっしゃっていましたので、全体的には多岐にわたって、それから昨今のトピックも入れながら書いていただいているというふうに思っております、このいわゆる文化芸術というものが、当然我々の意識の中で感じるものというのは分かりやすいのですが、実は学校教育におけるこの後の指導要領の改訂に向けた話の中でもそうなのですが、芸術系教科等をご指導されている先生方が教えておられるときに、その芸術の恩恵というものを指導者の先生方は見えていて、それを何とか子供に伝えていこうと思うんだけど、これだけの恩恵を実は受けているのだということの見える化というのがなかなか難しいために非常にジレンマを感じておられるというふうに思います。また、授業の中で直接的・具体的な指導をすればするほど、ともすればこれは後でも出てくるように、やはり資質・能力を育成というところから少し離れて何か作品づくりが目的になってしまうというようなことも起こったりしてしまうこともあり、そういったところでこの部分

においていかに文化芸術教育というものに我々がその恩恵を日々この瞬間も受けているのだというようなことを、この「文化芸術教育を取り巻く環境の変化」の中でもう少し厚みが持てないのかなというふうには思います。特に社会経済の変化の中で求められる文化芸術というのが①のところにあるわけですが、そこの中にもう少し厚みを持って、実は我々が見えているものだけではなく、やはり見えていないところもたくさんあって、様々な恩恵を受けている。だからこそ芸術を専門的に志す人たちだけではなくて、全ての人がその恩恵を受ける権利もありますし、知る必要もあるのだろうというような、何かそんなメッセージが届くとよいなという、何か文面を考えられているわけではないので大変恐縮ですがその辺りは一つあればよいなと思います。

それから、4頁の方で新しくアート型思考とデザイン思考という言葉が出ていますが、冒頭に合田次長の方からのご挨拶もあったように改訂がこれから進んでいく時に、これまでの中では、いつもそうなのですが、どうしてもキャッチーな言葉が独り歩きをして、今度はそうだぞみたいなことになっていくので、特にデザイン思考という言葉はこれまでも比較的使っている言葉でしたが、アート型思考というのはともすれば少し多義的な意味を含んでいるのかなと感じています。だからこの辺り文化庁側からの何か戦略の中での言葉としてあるのか、その辺りの何か定義といいますか引用といいますか、例えば欄外での補足といいますか、こういったものを指している言葉なのだとすることは少し押さえておいていただいたらよいのではないかなというふうに思います。この審議のまとめがこれから様々なメディアで取り上げたりされるときに、何かここだけが取り沙汰されても困るかなというような感想を少し持ちましたので、ぜひそこは読まれた方、特に専門ではない人たちが、こういった思考がすごく大事なんだなということが分かるような補足が若干必要かなというふうに思いました。以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。他にございませんでしょうか。中島委員から、なかなかお声の方も大変そうなので今チャットで意見を追加で頂いております。読めない方もいらっしゃると思いますのでご紹介します。「科学技術と人文知の掛け合わせということが重要かと思います。人文知という概念の重要性もできれば盛り込めたら素敵だと思います」というご発言です。また、「重要視するポイントが分かりやすくなるように、できれば一枚物のスライドやポンチ絵等があるとよいですね。せっかく文化芸術についての委員会ですの」というようなご発言が上がっております。今、東良委員からもございましたが、他にいかがでしょうか。永添さん、よろしくお願いします。

【永添委員】 ありがとうございます。大変細かくまとめられて、大変ご努力されていると思います。7頁です。文化芸術活動の新たな展開のところ。7頁の2番目ですが、これらの文化芸術は海外でも高く評価されておりと。日本の文化の発信ということで国際理解にも資するものだ。ここは今後の文化芸術教育の非常に大事な方向性だと思うのです

が、前の岸田内閣の時に、あれは内閣府ですか、新しいクールジャパン戦略というのがまた打ち出されまして、1回目はなかなかうまくいかなかったという評価があるのですが、昨年だったかな、また新しいクールジャパン戦略というのを打ち出して、その資料も拝見したのですが、1回目同様「稼ぐ」という言葉が入っていきまして、私は余りあの言葉は好きではない言葉なのですが、ですので、クールジャパン戦略との若干のこの文化庁の目指すいわゆる海外に向けての日本の文化発信力育成とか、海外への日本の文化発信の、その方向性との違い。新たなクールジャパン戦略とのいわゆる相違点についても少し触れられたら、より文化庁によるこの政策のいわゆる独自性といいますかオリジナリティといいますか、それが出せて良いのではないかと考えております。以上です。

【岡本座長】 分かりました。永添先生、クールジャパン戦略の方向性というものの違いということですか？

【永添委員】 そうですね。クールジャパンははっきりいえば結局はビジネスですよ。キーワードが稼ぐになっていますからね。なので、いわゆる経済的な利益を得ることを目的とするものではないというところ辺りを、文化庁独自のこの政策を、クールジャパン戦略との内容的な違いだけではなくて、究極の目的の違いについて、もし追加できるのであればされるとなおよろしいのではないかと考えております。以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。いかがでしょうか、7頁、引き続きこのCBXとちょうどビジネスにも言及してある頁が今ご指摘いただいたところから続いていく構造になっているのですが。あと、7頁以降特にコンテンツ産業というものが日本の産業系においても非常に基幹産業に匹敵するマーケットを占めていると。そういったことに関して、なお新しい施策も7頁以降で紹介されているわけなのですが、我々としてはそのビジネス系は推進するとしても、そのベースとなる人材育成というところに関してしっかりやるべきだというようなところのスタンスで臨むというようなことという理解でよろしいでしょうか、永添先生。

【永添委員】 はい。

【岡本座長】 ありがとうございます。それから、少しだけ戻りますが、先ほど東良委員から4頁目のデザイン思考とアート型思考のお話が出て、私も似たようなことを思いながら読んでおりました。アート型思考というところに関してはまだ明確な定義はなかなかデザイン思考と比べてもないという理解でいたためなのですが、この間の前回のヒアリング、佐宗さんのお話からすると、どちらかというところ産業系に関しては今までデザイン思考でやってきたが、問いを立てる力と、最終的なアウトプットも非常に一人ひとりの参加

者の意思に基づいたものであっていくという、そういったところから含めてどちらかというアート型思考の方に今は移りつつあるのだという、そういったニュアンスもおっしゃっていたかと思います。かといって今この委員会でアート型思考に移るべきだというものなかなか書きづらいところもあるので、事務局の方もたたき台としてこういう書き方をしてくださったのでありましょうが、どうしましうかね、我々的には芸術教育の分野なのでアート型思考の重要性についてはもう少し書き込んでもよいかなという感じは私もしました。ただ、デザイン思考をやめるべきだみたいな、そんなニュアンスではないとは思っておりますが、先ほど中島委員も少しここについて触れられていたと思うのですけれども、すみません、少し細かいところになっていますが、何かご意見等あれば。

【東良委員】 座長、よろしいですか？ 先ほども言ったようにデザイン思考という言葉は比較的これまでも様々なところで使われてきた言葉なのですが、この言葉が本当にどういうものを指すのかということを読み手が分かるかどうかというところが一番思うところでありまして、例えば細かい話でいうと「アート型思考とデザイン思考」というタイトルで書いてある。それから、1行目には「アート型思考やデザイン思考が」という書きぶりがあり、その次の丸印の最後には「アート型志向・デザイン思考」という、表記が一体どういうくくりになっているのかも少し分かりづらいところもあるので、少しやはりここ辺りを入れるとするならば説明が要るのかなというふうに思います。要するに受け取り手によって解釈が違ようなものになると少し困るかなというような気がいたします。こういうものがアート型思考であると。アート型といっていますから型なのでしょうけれども、その辺りをやはり書き方をもう少しやはり工夫をしていかないといけないのかなというふうに思います。いずれにしてもその思考についてこれは触れていることなので、芸術教育等で要するにそのプロセスの中で子供たちが発揮したり学ぶようなものの考え方、そういったものが将来的な世界の中でもこういった形で働いていくという、これは冒頭のところが我が国の成長力に不可欠な芸術教育というタイトルで示されていますので、その辺りの流れの中で書いてあるというのは十分理解できるわけですが、先ほども言ったようにやはり言葉をどう取るかというところが結構重要な部分かと思しますので、何か少し工夫が要るかなという気がいたします。

【岡本座長】 ありがとうございます。中島委員から手が挙がっておりますが、関連してでしょうか？

【中島委員】 ありがとうございます。もうほとんど言われているところなのですが、確かにここはデザイン思考の説明が①、②、③とすごく丁寧にあって、その後で産業界にもということがあるのですが、やはりアート型思考の定義といいますか考え方というのはもう少し明確にしてもよいかなと思っています。個人的に今チャットに出したのですが、

これはジョン・マエダさんがTwitter(X)に出した言葉なので、果たしてここにTwitterの言葉、これも賛否両論あるみたいですので適切か分からないのですが、私は結構好きなのが、「デザインはその課題に対して解決策を与えるものである」と。「Design is a solution to a problem」と。「アートというのは、問題に対して問いを与えるものである」と。「Art is a question to a problem」ということで、やはり問いを生み出す力、それからそのアイデアを形にする力という両方大事だけれども、私もそういう意味で岡本先生の方からもありました、先般のお話もあったように、これからそういうアート型思考ですとか、問いを生み出す力とか、自分なりにそういうテーマやコンセプトというものを生み出していくような力というのはものすごく重要視されてくる。特に生成AIとかの時代においてですね。何が本質かとか、そういうことを考える力というのはすごく重要で、それはやはり芸術文化を通しての教育といいますか出会いとか体験の中で非常に育まれる大事なものかと思っています。

ただ、先ほども少しありましたが、そういう意味ではSTEAMもなのですが、アート型思考とSTEAMはどうしても欧米から入ってきたようなニュアンスがある言葉で、うまく定常しないとまた言葉が走ってしまう可能性もあるなと思っています。そういう意味では、先ほど読んでいただいてありがとうございました、人文知という言葉を出しましたが、やはり非常に人文知的なもの、まあ人文知とは何かという定義も非常に難しいところはあるのですが、生きるとは何かとか、教養も含めて、いろいろ俯瞰した、そういう指針ですね、その重要性というものをしっかり打ち出すということが重要ではないかと思います。そこ、先ほど座長がおっしゃっていただいたようにいわゆる科学技術みたいなことは密接に関連しながらイノベーションといいますか、文系のみならず理系的な知も融合した上で社会課題解決や革新が行われていくことが大切な時代である。そのように、「人文知」と「科学技術」といったシンプルな用語で出すと、それは今ここに描かれているアート型思考とSTEAMといった概念も含まれていくような形になりますので、場合によっては言葉の出し方の問題ですが、そういうやり方もよいのかなというふうには思った次第です。ありがとうございます。

【岡本座長】 ありがとうございます。今、大坪先生からも手が挙がっています。お願いします。

【大坪委員】 私も関連して、アート型思考やアート思考、デザイン思考が世の中に定着している言葉か、認識として皆さん方がこれを聞いた途端に何かイメージが湧くのかという点では少し不安なことと、もう一つは18頁になりますか、今回例えの具体例として説明が中学美術で挙がっているのですが、中学美術の学習指導要領に合わせれば、デザインや工芸で表す題材の内容なのです。そうなってくると、これからの芸術関係教科の特に

美術科等においては、こういったデザイン的な要素で社会と関わっていく方が理想的だと読まれかねないという危惧があります。

むしろそうではなくて各個人が自分の内面をきちんと見つめて、その中で社会との関わりを考えていくという方向でいうならば、絵や彫刻に表す学習もあるように、ファインアート系のものとデザイン的な思考との両方のバランスの中で、美術の学習に関してはこれまでも考えてきたわけですし、これからも必要とされていることだと思います。何かデザイン思考の方が世の中的に通りやすくて、アート型思考といわれた途端に「何だろう」と思われる方が多いというのも、いろんな評論とかを読んでいてもそういう感じがしますので、東良委員や中島委員からもありましたように、やはりここは少し説明、フォローが必要かなと考えます。

むしろ全体としては、対立的に考えるとおかしいのですが、デザイン思考とアート型思考があるならば、やはり目指すべきはまずはアート型思考の方が今社会的に求められていると思います。経済界から武蔵野美術大学に様々な求人が来ておりますが、これまで考えられなかったような総合職だとかそういった求人が来ているというのは、何を求めているのかというのをずっといろいろ調査してきたのですが、やはり新たな発想力を持っている人たちです。新たな創造力を持った人たちです。デザイン思考というのは考え方がどちらかという点では分析的なのです。そういった点ではアート思考という言葉を使うのかアート型思考という言葉を使うのか、それがもう世の中に定着しているのだという認識でやるのは少し危険だと思いますが、どちらかを使うにしても少し説明が必要であると思います。全体の論調としては、新しい発想力や創造力を持った人材が求められているのだということに結実するためにも、デザイン思考という言葉がこのまとめの中では少し先んじているような気がします。そこをもし修正が可能ならば、先ほど東良委員がご指摘になったところ辺りのところで説明が若干必要と私も思っております。以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。委員の皆様、いかがでしょうか。齊藤委員、お願いします。

【齊藤委員】 少し違う視点からになって、感想を含めてということになりますがよろしいでしょうか。第1章として文化芸術教育を取り巻く環境の変化ということで、芸術教育がこれからの社会や産業界も含めて、こういう視点で重要な役割を果たすという、そういう内容について端的に分かりやすくまとめていただいて有り難いかなと思って拝見しました。

ただ、芸術教育の本質は産業界や社会にこういう意味で貢献するということの主張とともに、やはり本質は子供たち自身においてどういう意義があるかということが一番底辺にあるところだと思います。今回のこの内容は取り巻く環境の変化であるのでこれはこれでよいと思うのですが、子供たちを取り巻く環境の変化というような子供の視点というよう

な内容も少し入っていったって、例えば子供たちは幼い頃からスマホを触ってスマホを使いこなしているというような時代に入ってきていますので、そういう変化の中でどういう芸術教育が求められるのかというところも考えていく必要があるような気がしています。ただ、もうここで章立てができていますので、それに加えてということは、これからは短時間では厳しいと思いますので、あくまでも子供たちにおける、子供たち自身のための芸術教育であるという文面を意識しながら少しまとめていくとよいのかなということで、感想ではあります。以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。今の子供たちはデジタルネイティブ世代ですからね、確かにそういう視点は必要かと思います。他にいかがでしょうか。加藤委員、お願いします。

【加藤委員】 この全体で示されている第1章の方向性についてはよく私も理解できて、よくまとめられているのではないかというふうに思っております。その上で、後半部分で出てきたクリエイターの育成事業というところは非常に興味があって、日本の社会というのが割と学校教育の中でも平均化していくという中で、芸術教育においてはやはり一方では突出した人材の育成というのが非常に重要であって、その若手クリエイターの育成によって次世代の文化芸術へつなげていくという視点、これが非常に大事だと思うのですが、やはりこのところでそういう若手クリエイターを育成していく中で、それが学校教育とどうつながって、要するに子供たちにとっては芸術って憧れの的な存在のような形になると思うのですが、こういうものが学校教育とどういうふうにつながっていくのかという視点がここに盛り込まれるとよいとは思っております。なかなかもう短期間でそういうことはできないかもしれませんが、その学校教育とこの育成事業がどうつながっていくのかということは何らかの形で今後考えられていくとよいのかなということで発言をさせていただきました。以上でございます。

【岡本座長】 ありがとうございます。おそらく第2章の具体的な案みたいなのところにも今の加藤委員からのご発言はつながってくるところもあるかと思いますので、第2章も含めて議論をしていきたいと思います。もちろん第1章についても触れていただいて結構ですが、後半の方も含めてご議論いただければと思います。

今、クリエイターのお話が学校教育とどうつながっていくのかという視点というところがありましたが、具体的には事務局の方が書いてくださった新しく加えていただいたたたき台に関連するところがあるかと思うのですが、この分野は漫画・アニメ・ゲームというものがあるんですけど、24頁ですかね、いわゆる若手クリエイターみたいなコンテンツ分野ですが、これまでの事業実践が非常に少ないと。なので、この辺りに関しては関連団体や大学等との連携・協力を得て効果的な事業での実証・普及みたいなことが必要なのではみたい

な提言を書いてくださっていたりします。また、今までの外部人材の活用みたいなのところも、その前の頁辺りに書いてあったかと思います。加藤委員のご意見は、こういったことも強調しながら、検討しながら、更にクリエイター教育、学校教育というところに関して分厚く言及すべきというようなご意見であると今のところは思いました。その他いかがでしょうか。

先ほど、大坪委員から18頁の美術教育の題材イメージみたいなのところに関してのご発言もございましたが。大坪委員、すみません、少しだけ追加質問させていただいてもよろしいでしょうか。先ほどのご発言の趣旨はアート型思考とデザイン思考というところのご議論だというふうに理解はしておりますが、18頁の美術教育の題材イメージに関しては少しデザインに寄り過ぎた題材イメージ過ぎるのではみたいな、そんなご意見とも捉えられるかなと思うのですが、その辺はいかがでしょう。

【大坪委員】 いえ、あくまでも大きく分けるならば絵や彫刻に表すとデザイン・工芸に表すと鑑賞の3つの大きな領域で中学校・高校の美術は構成されております。その中の一例として説明しやすいので今回はこのようなデザインに近い題材を取り上げてあると思いますので、あくまでこれは一例なのだというところをきちんと強調してあれば問題ないと思います。先ほどのデザイン思考という点を強く打ち出して、なおかつこの例となってくると、分析的な思考としてのデザイン思考が強くなってくるので危惧をいたします。ただ、少し文章等を直していただき、あくまでも一例としてこういった社会との関わりのある学びが重要なのだという例を示すという点においては、私はこれで結構かと思っております。あくまでも一例なのだというところを強調しないと、芸術教育そのものが何か矮小化されてしまって、社会との関わりでしか考えられないというふうになってしまうとまたこれは問題だと思いますので、ぜひそこは少しご配慮いただければと思っております。以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。平野委員、いかがでしょうか。

【平野委員】 ご指名いただきましてありがとうございます。まず、第1章と関連してお話いたします。子供の立場から、特に小学生の立場から考えてみたいと思うのですが、文化芸術教育を進めていくというのはもちろん大事なことですけれども、小学生の子供たちのことを考えると、この文化芸術教育で培ったものが、先ほども中島委員もおっしゃっていましたが、ある意味他の教科の学びにちゃんとつながっているかどうか。すなわち、その教材ベースで同じようなものだけではなくて、学び方の部分で共通しているところがちゃんとあるかどうかというのがすごく大事なのではないかなと。そう考えると、文化芸術教育の中での学び方が子供が感性を働かせるような授業になっているか。それから、冒頭1章の2つ目にあるような、人々に楽しさや感動、精神的な安らぎや喜びなどを

もたらず授業になっているかということの一つ強く持つ必要があるのではないかなと。そのためには社会や保護者に、これからはこういうことが大事だという、その説明も必要だと思います。例えば「この授業はただ遊んでいるだけに見えますがどうですか」といわれたときに、我々の教師レベルがしっかり答えられるかどうか。その辺りもすごく大事なのではないかな。すなわち、文化芸術の教育の中で学んだことがちゃんと学校の中で好循環できるかどうか。他の教科にもよい影響を与えられるか。それが知識とか思考判断とかいわゆる資質・能力レベルだけではなくて、学び方の部分や人間性の部分がしっかりと循環できるかどうかというのがすごく重要なのではないかなというふうなところが1点です。

あと、これはまた後ほど発言しようと思いますが、学習評価に関してはこれらの点とかなり関連してくるのではないかなというふうに思っていますので、後ほど発言いたします。また、今を生きる特に小学生の現状を踏まえて、社会の要請ももちろん分かるのですが、今の子供たちが置かれている、不登校の問題や、家でも疲れている、学校でも疲れているという子供達にどのように対応するのか。また、自分である程度好きなものを手に入れることができたり、個別的な過ごし方がしやすくなっている今、学校という仕組みがどういう機能を果たしたらよいか。何かそういう大きいことも考えていかないと、冒頭の第1章の2つ目にある生きる喜びとか安らぎとかがあるのだけれども、本当に学校という機能がそういう存在になっているかということも含めて、指導要領改訂に向けて議論していく必要があると感じます。以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。榊委員、いかがでしょうか。

【榊委員】 いろいろご意見を拝聴して、感想にはなるのですが、冒頭大坪先生からお話があった社会・産業界のニーズが学校教育の中にも高まってきておるのではないかなというふうな話なのですが、私も多分そのとおりだというふうに思っています。今、文科省の方でGIGAスクールが始まって強力に推進しているので、これから育っていく子供たちというのは生成AIとかデジタルコンテンツに取り囲まれて成長していく世代だというふうに思っています。ここでも生成AI等についていろいろかなり慎重な記述をされているというふうに思っています。これからの将来を見据えて、社会的なニーズも踏まえるのであれば、もう少し生成AIとかデジタルコンテンツ、子供たちの置かれている状況を見ながら行くのであれば、もう少し踏み込んだような表現を、もう使わざるを得ない状況であるというようなことぐらいは書いてもよいのかなというふうに私は思っています。

あともう何点かあるのですが、もう1点言いますと、そういった記述が学校の現場の先生が見ておりますと、学校にまだこれから何をさせようとしておるのだと。私たちはもうこれ以上できないというような声も多分聞かれてくるのではないかなというふうに思います。学校教育というのももちろん大事なのですが、学校だけでない場所で子供たちをしっかり芸術教育も育んでいく必要があるのではないかなということ、例えば大学の先生とか

若手の専門家、アーティストの力を借りて子供たちの力を付けていくのだというようなことも、かなりトータルで子供たちの文化芸術教育を進めていくのだというものも書いておかないと、現場に負担が掛かり過ぎる。先生方が少ししんどいというふうに思われてもいけないと思うので、そういう書き方は少し工夫するべきではないのかなというふうに思いました。以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。今、平野先生、榊先生から大変重要なお指摘を頂いているのですが、今生成 AI の話が出ましたが、こちらについてはいかがですか。逆に文化庁さんの方に伺いたいのですが、この報告書ですと今文科省で有識者検討がなされているというところで、その検討を基本的には見ながらみたいな表現になっているかと思うのですが、具体的には、すみません、私が存じ上げないだけかもしれませんが、この有識者会議及びその答申の時期等についてどのような状況に今あるのでしょうか。

【事務局】 文科省の中で生成 AI の利活用についてのガイドラインの策定というところを進めているところでございまして、つい先週もその会議が行われていたところでございます。現在はガイドラインの案をその検討会の中で検討していただいているという状況でございます。いつごろそのガイドラインが出来上がるのかという、そこのお尻のところについては、すみません、まだこちらの方で事務局として把握できていないのですが、現状としては案の段階までは今ホームページでも見るような状況になっています。

【合田次長】 少し補足をいたしますと、先生方にご案内のとおり、学校教育において生成 AI をどう使うかということについて、日本はおそらく先進国の中で最も早くガイドラインを作った国だと思います。生成 AI の飛躍的進化が生じた 2 年前に、現在教育課程課長の武藤が学校 ICT 化の担当課長として作成したものであります。当時は教育現場で生成 AI を使うのはけしからんかという議論が多かった中で、生成 AI は一つのテクノロジー、先ほど来お話がございましたように、いずれ子供たちは生成 AI が社会の隅々まで行き渡っている社会で生きていく中で、生成 AI と向き合って生成 AI を使いこなすリテラシーが必要だとの姿勢で議論が進められたわけでございます。そのリテラシーは決して今学校教育で子供たちが学んでいることと無関係ではなくて、むしろこれまで大事にしてきた教科の学びのど真ん中にあります。主体的・対話的で深い学びとはまさにそのど真ん中であるとの観点でガイドラインを作り、今その改訂作業を進めているということでもありますので、これはこれで大きな流れとして、学校から生成 AI を追放するというのではなくて、今申し上げた意味で向き合うということが大事だという方向は揺るがないと思います。

ただ、もう1点、これは学校現場がというよりも、もう少し広い文脈で申し上げると、クリエイターと生成AIの問題という大きな問題は正直申し上げて非常に悩ましいところがあります。クリエイターの中にも生成AIというのは本当に絶対駄目だという方もいらっしゃる、ご案内のとおりクリエイターの中には既に生成AIを自分の創造活動に活かしている方もいらっしゃいます。したがって、この問題は子供たちの学びだけの問題というよりは我々大人の問題として、その生成AIとか生成AIを支えるプラットフォームとクリエイターとの利益循環の確保という意味でのバランスも重要な課題であると存じます。この問題は私ども文化庁の著作権課において、GAFAMを含めたプラットフォームとクリエイターとの具体的な対話の場というものを既に4回重ねているという状況でございます。

【岡本座長】 ありがとうございます。報告書の中では今、生成AIの話に関しては14頁に主に書かれているかと思うのですが、こちらの方に関連していかがでしょうか。中島委員、挙手されておりますが、よろしいでしょうか。お願いします。

【中島委員】 ほとんど今合田次長におっしゃっていただいたことと同じなので本当に軽くですが、私も実は文科省さんから出されたデジタルについての生成AIのガイドラインのところの議論に携わっておりました。基本的にはいろいろリスクとかを注視しながらも、ある意味ではちゃんと活用していこうというガイドラインなので、結構いろんな学校がそれを目安に今動いているところかなというふうに思っております。ただ、おっしゃっていたように、一方で私たちも生成AIのいろんなワークショップとか講演をやるにあたって、もちろんリスクの話とか法的整備の話伝えてはいるものの、一回ですがかなり大きく来た一般の方の声で、やはりそのクリエイターたちが生成AIに脅かされているというような、それで実際に相当困っている人たちがいるみたいな意見を強くおっしゃった方がいます。この辺り、その方のところでは、よりそういうガイドライン、これは世界的にやはり生成AIのスピードが非常に早いので、著作権の問題であったり、法的な問題であったり、後はやはり学習するデータがどのようなものであるかを透明にしていないものがほとんどなので、いくつかは今少なくともそれを透明にするという方向も出てきているのですけれども、やはり何をもって学習しているか分からない。もちろんバイアスがあったり虚偽があったりするというのはよく知られていることですが、それだけではなくて犯罪データ等が使われているのではないかと、いろいろまだまだ世界的にも法的整備がされていないものがたくさんありますと。

だからといって、じゃあ使わないというよりは、より理解するためにもそういうリスクを全部踏まえた、そういう教育を含めた実践が必要であると私たちも考えて、そのように回答はしてきているのですが、本当にどちらも並行してポジティブ、ネガティブの両方をしっかり進めることが重要だろうと思われています。特に芸術分野においては、やはりク

リエイターたちが特にそういう意味ではデザイン面とかもかなり取って代わられるのではないかみたいところが率直に危機感を持たれている方々も多い中で、著作権とは何ぞやとか、権利関係をもっと早めに整備してほしいと。本当に世界でまだまだできていないところなので日本としても難しいところではあるのですが、そういう声があるということは少なくとも考えていこうとしているという姿勢を見せることと、ネガティブな要因、いろんな意味合いで全て鵜呑みにし過ぎてしまうのはいけないというようなことの教育みたいなことが必要であるということも言及は必要かなというふうには思っております。補足という感じですが、よろしくお願いいたします。

【岡本座長】 ありがとうございます。そうすると、14 頁に関しては皆様は基本的には子供にとっても生成系 AI をツールとして使いこなすための素養というのは何ら変わらないというような理解でよろしいのでしょうかね。東良委員、手が挙がっておりますが。

【東良委員】 私も先ほど話題に上がっていました初等中等教育段階における生成 AI の利活用に関するガイドラインの方の検討会の方を何回か傍聴させていただいてずっと追っておりまして、前回取りあえず私が聞いていた最後の会議では、座長預かりで案がこれから最終の整理がされていくという方向だと承知しております。私はガイドライン案の中でここは大事かなという箇所があります。それは、児童生徒が学習活動で利活用する場面という項なんです、そこに具体的な利活用場面の説明があって、より具体的な例示がこの案ではボックスという形で示されているのですが、その中で学習場面において利活用が考えられる例、不適切と考えられる例というのが例示で載っているのですね。その中の不適切と考えられる例の中の一つに詩や俳句の創作、音楽・美術等の表現・鑑賞等、感性や独創性を発揮させたい場面、初発の感想を求める場面等で安易に使わせることというのが、余りよい使い方ではないというような示し方をしているということ。ここ辺りは私もそうだろうなというふうに思っておりまして、こういったところは今後この案が正式に出て、こちらの審議のまとめが、そのタイミングもあるでしょうけれども、ここは我々としても少し意識しとかなないといけないかなというふうには思っております。

【岡本座長】 ありがとうございます。書き方にもよりますが、様々な課題はあるというようなニュアンスに取られるような書き方は必要なのではないかな。大坪委員、お願いします。

【大坪委員】 14 頁の今ご指摘のところの下のところ、さらに学校の利活用のところが若干書かれております。私はその書き方でよろしいのではないかと考えています。ただ、そのところに「自分のイメージをもって」というのがあるのですが、これはやはり「自分のイメージをつくり出して」の方がよいと思います。今回のこのまとめの文章全体

を見ても非常にイメージという言葉がたくさん使われてあって、日本語としてのイメージは何か感じとか雰囲気とか印象とかというふうな理解の仕方をするのですが、どうも英語圏の方たちのイメージという言葉は、はっきりと映像に近いのです。脳科学者がよく使う脳内イメージがあります。あれははっきりとした脳内映像のことなのです。したがって、イメージという言葉は少したくさん使い過ぎているのではないかなというのが一つと、イメージは自分で作り出すものなのだというところを少し強調した方がよいと思います。

いくつかAIを活用した授業事例を私もいくつか見てきたのですが、その中の一つで印象的だったのが、中学1年生の授業でポスターを作る時にAIから意見を聞いてということをやっていたのですが、最終的に中学生たちの多くがAIは頭悪いと言いだすのです。それは自分が立てたキーワードの組み方が問題なのかもしれませんが、やはり自分たちがやった方がいいという結論に落ち着くのです。したがって、それらを考えるとやはりイメージも自分がつくり出すのだ、自分たちでつくり出すのだということが強調される書き方がよろしいと思いました。以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。それから、少し話は飛びますが先ほど平野委員の方から学習評価についてというお話がありました。学習評価について書かれているところは19頁ですかね。平野委員、少し口火を切っていただければと思います。

【平野委員】 はい。例えば12頁に一つあるのと、それから主には19頁にあるかなと思いますが、その上で13頁に、この文化芸術教育の検討会議の途中、中盤ぐらいから個別性・即興性・創発性というキーワードが出てきましたね。そういう学びを授業でつくっていったときに、そこにアジャストできるような、学習評価や方法などを我々教師が持っているかどうかということが重要だと考えます。例えば今の指導要領の3つの柱で整理された資質・能力に応じた学習評価ということ、これも大分定着してきていて、継続すべきだなというふうに思っていると同時に、ある意味即時的に一人ひとりの良さ・可能性をしっかりと教師がフィードバックしているかどうかということがすごく重要なのではないかなと。学びは変わったが学習評価は変わらないということであれば、これは特に初等教育段階に応じては一人ひとりがよさ・可能性を認識できにくくなるのではないかと。

その中で例えば19頁のところにはパフォーマンス課題等の記述がありますね。ルーブリックとか。これが前に出過ぎてしまうと、本来持っているいわゆる音楽科の本質や、現行の指導要領も大変よく整理されていますが、そこで大切にしたいこと等が適切に評価を本当にできるのかと。ですので、その評価の方法についても多様であって、そのうちの一つがここに書かれているものだと考えます。

したがって、子供の発達段階に応じて、それから授業の内容、目標に応じた評価がしっかりとできているかどうか。最終的にはやはり評価の意義、目的を考えると、子供自身がどれくらい変わったかということをちゃんと自覚できる。そういう評価を我々が持ち合わせ

る。ここはすごく重要なのではないかなと。すなわち、いわゆる３段階で数値としての学習評価を伝えてそれで自覚するということを超えて、数値以外の部分ですよね。その部分の学習評価を、これは働き方改革とも連動しながら考えていかねばなりません。どうやって子供のよさ・可能性を数値以外で返していくかということはすごく大切な課題になるのではないかなと考えると、教師の子供たちを見取る目といいますか、その部分もこれから学びに合うように、例えば正しい音程で歌えているかどうかとか、お友達と合っているかどうかだけではなくて、やはり創造性を本当に発揮しているかどうかとか、感性を働かせているかどうか。すなわち知識、思考・判断・技能だけではなくて、いわゆる今の枠組みでいくと、学びに向かう力、人間性等、主体的に学習に取り組む態度。この部分がある意味今は幅広く触れられるような記述になっていますが、本当にその主体的って何だろうとか、協働的って何だろうというのを教科ないしそれぞれの学年でもう少しこういう姿なのではないかということのある意味見いだしていくということも必要なのではないかなと考えております。以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。今、評価についてのお話でしたが。齊藤委員、お願いします。

【齊藤委員】 では、関連して評価のところ、19 頁のところ、2 つ目の丸ですね。平野委員からもお話がありましたが、例えば音楽におけるパフォーマンス課題というのも多々ありますので、その課題を評価するにあたってのルーブリックの発想を重視と記していただいています。こういう視点もこれからは重要だなと感じつつ、ルーブリックでの評価となりますと、現場の先生方もその評価の視点とか作成の難しさと、またある意味では創作活動も含めてとなりますので、創造的な活動ということでありながらも、ルーブリックでいくと一応枠の中にはめていくわけですね。ですから、ある程度その教師の枠、意図が反映はされるのだけど、その中で子供たちの主体的な創造性というものは評価できるかどうかという難しさも出てきます。芸術教育におけるそのルーブリック的な発想というところをどういうふうに考えたらいいかについては少し慎重に考える部分も必要かなと。もちろんそういう発想も必要ではありますが少し慎重な部分も必要かなということで平野委員のご意見に少し加えて発言させていただきました。以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。佐藤委員、お願いします。

【佐藤委員】 音楽つながりということで続けて話をさせていただきます。今回拝見して注目したところが、このパフォーマンス評価とルーブリックのところになります。決してこれらが悪いというわけではないのですが、やはり先ほどのデザイン思考ですとかアー

ト型思考と同じように、現場の先生方はこのキャッチーな言葉に優先して取り組もうとする傾向が非常に多くあるので、示し方として注意をしていく必要があるかと思います。

芸術教科について、学校の先生方から評価が難しいという意見は多く、やはり指導と評価の一体化ということで、児童生徒に何を身に付けさせるかというところが明確になっていなかったりすることが結構あります。指導と評価の一体化、もっと言うと目標と指導と評価の一体化ということで、身に付けさせるべき力を明確にするということにおいてはこのルーブリックなどは、とてもよいのかなというふうには考えてはいるのですが、ただ、児童生徒が見通しを持って取り組むことですか、先ほど申し上げた指導と評価の一体化の実現が期待できる一方で、芸術教科に取り入れる場合、例えば、「答えのないもの創り出していく」とか、「自由な発想が重要である」ということを示していることに対して、ある程度教師が目指すべき方向やあるべき姿を確定的にしすぎてしまうということが、ある意味学びを制限してしまうということにならなければよいと考えます。逆に考えると先生方の評価が難しいということに対しては、これが身に付けばいいんだよということで非常に分かりやすく意味があることにつながります。芸術教科で重要視している創造力ですとか個性・即興性・創発性が十分に発揮できるように、この辺のところも十分検討していく必要があるかなというふうに思います。

また、教師がルーブリックを作成する場合に非常に時間が掛かるということや、作成する際には十分にこのルーブリックの趣旨を理解して作成することなど、いくつか課題もあると思います。最後に少し狭い話になってしまったのですが、このパフォーマンス評価とルーブリックの在り方については十分検討していく必要があると思いました。以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。東良委員、お願いします。

【東良委員】 12 頁の方のパフォーマンス課題という言葉は、これは論点整理から引っ張ってきた言葉ですので、これはこのとおりだと思うのですね。こういうパフォーマンス課題というのはよく取り上げられますが、特にこれが重要だといっている教科というのはどちらかというと、これまで知識や技能の暗記再生的なもので評価していたというような教科が、その反省に立って、もうそれだけで評価していたら駄目だよねというようなことで、芸術系教科等においてはそもそもその知識や技能を暗記再生させてそれを評価しているというのは、本来は余り考えにくい教科等かなというふうには思います。

それよりもやはりこのパフォーマンス課題やパフォーマンス評価でやはり我々が改めてもう一回振り返っていかなければいけないのは、授業において結果ばかりが評価されていないか、その過程をちゃんと評価してきたのだろうかということをここではぜひ書いていただきたいと思うのです。つまり学習評価において、要するに作品の出来とか、歌が上手に歌えたとか、書道で書がきれいに書けたとか、そういう結果ばかりを子供がこの教科の意味として捉えるのではなくて、結果に至るまでの過程の中で学んできたことが芸術系

教科等のいわゆる資質・能力の発揮や獲得、それからもう少し言うところにも出てくるような教科の本質、こういったことにつながっていくのだ、そして過程を重視したそういう学習評価であったのだろうかということはやはり改めて、先ほども言ったように芸術系の教科というのはパフォーマンス課題やパフォーマンス評価というのは、当然といえば当然なはずなのですが、それができているかどうかをもう一回やはりこれを機会にきちんと振り返るような何か文面になったらよいのかなと思います。

それから、ごめんなさい、細かいところなのですが、音楽科においてはこれまでも創造活動等の表現や鑑賞した内容の紹介等というのが意味がよく分からないのです。内容を紹介したのは子供なのでしょうか。どこかの雑誌か何かに紹介したのか。何かこれが分かりにくくて。もう少し言うと、この手の既にパフォーマンス課題等に対応した評価を取り入れた活動は多分これは音楽科だけではなくて芸術系教科全てがそうしているのだと思うので、もう少し幅広に記述されてもよいかなと。音楽科においてはと書いてしまうと何か音楽はやっているけれども他はやっていないよねみたいに読み取られかねませんので、ここは少し表現をまた工夫していただいたらどうかなというふうに思います。すみません、以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。評価につきまして数々のご意見を頂きました。合田次長、お願いします。

【合田次長】 学習評価について非常に重要なお指摘を頂きましてありがとうございます。パフォーマンス課題ですとか、それからループリックという言葉が重要ではないかと事務局の立場でお願いしたのは私でございますので、その意図を簡単に触れさせていたきたいと思っております。さきほど東良先生がおっしゃったとおりでございます、文化芸術教育は一つひとつの単元や題材で育みたい力というのは他の教科に比べて明確だと思いますし、探究的な学びに先生方が向かい合う際、答えが一つでない課題に向き合うことに最も躊躇しないで勇気を奮ってくださっているのは芸術系の先生だとよくお聞きいたしますので、芸術科目には非常に大きなアドバンテージがあると思っています。

先ほどおっしゃっていただいたようにパフォーマンス課題については、文化芸術教育は先進的に取り組んできたのだというのは、このレポートでもより明確に打ち出していただければ有り難いと思っておりますので、座長とご相談の上で整理をさせていただきたいと思っております。

その上でループリックなのですが、ここはもうぜひ先生方に、さらに一歩文化芸術教育が他の教科をリードする先進的な分野になっていただく上でぜひお願いしたいのは、本日委員の先生方におっしゃっていただいたことが正に本質でありまして、題材で育みたい力を教える先生方がより自覚的に捉えるということと、学びのプロセスをしっかりと評価をしていくということ、このループリックの中でいかに位置づけ表現するかが一つ重要な

肝ではないかと思うのです。ルーブリックというのは、先生方にはもう釈迦に説法で恐縮でございますが、子供たちを型にはめるものではなくて、子供たちがより自由な発想ができるためのプロセスではないかと思います。そういうルーブリックをいかに形作るかが今回の学習指導要領改訂にとって極めて重要な、他の教科も含めて本質的で中核的なまさに本質的な問いではないかなと思います。

ご指摘のとおり、ルーブリックの作り方を間違えると極めて困難なことになります。しかしながら、子供たちに自分の小さな、小さな「好き」という思いをより表現に結び付けていく上でも、それから他者のそういう気持ちを理解する上でも、ルーブリックがよくできている場合は、子供たちはやはり先生方のご指導の手によって確実に伸びると思います。

もう一つぜひお考えいただきたいのは、学年が学校種を超えて子供たちの力が更に伸びていくというイメージや構造がルーブリックによって明確になっていくということも大事な視点ではないかなと思います。次の改訂における難問の一つがここだと思いますが、その難問を解決する重要な鍵や蓄積は文化芸術教育にあると思っていますので、ぜひご指摘を頂ければと思います。今日頂いたご議論自体がこの課題の構造、座標軸を明確にお示しいただいたと思いますので、そのことはぜひこのレポートでも整理をさせていただき、座長・副座長ともご相談させていただきたいと思っております。以上でございます。

【岡本座長】 ありがとうございます。東良委員、お願いします。

【東良委員】 まず今の次長のお話を受けて、11 頁から第 2 章の文化芸術教育の今後の方向性で子供たちの学びの展開をリードする文化芸術教育ということで、これからの学習指導要領の在り方というところから始まります。ぜひこの文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議の審議のまとめで触れてほしいと思っているのは、実は我が国の芸術系教科の系統性や内容構造の素晴らしいところ、例えば小学校、中学校、高等学校と、生活や社会の中のそれぞれの教科の本質と豊かに関わるということとか深く関わることを柱書きに示して、小中高の連続性の中で目指している。それから、小学校、中学校、高等学校とも表現と鑑賞という領域の中で連続して取り組んでいるという、こういったところというのは諸外国と比べると非常に系統だった学びを目指しているということがいえるのだというふうに思うのです。

私もこれまで中教審の芸術専門部会の委員をさせていただいたり、それから芸術ワーキンググループのときには担当官をさせていただきましたが、やはりあそこでもどうしても教科科目の話になるのですね。では美術の話をしましょう、図画工作の話をしましょうと。それで意見もやはりその専門の人は話すのですが他教科からはなかなか意見が出ることは少ないのが現状です。我が国の芸術系教科等というのは一体どういう構造になっていて、それがどれだけ構築されてきてなっているのかということを、やはりこの審議のまとめを通

して改めて先生方にも知っていただきたいですし、それから国民の皆さんにもこういった構造の中で我が国では芸術教育というのを実施しているということを本当に何か示せたらなというふうに思います。例えば、①の文化芸術教育とこれからの学習指導要領の在り方の一つ目の丸の後ぐらいに、我が国の芸術系教科等というのは戦後こういうふうな形で構造化されていって、そして今こういうふうに連続性の中でしている。それは音楽とか図画工作とか美術とかという話ではなくて、その芸術系教科等としての全体像をここに書いてもよいのかなというふうに思っています。

それが先ほど次長がおっしゃったパフォーマンス課題とかパフォーマンス評価にも間接的にやはり関わっているのだと思うのですね。それは何かというと、僕も様々なループリックなどもこれまで各学校が取り組んでいるものを見させてもらいましたが、そのループリックを見るときの視点というのは、この先生が作ったループリックを子供と共有したときに、子供が自分の学びというものがこういうものなんだなということが、これは先ほど次長がおっしゃったことと同じですがイメージできるかどうかという、そういうふうな機能を果たしているかどうかが一番ループリックというのは僕はまずは大事だというふうに思います。だからちょっと申し訳ないけどこれまで見てきたものの中には先生のための表になってしまっていて、子供と共有しても多分子供は一体何が書いてあるかさっぱり分からないみたいな、そういったものも正直少なくなかったので、そういったところからいうとやはり指導と評価、それから学び、それから資質・能力そういったものが正に子供と先生がそれを共有するためのツールとしてしっかりと機能するというのが大事だというふうに思います。それを考えたときに先ほどの我が国の芸術系教科等の連続性を考えた構造というのが非常に大きく働いてくるのだというふうに思うので、ぜひその点でも先ほど言ったような我が国の芸術教育というのはこういう構造でやってきたという、もう少し大きくした捉えをまずこの文頭のところでしっかり書いて、そういった構造の中で音楽や図画工作や美術や書道などがやっているのだよというようなことをまず改めて確認してもらえる機会になればよいかなというふうに思います。すみません、長くなりましたが、以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。今の皆様方の議論を伺っていると、ループリック自体に反対というわけではないというようなご意見をそれぞれ頂いているのですが、私は東京藝大という芸術に関する高等教育機関に属してしまして、やはりその芸術の評価というのは、学生の作品の評価というのは常に課題なのですよね。ただ、正直今ループリックを用いていないという状況ではあるのですが、芸術系大学は我々の大学だけではなくて日本の各芸術大学及び世界の芸術大学に共通して行われている評価というのは、講評会というレビューセッションと呼ばれる、言葉を尽くしてとにかく作品についてクリティックしていくみたいところなのですよね。もちろん当たっていることもあるし外れていることもあるし、個人の感想もあれば、社会的な歴史的な意味からの感想もあるというよう

な、本当に評価者のバックグラウンドによって様々なのですが、いずれにしても評価というのはコミュニケーションでやっていくものだというようにと立ってやっている。

コミュニケーションしていると学生同士も言い合うので、コミュニケーションしているとやはりその中のどの言葉がその学生とか生徒たちに響くか分からないけれども、何かしら自分に返ってくるみたいな、そういったシステムを取っていて、ただ、それはかなり評価者のスキルによるところが大きくて、単なる面白かった、つまらなかった、きれいだった、よかったよとか、そんなことだと評価にならないので、そういったところに子供及び教員が一つよって立てるところが、作り方にもよりますがルーブリックという一つの指標は持ってきてもよいのかなという感じは受けるのですよ。

なので、皆様が再三言葉を尽くしていらっしゃるように、用い方、作り方、そういったところはすごく重要になってくると思うのですが、評価においては、ルーブリックはルーブリックでよいと思うのですが、その評価するシステム自体、子供たちがルーブリックを自分のものとして、自分の作品を評価していくプロセス自体も非常に重要なのではないかなと思います。中島委員が挙手されていますが、いかがでしょうか。

【中島委員】 ありがとうございます。度々すみません。いくつかあるのですが、まず評価については皆様おっしゃる様にやはり学び手にとってすごく重要なものになるということが重要なと思っておりますので、何を大事にするかという観点を見せて、その観点に対して皆がディスカッションができるみたいなことがすごく重要なというふうに思っています。そういう意味でのルーブリックの活用というのはあり得るのではないかなというふうに思っています。

併せて何点か追加で少し近いところの話なのですが、まず、今までの傾向、芸術系教育、学校で行う美術であるとか音楽であるとかのときに、やはりできるできないといひますか、非常にスキルのところが問われていた。そういう意味でアート型思考と先ほどから出ているような非認知的なもの、うまい、へたなどを超えるような何かその意図といひますか、やはり文化とか芸術にはそういうものが本来含まれるのですが、その辺りが今まで十分には強調されてこなかったような印象があります。芸術教育の中でいうと、この辺りはぜひ皆様にむしろ教えていただきたいと思うのです。

ところがルーブリックとか観点になってきたときとか、あと、いろんな意味合いで俯瞰的な評価をしていこうと思うと、やはり何を思っ、何を指すといひますか、やはりコンセプト、テーマみたいなもの。ここを意識させるということも何かを作っていくというときには大事なかなというふうに思っています。何かを体験する、鑑賞するみたいなときにも、正しいことが正しく分かるというだけではない。やはり主体的に自分が何をそこから感じ取ったか、それが正しいかどうかはともかく、自分なりの観点を持つ。アートには自分なりの観点を持つというところがやはり含まれてくると思うのですが、その部分とい

うのをもう少し強調することが重要かなと。そうするとルーブリックもその方向でできくるなということ。

併せて、将来的な意味での評価。例えば受験であるとかキャリアであるとかのときには、実は点数以上にやはりそういうコンセプト等を踏まえたものが見えるとよいと。よくポートフォリオとかドキュメンテーションと呼ばれるもの、これは今探究型のプロジェクトでもよく私も申し上げているのですが、どうしてもやって終わってどこに行ってしまったか分からなくなるということも多分たくさんあるのですが、特にそのコンセプトとか深掘りして自分なりに作ったものというのを何らかの形でやはり記録として残すということが、特に対策に関しては少なくともやはり必要かなと思って、その辺はもしかしたら学校側も一緒になって、写真なり動画なり、何かそれが整備されていくということが重要になることが出てくるだろうなと思っています。もちろん全部に対してやっているとは大変かもしれないのですが。

後は、失敗を含めたプロセスの評価ですね。そういう意味でもドキュメンテーション、記録。やはりプロセスの記録ということが重要になってくるかなと思っています。せっかくデジタルデバイスが GIGA スクールでできてきたので、アナログとの互換は重要なんだけど、ある種の記録としてやはりポートフォリオ、ドキュメンテーション、そういうものがあると、それを今回はこの観点でこういうポートフォリオで評価したと。そこでコミュニケーションが生まれる。でも、その観点があつた上で、未来の方がそれを見て、なるほど、この観点でこういうことがあつたのだな。でも自分はこういう観点で見ると、この作品にはドキュメンテーションとかを見ると、例えばレジリエンスが非常にあるとか、何かそういう違う角度からものが見られるようになるということかなと思っています。特に美術、音楽など、消えていってしまうものについても、動画なり何かで記録をしたりする。それがでもただただ作品だとやはりうまいへたみたいなどころでの観点にどうしてもなりがちなので、そこでやはりコンセプトみたいなことをしっかり入れていくということで、少し芸術教育の捉え方というものも変わってくるのかなというふうに思いながら聞いていました。すみません。よろしくお願いいたします。

【岡本座長】 ありがとうございます。ポートフォリオ等、横断分野みたいな形で、例えば作文とかもそこに入れることもできると思うのですよね。本当にだから子供たちのクリエイティブ活動というもののそういうドキュメンテーションというものは非常に素晴らしい。ポートフォリオ等も含めてやっておくべきだと私も個人的には思っております。他いかがでしょうか。時間も迫ってきたのですが。加藤委員、お願いします。

【加藤委員】 時間がありませんので発言したいことが1点だけありまして、今回の芸術文化教育の充実において、いつも発言しているのですがやはり高等学校の芸術科教育というものをどう考えていくのかというのが重要なところで、高等学校は大学入試等との関

係上どうしても軽く見られてしまうというところがありまして、24 頁の方にも教員研修において非常勤、教員研修の充実・確保等も記載をしていただいているわけなのですが、やはりこれからの芸術教育を考える上では高等学校の芸術科というところをどうしていくのか。このまま放っておくとやはり非常勤化がどんどん進んでいって、その教科横断的な学びであるとかそういったものの充実というものは余計難しくなっていくと思いますし、学習指導に示されている資質・能力等のことについてもどうしても伝わらないというところがあるというところがありますので、先ほど東良先生が言われていたように、小中だけではなくて小中高の系統的な学びというのを、例えば 12 頁の 1 つ目の丸には学年、学校種を超えた教科等の系統性というような記載があるのですが、学年だけではなくてやはり小中高全体を見据えた我が国の芸術教科の系統的な学びというのを明確にしていくというような視点であるとか、今回こちらの方に書いていただいた、22 頁の 2 つ目の丸ですが、芸術教科の学びについて今後中教審での検討を期待したいというように書いていただいたのは非常に有り難かったなと思うのですが、今後やはり高等学校の芸術科教科の学びということについては、中教審に議論ができるようもう少し系統的な学びというのは、東良先生の先ほどの意見に本当に賛成なので、そういうことは記載していただければ有り難いなと思っております。以上です。

【岡本座長】 大変重要なお指摘ありがとうございます。東良先生、お願いします。

【東良委員】 今回の加藤委員のことに併せてなのですが、今回机上資料の方の 2 で、先般の中教審の有識者検討会の論点整理を資料で置いていただいています。その中の 4 頁から現行学習指導要領の目指したものとその趣旨の実現状況ということで、現行の学習指導要領についてこういうことを目指していくということが書いてあるわけです。それが 5 頁まで続いていまして、5 頁の一番上に、その各教科等の見方・考え方の提起により各教科等の特質に応じた物事を捉える視点や考え方を明らかにし、各教科等の学ぶ本質的な意義の明確化。それから、社会に開かれた教育課程の理念により社会の変化に目を向け、それを柔軟に受け止めつつ、求められる教育課程の在り方を不断に探究しつづけることの重要性を提起ということで、この書いてあるとおりなのですが、その芸術系教科等によってこれが本当に現行の学習指導要領で実現できているのかどうか。ここはやはり改めて考えていくことが次の改訂では非常に重要だろうというふうに思っています。

先ほど我が国の芸術系教科等の構造、その有意性みたいなことでお話しして、その中で表現と鑑賞で小中高といているというお話もしましたが、これは審議のまとめの中の 17 頁の改訂の内容の中で 1 つ目の丸の中段に、今後の検討にあたっては小中高校生の学びに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、形や色等で豊かに関わる資質・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書いてありまして、当然これはそうなのだろうなというふうに思います。

そのときに、先ほどの我が国の芸術系の要するに教育の構造の、もちろん有意性もあるのですが、逆にそれが先ほどの中教審の論点整理の中でいっているような各教科を学ぶ本質的な意義がちゃんとやはりそれが実現できていないとか、例えば図画工作や美術において単に描くことやつくることが目的になってしまっているとすればその原因はどこにあるのかとか、これは音楽などでも同様のことがあるのかもしませんが、それから、やはり社会に開かれた教育課程の理念の実現によって、生活や社会というようなところとの関わりというものが本当に十分できているかどうかというのは、やはり資質・能力を育成する、その目標・内容を改善するというだけでなく、表現や鑑賞の領域も含めて構造についてもやはり一度次の改訂においてはしっかりと見て、その中で先ほどの今回の学習指導要領が目指したものの実現に向けて、ひょっとしてそれが障害になっているとすれば、そこも聖域とせずにとしっかりと見直して考えていくというようなことをこの検討委員会としては提案していく。それは先ほどの加藤委員がおっしゃったような、高等学校も含めた学年という枠ではなくてやはり校種の連続性というようなところですかね。そういったところも少し踏み込んで定義してもよいのではないのかなというふうに思っています。

そうしないとやはりなかなか変わっていかないというところもありますので、大きく社会が変化する中で、やはり学習指導要領の全体の構造や目標・内容についても、従前ずっとこれだったからというような発想を一旦リセットして、前例主義や踏襲主義に陥らないでやっていこうというようなことが社会の流れでもありますので、そういったことがこの趣旨の中に少し入ればよいのかなというふうに思いました。長くなってすみません。以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。もうお一方、齊藤委員、お願いします。

【齊藤委員】 細かいことでもよいですかね、いよいよ今日は最終回ということで。文言等の細かいことも含めてなのですが、すみません、頁数でお話をさせていただきながら、何点かあります。

13 頁からなのですが、13 頁の 2 つ目の丸のところの 2 段目のところに、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の「子供たちに任せ、見守る時間」という言葉が少し気になっているのですが、これは 24 頁の 1 行目のところにも出てきて、子供たちに任せ、見守る時間。子供に任せるという雰囲気が余り前面に出過ぎと余りよいイメージではないなと思って。でもこれは 24 頁の 2 行目のところに「子供たちの主体性が発揮できるような時間を確保する」という、こういうことをいいたいのだと思うのですが、子供たちに任せ見守る時間という言葉が少し誤解を招かないようにした方がよいかなと思って発言させていただきました。

戻りまして 13 頁の一番下の丸のところの 1 行目、「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だけではなく」というところですが、これは一つの目標に向かってというように「一つの目標」という言葉が入ってもよいのかなと思って拝見しました。すみません、細かいことです。

15 頁の 1 つ目の丸、本文の 3 行目のところになりますが、「こうした ICT とアナログとを行き来しながら」というところですが、ICT のところはデジタルでもよいかなと思って拝見しました。

次に参ります。16 頁の真ん中の 2、文化教育芸術の充実・改善の方向性というところの最初の①のところの最初の丸です。ここを読むと少し違和感があるのですが、「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」というところがあるのですが、いや、育成するだけではなくという後の文面のところ、実はこれはその資質・能力の 3 つのところに入り込んでいることを改めてまたその結果というふうにいっているような気がしまして。なので、「育成することを通して」というような表現の方がよいかどうか。つまり、その資質・能力のところに入っている内容を、さらに別に分けたような感じがするということであります。少し文章的なことで申し訳ございません。

次に 17 頁にまいります。17 頁のところも先ほどから論議があったところの中核的な概念のところですね。このところの事例として、ここに小学校の図画工作、そして小学校の音楽、そして中学校の美術が載っているのですが、バランス的にいくと中学校の音楽も入ってもよいのかなと。又はどちらか。バランスを取っていただくとよいのかなと思いました。

次に参りまして 20 頁のところの下から 2 つ目の丸のところの 3 行目に生成系 AI という言葉が出てくるのですが、生成 AI という言葉と生成系というのがあえて分けているかどうかの言葉の統一について確認をお願いしたいと思います。

続きまして 22 頁に行きます。22 頁の②、豊かな土壌としての文化芸術体験の充実の方向性の最初の丸のところですが、その最後に「人間は感覚だけではなく、感性も働かせていくことが重要となることから」という。感覚だけではなく感性もとありますが、感覚も感性も重なるわけなので、このところを少し整理していただけるとよいかなと思いました。ごめんなさい、細かいことも含めて、最後かなと思ってお話をさせていただきました。以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。それぞれ皆様からご意見等いろいろございますでしょうが、あと今ご指摘いただいたような、改めて文章を読んでいただいて更に追加・修正点等がおありだと思います。ただ、本日議論も途中になってはしまっておりますが時間がそろそろ参りましたので、どうでしょう、一旦こちらで今日の会議の方は打ち切らせ

ていただきまして、修正点等はどのようにご意見を寄せていただければよいかにつきまして事務局の方から皆様方にご連絡いただけますか？

【事務局】 ありがとうございます。事務局でございますが、会議終了後においても先生方からこのたたき台についてご意見がございましたら、事務局の方にメールでも意見を頂戴いただければ、こちらの方で集約いたしまして、座長、副座長とご相談させていただきながら取りまとめという形で進めていきたいと思っております。めど的なところ、一旦年内というふうに置かせていただきましたが、年が明けてから頂いても構いませんので、どうぞよろしくお願いいたします。

【岡本座長】 分かりました。ぜひお願いなのですが、追加のご意見とかご修正点等を他の委員の皆様にもご共有いただいた方がよいかなと思いますので、どこかでまとめたいて、こういうご意見が更に会議の後に追加で出ましたということでご報告いただければと思います。ですので、大変申し訳ないのですが一旦皆様からの今日のディスカッションということで、ここまでとさせていただきたいと思っております。

それでは、今事務局からもご連絡がありましたが、皆様のご意見等を一旦年内で頂いた後、年内といってもあと数日しかございませんが、年内で頂いた後でこちらの議論にしまして審議のまとめ案を作っていくのでありますが、この修正・追加、また、その細かい文言につきまして、必要に応じまして各委員に個別に必要であればご確認させていただくこととし、基本的には私座長にご一任いただければと思うのですが、そちらの方向でよろしいでしょうか？ ありがとうございます。では、そのように進めさせていただきます。

本検討会議ですが、本日をもちまして閉会となります。これまで、数え上げればもう 11 回にもなります。委員の皆様には活発なご議論、それからまとめに多大なご協力を頂きまして、非常に感謝申し上げます。昨年度から 2 年度にわたり続けてきているのですが、昨年度は文化芸術の価値や文化政策の転換等、幅広いところを含めてご議論いただき、今年はさらに次期の学習指導要領というところが見えてきましたので、具体的な教育、また、産業ですとか脳科学ですとか国際バカロレアといった他分野、これまでなかった視点等も加えて検討させていただきました。非常に多様な議論ができたのではないかと思います。この議論のまとめに関しましては、本当に今回、今後芸術教育の在り方というものをまとめる上で、検討する上で非常に重要となるキーワードがたくさん出てきたのではないかと自負しております。ということで、座長である私からのご挨拶と代えさせていただきます。

最後に、合田次長からご挨拶をお願いしたいのですが、よろしゅうございますでしょうか。

【合田次長】 ありがとうございます。もう時間も参っておりますので一言だけ、本当に心から御礼を申し上げます。岡本座長をはじめ、委員の先生方に、それから今日は中島さち子先生におかれましてはご体調の悪いところをご無理いただきまして、大変重要な深いご議論いただきましたこと、心から感謝を申し上げたいと思っております。引き続きどうぞよろしくお願いいたします。どうもありがとうございました。

【岡本座長】 ありがとうございました。それでは、事務局から何かございますでしょうか？

【事務局】 事務局でございます。本検討会議につきましては事務局の方から度重なる日程調整であるとかそういったことをさせていただきましたが、それに対して委員の先生方にはご協力いただき、本当にありがとうございました。先ほどアナウンスさせていただきましたとおり、追加でご意見ございましたら事務局の方にお出しいただければというふうに思います。一旦年内という形で締切を設けさせていただければと存じます。

これまでの11回にわたる会議の中でいろいろな非常に重要なご意見を頂きまして本当にありがとうございました。こういった取りまとめを頂いた内容を、今後の芸術教育の充実に向けて生かしていきたいというふうに思っております。引き続きどうぞご指導いただければというふうに思います。事務局の方からは以上でございます。

【岡本座長】 ありがとうございます。様々なまとめ、ありがとうございました。リマインダーとして、ご意見、ご修正、追加のご意見等の送り先を皆様に後ほどメールでお送りいただければと思います。

【事務局】 承知いたしました。

【岡本座長】 それでは、これにて文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議を閉会させていただきます。皆様本当にありがとうございました。

—— 了 ——