

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

令和 6 年 1 2 月 2 5 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
 - ③G I G A 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・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 7
 - 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（C B X）
 - ③文化と経済の好循環「C B X」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・・・・・・・・ 1 1
 - 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・・・・・・・・・・・・・・・・ 1 7
 - 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。

また、さまざまな災害などにより地域における文化芸術は継続の危機に直面している。過去から受け継がれてきた文化芸術が人々に与える力は大きく、こうした地域の文化芸術を未来につなげていくことが重要である。

○ 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、創造性力、感性を育み、世代を問わず私たち人類にとって必要不可欠なものである¹。こうした文化芸術が人々の内面に働きかけるものであることを実感できるのは、表現活動や鑑賞活動を通じて、創造することの喜びを味わわせたり、豊かな心を育てたりしてきた文化芸術教育の果たしてきた役割は大きい。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。さらに、文化芸術とは、享受するだけではなく、自らの感性や知性を働かせ、創造的にかかわることができるものでもある。文化芸術教育²の充実・改善に向けては、このことを基礎とした上で、社会の構造的変化を十分に踏まえ、これから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、感性やひらめきのある人材を求める、そのよう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

¹ 文化芸術推進基本計画（第2期）（令和5年3月24日閣議決定、以下「第2期文化芸術推進基本計画」という。）

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

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続けられる発信力と創発力のある組織が重要となってきた。
- 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、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。
- こうした時代の変化に伴い、より一層子供たちに創造性の育成が重要となっており、特に文化芸術教育においては、知識や技能を習得するとともに、自らの感性などを働かせ、自分なりの構想から形にしていく力を育成するためにも、より主体的・対話的で深い学びが必要となる。

(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³やデザイン思考⁴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、文化芸術教育以外でも必要なものであることから、他教科等とも連携しながら芸術教育を通じて、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。

³ 「アート型思考」や「アート思考」等様々な名称があるが、本検討会では「アート型思考」を採用し、「自分と向き合い感じ考えたことを基に自分なりのコンセプトなどを創り出していく」ものとして使用する。

⁴ 本検討会議では、「ユーザを中心に捉えて、そのユーザに対して何が提供できるかを創造的に考えていく」ものとして使用する。

- 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、アート型思考や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）⁵、ビッグデータ⁶、Internet of Things（IoT）⁷、ロボティクス⁸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26日 中央教育審議会答申⁹。以下「令和答申」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 AI¹⁰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 などのテクノロジー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）

⁵ 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）

⁶ 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。

⁷ 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。

⁸ 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））

⁹ https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/079/sonota/1412985_00002.htm

¹⁰ 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。

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¹¹」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、身体性を基本とする人間の本来的な能力が一層重要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を図られるよう、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。
- 「経済財政運営と改革の基本方針 2024 ～賃上げと投資がけん引する成長型経済の実現～」(骨太方針 2024)(令和6年6月21日閣議決定)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っ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。

¹¹ 「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24日閣議決定))

- 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、金工木竹工などの伝統工芸、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¹²が創設された。

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

- 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）

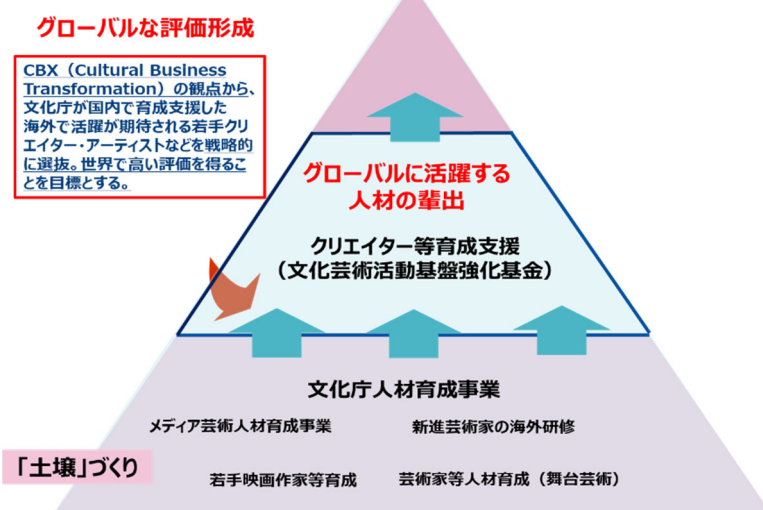
- 文化芸術は、人々の創造性を育み、豊かな人間性を涵養するとともに、人々の心のつながりを強め、心豊かで多様性と活力のある社会を形成する源泉となるものである。近年では、社会の構造的変化、デジタル化の進展や AI 等の技術革新により、文化芸術の活動形態、ニーズにも影響を与えている。また、コロナ禍により、多くの人々に行動変容を迫る困難の中で、身体的体験も含め、文化芸術が人々に安らぎ、勇気、希望を与えるという本質的価値が改めて認識された。
- 第2期文化芸術推進基本計画においては、このような文化芸術の本質的価値を指摘しつつ、デジタル化等の技術革新を取り入れながら、創造的な社会・経済活動の源泉として新た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」¹³ を豊かにし、その豊かな土壌から新たな価値が創造され、価値が経済循環を生み出す流れを作り、それら価値の国内外の発信を高めて文化・経済の好循環を生み出す文化経済政策の融合・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。

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。

¹³ 「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。

我が国の文化芸術の芸術性・創造性の向上

国際発信強化とグローバル展開へ



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 that 17.3 兆円、半導体産業が 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。
- 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」づくりを進める必要がある。このため、子供たちの学習や文化芸術体験活動等を通じた新たな文化芸術創造の可能性を拡大するとともに、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¹⁴。

- 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¹⁵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。
- なお、日本におけるクリエイター人材の育成や海外における活躍の推進のみならず、海外のクリエイターやさまざまな世界文化の日本における紹介や育成の場を設けることも重要であるとする。そうした日本と世界の文化や芸術の協奏が、日本の新たな独自の価値を生み出し、社会全体に多角的な価値をもたらし、活性化させるものと期待する。
- 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へ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

¹⁴ 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。

¹⁵ 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）

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だ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¹⁶。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。

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、問いやテーマ、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 などのテクノロジーが当たり前のように使われる社会となる中、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だ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。

¹⁶ 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。

○ 我が国の学習指導要領における芸術系教科等においては、以前までは、小・中・高等学校での表現及び鑑賞の活動を通じ、芸術を愛好する心情や芸術に対する感性を育て、創造活動の基礎的な能力を育てること、豊かな情操を育てることなどをねらいとしていたところ、平成 20 年の学習指導要領改訂では、生涯にわたり芸術文化に親しむ態度の育成の重視、さらに現行の学習指導要領では、生活や社会の芸術や芸術文化と豊かに関わる資質・能力の育成を目指すことを明確にしている。このように、近年では、芸術系教科の学びを通じ、子供たちが芸術や芸術文化と主体的に関わり、心豊かな生活を営むことができるような資質・能力の育成を図っている。こうした資質・能力の育成は非常に重要であるため、引き続き芸術系教科の目標とする必要があるのではないか。

○ 美を創造、追求、表現しようとする人間固有の本来的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。

○ 「芸術を通じた学び」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」という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、自分にとっ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¹⁷（令和 6 年 9 月 18 日。以下「論点整理」という。）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

¹⁷ https://www.mext.go.jp/content/20241003-mxt_kyoiku01-000038070.pdf

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たち、の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・探究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、芸術教育におけるアプローチとかなり近いものがある。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意見もある¹⁸。
- 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という意見があった。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

¹⁸ 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）

つくりだ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の主体性が十分に発揮できるような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、試行錯誤により自分なりのアイデアを基に創造する機会の充実、表現や鑑賞の学習場面における ICT の効果的な活用、日本文化や世界の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、障害のある子供など多様な子供たちの特性に応じた配慮や工夫等について指摘があった。

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

- 芸術に唯一の正解はなく、芸術系教科も自分で問いや答えをつくりだしていく学習である。自分の問いや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、新たな感情に気付きをもたらすことにつながる。
- さらに、表現や鑑賞の過程を通じて全体像を自分で創り出す力も育成される。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強い学びである。
- また、これからの時代、1つの目標に向かって追いつき追い越すことではなく、自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、唯一の正解がない中で、自分の感覚を研ぎ澄ませてオリジナルの作品を創り上げるといった個人の発想を、全く異なる次元や分野から新たな結合によって全く異なるものを創発する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。これからの日本の社会において、今あるものを改良していくということではなく、科学技術と人文学、社会学といった異分野を融合するなどにより新たなものを生み出すイノベーションが重要であり、こうした観点でも芸術教育における学びは重要である。

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、脳の構造では、意識下の感情や感性などを刺激することで、意欲や、情熱などが生まれ、新たな創造に繋がる。芸術系教科においては、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、人間の独創性や感性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 を目的に応じて活用し、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も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。

そのため、子供たちの学習場面での利活用に当たっては、生成 AI と人間との関係を対立的に捉えたり、必要以上に不安に思ったりするのではなく、生成 AI は使い方によって人間の能力を補助、拡張し、可能性を広げてくれる有用な道具にもなり得ることを理解した上で、発達の段階や情報活用能力の育成状況に十分留意しつつ、リスクや懸念に対策を講じた上で利活用を検討すべきである。利活用の適否の判断に際しては、学習指導要領に示す資質・能力の育成につながるかなどを吟味する必要がある。

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¹⁹。

- 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、思いや意図をもちながら、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、まずは自分が表現したいことを、実際に体や用具を使って具体化する活動と、ICT で多角的に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。こうしたデジタル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問いや答えを探究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広げる存在であり、端末のスペックやインターネット環境、コンテンツ（特にロボットやセンサー、VR、3D プリンタなどハードウェア等）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的、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²⁰といわれており、STEAM 教育²¹の中でも芸術は創造的な思考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等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、

¹⁹ 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

²⁰ 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）

²¹ 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）

学習意欲の向上といった効果も期待できるものである²²。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²³。加えて、多様な世界の文化を学ぶことが、日本文化の良さに気づき、日本において発展したその背景に関心をもつなど、日本文化に対する興味関心が高まることも考えられる。

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²⁴。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、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。
- 文化庁は、これまで一流の文化芸術団体等を学校に派遣し、学校教育において子供たちが文化芸術を鑑賞・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」（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」以下「学校における文化芸術鑑賞・体験推進事業」という）を実施し、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「知る」ことができる機会を確保してきた。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を期待される。

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ことで、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

²² 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）。また、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。

²³ 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）

²⁴ 文化庁委託事業「令和3年度 文化に関する世論調査」結果

成といった、子供たちと社会や世界とを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を通して、方法を身に付けるだけではなく、身に付けたものを汎用的に活用することが望まれる。表現及び鑑賞の活動を通じ、子供たちが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。芸術系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、小学校・中学校・高等学校等の学びがつながるような表現及び鑑賞の活動を通して、芸術系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。さらには、芸術系教科において子供たちにとって見方・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かかわる資質・能力が育成されているのかを検証し、十分に育成されていない状況であれば、小学校・中学校・高等学校の系統的な学びを確保しつつ芸術系教科の学びの構造も含め見直す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、題材設定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」の理解が深まり、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。「本質的な問い」や「中核的な概念や方略」について、学校現場において設定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。

◆ 小学校音楽科における学校現場で設定する題材イメージの一例

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、音楽の縦と横との関係を思考・判断のよりどころとしながら考えたことを生かし、全体のまとまりを意識した音楽に構成していく。

・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に関わらせて理解する。

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。

◆ 小学校図画工作科における学校現場で設定する題材イメージの一例

例えば、「こんな未来になったらいいな」と想像したことを基に工作に表すとき、「未来を想像して見付けた表したいことをどのように表せるか」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、児童は、活動を通して形や色、バランスなどを理解し、未来に対する自分のイメージをもちながら、こうなったらいいなと想像した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、身の回りの材料や、これまでに経験した用具を使って、自分の思いを基に表し方を工夫して表す。

・題材：未来を想像してみよう

・対応する中核的な概念や方略のイメージ例：

自分の感覚や行為を通して形や色などの造形的な特徴を理解し、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、材料の特徴などを考えながら、どのように表していくかについて考え、表し方を工夫して表す。

◆ 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の一例

例えば、自分自身の気持ちや心の中を見つめた自画像を制作するとき、「自己の内面を見つめて生み出した主題をどのように表せるか」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、自己の内面を表すために、自分の感情や夢、想像などの心の世界などを基に主題を生み出す。単純化や省略、強調、今まで

経験してきた材料の組合せなどを考えて創造的な構成を工夫し、自己の心を見つめて考えたことを十分に取り入れながら構想を練り、意図に応じて表現方法を追求し創造的に表す。

- ・題材：自己を見つめて～自分の〇〇な世界を表そう～

- ・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、対象や事象を深く見つめ感じ取ったことや考えたこと、夢、想像や感情などの心の世界などを基に主題を生み出し、単純化や省略、強調、材料の組合せなどを考え創造的な構成を工夫し、心豊かに表現する構想を練り、意図に応じて表現方法を追求し創造的に表す。

◆ 中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の一例

例えば、音楽の特徴とその背景となる歴史との関わりに着目しながらスメタナ作曲の交響詩「ブルタバ」を鑑賞するとき、「音楽は人間にとってどのような存在になり得るか」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、この曲の背景となる歴史について知り、作曲された当時のチェコの人々が、この曲によって祖国への愛情や誇りの気持ちを強くし、独立への気運を高めたことについて、曲の旋律や構成の特徴などと関わらせながら考え、この曲のよさや美しさを味わって聴くことができるようにする。

- ・題材：交響詩「ブルタバ」は現代の私たちにどのようなメッセージを与えてくれるだろう

- ・対応する中核的な概念や方略のイメージ例：

音楽の特徴とその背景となる歴史との関わりについて理解する。

社会における音楽の意味や役割について考え、音楽のよさや美しさを味わって聴く。

◆ 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力などの育成に成果を上げている²⁵。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。

○演劇教育の事例（中学校）： 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。

²⁵ 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）

- ・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組むことを通じて、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つながっていく。

○演劇教育の事例（高等学校）： 演劇創作（地域の課題に向き合う）

- ・高校ではグループで、町役場、商店、企業等を訪ね、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。

○ 芸術系教科における学習評価については、作品の出来や上手に歌えたとかといった結果ではなく、そこに至るまでの過程において目指す資質・能力が育成されているかという点を評価できているか検証すべきではないか。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・内容を踏まえ学習評価の在り方を検討すべきではないか。芸術系教科においては、これまでも、表現の学習で成果を発表したり、鑑賞の学習で紹介文を作成したりするなど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。今後は、これまでの蓄積を活かしながらパフォーマンス評価に求められるルーブリックの発想を取り入れるなどし、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、学びの過程に着目し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。

○ なお、本検討会議での議論では、ルーブリックを用いて評価を行うことについて、題材のまとまりや授業における「身に付ける力」が明確になり、子供たちにも共有することで子供たちが見通しをもって学びに取り組めること、結果ではなく過程を評価できることから指導と評価の一体化の実現が期待できるとの意見があった。一方、芸術系教科は、答えがない自由な発想が重要であるのに対し、ある程度目指すべき方向や子供たちの姿が確定的になりすぎることによって学びを制限し、子供たちの創造性や個別性・即興性・創発性が十分に発揮できなくなることで、教員がその趣旨を十分理解する必要があること、ルーブリックの作成に時間を要することなどを考慮し、ルーブリックを活用するための共通認識の形成や条件整備などについて十分検討することが重要との意見があった。

○ 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が期待される、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、自ら進んで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のかということが重要である。例えば、単に「絵を上手に描く」という結果だけではなく、表現する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についての学びなど、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。また、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よう整備する必要がある。
- 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²⁶、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けられる必

²⁶ 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。

要がある²⁷。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、単に行為に関連させただけで終わっては十分ではな
い。生成 AI についても学習成果を表現する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か
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
アーティスト等、地域との連携・協働²⁸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を踏まえるとともに、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、型などの基礎
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、我が国文
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。

²⁷ 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。

²⁸ 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、我が国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ます。
- 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、こうした現状の我が国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。
- 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²⁹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 などのテクノロジーがより一層進化していくこれからの時代においては、人間は感性を働かせていくことがより重要となることから、子供たちに豊かな感性や創造性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

²⁹ 文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議（第 5 回）諏訪敦彦氏発表資料（令和 5 年 12 月 8 日）

地域や家庭環境にかかわらず、必要な教材や多様な文化芸術コンテンツを使用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「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たり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

○ 芸術系教科は、教員のみならず地域の資源や人材を活用することでより子供たちの学びの充実につながる教科である。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や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、子供たちの主体性が十分発揮できるような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。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。

文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議 検討過程

第1回（令和5年7月28日）

- ・学校における文化芸術について
- ・文化芸術教育の充実・改善方策について
（事務局より検討会議の目的等説明、文化芸術教育の現状等について意見交換）

第2回（令和5年8月28日）

- ・小学校 図画工作科の現状 ～「美術館等との連携」「ICT活用」～
松山 麻衣子氏（横浜市教育委員会北部学校教育事務局主任指導主事）
- ・日本文化理解教育が学校教育にもたらす無限の可能性
永添 祥多委員（近畿大学産業理工学部 教授）
- ・高等学校における日本文化の教育の現状
新谷 浩一氏（兵庫県教育委員会事務局高校教育課長）

第3回（令和5年9月8日）

- ・学び・遊び・芸術・スポーツのこれから
s t e Am：さまざまな分野の融合・協奏の可能性
中島 さち子委員（s t e Am, I n c. 代表／s t e Am B A N D代表理事）
- ・鑑賞教育の可能性
末永 幸歩委員（アート教育者／東京学芸大学個人研究員）
- ・巡回公演の魅力
藤谷 健二氏（埼玉県富士見市立関沢小学校長）

第4回（令和5年10月10日）

- ・演劇・パフォーミングアーツの力 ～共生社会・創造社会の資質・能力の育成～
南郷 市兵氏（福島県大熊町立学び舎ゆめの森校長・園長）

第5回（令和5年12月8日）

- ・文化芸術教育を“アニメート”する -アニメーションとICTの2つの視点から-
布山 タルト氏（東京芸術大学大学院映像研究科アニメーション専攻教授）
- ・学校における映画を活用した取組みとその課題
諏訪 敦彦氏（東京芸術大学大学院映像研究科教授／一般社団法人子ども映画教室専務理事）

第6回（令和6年3月12日）

- ・文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議 論点整理項目案について
（論点整理について事務局より説明、意見交換）

第7回（令和6年3月29日）

- ・文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議 論点整理案について

第8回（令和6年5月30日）

- ・社会における文化芸術の主体者意識の育成
大坪 圭輔委員（武蔵野美術大学名誉教授／公益社団法人日本美術教育連合代表理事）
- ・書道教育充実・改善の視点 ～書写・書道教育の現状と課題を踏まえて～
加藤 泰弘委員（東京学芸大学教育学研究科教授）
- ・芸術教育の現状と今後に向けて
齊藤 忠彦委員（信州大学学術研究院（教育学系）教育学部音楽教育教授）

第9回（令和6年8月23日）

- ・国際バカロレアにおける美術教育
小池 研二氏（横浜国立大学教育学部学校教員養成課程美術教育教授）
- ・京都市立東山泉小中学校の取組 ～将来の生き方に繋がる伝統文化教育～
水谷 佳代氏（京都市立東山泉小中学校主幹教諭）

第10回（令和6年11月1日）

- ・脳神経科学から見た学習と教育 ～現在および近未来社会における芸術教育の重要性～
＜グローバルな視座から＞
小泉 英明氏（東京大学先端科学技術研究センターフェロー／株式会社日立製作所名誉フェロー）
- ・なぜ、21世紀のビジネスに美術教育が必要なのか？
佐宗 邦威氏（BIOTOP代表／多摩美術大学特任准教授）

第11回（令和6年12月25日）

- ・文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議 審議のまとめ案について

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 年 12 月 21 日中央教育審議会）（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行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、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習への取組状況は、「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 5 日 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「技術の進展に応じた教育の革新、新時代に対応した高等教育改革について」(第十一次提言)(令和元年 5 月 17 日教育再生実行会議)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 26 日閣議決定)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 9 日閣議決定)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 2 日総合科学技術・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、高等学校普通科改革、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。

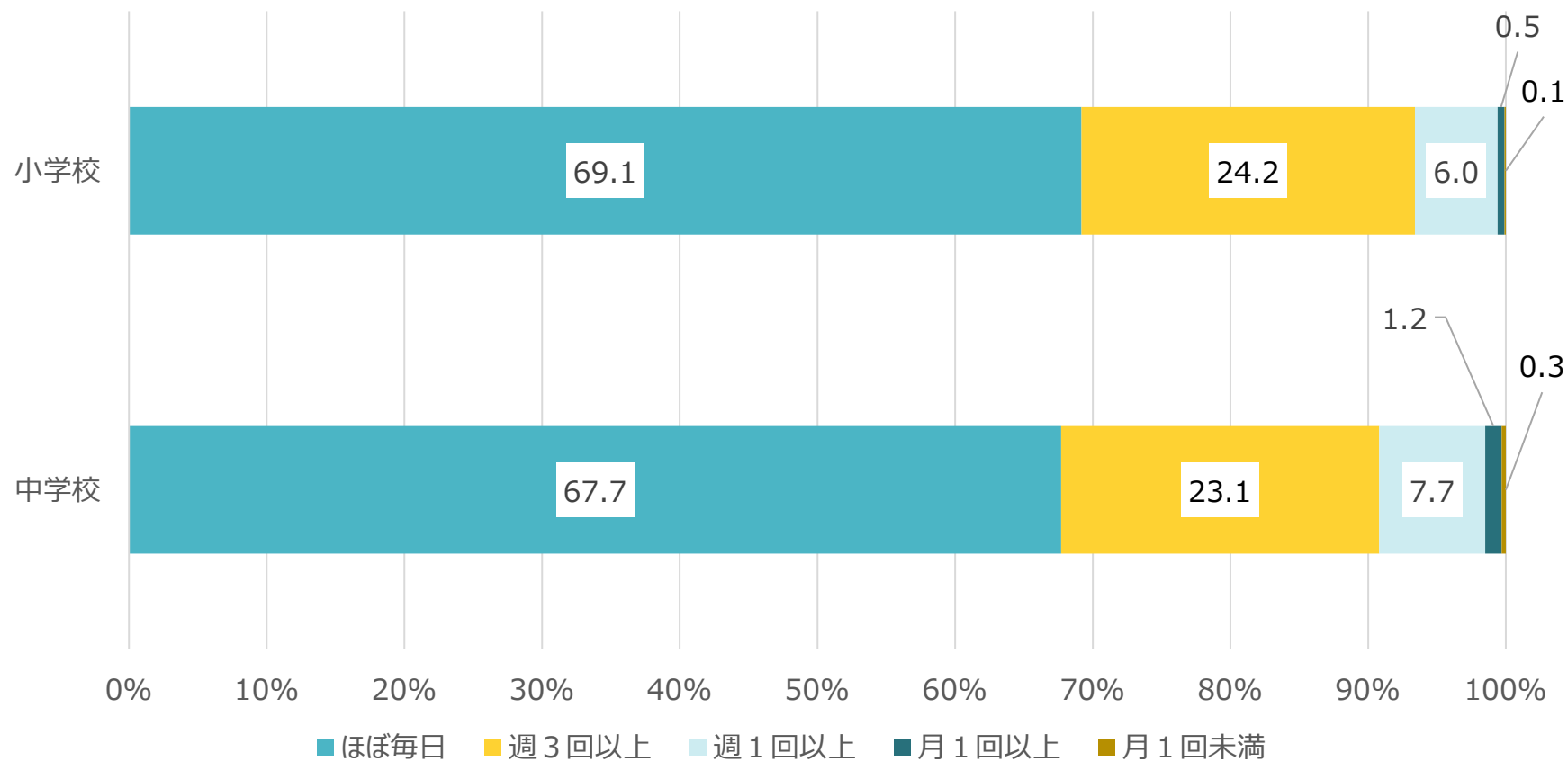
- ・図画工作科（中でも工作）、中等教育段階の美術科などで学ぶ内容は社会・職業生活の中でも果たす役割は大きく、これまで以上に重要な位置を占める。教科編成・教科内容（教科の横断性を超えて）何らかの検討を要するのではないか。

- ・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と、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。

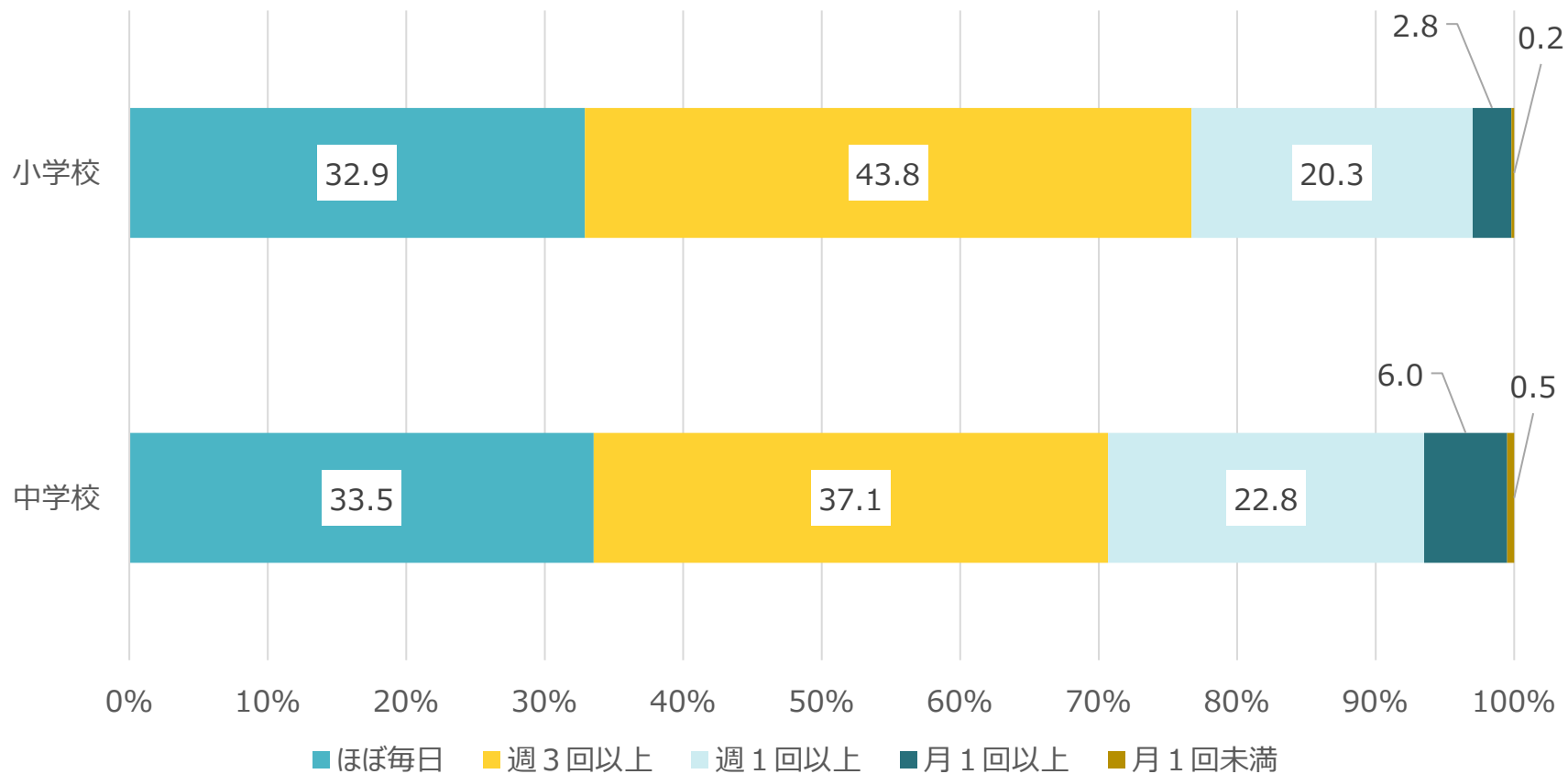
文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議 審議のまとめ 参考資料

授業において活用



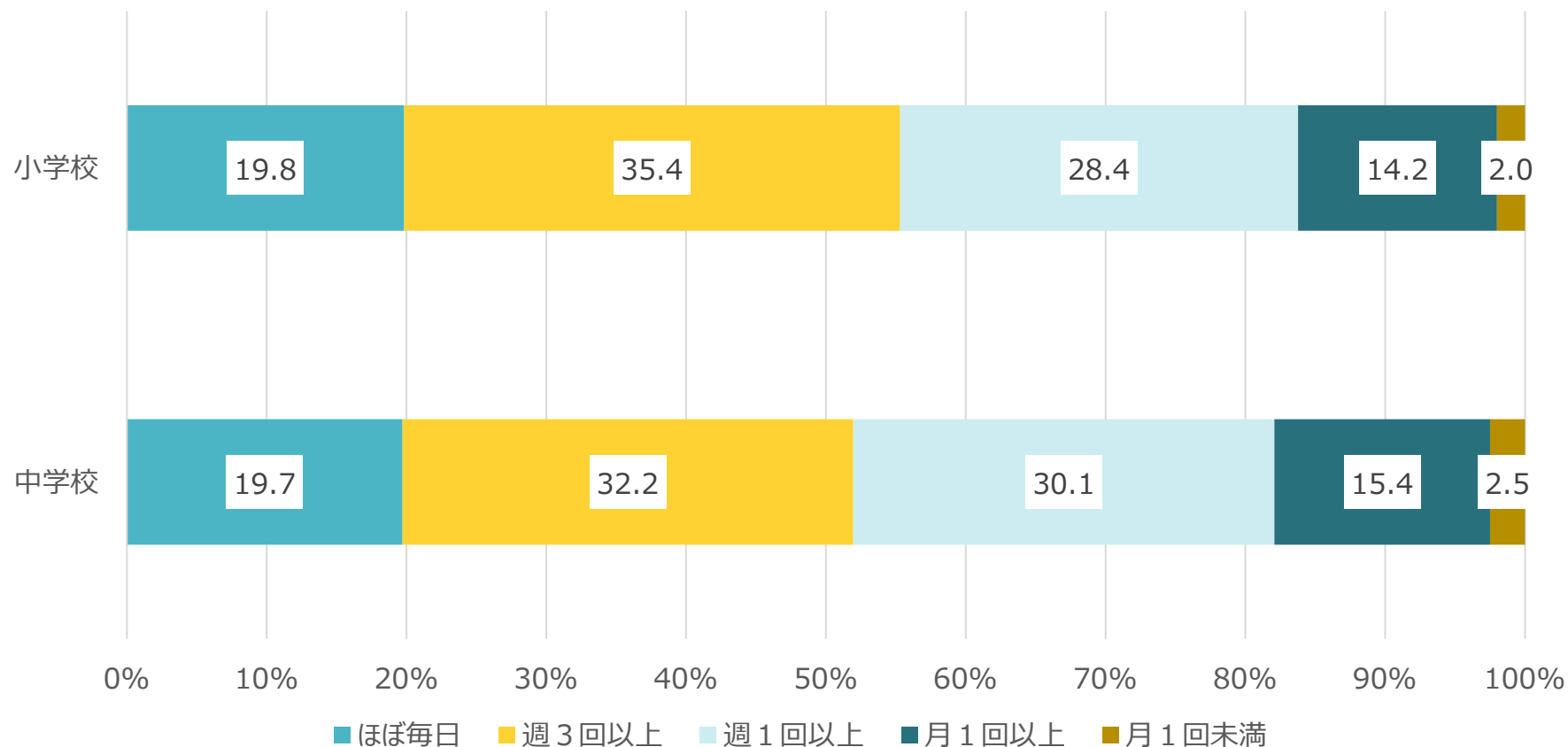
国立教育政策研究所 令和6年度全国学力・学習状況調査の結果(概要)資料を基に作成

自分で調べる場面で活用



国立教育政策研究所 令和6年度全国学力・学習状況調査の結果(概要)資料を基に作成

自分の考えをまとめ、発表・表現する場面で活用



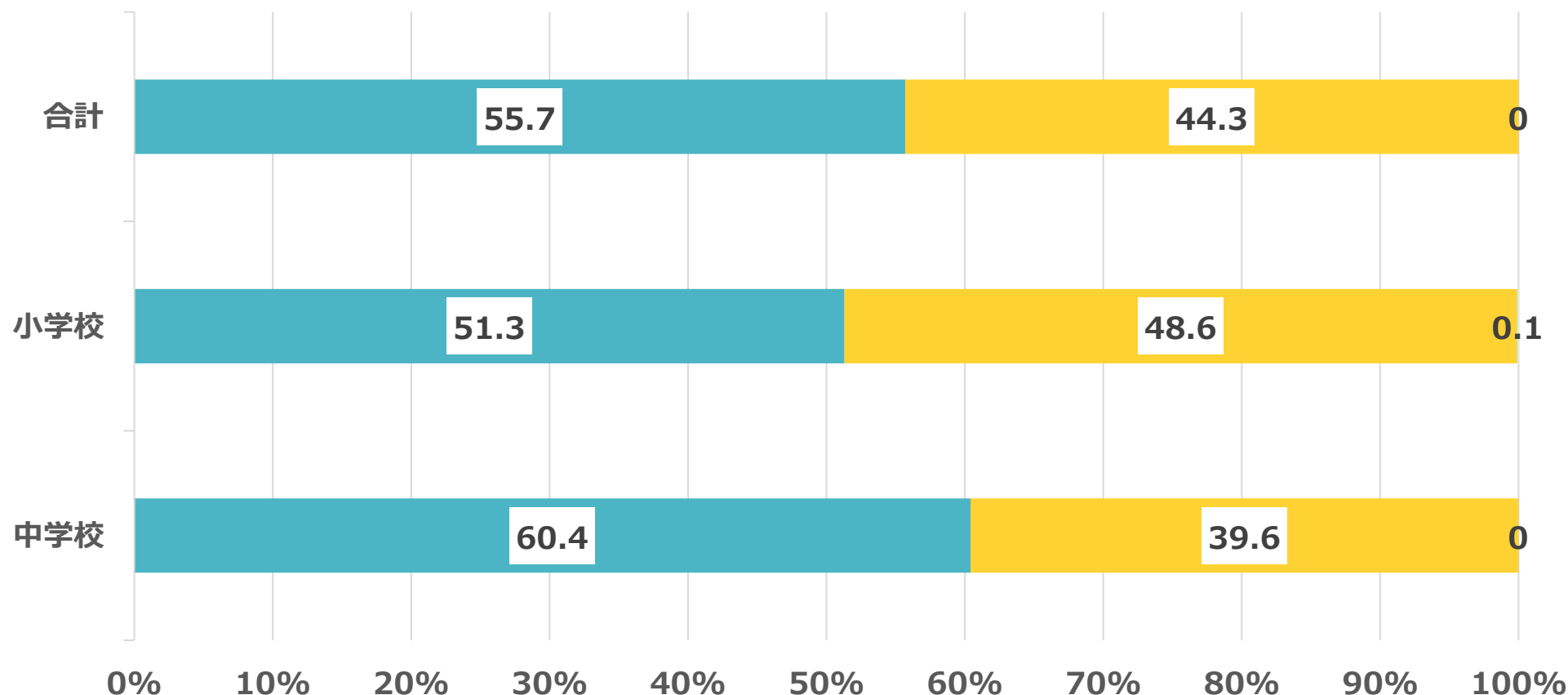
国立教育政策研究所 令和6年度全国学力・学習状況調査の結果(概要)資料を基に作成

芸術系教科（※）を行う際のICT機器活用状況について

※「芸術系教科」には、芸術系教科の授業と文化芸術鑑賞・体験事業を含む

- ✓ 文化芸術活動を行う際のタブレット等のICT機器の活用状況については、「活用している」割合が最も高く、55.7%となっている。
学校種別にみると、「中学校」「小学校」の順でICTを活用している割合が高くなっている。

■ 活用している ■ 活用していない ■ 無回答



UNESCO Framework for Culture and Arts Education



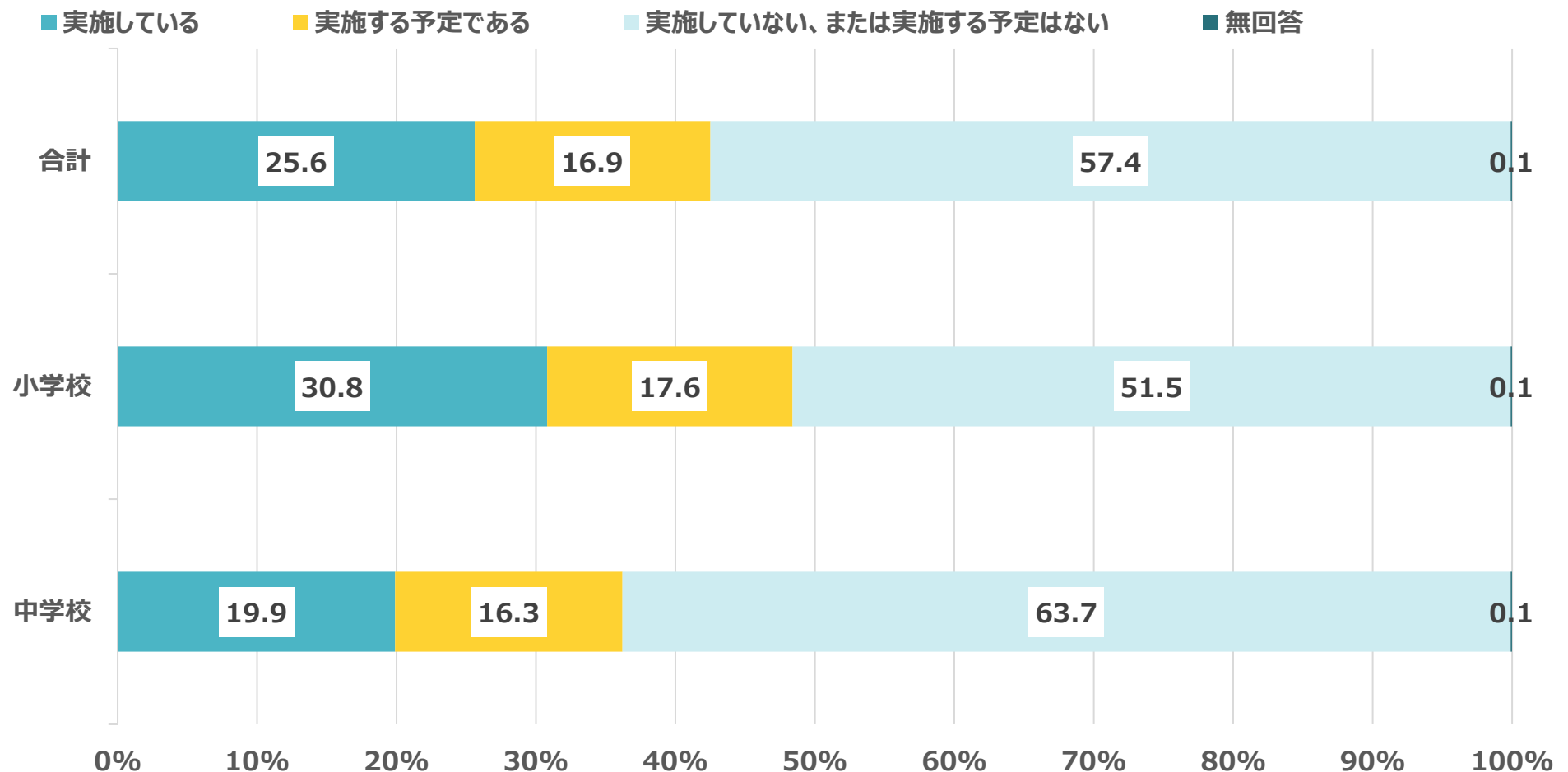
UNESCO Member States adopt global framework to strengthen Culture and Arts education

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

芸術系教科（※）と教科等横断的な学びへの取組状況について

※「芸術系教科」には、芸術系教科の授業と文化芸術鑑賞・体験事業を含む

✓ 全体として、「実施していない、また実施する予定はない」の割合が57.5%と過半数を超えており、「実施する予定である」割合は16.9%、「実施している」割合は25.6%となっている。

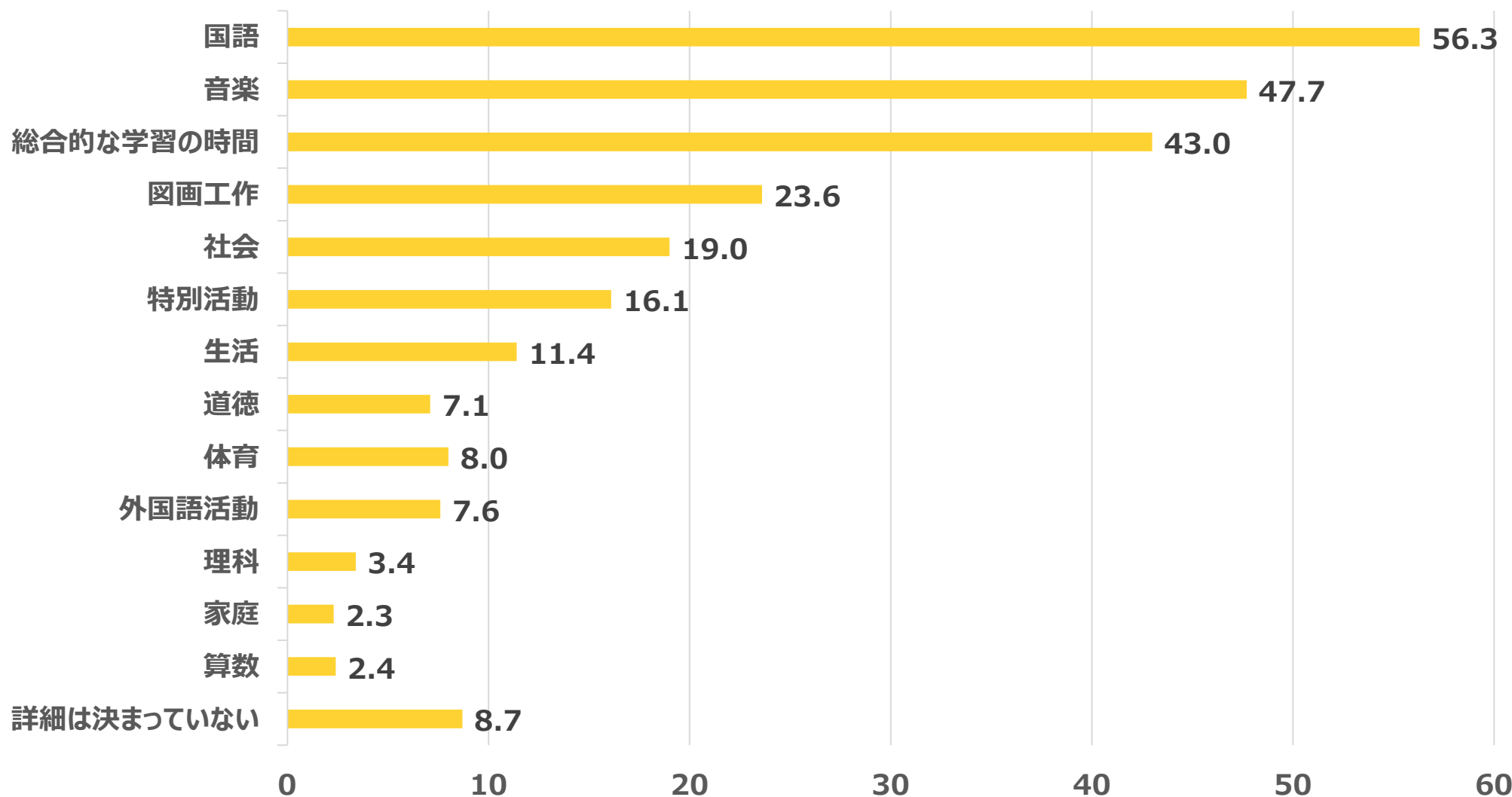


小学校

※「芸術系教科」には、芸術系教科の授業と文化芸術鑑賞・体験事業を含む

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

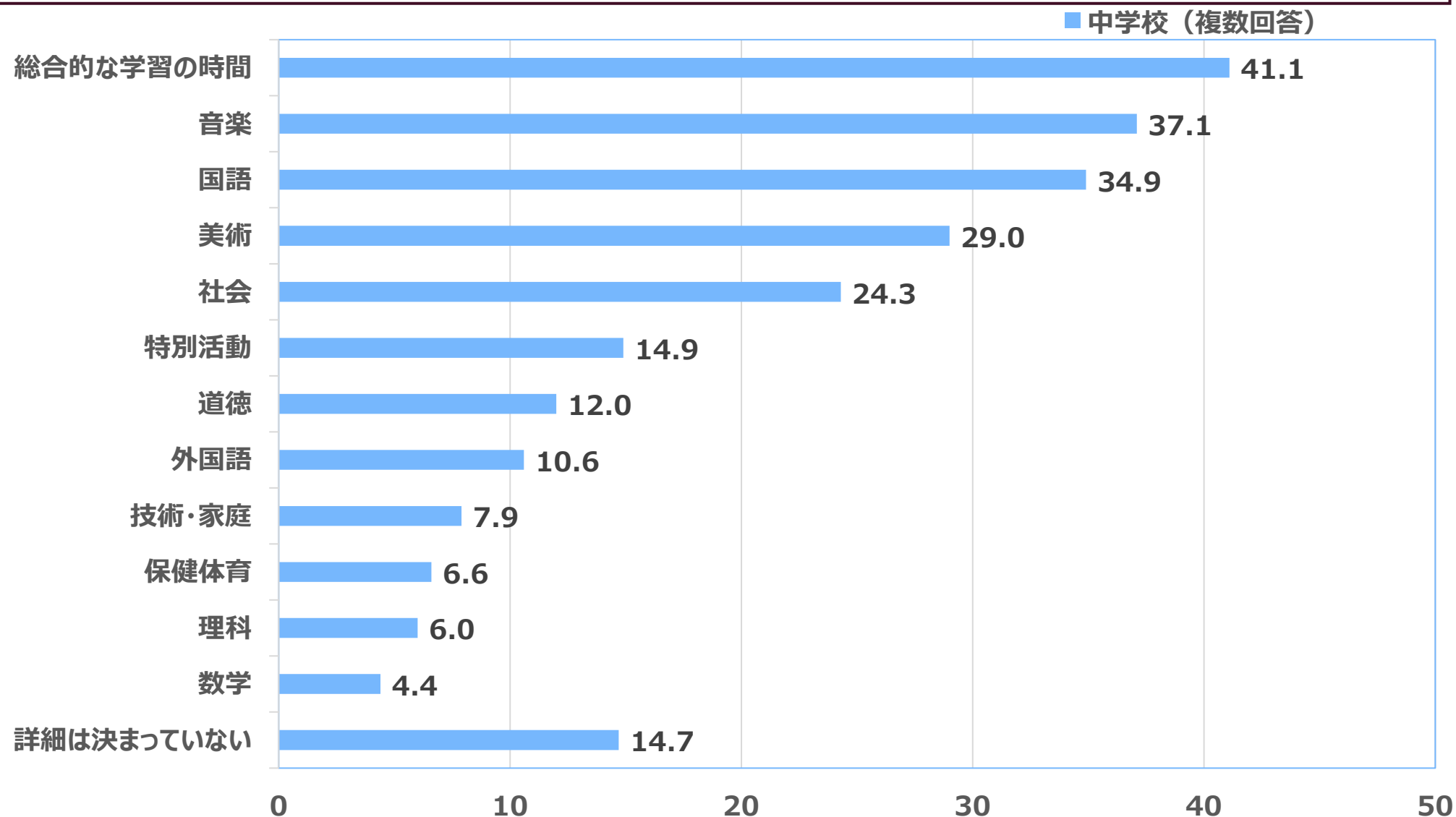
■ 小学校（複数回答）



中学校

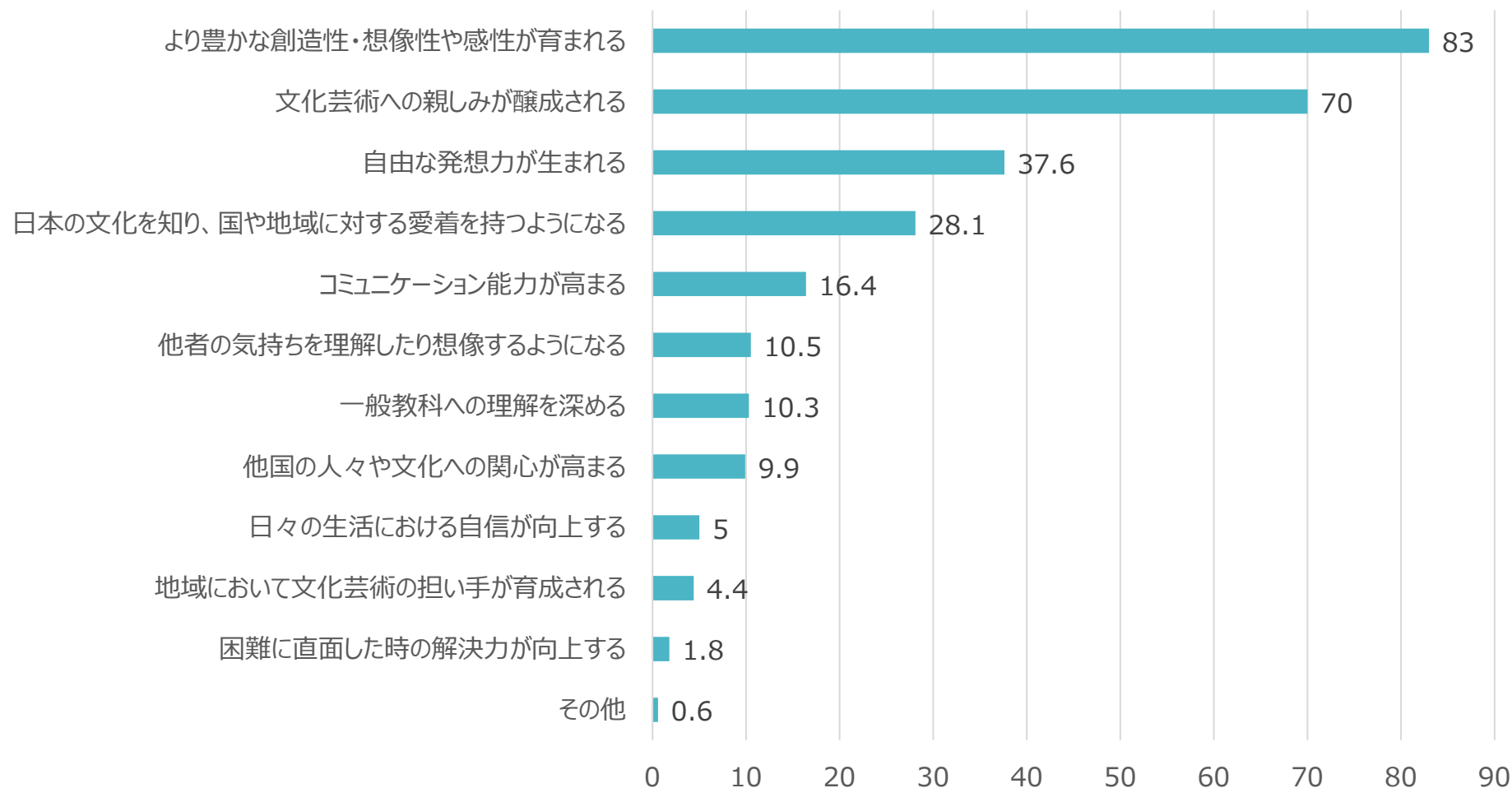
※「芸術系教科」には、芸術系教科の授業と文化芸術鑑賞・体験事業を含む

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



教科横断的な学習における芸術系教科に期待している点

複数回答



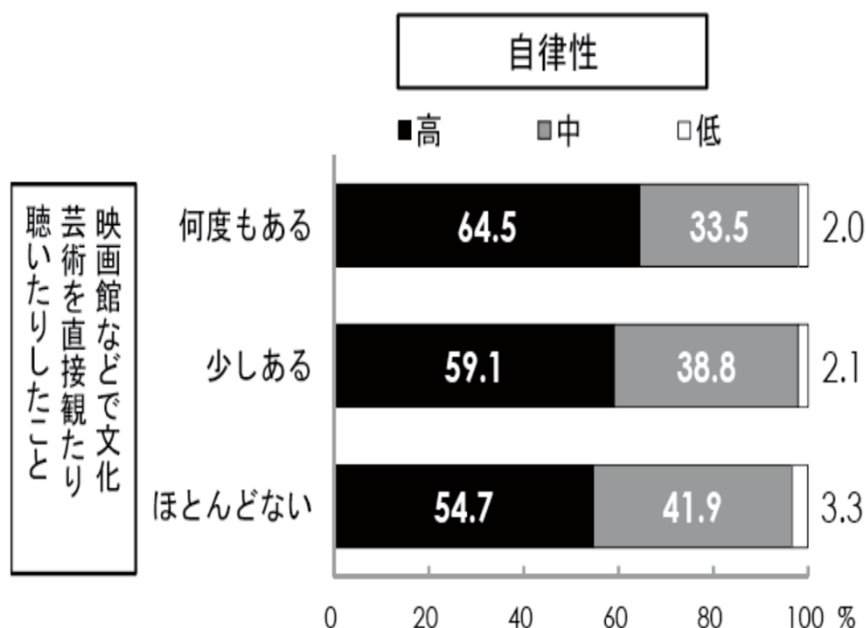


図3-3-17 映画館などで文化芸術を直接観たり聞いたことと自立性の関係
(小4～小6、中2、高2)

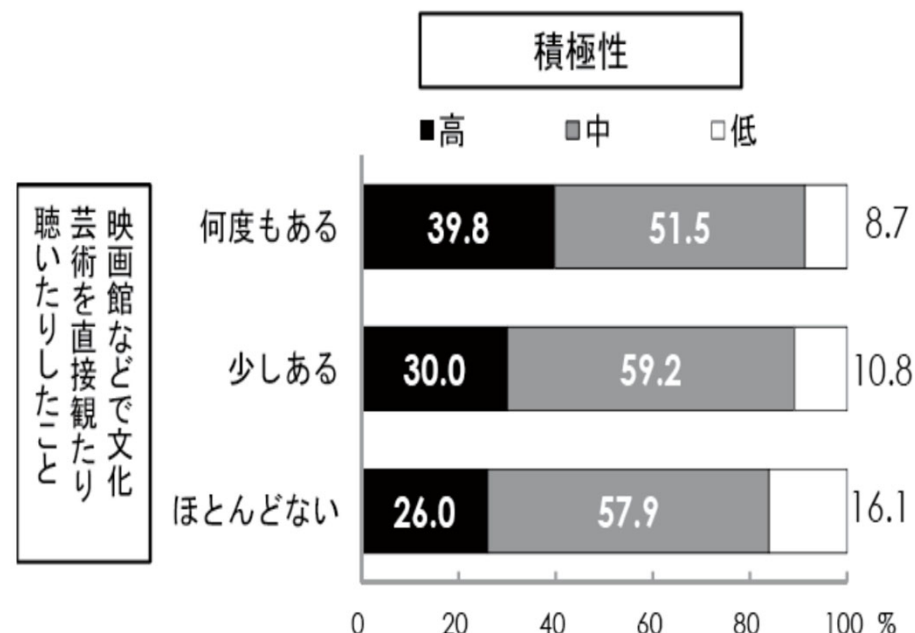


図3-3-18 映画館などで文化芸術を直接観たり聞いたことと積極性の関係
(小4～小6、中2、高2)

※文化芸術体験は1年間の学校外での頻度

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

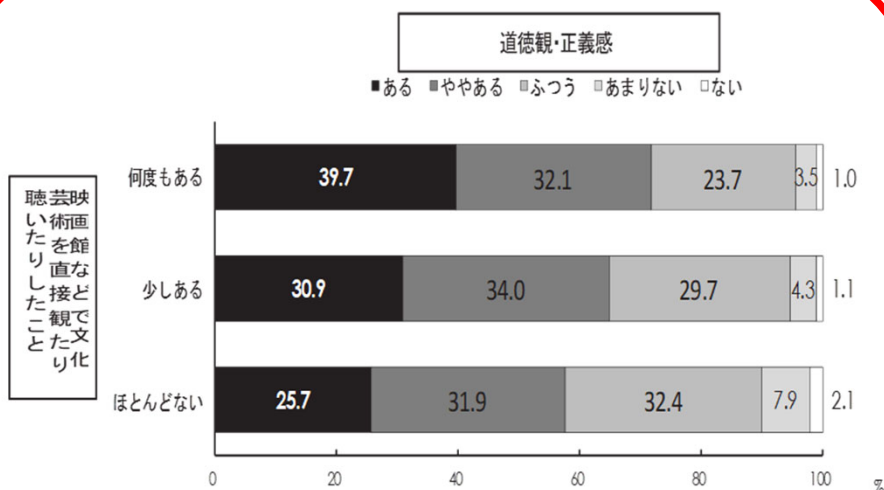


図 3-3-38 映画館などで文化芸術を直接観たり聴いたりしたことと道徳観・正義感の関係
(小4～小6、中2、高2)

※文化芸術体験は1年間の学校外での頻度

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

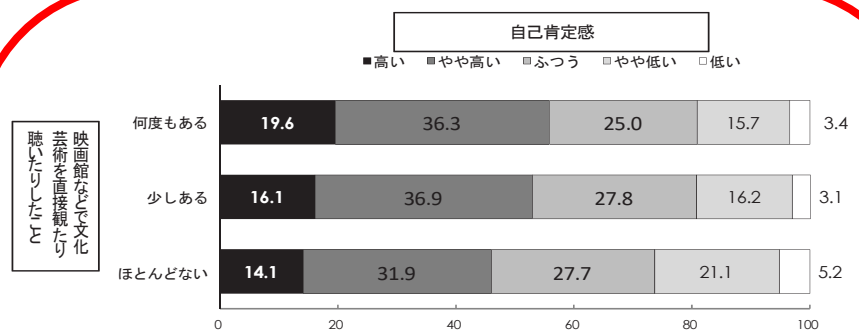


図 3-3-30 映画館などで文化芸術を直接観たり聴いたりしたことと自己肯定感の関係
(小4～小6、中2、高2)

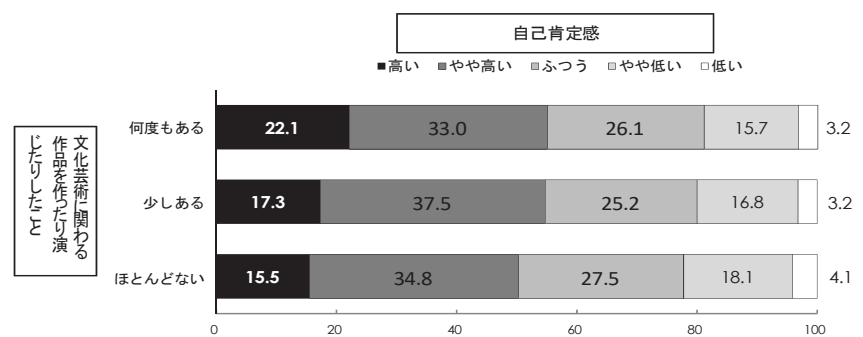
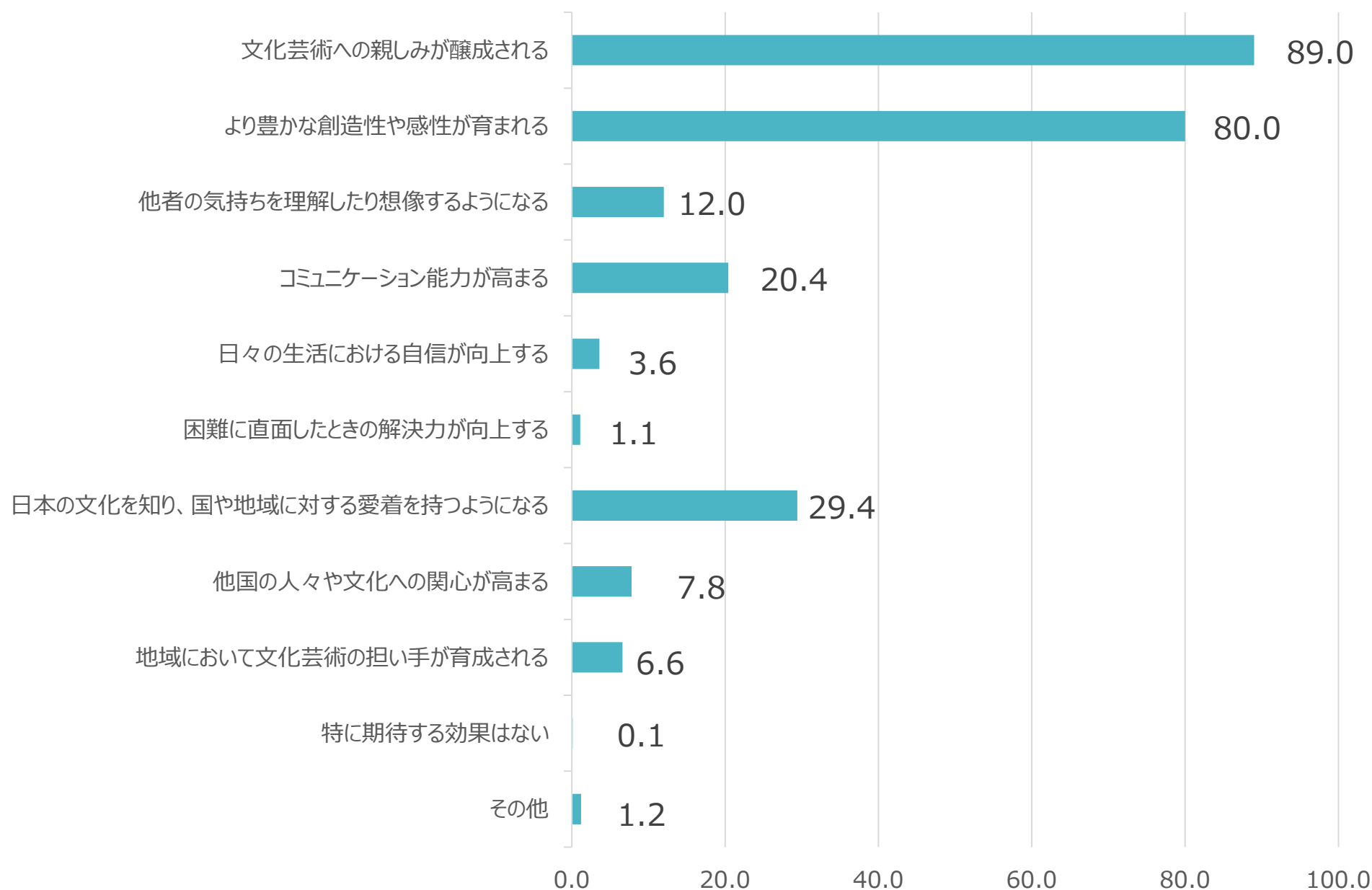


図 3-3-31 文化芸術に関わる作品を作ったり演じたりしたことと自己肯定感の関係
(小4～小6、中2、高2)

「学校における文化芸術鑑賞・体験推進事業」の子供への効果



学校における芸術教育の充実に向けて ～文化庁への移管～

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

文化庁の組織図

2018年9月まで

長官官房

- 政策課
- 著作権課
- 国際課

文化部

- 芸術文化課
- 国語課
- 宗務課

文化財部

- 伝統文化課
- 美術学芸課
- 記念物課
- 参事官（建造物担当）

地域文化創生本部（2017年4月より京都に設置）

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

2018年10月から

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

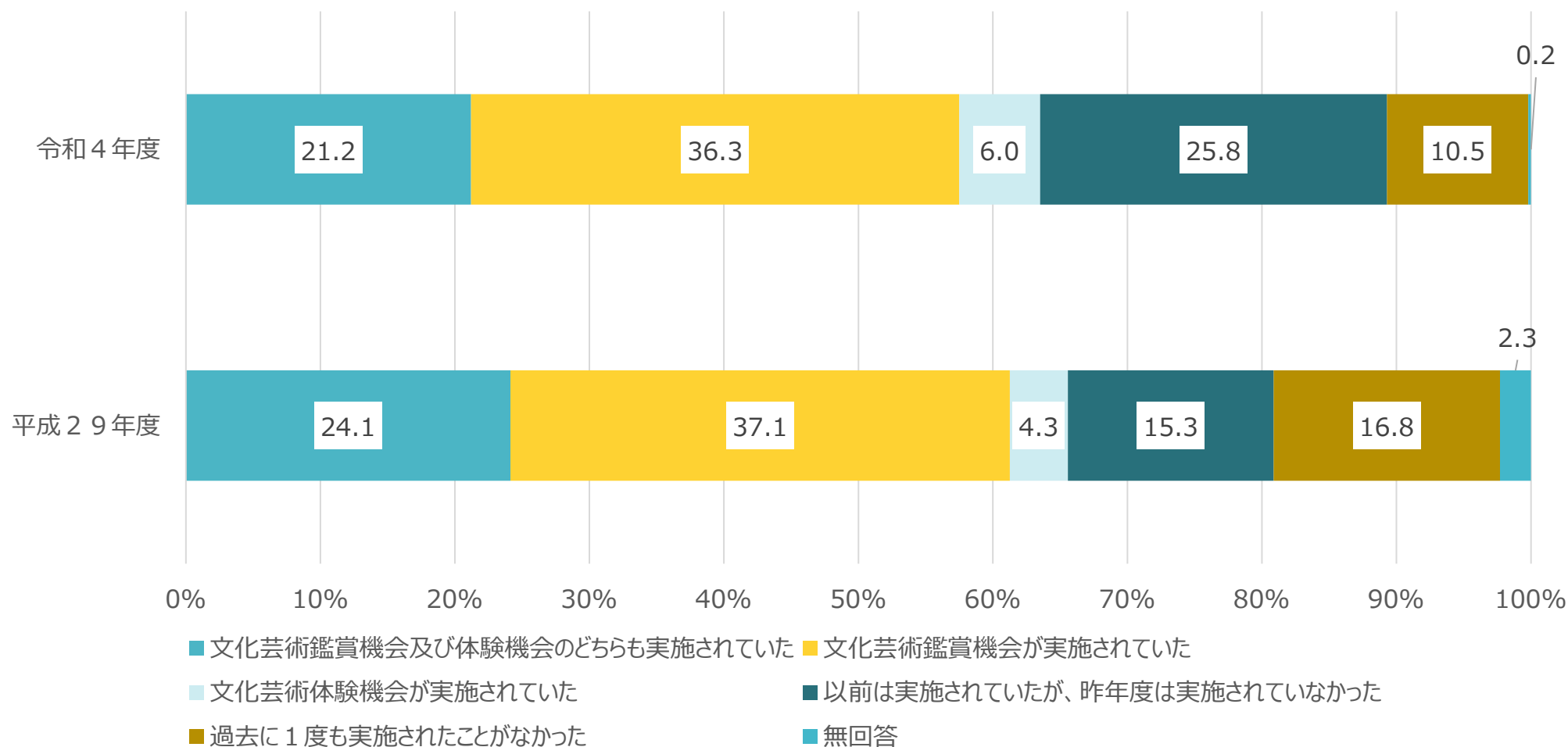
- 政策課
- 文化資源活用課
- 文化財第一課
- 文化財第二課
- 宗務課

遅くとも2021年度中に京都に移転

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

学校における子供対象の文化芸術鑑賞・体験機会の提供事業の実施状況

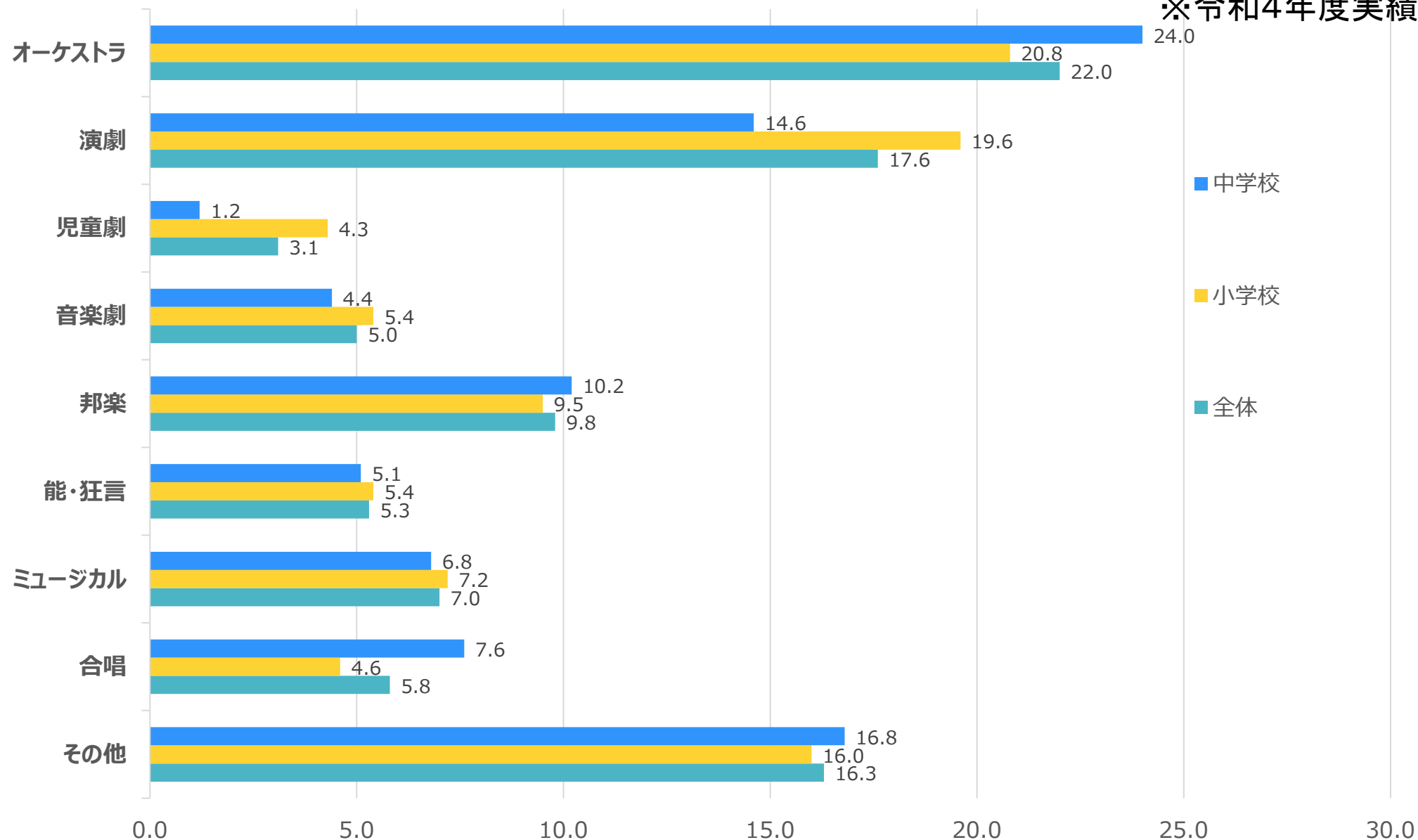
✓「過去に1度も実施されたことがなかった」と回答した学校の割合は、平成29年度は16.8%であったが、令和4年度は10.5%となり減少している。



学校で行った文化芸術鑑賞・体験事業の実施分野

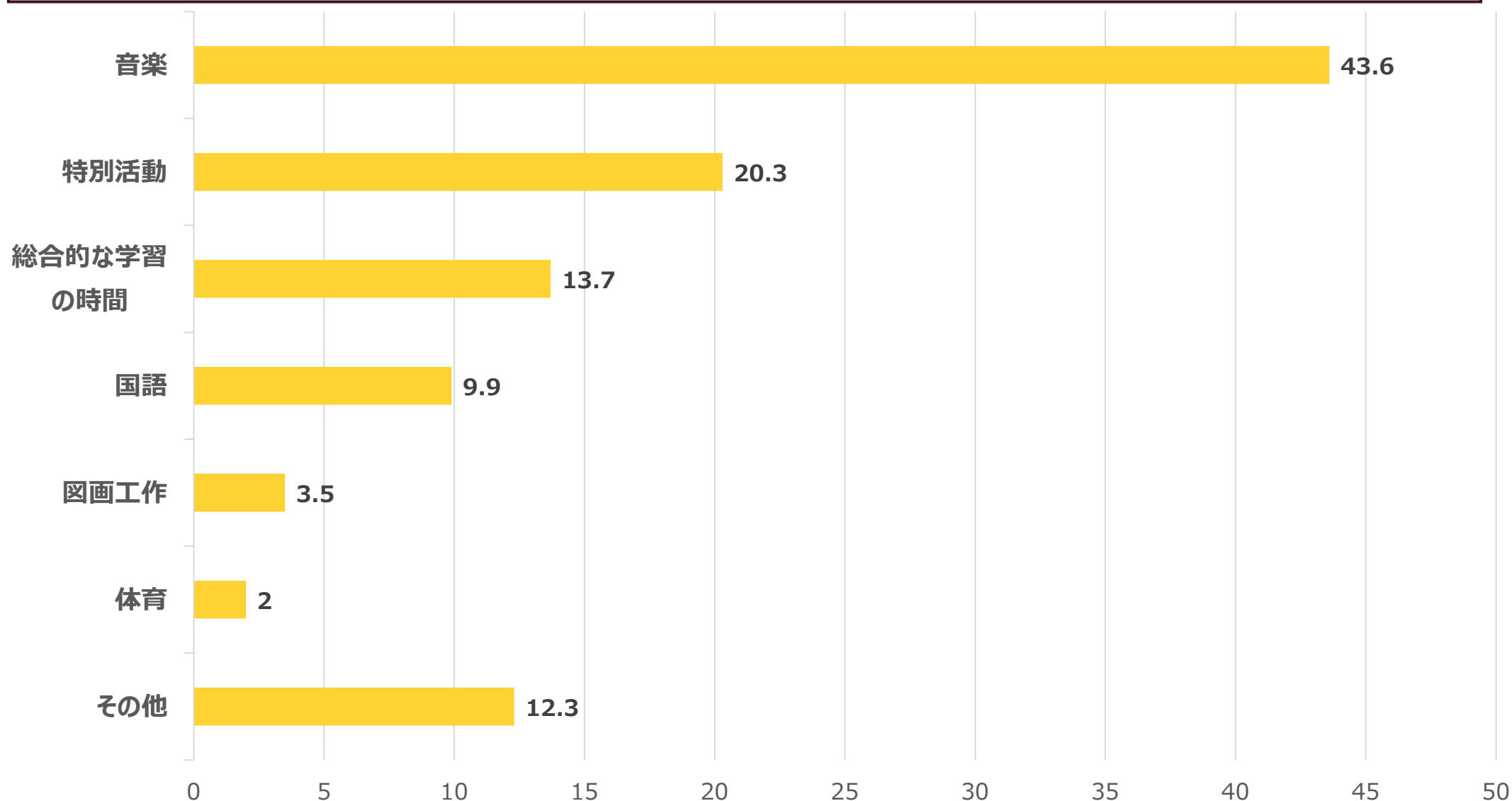
✓ 芸術分野を全体でみると、「オーケストラ」の割合が最も高く、次いで、「演劇」、「邦楽」となっている。

※令和4年度実績



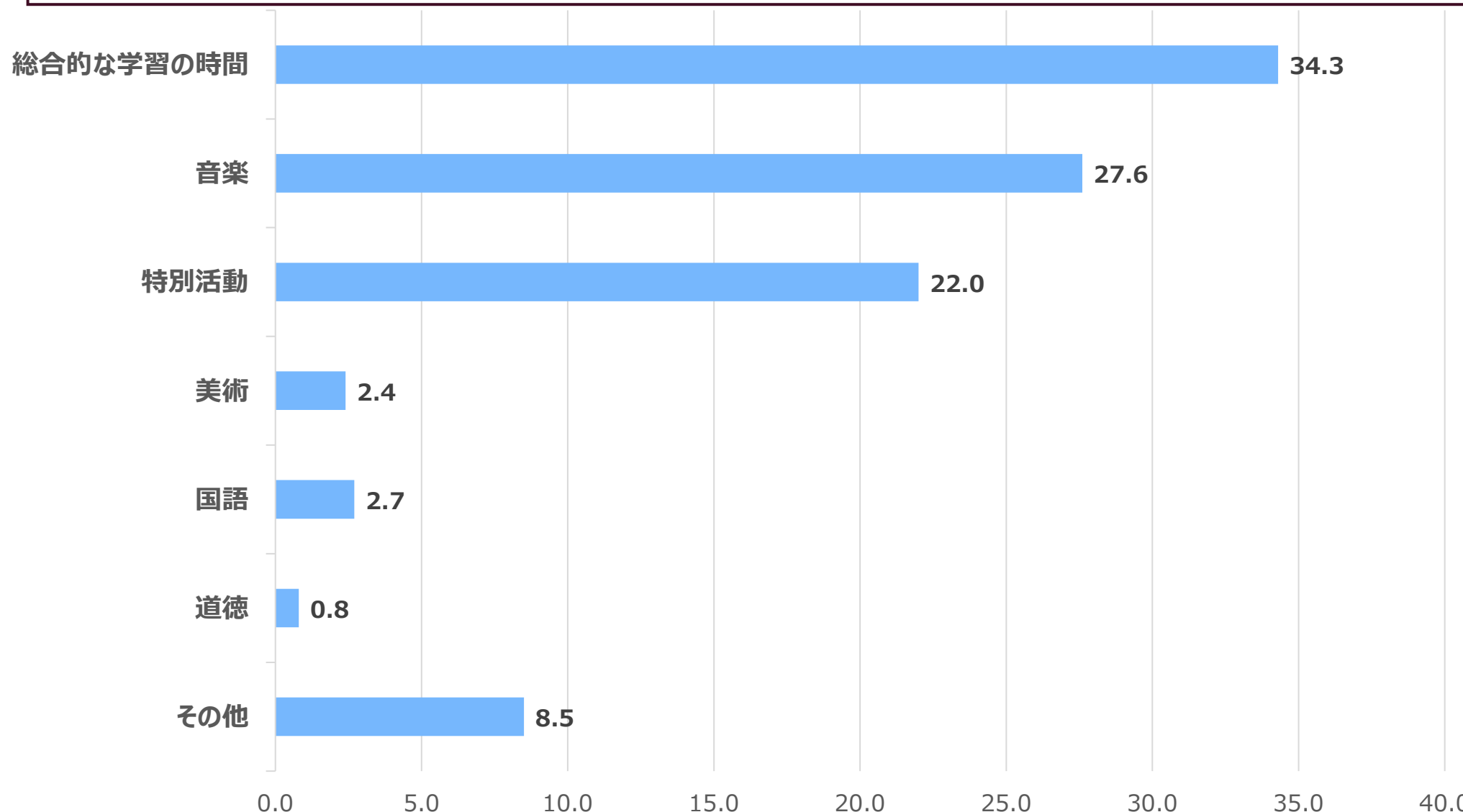
※国のみならず都道府県、市町村、民間団体等の主催事業を含む

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



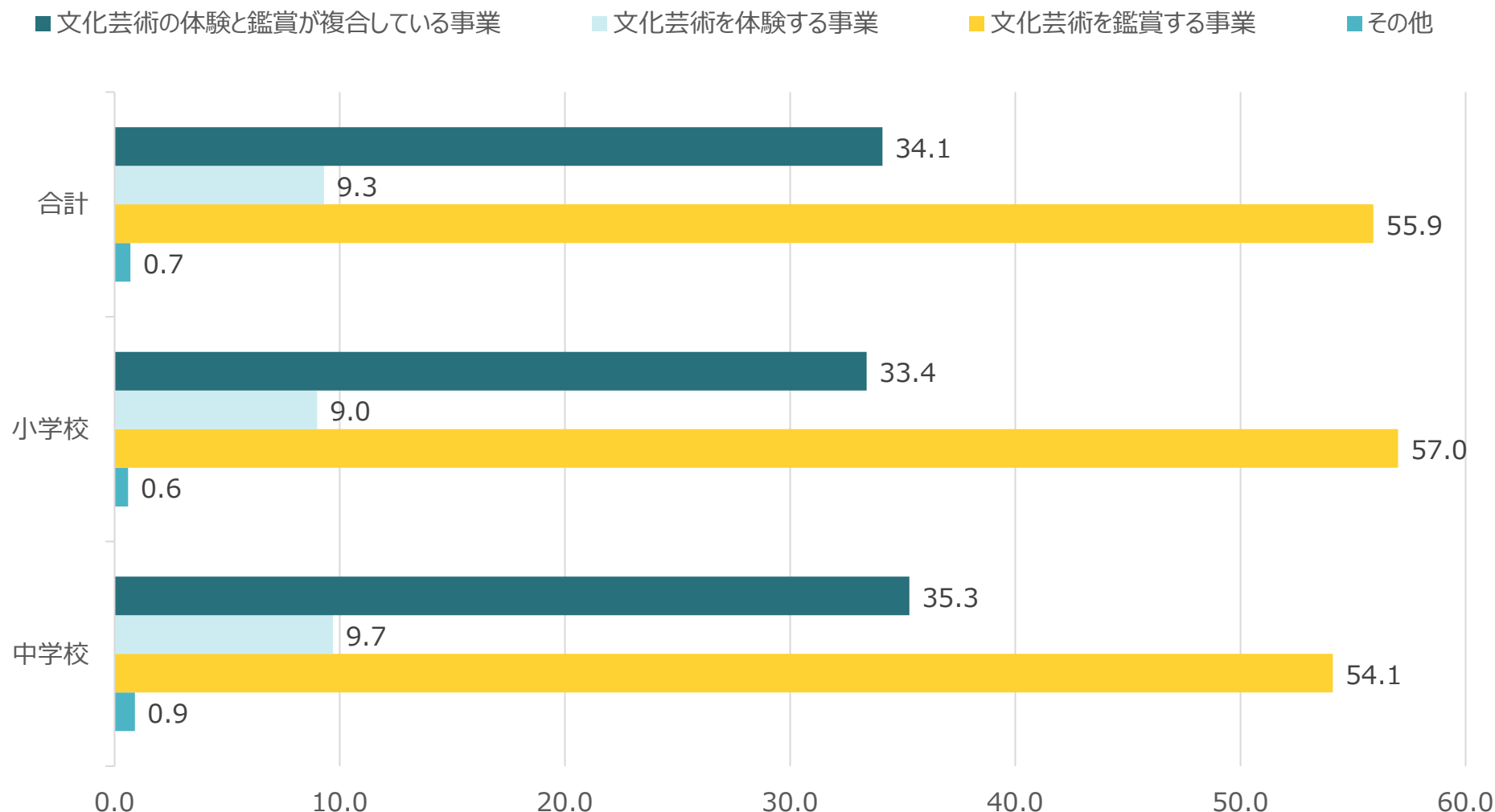
※国のみならず都道府県、市町村、民間団体等の主催事業も含む

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



学校における文化芸術鑑賞・体験推進事業の実施状況

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



文化芸術推進基本計画（第2期）（令和5年3月24日 閣議決定）抜粋

第4 第2期計画における重点取組及び政策群

1. 第2期計画における重点取組

③重点取組3 文化芸術を通じた次代を担う子供たちの育成

【計画期間中に取り組むべき重要施策】

（学校における文化芸術教育の充実・改善と我が国の伝統文化の継承）

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

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

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

（文化部活動の円滑な地域連携・移行の促進）

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

文化芸術推進基本計画（第2期）（令和5年3月24日 閣議決定）抜粋

第4 第2期計画における重点取組及び政策群

2. 第2期計画における施策群

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

1. 目標

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

2. 目標を達成するために推進する取組

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

教育振興基本計画（令和5年6月16日 閣議決定）抜粋

Ⅱ．今後の教育政策に関する基本的な方針

（5つの基本的な方針）

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

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

Ⅳ．今後5年間の教育政策の目標と基本施策

目標2 豊かな心の育成

【基本施策】

○伝統や文化等に関する教育の推進

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

○文化芸術による子供の豊かな心の育成

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

目標7 多様な教育ニーズへの対応と社会的包摂

【基本施策】

○障害者の文化芸術活動の推進

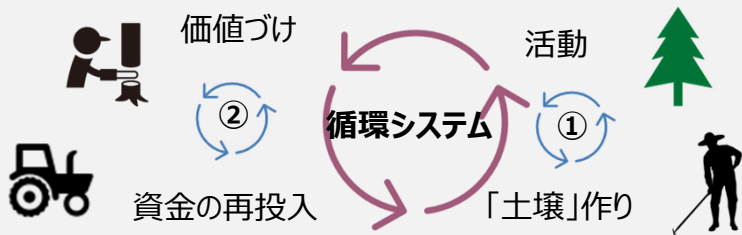
- ・共生社会の実現に向けて、障害者による文化芸術活動の推進・普及、障害者の芸術作品の展示等の推進、支援人材の養成、関係者のネットワークづくり等により、障害者が地域において鑑賞、創造、発表等の多様な文化芸術活動に参加することができる環境づくりに取り組む。また、**小・中学校・特別支援学校等において、実演芸術の公演や障害のある芸術家の派遣により、子供たちに対し文化芸術の鑑賞・体験等の機会を提供**する。

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

文化と経済の好循環

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

文化芸術の循環システムの構築 自律的で持続可能な経営



第1の「創造的循環」

文化芸術活動（「樹木」）を生み出す「土壌」を豊かにする循環

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

第2の「創造的循環」

文化芸術活動（「樹木」）を「保育」し、価値を高めて行く循環

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

創造的循環達成のための「7つの渦」

具体的なアクションプラン案（報告書p.18～）

【文化芸術循環システムの構築】（基盤的施策）

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

(1)

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

(2)

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

(3)

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

(4)

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

(5)

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

(6)

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

(7)

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

中央教育審議会答申における関連記述

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

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

学習指導要領における関連記述

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

音楽科の改訂の具体的な方向性

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

学習指導要領（平成29年告示）

小学校音楽

（目標）

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

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

図画工作科、美術科の改訂の具体的な方向性

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

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

学習指導要領（平成29年告示）

中学校美術

（目標）

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

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

中学校

【音楽科】

（目標）

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

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

（標準授業時数）

第1学年45単位時間、第2・3学年各35単位時間

【美術科】

（目標）

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

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

（標準授業時数）

第1学年45単位時間、第2・3学年各35単位時間

※1単位時間は50分。

小学校

【音楽科】

（目標）

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

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

（標準授業時数）

第5・6学年各50単位時間

第3・4学年各60単位時間

第1学年68単位時間、第2学年70単位時間

【図画工作科】

（目標）

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

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

（標準授業時数）

第5・6学年各50単位時間

第3・4学年各60単位時間

第1学年68単位時間、第2学年70単位時間

※1単位時間は45分。

小・中学校の教科等の構成と標準授業時数

小学校の各教科等の時数（1週当たり単位時間）

※1単位時間は45分、授業は年間35週【1年生は34週】

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

中学校の各教科等の時数（1週当たり単位時間）

※1単位時間は50分、授業は年間35週

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

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

1. 学習指導要領について

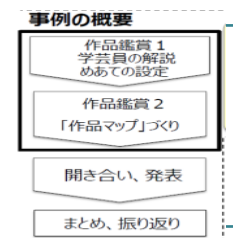
- 小中高等学校の音楽、図画工作、美術、芸術において、学習内容を「表現」と「鑑賞」で示しており、各学校において鑑賞の学習が行われている。

平成24年～27年の学習指導要領実施状況調査

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

平成29、30の学習指導要領改訂

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



令和4～6年度学習指導要領実施状況調査

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

2. 鑑賞・体験機会の充実に向けた取組について

学校における文化芸術鑑賞・体験推進事業 令和7年度予算額（案） 5,579百万円の内数

- 「芸術教科担当教員等全国研修会」（R1年度～） 対象：教員等、共催：芸術系大学コンソーシアム、R5参加者数：686人
学習指導要領に基づいた指導方法の工夫や改善に向けた研修（鑑賞に関する講座も含む）
- 「伝統音楽指導者研修会」（H12年度～） 対象：指導主事、教員、共催：東京藝術大学、R5参加者数：64人
学習指導要領に基づいた伝統音楽の指導に関する研修を行い、受講者が各地域における指導を行うことで指導の充実を図る。
- 子供たちに質の高い文化芸術の鑑賞・体験機会を提供するため、**全国の小中学校、特別支援学校等に、一流の芸術団体による巡回公演や実演家の派遣を実施し、公演やワークショップを実施。**
- 令和4年度からは、**美術館、博物館、音楽ホール、能楽堂等の文化施設を会場とし、アーティストやエドゥケーター等が協力**することにより、子どもたちがより効果的な鑑賞・体験できる活動を実施している。
- 令和7年度からは、教員とクリエイターが協力し、クリエイターのもつノウハウやコンテンツを活用しながら、クリエイティブな授業づくりを行う実践事業を実施する予定である。



平成20年改訂

【音楽】（中学校）

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

【美術】

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

平成29年改訂

【音楽】（中学校）

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

【美術】

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

教育基本法（平成18年12月22日法律第120号）（抄）

前文

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

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

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

第一章 教育の目的及び理念

（教育の目標）

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

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

学校教育法（昭和22年3月31日法律第26号）（抄）

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

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

文化芸術基本法（平成13年12月7日法律第148号）（抄）

（学校教育における文化芸術活動の充実）

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

文化芸術推進基本計画（第2期）（令和5年3月24日 閣議決定）抜粋（再掲）

2. 第2期計画における施策群

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

1. 目標

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

2. 目標を達成するために推進する取組

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

1. 学習指導要領について

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



2. 鑑賞・体験機会の充実に向けた取組について

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

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



学校における文化芸術鑑賞・体験推進事業

令和7年度予算額（案）
（前年度予算額

5,579百万円
5,546百万円）



現状・課題

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

将来の文化芸術の担い手や観客育成

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

小学校・中学校・特別支援学校等を対象

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

文化芸術体験

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

共生社会の実現

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

芸術教育の充実

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

事業内容

① 学校巡回公演

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

② ユニバーサル公演

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

③ 芸術家の派遣

- 日本芸術院会員含む個人又は少人数の芸術家が学校の体育館、講堂等で公演、講話、ワークショップ等を授業内で実施。
- 各都道府県教育委員会と地域のNPO法人等が連携し、学校と芸術家をコーディネートし、公演等を授業内で実施。
- 実績のある国内のクリエイターの学校派遣による対面や、ICT・オンラインを積極的に活用したマンガ等メディア芸術、映画等に関する授業を実証・実施。

④ 文化施設等活用公演

- 地域の美術館、音楽ホール等の文化施設を会場とし、アーティストやエデュケーター等が協力することにより、子供たちがより効果的に鑑賞・体験できる活動を授業内で実施。近隣の学校と連携した合同開催を可能とする。

⑤ コミュニケーション能力向上

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

「舞台芸術等総合支援事業」分
件数：1,876公演（予定）

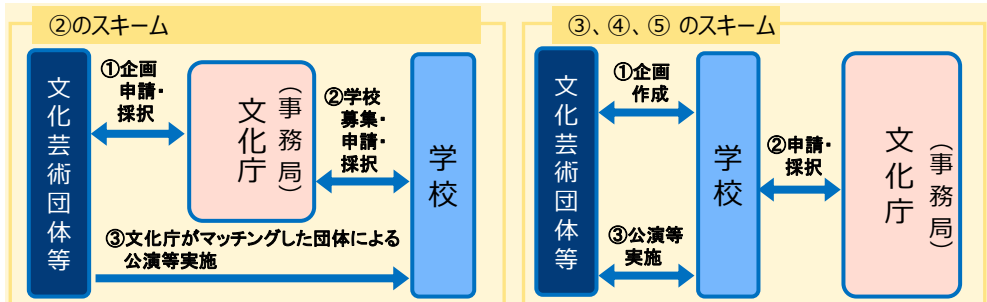
件数：232公演（予定）【拡充】32公演増

件数：2,990公演（予定）

件数：110公演（予定）

件数：200公演（予定）

②～⑤の事業スキーム ※①は日本芸術文化振興会にて実施



芸術教育における芸術担当教員等研修

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

アウトプット（活動目標）

- 学校巡回公演 1,876公演
- ユニバーサル公演 250公演
- 芸術家の派遣 2,990公演
- 文化施設等活用 110公演
- コミュニケーション能力向上 200公演

短期アウトカム（成果目標）

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

長期アウトカム（成果目標）

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

担当：参事官（芸術文化担当）付 35

芸術系教科等担当教員等の研修について

学校における文化芸術鑑賞・体験推進事業(芸術教育における芸術担当教員等研修事業)



全国研修会

○目的

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

○開催時期 年2回 各5日間の実施ウェークを設定
(10月、12月※令和6年度実績)

○研修対象者 芸術系教科等担当教員等

○受講者数 686人(令和5年度実績)

○開催場所:全国芸術系大学等

○研修テーマ(R5年度)

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

伝統音楽指導者研修会

○目的

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

○研修対象者 都道府県等指導主事、芸術系教科等担当教員等

○受講者数 64人(令和5年度実績)

○内容

【実技コース】(R5年度)

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

【授業実践コース】

学習指導要領に基づく教科調査官等による理論研修、実技研修、我が国の伝統音楽の指導に関するグループおよび全体での協議(令和6年度(2024年)度は「雅楽を中心とした伝統音楽の 実践と指導法」等を実施)。

○共催 東京藝術大学

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

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

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

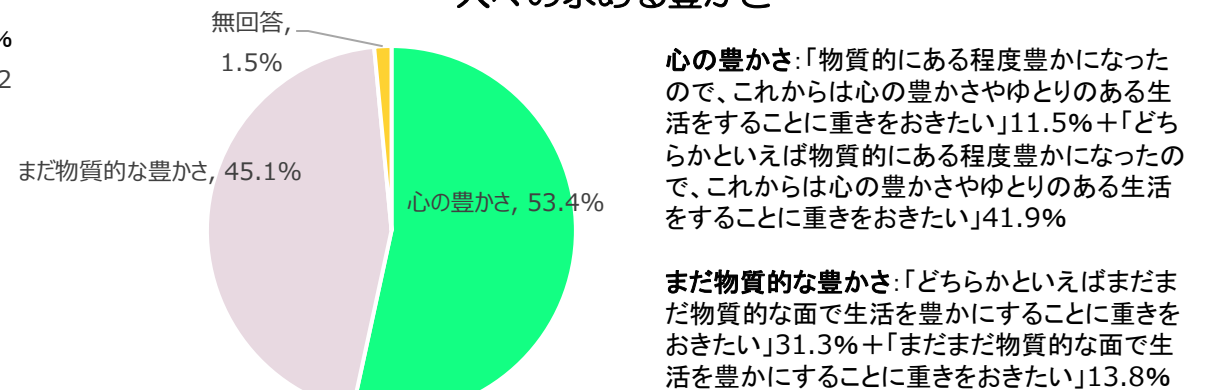
- ✓ 日本の国や国民について誇りに思うこととして、文化芸術に関することとしては、「すぐれた文化や芸術」(48.9%)、「長い歴史と伝統」(45.5%)との回答が上位。
- ✓ 国民の53.4%が「物質的にある程度豊かになったので、これからは心の豊かさやゆとりのある生活をすることに重きをおきたい」としている。
- ✓ 「現在の社会全体への満足度」に「満足している」「やや満足している」と回答する者の割合は令和3年度は58.9%となった。

日本の誇り



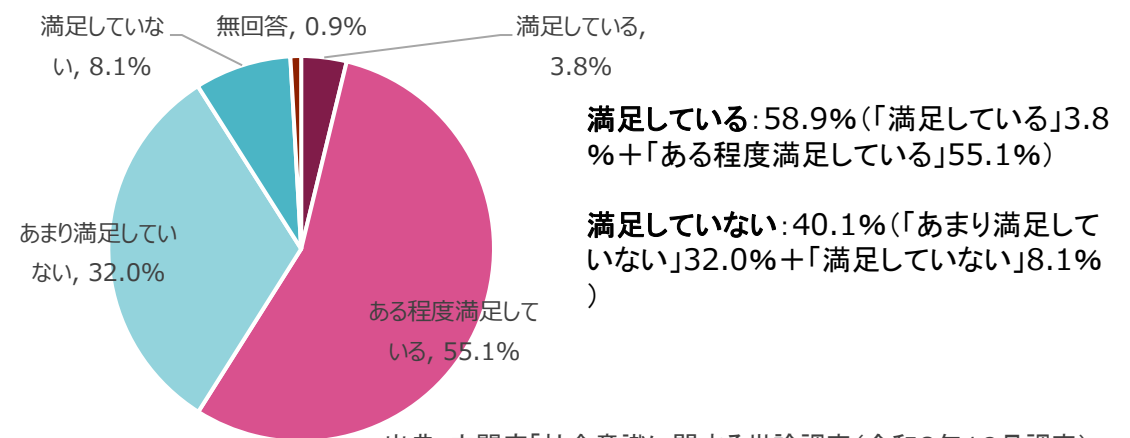
出典：内閣府「社会意識に関する世論調査(令和3年12月調査)」

人々の求める豊かさ



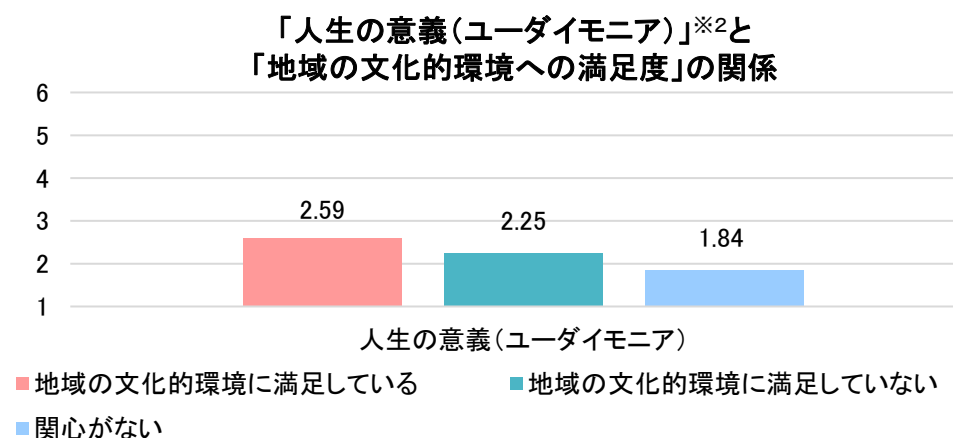
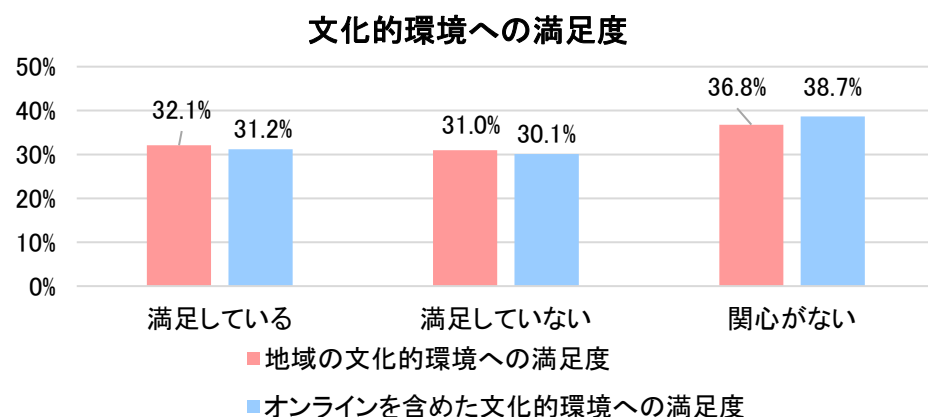
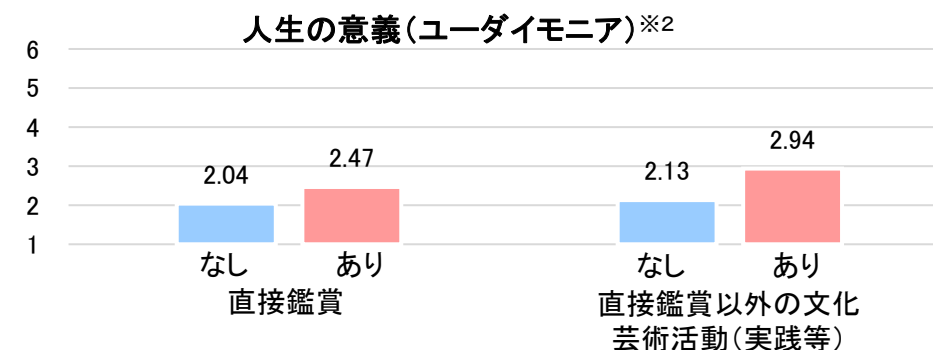
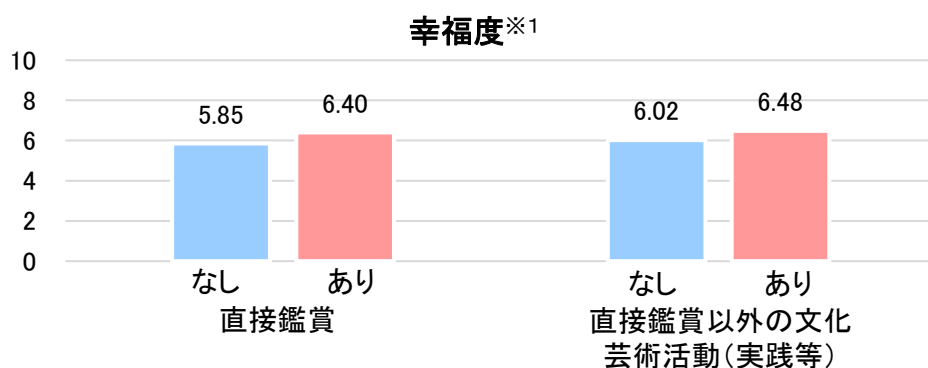
出典：内閣府「国民生活に関する世論調査(令和3年9月調査)」

社会全体の満足度



出典：内閣府「社会意識に関する世論調査(令和3年12月調査)」

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



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

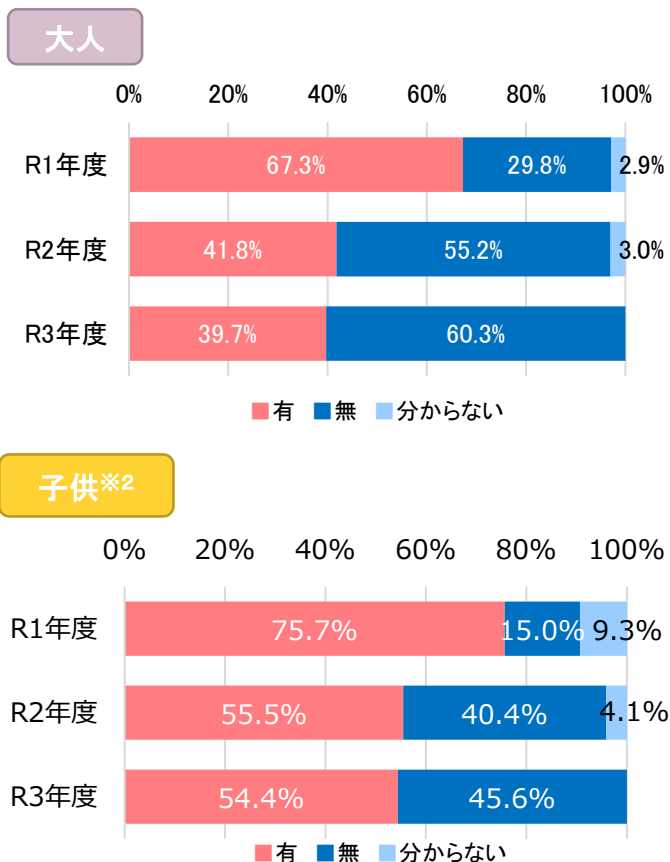
※2 「ユーダイモニア」は人生の意義、あるいは社会的つながりといった意味を含む、長期的で包括的なウェルビーイング項目。グラフの左軸は「人生の意義」の複数項目の設問に対し、1(一度もない)～6(毎日)で回答したものの平均値。

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

文化芸術活動における鑑賞・実践の状況

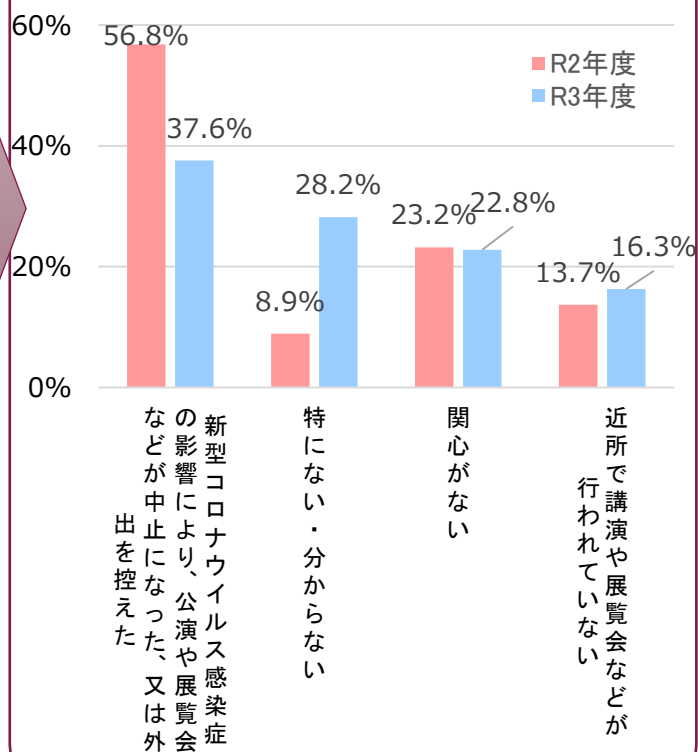
- ✓ 2021年の1年間※に、文化芸術イベントを直接鑑賞したことがあると回答した人の割合は、大人39.7%、子供54.4%、鑑賞以外の文化芸術活動(実践等)をしたことがあると回答した人の割合は、大人10.0%、子供22.2%と令和元年度に比べて低い状況。
- ✓ 2021年の1年間に、文化芸術イベントについて「鑑賞したものはなし」と回答した人(大人)に、鑑賞しなかった理由を尋ねたところ、「新型コロナウイルス感染症の影響により、公演や展覧会などが中止になった、又は外出を控えたから」と回答した人の割合が37.6%と、鑑賞割合の低下は、依然として新型コロナウイルス感染症の影響を大きく受けているもの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

直接鑑賞経験※1

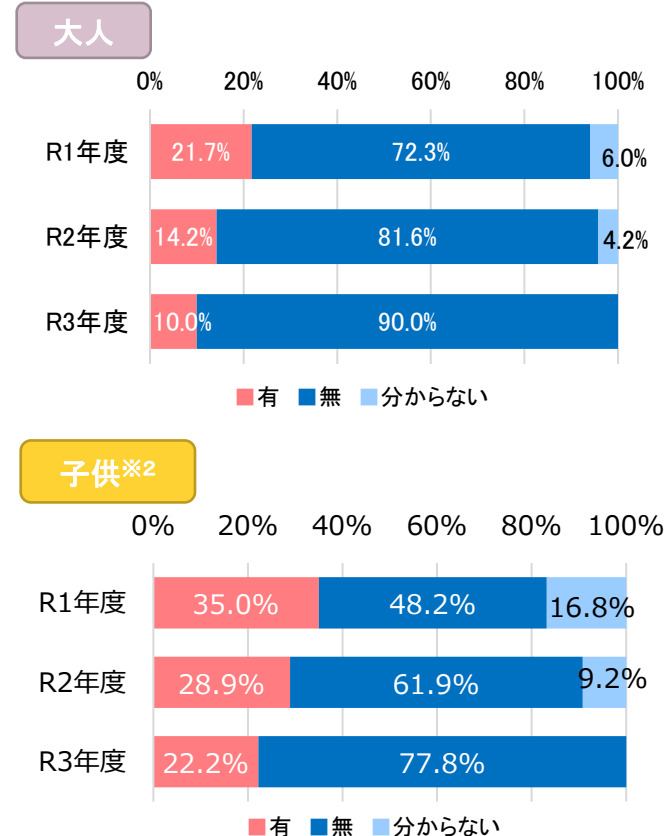


直接鑑賞しなかった理由(主なもの)

「鑑賞したものはなし」と回答した人(大人)に対して質問



鑑賞以外の文化芸術活動(創作、出演、習い事、祭り、体験活動等)経験※1



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

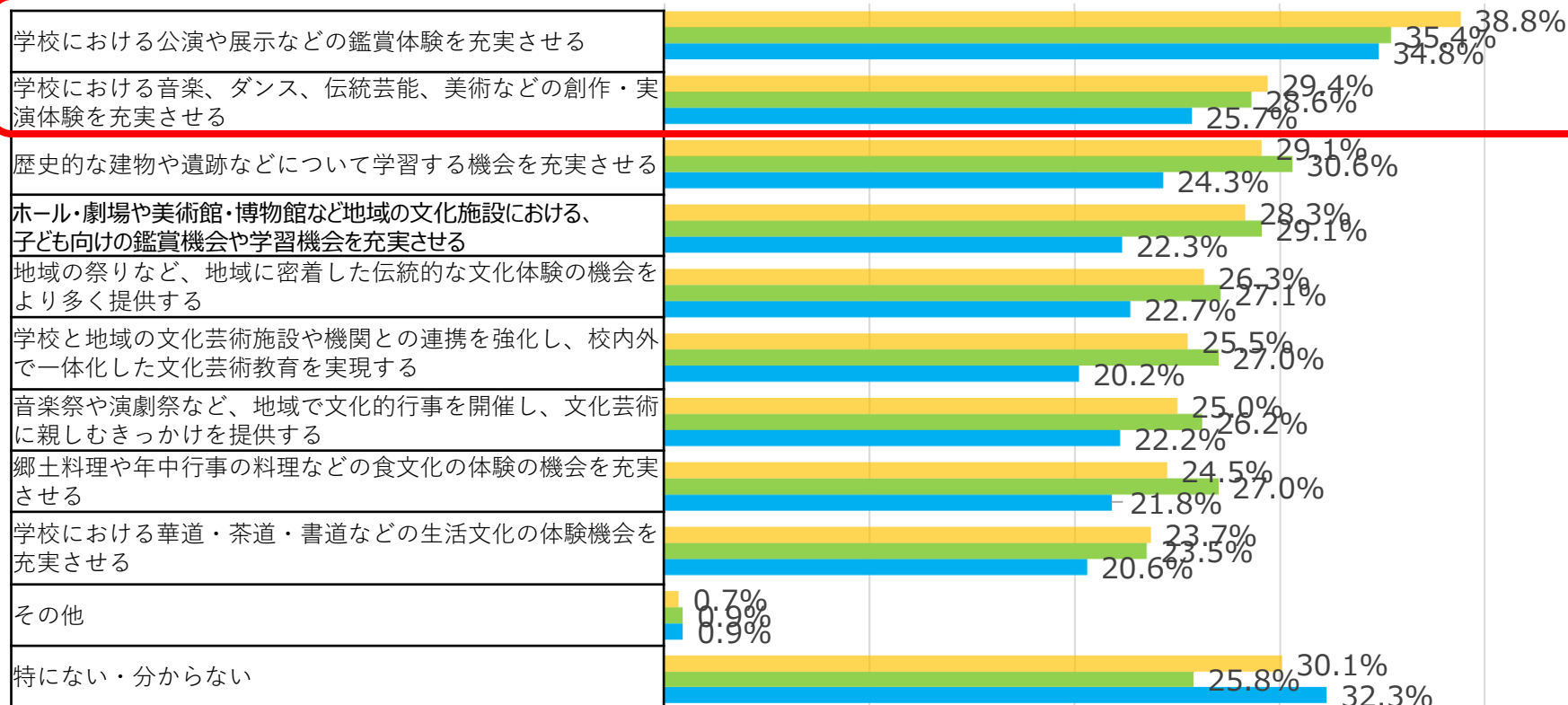
※2令和1年度～令和2年度は「未就学児～高校生」、令和3年度から「小学生～高校生」に変更。令和1年度～令和2年度については令和3年度に合わせて集計し直したため、それぞれの年の報告書の数値とは異なる。

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

文化に関する世論調査結果

子どもの文化芸術体験について、何が重要だと思いますか。

(複数回答)



■ 令和2年度調査 ■ 令和元年度調査 ■ 平成30年度調査

(出典) 文化に関する世論調査報告書 (令和3年2月文化庁)

文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議 ヒアリング事例①

<文化芸術教育の重要性①>

～演劇・パフォーミングアーツの力～

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

資料URL: https://www.bunka.go.jp/koho_hodo_oshirase/hodohappyo/pdf/93952201_01.pdf (2枚目～)

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

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

資料URL: https://www.bunka.go.jp/koho_hodo_oshirase/hodohappyo/pdf/93932601_01.pdf (50枚目～)

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

文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議 ヒアリング事例②

<文化芸術教育の重要性②>

～国際バカロレア(IB)における芸術教科～（横浜国立大学 小池教授の発表（第9回）から）

資料URL: https://www.bunka.go.jp/koho_hodo_oshirase/hodohappyo/pdf/94102201_01.pdf （2枚目～）

- IBにおける芸術教育は、創造的思考を育成する教科として位置づけられ、芸術教育で育まれる創造的思考の意識を他教科においても高めることで、柔軟性や革新性等が求められる世界に対応する力や、国際的な視野をもつ人間の育成に繋がると考えられている。
- 初等課程（PYP）における芸術教育は、教科の枠を超えたユニット学習の中でテーマの理解を高める教科として教科間を繋ぐ役割を果たしつつ、創造性、批判的な考え方、問題解決力、そして社会的相互作用を発達させていくという位置づけのもと、児童は芸術という範囲の中で、「中心の考え（セントラルアイディア）」について、自分たちの理解したことを説明していくといった学習をしている。
- 中等課程（MYP）では、設定された「グローバルな文脈」を通して概念を理解する学習を行う。その中で、芸術教育は「美的感性」や「変化」、「コミュニケーション」や「アイデンティティ」といった「重要概念」の理解に取り組むとともに、「表現」や「解釈」といった「関連概念」を美術科の中で取り組んでいる。
- DP（ディプロマ）プログラムにおける芸術教育では、「生涯にわたって芸術とのかかわりを楽しむ」ということや「時間、場所及び文化を超えた芸術の多様性を探求していく」、「自信をもって的確に考えを表現する」といったねらいを示して、理論研究、作品制作、キュレーションの各実践を総合的に学んでいる。

文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議 ヒアリング事例③

<文化芸術教育の重要性③>

～脳神経科学から見た学習と教育ー現在および近未来社会における芸術教育の重要性～
(株式会社日立製作所名誉フェロー小泉英明氏の発表(第10回)から)

資料URL: https://www.bunka.go.jp/koho_hodo_oshirase/hodohappyo/pdf/94132601_01.pdf (2枚目～)

- 脳科学的な観点から見た**芸術教育の真の価値**とは、普段教科書やマニュアルを使って教育するものとは別の、**多く存在する意識下の部分の教育に資するものであること**。この**無意識の部分から生まれてくる意欲や情熱を育むことができれば、いかなる分野においても普遍的に活かすことができる**。
- 海外では、**教育や文化の水準維持のため、芸術が重視**されており、オックスフォード大学やケンブリッジ大学においても、専門的学問ばかりが注目されているが、その**基盤にあるのは芸術教育である**と考えられていることが一例として挙げられる。
- また、芸術は産業・科学技術の根幹にある。これからの時代は海外の最先端に追いつき追い越すかということではなく、**新しい概念・分野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、10年・20年の長い期間であっても粘り強くやり遂げる意思をも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**。芸術教育は、**何かを表現したいという意欲や、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繋がるもの**であり、学校教育において非常に重要なものとして位置づけられる。

～21世紀のビジネスから見た芸術教育～(BIOTOPE 佐宗代表の発表(第10回)から)

資料URL: https://www.bunka.go.jp/koho_hodo_oshirase/hodohappyo/pdf/94132601_01.pdf (83枚目～)

- **21世紀のビジネスにおいて、創造性がより重要になっている**。その背景には、①企業の形の変化、②「デザイン思考」の社会的な広がり、③AIの普及が挙げられた。具体的には、① 21世紀における企業の価値は、一人ひとりが持つアイデアや形にし得るもの、構想そのものに見出されている。また、②ユーザーに対して何が提供できるかということ、ニーズやテクノロジー、ビジネスといった要素を包含しながら創造的に考えていく「デザイン思考」が企業現場で非常に求められるようになった。さらに、③AIが普及した現代においては、自分自身のやりたいことを様々なツールを活用しながら、また周囲の人を巻き込みながら具体化できる行動力を持った人が求められている。
- イノベーションを起こそうとする場合には、他者の求めるものではなく、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ビジョンを具現化していく必要がある。21世紀の容易に世界とつながる環境においては、**個人や会社がつつミッションやバリュー、ビジョン等を積極的に発信し、それに共感する人とともに新たな価値を共創し続けられる発信力と創発力が重要**となってきている。
- 芸術教育においては、**表現しながら考える**ということを通じて、**自分のやりたいことやアイデアの解像度を高める力を身に付けることができる**。また**自分の内面のビジョンを表現し、それが認められることで自信を持つ体験をすることは、その後の進路や生き方、人生に対する自己肯定感が養われる上での大きな土台となる授業になり得る**のではないかと。

文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議 ヒアリング事例④

<本物の文化芸術体験とICTの活用>

～巡回公演の魅力～（富士見市立関沢小学校の発表（第3回）から）

資料URL: https://www.bunka.go.jp/koho_hodo_oshirase/hodohappyo/pdf/93936901_01.pdf（57枚目～）

- 関沢小学校は「自分の可能性を信じ、未来に挑戦する児童の育成」を学校のテーマとし、自律性、関係性、有能性の三つをバランスよく高める手立てを日々の授業や行事等に取り入れ、子供たちの学校生活が充実するよう取り組んでいる。
- 同校では、2021年度より3年間、**文化庁「学校巡回公演事業」を活用し**、ジャズ、オーケストラ、演劇のプロの公演を鑑賞した。ジャズ、オーケストラは音楽科に位置付け、**授業の中でジャズの歴史や楽器名称、役割等と端末を使って調べたりといった事前事後学習**を行った。さらに、市文化会館のプログラムを活用し、能楽やピアノのワークショッププログラムも実施している。
- 巡回公演は、至近距離でライブ感が得られ子供たちの心に強く印象に残るとともに、ワークショップを通して子供たちが主体的に楽しむこともできる。子供たちからは、「幸せな時間であった」「生の方が迫力があって心に響くような感じでとても感動した」「今度は僕がお金を払って見に行ってみよう」といった感想があり、**子供たちの学校生活に潤いを与えたり、モチベーション向上にもつながっている。**

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

（東京藝術大学大学院映像研究科 布山教授の発表（第5回）から）

資料URL: https://www.bunka.go.jp/koho_hodo_oshirase/hodohappyo/pdf/93976701_01.pdf（57枚目～）

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

文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議 ヒアリング事例⑤

<地域連携・リソースの多様化①>

～美術館等との連携～（横浜市教育委員会の発表（第2回）から）

資料URL: https://www.bunka.go.jp/koho_hodo_oshirase/hodohappyo/pdf/93932601_01.pdf （2枚目～）

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

～学校における映画を活用した取組みとその課題～

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

資料URL: https://www.bunka.go.jp/koho_hodo_oshirase/hodohappyo/pdf/93976701_01.pdf （19枚目～）

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

文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議 ヒアリング事例⑥

＜地域連携・リソースの多様化②＞

～地域素材を生かした伝統文化教育～（京都市立東山泉小中学校の発表（第9回）から）

資料URL: https://www.bunka.go.jp/koho_hodo_oshirase/hodohappyo/pdf/94102201_01.pdf （26枚目～）

- 東山泉小中学校では、地域の僧侶や能楽師と連携・協力し、日本の伝統芸である能について探究的に学習することを通して、**伝統文化への理解を深め、日本伝統文化の本質的な価値について、自分の生き方と関わらせながら考える授業**を行っている。
- この取組は、授業時数特例実践校制度を活用し、国語科や社会科の時数の一部を音楽科の時数に振り替えて実施され、音楽科の学習の中に国語科や社会科の学習の要素を含みながら進めた。また総合的な学習の時間の探究のテーマとも関連させたり、美術科の題材に、能に関連した学習を取り入れるなど、**音楽科以外の教員もカリキュラムを工夫**したことが、教育内容の充実につながっている。
- 具体的な内容としては、**地域の能楽師による能に関する講演や謡の稽古、普段公開されていない舍利殿の見学、能楽堂における能の鑑賞等**を通じて子供たちの能に対する関心や興味を高めた。また、子供たちが作成した謡本は協力者である能楽師や僧侶だけでなく、他校の生徒等にも共有され、学習の成果を発信することにも取り組んだ。
- これらの取組の中で、**社会に出てから必要とされる協調性、粘り強く取り組む力、課題解決に向かう力、創造的に考える力など、いわゆる非認知能力が醸成されている様子**が見られたことが成果として挙げられる。