

教科教育学コンソーシアム 第6回年次シンポジウム 2026年3月8日（日）13:30～16:30 広島大学教育学部+オンライン開催

「各教科のビッグアイデアとは何か –学習指導要領の改訂をめぐる議論を見据えて–」

図画工作・美術科における ビッグアイデアとは

藤井 康子（大分大学） ・ 郡司 明子（群馬大学）

発表の流れ

美術教育の特性（学問的背景と教科教育性）

- I. 文化芸術教育の充実改善に向けた検討会議（文化庁）
- II. 次期学習指導要領における美術教育充実のための提言（全日本美術教育会議）
- III. 新たな学びの実現に向けた教育課程の在り方に関する研究報告書（国立教育政策研究所）
- IV. 海外の動向（アメリカ合衆国）
- V. 日本の現行学習指導要領における図画工作科・美術科の内容構成

図画工作・美術科におけるビッグアイデアの提案

美術教育の特性（学問的背景と教科教育性）①

○学問的背景

ハーバート・リード（1893-1968）“*Education through Art*”（1943）：『**芸術による教育**』

▶人間存在にとって芸術の本質的意味を説く「**美的教育論**」 aesthetic education

①**芸術は教育の基礎**

『**芸術による教育**』は、「美的なるものの回復」として**精神活動（教育）の核**になるべき

②**個人と社会の有機的統合**

教育された個性はその個人の属する社会集団を統一・調和させる、社会的存在としての人間形成

→**芸術による民主主義へ至る道**を示唆 = 人間教育の目的は「**平和のための教育**」

→「**調和論**」を示す美術教育のキーワード：**感性と情操**

美術教育の特性（学問的背景と教科教育性）②

○教科教育性

エリ奥特・アイズナー（1933-2014）

10Lessons the Art Teach（子どもが）芸術から教えられる
10のレッスン

1. 「質」に関わる判断力を養う
2. 正解は一つではないと知る
3. 多角的な視点を持つ
4. 目的は状況に応じて変わる
5. 予期せぬ可能性を受け入れる
6. 小さな差異が大きな効果を生む
7. 材料を通して思考する
8. 言葉にできないことを表現する
9. 独自の体験を生み出す
10. 重要性を象徴する

The Arts and the Creation of Mind
(Yale University Press,2002)

○日本での再構成

宮坂元裕（1940-）『「図画工作」という考え方』（2016）
によれば、

- 質的な関係についての適切な判断
- 問題には多くの解決方法がある
- 目標は環境やきっかけによって変化しうる
- 目の前の素材を基に考えること

+ 6つの力が身につくように

- 次に起こることを予測する力
- たくさんの中から一つを選択する力
- 組み合わせる力
- 失敗を乗り越える力
- みんなで作る力（自己主張と協調のバランス）
- 美しいということが分かるようになる力

↓
個別の資質・能力へ

I. 文化芸術教育の充実改善に向けた検討会議（文化庁） R6年12月

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（概要） 令和6年12月25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

①社会経済の変化の中で求められる文化芸術

・文化芸術は、**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、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
・創造することの喜びを味わい、豊かな心を育むなど、**文化芸術教育の果たしてきた役割は大きい**

②デジタル化がもたらす社会の構造的変化

・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能力が一層重要**になっていく

③GIGAスクール構想を踏まえ大きく変わる学びの環境

・1人1台端末環境が整備され、学校において、**空間的・時間的制約を乗り越え**ながら子供たちの**創造性の発揮**、多様な特性を生かした**個別最適な学びや協働的な学びの展開が可能**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

・世界中の多様な人々が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
・文化芸術の交流・協働から生まれる新たな価値創造、それらを国内外に発信する芸術活動促進が重要

②土壌の広がりから価値の創造と発信による好循環(CBX)

・**国におけるCBXの推進** ※CBX:Cultural Business Transformation
文化芸術の担い手育成を通じ豊かな「土壌」づくり
→豊かな土壌から新たな価値創造、価値が経済循環を生み出す
→国内外の発信を高め文化・経済の好循環を生み出す

③文化と経済の好循環「CBX」を実現するための政策の転換

・社会的・経済的価値を踏まえた国の文化政策の転換
・コンテンツ産業の源泉であるクリエイター等の育成支援は重要
・文化芸術を自分自身に関わりのあるものとして、文化芸術教育の本質的価値の認識を深め、新しい価値づけの流れをつくりだすことが必要

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

・対話による学びの中で広がりや深まりが生まれ、自分の中に意味や価値をつくりだし、喜びが味わえる鑑賞の時間に

・表現(アウトプット)と鑑賞(インプット)の相互の関連が重要

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社会の中でこそ一層重要となる

個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など、芸術系教科における学びの意義は一層高まっている

・変化が激しい時代の中で、未来を創造していく力や自ら問いを生み出し形にする力の育成が期待される
・こうした芸術系教科の価値が十分に踏まえられ、子供たちの学びの転換をリードしていく必要がある
・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・能力ベースの授業づくりへの一層の推進

※文化芸術を特別の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生きていることと関わりながら豊々と息づいている大切な存在としてどう盛り込むかは検討が必要

※非認知能力について単に個人内の個性やよさのみで終結するのではなく、答えの用意されていない問いに向かう課題解決的な場面や、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育成の在り方について検討が必要**

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
・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直接鑑賞するなど「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の豊かな感性や想像力等の育成に資するもの

②個性・即興性・創発性のある学びとしての文化芸術教育

個性の高い学び 子供たちの特性や関心に応じて考えたり、表現したりする

即興性の強い学び 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

創発性のある学び 自分の感覚を研ぎ澄ませ個人の発想を全く異なる次元や分野から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

◎芸術系教科は以下の学びにつながるもの

・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、自分の内側にある思い、感情に気付きをもたらす、全体像を自分でつくりだす**

・自分の感覚を使った**ノンバーバルなコミュニケーション能力の育成**
・AIなどに代替されない**創造的、批判的思考**がより必要となるこれからの社会において、**他教科との連携の中での創造的な思考**

・我が国の**伝統や文化**に関する教育が国際理解教育へとつながるとともに、**多様な世界の文化**を学ぶことにより、日本文化に対する興味関心を高め、よさに気付く

・何かを**表現・発明したい**といった意欲や、唯一の正解がない中、自分の感覚を研ぎ澄ませてオリジナルの作品や回答を**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**

◎これからの日本社会において、**科学技術と人文学、社会学等の異分野を融合することにより新たなものを生み出すイノベーションが重要**であることから、**芸術教育における学びは重要**

ビッグアイデアにつながる要素

創造性、感性、身体性、個性、即興性、創発性、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、我が国の伝統や文化、多様な世界の文化、異なる次元や分野から新たな結合により全く異なるものを創発する

I. 文化芸術教育の充実改善に向けた検討会議（文化庁） R6年12月

第2章 文化芸術教育の今後の方向性

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、生活や社会の中の芸術や芸術文化と豊かに関わる資質・能力の育成を目指している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ながら、**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**
- 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、求められる資質・能力を育成する授業の実施が重要**

【今後の検討】

- ◎各校種における学びの系統性を確保しつつ、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、美術や工芸、音楽文化や美術文化、工芸の伝統と文化、書の伝統と文化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**
- ◎目標・内容の構成の中核的な概念や方略など更なる構造化により、**芸術系教科の学びの意味や、生活や社会とのつながりに対する更なる明確化が必要**

<芸術系教科の学習評価について>

芸術系教科においては、これまでも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を実施

今後、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の検討をしてはどうか

※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す

<学習指導要領の趣旨を踏まえた指導の充実>

- 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、指導の充実につながるのではないかと**

【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】

- ・題材：「未来を想像してみよう」
- ・本質的な問い：未来を想像して見つけた表したいことをどのように表せるか
- ・中核的な概念や方略：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】

- ・題材：「交響詩「フルタ」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」
- ・本質的な問い：「音楽は人間にとってどのような存在になり得るか
- ・中核的な概念や方略：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。

ルーブリックを用いた評価への意見

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直しをもって学びに取り組める

結果ではなく過程の評価から指導と評価の一体化の実現が期待できる

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、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や学びを制限し、子供たちの創造性や個性・即興性・創造性が十分に発揮できなくなることを考慮

教員がその趣旨を十分理解する必要がある

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が必要

第2章 文化芸術教育の今後の方向性

<芸術系教科の充実に向かって>

- ・新しい価値観や感覚、考え方に触れ、自ら進んで楽しむことのできる**芸術ならではの様々な学びに出会えるようにする**
- ・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や芸術文化と一層豊かに関わることができるよう、**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**
- ・**高等学校**において、小・中学校での学びを踏まえ、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、分野横断的な幅広い分野を学ぶ機会を設けるなど、**芸術教育の充実、改善が必要**

- ◎芸術系教科において育成する資質・能力の一層重視や教育内容に関連する今後の在り方については、中央教育審議会における専門的な検討を期待

※ICTを活用した活動と身体や用具を使って具体化する活動とを往還した事例の収集、研修等を通じた横展開を進めるべき

※芸術と他教科等を往還する教科横断的なSTEAM教育など、**芸術の本質や芸術の重要性に子供たちが気付く教育の在り方**を考えていくことは重要

※伝統芸能、伝統音楽など、型などの基礎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、我が国の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

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、感性を働かせることはより一層重要であり、子供たちに豊かな感性や創造性等を育てていくため、**様々な本物に実際に触れる機会を提供することが必要**

- ◎子供たちが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の整備

③文化芸術教育を支える人材とリソースの多様化の方向性

子供たちの**創造性を育む**ためには、教えるという役割のみならず、ファシリテーターやメンターなどの役割も必要

→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**
芸術系教科の存在意義や重要性を教師が理解することが重要

※子供たちの身の回りにない雅楽や歌舞伎、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

※マンガ、アニメ、ゲーム、映画等の授業実践の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の実証、普及が必要

学校全体として、**子供たちの主体性が十分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

→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

芸術系教科教員の指導力の向上に向けた**人材育成が重要**

→非常勤を含む教員の研修の機会の確保や、指導主事等を対象とした**研修の充実**、学校と外部との連携を推進するコーディネーターを行う**人材や団体の支援**が重要

障害の有無にかか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、**互いの理解を育てていくことが重要**

→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

ビッグアイデアにつながる要素 例) 題材：「未来を想像してみよう」

本質的な問い：未来を想像して見つけた表したいことをどのように表せるか

中核的な概念や方略：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。

Ⅱ. 次期学習指導要領における美術教育充実のための提言（全日本美術教育会議）

R7年7月

次期学習指導要領における美術教育充実のための提言

令和7年7月11日

全日本美術教育会議

全国高等学校美術工芸教育研究会
全国造形教育連盟
全国大学造形美術教育教員養成協議会
大学美術教育学会
日本教育大学協会全国美術部門
日本教育美術連盟
一般社団法人 日本美術教育学会
公益社団法人 日本美術教育連合
美術科教育学会

公益財団法人 教育美術振興会
全日本画材協議会
一般社団法人 全日本教育材料連合会
大日本印刷株式会社
TOPPAN 芸造研株式会社
公益社団法人 日本広告写真家協会 (APA)
一般社団法人 日本デザインマネジメント協会
一般社団法人 日本版画協会
一般社団法人 日本美術家連盟
公益財団法人 美育文化協会
株式会社 美術出版エデュケーショナル
臨床美術学会

I. 顕在化している課題と美術教育の強み

情操を涵養しながら、**感性と創造性豊かな人材**を育成し、今日の文化的な社会を支える基盤となる、重要な役割を果たしています。今日求められる**創造的思考**において、美術教育が育む**新しい価値創造**や**問題解決能力**には、子供**自らが問いを立て試行錯誤**できる学習時間の確保が不可欠です。美術教育は、現代の社会的な要求に応え、人類の豊かな美術文化に基づいた**ウェルビーイングを希求する心を育む**重要な学びとして、その位置付けをさらに強化する必要があります。

Ⅱ. 次期学習指導要領改定に向けた提案

1. 学習指導要領の内容に関する提案

2. デジタル化の推進と身体を通じた実体験の調和

実体験に基づく学びを重視しつつ、子供の発達段階に応じてデジタル機器を適切に活用し、**身体性とデジタルの調和**を図りながら**想像力を高める**学びの環境の整備が必要です。

3. 伝統文化の継承および新たな美術文化の創出

日本の伝統文化や**生活を豊かにするデザインや工芸**、**現代の多様な文化に関する教育**の一層の充実を図り、社会と連携しながら、**新たな文化を創出しようとする態度を育成**することが必要です。

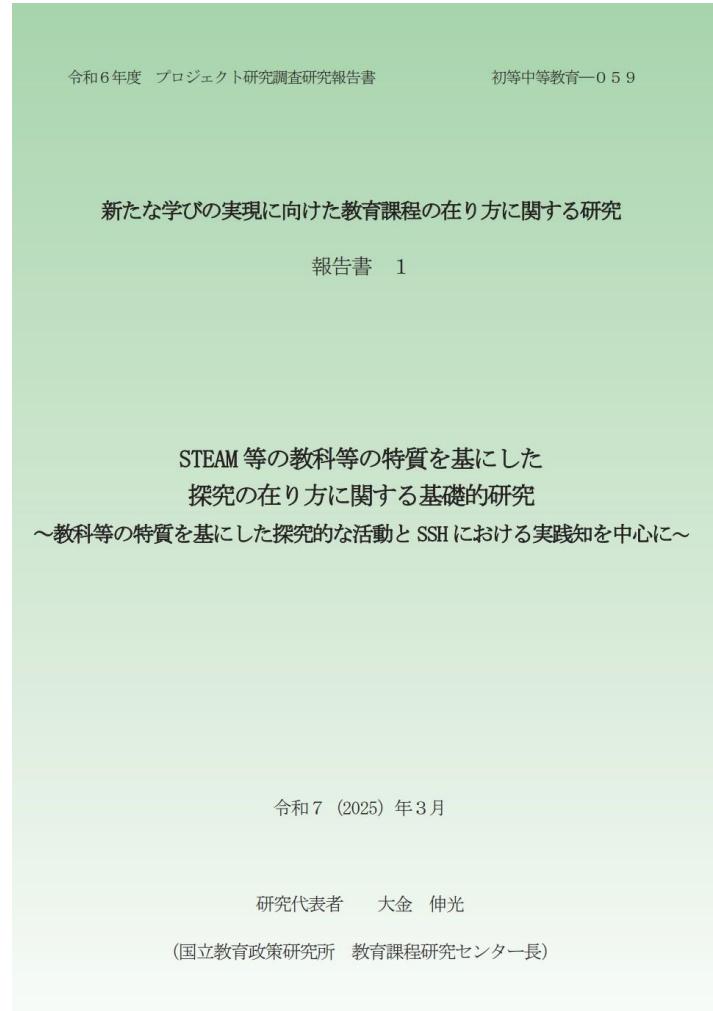
Ⅲ. 美術教育の充実に向けた提案

▶ **ビッグアイデアにつながる要素**

- **デジタル化の推進と身体性による実体験の調和**
- **伝統文化の継承と新たな美術文化の創出**

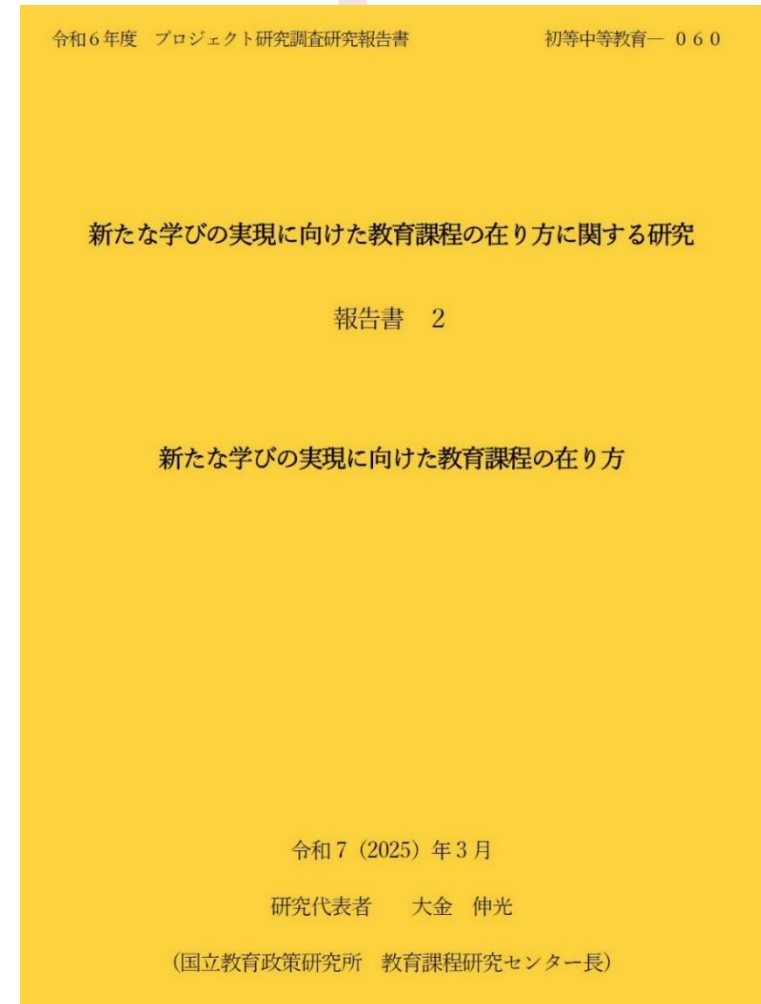
Ⅲ. 新たな学びの実現に向けた教育課程の在り方に関する研究報告書 (国立教育政策研究所) R7年3月

報告書 1



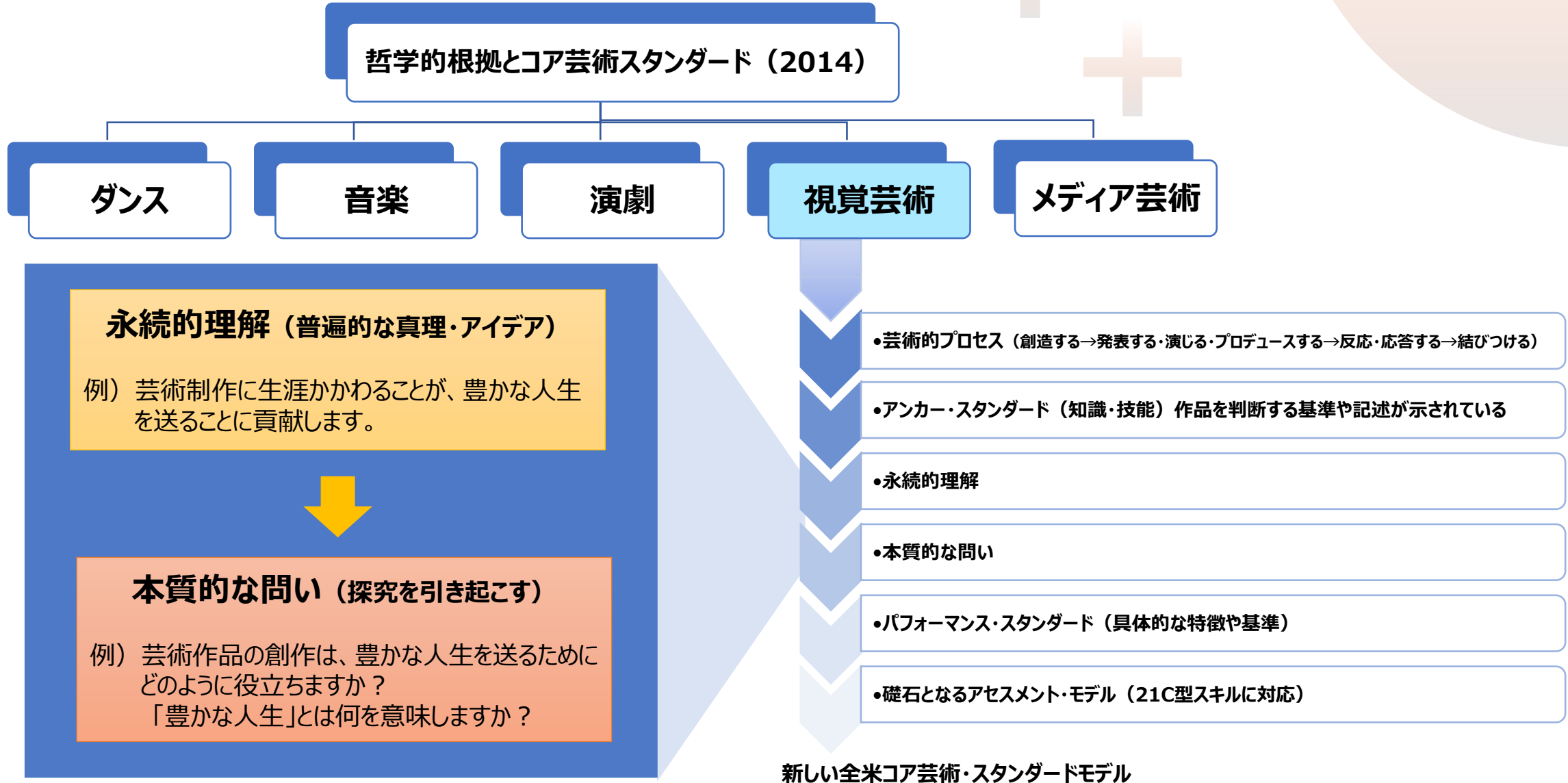
https://www.nier.go.jp/_uploads/2025/12/r060709_01_honbun.pdf

報告書 2



https://www.nier.go.jp/_uploads/2025/12/r060709_02_honbun.pdf

IV. 海外の動向（アメリカ合衆国）



V. 日本の現行学習指導要領における図画工作科・美術科の内容構成 (H29・30・31年改訂)

小学校

造形的な見方・考え方

A表現

造形遊び
絵や立体・工作

B鑑賞

【共通事項】

A表現・B鑑賞に共通して
必要となる資質・能力

- ・自分の感覚や行為を通して形や色などの観じが分かる
- ・形や色などを基に自分のイメージをもつこと

中学校

造形的な見方・考え方

A表現

絵や彫刻
デザインや工芸

B鑑賞

【共通事項】

A表現・B鑑賞に共通して
必要となる資質・能力

- ・形や色、材料、光などの性質やそれらが感情にもたらす効果
- ・全体のイメージや作風

高等学校

造形的な見方・考え方

A表現

絵画・彫刻
デザイン
映像メディア表現

B鑑賞

【共通事項】

A表現・B鑑賞に共通して必要となる資質・能力

- ・造形の要素の働きの理解
- ・全体のイメージや作風、様式などで捉える理解

次期学習指導要領の改訂に向けた動き

芸術ワーキンググループの主な意見（文部科学省）

R7年10月～

- ・創造性
- ・感性
- ・身体性
- ・想像力
- ・多様性理解
- ・主体性
- ・文化の理解
- ・協働性
- ・知識・技能
- ・思考力、判断力、表現力等
- ・学びに向かう力、人間性等
- ・価値
- ・鑑賞
- ・充実感、達成感
- ・豊かな社会の創造や幸福な人生
- ・教科横断や連携の在り方
- ・区分
- ・その他

第1～5回芸術WGにおける主な意見①

【創造性】

- 芸術系教科の特徴として**創造性**がある。**自分にとってどんな価値があるかを考える**ことにより、世の中の様々なことが自分にとって意味のあることになる。それが芸術系教科を学ぶ意義ではないか
- 美術教育における**創造性**について、**意味や価値をつくりだす**ことは、見方・考え方に位置付けられているが、現実に対する意味、そして、まだ見ぬ未来に向けた意味、つまり、子供による問題提起が重要
- **創造**することの喜びを味わい、自ら考え、自らものをつくっていくという創造する能力は変化の激しい社会において重要な資質・能力であり、芸術系教科の根本となる。
- 児童生徒が主体的に自分の感性で作品をつくる際の前提としてコンセプワーク（企画・構成力）を大事にしたい。論理的思考、**創造的思考**、批評的思考などが複雑に入り込んでいる。イノベーションが求められる現代社会においてこれら三つの思考は重要。
- 芸術教育は鑑賞者だけではなく**表現者を育てる**ということを考えるときに、**創造性**と結びつく。子供たちの**創造性**を育てるために、教師がどのように**創造性**を意識した授業デザインができるかを考えることが重要。
- 芸術系教科において**創造性**を育てるためには、知性と感性をどのように関連付けて新たな価値を生みだすか、または自分で価値を見出すか、という学習が重要。
- 中核的・概念的等の示し方に関しては、現行の学習指導要領を発展し、**創造性や感性**といった要素をまとめるべき
- **創造性**は高次の資質・能力であり、**創造性**を支える基盤的能力を柱の中に位置付けることにより指導の具体性が実現される。
- 【音楽】音楽は再現芸術が中心であり、既存の曲から作曲者の意図を探りながら演奏していくという特徴がある。授業でみんなで演奏する活動で、作曲者の考えや音楽構造を読み込んでいく中で、いかに**自分のオリジナリティのある表現を見だしていくか**、それをみんなで表現し創意工夫を位置付けていくのが大事。
- 【図画工作】図画工作・美術科の現行の見方・考え方の文末は「**意味や価値をつくりだすこと**」であり、**教科の本質的意義である創造の重要な部分**である。「つくる」ではなく「つくり、そしてだす」という中に、これまでになかった意味や価値を創出する意味がある。創造は現状の問題解決のために発揮されるだけでなく、未来に向けた問題提起としても発揮される。
- 感性や**創造性**が大切であり、感性はよさや美しさについて心が動く、この点を育てることが重要。**創造性**では、身体も使いながら自分自身にとっての意味や価値をつくりだすことが重要。それは、自分自身をもつくりだすことである。
- 【音楽】創造性は音楽の理解や技能、習得だけでなく、自らが音を生み出して新しい表現を構築する力。**創造性という資質・能力に主軸を置いて考えることも必要**であり、どのような資質・能力と関連するものであるかをふれないように考えていく必要がある。

第1～5回芸術WGにおける主な意見⑦

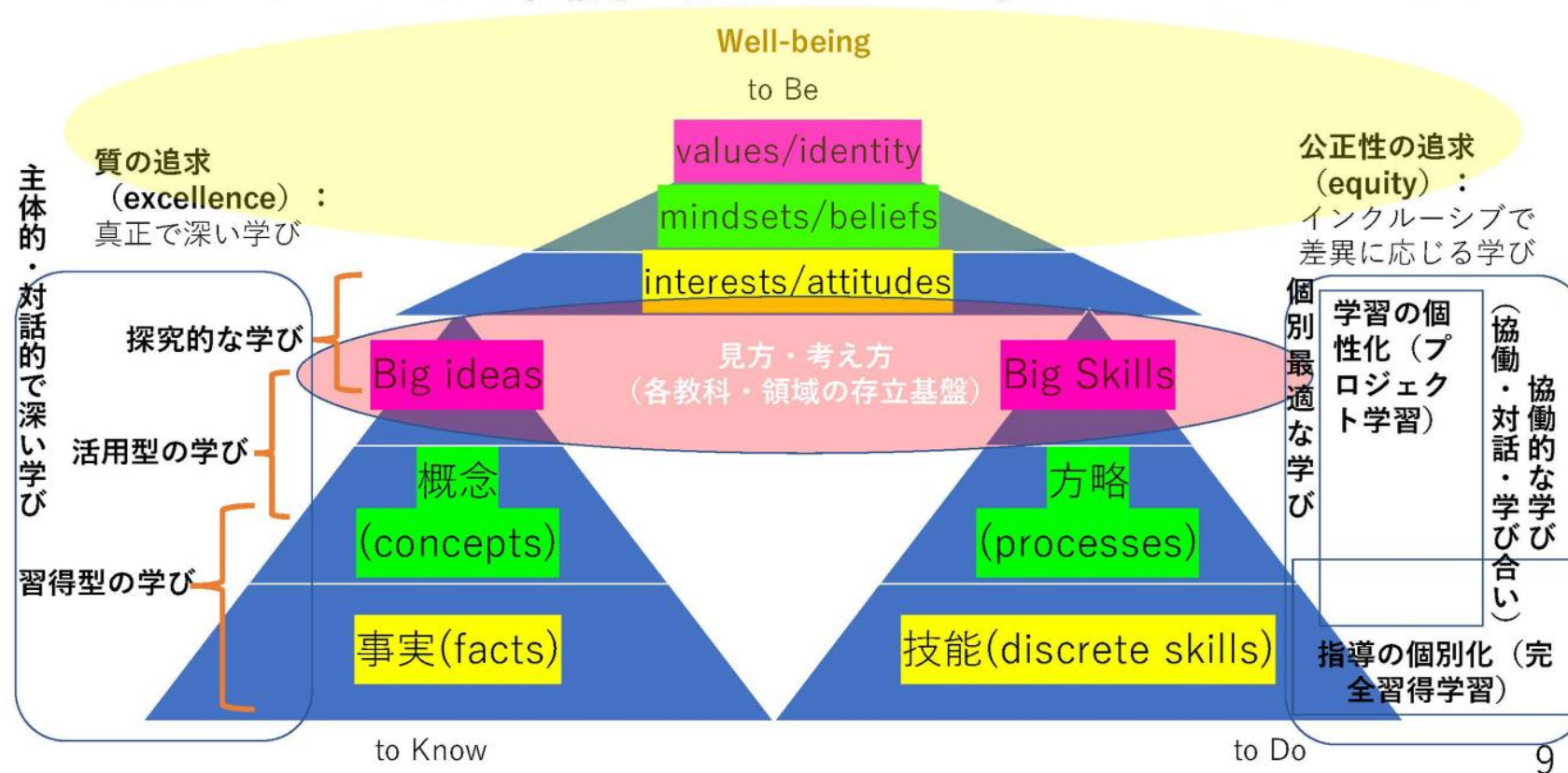
【文化の理解】

- 文化への理解は重要であり、**我が国の文化**とはどういうものなのか、どういう文脈でその文化があるのかといった、**広い視野でとらえることが大切**
- **芸術が生まれてくる背景や歴史の基となる文化や社会があることを理解**することが重要。グローバルな視野の下に自己を見つめ、多様な文化理解に伴って再度自己理解へつなげていくことも必要。
- 芸術系教科の特質は、**文化芸術の継承と発展**を担うもの。
- **伝統文化の学習は重要**。日本人としての見方あるいは考え方、ひいては日本人とは何かを考えることが重要
- 伝統文化の学びについて、外国の文化を知ると自国の文化のよさも学べる。**地域素材や我が国の伝統音楽に関する教材を用いるなど、学校で伝統的な音楽や文化をしっかりと学べるようにしていくことは重要**
- 発達の段階を踏まえつつ、鑑賞だけでなく、表現においても**文化の理解**について学び、芸術系教科全体を通して学習することが大事。
- 【音楽】グローバル化する社会で生きていくために異文化理解が重要であり、我が国の郷土や伝統音楽に対する理解はもちろんのこと、**世界の諸民族の音楽に対する理解**について学ぶ意義を示すことは大切。
- 【美術】子供たちが身近な生活の中に根付いている美しい文化を見付けだすという活動を通して、自国だけでなく他国も含めた**文化の理解**に繋げていくことが重要。
- 【書道】伝統文化の視点として、自国の**文化の理解**は他国の**文化の理解**につながりその逆もしかり。グローバルな視点、多様性の包摂に繋がっていく。日本特有の視点がこれからの社会で日本独自の新たな価値を生み出す根底になる。
- 【音楽】見方・考え方の教科固有の考え方や判断の仕方に、**小学校にも「伝統に関わらせる」ことを含めていることは重要**。
- 【図画工作、美術】「文化」が各学校段階に位置付けられている（見方・考え方）が、子供たちには継承と創造の二つの意味をもつ。**文化がもつ意味をふまえて、発達の段階に応じた文化の位置付けを整理していくことが重要**。
- 【美術】美術文化と豊かにかかわる資質・能力の育成について、教師がその価値を一方向的に教えるのではなく、**子供たちが作品と出会い、自分自身の目でもよく見ることを出発点にして、美術の働きや美術文化のよさを楽しみ、味わうことが重要**。
- 【美術】美術文化の理解という、鑑賞をイメージする教員が多いかもしれないが、全国における実践には表現の授業も数多くみられる。**見ることとつくることの両方を通して、文化が身近な生活にあり、歴史の中で受け継がれてきたという実感的な理解に繋がっていくことが大事**。
- 【書道】伝統や文化について、伝統文化の目標に係る文言には賛同するが、**見方・考え方に含めなくてよいのかどうか検討が必要**。
- 【美術】「美術や美術文化と豊かに関わる」（目標の柱書）について、「美術や文化と豊かにかかわる」としてもよいのではないか。芸術系教科は文化を根底から広く捉えられる教科であり、芸術が相互に関連していると考えられる。

図画工作・美術科におけるビッグアイデアについて

ビッグ・アイデアで教科内容を構造化する

KDBモデルによる資質・能力の三つの柱のバージョンアップ



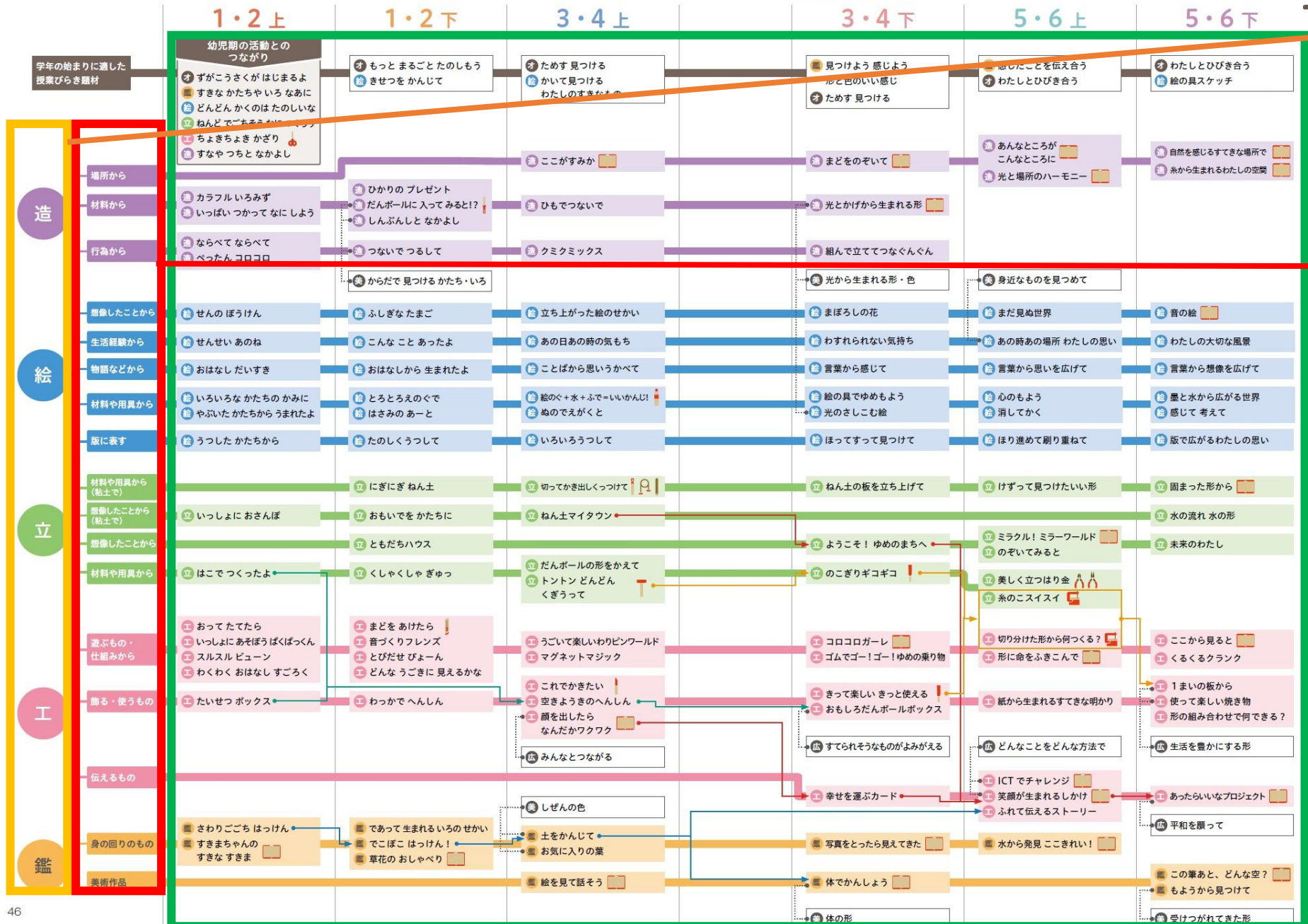
題材系統表

題材は、五つの分野で構成され、活動のねらい、発想のきっかけ、使用する材料や用具などを考慮し、発達の段階とともに学びを深めることができるよう、系統的に配列されています。

- 造形遊びをする活動
- 絵に表す活動
- 立体に表す活動
- 工作に表す活動
- オーエンテーション
- 教科書美術館
- 広がる園工

- 各用具アイコン：用具に出会い、試したことをもとに活動する題材
- ICT活用
- つながる学び
- 触るなど行為性
- アップサイクル
- 木材の加工
- 他者と喜びを分かち合う思い
- 特設ページとの関連性

現行の小学校図画工作教科書の構成（日文）



美術の領域・分野
(造形遊び, 絵や立体, 工作, 鑑賞)

主題を生み出す発想・構想の方法
(場所から, 材料から, 想像したこと, 生活経験から, 材料や用具から, 遊ぶもの・仕組みから, 飾る・使うもの, 伝えるもの, 美術作品等)

中学校美術へ

題材の内容と系統を表す

例) 【絵】生活経験から
せんせいあのね→こんなことあったよ→あの日のあの時の気持ち→わすれられない気持ち→あの時あの場所わたしの思い→わたしの大切な風景

現行教科書(日文)の内容からビッグアイデアを考える

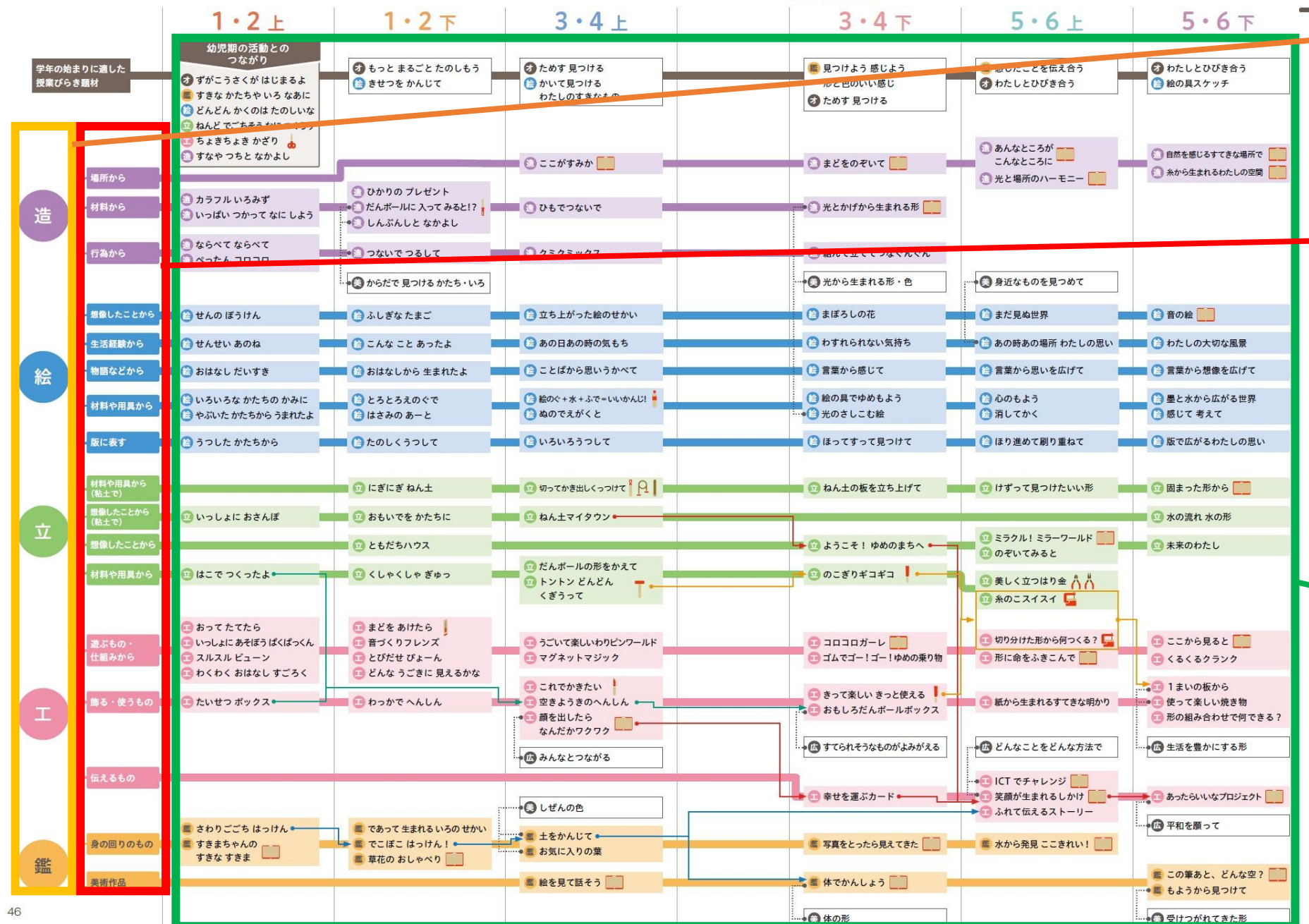
題材系統表

題材は、五つの分野で構成され、活動のねらい、発想のきっかけ、使用する材料や用具などを考慮し、発達段階とともに学びを深めることができるよう、系統的に配列されています。

- 一進形遊びをする活動
- 一工作に表す活動
- 一オリエンテーション
- 一絵に表す活動
- 一鑑賞する活動
- 一教科書美術館
- 一立体に表す活動
- 一広がる図工

- 各用具アイコン：用具に出会い、試したことをもとに活動する題材
- ICT活用

- つながる学び
- 触るなど行為性
- 他者と喜びを分かち合う思い
- アップサイクル
- 木材の加工
- 特設ページとの関連性



美術の領域・分野

個別の技能
ビッグスキル

主題を生み出す発想・構想の方法

学習方略
ビッグスキル

中学校美術へ

各題材

事実&概念&ビッグアイデアに相当するものが含まれているのでは？

図画工作・美術科におけるビッグアイデアの提案

図工・美術は 私たちに 材料を通して思考することを促してくれる。(身体性・思考力)

図工・美術は 私たちに 多様な見方を教えてくれる。(多様性)

図工・美術は 私たちに 試行錯誤の(失敗を乗り越える)機会を与えてくれる。(レジリエンス)

図工・美術は 私たちを 探究的(省察的)な活動にいざなってくれる。(探究)

図工・美術は 私たちの 想像/創造性を耕してくれる。(想像・創造)

図工・美術は 私たちの 伝統文化の継承と新たな文化の創出を支えてくれる。(保守・革新)

図工・美術は 私たちの 美的(調和的)な判断力を養ってくれる。(調和)

図工・美術は 私たちが 共に よりよく生きる意欲を高めてくれる。(ウェルビーイング)

ご清聴ありがとうございました。

美術科教育学会理事（研究部）

藤井 康子（大分大学）

fujii-yasuko@oita-u.ac.jp

美術科教育学会理事（研究部）

郡司 明子（群馬大学）

gunji@gunma-u.ac.jp