

実施までのながれ

巡回公演事業



芸術家の派遣事業

共通

コミュニケーション能力向上事業

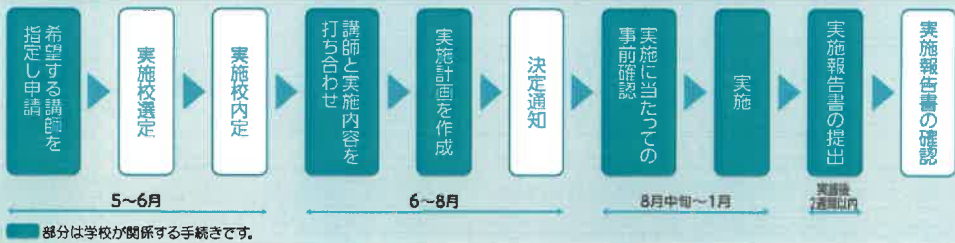
学校申請方式 学校が芸術家を選定し、芸術家の承諾を得た上で、国に事業申請します。



NPO法人等提案型 国から委託を受けたNPO法人等が、学校における文化芸術活動のニーズを把握し、芸術家を派遣します。



子供 夢・アート・アカデミー



お問い合わせ先

文化庁 参事官(芸術文化担当)付
学校芸術教育室 芸術教育推進係

artedu@mext.go.jp

- 巡回公演事業
- 芸術家の派遣事業
- コミュニケーション能力向上事業
- 子供 夢・アート・アカデミー
- ユニバーサル公演事業
- 文化施設等活用事業



ホームページはこちら

未来をつくる、出会いがある。

文化芸術による 子供育成推進事業

巡回公演事業 | 芸術家の派遣事業 | コミュニケーション能力向上事業 | 子供 夢・アート・アカデミー | ユニバーサル公演事業 | 文化施設等活用事業

文化芸術による子供育成推進事業

小学校・中学校等において文化芸術団体による実演芸術の巡回公演を行い、又は小学校・中学校等に個人又は少人数の芸術家を派遣し、子供たちに対し質の高い文化芸術を鑑賞・体験する機会を確保するとともに、芸術家による表現手法を用いた計画的・継続的なワークショップ等を実施する事業です。子供たちの豊かな創造力・想像力や、思考力、コミュニケーション能力などを養うとともに、将来の芸術家や観客層を育成し、優れた文化芸術の創造に資することを目的としています。



巡回公演事業

文化庁が選定した文化芸術団体が、学校の体育館や文化施設でオーケストラ、演劇等の巡回公演を行います。本公演前に文化芸術団体が実施校へ赴き、鑑賞指導や実技指導を行うワークショップでは、公演の鑑賞や児童・生徒との共演をより効果的なものとする事ができます。普段授業などで使っている体育館が、工夫次第で素晴らしい舞台へと変わっていく様子を体感することができます。



ポイント

- 1 質の高い芸術団体** **2 事前に学べるワークショップ** **3 児童・生徒も参加する本公演**

文化庁が選定した文化芸術団体の公演を鑑賞・体験できます。

本公演前にワークショップを行い、知識を深めることができます。

児童・生徒と一緒に公演に参加することで、理解と関心を深めることができます。

実施概要	
対象	小学校／中学校／義務教育学校 中等教育学校(前期課程) 特別支援学校(小学部・中学部)
実施回数	ワークショップ 1回 本公演 1回
公演団体	文化庁が選定した文化芸術団体

公演種目

- 合唱
- オーケストラ等
- 音楽劇
- 児童劇
- 演劇
- ミュージカル
- 歌舞伎・能楽
- 人形浄瑠璃
- 邦楽
- 邦舞
- 演芸
- バレエ
- 現代舞踊
- メディア芸術等

実施例 1 オーケストラ



本公演プログラム

- オープニング曲目演奏
- 楽器紹介
- 参加体験型プログラムを交えながら複数曲を演奏

「拍子」に着目したプログラム構成を特色とし、2拍子～3拍子～4拍子～5拍子～変拍子と、それぞれ楽曲を取り上げていきます。拍子と曲想の関係性やそれらの音楽が持つ特質を感じ・学ぶことができます。参加型のプログラムでは、代表生徒による指揮者体験や、かけ声や歌での全員参加が可能です。

実施例 3 バレエ



本公演プログラム

- 第1部:バレエってなんだろう
- 第2部:舞台を見てみよう「シンデレラ」

第1部ではバレエの成り立ちや基礎知識を学び、鏡つきのシンブルな動きの体験を通して、バレエをより身近に感じる機会を作ります。第2部では、第1部で体験したバレエの動きが、実際の作品ではどのように使われ、表現されているか、楽しく鑑賞しながら学ぶことができます。代表生徒が参加するシーンもあり、バレエ団とともに舞台を切りあける一体感を味わうことができる構成としています。

実施例 2 能楽



本公演プログラム

- 狂言:「柿山伏(かきやまふし)」
- 能:「小鍛冶(こがね)」

事前のワークショップでは、能楽の基礎知識や歴史を学習します。本公演では、通常理解することが難しい言葉遣いについて字幕(解説)付きで上演を行います。また、事前ワークショップ時に習った地謡の一曲を全員で謳う等、参加型のプログラムを交え、より深い理解や体験につながる工夫をしています。

実施例 4 児童劇



本公演プログラム

- アンデルセン童話を原作とした児童劇

事前のワークショップでは、長さの異なる棒・輪・ボールを使って複数人で動物や風景を描くくアニメーションに挑戦します。本公演ではアンデルセン童話を原作とした短い劇の他、子供たちも舞台上に参加してくアニメーションに取り組みます。想像する楽しさから創造する面白さを知り、身近なもので工夫して作る楽しさを感じていただければと思います。

芸術家の派遣事業

個人又は少人数の芸術家による講話や実技披露、実技指導を実施します。講話や実技披露では、芸術への関心を高めさせ、優れた芸術を鑑賞することができます。また、ワークショップ等の実技指導を行うことで、日頃触れることのできない貴重な体験をし、芸術を身近なものと感じることができます。

【学校公募型】

学校が芸術家を選定し、芸術家の承諾を得たうえで、国に事業申請します。

【NPO法人等提案型】

国から委託を受けたNPO法人等が、学校における文化芸術活動の課題やニーズを把握し、芸術家を派遣します。



ポイント

- 学校が独自に選んだ芸術家に、講演・実演してもらえる

興味のある芸術家を講師として招き、話を聞いたり、実技指導を受けることができます。直接、芸術文化に見て触れて体感できます。

実施概要	
対象	小学校／中学校／義務教育学校 中等教育学校／高等学校 特別支援学校(小学部・中学部・高等部)
実施回数	1～3回
公演団体	個人の芸術家・小規模な芸術家グループ

公演種目

- 音楽(声楽、楽器など)
- 大衆芸能(落語、漫才など)
- 文学(俳句、朗読など)
- 演劇(現代劇、ミュージカルなど)
- 美術(絵画、書、写真など)
- 生活文化(茶道、書道など)
- 舞踊(バレエ、現代舞踊など)
- 伝統芸能(歌舞伎、能楽など)
- メディア芸術(メディアアート、動画、アニメーションなど)

実施例 1 大衆芸能(落語)



実施内容

- 「牛ほめ」
- 「まんじゅう怖い」

約90分程度の実施を3回行います。第1回目の実施では、お囃子、前座、真打の3名がそれぞれの役割や落語の決まり事について紹介し、最後は「牛ほめ」、「まんじゅう怖い」の実演をします。第2回目の実施では、道具の使い方を一緒に学びます。第3回目の実施では実際に生徒が高座に上がり、練習の成果を発表します。全3回の実施を通して徐々に落語に対する理解や関心を深めることができます。

実施例 2 舞踊(ヒップホップダンス)



● ヒップホップダンス
学年毎に90分程度の実施を行います。(1日2学年の場合、全3回で最大6学年の実施が可能です。)

ストレッチと準備運動から始まり、指導者の実演を交えながら40秒～60秒ほどにまとめたステップを練習していきます。ヒップホップ独特の動きと音楽に合わせて踊る楽しさや仲間と同じ動きを共有する面白さを体験することができます。学年に合わせて曲のテンポやステップの難易度を変えて対応する工夫をしています。



■ コミュニケーション能力向上事業

芸術を愛する心を育て、豊かな情操を養うとともに、コミュニケーション能力の育成を図ることを目的として、対話や創作、表現に係る体験活動において、協調・協働しながら課題解決に取り組むワークショップ等を実施します。

【学校公募型】

学校が芸術家を選定し、芸術家の承諾を得たうえで、国に事業申請します。

【NPO法人等提案型】

国から委託を受けたNPO法人等が、学校における課題やニーズを把握し、芸術家を派遣します。



▶ポイント

芸術家によるワークショップを計画的・継続的に実施
個人の芸術家・小規模な芸術家グループを学校に派遣し、表現手法を用いた計画的・継続的なワークショップ等を最大12回まで実施することができま。

実施概要	
対象	小学校/中学校/義務教育学校 中等教育学校/高等学校 特別支援学校(小学部・中学部・高等部)
実施回数	3~12回
派遣者	個人の芸術家・小規模な芸術家グループ

■公演種目

- 音楽(声楽、楽器など)
- 大衆芸能(落語、講談など)
- 文学(俳句、朗読など)
- 生活文化(茶道、柔道など)
- 演劇(現代劇、ミュージカルなど)
- 美術(彫刻、書、写真など)
- 舞踊(バレエ、現代舞踊など)
- 伝統芸能(歌舞伎、和太鼓など)
- メディア芸能(メディアアート、映画、アニメーションなど)



実施例1 演劇(小学校)

ワークショッププログラム



生徒が積極的に参加しやすいゲーム形式の課題を複数組み合わせ、繰り返し行います。課題の難易度を少しずつ上げ、質問の角度やアドバイスを変えていくことで、「考えて答える」ことから、他者との関わりの中で、「自らの意見やアイデアを創出」することへ、思考の柔軟性を高めます。



実施例2 演劇(高等学校)

ワークショッププログラム



古典の『竹取物語』の5人の貴公子の話の題材に、チームでそれぞれの貴公子の話を読み解き、その情景を創作して発表します。



1回目はジェスチャーゲームなどのアイスブレイクからはじまり、2回目以降はチームごとにシーンの創作、練習、発表、講評を行います。正解の無い課題にチームで取り組むことで、互いに意見を出し合ったり、チャレンジすることの大切さについて、生徒一人一人が向き合う時間と空間を創出します。また、創作活動を通じて多様な価値観を認め、構築的な関係性を築くことの楽しさを伝えます。



■ 子供 夢・アート・アカデミー

美術・文芸・音楽・演劇・舞踊の分野における芸術上の功績顕著な芸術家である「日本芸術院会員」が、講話や実技披露、実技指導を行います。子供たちに文化芸術活動の素晴らしさを実感させ、夢を持って生きることの大切さを教えます。



▶ポイント

功績顕著な芸術家である「日本芸術院会員」が、講話や実技披露、実技指導を行います。

実施概要	
対象	小学校/中学校/義務教育学校 中等教育学校/高等学校 特別支援学校(小学部・中学部・高等部)
実施回数	1回
派遣者	日本芸術院会員協力者



実施例2

彫刻



●授業
「自分が一番好きなものをひとつだけ作ることを課題とし、自由な発想で作品制作に挑みます。専門家に技術的な助言を受けながら、自らの手で想いをかたちにしていける経験を通して、表現することの奥深さに向き合います。最初は難しいと言っていた子供たちも、互いの造形や手法に刺激を受け「世界にたったひとつ」の作品づくりに没頭していきます。



■公演種目

- 美術
- 文芸
- 音楽・演劇・舞踊

実施例1

美術



●講演会
じつものを観察することの大切さや、自由に表現することの楽しさ、夢を持って生きることの大切さを伝えます。



●授業
バレットで絵の具を混色し、紙に自分が思う「感じの良い色」を表現します。その上に互いの肖像画を描くワークショップを行います。描いてから塗るのではなく、塗ってから描く逆転の発想で、表現の可能性を引き出します。



ユニバーサル公演事業

▶ 取り組み

以下の2つの要素のいずれか、又は両方を満たす企画から選択することができます。

- ① 障がいを持ったアーティストが活躍する取り組み。
- ② 字幕や音声ガイダンス等を設置するだけでなく、障がいを持った子供たちも主体的に芸術鑑賞・体験ができるよう工夫された取り組み。



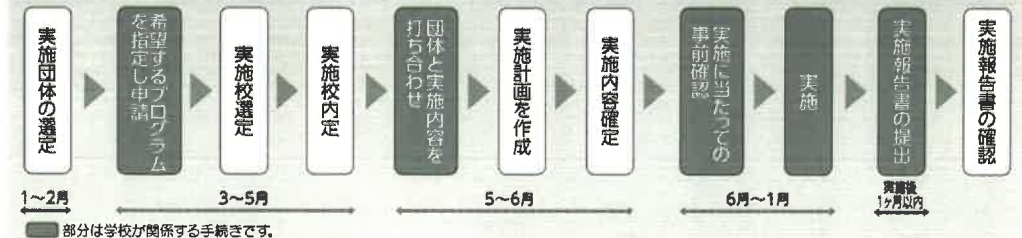
実施概要	
対象	小学校／中学校 義務教育学校／中等教育学校(前期課程) 特別支援学校(小学部・中学部・高等部)
派遣者	文化庁が選定した文化芸術団体

D区分	E区分
公演をメインプログラムとする企画	ワークショップを中心とする企画
原則として本公演1回まで ワークショップ最大3回まで	原則として連続した ワークショップ最大5回まで

■ 公演種目

- 音楽(室内楽、アンサンブル、音楽劇など)
- 演劇(児童劇、演劇、パントマイム、マイム・クラウンなど)
- 舞踊(剣舞、現代舞踊など)
- 伝統芸能(歌舞伎、能楽、演芸、邦楽など)

実施までのながれ ユニバーサル公演事業



文化施設等活用事業

▶ ポイント

- 各実施校の所属する地域又は当該地域と連携が可能な地域の美術館、博物館、音楽ホール、能楽堂等の文化施設等を利用します。
- 複数校での合同開催を推奨します。



■ 申請者
1. 実施を希望する大規模な学校又は複数校で実施を希望する代表校 2. 実施希望校を取りまとめる都道府県・政令指定都市・市区町村 3. 実施希望校を取りまとめる2が推薦する文化振興財団等

実施概要	
対象	小学校／中学校 義務教育学校／中等教育学校(前期課程) 特別支援学校(小学部・中学部・高等部)
実施回数	1日で実施可能な回数
派遣者	申請者が希望するアーティストや芸術団体

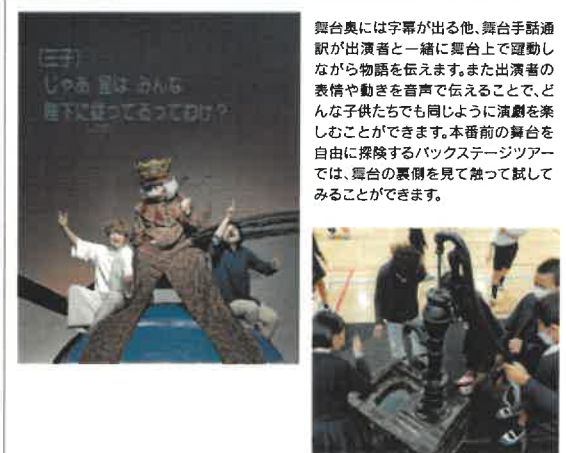
■ 公演種目

- 音楽(合唱、オーケストラ、音楽劇など)
- 演劇(児童劇、演劇、ミュージカル、ノンパバルなど)
- 舞踊(バレエ、現代舞踊など)
- 伝統芸能(歌舞伎、能楽、人形浄瑠璃、邦楽、邦舞、演芸など)
- 美術(洋画、日本画、版画、彫刻、書、写真、映像、メディアアートなど)

実施までのながれ 文化施設等活用事業



実施例 演劇(小学校)



舞台奥には字幕が出る他、舞台手話通訳が出演者と一緒に舞台上で躍動しながら物語を伝えます。また出演者の表情や動きを音声で伝えることで、どんな子供たちでも同じように演劇を楽しむことができます。本番前の舞台を自由に探検するバックステージツアーでは、舞台の裏側を見て触って試してみることができます。



実施例 バレエ



バレエの基礎知識や基本動作の体験をプログラムに取り入れることでバレエに対する理解や関心を深めます。本事業は鑑賞の場を学校の外に広げることで複数校での鑑賞を可能にし、地域の交流機会を創出します。また文化施設等を利用することでより本格的な芸術鑑賞を可能とします。

