

STEAM 教育における舞踊の可能性

酒向 治子

人工知能 (AI) ビッグデータ、Internet of Things (IoT)、ロボティクス等の先端技術の発展により超スマート社会 (Society 5.0)¹を迎える中で、これからの学校教育では、従来の暗記型・知識獲得型の学びから、異分野連携に基づく価値創造型への学びへと大きくシフトし、他者と協働しつつ、想像力・創造力を駆使して、それぞれの状況に応じた課題解決を導く資質や能力(コンピテンシー)を育むことが期待されている。この文脈の中で文部科学省は<STEAM 教育>の推進を目指しており、今後は舞踊教育を語る上で、この基盤となる STEAM 教育を視野に入れつつ、そのあり方を考える必要がある。本発表では、激変を遂げる教育システムの中で、STEAM 教育における舞踊教育の位置付け(実践と研究の課題)、STEAM 教育における舞踊の可能性について議論できればと考えている。

<STEAM 教育とは> 科学とアート(Arts)の融合

STEAM(Science, Technology, Engineering, **Arts** and Mathematics)等の各教科での学習を実社会での課題解決に生かしていくための教科横断的な教育 -

<STEAM 教育に関する文部科学省の直近の動向>

◆(令和元年 5 月 17 日 教育再生実行会議 提言)(方針)国は、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、初等中等教育段階においては、STEAM 教育 (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)を推進するため、「総合的な学習の時間」や「総合的な探究の時間」、「理数探究」等における問題発見・解決的な学習活動の充実を図る。その際、各発達段階において、レポートや論文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も有効である。そのため、国は、カリキュラム・マネジメントの視点を踏まえ、人材活用も含め産学連携や地域連携による STEAM 教育の事例の構築や収集、モデルプランの提示や全国展開を行う。また、グローバルな社会課題を題材にした、産学連携 STEAM 教育コンテンツのオンライン・ライブラリーを構築する。

http://www.mext.go.jp/kaigisiryoy/2019/10/1421972_25608.html

◆新しい時代の高等学校教育の在り方ワーキンググループ(第 4 回)会議資料(令和元年 10 月 15 日)10 月 15 日、中教審は、新しい時代の高等学校教育の在り方ワーキンググループ(第 4 回)を開催し、新学習指導要領で始まる「総合的な探究の時間」や「理数探究」における STEAM 教育の位置付けを検討した結果、STEAM 教育を探究などの学習で取り入れる方向性でおおむね一致した。

http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/004/gijiroku/1422568.htm

◆教育課程部会(第 112 回) 議事録(令和元年 9 月 4 日)

¹ 狩猟社会 (Society 1.0)、農耕社会 (Society 2.0)、工業社会 (Society 3.0)、現代の情報社会 (Society 4.0) に続く、人工知能 (AI) を中核とする科学技術を活かした未来社会「Society 5.0」とし、第 5 期科学技術基本計画として提唱している (2016 年 1 月 22 日閣議決定)

酒向 治子 プロフィール

専門：舞踊学，博士（人文科学）。ルドルフ・ラバンの身体理論に基づき，A. H. ゲストによって身体言語として考案・体系化された LOD（Language of Dance の略）の国際指導資格保有者。上演芸術におけるポストモダニズム的身体の研究や，舞踊指導の阻害因について研究，また LOD を土台とする舞踊教育カリキュラムの開発および教育実践を行ってきた（2014-2015，『リズム系ダンスのための新しい支援教材～白桃ダンス～』CD&DVD①②）。近年舞踊の社会的価値を積極的に発信するべく産官学連携プロジェクトに参画し『OKAYAMA! 市民体操』の監修・振付を担当（岡山市推進プロジェクト，音楽：中西圭三，2014），現在はこくみん共済 COOP（旧：全労済）との連携による「実践型防災教育支援プログラム・開発プロジェクト」に携わり，『ぼうさい PiPit! ダンス』の開発に取り組んでいる。