

## 2013 創造性教育研究会 春合宿

### ▶ 参加者

- 弓野 憲一 (静岡大学名誉教授・日本創造学会会長)  
 弓野 スミ子 (元静岡県特別支援学校 校長)  
 柴崎 千賀子 (NPO 法人しずおか環境教育研究会)  
 酒井 郷平 (静岡大学大学院 修士課程)  
 柿沼 明 (静岡大学大学院 修士課程)  
 塩田 清香 (千葉県松戸市小学校 教員)  
 塩田 真吾 (静岡大学教育学部)

### ▶ 合宿のスケジュール

#### ■4/6 (土)

- 8:00 静岡組 (弓野先生, 酒井さん, 柿沼さん, 塩田) 集合, 出発  
 12:00 別荘着  
 ※塩田清香さんは, 12:04 茅野駅着  
 ※柴崎さんは, 17:16 茅野駅着  
 13:00 研究会  
 議題1 これまでの議論を復習した上で, 具体的な実践について検討  
 議題2 質問紙の検討, 確定  
 16:00 観光, 地下室で宴会, 就寝

#### ■4/7 (日)

- 9:00 起床  
 10:00 研究会  
 議題3 しずおか環境教育研究会における創造性教育の検討  
 12:00 お昼  
 議題4 創造性教育の本の章立て, 内容について検討  
 15:00 出発  
 19:00 静岡着, 解散  
 ※塩田清香さんは, 15:18 茅野駅発→あずさ 22 号→17:24 新宿着  
 ※柴崎さんは, 15:50 茅野駅発→あずさ 24 号→ふじかわ 12 号→18:57 静岡着

## (議論に入る前に…) これまでの議論の復習

知能: 一般的には「知能」は「頭の良さ」と理解されている。たくさんを知っていたり、多くのことを一度に記憶できたり、与えられた問題を短時間に解決できたり、ものごとを多方面から総合的に判断する力量に優れていたりする人がいたとき、私たちはその人が高い知能をもった人であると理解する傾向が強い。ウェクスラー (Wechsler) は、「知能とは目的的に行動し、合理的に思考し、環境を効果的に処理する総合的、あるいは全体的能力である」という。知能の高低は、学校の成績と強く関係するとする調査がある。

創造性: トーランス (Torrance) は、創造性を次のように定義している。「創造性は通常、過程あるいは産物、時としてある種のパーソナリティとか環境的な条件として定義されてきた。私は、創造性を問題を嗅ぎ付け、情報のギャップを見つけ出し、アイデアとか仮説を形成し、それらの仮説を検証したり修正したりして、最終的に結果をコミュニケーションする諸過程を指すものと定義したい」

知能の高い子どもは創造性も高いか？

同一の小学生に「知能検査」と「創造性検査」を実施して、得点間の相関を取ると、低い相関が得られる。大人になっても両テストの相関は低い。

## 学びと創りの特徴 (学びと創りの心理学第一章参照)

	学び	創り
①学問・科学技術創出	内包しない	内包する
②学習の効率	高い	低い
③教材の真偽	全て真	真偽の判断必要
④知識の範囲	狭い	広い
⑤知識の忘却	起きやすい	起きにくい
⑥学習に対する責任	低または中	高い
⑦知識に対する自信	低い	高い
⑧自己の関わり	低い	高い
⑨議論の有無	無	有
⑩議論に使える知識	あまり使えない	使える
⑪創造性の伸張	期待できない	期待できる
⑫場の雰囲気	厳粛	自由・のびやか

## (議論に入る前に…) 研究計画の再検討

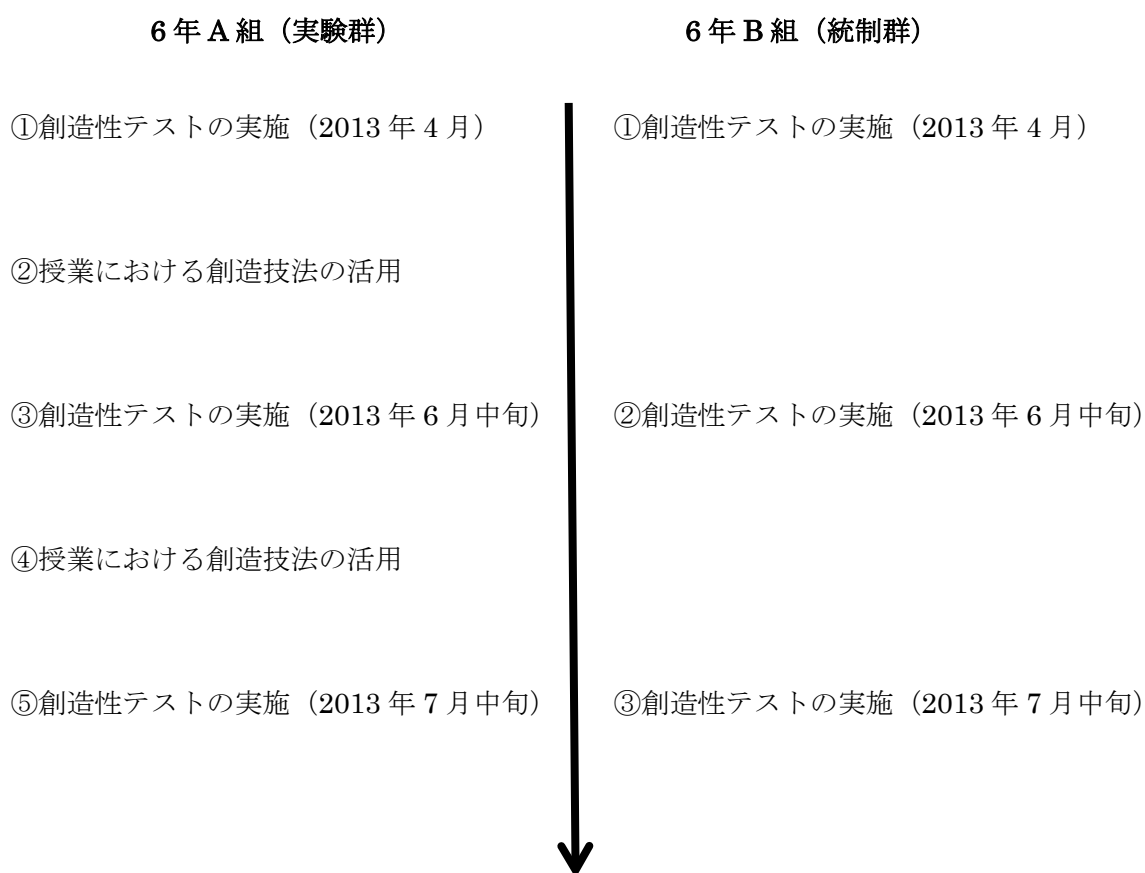
## ■研究の目的：

創造性の手法（創造技法）を普段の授業で用いることで、子どもたちの創造性がどのように変容するかを明らかにする

## ■研究の対象：

千葉県松戸市内の小学校 6 年生 2 クラス

## ■研究の方法・計画：



※上記の創造性テストの比較を考察し、学会発表、論文の投稿を行う。

第 35 回日本創造学会 2013 年 10 月 26 日（土）～27 日（日）@日本医療科学大学（埼玉）  
発表・参加申込の締切：7 月末日 研究発表論文の締切：8 月末日

## ■本研究の新規性：

本研究の新規性は以下の 2 点である。

- ① 半年という中期的な視点で小学生の創造性の変容を考察している点
- ② 普段の授業において創造技法を取り入れている点

## 議題1 これまでの議論を復習した上で、具体的な実践について検討

### ▶ 授業を考える・実践する上で共通する項目

- ・ **たくさんのアイデアを出させる（発散的思考）**  
→間違ってもよい、何かを覚えるわけではない。
- ・ **研究者の視点で考えさせる**  
→常に疑問から始まる。正解があるわけではない。
- ・ **必然性をもたせる**  
→なぜそれを考えるのか、現実社会とリンクさせながら考えさせる。(現実課題の問題解決)
- ・ **ほめる**  
→創造性をのばすほめ方 (『学びと創りの心理学』を参照)

### ▶ 理科

- ・ 教師は児童生徒が疑問を出せるように、問いかける必要がある。たとえば、大気圧の授業では、「空気には重さがあるかな?」「もしあるとすればどのようにそれを測定する?」のような問いかけである。
- ・ 実験的な内容についてあらかじめ方法を与えないことが重要である。
- ・ 理科の評価と創造性評価の折り合いの付け方を検討していくことが重要である。
- ・ 児童自身で仮説が立てられるかどうかを見る。
- ・ 落とし所を疑問のまま終わらせることが必要である。
- ・ 問いに対して答えがあると思うと問いを立てる能力が欠如する。そのため、答えのない問いに対して、答えを導く力を探求することが重要である。
- ・ 理科教育における問いの生成法は仮説とセットで行うことで効果的になることが考えられる。

### ▶ 社会

- ・ ある一定の条件下の中で、本人がどのような手段を取るかということを考える。  
(例えば、農業経営においてダムが建てられた場合にどうするかなど)
- ・ 社会の複雑な関係性を概念地図で書かせる。
- ・ 日本では縦のつながりは表すことはできる。→横とのつながりをさせるための問いを行う。
- ・ 2つの距離の遠い概念を結ぶ考え方を行わせる。  
例) 焼津における水産の取れ高から、クラスを食堂に見立てて班ごとにメニューを考える。
- ・ ある一つの現実課題の問題の解決を行わせることが重要である。
- ・ あらかじめいくつかのキーワードを挙げ、そのキーワードをいかにつなげるかということを導入部分で行う。

**▶ 国語**

- ・クリエイティブライティングとして有効的なものは物語や詩が考えられる。
- ・創造性を問うものとして、物語、第三者の視点で考える（観点変更）
- ・イギリスのドラマ教育を参考にすると、状況に入り込ませて、考えさせるモチベーションを持たせることが重要であると考えられる。
- ・「必然性」をもたせた上での導入を行うことが重要。

**▶ 算数**

- ・文章題を作成させる。（必要のない数字を混ぜ、複雑化させる）
- ・物語問題文。一つのストーリーの中で問題文を作成させる。
- ・無駄な情報（時間・距離・速さ・個数など）を入れる。
- ・絵だけを見せて問題を作成する。
- ・既習のキーワード（分数、小数、速さなど）のみを与え、問題作成もしくは解決させる。
- ・算数は1つの答えを出させる場合が多いため、創造性を育みにくい。
- ・単元の導入部分としては、数学史や日常生活との関わりが重要
- ・導入でなぜ必要なのかということを問う。  
（例）「身長はみんな1mかな？」→「では、1.5mかな？」
- ・創造性は教授する内容の本質から離れないことが重要である。
- ・算数、数学においては第三者に言語活動を通じて、表現を行うことが重要になってくる。

## 議題 2 質問紙の検討, 確定

質問紙は、創造的態度、創造的活動、自尊感情、創造性の4つで構成。4件法。

### ①創造的態度を測る質問項目

- |   |                 |
|---|-----------------|
| 1. 私は勉強とはあまり関係のないようなことも知っておきたいです。                 | <u>探究心</u>      |
| 2. 私は不思議なことやまだ誰も知らないことを探すのが好きです。                  |                 |
| 3. 私は知らないことがあると、わかるまで調べたいと思う。                     |                 |
| 4. 私は新しいことに挑戦するのが好きです。                            | <u>冒険心</u>      |
| 5. 私はかわったことをして、人をびっくりさせるのが好きです。                   |                 |
| 6. 私は正解のない問題でも取り組んでみたいと思う。                        |                 |
| 7. 私はなにかをつくったり、表現したりする時に、私らしさを出したいと思う。 <u>独自性</u> |                 |
| 8. 私は人が反対しても、自分の意見を言うことができる。                      |                 |
| 9. 私は人の考えないことをよく思いつく。                             |                 |
| 10. 私は友だちから「ねばりづよい」とよく言われる。                       | <u>持続性</u>      |
| 11. 私は失敗しても、すぐにあきらめない。                            |                 |
| 12. 私は一度はじめたことは、最後までやりとげる。                        |                 |
| 13. 私は自分の考えで、すすんで発言、行動する。                         | <u>自主性(積極性)</u> |
| 14. 私は自分の意志で、行動をはじめめる。                            |                 |
| 15. 私は何かをやりようと思ったら、すぐにやる。                         |                 |

### ②創造的活動を測る質問項目

1. 草花で遊んだりものをつくったりしたことがある。
2. 行ったことのない場所を探検したことがある。
3. 替え歌や歌をつくったことがある。
4. 新しいゲームを考えたことがある。
5. ゲームのルールを変えて遊んだことがある。
6. 空き缶や空き箱でものをつくったことがある。
7. 身の回りのもので楽器をつくったことがある。
8. 近道や新しい道を探したことがある。
9. 自分で進んで物語や詩を作ったことがある。
10. 新しい料理を作ったことがある。
11. 迷路やなぞなぞを作ったことがある。
12. 新しいキャラクターを考えたことがある。
13. ものを分解して組み立てたことがある。
14. 学校の勉強で習うことをくわしく調べたことがある。
15. 自分が興味を持ったことをインターネットや本で調べたことがある。

**③自尊感情を測る質問項目**

1. 私はなくてはならない存在だと思う。
2. 自分にはいくつかの良いところがあると思う。
3. 自分はまるでダメだと思う。
4. 私は他の子どもと同じようにいろいろなことができる。
5. 自分のことで、あまり自慢できることがない
6. 私はいろいろなことをうまくやれると思う。
7. 私は今の自分のままでよいと思う。
8. もう少し自分を尊敬できたらよいと思う。
9. 自分は役に立たないと思う。
10. 自分は悪い子だと思ってしまう。

**④創造性を測る質問項目**

1. 「空き缶」の普通でない利用法
2. 「サルのぬいぐるみ」を子どもがおもしろく遊べるように改良するアイデアを出す
3. 下の図をみて、どうしてこうなったか、何が原因でこうなったかのアイデアを出す



創造性テストの例図 (Torrance,1975) (8)

議題3 しずおか環境教育研究会における創造性教育の検討



## 議題 4 創造性教育の本の章立て、内容について検討

### ▶ コンセプト

- ・現場の教員，教員を志望する学生をメインターゲットとして理論と実践の構成
- ・教員が活用できるように「授業」と「学級づくり」における創造性教育を紹介
- ・大学の講義での使用も想定（教科書として）

### ▶ 目次案

はじめに

第一章 創造性教育がなぜ必要か

第二章 学びと創り

第三章 創造性をのばすほめ方

第四章 授業における創造性教育

第五章 創造性教育の実践事例 国語

創造性教育の実践事例 算数

創造性教育の実践事例 理科

創造性教育の実践事例 社会

創造性教育の実践事例 総合（環境教育）

※授業の目的とどのような創造性をのばすか（英国の創造性教育指導書を参考に）

第六章 授業・学級づくりで使える創造技法

おわりに