

日本の創造性教育（価値創造型人材の育成）の具体的展開：当事者のヒアリング調査とパネルディスカッションからの考察

Specific developments for the education of creativity in Japan (development of value-creating human resource): Insights from interviews and panel discussions with parties involved.

高嶋 晋治^{1*} 菅原 重昭²
Shinji Takashima^{1*} Shigeaki Sugawara²

¹ 東京都立産業技術大学院大学 Advanced Institute of Industrial Technology

² 東京都立大学 Tokyo Metropolitan University

*Corresponding author: Shinji Takashima, tsx1721@gmail.com

Abstract The future direction of Japanese industry and society is not at the same level as the actual situation, awareness, and feelings of educational institutions, children, and their guardians. Therefore, it is important to have a deep understanding of each to formulate specific measures. This research aims to organize issues through interviews with relevant parties and panel discussions, and to build a concrete approach to creativity education that will lead to the development of value-creating human resources.

Keywords education of creativity; education for teenager in Japan; competitiveness in industries; capability of future development

1 はじめに

産業革命後の産業や技術の発展とともに、デザインの果たす役割も様々に変化してきた。それらは産業、社会、生活領域を中心にモノ主体の価値創造による貢献であった。しかし VUCA (Volatility, Uncertainly, Complexity, Ambiguity) の時代においては、環境、政治、経済、社会が大きな変革期を迎え、資源、災害、食糧などで国家基盤を揺るがす課題への備えが求められ、特に日本は人口減少、少子高齢化先進国として社会システムの最適化が求められる時代となっている。その様な未来への懸念を乗り越えるために価値創造はモノに限らずコトも含めた領域で重要になりつつあると考える。

日本製品はコモディティ化（同質化）が進み、機能や品質での商品の差別化が困難となり、世界的な産業競争力が頭打ちとなった。それに対し 2018 年に経済産業省が「デザイン経営宣言」を発出し、ブランドとイノベーションを通じて企業競争力の向上を提唱している。

またそれに連動して 2020 年文部科学省は学習指導要領の改訂により STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) 教育や PBL (Project Based Learning) 教育の導入などの教育改革を進め、学力偏重、受験制度など、日本の教育のあり方を再考し、「予測困難な社会に対応でき、新しい社会を創っていきけるような資質／能力の育成」を提唱している。

すなわち「価値創造型人材」の必要性が拡大傾向にあると言える。

しかし、図 1 のように Z 世代／ポストミレニアム世代（1995～2008 年生まれ）を対象にした「自分を創造的と思うか？」という調査では、欧米主要国は 4 割～5 割近くが「そう思う」と回答したのに対し、日本はわずか 8% であった。そして「創造力とは特別な限られた人の能力」と捉えられているという結果であった。

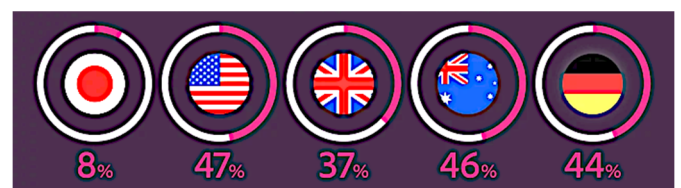


図 1 自分を「創造的」と思う生徒の割合[1]

また図 2 のように 2020 年の日本の高校生 1200 人を対象にした調査では約 63% が小学 4 年生～中学 3 年生の時期に「自分は創造力がないと思う」と回答している。

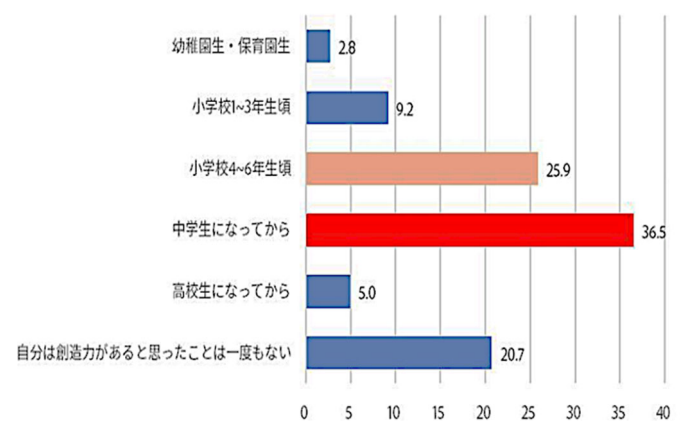


図 2 「創造力」を失った時期[2]

教員視点では図 3 のように 2018 年の学校現場における「創造的問題解決能力の育成」に関する調査では、教員の 93% が「必要である」と回答しているものの、実際の教育課程では図 4 のように「重要視されていない」の回答が 49% であった。

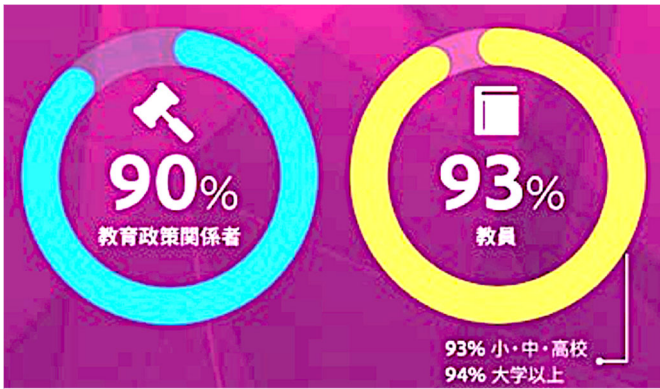


図3 「創造的問題解決」の学びが重要と考える教育関係者の割合[3]

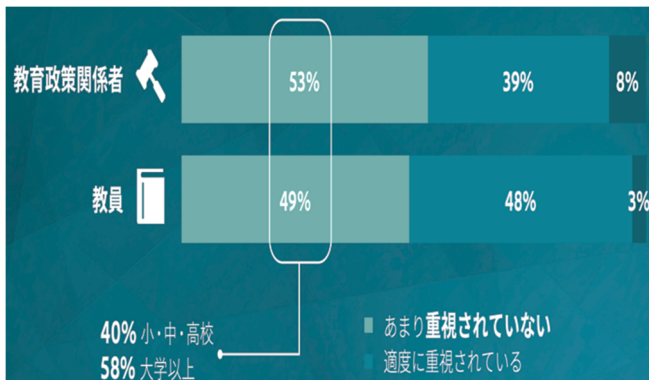


図4 「創造的問題解決能力」育成が現在は重視されていないと捉える教育関係者の割合[3]

これは教育現場の労働時間の問題以外にも「ツールがない」「教員研修の機会がない」など本質的な課題を浮き彫りにしている。

保護者視点では、IQ 偏重、受験重視が大半ではあるものの、図5のように「子どもの生活と学びに関する親子調査」で小学生から高校生を持つ親への調査を見ると、2019年までは「いい大学に入れる成績」を望む親が6割を超えていたが、2020年にかけて、どの学年においても低下傾向が見られるようになってきた。

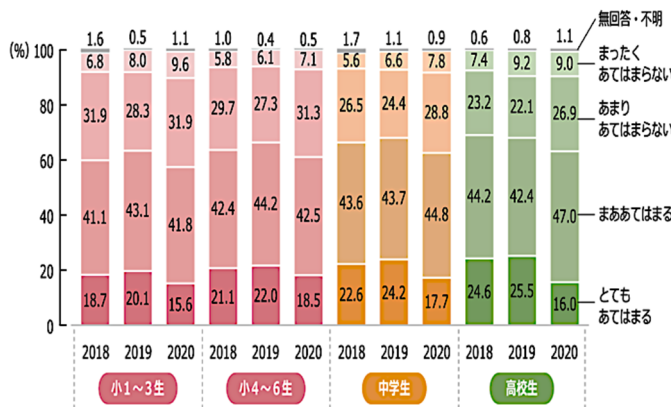


図5 「いい大学に入れる成績を望む」親の割合[4]

また、図6のように学歴を重要視する考え方も年々低下傾向が見られる。

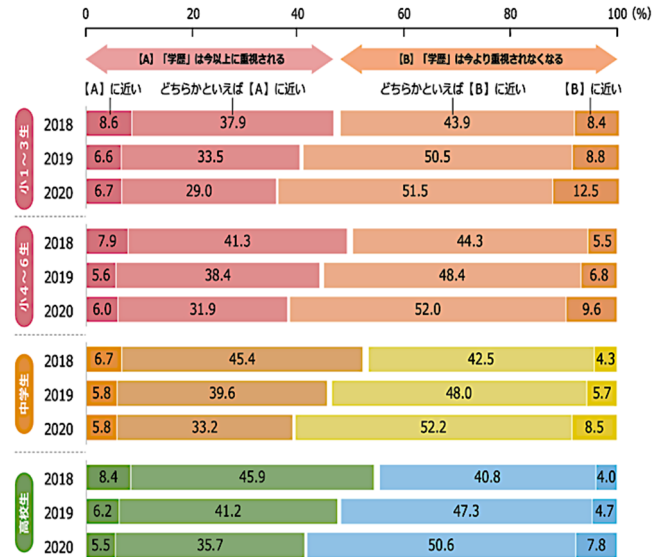


図6 「学歴を重要視する」親の割合[4]

このように、国、産業、社会が目指す方向と教育現場や子どもたちとその管理者である保護者の実状、意識、想いは同レベルではない。ゆえに具体的施策の立案には各々を深く理解することが重要である。そのために、関係当事者からのヒアリング調査とパネルディスカッションからの課題整理を行い、価値創造人材の育成につながる具体的な創造性教育のあり方の構築に繋げる。

2 ヒアリング調査

調査方法

下記属性の被験者への個別インタビューを90分/1人で実施。インタビューアは研究者以外の第三者的位置付けの専門業者に依頼。

対象者属性

創造性教育施策の受益者は図7のように「生徒/学生」「その保護者」「教員」と定め、調査対象者とした。生徒/学生については子どもの年齢により回答内容にばらつきが生じる可能性があるためと判断し、代替手段として、既に創造的な仕事や活動をされている方(調査側の基準で選定)の子ども時代を振り返り回答してもらうこととした。属性が重複する被験者は各々の属性の立場で回答した。

- 創造性教育 推進者/実践者(校内)
中学美術教諭、工業高校教諭、中学教頭
- 創造性教育 推進者/実践者(学校外)
学童コーディネイター、アート教育者、ミュージアムエデュケイター
- 創造性教育 要望者(保護者)
中学生保護者、幼稚園～小学生保護者
- クリエイティブワーカー
デザインコンサルティング会社ディレクター、

市議会議員／NPO 代表、都市開発プロデューサー



図7 ヒアリング調査対象者属性

ヒアリング調査結果 要約（問題点/課題の抽出）

(1) 地域社会や大人の問題点/課題

- ・創造性は「天性の才能がある限られた人材の能力」という固定観念が支配的で、学びや経験の蓄積で育つ能力という認識が弱い。
 - ・共稼ぎ時代の保護者の多忙さを背景に、家庭教育を含む領域（道徳観/人間性など）まで学校頼りの傾向。
 - ・大人の既成概念が子供の創造性の潜在能力を縛っている。
→既成概念から子供を解放する立ち位置が課題。
- 以上から「周りの大人の影響が大きい」ことが浮かび上がった。

(2) 思春期世代の問題点/課題

- ・自発性が弱く、人生観/職業観への関心や意欲も弱い傾向。
 - ・個性の発揮や自己主張をする行動に乏しい。
- 以上から「思春期世代の自覚の問題」が見えた。

(3) 導き方の問題点/課題

- ・「教える」のではなく、主体性を尊重して「引き出す」導きが大切。
 - ・人はナマモノ、導く側の血の通う温もりある方法や交流が鍵。
 - ・自己理解と自己有用感を高める情緒力が育成の出発点。
 - ・教科横断型や地域社会連携型の教育スタイルの試みに効果を確認。
 - ・自由闊達に面白くてワクワクドキドキしながら五感で体験的に掘む機会が大切。
- 以上から「導き方が重要」であることを認識した。

(4) 教育現場の問題点/課題

- ・知的教育（5教科IQ尊重）重視で情操教育（美術や道徳）が弱い傾向。
 - ・STEAM教育効果を最大化する学びの設備環境や教材の整備が不足傾向。
 - ・教員業務の負荷が高いため、前例踏襲型授業が多くなるなど新時代に適合する創造性指導が不足傾向で、支援/補強体制も弱い。
 - ・創造性教育の個別優秀事例は存在するものの、波及効果としての広がり弱く、優秀事例の横展開が十分でない。
- 以上から「教育現場でのアイデア/手法の共有の必要性」を認識した。

ヒアリング調査 まとめ

ヒアリング調査から以下の3点の必要性が導き出された。

- (1) 周りの大人の影響が大きいこと、思春期世代の自覚の問題から両者への「正しく伝わる啓蒙活動」の必要性。
- (2) 導き方の重要性から自発性を重視し体験的に多様で楽しく学べる指導による成長支援の必要性。
- (3) 教育現場でのアイデアや手法などの好事例、有効な教材提供の必要性。

3 パネルディスカッション

登壇パネリスト（敬称略）

(1) 田中 真二郎（秋田県大仙市立中仙中学校 教諭）

美術教育を起点に地域と密接に子どもたちを育てるプロジェクトを通じ、子供たちが授業の中で作ったものが、どうやって社会に出て人とつながっていくかの体験学習を推進中。

(2) 更科 結希（北海道教育大学附属釧路義務教育学校 教諭）

中学校美術の授業、学校の行事デザイン、学校運営に従事。学校全体行事を「総合的な学習」として学年ミックス、志望者のチーム形成などの手法で推進中。

(3) 平山 由佳（経済産業省/Japan +D 事務局）

3人の母として、仕事と育児の辛さと楽しさを両立しながら、自分が知らない価値観を理解、共感して政策策定するため、対話を重ね試行錯誤を続けるデザインアプローチを行政に導入する「ジャパン+D」プロジェクトを2021年度に立ち上げ推進中。

(4) 及川 賢一（八王子市議会議員、NPO 法人 AKITEN 代表）

行政ができないことはNPOの仲間と一緒に街づくり事業をやり、民間ができないことは議会の場で制度変更を提案や予算付与などを行い、自分たちの住む街だから、自分たちでもっと暮らしやすいように変える仕掛け作りを推進中。

(5) 末岡 真理子（恵比寿じもと食堂、あきる野100日荘代表）

2016年から地域コミュニティ食堂「えびす地元食堂」を主催。また渋谷区の地域学校総合コーディネーターとして公立の小学校、中学校の放課後クラブのプログラムを地域のリソースを使って設計し学校教育に入れ込む取り組み。2023年から東京都あきる野市の「100日荘」という、生きづらい子どもたちや地域住民が気軽に立ち寄れるサードプレイスの代表を務める。

(6) 外山 雅暁（デジタル庁 戦略・組織グループ 企画官）

各省庁のメンバーと新しい政策の作り方を考える「ジャパン+D」のチーム活動を推進中。自身は美大でデザインを学び大学院卒業後にアーティスト活動を経て特許庁に入庁。2023年からデジタル庁でサービスデザインの観点で「人を中心に政策を考えていく」ことをデジタルをハブに推進中。

(7) 浦田 薫（一般社団法人 日本デザインマネジメント協会 特別会員/パリ在住）

幼少期からフランス在住、義務教育は現地日本人小学校で国語教育を受けた。現在はフリーランスジャーナリストとして建築やデザインについて執筆活動中。

(8) 特別コメンテーター：山崎 正明（北翔大学 講師）

中学校の美術教師として、幼児教育や造形美術にも携わった。中学校の学習指導の改定の度に美術授業の時間数が減っていくのに声を上げ様々な活動を推進し先生同士のネットワークを広げた。「美術と自然と教育」というブログや書籍などを通じ主に中学の美術教育についての対外発信を推進中。

(9) 菅原 重昭（一般社団法人 日本デザインマネジメント協会 常任理事）

約 50 年間、トヨタ自動車のデザイン組織でモビリティ開発や人材育成に従事。現在は東京都立大学の教員、上記協会の創造性教育担当理事として活動を牽引中。

(10) 司会進行：高嶋 晋治（一般社団法人 日本デザインマネジメント協会 常任理事）

約 40 年間、トヨタ自動車と本田技術研究所のデザイン組織でモビリティ開発や日本、北米、欧州でのデザイン責任者としてマネジメント、企画、戦略に従事。現在は東京都立産業技術大学院大学や東京造形大学の教員、上記協会の創造性教育担当理事を担当。

議題設定

テーマ：「進めよう価値創造、育てよう創造人」

様々な領域で価値創造やその人材育成に取り組む人々から「現在の視点（日本、欧州）」「これからの視点」で各人の取り組み内容から創造性の必要性に関する気づき、重要なポイントを提示してもらい、参加者を含め議論し、創造性教育のあり方の示唆に繋げることを目的とした。

発言内容 要約

(1) 現在の視点

田中氏

- ・生徒会活動、委員会活動において学校を自分たちで変革する取り組みを実施。
- ・地域コミュニティで自分たちがやりたいことを失敗を繰り返し実現する取り組みを通じ子どもたちが社会で生きる面白さを教育。

更科氏

- ・文化祭、合唱コンクールを子どもたち主体で考え、ゼロから生み出す難しさに直面する取り組みも 3 年目を迎え、子どもたちがチャレンジして行く姿が見られるようになった。前例踏襲ではなく子どもたちが創造性を発揮できる時間の確保と教員の心持ちも重要。

平山氏

- ・「論理思考的な社会」や「型にはまらないと評価されない社

会」の中で生きている私たちは「創造性の重要性」「個々人の創造性」を普段押し殺していると日頃から感じる。

- ・ Japan +D の活動への自治体や企業からの問い合わせが多く、新しい時代に沿った日本のあり方に自分自身も関与したい、社会に貢献したいと思っている人の多さを体感している。

末岡氏

- ・学校の先生にしかできないことに集中してもらえよう、専門的教育をゲストティーチャーと学校教育の中で課外授業を実施。また子どもたち主体で考えてもらい、施設にも協力してもらい学校を地域に開いていく、地域と繋げていく新しい教育を設計した。

菅原氏

- ・企業のデザイン領域だけでなく経営、エンジニアリング、販売など、広範囲な領域で創造性が必要になり、デザイナーのようなクリエイティブ思考の役割が企業の中でも広がってきている。

(2) 現在の視点 欧州

フランスの義務教育の仕組みについて

- ・義務教育は 2019 年より 3 歳引き下げて「3 歳から 16 歳まで」「教育を受けないことを選択する自由はない」と法律で定められている。親ができるのであれば家庭で同等の教育は認められているが、大半が学校で教育を受けている。
- ・公立学校では中等教育（日本の高校 3 年生）までは無償で受けることができる。
- ・小学校では考えていることを簡単に分かりやすく相手に伝えるという「コミュニケーション能力」を身に付ける教育が目標で、国語の教育を重要視。
- ・中学校を卒業する時点の「ディプロマ」が中学生課程を終えたという終了証明。高校を終了時には国民省が管理する「バカロレア」（高等学校教育の終了認証）の国家試験がある。日本と違い入学受験ではなく卒業時に試験を受ける。

文化への関心を早期から高める事例紹介

事例 1：文化を推奨する仕組み「カルチャーパス」

- ・若者の文化芸術活動を資金的に支援するもの。15 歳から 18 歳以下の若者を対象。文化省とフランス預金供託公庫がその管理と発展を民間企業に委託。
- ・2022 年、正式に発足、国民教育相のほか農業食糧省、軍事省なども加わり、行政と文化関係者や教育環境や地方自治体が連携して、中学校 1 年生から高校 3 年生までを対象。
- ・携帯電話にアプリケーションをダウンロードして、その年齢に応じて金額を充当する。その金額で一人一人が自分の好みの展示会、映画、コンサート、観劇などの文化イベントに参加できるシステム。
- ・15 歳で 1 年間 15 ユーロ、18 歳で 300 ユーロ、を 24 ヶ月使えるもの。

事例 2：映画館の数と人口の比較

- ・日本の人口は 1 億 2000 万人強、フランスの人口は 6700 万人

強、日本全国にあるスクリーン数が2022年は3634軒、それに対しフランス全国で6114軒。映画大国であるが文化的位置づけとしても重要視されている証。人口1万人以下の街にも映画館があることが決して稀ではない。

証言者インタビュー結果（3名）

Aさん

- ・約40年間フランス国民教育省青年省の国語の教師としてパリ近郊の中学高校教師に従事。
- ・高校修了過程のバカロレア試験合格のために、高校1年生の国語授業で演技体験を執筆力の育成として取り入れた。
- ・筋書き構成や韻文などから国語力を身につけ、演じることで高等表現を磨く。その人物になりきり感情移入することで、多感な思春期教育にも貢献。
- ・作文で執筆力を鍛えた結果、作文力が向上しバカロレア試験に挑む準備ができた。
- ・死刑廃止をテーマに過去にいろんな知識人たちが死刑廃止運動演説を書いたテキストを解析や読解しながら、「自分の独創的な意見」を取り入れて演説のための作文を作る。
- ・成人する過程で一市民として社会的な問題に直面することや相手に伝える、伝え切るといって説得するための言葉の意味を理解。

Bさん

- ・建築家であり建築都市環境審議会のアドバイザー、ファシリテーター。建築学校で教鞭。2015年、子どもから大人までを対象に建築都市環境をめぐる文化の橋渡し企業「+ミユ・クレアシオン」を共同設立。
- ・将来的な使い手や担い手となる人たちと対話し設計をするアトリエを数々企画。
- ・建築がテーマだが建築の指導ではなく学ぶことの楽しさを教えている。また高学歴になれなければなるほど、頭でっかちになるので、小さい時から「難しい課題にもひとりひとりが分析、観察、アクションを起こすことで一市民としての意識を高めることは可能である」と伝えている。
- ・「知識だけではなくて方法論を身につけることがとても大切」。方法論を導き出すことは解決策にもつながり、それが創造性だと思う。

Cさん

- ・11歳の娘と8歳の息子の父親で夫婦共働き。
- ・情報が加速して飛び交い、報道も瞬時にされる中で、その内容をその都度、親の立場として子どもたちに明確に伝えていくことは非常に困難。
- ・フランス語は文法や活用、綴りが非常にややこしいが、文章の作り方、構成の仕方、綴りなど国語力は勉強して欲しい。
- ・「他人に対しての寛容性」を学んで欲しい。町には外国人と触れる機会がないので、子どもたちには外に向けての目を開いて欲しい。異なる社会や生活環境に触れる機会を子どもたちに設けたい。
- ・創造性の価値は「自分で考えて、できるようになること」が大切。親も辛抱しないといけないことも多々ある。

フランスの子ども教育 まとめ

- ・フランスの「自発性や個性を育む教育」の枠組みは、「観察～分析～方法論へと導き出すプロセスの修得」「早期から弁論／プレゼンテーションの実践によるコミュニケーション能力の鍛錬」「思春期の感性を大切にする教育」である。
- ・「議論は広い考え方を養っていき、それが教育の中でポイント」になる。そしてそれらを取り巻く「国家的な文化活動への支援や枠組み」が積極的にされている。

(3) これからの視点

田中氏

- ・「プロセスこそ学び」「学ぶことの面白さ」を伝えたい。
- ・「繋げる力」「関わる力」「ワクワク感」がテーマ。

更科氏

- ・「ワクワク感」に共感。ワクワクは創造力を高めていくきっかけとして重要。
- ・「他の人と対話する能力」、情報に溢れた世界の中で生きるための「情報処理する能力」、「何事にも共感する力」は重要。自分には関係ないと思ってしまうと何もスタートしない。
- ・学校教育が教室の中に閉じこもらないで人に頼れるところは頼っていききたい。いろんな人にも関わってもらえる環境を作りたい。

平山氏

- ・子どもたちには、新しいものや自分の知らないことがあることを知るため「ウロウロする力」を身につけてもらいたい。
- ・「いじめ」も自分が所属するコミュニティや知っている世界が一つだけだと、そのコミュニティや知っている世界が一つなくなってしまうと自分の生きる道が全部無くなったと感じてしまう。子どもは、自分の生きる世界が一つだと、そこがダメになってしまうと自分で命を絶ってしまうことにも繋がってしまう。

及川氏

- ・フランスのカルチャーバスに興味ある。来年計画中のデジタル地域通貨とも相性が良さそう。（後日、市議会に提案）
- ・子どもたちは想像力で空想やプランを描いて欲しい。
- ・「マネジメント」は「管理」するではなく、「やりくりする力」「何とかしてやる力」である。何かやりたい時に、「何でできないのか、どうしたらできるのかを考える力」を持って欲しい。
- ・親が行政職員、子どもたちが議員の「親子議会」ワークショップ。より良い社会や生活にするために、現状を疑って何が必要なのかを自分たちで考えてもらうワークショップを広げたい。

末岡氏

- ・「これから求められる人材のためにこういうカリキュラムをやる」のでは、今までと構造が同じ。
- ・子どもたちは大人の思惑に気づいている、メッセージも伝わる。それでは全くダメ。

- ・大人がこういう力を育んでくださいではなくて、1万人いたら1万通りの育みたい力がそれぞれある。逆に大人側の課題で変に軌道修正しない、邪魔しない、ことが必要。
- ・小さい試行錯誤をして「毎回なんとかする力」。
- ・子供と大人を分けなくて、カテゴライズしないで、「混ざり合う場」の中で子供たちが、「これ何とかしてみたいと思った時に、それを実践できるような場を常設していきたい」

高嶋

- ・私もこの活動を始める時に、「あなた、まさかデザイン思考を子どもに教えるつもりじゃないですよね？」と言われた。子供が感じたままに育っていく、それをどうやってサポートして行くかということが大事。

外山氏

- ・小中学生に大事なことも、大人にとって大事なことと同じだと感じた。
- ・創造性教育ができる先生がいないというのも、先生がそういうことを教えないといけないと思っているだけで、実際は誰でも創造性は持っていると思う。
- ・私もアーティストから官僚になったのは、別に自分の創造性を発揮する場所で発揮すればいいだけと思ったから。それができない制度や仕組みがあるなら、それは変える必要があると思う。
- ・「ジャパン+D」の活動もやっているうちに、共感して、気づきを得て、課題を発見して、その人たちのために何ができるかを考える大人が創造性を取り戻すためにやっている活動のような気がしている。
- ・大人や子供にかかわらず、そういうことをもう一度見つめ直し、何ができるかを考える必要があると思う。

高嶋

- ・私も創造性はみんなが持っているものだと思う。例えば、認知症は記憶がなくなってしまうのではなくて、記憶を引き出せなくなることと言われている。誰もが創造性を持っているが引き出せなくなっている。それを引き出せるきっかけを大人、子供関係なく考えるという事だと感じた。

質疑応答

(1) 質問1 (パネラー)

- ・高3まで義務教育ですか？
- ・映画館が多いということだが、子供だけで行ったりするのかわか？

回答1

- ・義務教育が3歳から16歳。フランスにも公立と私立があり学校の状況によって異なるが、基本的には中学校から高校に行くための受験はない。編入するなど他の学校に移る場合には、その規定に応じた受験が筆記試験ではなく面接で行われる。
- ・日本と同じように子どもたちだけの移動は社会的な不安もあるので親が引率する。水曜日が丸々一日か午後だけ学校

が休みになることもあるので、その時間に上映数を増やすなど、子どもに応じたプログラミングもされている。

- ・カルチャーパスが15歳からの理由は思春期になると親とは行きたくないという子どもも増え、子どもたちだけで行ける年齢を対象として15歳から成人するまでの18歳になっている。

(2) 質問2 (会場参加者)

- ・文化庁の研修として全国の小中高の先生の希望者に小中高の美術系カリキュラムをどうするかという研修ワークショップをやったことがある。創造性を育む授業を考える先生たちを対象にしたサポートはあるのか？

回答2

- ・私も文化庁の研修に参加したことがある。各地域に研究団体があり、その中で実技研修会が実施されている。
- ・例えば、釧路地域では手作りのクレヨンを作っている方をお招きし、草木染めのやり方のレクチャーを受ける機会があった。釧路などは大学が多くないので専門的な先生にレクチャーを受ける機会は少ないため地域の方を利用するケースは多いと感じる。
- ・これは地域によって差がある。都心の場合には美術大学も多くあるが、地方だと、例えば、美術を教える時に国語の先生がお願いされ、「私は美術の成績は2なので、、、」と嫌がられることがあると聞いた。そういう地域の差を埋める活動は必要だと思う。
- ・山崎先生(特別コメンテーター)の著書で美術教師に向けたスキルやどう伝えるか、導き方をすべきかの事例を紹介されており、このような活動は各所で起こり出している。

(3) 質問3 (会場参加者)

- ・創造性教育を育む時には、心理的安全な場が必要だと思う。美術の採点は難しい(減点法?)。共感をしてあげたいが、共感しつつも百点満点ではないことが起こり得る。子どもたちがそういうことを分かった上で表現する時に心理的安全な雰囲気は保っているのか? 学校教育の美術に評価が必要か?
- ・iPhoneが最初に出た時、私は価値がわからなかった。あまりにも創造性が高すぎて。子どもたちの表現も最初は価値がわからないと思う。私たちはそこをどう育んでいくかが難しいのでは?
- ・生徒一人ひとり自己表現、主体性のある自己表現なので、自分の価値観、好き嫌いではないのか? 教員は共感してあげたいが、評価できないような厳しい苦しい場合もあるのではないのか? その辺の現場でのジレンマはあるか?

回答3

- ・百点満点からの減点という考え方では授業は作っていない。
- ・ここまではまず全員が到達しようという「B基準」を学習指導要領を基に作ります。そこまで至らないのが「C判定」の子です。その子たちをどうやってBにもっていくかが教員の仕事です。そこをさらに上のAに発展できるような子たちに

仕掛けをして、みんなをAに昇華させる授業づくりをしている。これができないからあなたは減点で、最終的にあなたは5段階評価の3という授業ではない。

- ・心理的な安全は大切だと思う。中学生になって美術が嫌いになっていく、それは自分をさらけ出すことに抵抗を感じてくる年代だからでもある。
- ・私の目指している美術の授業は、本当に自分の素を出せるとそれに共感してくれるので興味を持って、その個々の違いが面白いと思えるところを土台にしている。
- ・徹底的に他との違いを子どもたちと一緒に考えていく。「何だ、これっ?」というものもできるが、その何だ、これ?を共に考えていくのが美術ではないかと思う。
- ・子供たちが「先生、ゴミできました」ということもある。自分はゴミと言っているが、他の人にとってみたら、ものすごい発見のこともある。自分なりの価値付けをしていくことによって創造性が高まっていくと考える。
- ・自分はこんな事してみよう、あんなことしてみようとして創造性が発揮されていき、周りがそれを認めてくれたら、どんどん安心する。もっとこんなことしてやろうとか、もっと自分の本当の内面をさらけ出してみようとなっていくと思う。

(4) 全体総評コメント：山崎 正明（北翔大学 講師）

- ・自動車技術会のカーデザインコンテストで、学校教員以外の人たちが「中高生のためにこんなことしているのか!」と驚いたことがある。
- ・中学校の学習指導の改定の度に美術授業の時間数が減り「もうこれ以上減ったら、だめ、何もできない」と、放置できなくなり、誰かが言うしかない、やるしかない、ということで、いろんな中学校の先生に声をかけ活動してきて、いろんな先生ともネットワークができた。今回のシンポジウムでも益々繋がりが広がった。
- ・中学校の美術の先生だけでなく、いろんな立場の人が、創造性についていろんな視点から、議論することはとても有意義である。

4 ヒアリング調査、パネルディスカッションからの考察

ヒアリング調査から下記の大きな3つの必要性が導き出せた。

- (1) 「正しく伝わる啓蒙活動」＝振興機能の必要性。
- (2) 「自発性を重視/体験的で多様/楽しく学べる指導による成長支援」＝育成機能の必要性。
- (3) 「好事例、有効な教材の提供」＝研究機能の必要性。

パネルディスカッションからは下記の重要要素が導き出せた。

- (1) 「自分なりの感じ方/考え」(感性はみんな持っているのに引き出せなくなっている)
- (2) 過去の人間(=大人)の価値観/想像を超える→新しい発想/柔軟性につながる。
- (3) 子どもに「デザイン思考」を教えるのではない。
(大人には有効)

これらから「創造性は教えるものではなく、引き出すもの。」ということと大人の世界で役立つスキルを教えるのではなく「子どもなりの考え方/表現」を育てるという基本スタンスが大事であるという考察ができた。

そして創造性教育の対象を小学高学年、中学生、高校生とし、基本ポイントは大人の固定観念を押し付けずに子どもの自己理解/自己有用感を高めること。と定めることができる。

5 おわりに

今後の日本の創造性教育(価値創造人材の育成)の具体的展開の方針としては「価値創造の原動力となる創造性教育の土台づくり」と考える。

思春期世代/保護者/教育関係者が受益者となる「創造性教育アカデミア」として、図8のように

- (1) 自発力＝自ら考え行動する力。
- (2) 目的思考＝人生観、職業観への意志、熱意、好奇心などの醸成。
- (3) 自他の認識＝自己肯定感/個性の自覚と他者の尊重/共鳴性の重視。
といった情操教育(人間力形成)と、
- (4) センス＝万物の美を嗅ぎ取る感受性。
- (5) 創造的問題解決力＝未来を築く課題/ヒント/兆しを抽出して、問題を解決する力。
- (6) 創造技術＝①発想力、②表現力、③展開力(昇華力)。
といった専門教育(創造力形成)により創造性を育てるようにしたい。

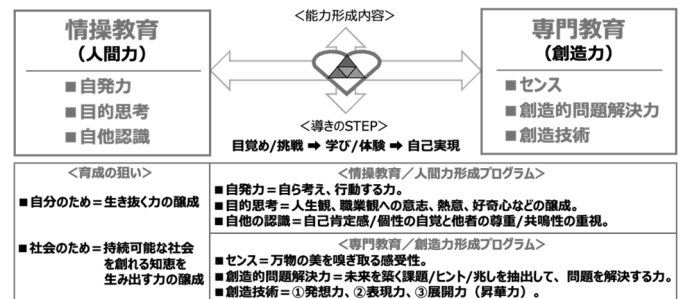


図8 「創造性教育アカデミア」の骨子

そのために図9のように下記の3本柱による「創造人材育成プラットフォーム」の構築を今後、インタビュー調査やシンポジウムを通じ協力いただいた方々を中心に様々な領域の人的ネットワークを活用し具体化する。

- (1) 振興＝正しく伝わる啓蒙活動
(シンポジウム開催やメディア活用など)
 - ・ 提言/Recommendations
 - ・ 提案/Suggestion
 - ・ 診断/Counseling
- (2) 育成＝自発性を重視/体験的で多様/楽しく学べる指導による成長支援
 - ・ 助言/Mentor
 - ・ 指導/Coaching
 - ・ 認定/Authorization

(3) 研究＝好事例、有効な教材の提供

- ・教材／Educational materials
- ・連携／Alliance

① 振興	正しく伝える啓蒙活動 （シンポジウム開催、メディア活用など） ・提言/Recommendations ・提案/Suggestion ・診断/Counseling
② 育成	自発性を重視/体験的で多様/楽しく学べる指導による成長支援 ・助言/Mentor ・指導/Coaching ・認定/Authorization
③ 研究	好事例、有効な教材の提供 ・教材/Educational materials ・連携/Alliance

図9 「創造人材育成プラットフォーム」の柱

参考文献

1. アドビ システムズ 株式会社, 2017 Adobe Education Forum, 「Gen Z in the Classroom: Creating the Future (教室での Z 世代：未来を作る)」, 2017, (visited on 2021) (ウェブ参照)
<https://www.adobe.com/jp/news-room/news/201706/20170629-japan-gen-z.html>
2. アドビ システムズ 株式会社, 「日本の高校生に関する意識調査」, 2020, (visited on 2021) (ウェブ参照)
https://www.adobe.com/jp/news-room/news/202011/20201125_adobe-research-for-highschool-students-and-creativity.html
3. アドビ システムズ 株式会社, 「学校現場における『創造的問題解決能力』育成に関する調査」, 2018,
<http://cps-japan.adobeeducate.com/japan-study>
4. ベネッセ教育総合研究所, 東京大学社会科学研究所, 共同研究「子どもの生活と学びに関する親子調査 2020」, 2020, (visited on 2021) (ウェブ参照)
<https://berd.benesse.jp/shotouchutou/research/detail1.php?id=5579>