

創造デザイン科

令和5年度 金沢大学附属中学校職員

1. 研究背景

現在日本は、生産年齢人口の減少や食料自給率の低迷、エネルギー資源の不足など、様々な社会的課題を抱えており、Society5.0の実現を目指している。令和2年度から令和4年度まで、本校は「Society5.0を主体的に生きるための資質・能力の育成」を研究主題に、本校が定めた10の資質・能力を効果的に育成するための研究を行った。その研究活動の中で、本校職員は、創造的な問題解決能力を育成することの重要性を再認識した。

Society5.0という新たな社会では、サイバー空間とフィジカル空間を高度に融合させたシステムを実現させることで、経済発展と社会的課題の解決を両立させることを目指している。しかし、新たな社会が実現することで、生じる問題として「定型業務はAIが搭載された機械に代替可能となり、人の行う仕事が減少すること」や「創造的で高付加価値を生む仕事とそうでない仕事との二極化が進み、経済的格差が生じること」などが考えられている。このような問題が考えられる中、これからの学校教育では、既存の型にとらわれないアイデアを見出し、新たな仕事を生み出すなど、自ら道を切り拓くことができるような資質・能力を育成することが必要であると思われる。そして本校では、この資質・能力を「新たな価値を創造する資質・能力」と名付けた（表1）。

また、子供たちが新たな社会を主体的に生きていくには、自らの特性や強みを自覚し、その力を最大限に伸長、発揮して、自己の可能性を自覚させることも大切であると考えられる。これは、特異な才能を有する生徒に関しても同様である。特異な才能を有する生徒は、優れた資質・能力がありながらも、それらを伸長・発揮できる教育環境を整えた取組は、あまり見られない。新たな社会の実現を目指す現在、学校教育では、特異な才能を有する生徒を含めて、個に応じた取組が必要である。そのため、これからの学校教育では「個別最適な学び」を実践していくことが重要となると思われる。

表1 新たな価値を創造する資質・能力の定義

資質・能力	定義
創造に関する基礎的な知識・技能	創造やイノベーションの定義、マインドマップ、ブレインストーミングなど、新しく価値あるものを生み出すことに関する基礎的な知識・技能。
デザイン思考	問題解決の思考法の一つ。対象とする問題を解決するために、認識されていない内なる課題を見出し、発散的思考と収束的思考を繰り返すことで、設定した課題を解決するための最適な手立てを考えていく思考法。
イノベーターのマインドセット	「既存の考えに捉われることなく、斬新な発想を歓迎し、失敗してもいいからひとまずやってみる。」「自分には、周囲の世界を変える力がある。自分には、何かを生み出し、実行する力がある。」など、イノベーターが有している態度。

しかし、現行の教育課程では、「新たな価値を創造する資質・能力」の育成や「個別最適な学び」に対する取組が不十分である。そのため、「新たな価値を創造する資質・能力」を育成したり、生徒の特異な才能を伸ばさせる「個別最適な学び」を実践したりするための、新たな学びの場を生徒に提供することが必要であると考えた。

以上のことより、本校では文部科学省の研究開発制度を活用し、「新たな価値を創造する資質・能力」の育成と「個別最適な学び」を実践する新教科「創造デザイン科」を設置し、その在り方に関する研究を行うこととした。

2. 研究仮説

校務支援ソフトを活用し、全ての教科等の教員が、学校生活を通して気が付いた生徒の特異な才能を記録・共有することで、特異な才能を有する生徒を見出すことができる。また、創造デザイン科で実践する、協働的プロジェクト型学習（STEAM 教育）において、生徒の特異な才能を伸ばさせる。そして、創造デザイン科等、学校内の教育活動において、生徒の特異な才能の伸長が難しい場合は、大学や NPO、企業など、学校外の専門的な学習支援活動を行う機関につなげることが、学校教育における特異な才能を伸ばさせるための学習支援である（図 1）。

本校が採用している校務支援ソフトには、生徒の日々の様子を記入する欄がある。そこに記入した情報は、全ての教員が閲覧することができる。そのため、全ての教科等の教員が、自身の専門教科の授業を中心とした、学校教育活動全体を通して見出した生徒の特異な才能を、記入・蓄積することで、どの生徒がどのような特異な才能を有しているのかを把握することができると考えた（図 2）。

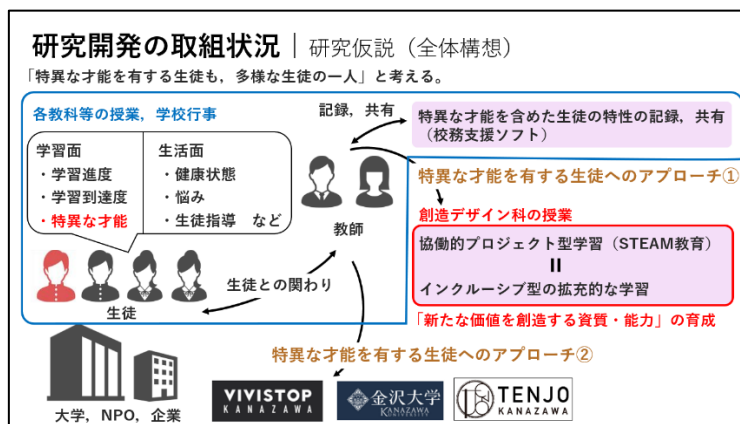


図 1 学校教育における特異な才能を有する生徒に対する支援モデル

カテゴリー	記入者	コメント
特異な才能	藤部 浩司	プログラミングソフト(スクラッチ)への興味・関心が非常に高く、複雑なコードを組み上げ、自作のゲームを作成した。(技術)

図 2 校務支援ソフトに記入する生徒の特異な才能の記入例

特異な才能の伸長を目指す新教科「創造デザイン科」は、「令和の日本型学校教育」を土台とし、協働的プロジェクト型学習として STEAM 教育を実践する。「令和の日本型学校教育」では、全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと協働的な学びの一体的な実現が目指されている。

「特定分野に特異な才能のある児童生徒に対する学校における指導・支援の在り方等に関する有識者会議論点整理」を見ると「才能教育」は、大きく図3のようにまとめることができる。「早修」とは、特異な才能を有する者に対して、通常よりも早くプログラムを履修させることであり、「拡充」とは、学習進度は変更しないが、通常よりも深化した幅広い内容の学習を履修させることである。

「取り出し型」とは、特異な才能を有するものを選抜した学習環境を作ることであり、「インクルーシブ型」とは、特異な才能を有する者とそうでない者が合わさった学習環境を作ることである。「令和の日本型学校教育」を見ると『個別最適な学び』が『孤立した学び』に陥らないよう、(中略)子供同士で、あるいは地域の方々をはじめ多様な他者と協働しながら、あらゆる他者を価値ある存在として尊重し、様々な社会的な変化を乗り越え、持続可能な社会の創り手となることができるよう、必要な資質・能力を育成する『協働的な学び』を充実することも重要である」と書かれている。このことより、本校では、インクルーシブ型の拡充的な学習を行うことが必要であると考えた。

また、創造デザイン科では、STEAM 教育の実践を目指す。STEAM 教育とは、STEAM 領域の学問分野を分野包含的に統合したプロジェクト学習を通して、将来のイノベーターを育成することを目的とした教育であると考えられる。そして本校では、イノベーションのプロセスとし「デザイン思考」をカリキュラムに取り入れることを試みている。「デザイン思考」は、図4のプロセスをたどるとされており、その中でイノベーションにつながる創造性を育成する場面は、「共感(Empathize)」「創造(Ideate)」の場面とされている。「共感」の場面は「人々を理解し、気づきやインサイトを

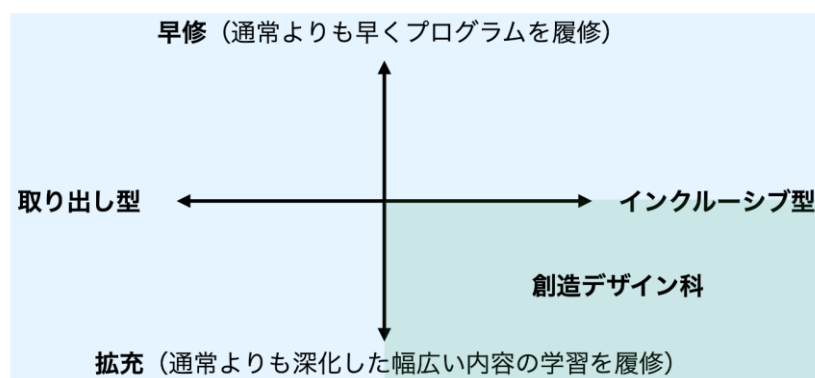


図3 才能教育の枠組み

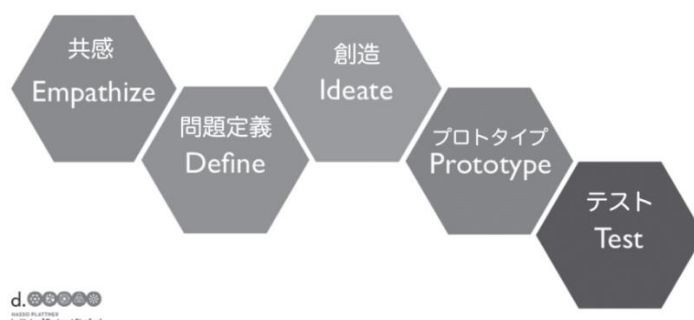


図4 デザイン思考のプロセス

得ることを目的とする段階であり、デザイン思考において最も重要な段階」であるとされている。観察やインタビューなどを通して、ユーザー自身も気付いていない潜在的なニーズに迫ることで、新たなものの創出につなげることができる。「創造」の場面は『問題定義』で設定された方向性を実現するために、可能な限り豊富なアイデアを出す段階」であるとされている。新たなアイデアを創出するためには、アイデアの拡散と収束が必要となるため、ブレインストーミングやマインドマップ等を通して課題を解決するためのアイデアを広げる活動を行うことが重要となる。これらのことを踏まえ、本研究では、教員がプロジェクトの問題や課題の設定を行うのではなく、生徒が各学年で設定したテーマを踏まえた問題を発見し、課題を設定させる活動を実践する。

3. 活動計画とテーマの設定

新設教科で行う実践では、生徒の発達段階に応じて活動計画とテーマを設定した（表2，3）。第1学年は、思考ツールの活用や表現活動に活用されるコンピュータ操作など、創造デザイン科における汎用的な能力の育成を行う。第2学年では、社会的な課題を解決する見通しを持たせるために、地域との交流を取り入れ、実社会において自身の強みがどのように生かされるかに気付く活動を行う。第3学年では、個人の強み・特性を生かし、協働して実社会の問題解決を試みる活動を行う。また、各学年のテーマは、学年が上がるにつれて実社会との関りが強くなるように設定した。

表2 各学年における創造デザイン科の活動計画

学年	活動計画
第1学年	思考ツールの活用，コンピュータを用いた表現方法を理解する ・創造デザイン科の基盤となる汎用的な能力を育成する。
第2学年	自らの強みがどのように活かされるのかに気付く ・問題と出会ったとき，どのように考えていけば問題を解決できるのかが分かるよう指導する。 ・自分の強みに気付けるよう指導する。
第3学年	個人の強み，特性を生かし，協働して問題を解決する ・自分の強みを生かして協働的にプロジェクトに関わるができる力を育成する。

表3 各学年で設定したテーマ

学年	テーマ
第1学年	より良い学校を創造しよう
第2学年	学校と地域の関係を創造しよう
第3学年	地域にある問題を見出し，創造的な解決を目指そう

4. 各学年の取組

この章では、創造デザイン科がスタートした5月から各学年が行った取組を紹介する。

（1）第1学年「より良い学校を創造しよう」

第1学年は「より良い学校を創造しよう」をテーマに、創造デザイン科の授業を進めている。

部活を楽める

文武両道

仲良し

授業を楽める

安心・安全

協力できる

個性も楽める

ルール・マナーを守る

いじめ、差別の無い

話し合い

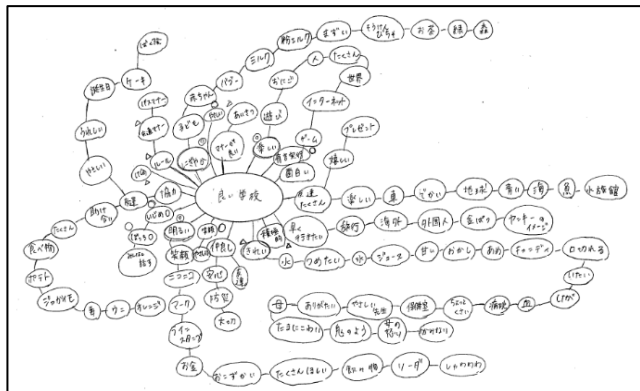
挨拶△があふれる

元気

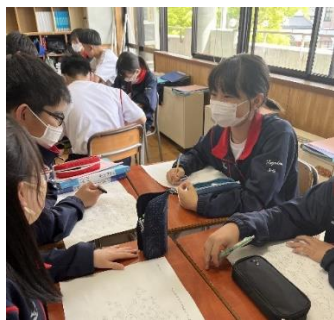
清潔感がある

楽しさを分かちあう

良い学校



自分が思う「良い学校」と現状とを見つめることで、課題が見えてくると考えたからである。全体で意見を出し合っていくスタイルでも可能だが、今後自分で考えを広げていくための手段としてマインドマップを選択することができるよう、思考ツールを用いて進めた。一度で終わるので



はなく、グループやクラスで共有し、再度マインドマップで考えを広げ、多様な視点でアイデアをたくさん出す取組を行った。また、自分たち以外の人は「良い学校」をどのように考えているのだろうかということについて保護者にアンケートを取り、それらをテキストマイニングで分析を行った。自分たちが考える「良い学校」と保護者が考える「良い学校」、さらに県内外の公立や私立の学校、外国の学校なども参考に、改めて自分が思う「良い学校」とは何かについて考え、「より良い学校」にするために、自分たちに

何ができるのかを考えた。何のためにこの活動をするのかを見失わないように目的を確認し、一人一人活動計画書(図6)を作成した。9月には同じ課題解決を目指す人同士でグループを作り、10月時点ではその解決に向けた取組の計画を立てている段階である。

学年テーマ「より良い学校を創造しよう」

私が解決を目指す問題（理想と現実のギャップ：ここがもっと良くなるのに）

教室の棚の数を増やす！
現状
 → 整理ができず、落とし物が多い。

設定した問題を解決するためのプロジェクト（これをしたら問題が解消するはずだ）
 ※「誰のために、何をするか」を明確にする。「誰のために」の対象者にアンダーラインを書くこと。

対象：生徒

内容：新しい棚を生徒が制作！
今
 → 知らなかった（仲良しな）人となつたがる。
昔

プロジェクトを設定した理由（プロジェクトが達成されると、なぜ問題が解消されると考えたのか）

・教室の後ろのロッカー → 現状 リュックサックとお弁当袋で半分以上のスペースを使う。
 ↓
 教科書がぎちゃぎちに入り、落ちる。
 → 落とし物が多い。教科書が崩れ落ちて、床に広がる。
 ↓
 1回1回のロッカーへの出し入れが大変だから。

棚を増やせば、スペースによりがたができるのでは？

学年テーマ「より良い学校を創造しよう」

私が解決を目指す問題（理想と現実のギャップ：ここがもっと良くなるのに）

考えを交流する場、特に化学年とのそれが少ない。
個人
 → 考えを言ううたと流すのが、ダメなところ。
流さない

設定した問題を解決するためのプロジェクト（これをしたら問題が解消するはずだ）
 ※「誰のために、何をするか」を明確にする。「誰のために」の対象者にアンダーラインを書くこと。

A. 1,2年生
 学年で何かを組んで、化学年と交流して、いかに考えを交わらせる。
1,2年生
1,2年生

B. 1,2年生
 化学年と交流して、自分達で企画、運営に力を入れた行事を考える。
 → 発表、発表 → 実現！

プロジェクトを設定した理由（プロジェクトが達成されると、なぜ問題が解消されると考えたのか）

A. 解決は大事なこと
 ・個人で考えることが、案が
 ・言う用で、発表を聞いたことに
 満足、交流、発表を促す
 ・個人の考えが、案が
 ・企画、運営することについて学ぶ

B. 解決は大事なこと
 ・主体的に行事について考え、案が
 ・楽しく、交流、発表を促す
 ・個人の考えが、案が
 ・企画、運営することについて学ぶ

図 6 活動計画書

（２）第２学年「学校と地域の関係を創造しよう」

第２学年のテーマは「学校と地域の関係を創造しよう」であるが、本校の生徒は様々な地域から通学しており、平和町周辺の地域との関係があまりない生徒が多い。そのため、まずは課題の設定を行うための視点を与えるため、それぞれが住んでいる地域の良いところや課題について考えさせた。まずは各自でマインドマップを用いて考えを広げ、次に６～７人のグループを作り、模造紙に付箋を貼って考えをシェアする活動を行った。この際、KJ法を用いて出てきた考えをグループ化し、住んでいる地域は違っても、同じような視点で見ることができることも多くあることを確認した。その後、実際に住んでいる地域のフィールドワーク（以下、FW）を行い、グループごとに発表する時間を設けた。

最初に住んでいる地域について調べてきたことで、生徒達は自分たちに関わることを意欲的に調査を進めることができ、充実した発表を行っていた。（図７）

次の授業では、住んでいる地域についての発表を踏まえ、平和町周辺の良いところや課題について、まずは自分たちの知っていることを基にまとめる活動を行った。ここではフィッシュボーン図などを用いてグループの考えをまとめ、どのような視点があるのかを整理していった。（図８）



図７ 発表の様子



図８ フィッシュボーン図を用いる様子

しかし、整理を進めていく中で、実際に自分たちの目で見たことがない場所などが出てきたため、「実際に外に出て見たい」という意見が多く聞かれたため、次の時間にクラスごとの「平和町ツアー」を行った。そこで実際に目で見て確かめたことで、以前に比べて生徒達の考えは具体的になってきたように思われた。それを基に各自のワークシートに関わってみたい相手と、どのような取り組みができるかのアイデアを簡単にまとめさせ、今後関わりたい相手についてのアンケート調査を行った。

そのアンケートを基に、生徒を５～６人で１グループになるように分け、ハイ・ローマトリクスなどを用いてお互いのアイデアを整理させた。今回用いたハイ・ローマトリクス（図９）は、実効性（効果があるか）と実現性（自分たちだけでできるか、すぐにできるか）の２つの軸をと

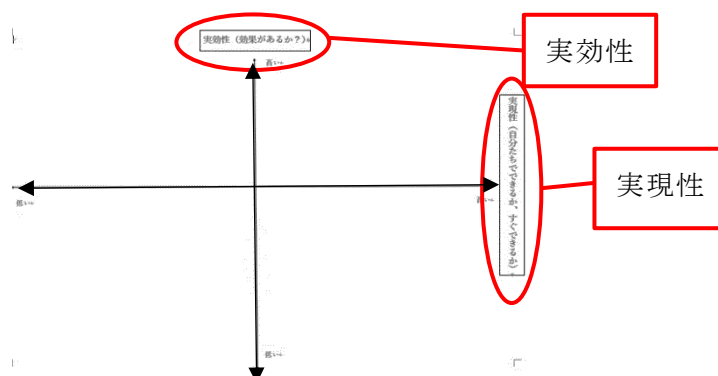


図９ ハイ・ローマトリクス

り、どちらも高いと思われるアイデアを絞っていくように伝えた。

グループによっては、一度見てきたといっても、なかなか具体的なアイデアに絞れないグループもあり、次の時間以降はグループごとの FW を行いながらプロジェクトのアイデアを練っていくことにした。その後の活動では、各々の得意分野を生かし、パソコン操作を中心に行う生徒、交渉を行う生徒、ポスターなどの絵を描く生徒など、グループで協力して計画を進める姿が見られた。

平和町という、多くの生徒にとっては通学でしか関わらなかった地域についての課題を見つけるためには、様々なアプローチをする必要があったが、個人で考え、グループでシェアする活動をする度に、互いに共感しながら活動を行えたのではないかと考えている。また、そこで用いた方法の蓄積が、創造に関する知識・技能を育成することにつながっていくと思われる。

今後の活動の中では、より相手と関わりながら、実効性、実現性のあるプロジェクトを計画し、実行に移していきたいと考えている。

（３）第３学年「地域にある問題を見出し、創造的な解決を目指そう」

創造デザイン科の学習プロセスは、デザイン思考をベースとしており、デザイン思考は「共感」「問題定義」「創造」「プロトタイプ」「テスト」の５つのプロセスをたどる。ここでは、第３学年が行った「ガイダンス」と、デザイン思考の「共感」「問題定義」の段階において、どのような活動を行ったのかを説明する。

ア．ガイダンス

ガイダンスでは、第３学年のテーマ「地域にある問題を見出し、創造的な解決を目指そう」を生徒に伝えるとともに「創造に関する基礎的な知識・技能」として「イノベーションの定義」と「創造性を育成する重要性」を説明した。

第３学年のテーマにある地域とは、本校の周囲にある４つの地域（平和町、寺町、野町、犀川沿い）を指し、生徒はそれらの地域にある問題を発見し、その問題を解決するための課題を定め、創造的に問題を解決すること（新しく価値ある解決）を目指すことを伝えた。

またガイダンスでは「イノベーションの定義」と「創造性を育成する重要性」を説明した。Society5.0 では、合理的な判断は AI が行うことや、創造性が必要な仕事とそうでない仕事で経済的格差が生じることが問題視されていることから創造的に問題を解決できる力の育成が求められている。創造とは「新しく価値あるものを生み出すこと」であり、創造は創造的な体験や訓練を積み重ねることで育成できることから早い段階から創造性を育成することが重要であり、創造デザイン科がその機会であることを伝えた。さらに、先進国に見られる成熟市場ではイノベーション（新しい組み合わせで、それまでに無かった生産物や生産方法を生み出すこと）が求められており、創造性はその起点になることから、今後さらに創造性を高めることが重要になることも伝えた。

イ．共感

共感の段階では、先述した４つの地域において FW を行い、地域住民や観光客などその地域にいる人に共感し、潜在的なニーズの発見を目指させた。

生徒が FW において潜在的なニーズ（問題）に迫るために、「意識して普通を見直す」ための

事前学習を行った。事前学習では「まんがでわかるデザイン思考」に登場する「自動販売機から飲み物を取る」場面を紹介し、日常の何気ない場面でも意識して観察すれば問題が表出することがあることを生徒と共有した。その後、FWを行い、地域にあるいくつかの問題に気付かせた。生徒がFWで見つけた問題の一例を図10に示す。本研究では、問題を「あるべき姿と現状とのギャップ」と定義しているため、FWでは「ここがこうなったらもっとよくなるのにな」を見つけるよう指導を行っている。図10（ア）を見ると「地図はあるが、観光客の視点で見るとお店の配置が分かりにくい」ことや「伝統工芸品を販売するお店の雰囲気」が、観光客のニーズに合っていない」ことに関する気づきが得られている。また、図10（イ）では、河川敷付近で犬を散歩する人に共感し「犬に水を与えることに適した水飲み場」に関する気づきが得られている。

見つけた「ここがこうなったらもっとよくなるのにな」という「もの」、「場所」など記録しよう		見つけた「ここがこうなったらもっとよくなるのにな」という「もの」、「場所」など記録しよう	
エリア	犀川	エリア	野町
「もの」や「場所」など	木陰などにベンチがほしい	「もの」や「場所」など	香林寺などの寺
そう感じた理由	ベンチは長くて今はコロナだからベンチに1人しか座れない たくさんあるように見えて少し狭い	そう感じた理由	スナックやカフェやどこにしかいいものがあるのに、 寺から寺へ。
エリア	ミ	エリア	野町
「もの」や「場所」など	水飲み場をもう少し増やしてほしい	「もの」や「場所」など	地図（西茶屋街）
そう感じた理由	大型犬は水を持ち歩くのが大変 犬の散歩をしている人が多い	そう感じた理由	見にくい。道が狭い、歩道が どこに何があるのかわかりづらい。
エリア	ミ	エリア	野町
「もの」や「場所」など	案内板をつくる	「もの」や「場所」など	伝統工芸系のお店
そう感じた理由	トイレの場所がわからない 次まで〜m このトイレ使用可	そう感じた理由	トイレが入れづらい。 お店で売っている物がどういふものかわからない。

（ア）野町エリアでの気づき

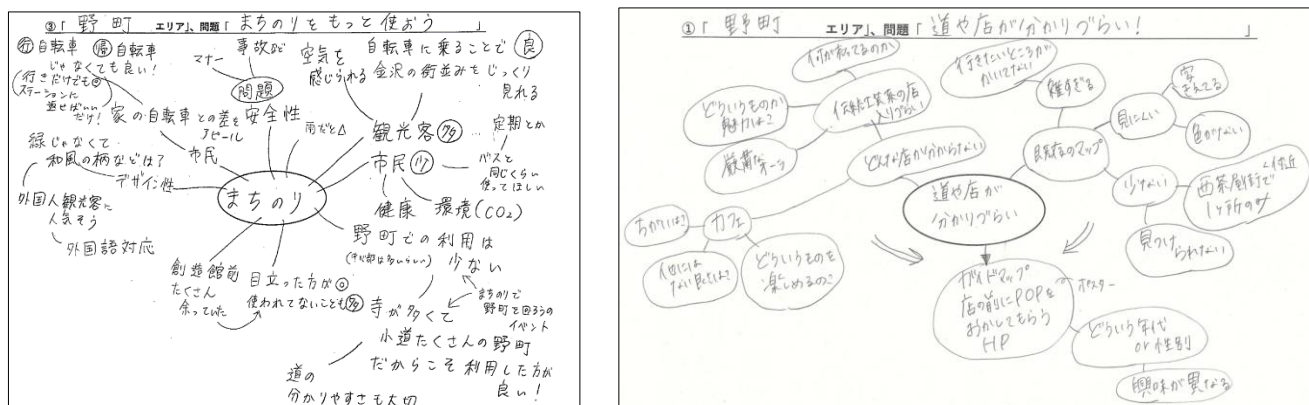
（イ）犀川エリアでの気づき

図10 FWで生徒が見つけた問題

ウ. 問題設定

FWで得られたいくつかの潜在的なニーズ（問題）からアイデアを広げ、問題の解決に向けて取り組みたい課題を設定させた。

アイデアを広げる際には、マインドマップを活用した。マインドマップは、国語科や理科、技術・家庭科など様々な教科での活用が見られる。しかし、その使用目的は教科により異なる。創造性に関する先行研究では、アイデアの多さ（流暢性）よりも、種類の多様さ（柔軟性）がイノベーションにつながる創造性因子であることが報告されている。そのため、事前学習として創造性テストを用いてアイデアの種類を広げることを理解させた後に、マインドマップを使い取り組みたい課題を設定させた。そして、その課題を解決するための企画書を一人一枚書かせた。図11に、生徒が作成したマインドマップの一例を示す。本研究では、課題を「あるべき姿と現状とのギャップを埋めるために行うこと」と定義している。そのため、問題を解決するための新しい取り組みにつながることを目指し、アイデアを広げさせた。



エ、今後の取組に関して

創造デザイン科の活動では、協働的プロジェクト型学習を行う。プロジェクトを進めるグループの人数は、生徒のプロジェクトの関わり方を考慮し、6名程度に設定してある。そのため、教師が企画書を確認し、似た問題意識を持つ生徒同士を集めてグループを作成した。グループで取り組むプロジェクトは、グループ内で生徒同士が各自の企画書を説明し合い、グループとして取り組む問題と課題を設定させた。

現在は、各グループが設定した課題の解決に向けてプロジェクトが進んでいる。グループ内の活動では、生徒の強みや興味が活かされるような配慮を行っている。例えば、絵を描くことに強みを感じている生徒は、課題解決の方法としてポスターを制作している。また、3DCAD に興味を示す生徒であれば、3D プリンターを用いた模型の製作などを行っている。

5. 資質・能力の細分化とルーブリック作成の試み

研究開発学校指定２年目（令和４年度）の年度末、本校教員はこれまでの学習を振り返り、「新たな価値を創造する資質・能力」を学習内容の参考になるレベルまで細分化し、ループブックを作成することを試みた。

創造デザイン科は、総合的な学習の時間を創造性の育成に特化し、教科化したものである。教科として授業を行っていくためには、創造デザイン科で育成を目指す「新たな価値を創造する資質・能力」とは具体的にどのような資質・能力なのかを定め、その資質・能力を育成するための指導を行い、その指導に対する評価を行わなければならない。そこで令和4年度末、本校教員は創造デザイン科の活動を4つの場面（「共感・問題定義」「創造」「プロトタイプ（試作）」「テスト」）に分け、その活動を行うためにはどのような資質・能力が必要なのかを考察した。「新たな価値を創造する資質・能力」を学習内容の参考になるレベルまで細分化したものを表4に示す。また、表4を基に作成したループリックを表5に示す。

しかし、研究開発学校として設置する運営指導委員会や、文部科学省との「研究開発学校事業にかかる実施に係る打合せ」において、様々なご指摘をいただいたため、表4、5は現在再検討中である。

表 4 創造デザイン科で育成を目指す資質・能力（案）

前期			後期	
デザイン思考 節目となる活動 （校内研）	共感 問題定義	アイデア創造	試作	テスト
	プロジェクトを考える	計画を立てる（企画を立てる）	実行する（協働的な活動）	評価する 発表する
節目までに 必要な力 （校内研）	・発想力 ・観察力 ・根拠を基に問題を設定する力 （情報収集力、アンケートを作る力） ・解決したいと強く思う態度	・発想力 ・根拠を基に課題を設定する力 （情報収集力、アンケートを作る力） ・先を見通す力 ・目的を見失わない（問題意識と計画の一致）	・提案力 ・交渉力 ・マナー ・発信力	・ポスター、スライドの技能 ・情報の取捨選択 ・論理的にまとめる力（目的と手段、まとめの整合性） ・発表する力 ・質問する力
第1学年 資質・能力	知識 技能	・思考ツール（マインドマップ）を活用できる技能を身に付けること。 （課題に対する最適な解決方法を得ることができる） ・目的とする情報が得られるアンケートを作成できる技能を身に付けること。	・行動や提案の根拠となる情報を収集できる技能を身に付けること。 ・アンケート等のデータを処理できる技能を身に付けること。 ・協力を依頼する際のマナーを理解すること。	・ポスター資料とプレゼンテーション資料の特徴を理解すること。 ・ポスターやスライドに関する、レイアウトやフォント、図の選択などの基礎的な知識を理解すること。
	思考 判断 表現	・発想を広げ、新しく・価値ある解決すべき課題が何かを考えること。 ・目的を見失わず、見通しを持った（プロジェクトの）企画書を作成すること。	・TPOに応じた適切な行動を考えること。 ・グループのメンバーと協働することを通して、課題を解決するための自分の役割を考えること。	・作成したポスターやプレゼンテーション資料などが、論理的に構成されているか考えること。 ・プロジェクトの結果を伝える相手を意識した、表現方法を考えること。
	態度	・身近な問題を解決したいと思う態度。 ・身近にある創造的な活動に関わり、主体的に理解し、技能を身に付けようとする態度。	・身近な課題の解決に向けて、困難にも挫けず、協働してプロジェクトを達成しようとする態度。	・身近なことに対し、自ら新しいことを実践しようとする態度。
	知識 技能	・新しくアイデアを生み出す発想法（異縁連想など）を理解すること。 ・文献調査など信頼性のある情報を得る方法を理解すること。	・協力を求める企業や団体へ送る依頼文の書き方や、インタビューの方法等を理解すること。	・ポスターやプレゼンテーション資料の効果的な表現方法を理解すること。
第3学年	思考 判断 表現	・発想を広げ、解決すべき最適な課題（問題と自己の強みや興味が重なる課題）が何かを考えること。 ・文献調査や先行事例を参考に、独創性・信頼性のある企画書を考えること。	・グループ以外の人と協働することを通して、課題を解決するための自分の役割を考えること。 ・協働する他者からの指導や助言を受け、計画の修正や改善を行うこと。	・学習内容を整理し、相手の理解を促すポスターやプレゼンテーション資料を考えること。 ・質問に対する適切な回答を考えること。
	態度	・社会的な問題を解決したいと思う態度。 ・社会にある創造的な活動に関わり、主体的に理解し、技能を身に付けようとする態度。	・実社会にある課題の解決に向けて、困難にも挫けず、協働してプロジェクトを達成しようとする態度。	・社会に對し、自ら新しいことを実践しようとする態度。

表5 令和5年度 創造デザイン科 ルーブリック表（案）

		評価観点	評価の対象	要改善（C）	標準的（B）	模範的（A）	
第1学年	前期	知識技能	新たなアイデアを得るために、マインドマップを用いて発想を広げることができる。	マインドマップ	ブランチ（枝）の数が少ない。 （少ない基準は要検討）	ブランチの数が十分にある。	ブランチの数が十分であり、様々な種類のものがある。
		思考判断表現	発想を広げ、新しく価値ある課題が何かを考えている。	ワークシート	課題を考えることができない。	設定した課題に、新さや実行する価値が感じられる。	設定した課題に、新さと実行する価値が感じられる。
			目的を見失わず、見通しを持った企画書を作ることができる。	企画書	設定した目的と活動計画が一致していない。	設定した目的と活動計画が一致している。	設定した目的と活動計画が一致しており、具体的な見通しが示されている。
		態度	身近にある創造的な活動に関わり、主体的に理解し、技能を身につけようとしている。	ポートフォリオ	身近にある創造的な活動に関わろうとせず、知識・技能を身につけようともしない。	身近にある創造的な活動に関わり、知識・技能を身につけようとしている。	身近にある創造的な活動に関わり、主体的に知識・技能を身につけようとしている。
	後期	知識技能	行動や提案の根拠となる情報を収集できる技能を身に付けている。	ワークシート	インターネット上から1種類の情報を収集している。	インターネット上から複数の情報を収集している。	インターネットだけでなく、現地調査やインタビューからも情報を収集している。
		思考判断表現	作成したポスターやプレゼンテーション資料などが論理的に構成されている。	ポスターやプレゼンテーション資料	ポスターやプレゼンテーション資料に活動の過程や考えを表現できない。	作成したポスターやプレゼンテーション資料の構成が論理的にまとまっている。	作成したポスターやプレゼンテーション資料の構成が論理的にまとまっており、結論の根拠や出典なども示されている。
		態度	身近な問題に対し、新しく価値ある取組を実践しようとしている。	ポートフォリオやワークシート（まとめ）	身近な問題に対して、関わろうとしない。	身近な問題に対し、関わろうとしている。	身近な問題に対し、創造的に関わろうとしている。
第2・3学年	前期	知識技能	文献調査などから、課題決定の根拠となる信頼性のある情報を得ることができる。	ワークシートや企画書	インターネットのみから複情報を収集している。	インターネットだけでなく、参考書や現地調査、インタビューからも情報を収集している。	インターネットや現地調査、インタビューだけでなく、論文や行政文章など、学術的・社会的な根拠などからも情報を収集している。
		思考判断表現	発想を広げ、自己の興味と重なる課題が何かを考えている。	ワークシート	自己の興味を考えられない。	調査した情報のみで課題を設定している。	調査した情報と自己の興味が重なる課題を設定している。
			文献調査や先行事例を参考に、独創的な企画を考えている。	企画書	文献や先行事例を参考にせず、企画を考えている。	特定の媒体（情報源）から得られた情報を根拠に、企画を考えている。	複数の媒体から得られた情報源を根拠に、企画を考えている。
		態度	社会にある創造的な活動に関わり、主体的に理解し、技能を身につけようとしている。	ポートフォリオ	社会にある創造的な活動に関わろうとせず、知識・技能を身につけようともしない。	社会にある創造的な活動に関わり、知識・技能を身につけようとしている。	社会にある創造的な活動に関わり、主体的に知識・技能を身につけようとしている。
	後期	知識技能	ポスターやプレゼンテーション資料の効果的な表現方法を理解している。	ポスターやプレゼンテーション資料	文字の大きさや色使い、構成などの検討が不十分で見にくい。	文字の大きさや色使い、構成などが検討がされており見やすい。	文字の大きさや色使い、構成などに工夫がされており、誰が見ても見やすいものになっている。
		思考判断表現	プロジェクトの経緯を整理した上で、相手に理解してもらえるように、学習内容をポスターやプレゼンテーション資料にまとめ、伝えることができる。	ポスターやプレゼンテーション資料、発表	プロジェクトの整理が不十分なため、説明が分かりにくい。	プロジェクトの整理ができており、的確な表現で説明できている。	プロジェクトの整理ができており、誰にでも分かりやすく、的確な表現で説明できている。
		態度	社会にある問題に対し、新しく価値ある取組を実践しようとしている。	ポートフォリオやワークシート（まとめ）	社会にある問題に、関わろうとしない。	社会にある問題に、関わろうとしている。	社会にある問題に、創造的に関わろうとしている。