

新たな社会を見据えた探究的な活動に関する考察

－ 新設教科「創造デザイン科」の提言及び各教科等との効果的な関わりを目指して －

1. 研究背景

日本が実現させようとしている Society5.0 に関しては、失業者の増加や、創造的で高付加価値を生む仕事と資産性は低い人間側に残る仕事の二極化が進むなど、いくつかの問題が議論されている¹⁾。そして、それらの問題を解決する手段の一つが、潜在的な問題を見出し、既存の考えにとらわれることなく、アイデアを広げ、新たな価値を生み出すことができる能力（以下、創造的問題解決能力）を身に付けることだと思われる。創造的問題解決能力を身に付けることは、新たな仕事を生み出すことに寄与することから、Society5.0 に関するいくつかの問題を解決することにつながるであろう。国立教育政策研究所が定める「21世紀型能力」²⁾には、「問題解決・発見力」と「創造力」が示されており、これらは創造的問題解決能力と同義である。これらのことから創造的問題解決能力は、Society5.0 以降の新たな社会において重要な能力であると設定した。

学校教育において、創造的問題解決能力を育成できる活動の一つは、総合的な学習の時間の実践である。総合的な学習の時間では、探究プロセス（表1）を通して「問題発見・解決能力」の育成が求められている³⁾。これは創造的問題解決能力を構成する要素の一つである。また弓野⁴⁾は、総合的な学習の時間の柔軟な思考と自由な表現を促進させるような環境・土壌が、創造性の伸長に大きな役割を果たすことを示唆している。探究プロセス「課題の設定」の場面において、既存の考えにとらわれずアイデアを広げる活動などを行うことで、創造的問題解決能力を構成する要素の一つである「創造性（新しく価値あるものを生み出す能力とそれを基礎づける人格特性⁵⁾」を育成できるとともに、授業として創造的問題解決を実践できると考えられる。

また総合的な学習の時間は、各教科等で育成する資質・能力を相互に関連付け、実社会・実生活において活用できるものとする³⁾ことも求められている。

以上の事から総合的な学習の時間は、Society5.0 以降の新たな社会において重要な能力である創造的問題解決能力を育成する授業を実践できるとともに、各教科等で育成する資質・能力と実社会・実生活とをつなげる場にもなることから、学校教育の中心的な活動に位置づけられると考えられる。

しかし、総合的な学習の時間にはいくつか課題が見られる。渋谷⁶⁾は、総合的な学習の時間を経験してきた大学生を対象に、「総合的な学習の時間の現状と課題」に関する調査を行っている。その結果、調査対象とした学生からは、総合的な学習の時間において、「探究的な学習」には適さない活動が行われていた経験が挙げられており、課題として総合的な学習の時間の教育課程上の位置づけを明確にすることが示されている。

探究が、日本の教育活動と結びついた当初は、理科教育を中心に探究が実践されており、その目的は「学習者に探究する能力を身に付けさせ、科学的概念を形成していく」⁷⁾ことにあった。しかし、現在の総合的な学習の時間で実践される「探究的な学習」は、「科学的概念の形成よりも、問いを探究するプロセスを通じて、学習者中心の学習活動、その経験をくぐらせることに、より目を向けた取



図1 総合的な学習の時間に実施が求められる探究プロセス

組が増えており、取り上げる課題も現代的な課題へのアプローチへ着目する取組が多い」⁷ことが指摘されている。当初、単独教科内で実践されていた探究が、教科等横断的な活動が求められる取組へと変化したことにより、教育課程上の位置づけが不明確となった。その結果、各教科等の教員は、総合的な学習の時間と自らの教科等との適切な関わり方を見出すことが困難になったと考えられる。

総合的な学習の時間と各教科等との関わりを考察することができれば、総合的な学習の時間と各教科等との教育課程上の位置づけが明確となるため、効果的な「探究的な学習」を実践することができる。そこで本研究では、令和5年度に研究主題を「新たな社会を見据えた探究的な活動に関する考察」と設定した。また本校では、令和3年度より文部科学省から研究開発学校の指定を受け、新教科「創造デザイン科」を設置し、授業を行っている。「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。そのため、本校の研究では「創造デザイン科」で実践する「探究的な活動」に、各教科等の資質・能力がどのように関わっているのかを考察するとともに、研究開発学校として「創造デザイン科」の教科としての在り方を研究することとした。

※「創造デザイン科」の授業は、総合的な学習の時間で実践が求められる探究プロセスではなく、デザイン思考のプロセスで実践を試みている。そのため、「創造デザイン科」で実践する探究を「探究的な活動」と表現し、「探究的な学習」と分けた表現をしている。

2. 新設教科「創造デザイン科」の概要

(1) 「創造デザイン科」設置の目的

文部科学省の研究開発制度により、「創造デザイン科」を新設した。「創造デザイン科」では、STEAM教育の実践を通して、Society5.0以降の社会において汎用的な資質・能力となると考えられる「新たな価値を創造する資質・能力」（表1）の育成を目指すとともに、個別最適化した学習とSTEAM教育の取組として行われる協働的プロジェクト型学習の在り方を明らかにすることを目的としている。また、開発された教育課程等に関する研究成果を基にして、学校教育における特定分野に特異な才能を持つ生徒に対する指導の在り方について提言を行っていく。

表1 新たな価値を創造する資質・能力とその定義

	新たな価値を創造する資質・能力	定義
1	新たな価値の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。
2	新たな価値の創造に関する思考力・判断力・表現力	デザイン思考に代表される、認識されていない内なる課題を見出し、最適な手立てを考えていく思考や、考えたアイデアを具体化するための論理的思考や批判的思考など。
3	新たな価値の創造に関する態度	「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。

(2) 研究仮説

校務支援ソフトを活用することで、特異な才能を含めた生徒の特性を見出すことができる。そして、それを個別最適な学びとして行われる協働的プロジェクト型学習(STEAM教育)に活用することで、学校教育における特定分野に特異な才能を持つ生徒を育成する環境を整えることができると考えた。また、協働的プロジェクト型学習において、創造的問題解決学習を実践することで、生徒が新たな価値を創造する資質・能力を身に付けることができると考えた。その上で、「創造デザイン科」を含む各教科等の学習量・方法等の再検討を踏まえたカリキュラム・マネジメントと、学校外の機関との連携を行うことで、特異な才能を伸長するための教育課程や授業の在り方などの汎用的なモデルを示すことが可能となると考えた。

①個別最適な学びと協働的プロジェクト型学習の関係

個別最適な学びは、「学習の個性化」と「指導の個別化」から構成されている⁸⁾。そして、「学習の個性化」として提供される学習機会、特異な才能を持つ生徒に対する「指導の個別化」が行われる機会とが、創造デザイン科で実践される協働的プロジェクト型学習である。

「学習の個性化」とは「子供の興味・関心・キャリア形成の方向性等に応じ、探究において課題の設定、情報の収集、整理・分析、まとめ・表現を行う等、教師が子供一人一人に応じた学習活動や学習課題に取り組む機会を提供することで、子供自身が学習が最適となるように調整する」ものとされている。本研究では、この「子供一人一人に応じた学習活動や学習課題に取り組む機会」を、創造デザイン科で実践する協働的プロジェクト型学習としている。

「指導の個別化」とは「教師が支援の必要な子供により重点的な指導を行うことなどで効果的な指導を実現することや、子供一人一人の特性や学習進度、学習到達度に応じ、指導方法・教材や学習時間等の柔軟な提供・設定を行うことなど」とされている。この「支援の必要な子供」には、基礎的・基本的な知識・技能の習得が十分ではない児童生徒だけでなく、特異な才能のある児童生徒も含まれる⁹⁾。才能教育では、才能の育成方法は「既存の教育プログラムを通常よりも速く、あるいは早期に履修させる『早修』」、「通常カリキュラムよりも体系的で深化した幅広い内容の学習を行う『拡充』」に大別され、その教育機会の提供方法には「特定分野に特異な才能のある児童生徒を取り出して指導・支援を行う『取り出し型』」と「特異な才能のある児童生徒以外の者を含めた教育機会の提供を行う『インクルーシブ型』」があるとされている(図2)。有識者会議の報告では、特異な才能のある児童生徒への支援が、孤立した学びに陥らないよう、協働的な学びを実践することが指摘されている。このことから、本校では「インクルーシブ型の拡充教育」に取り組ませることを、特異な才能を持つ児童生徒への「指導の個別化」とした。そして、特異な才能を有する生徒への指導は、学校外の組織との連携を図っていくこととした。

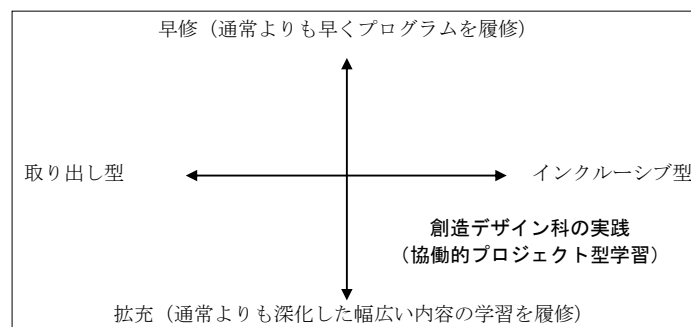


図2 才能教育と創造デザイン科の実践との関係

②個別最適な学びとして行われる協働的プロジェクト型学習

創造デザイン科で実践する協働的プロジェクト型学習は、STEAM教育の特徴である「実社会の課題解決」と「協働的プロジェクト型学習」を踏襲しながらも、全ての教科等の資質・能力を活用し、創造性を働かせながら、教科等横断的に問題解決に当たる創造的問題解決学習の形をとる。また、協働的プロジェクト型学習は、チームを編成し活動を行う。

プロジェクトの解決方法は、机上の空論で終わらせるのではなく、ものづくりや作曲、デジタル作品など、現実世界にアウトプットできる表現活動を行い、それを評価者（教員だけではなく、地域の企業や行政機関の担当者などにも協力を仰ぐ。）にプレゼンテーションすることで、プロジェクトに対する妥当性の検証までを行う。生徒がこれまでに各教科等で学習した資質・能力を活用し、挑戦と失敗を繰り返し、学びをアウトプットできる問題を設定することで、生徒の「やってみたい」という主体的な学びを生み出すことができると考えられる。さらに、異なる特性を有する個人がチームを組み、様々なアイデアをまとめ、アウトプットできるものを協働製作（制作）する過程では、自然と学び合いが発生する。それとともに、個別最適化された学びが実現されることで、特異な才能を有する生徒が自分の強みを生かしながら、個人の特性が制限されることなく、学習支援が行われながらプロジェクトが進行される。

また、プロジェクトの節目では「創造とは何か」、「イノベーションとは何か」などの創造に関する基礎的な知識や、「アイデアを広げるための思考ツールの使い方」などの創造に関する基礎的な技能を習得させるための指導を行う。

創造デザイン科では、以上のような学習を経験することで、新たな価値を創造する資質・能力を育成することを目指すとともに、個人の特性を制限することなく育成できると考えた。さらに、新教科で実践される題材は、今後多くの学校が協働的プロジェクト型学習を実践する際の参考になると考えられる。

③生徒の特異な才能を含めた特性を見出すシステム

教員がそれぞれの教科等の立場から、特異な才能を含めた生徒の特性に気が付いた際、それをクラウド上のデータベースに記録する。記録された情報は、全ての教員に共有することで、特異な才能が、協働的プロジェクト型学習等、個別最適な学びにつながることを目指す。

有識者会議では⁹⁾「特に特異な才能のある児童生徒に対して、それぞれが有する困難を解消し才能を伸長する上で、それぞれに応じた多様な学びの機会を提供することが重要である」と述べられている。そして、それを行う際に欠かすことのできないことは「特異な才能を持つ児童生徒が誰なのか」「その児童生徒はどのような特異な才能を持っているのか」を教員が把握することである。学校教育において特異な才能を見出す機会はいくつかあるが、学校生活の多くの時間を占める各教科等の授業が、最も児童生徒の特異な才能を見出す機会になると思われる。しかし、中学校で行われている教科担任制では、各教科等の教科担任が、自らの授業において生徒の特異な才能を見出したとしても、その情報が他の教員に共有されなければ、個別最適な指導が十分に行われないと考えた。そこで本研究では、校務支援ソフトを活用することで、全ての教員が情報を共有できるシステムを構築した。

校務支援ソフトとは、教員が日常的に行っている事務的作業をクラウド上で操作・管理するものである。校務支援ソフトを導入することで、これまで事務的作業にかかっていた時間を減少し、本来教員が行うべき児童生徒と向き合う時間を増加させることができるとされている。本校が導入した校務支援ソフトには、生徒の日々の様子を各教員が記録し、その情報を共有できる機能が搭載されてい

る（図3）。本研究では、この機能を活用し、各教科等の教員がそれぞれの立場から生徒の特異な才能を含めた特性に気付いた際、その情報を記録することで、全ての教員が情報を共有できるようにした。

共有された情報は、「創造デザイン科」の協働学習における特異な才能を持つ生徒へのアプローチに活用されるだけでなく、学校外のコンクールや大学、NPO、企業等が行っている専門的な学習支援活動への参加を呼び掛けるなど、特異な才能が伸長される機会につなげる際に活用される。

④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の提案

研究仮設に記載した①～③までの取組を、中学校教育を土台としてモデル化したものを図4に示す。まず「特異な才能を有する生徒も、多様な一人一人の生徒の一部」として捉えることを前提とする。各教科等の教員は、授業や学校行事等を通して、生徒の特異な才能を含めた特性を見出し、それを校務支援ソフトに記録する。そして、校務支援ソフトに記録された情報を基に、特異な才能を有する生徒を見出し、その才能を伸長させる支援を行う。特異な才能を持つ生徒への支援は、2つある。1つ目は、創造デザイン科で実践される協働的プロジェクト型学習における支援である。特異な才能を有する生徒がその資質・能力を伸長できるよう、グループ内で役割分担を行うとともに、その特性に応じたツールの提供を行うなどの支援を行っていく。2つ目は、特異な才能を有する生徒への支援の全てを学校が担うのではなく、大学や学校外の教育支援を行う組織につなげることで、特異な才能が伸長される機会を提供する。これが、学校教育における特異な才能を有する支援モデルであると考えた。

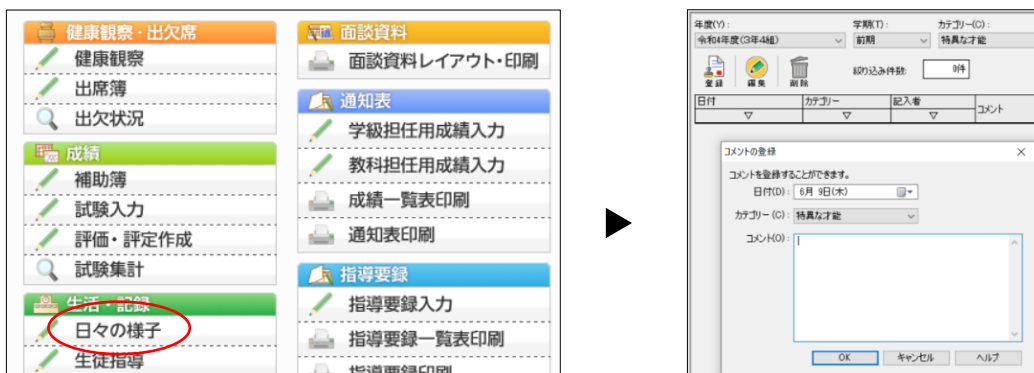


図3 生徒の特異な才能を含めた特性を見出すシステム

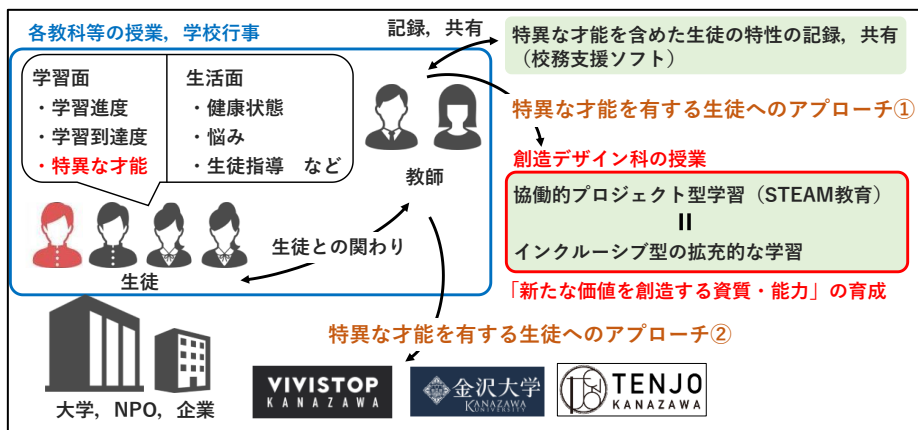


図4 学校教育における特異な才能を有する生徒に対する支援モデル

(3) 教育課程の特例

文部科学省に申請した教育課程の特例は下の4つである。

1. 全学年に新教科「創造デザイン科」を設置する。「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。
2. 新設教科の授業時数は、第1学年 45 時間、第2学年 60 時間、第3学年 60 時間とする。
3. 新設教科にあてる授業時数は「総合的な学習の時間」と各教科等で育成を目指す資質・能力の中で、創造デザイン科で育成した方が効果的に育成できると思われる資質・能力を有する教科から移行することで授業時数を確保する。
4. 新設教科の学習指導は、基本的に当該学年の全職員が関わることとなるが、教科の資質・能力と関連性の深い学習内容を指導する場合は、当該教科の教師がその授業を担当することとする。

(4) 本校研究との関わり

「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。総合的な学習の時間では、探究プロセスを基にカリキュラムを作成するが、創造性の育成に特化した「創造デザイン科」では、デザイン思考のプロセス(図5)を基にカリキュラムを作成している。デザイン思考は、イノベーションを生み出すデザイナーの思考法である¹⁰⁾とされている。両者は、探究を行う点では一致しているが、デザイン思考では、価値ある新しいものを生み出すために、潜在的なニーズに迫る活動を重視している点に違いがある。また、創造デザイン科で実践される協働的プロジェクト型学習は、学校内や地域にある潜在的な問題を生徒が見出し、問題を解決するために最適と思われる課題を設定する。これは、総合的な学習の時間でも求められている「(生徒が)日常生活や社会に目を向けたときに湧き上がってくる疑問や関心に基づいて、自ら課題を見つける」ことと一致する。

本校が教科等で取り組む研究は、「創造デザイン科」で実践する探究的な活動と各教科等との関わりを明らかにすることを目的としている。「創造デザイン科」と総合的な学習の時間は同じものではないが、探究を実施する点や問題解決のプロセスは類似している。そのため、「創造デザイン科」で実践する探究的な活動と各教科等との関わりを明らかにすることは、総合的な学習の時間と各教科等との教育課程上の位置づけを明確にすることにつながると考えられる。よって、本研究は、本校だけでなく、多くの中学校にとっても意義のあるものであると思われる。

昨年度の研究は、創造デザイン科で実践する「探究的な活動」に、各教科等の資質・能力がどのように関わっているのかを考察するとともに、創造デザイン科の教科としての在り方を研究していくことを目的とした。

「創造デザイン科」と各資質・能力との関わりでは、「創造デザイン科」のカリキュラムを「共感」「問題定義」「創造」「プロトタイプ」「テスト」の3つの段階に分け(表2)、各段階において生徒が考える必要だった力とその力に関係する教科等を調査した。表3は、生徒が各段階において必要だったと考える力をまとめたものである。教科とのつながりは別紙1～3を参照。これらの結果を見る

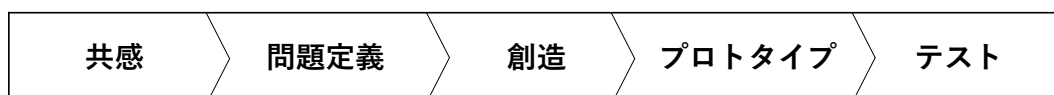


図5 デザイン思考のプロセス

と、各教科等の教員が想定している結果が見られたものもあれば、そうではないものも見られた。「探究的な活動」は、各教科等で育成する資質・能力と実社会・実生活とをつなげる場でもある。コンテンツ・ベースからコンピテンシー・ベースへの転換が求められている中、この結果は各教科等の指導の改善に活用されるものである。

そのため、本年度は昨年度の研究結果を踏まえ、各教科等が「探究的な活動」との効果的な関わりを目指し、指導の改善に取り組む。

また、教科の在り方としては「創造デザイン科」固有の資質・能力である「新たな価値を創造する資質・能力」の評価に取り組んでいく。

表2 評価のために分けた3つの段階

「共感」「問題定義」	生徒が人に共感し、潜在的なニーズを見出し、課題を設定する段階。
「創造」「プロトタイプ」	設定した課題の解決策を考え、アウトプットする段階。
「テスト」	アウトプットしたことに対する評価を行うとともに、取り組んだプロジェクトを他者にプレゼンテーションすることを通して、活動自体に対する評価を行う段階。

表3 各段階において生徒が考える必要だった力

段階	「共感」「問題定義」	「創造」「プロトタイプ」	「テスト」
生徒が各段階において必要だったと考える力	<ul style="list-style-type: none"> ・様々な視点から物事を見る力 ・コミュニケーション能力 ・計画を立てる力 ・問題や課題を見つけ、解決策考える力 ・アイデアを生み出す力 ・自分の意見を相手に伝え、話し合うことで、考えを広げる力 	<ul style="list-style-type: none"> ・グループで協力する力 ・計画を立て、積極的に構想する力 ・様々な視点から物事を見る力 ・問題を見つけ、具体的に解決すべき課題を設定する力 ・コミュニケーションを通して情報を収集する力 ・相手の気持ちを考えつつ話し合い、班の意見をまとめる力 ・自分たちが実現したいアイデアを考える力 	<ul style="list-style-type: none"> ・計画を振り返り、問題や課題を見つける力 ・自分たちが行った活動を分かりやすく相手に伝える力 ・物事を客観的に見て、分かりやすいスライドを作る力 ・データや活動の結果から必要な情報を整理し、要点をまとめる力 ・活動の結果から結論を出すために、コミュニケーションをとる力 ・班のメンバーと話し合い、改善点を考える力

3. 参考文献

- 1) 文部科学省：Society5.0 に向けた人材育成～社会が変わる，学びが変わる～，
https://www.mext.go.jp/component/a_menu/other/detail/_icsFiles/afieldfile/2018/06/06/1405844_002.pdf（最終アクセス日：2023年7月19日）
- 2) 国立教育政策研究所：教育課程の編成に関する基礎的研究 報告書7 資質や能力の包括的育成に向けた教育課程の基準の原理，平成25年度 調査研究等特別推進経費調査研究報告書，p.vii（2014）
- 3) 文部科学省：中学校学習指導要領（平成29年告示）解説総合的な学習の時間編，東山書房，pp.7-33（2018）
- 4) 弓野憲一，平石徳己：世界の創造性教育（展望），教育心理学年報，46巻，138-148（2007）
- 5) 恩田彰：創造性教育の展開，恒星社厚生閣，p.3（1994）
- 6) 渋谷修造：探究心を引き出す総合的な学習の時間の指導法，千葉経済論叢，第66号，pp.247-254（2022）
- 7) 小柳和喜雄：教科横断的で探究的な学習のカリキュラムデザインに関する研究—STEAM教育におけるPBLデザインと関わって—，奈良教育大学教職大学院研究紀要「学校教育実践研究」，第13号，9-18（2021）
- 8) 文部科学省：「令和の日本型学校教育」の構築を目指して ～全ての子供たちの可能性を引き出す，個別最適な学びと，協働的な学びの実現～（答申），
https://www.mext.go.jp/content/20210126-mxt_syoto02-000012321_2-4.pdf（最終アクセス日：2024年7月9日）
- 9) 文部科学省：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審議のまとめ ～多様性を認め合う個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実の一環として～，
https://www.mext.go.jp/content/20220928mxt_kyoiku02_000016594_01.pdf（最終アクセス日：2023年7月19日）
- 10) 伊藤文彦：デザイン思考に基づくアイデア生成手法の学習，静岡大学教育学部研究報告．人文・社会・自然科学篇，70巻，pp.205 - 220（2019）

別紙 1

「共感」「問題定義」の段階において生徒が考える必要だった力とその力に関する教科等の調査
 ※テキストマイニングを用いた調査。数字は生徒数を示す。

表 グループ A 「様々な視点から物事を見る力」

国語	社会	数学	理科	音楽	美術	保健体育	技術	家庭	英語	道徳	創造デザイン科 独自のもの
22	29	12	12	5	10	2	13	8	7	26	6

表 グループ B 「コミュニケーション能力」

国語	社会	数学	理科	音楽	美術	保健体育	技術	家庭	英語	道徳	創造デザイン科 独自のもの
28	23	9	12	8	10	5	10	6	17	23	6

表 グループ C 「計画を立てて行動する力」

国語	社会	数学	理科	音楽	美術	保健体育	技術	家庭	英語	道徳	造デザイン科 独自のもの
7	6	6	6	0	3	1	7	4	1	5	17

表 グループ D 「人の気持ちを考える力」

国語	社会	数学	理科	音楽	美術	保健体育	技術	家庭	英語	道徳	創造デザイン科 独自のもの
12	9	3	4	2	2	1	2	3	2	19	7

表 グループ E 「問題や課題を見つけ、解決策を考える力」

国語	社会	数学	理科	音楽	美術	保健体育	技術	家庭	英語	道徳	創造デザイン科 独自のもの
37	56	31	50	12	16	16	31	14	10	38	39

表 8 グループ F 「アイデアを生み出す力」

国語	社会	数学	理科	音楽	美術	保健体育	技術	家庭	英語	道徳	創造デザイン科 独自のもの
56	40	17	30	21	44	18	36	17	12	43	27

表 9 グループ G 「自分の意見を相手に伝え、話し合うことで、考えを広げる力」

国語	社会	数学	理科	音楽	美術	保健体育	技術	家庭	英語	道徳	創造デザイン科 独自のもの
38	32	9	15	2	5	6	11	4	8	37	17

別紙 2

「創造」「プロトタイプ」の段階において生徒が考える必要だった力とその力に関する教科等の調査

※テキストマイニングを用いた調査。数字は生徒数を示す。

表 グループ A 「グループで協力する力」

国語	社会	数学	理科	音楽	美術	保健体育	技術	家庭	英語	道徳	創デ独自
25	22	16	21	17	17	21	19	16	16	27	8

表 グループ B 「計画を立て、積極的に行動する力」

国語	社会	数学	理科	音楽	美術	保健体育	技術	家庭	英語	道徳	創デ独自
43	50	26	28	12	30	30	36	22	15	41	35

表 グループ C 「様々な視点から物事を見る力」

国語	社会	数学	理科	音楽	美術	保健体育	技術	家庭	英語	道徳	創デ独自
10	19	11	7	0	5	1	3	2	6	8	4

表 グループ D 「問題を見付け、具体的に解決すべき課題を設定する力」

国語	社会	数学	理科	音楽	美術	保健体育	技術	家庭	英語	道徳	創デ独自
36	39	16	21	4	14	10	21	8	8	24	12

表 グループ E 「コミュニケーションを通して情報を収集する力」

国語	社会	数学	理科	音楽	美術	保健体育	技術	家庭	英語	道徳	創デ独自
47	33	9	7	4	7	5	11	8	15	27	7

表 グループ F 「相手の気持ちを考えつつ話し合い、班の意見をまとめる力」

国語	社会	数学	理科	音楽	美術	保健体育	技術	家庭	英語	道徳	創デ独自
56	36	16	21	10	12	13	15	11	17	35	8

表 グループ G 「自分たちが実現したいアイデアを考える力」

国語	社会	数学	理科	音楽	美術	保健体育	技術	家庭	英語	道徳	創デ独自
21	13	11	11	5	11	6	12	3	4	10	10

別紙 3

「テスト」の段階において生徒が考える必要だった力とその力に関する教科等の調査

※テキストマイニングを用いた調査。数字は生徒数を示す。

表 グループ A 「計画を振り返り問題や課題を見付ける力」

国語	社会	数学	理科	音楽	美術	保健体育	技術	家庭	英語	道徳	創デ
6	10	8	7	2	5	4	5	3	3	5	3

表 グループ B 「自分たちが行った活動を分かりやすく相手に伝える力」

国語	社会	数学	理科	音楽	美術	保健体育	技術	家庭	英語	道徳	創デ
18	7	5	4	3	5	0	3	2	8	3	2

表 グループ C 「物事を客観的に見て、分かりやすいスライドを作る力」

国語	社会	数学	理科	音楽	美術	保健体育	技術	家庭	英語	道徳	創デ
28	19	18	15	1	23	1	10	1	4	6	7

表 グループ D 「データや活動の結果から必要な情報を整理し、要点をまとめる力」

国語	社会	数学	理科	音楽	美術	保健体育	技術	家庭	英語	道徳	創デ
76	59	53	37	8	9	6	12	10	20	18	9

表 グループ E 「活動の結果から結論を出すために、コミュニケーションをとる力」

国語	社会	数学	理科	音楽	美術	保健体育	技術	家庭	英語	道徳	創デ
19	15	5	7	4	6	5	7	7	10	14	2

表 グループ F 「班のメンバーと話し合い、改善点を考える力」

国語	社会	数学	理科	音楽	美術	保健体育	技術	家庭	英語	道徳	創デ
48	35	23	25	15	18	17	19	17	21	39	2