

研究課題	創造力に対する自信を持ち、地域を変える児童の育成
副題	～よりよい未来社会の創り手となるために～
キーワード	創造力の育成 情報活用能力 Creative Confidence 地域 単元開発
学校/団体名	公立柏市立大津ヶ丘第一小学校
所在地	〒277-0921 千葉県柏市大津ヶ丘3丁目50番地
ホームページ	https://kashiwa.ed.jp/otsul-e/

1. 研究の背景

これからの時代において、創造力を持ち、自ら社会の課題を発見・解決しようとする主体的な態度がますます重要視されるようになってきている。学習指導要領の前文にも、「持続可能な社会の創り手となることができるようにすることが求められる」と明記されており、多様な人々と協働しながら新たな価値を創造できる資質・能力を育むことが教育の重要な役割となっている。しかしながら、現在の子供たちが社会の一員としての意識を持ち、自ら行動を起こす機会は限られているのが現状である。

図1の経済産業省「未来人材ビジョン(令和4年5月)」18歳意識調査(出所:日本財団)によると、「自分の行動で、国や社会を変えられると思う」と回答した日本の18歳は18%であり、他国と比べて極めて低い水準にある。また、「自分の国に解決したい社会課題がある」と考える割合も半数に満たない。さらに、令和5年度全国学力・学習状況調査の児童質問紙調査では、「地域や社会を良くするために何かしてみたいと思いますか」という問いに対し、「当てはまる」と回答した児童は全国で33.3%、本校では29.2%にとどまっている。

このように、日本の子供たちが国や社会への関心を持ちにくく、当事者として活動する自信を得られないのは、国や社会、地域について考えたり、自らアクションを起こしたりする機会が少ないためだと考えられる。これからの社会を支える子供たちが、社会課題の解決に向けて積極的に関わることができるようにするためには、「持続可能な社会の創り手を育てる」という理念を実現するための教育が求められる。

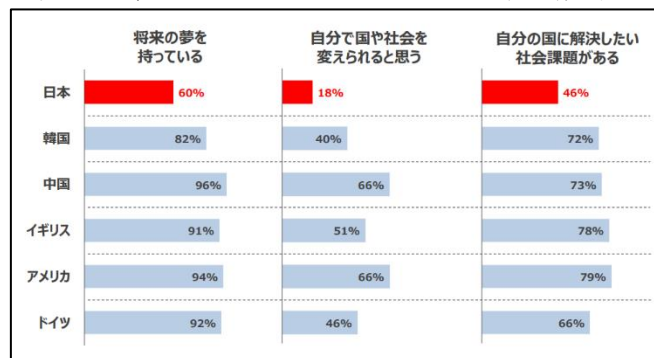


図1 18歳意識調査(経済産業省「未来人材ビジョン」)

2. 研究の目的

そこで、本研究では、子供たちが「自分の力で地域をより良くできる」という成功体験を積むことを通じて、「創造力に対する自信 (Creative Confidence)」を育むことを目的とする。具体的には、地域課題をテーマとした学習活動を通じて、創造的な思考力と問題解決力を高め、実社会と結びついた学びを推進する。

以上のことから、本研究では、学校の枠を超えて地域と連携しながら、創造的に課題解決へ取り組む学習環境を構築し、その効果を明らかにする。このような学びの実践を通じて、将来、国や社会の課題に向き合い、創り手として主体的に行動できる人材の育成を目指す。

3. 研究の経過

本研究では、子供たちが創造力に対する自信を持ち、地域を変える力を育むことを目的として、以下の4つの取り組みを進めてきた。

(1) 教師の授業デザイン力の向上

学習活動を通して児童の創造力を育成するためには、教師の授業デザインの力を向上させることが不可欠である。そこで、「創造力の育成」や「情報活用能力」をテーマとして計画的な理論研修を実施した。

近年の学校では多忙化が叫ばれ、働き方改革が求められている。そのような状況の中で、翌日の授業について相談したり、教材を作ったりする時間の確保が難しくなっている。特に、「思考」や「対話」を深める時間が減少していると感じられる。そこで、毎回の校内研修では、思考と対話を重視した活動を心がけ、クラウドツールを活用し、教師間で協働的に学べる研修を目指した。

理論研修は、4月から7月までの4か月間かけて実施した。4月から5月上旬は、日本の教育の現状や本校の児童の状況を分析し、校内研究で育成を目指す力について議論を重ねた。5月中旬には、校内研究の主題を決定し、創造力の育成や情報活用能力の向上を目指した研究の方向性を明確にした。6月と7月は、創造力を育む学びの事例について研究した。単元開発については、比較的時間に余裕のある7月下旬から8月の夏季休業期間中に行った。9月以降は、開発した単元計画をもとに授業を実践することができた。

(2) 地域と共に学ぶカリキュラム・マネジメント

本研究では、児童が社会に貢献できる力を育むために、「地域」をテーマにしたカリキュラム・マネジメントを実施した。国や社会を変えることは小学生にとってハードルが高いため、まずは身近な地域の課題に目を向け、解決策を考え実行することで、創造的に社会と関わる経験を積むことを目的としたためである。

【毎回の研修の進め方】

- 1 今回の「テーマ」を共有
- 2 各自考えを書き込む(思考)
- 3 グループで話し合う(対話)
- 4 全体で話し合う(対話)
- 5 校長・研究主任の助言
- 6 今日の研修で分かったこと(思考・対話)
- 7 自分の授業で行うこと(思考・表明)

【研修テーマ】

- 4/13 日本の現状と将来の課題
子供たちにどんな資質・能力が求められるか
- 4/20 本校の子供の状況
- 5/11 校内研究で育てたい力とは
- 5/18 校内研究主題の決定
- 5/24 創造力を育むとは
- 6/ 1 情報活用能力とは
- 6・7月 めざす授業の具体とは(事例研究)
- 夏休み 学年ごとの単元開発
- 9月～ 実践開始

【各学年の単元名】

- 1年：「しゃぼん玉大作戦」
- 2年：「町たんけん 発表会」
- 3年：「安全たんけん隊」
- 4年：「地域の魅力再発見！まちおこし協力隊」
- 5年：「大津ヶ丘アクティブ大作戦！」
- 6年：「ふるさと PR 大作戦」
- 特支：「観察池をきれいにしよう大作戦」

学年ごとに単元開発を行い、地域をテーマとした学習活動を設計した。これらの単元では、児童が地域課題を解決したり、地域に貢献したりするための活動を展開し、学習の成果を地域の人々や保護者に向けて発表することをゴールとした。

さらに、地域の人々を学習活動に巻き込むために、地域とのネットワークを強化し、人的資源と物的資源の活用を促進した。特に、コミュニティ・スクール(学校運営協議会を設置した学校)の仕組みを活かして、地域の協力者を積極的に募り、学校外の専門家や事業者との連携を深めることで、実社会と結びついた学びを展開した。

(3) 創造力に対する自信(Creative Confidence)の育成

児童が試行錯誤を重ねながら学べるよう、探究的な学習活動を重視した。クラウドツールやオンライン交流を活用し、異なる視点やフィードバックを得る機会を提供することで、アイデアを発展させる経験を積ませた。

また、創造性は特別な才能ではなく、誰にでも備わっていることに気づかせることも重要である。そのため、児童が自分の発想に自信を持ち、自由に表現できる場を提供した。特に、失敗を成長の機会と捉えるマインドセットを育むことに重点を置き、試行錯誤することができる安全な学習環境を整えた。「正解のない問い」に自由に挑戦できる文化を醸成し、プロトタイピング(試作品の作成)を通じて、「一度で完璧なものを作るのではなく、改善し続けることが大切である」という考え方を身につけさせた。さらに、創造的な活動には他者との協働が不可欠であることから、グループワークや地域の大人との対話を積極的に取り入れ、異なる価値観や知識と出会う機会を増やした。

(4) 情報活用能力育成のための学習プロセスの共通理解

創造力を育む学びといっても、途中のプロセスでの学びがなければ、単なる思いつきで作品を作って終わってしまう。発見した課題の解決に向けて、必要な情報を収集し、整理しながら伝えたいことを明確にし、自分なりの成果物を作ったり、考えを発表したりするプロセスを通じて、学び方を身につけていくことが重要である。このプロセスこそが情報活用能力である。

学習指導要領では、情報活用能力が「学習の基盤となる資質・能力」の一つとして位置づけられ、その重要性が以前にも増して意識されるようになった。しかし、これまで本校では、教師ごとに異なるイメージや用語で指導が進められる状況があった。

そこで、『情報活用能力ベーシック』(一般社団法人 日本教育情報化振興会)を活用し、「課題設定」「情報収集」「整理・分析」「まとめ・表現」「振り返り・改善」という5つの学習過程とそのねらいを共有したことで、創造力を育む学びの単元を構成しやすくなった。

4. 代表的な実践

情報活用能力の育成を基盤として児童が主体的に地域と関わり、創造的な課題解決を行うことを目的として単元開発を行った。全学年で実践した内容のなかから、ここでは、高学年の実践を報告する。

(1) 5年生「大津ヶ丘アクティブ大作戦！」の実践報告

① 課題の設定(第1～3時間目)

はじめに、地域の現状を知るため、地域協力者 25 名を招き、インタビューを実施した。インタビューでは、「地域でどのような活動をしているのか」「地域の良いところ」「地域の課題」「小学生に期待すること」の4つの観点で話を聞き取った。25グループの児童が集めた情報を整理・分析した結果、



図2 学校に集まった地域の人々

「世代間交流が少なく、地域の良さを知らないこと」が大きな課題であることが明らかになった。一方で、本校の子供たちの強みとして、「学校 Web サイトで日常的に情報発信をしていること」が挙げられた。この分析結果を踏まえ、地域の課題をさらに分類し、「商店街」「近隣センター」「農家」の3つのチームに分かれた。各チームは「地域の交流を促進する」という共通のテーマを掲げ、他のチームと情報を共有しながら学習を進めることにした。

② 情報の収集（第4～6時間目）

課題解決に向けて、収集すべき情報を整理し、取材計画を立てるために、シンキングツール（キャンディーチャート）を活用した。計画をもとに、児童は何度も地域に出向き、インタビューや見学を繰り返した。商店街では店主から話を聞き、近隣センターでは地域イベントの様子を見学し、農家では地元の農産物の特徴を学んだ。地域の方々との対話を重ねることで、児童は地域の現状をより深く理解していった。収集した情報はクラウド上で共有し、チーム内外での情報交換を円滑に行えるようにした。

③ 整理・分析（第7～10時間目）

収集した情報のなかから、自分たちが特に伝えたい内容を話し合った。ここでは、シンキングツール（ピラミッドチャート）を活用し、膨大な情報の中から本当に重要なものを取捨選択する力を育成した。Web サイトを制作するというゴールは共通しており、どのような内容をどのように掲載するのかについて検討し、サイトの構成を考え、ページごとのレイアウトを決定した。

④ まとめ・表現（第11～18時間目）

Web サイトの制作では、一律の課題に取り組むのではなく、チームごと、さらには個人ごとに自由な進捗で学習を進めた。児童はそれぞれ課題の解決方法を選び、試行錯誤を重ねながら学習を深めていった。

また、地域の交流を促進する手段として、Web サイト以外の表現方法も考案された。例えば、地域の農産物の魅力を伝えるために、商店街で子供たちが地元の米やカブ、ブルーベリーを直売する活動を企画・実施した。また、公民館のイベントで地域の人々の前で発表し、意見交換をする機会を設けた。これらの活動を通じて、児童は単なる作品制作にとどまらず、創造力を発揮しながら地域に貢献する経験を得ることができた。



図3 商店街での野菜販売

⑤ 振り返り・改善（第19～20時間目）

仮完成した Web サイトを外部の協力者に公開し、専門的な助言を受ける機会を設けた。協力者の中には、企業で Web サイト制作を担当する専門家もおり、多様な視点からのフィードバックを得ることができた。助言をもとに修正を加えた後、Web サイトを一般公開し、アンケートフォームを設置して一般ユーザーからのフィードバックを収集した。公開後も改善や更新を続け、地域の情報発信の場として機能させている。振り返りを通じて、自らの学びを客観的に見直し、さらなる向上を図る姿勢が育まれた。



図4 子供が制作した Web サイト(ポータルサイト)

<https://sites.google.com/g.kashiwa.ed.jp/active>

(2) 6年生「ふるさとPR大作戦」の実践報告

① 課題の設定 (1～2時間目)

1学期に実施した「学校や地域に貢献しよう～大津ヶ丘ふるさとプロジェクト～」では、各学級6班×2学級の計12班が、それぞれ企画した活動に取り組んだ。これらの活動で生じた課題や継続中の取り組みを踏まえ、2学期からの本格実施に向けた以下の学習課題を設定した。

〈メイン企画〉

ふるさと大津ヶ丘の魅力を発信するPR映像の制作 (約1分×10チーム)

〈サブ企画〉

○「クルトコ (大津ヶ丘子ども食堂)」でのメニュー作り

交流した農家の農作物を活用したメニューを考案し、クルトコの運営に参加する。

○野鳥写真展・大津川の環境保全ポスター制作

「我孫子野鳥を守る会」と協働し、野鳥写真展を実施する。

「大津川をきれいにする会」と連携し、全校でポスターを制作して大津川に掲示する。

○Chromebook 体験教室 (生成AI・プログラミング)

地域の方や保護者向けに、児童が講師となって「生成AI」や「プログラミング」の体験会を企画・運営する。

○地域ピカピカレンジャー

地域の環境美化のため、啓発活動や清掃活動を実施する。3学期には家庭科の学習と関連付けて、商店街や公園の清掃を計画する。

○全校・地域交流イベントの開催

地域の『ふるさとまつり』で「昔遊び体験」コーナーを運営する。

② 情報の収集 (3～6時間目)

各班で収集すべき情報を整理し、取材計画を立案した。地域の方への取材を企画・実施し、PR映像制作に必要な情報を集めた。また、授業参観日を利用して保護者へのインタビューやアンケートを行い、追加情報を収集した。

③ 整理・分析（7～10時間目）

PR映像制作の前段階として、企業や中高生が作成したPR映像を鑑賞し、映像制作のイメージをつかむ学習を行った。その後、収集した情報を基に、PR映像の絵コンテをGoogle スプレッドシートで作成した。また、情報収集や地域交流活動を並行して進め、各班が4～5名のチームで企画から運営までを担当した。

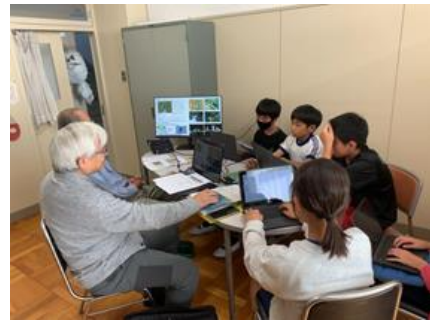


図5 地域の方への取材

④ まとめ・表現（11～18時間目）

各チームは約1分間のPR映像の仮完成を目標に制作した。一律の課題ではなく、自由進度学習を採用し、児童は教室・視聴覚室・クリエイティブ・ハブ（旧コンピュータ室）など、自由な場所で作業を進めた。必要に応じて「情報収集」と「整理分析」を行ったり来たりして、修正を加えながら制作を進めた。オープニング映像は、プログラミングが得意な児童がScratchで制作した。また、BGMは教師と有志の児童が音楽生成AIを活用して作成した。児童はそれぞれの得意分野を活かしながら協働し、学習を深めた。

⑤ 振り返り・改善（19～22時間目）

仮完成したPR映像を学年内で共有し、意見を交換した。さらに、外部協力者にも公開し、助言をもとに修正・改善を行った。完成した10本の映像は、学校公式YouTubeチャンネルで一般公開した。また、映像公開後には、より多くの人に視聴してもらうためのプロモーション活動を実施した。自分たちの成果物を様々な場所でプレゼンし、プロモーションの成果が現れるたびに児童同士で喜び合う姿が見られた。これは、創造力に対する自信(Creative Confidence)の向上にも寄与していると言える。情報活用能力の向上を図るために、「成果物を作って終わり」ではない学習を意識していくことが重要である。



図6 子供が制作した「学校公式YouTubeチャンネル」

<https://www.youtube.com/@%E5%A4%A7%E6%B4%A5%E3%82%B1%E4%B8%98%E5%B0%8F%E5%AD%A6%E6%A0%A1/videos>

〈プロモーション活動〉

- 地域の公民館「ひまわりプラザまつり」（11月30日）での研究発表
- 柏市広報広聴課へのプレゼン（報道資料掲載）
- 柏市教育委員会(教育長・教育委員・各課の課長党へのゼン
- 「柏市民新聞」への掲載
- 地域情報サイト「まいぶれ柏」「まちっと柏」への掲載
- 柏市「オフィシャル Web サイト」への掲載
- 柏市広報・広聴課による「P R T I M E S」への掲載 → 10社以上がリンクをつけて紹介

5. 研究の成果

図7は、5年生を対象に実施した実践の前後でのアンケート結果を示している。「自分には周囲の世界を変える力があるか」という質問に対し、実践前は否定的（「あてはまらない」「ややあてはまらない」）な回答が71%だったが、実践後は肯定的（「あてはまる」「ややあてはまる」）な回答が85%に増加した。同様に、6年生は、87%まで向上し、研究の前後で大きな変容が見られた。

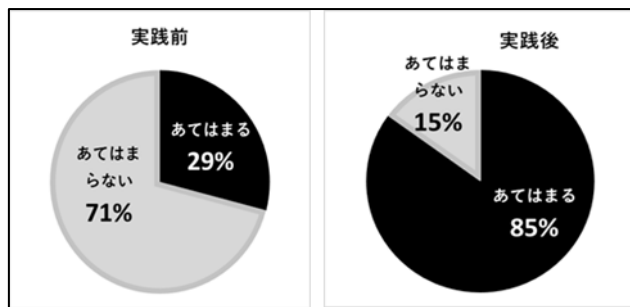


図7 自分には周囲の世界を変える力があるか(5年)

子供たちは、情報活用能力を生かして Web サイトやP R動画を制作し、地域や教育委員会等の人々にプレゼンテーションを行うなどの活動を通じて、多くのフィードバックを受けた。そのほとんどが賞賛の声であり、自分たちの活動が地域社会に影響を与えたことで、「自分は身の回りの世界（地域）を変えることができる」という実感を得ることができ、本研究の目的である創造力に対する自信(Creative Confidence)が高まる結果になったもの考える。

また、12月に実施された令和6年度柏市学力・学習状況調査（児童質問紙調査）では、「学校で勉強したことを、誰かのために役立てたいと思いますか」という質問に対し、「とてもあてはまる」と回答した本校の割合が、全学年で柏市平均を上回った。この調査が実施された時点では、「振り返り・改善」の学習過程まで進んでいなかった学年(2年・3年・4年)もあったため、結果にばらつきが見られる。しかし、本研究を通じて「人の役に立とうとする意欲」が高まったことが確認できる。

この結果からも、「自分の力で地域をより良くできる」という成功体験を積むことを通じて、創造力に対する自信(Creative Confidence)を育み、将来、国や社会の課題に向き合い、主体的に行動できる人材の育成を目指した本研究の方向性は正しいものであったと考えている。また、そのために学校全体で取り組んだ各学年の単元開発も有効であったと感じている。

	本校 (%)	柏市 (%)	本校-柏市
1年	71.4	59.3	+12.1
2年	52.6	49.6	+3.0
3年	43.4	41.2	+2.2
4年	41.4	35.9	+5.5
5年	57.8	28.5	+29.3
6年	58.7	23.6	+35.1

図8 勉強したことを誰かのために役立てたい

6. 今後の課題・展望

(1) 教師の授業デザイン力向上の継続

本研究では、創造的・探求的な学びを実現するために、まず教師の意識改革と授業デザイン力向上に取り組んできた。児童の変容からその成果が見られたが、実践や研究の深化には継続的な研修が必要である。特に、教師が児童の主体性を引き出すファシリテーション能力をさらに高めるため、実践共有の場を拡充し、外部専門家との連携を深めることが求められる。

(2) 地域とのさらなる連携強化

本研究では、地域との協働を推進し、児童が社会とつながる機会を増やすことに成功した。しかし、今後はより持続可能な形での地域連携が課題となる。例えば、学校と地域の関係を一過性のものでなく、年間を通じた継続的な活動として定着させるための仕組みづくりが必要である。地域の多様なリソースを活用し、企業や大学、自治体などとの協力を深めることで、より広範囲な学びを実現したい。

(3) 児童の自己評価能力の向上

創造力に対する自信(Creative Confidence)を育むためには、児童自身が自身の成長を振り返り、評価できる力を身につけることが重要である。現在の振り返り活動をさらに進化させ、ルーブリック評価やポートフォリオを充実することで、児童が自らの学びの成果を可視化し、自信につなげる仕組みを構築することが求められる。

(4) 創造力を育む学びの評価方法の確立

創造力を育む学習活動の成果をどのように評価するかは、今後の重要な課題である。従来のペーパーテストだけでは児童の創造力や問題解決力を十分に測ることは難しいため、プロジェクト型評価やパフォーマンス評価を取り入れるなど、新しい評価基準の導入・確立が求められる。

(5) 研究成果の普及と他校への展開

本研究で得られた知見を他校と共有し、より多くの学校で実践できるようにすることも重要な課題である。特に、研究成果を体系化し、教育プログラムとしてモデル化することで、他の地域や学校への横展開が可能となる。また、学会発表や教育フォーラムでの発信を積極的に行うことで、全国的な教育改革に寄与していきたい。

7. おわりに

本研究を通じて、創造力を育む学習環境の構築が児童の主体的な学びを促進し、社会課題の解決に向けた行動力を育むことが確認された。今後は、これらの課題を克服しながら、より持続可能で実効性のある教育モデルの構築を目指していく。本研究の実施にあたり、ご支援・ご協力を賜りました皆様に、心より感謝する。特に、地域の皆様には、児童の取材や活動へのご支援を通じて貴重な学びの機会をご提供いただいたことに、深く感謝の意を表する。

8. 参考文献

- ・文部科学省(2020)。「小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 総則編」
- ・国立教育政策研究所(2023)。「創造的な学習空間の創出に関する調査研究」報告書