

## 科学研究費助成事業 研究成果報告書

令和 5 年 6 月 20 日現在

機関番号：15301  
 研究種目：基盤研究(C)（一般）  
 研究期間：2018～2022  
 課題番号：18K02623  
 研究課題名（和文）創造性による課題発見・解決力を育む美術教育カリキュラム開発のための実践的研究  
  
 研究課題名（英文）Practical research for the development of an art education curriculum that fosters the ability to discover and solve problems through creativity  
  
 研究代表者  
 清田 哲男（KIYOTA, Tetsuo）  
  
 岡山大学・教育学域・教授  
  
 研究者番号：20550841  
 交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 3,300,000円

研究成果の概要（和文）：本研究では、国立大学法人の教員養成課程の中に、子どもたちの創造性を育むことができる教員（Creative Educator：CE）を育成するプログラムを設置し、2023年度の入学生から授業カリキュラムを始めることができた。また、課程の学生が到達すべき17のコンピテンシーを米国、中国、台湾の研究者と共同開発し、本研究チームが主催する国際フォーラムで発表した。  
 また、CEが教育現場に入った時に可能となる教育実践のロールモデルを、小・中・高等学校等の実践協力者と研究チームと共同で検討し、課題発見・解決力を育む授業実践例の収集とその検討を動画でまとめ、誰でも使用可能なアーカイブ作成することができた。

研究成果の学術的意義や社会的意義  
 創造性教育、STEAM教育、問題発見型の教育活動が必要と言われながらも、教育現場ではどのように授業を行い、どのような資質・能力を育成すればよいのかが一般的に示されていないため、キャッチアップするための授業のロールモデルが求められていると言える。  
 本研究では学校教育教員に必要な創造性を育むための資質・能力を17のコンピテンシーとして四つのカテゴリー（身体的思考、批判的思考、空間的思考、創造的態度）に分類して示し、教員養成課程で育成する到達度指標として、カリキュラムを運用する。  
 その結果、本カリキュラム修了生が、各学校で、これらの資質・能力を自らの経験として子どもたちに伝えるこ

研究成果の概要（英文）：We have established a program to train teachers (Creative Educators (CE) who can nurture children's creativity in the teacher training course of a national university corporation. I was able to start the class curriculum from the 2023 academic year. In addition, 17 competencies that students should reach were jointly developed with researchers from the United States, China, and Taiwan, and presented at an international forum hosted by the research team. In addition, we examined the role model of educational practice by CE in collaboration with practical collaborators and research teams of elementary, junior high, and high schools, and collected and examined practical examples of classes that foster problem-finding and problem-solving skills in a video and created an archive that anyone can use.

研究分野：美術科教育 創造性教育

キーワード：創造性 STEAM教育 美術教育 身体性 教育カリキュラム

## 1. 研究開始当初の背景

### (1) 本研究の全体の意義とこれまでの研究

これまでの本研究の流れは、ユニバーサルデザイン(以下 UD と表記)の概念を基軸に、地域社会で新たな価値や課題を発見し、それらを達成、克服するための学習を、児童・生徒が主体的に取り組む美術教育カリキュラムの構築を目指すものであった。そのため、より多様化する個に対応できるインクルーシブ社会を目指すために必要な四つの視点(自己を深める力、共感性、環境や物を深く見る力、社会参画意識)を構造化したカリキュラムモデル(小学校、中学校、高等学校、特別支援学校)で短期的に実践して、学習者の意識と四つの視点とが、表現を介して相関する可能性の高いことが分かってきた。しかし、本研究の申請時(2017年)には、文部科学省が、これらの考え方を、課題発見・解決型学習として、児童・生徒の学習による経験を通して、高齢化、国際化等の社会のめまぐるしい変容や新しい価値を包括的に捉え、創造性を育む機会を学校の教育課程の中に構築する方針による学習指導要領を公示するという状況であった。

このことから、これらの今後の創造性を育むための学習プログラムは、人間の成長のための学びのベースとなるこれまでの本研究の UD 概念を基に、「ある目的に向けて計画を立て、問題解決のために思考・概念の組立を行い、それを可視的、触覚的媒体によって表現する」ことを定義とするデザイン領域の学びを加えることで構築できると考えた。そして我々の研究グループは、美術教育のカリキュラムをベースに、2009年から14年まで「UD 試行カリキュラム」を構築した第一次研究、2015年から同試行カリキュラムの実践と修正、さらに実践による児童生徒の変化を追う第二次研究として、UD の概念を基にした新たな創造性カリキュラム構築を展開することとなった。

### (2) 本研究に必要なデザインの考え方の背景

第一次研究から本研究の基底概念である UD は、ノースカロライナ州立大学の Ronald Mace らによって1985年に提唱され、世界中のすべての人(個)を尊重し、より幸福な社会実現のため、身近な環境から、気づきによって課題を発見し、解決を目指す構造の素地である。一方、クーパー・ヒューイット国立デザイン博物館キュレーターの Ellen Lupton は、デザインユーザーへの考え方、つまり他者への共感性は、18世紀の産業革命以降から2000年代の「市民参加(Public Participation)」の枠組みを構成する重要な一要素であると述べているとおり、共感による他者理解は、創造的な制作をとおして社会参画意識を高める。一方、1997年に「子どもの社会参画」を提唱した Roger A. Hart は、児童生徒の社会参画では主導・主体性・自主性を尊重し、児童生徒の様々な社会参画への形態を8段階に分けた「参画のはしご」(The Ladder of Participation)としてモデル化している。はしごの上段であるほど、主体的な参画に責任を持ち、課題に気づき、地域で行動し、解決に向けて考える等、大人が準備したことに参加するのではなく、生徒が主体的にアクション・リサーチ・プロセス(Action Research Process: ARP)で参画する力をつけることが期待されている。

### (3) 本研究に必要な教育学の考え方の背景

第二次研究では、UD の概念の中でも、自己が他者への共感的な出会いを経て社会参画へと向かう学習構造を、Henri Wallon の「自己自身の感受性の内部に他者性を認識する」「自我の二重性」の考え方を図式化した佐伯らの「学びのドーナツ」を雛形に、「創造性が社会と出会う美術教育」とした学びの過程を図1のように想定した(JSPS 科研費 JP15K13228)。

そして、学術的背景から本研究で明らかにすべき学術的「問い」は、小学校から高等学校までの長期間、児童生徒の共感性や社会参画意識を醸成する創造性を伴ったカリキュラムと課題発見・解決型学習効果の関係性である。

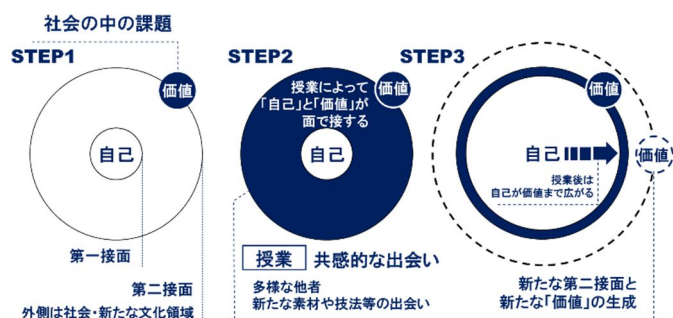


図1: 「創造性が社会と出会う美術教育」とした学びの過程

### (4) 創造性教育をめぐる現在の学校教育での課題

現在の学校教育では、系統的な学びによる知識・技能の習得を主たる目的とした学習活動が広く実践されている。その教育手法は、教師主導の受動的暗記、再生学習であり、学習者による主体性を伴う活動が展開しにくい状況が続いている。美術教育も同様に、教師主導による技法修得に傾注する授業も散見される。一方で、1997年以降、社会構造の急激な変化への対応として、「新しい時代」の指導力が求められるようになり、従来の「暗記・再生型学習」ではなく、「自分の事」としての学びを再構成し、その学びを社会の課題解決へ結びつける創造的な営みによる教育も実践されるようになった。

しかし、現在の創造性教育も STEAM 教育の現状も教師が学びのゴールを設定する「キャッチアップ型創造性」<sup>1)</sup>で考えられている状況ではないだろうか。それでは、主体性や、他者の共

感性による真の創造性を育成する教育活動となっていないと言える。

## 2. 研究の目的

第三次研究の目的は、UD の概念を基軸とした第二次研究までの美術教育の学習モデルの成果を踏まえ、より長期的で高い汎用性を伴う創造性を育む授業モデルと達成度指標の構築し、実践、検討を行うことである。

これまでの研究では児童・生徒の創造性育成のために教育現場を主として調査、研究を行ってきたが、新型コロナウイルスの影響に伴い、2018 年度から 5 年間、当初の計画に修正を加え、児童・生徒を育成する教員養成のためのカリキュラムを含め研究を行うこととなった。教員養成カリキュラムとして成立させるために、本研究チームを基盤に岡山大学大学院教育学研究科附属国際創造性・STEAM 教育開発センター（通称：CRE-Lab.）を設置し、具体的に研究を進めることとなった。

本研究および CRE-Lab. では創造性を、大きく分けて二つの考え方で考えることとなった。一つは、自身や身近な設定課題への創造的解決<sup>2)</sup>や、個人にとっての新しさ<sup>3)</sup>を目指す、自己実現の創造性<sup>4)</sup>である。と称している。そして、もう一つが自身や身近な設定課題への創造的解決<sup>5)</sup>や、社会にとっての新しさ<sup>6)</sup>を目指す、特別才能の創造性<sup>7)</sup>である。Boden は前者の創造性を P-creativity、後者を H-creativity と称している<sup>8)</sup>。

前者の自己実現の創造性や P-creativity は、学校教育のカリキュラムで育むことができる創造性であり、後者の特別才能の創造性や H-creativity は、学校卒業後、または、個人のコンピテンシーに委ねられる創造性である。ただし、自己実現の連続によって、社会にとって新しい創造性を生み出すことができるため、前者と後者の創造性を合わせて、本研究では「フロントランナー型創造性」<sup>9)</sup>と称する。図 2 はこれらの創造性と学校教育の関係を模式化したものである。

また、特別才能の創造性も、学校教育と無縁ではなく、特別活動の創造性によって生み出された知識や技能が、教科書で系統的に説明されている。ところが、現在の学校教育のカリキュラムでは、「キャッチアップ型創造性」に終始し、特別才能の創造性に至る、自己実現の創造性の育成、つまり「フロントランナー型創造性」をめざした教育実践がなされていない。そのため、本研究チームでは、自己実現の創造性の育成を学校教育で育むために、以下の四つの課題を設定した。

- (1) 創造性育成カリキュラムを高等教育の構築し、小・中・高等学校で創造性教育ができる教員（Creative Educator：以下 CE と表記）を育む教員養成プログラムの試行
- (2) 創造性育成カリキュラムまたは、CE 育成カリキュラムでのコンピテンシー構築
- (3) 小・中・高等学校での児童・生徒の創造性の芽生え等が確認できる授業実践と、動画による創造性育成の質的研究
- (4) 以上の研究成果から汎用性のあるカリキュラムモデルを国際フォーラムで発表

## 3. 研究の方法

### (1) 教員養成課程における創造性育成カリキュラムの検討

小・中・高等学校で、他者を共感的に捉え、問題発見・課題設定のできる児童・生徒を育成するためには、その指導者である教員をその資質・能力を有する CE として育成する必要がある。そのために、現行の教員養成課程の中で機能している、教育学や教科専門の知識、技能の獲得と、それらを活用する教育実習のカリキュラムの中に、効果的に取り入れる必要がある。

そのため、(2) のコンピテンシーと合わせ、創造性教育や STEAM 教育の先進研究機関でもある、米国レスリー大学に訪問し、同大のカリキュラムを基に、岡山大学教育学部内で創造性教育カリキュラムを機動させる新たな教員養成プログラムの開発を目指した。

### (2) CE 育成カリキュラムでのコンピテンシー構築

カリキュラムを構成するにあたり、評価規準ともなりえるコンピテンシーの生成が必要となる。第二次研究まで検討を続けていたカリキュラムモデルの四つの視点を、より創造性育成に必要な要素をマズローや、創造性研究のチクセントミハイやボーデンらの研究を基に再構築することとなった。コンピテンシーとして再構築するにあたっては、先進大学である米国レスリー大学、中国浙江師範大学、中国四川師範大学等の研究者とも共同で進めることとした。

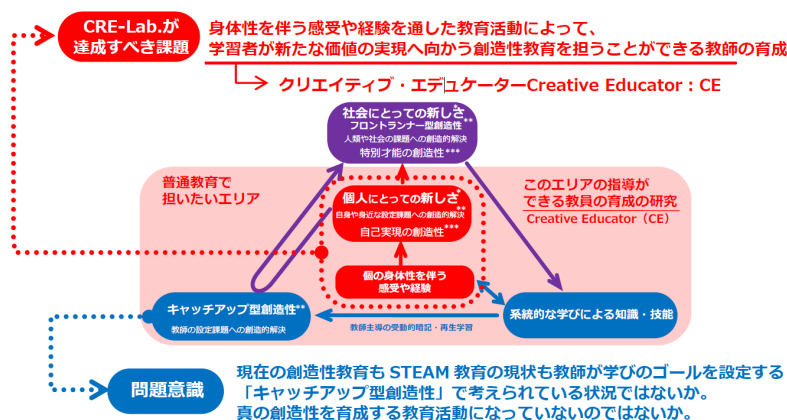


図 2：創造性と学校教育関係および課題意識の模式図

(3) 小・中・高等学校における創造性を育成する授業実践

本カリキュラムのコンピテンシーによって育成された CE が教育現場でどのような教育活動が行うことが想定されるかという研修会を、小学校、中学校の教員を中心とした研究協力者で行った。その上で、児童・生徒にも現在は CE 育成用のコンピテンシーを暫定的にあてはめ、教育活動を実践し、どのような効果が得られるかの実践研究を行った。

(4) 国際フォーラムの実施とコンピテンシーとカリキュラムモデルの汎用化

(1)～(3)の研究の共同研究を行った、米国、中国、台湾の研究者とその検討を行った岡山大学、(4)の実践研究を行った教員によるオンラインと対面によるハイブリッド型の国際フォーラムを実施した。広く聴講者を集め、フォーラムを実施するため、本研究内容を一般化し、広く実践が可能な状態にするためコンピテンシーとカリキュラムモデルの汎用化を図った。

4. 研究成果

(1) 岡山大学教育学部における CE 育成のための STEAM・創造性カリキュラム

2023 年度入学より、岡山大学教育学部小学校教員養成課程に先端教育コースを設置し、本研究の目的となる創造性・STEAM 教育プログラムを設置することとなった。本プログラムの目的は、前述のとおり、小・中・高等学校等で創造性を育む教員である CE の輩出である。図 3 は CE 育成のための研究活動構造図であり、地域や大学院での PBL 活動への連携を念頭としている。4 年間の育成プログラム 12 単位を修得することで、小学校教諭一種免許状に加え、CE 認定証を発行し、その効果が採用試験で反映できるよう教育委員会等と呼びかける。また、本研究の目的の一つである、創造性育成のためのコンピテンシーを「STEAM・創造性ガイドライン」として、他大学の養成課程にも援用できるようにした。

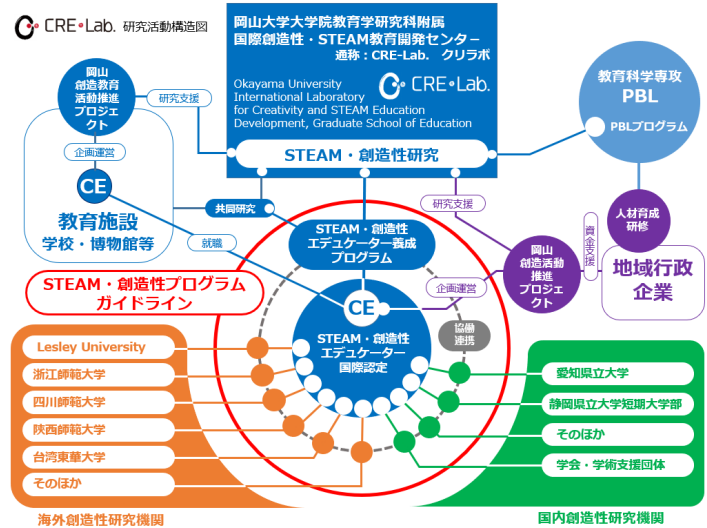


図 3：CE 育成のための研究活動構造図

(2) CE 育成のためのコンピテンシー

これから、本カリキュラムでの学生の創造性の伸長をめざし、研究を積み上げることになるが、その基盤となる「創造性」の考え方を、「自己と外界を相互に変容させる人間の営みを基盤にして考えたい。つまり、外界を感受し、思考する中で自己の内面が変化し、変容した内面が行為や表現として表出する」<sup>10)</sup>ものとして捉えた。本研究チームではこの創造性への考え方を「感創感創：Creation by Sensing」と称している。その上で、創造性を育む指標として、以下の表 1 に示す、身体的思考、批判的思考、空間的思考、創造的態度の四つのカテゴリーの中に 17 のコンピテンシーを分類し提示した。

表 1：CE 育成のための 17 のコンピテンシー

<頭で考えてから動く>のではなく、動きと考えが融合し、無意識的に働いている様態を、「身体的思考」と捉える。	
身体的思考	コンピテンシー 鋭敏な身体感覚と身体的感性を育む
	コンピテンシー 身体を取り巻く環境の要素に気付き、身体との関係において新たな視点を持ちながら意味を解釈する
	コンピテンシー 身体的感性に基づいて発想し、創造する「からだで考える」を実践的体験によって育む
	コンピテンシー 言葉や概念からだけでなく、身体的感性に基づき発想し、創造する
物事を鵜呑みにせずに多様な角度から深く検討し、合理的・論理的で反省的に考えること。	
批判的思考	コンピテンシー 自分で目標を設定し、文脈にあわせて、達成までの過程を考えたり、満足いく結果を想像する
	コンピテンシー の過程で、論理的・合理的に内省し、熟考し、理解しようとする
	コンピテンシー のために、多様な価値観、意見や考え方に興味を持ったり、柔軟に受容しようとする
	コンピテンシー のために必要な領域固有の専門的知識技能を修得しようとする
コンピテンシー 他者に対して、理由もなく、言葉を疑ったり、信じたりせず、分析的・客観的な意見を述べようとする	
現実の空間や世界と、子どもも含めたそれぞれの人の心の中にある空間や世界とをうまく結びつける。	
空間的思考	コンピテンシー 自分の身体感覚の延長上に空間を主体的にとらえる
	コンピテンシー 「現実の世界」と「心の中にある世界」とをイメージによって結び付け、記号化したり、抽象化したりする
	コンピテンシー 「モノ」を「見たこと」、「触ったこと」、「聞いたこと」など、「こと」として主体性を伴った経験で感受する
自分の行動は自分で決定する。他者の評価や、与えられる課題から自由であり、表現的である。	
創造的な態度	コンピテンシー 自分の見方や感じ方によって自己決定し、表現的態度で行動する
	コンピテンシー 好奇心旺盛で、失敗を恐れず、試行錯誤・探究を通して実践的に知識や技能を獲得する
	コンピテンシー 他者に対して共感的な想像力を働かせることができる
	コンピテンシー 他者の評価や、与えられる課題から自由であり表現的である
	コンピテンシー 自ら問を立て、創造的に解決していくこととする

また、コンピテンシー作成にあたっては、図3で示しているように、米国・レスリー大学、中国・浙江師範大学、四川師範大学、陝西師範大学、そして、創造性教育研究を核に学部間協定を結んだ台湾・国立東華大学の研究者と本科学研究チームで検討し、(4)の成果として示す国際フォーラムにて共同で発表した。

今後の研究課題として、CE カリキュラムでの学生の創造性の伸長がどのようになされていくのかについて科学的な根拠をもって示すことが、本カリキュラムを他学で援用する等、一般化にあたり必要となる。

### (3) CE による授業のロールモデルの研修用動画コンテンツの作成

CE 育成が数年後輩出されたとして、教育現場にどのような教育活動がなされるのかについて、小学校2校(2編)、中学校7校(10編)、高等学校3校(3編)の教育実践とその成果について、各地の研修会で使用できるよう動画コンテンツを作成しアーカイブ化を行った。全国の教育委員会から貸し出し等の依頼があり、有効に活用できている。表2は動画コンテンツで紹介した中学校、高等学校の教育実践の一部で、図4は高等学校で行った美術の教員が理科の授業を行う探究型創造性教育実践の動画の一場面である。

表2：動画コンテンツで紹介した中学校、高等学校の教育実践の一部

<p>A 中学校での国際理解教育</p> <p>異文化の人だけでなく、隣の友達のこと言葉を使わずに理解しようとする中で人間を理解する「コミュニケーション」教育を造形活動を用いて実践した。その後、中国からの留学生との対話へ向かう学習活動へ向かった。</p> <p>B 高等学校での探究型創造性教育</p> <p>芸術(美術)の時間において、創造的な科学との出会いにつながる授業実践を行った。身の回りのもの(今回は石)を生徒が自由に「属性」で分けることから観察する新たな視点を見出す授業を大学の物理の研究者と共に提案した。</p> <p>C 中学校での美術教育</p> <p>中学校の美術の時間で、生徒と教員が共に環境をつくりつつ、生徒自身の表現の喜びや、創造での自己の価値を感じ取る授業実践について動画を通して紹介した。</p>
---



図4：高等学校での探究型創造性教育の研修用動画コンテンツの一場面

### (4) 本研究の成果を発表する国際フォーラムの開催

上記の成果を発表するため(2)で示した海外の研究機関や、協力を得た東京大学の創造性に関わる研究機関等と国際フォーラムを開催した。感染症拡大の影響で、2021年はオンラインのみでの開催(245名の参加、内123名が海外から)、2022年度の開催はハイブリッドでの開催(411名の参加、内253名が海外から)とした。いずれも、海外からの参加者を含んだ多くの参加者によって開催ができ、本研究の成果を広く周知できた。

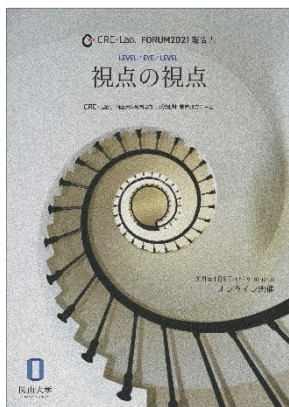


図5(左): 2021年の国際フォーラム報告書  
 図6(中): 2022年の国際フォーラム開催リーフレット  
 図7(右): 2022年の国際フォーラム開催の様子

- 1) 石川正俊, 「巻頭言 科学技術の構造と産学連携」, 『リコーテクニカルレポート』 No.30, 2004, p.3
- 2) 同上
- 3) 恩田彰, 『創造性教育の展開』, 恒星社厚生閣, 1994, p.4
- 4) A・H・マズロー(著), 佐藤三郎、佐藤全弘(共訳), 『創造的人間 宗教・価値・至高経験』, 誠信書房, 1972, p.161
- 5) 石川, 前掲書, 2004, p.3
- 6) 恩田, 前掲書, 1994, p.4
- 7) マズロー, 前掲書, 1972, p.161
- 8) Boden.M.A., 1991, 「The creative mind: Myths and mechanisms」, New York: Basic Books
- 9) 石川, 前掲書, 2004, p.3
- 10) 岡山大学大学院教育学研究科附属国際創造性・STEAM教育開発センター, 『CRE-Lab. FORUM2022 報告書 創造する身体』, pp.34-35, 2022

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計3件（うち査読付論文 3件/うち国際共著 0件/うちオープンアクセス 0件）

1. 著者名 松浦藍, 清田哲男	4. 巻 53
2. 論文標題 創造的態度尺度による中学生の創造性と審美に関する一考察	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 美術教育学研究	6. 最初と最後の頁 249-256
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 清田哲男	4. 巻 52
2. 論文標題 創造性が社会と出会う美術教育のためのカリキュラムデザインの研究 「未来の可能性」と人間中心デザインの視点からの一考察	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 美術教育学研究	6. 最初と最後の頁 153-160
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 清田哲男, 大橋功, 藤田雅也	4. 巻 304
2. 論文標題 文化的実践を基盤とした美術教育の学習構造の研究	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 美術教育	6. 最初と最後の頁 28-37
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計10件（うち招待講演 0件/うち国際学会 0件）

1. 発表者名 清田哲男, 大橋功, 藤原智也, 藤田雅也, 妹尾佑介, 堤祥晃, 宣昌大, 松浦藍
2. 発表標題 身体・感覚経験を伴った創造性を育成する教員であるCreative Educator (CE)の教育活動の可能性についての検討
3. 学会等名 日本美術教育学会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 須増 啓之, 勅使河原 君江, 清田 哲男, 伊都 紀美子, 和田 健一, 辻田 美和, 前田 豊稔, 坪井 良美, 岡田 隆史, 山崎 麻友, 宣 昌大, 松浦 藍
2. 発表標題 触覚を中心とした感受アート授業の実践からの一考察
3. 学会等名 日本美術教育学会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 小川容子, 妹尾佑介, 三村悠美子, 武田聡一郎, 松浦藍, 斉藤栄里子, 清田哲男
2. 発表標題 越境する創造性の育成(2) 時の流れを創造する
3. 学会等名 日本教育心理学会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 清田哲男, 大橋功, 藤原智也, 藤田雅也, 松浦藍
2. 発表標題 身体・感覚経験を伴った創造性を育成すべき教員の資質とするための検討
3. 学会等名 日本美術教育学会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 小川容子, 妹尾佑介, 三村悠美, 武田聡一郎, 藤井菜摘, 清田哲男
2. 発表標題 越境する創造性の育成 創造性の深化と芸術教育
3. 学会等名 日本教育心理学会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 小川容子, 三村悠美子, 武田聡一郎, 松浦藍, 廣畑まゆ美, 清田哲男
2. 発表標題 子どもたちの創造性の芽生えの瞬間をとらえる 音楽の視点・美術の視点
3. 学会等名 日本音楽教育学会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 清田哲男, 大橋功, 藤原智也
2. 発表標題 社会的課題にアプローチする芸術の創造性 (1) ~ インクルーシブの視点から ~
3. 学会等名 第68回 日本美術教育学会 学術研究大会 東京大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 藤原智也, 清田哲男, 大橋功
2. 発表標題 社会的課題にアプローチする芸術の創造性(2) ~ コミュニティの視点から ~
3. 学会等名 第68回 日本美術教育学会 学術研究大会 東京大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 大橋功, 清田哲男, 藤田雅也
2. 発表標題 美術の学習過程の構造化への試み 文化的実践としての学びを軸に
3. 学会等名 第68回 日本美術教育学会 学術研究大会 東京大会
4. 発表年 2019年



1. 発表者名 清田哲男, 大橋功, 藤原智也, 秋山道広, 堤祥晃, 宣昌大, 松浦藍
2. 発表標題 創造性が社会と出会う美術教育にむけての実践的研究
3. 学会等名 第67回日本美術教育学会 三重大会
4. 発表年 2018年

〔図書〕 計3件

1. 著者名 小川容子・松多信尚・清田哲男	4. 発行年 2023年
2. 出版社 岡山大学出版会	5. 総ページ数 370
3. 書名 教育科学を考える	

1. 著者名 桑原敏典, 清田哲男	4. 発行年 2022年
2. 出版社 日本文教出版	5. 総ページ数 191
3. 書名 子供が問いを生み出す時間 - 総合的な学習の時間の指導を考える -	

1. 著者名 清田哲男, 上田久利, 大橋功, 藤原智也	4. 発行年 2018年
2. 出版社 あいり出版	5. 総ページ数 245
3. 書名 子どもが夢を叶える図工室・美術室 創造性が社会と出会う造形教育(ANCS)をめざして	

〔産業財産権〕

〔その他〕

創造性が社会と出会い美術教育（ANCS） <a href="https://www.ancs.site/">https://www.ancs.site/</a> 岡山大学大学院教育学研究科附属国際創造性・STEAM教育開発センター（CRE-Lab.） <a href="https://www.okayama-u-cre-lab.com">https://www.okayama-u-cre-lab.com</a> 創造性が社会と出会い美術教育（ANCS） <a href="https://www.ancs.site/">https://www.ancs.site/</a> 岡山大学教育学部国際創造性教育研究チーム <a href="https://www.okayama-u-cre-lab.com">https://www.okayama-u-cre-lab.com</a> 創造性が社会と出会い美術教育（ANCS） <a href="https://www.ancs.site/">https://www.ancs.site/</a> 子どもが夢を叶える図工室・美術室 <a href="https://yume-bijutsu.amebaownd.com/">https://yume-bijutsu.amebaownd.com/</a>
--

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究分担者	大橋 功  (OHASHI Isao)  (70268126)	岡山大学・教育学域・教授   (15301)	
研究分担者	藤原 智也  (FUJIWARA Tomoya)  (50737822)	愛知県立大学・教育福祉学部・准教授   (23901)	

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計3件

国際研究集会 CRE-Lab.FORUM2023 創造される日常	開催年 2023年～2023年
国際研究集会 CRE-Lab.FORUM2022 創造する身体	開催年 2022年～2022年
国際研究集会 CRE-Lab.FORUM2021 視点の視点	開催年 2021年～2021年

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関			
米国	Lesley University	Boston Museum	Boston Children's Museum	他2機関
中国	浙江師範大学	四川師範大学	陝西師範大学	
その他の国・地域	台湾 国立東華大学	中華民国教育部視覚藝術教學實踐研究中程計画	中華民国兒童美術教育學會	