

創造力検査の作成と評価

5W-7

三重野博司, 柏田茂之, 青井裕子

東京理科大学

1. テーマ設定の背景

現在、創造力資質を必要とする職種はプログラマ、システムエンジニア等、数多くあるが、この創造力の能力を測定し評価するための方法が明確にはない。常に新しいものを創造するためにはそれに適した人材を見つけ出す必要があると考えられる。

2. 目的

創造力検査は1) 創造力とはなにかという本質論, と2) 創造力をどの様に測定するのかという測定の操作と数量化の問題, という2つの問題点を持っている。

そこで、まず創造力についての定義を行い、創造力のモデルについて論じる。

次に実際に創造力を測定するために日本語に関する創造力テストを作成、実施し、結果を分析する。

そして得られた結果をもとに実際に創造力を評価するためのテストとして使用可能なテストを作成し、評価方法を明らかにする。

3. 創造力の定義

創造力とは、既存の枠を超えた新しく独創的でしかも価値の高いものを生み出す能力をいう。しかし創造力の意味は極めて多義的で、科学技術における発見や発明と、芸術における創作、演奏、演技などの場合とでは異なり、また最終的な所産に重きを置くか、創造の過程を重視するかでも異なってくる。

4. 実験

1) 目的

この実験の目的は、創造性の中の一部である知識の量と抽出力を評価するものである。

問題を作成・実施することにより各問題に対する被験者の反応を調べ、得られた結果を分析し、選択や改良を加え、より良い問題を作成するためにはどうすればよいかを明らかにする。

また、解答についても検討を行ない、実際に創造性検査として使用することが出来ると考えられる問題を、作成するための資料とする。

2) テストの作成

日本語に関する問題であり、創造性を評価するためにふさわしいと考えられる問題を作成する。

知識の量だけを評価する単なる漢字テストにはならず、抽出力の評価としても使用することが出来るのではないかと考えられる同義語（形や音は違うが意味がほぼ同じ語）を問題として使用する。

同義語とは同意語（意味が全く同じ語）と類義語（意味の似ている語）を合わせたものである。

この同義語の中から、被験者が大学2年生であるということを考慮し、日常良く接し、誰でも一度は見聞きしたことのある言葉を選択し、テスト問題として使用する。

テスト時間については十分に長くとることにする。テストをやり終える速さは個人によりかなり差があり、この実験によって得られた結果を分析し検討するためには、出来るだけ多くのデータが必要である。よって、被験者がすべての問題を解答するのに十分な時間を取る必要がある。また、速さが正解率に影響を与えないようにするためにも長く取るべきである。

また創造性の能力測定と言っても、その人の創造性の能力の程度を評価しようとするものであり、創造性がある・ないといった形で評価することは出来ない。

3) 実験方法

被験者 東京理科大学理工学部経営工学科2年生 151名

日時・場所 6月6日 経営工学科演習室

方法 問題数は50問とし、20分間で行なう。

4) 結果の分析・考察

得られた結果を基に、次に示すことについて分析を行ない、より良い問題を作成するための資料とする。

- ・各問題について、正解率0又は100%のものを除外する。（無意味であるため）
- ・各問題の正解率を10～90%の範囲とし、平均正解率が50%近くになるようにする。