



創造的な思考と態度を 育てるツールキット

本ツールキットは、
経済産業省「令和3年度産業経済研究委託事業
(創造的思考及び創造的態度に関する調査研究)」
の一環で制作したものです。

「イエス」からはじめる



どんなアイデアでも、まずは肯定できる点や良いと思える点を見る。

失敗も大事にする



望んだ結果が出なくても、意味がなかったと決めつけず次に活かす。

あるものでたたかう



環境や条件がととのうまで待たず、すぐにやれる方法で工夫する。

困難を「バネ」にする



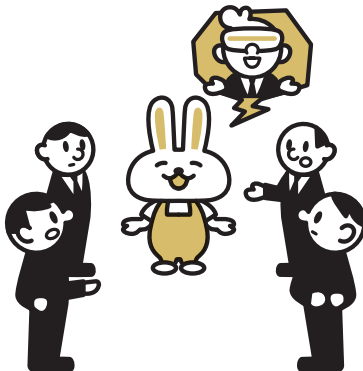
きびしい制約や困難な状況を、逆手にとって発想へのヒントとする。

カオスにときめく



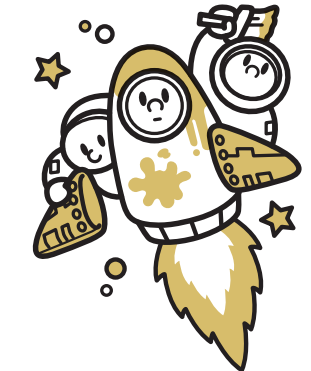
不確実性の高い状況であればあるほど、モチベーションがあがる。

変えるために変わる



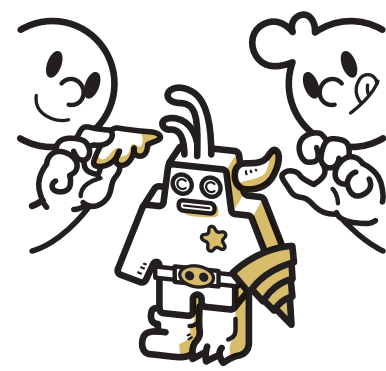
なにかを変えるため、それまでの成功パターンやこだわりを捨てる。

考えるより手を動かす



考え込んで時間をかけるよりも、できることからカタチにしてみる。

ちがいを楽しむ



異なる意見と視点を遠慮なくぶつけ合うことでアイデアを発展させる。

自分の目でみる



人づてやネットの情報だけで判断せず、実際に現場に行き体験する。

空気は読まない



自分が良いと思ったら、否定されそうな意見やアイデアもあえて出す。

軽やかに越境する



慣れた環境から外に踏み出して、いろいろな考え方に雑多に触れる。

ワクワクを大切にする



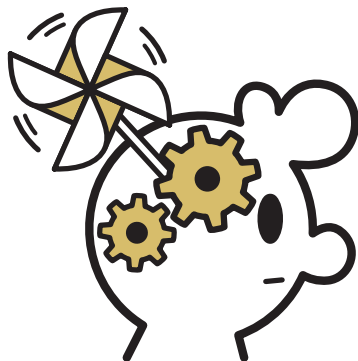
自分自身やチームのモチベーションを上げることが大事にする。

あそびをいれる



ムダにみえることや非効率な寄り道をする事で発想をひろげる。

ロジックだけで考えない



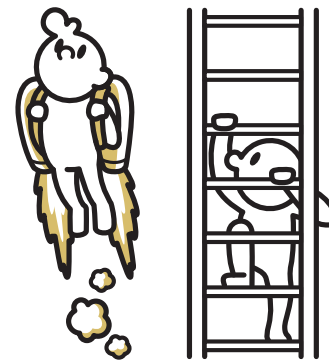
合理的な思考に偏りすぎと感じたら、いちど離れて直感に問いかける。

理想から逆算する



まず理想的なゴールをイメージして、実現する手段は後から考える。

ルールから変える



業界の常識など、考えかたの暗黙の前提をそもそもから問いなおす。

創造的な
思考と
態度を
育てる
ツールキット

創造的な
思考と
態度を
育てる
ツールキット

創造的な
思考と
態度を
育てる
ツールキット

創造的な
思考と
態度を
育てる
ツールキット

創造的な
思考と
態度を
育てる
ツールキット

創造的な
思考と
態度を
育てる
ツールキット

創造的な
思考と
態度を
育てる
ツールキット

創造的な
思考と
態度を
育てる
ツールキット

創造的な
思考と
態度を
育てる
ツールキット

創造的な
思考と
態度を
育てる
ツールキット

創造的な
思考と
態度を
育てる
ツールキット

創造的な
思考と
態度を
育てる
ツールキット

創造的な
思考と
態度を
育てる
ツールキット

創造的な
思考と
態度を
育てる
ツールキット

創造的な
思考と
態度を
育てる
ツールキット

創造的な
思考と
態度を
育てる
ツールキット

創造的な思考と態度を 育てるツールキット

本ツールキットは、
経済産業省「令和3年度産業経済研究委託事業（創造的思考及び創造的態度に関する調査研究）」
の一環で制作したものです。

概要

経済産業省では、日本企業における新規事業の成功率を上げるためには「個人やチームの創造的な思考と態度」が必要だと考え、その育成を重視しています。

本事業では、創造的な思考と態度に関する文献調査や有識者へのヒアリング調査、検討委員会での議論をおこない、デザイン思考やアート思考に代表される創造的思考や態度の特徴・内容及びそれらの習得方法を体系的に整理しました。

本ツールキットは、そうして得られた創造的な思考と態度のパターンをまとめた16枚のカードと、それを使用するワークやゲームです。

個人の創造性の発見・振り返りにはもちろん、チームや複数人での活用を通じて、より楽しく・効果的に創造的な思考や態度を学ぶことができます。

ワークやゲームの目的

楽しみながら創造的な態度や思考の学びを深めるとともに、個人やチームにワークやゲーム内での考えやコミュニケーションを現場に応用してもらうことを目的としています。

目次

創造性 KPT	：振り返りと創造性理解のワーク
イチチフイチ	：創造性の相互理解と認識の齟齬防止のワーク
ヒントの名人	：具体例を通じて創造性の理解と解釈を深めるゲーム



創造性 KPT

振り返りと創造性理解のワーク

——— プレイ人数：1人～ / プレイ時間：3分～ / プレイ難易度：★★★

期待できる効果

創造的な思考や態度の型を通じて、自己分析・目標設定の材料にできます。

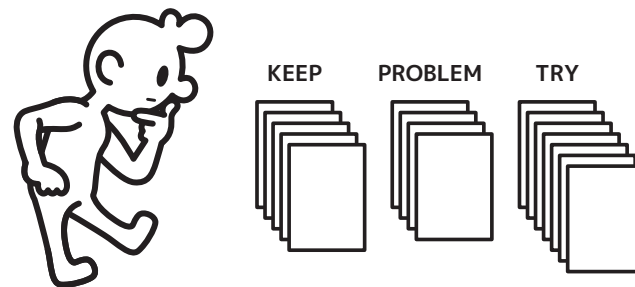
ワークの準備

- カードをすべてウラ向きにしてよく混ぜて山札とし、テーブルに置きます。

ワークの流れ

- ① 山札の上からカードを1枚引いてオモテにします。
- ② 引いたカードの思考や態度が自分にとって、下記のどれかを考えます。
 - KEEP（できている／続けたい）
 - PROBLEM（できていない／課題である）
 - TRY（できるようになりたい／チャレンジしたい）
- ③ 「KEEP」なら左側に、「PROBLEM」なら中央に、「TRY」なら右側に置きます。

これを繰り返し、すべてのカードの仕分けができたなら終了です。
仕分けられたカードを改めて眺めて、自己分析や今後の目標設定の材料にしてください。



TIPS

- 2人以上で取り組んで、チームやプロジェクトについて分析することもできます。



イッチフイッチ

創造性の相互理解と認識の齟齬防止のワーク

——— プレイ人数：2人～ / プレイ時間：10分～ / プレイ難易度：★★★

期待できる効果

- お互いの、組織やチームやプロジェクトに対する考え方を知ることができます。
- プロジェクト中に考えをすり合わせて、齟齬の防止や振り返りができます。

概要

選択肢のカードから、参加メンバーや組織の多数が大事にしそうなものを全員一致で選ぶことを目指すワークです。

選ぶのは「自分が大事にするほう」ではなく「**多数派だと思っほう**」になります。

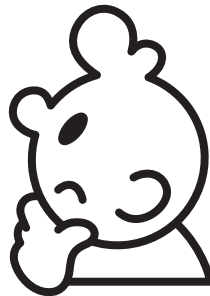
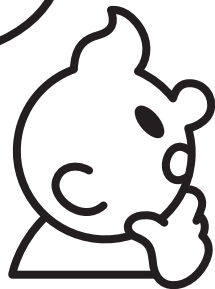
ワークの準備

- カードをすべてウラ向きにしてよく混ぜ、山札とします。
- 適当な方法で最初の親プレイヤー（親）を決めます。

個人的にはAだけど、
このチームはBかなあ

A

B



ワークの流れ

- ① 親は、山札の上からカードを2枚めくりま。
- ② 全員でそれを確認して、各自でこのメンバーや自分たちの組織ならどちらをより大事にする人が多いかを考えて心の中で選びます。

※フラットに考えても、具体的なプロジェクトへの取り組み方を想定してもよいでしょう。プレイするメンバーで認識を揃えておくのがおすすめです。

※いずれせによ「自分が大事にするほう」ではなく「**多数派だと思っほう**」を選ぶことに注意してください。
- ③ 全員決まったら、親の掛け声で一斉に選んだカードを指差します。
(オンライン MTG ならチャット欄に一斉に投稿するのがおすすめです)
- ④ 全員一致していたらチャレンジ成功。
一人でも違う方を選んでいたらチャレンジ失敗です。
- ⑤ 親は、参加者数人に選択の理由や根拠になったエピソードを聞いてみましょう。

その後、親を時計回りで右の人にして、①に戻って次の回のワークに移ります。これを5回繰り返します。前の回のカードも並べたままにしておきましょう。

ワークの終了

- ①～⑤を5回繰り返したらワーク終了です。5回中、3回以上クリアできていたらチャレンジ大成功です。

終わった後は並んだカードを眺めて、全体を通じて難しかったチャレンジや、個人的な考え方との違いなどについて話してみましょう。

TIPS

- 複数のチームで一緒に開催して、チャレンジ成功数で競い合うこともできます。
- 多数派ではなかったカードを裏返して続けて並べておくと、後で振り返りをするときにスムーズです。
- 最初にめくるカードを3枚、4枚と増やしていくと、より難易度が上がります。



ヒントの名人

具体例を通じて創造性の理解と解釈を深めるゲーム

——— プレイ人数：4人～ / プレイ時間：15分～ / プレイ難易度：★★★

期待できる効果

- 具体例と思考や態度の関連付けを通じて、創造性の理解を深められます。
- プレイヤー同士の多様な視点を通じて、創造性の解釈を語り合う機会が得られます。

概要

正解のカードに書かれた創造的な思考や態度をもっていそうな固有名詞をヒントとして挙げていき、いち早く親プレイヤーに正解をあててもらおうクイズゲームです。

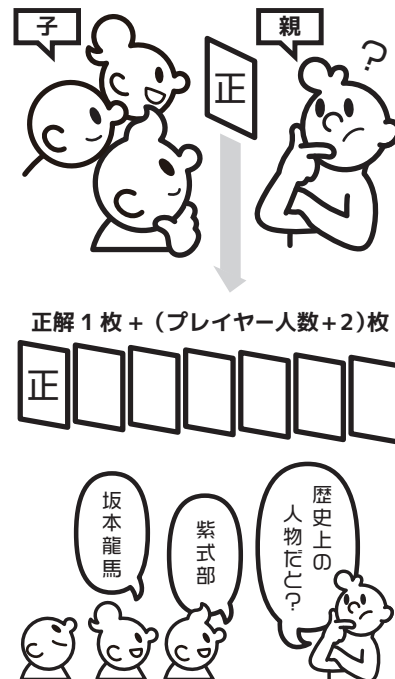
ゲームの準備

- カードをすべてウラ向きにしてよく混ぜ、山札とします。
- 適当な方法で親プレイヤー(親)を決めます。残りの人は子プレイヤー(子)になります。

ゲームの流れ

- ① 親は山札の上からカードを1枚引き、自分だけ内容を見ずに子に見せます。これが**正解カード**です。その後、山札からカードをプレイヤー人数+2枚引いて、最初に引いたカードとよく混ぜ、全てオモテにして並べます。
- ② 親は、自分と子が理解できるジャンルを1つ決めます(キャラクター、会社、ブランド、食べ物、などなんでもOK)。
- ③ 子は正解を親に当ててもらうために、そのジャンルのなかで正解のカードの**創造的な思考や態度をもっていると思う固有名詞**だけを、ヒントとして言います。補足する言葉言うのはNGです。

※ヒントは早い者勝ちで何度でも言えますが、同じ人が連続で言うてはいけません。



- ④ 親は子のヒントを聞くたびにどのカードが正解か考えて、回答します。

正解 ⇨親とヒントを出した子は1ポイント獲得

時計回りに親を変えて、次のゲームに移ります。また、それまでの不正解も含めて、正解カードに対してどんな理由でヒントを挙げたのかを話してみるのもよいでしょう。

不正解 ⇨今のヒントを出した人以外の子がヒントを出します

2回目のゲーム以降は、前に正解だったカードを取り除いて、残ったカードに山札から1枚を引いてよく混ぜ、そこから1枚引いたカードを正解としてゲームを進めます。

ゲームの終了

①～④を全員が親をするまでおこなったら、ゲーム終了です。ポイントが多かった人が勝者になります。ポイントが同じだったら勝利を分かち合いましょう。



TIPS

- 山札から加えるカードを人数+3枚、4枚と増やしていくと、より難易度が上がります。
- ヒントのジャンル例 |
有名人、会社名、ブランド名、商品名、昔話の登場人物、歴史上の人物、アニメキャラクター、マンガの登場人物、雑誌名、動物など。

経済産業省 令和 3 年度産業経済研究委託事業（創造的思考及び創造的態度に関する調査研究）

創造的な思考と態度を育てるツールキット

2022 年 3 月 31 日

発行者	経済産業省
受託者	株式会社コンセント

ワークツール制作

プロデュース	赤羽 太郎（株式会社コンセント）
ワーク・ゲームデザイン	赤羽 太郎、ミヤザキユウ（WAZAgames）
アートディレクション	宮本アシタ（株式会社バンソウ）
アートワーク	はらせレブ（株式会社バンソウ）