



2025 年度 後期

# 高 3 英語総合 SA

〔第 11 講 テストゼミ〕

解答時間 30 分

生徒氏名 [       ]

担当講師 [       ]

【1】 次の文章は時間と仕事の関係について書かれたものである。この文章を読んで、問 1～5 に答えなさい。

We've all probably been there at least once, and perhaps more times than we care to remember. The group or team project that, from the outset, <sup>(1)</sup>just seems to be going nowhere. There's lots of animated discussion, many meetings or emails, plenty of back-and-forths with ideas and possibilities. New options and variations on options keep appearing. It can all seem so directionless, even counterproductive.

But then, as the deadline for the project approaches and the team draws nearer to the midpoint of the timeline, things start to happen. There's an explosion of decisions; some possibilities are dropped or abandoned as impossible or too ( A ); other possibilities are merged or recombined into promising, specific, and welcomed ones. The team assigns portions of the project to smaller subgroups, and the subgroups or individuals within them start working in earnest and in parallel. There's a newly emerging collective feeling of purposeful progress and growing confidence that the team will successfully make or deliver the desired outcome. But why does the creative process of team projects, and often of individual projects too, follow this seemingly strange and bumpy course across time?

Time is undoubtedly a valuable and necessary resource for creative endeavors. It is also very often a limited resource that is felt to be in ( B ) supply. In in-depth interviews with more than 25 research and development teams, with goals ranging from developing new electronics technology to novel materials for the medical industry, constraints on time were by far the most frequently mentioned limitations on teams' creative processes.

Yet, perhaps surprisingly, having a very large or unlimited amount of time does not necessarily encourage creative ideas or innovation. Instead, several theories suggest that the amount of time that is dedicated to a project, like other resources, can be too ( C ); there can be too much time allotted\*. If so, <sup>(2)</sup>the excessive time allocation can paradoxically lead to a lack of motivation and attention to whether the time is being spent wisely. Creative

and innovative thinking clearly requires enough room for flexibility, experimentation, and exploration. Yet too much room can kill rather than spark imagination and originality.

Researchers have found that <sup>(3)</sup>the midpoint in a project timeline often seems to be a dividing line — a psychological breaking point between two contrasting team perspectives on time. Before the midpoint, teams may have a sense that there's a sufficiently generous amount of time remaining, allowing them to engage in wider exploration, experimentation, and varied responses. But once the midpoint of the timeline is reached or is closely approaching, there's often a turning point.

Now, teams start to feel anxious that it's time for decisions to be made, for actions to be taken. They are on alert for increased efficiency in how effort and time are spent. At this point, there may be a valuable improvement of ideas. The team zooms in and selects the smaller subset of ideas that the project will commit to carrying forward.

The creative and innovative knowledge outcomes of time given to projects are not just a matter of how much time is devoted. The quality of time also matters. It is crucially important how the allotted time subjectively feels to the team or individual, and how the allotted time connects to expected outcome.

Indeed, researchers are increasingly focusing on the many ways in which project time is not simply “time” but comes in many different forms. And the different forms of time relate not only to a central creative aim but also to off-shoot\* creative ideas that happen to emerge. For these ideas, too, there needs to be sufficient time after idea generation for exploration, experimentation, and variation. Without that, potentially valuable ideas will never be given the space and opportunity to fully develop. We need to keep in mind the different psychological qualities of time and their dynamically changing contributions to the creative process.

注 allot 配分する ; off-shoot 派生的な

問 1 下線部(1)の意味と最も近いものを選択肢の中から一つ選び、記号で答えなさい。

- (あ) has changed to a new direction
- (い) has nearly completed the project
- (う) is hardly making progress on the project
- (え) is hopeful about the aims of the project

問 2 空所(A)～(C)のそれぞれに入る最も適切なものを選択肢の中から一つ選び、記号で答えなさい。

- (A) (あ) different (い) important  
(う) manageable (え) vague
- (B) (あ) brief (い) empty (う) great (え) short
- (C) (あ) constant (い) generous  
(う) limited (え) specific

問 3 下線部(2)を日本語に訳しなさい。

問 4 下線部(3) the midpoint in a project timeline の前後におけるプロジェクトチームの時間に対する意識と作業内容について、それぞれ 40 字程度の日本語でまとめなさい。ただし、句読点も 1 字に数える。

問 5 本文の主旨として最も適切な文を選択肢の中から二つ選び、記号で答えなさい。

(あ) Having too much time for a project is just as beneficial as having too little.

(い) People can often be more imaginative and inventive with a limited amount of time.

(う) People feel more anxious early in the creative process when the deadline is far away.

(え) Potentially valuable ideas primarily emerge as a result of discussing the central aim of a project.

(お) Team projects tend to produce better outcomes than individual projects when the allotted time is the same.

(か) Understanding the psychological effects that time can have on a project can help teams maximize their resources.

# 解答用紙

問 1

--

問 2

A	B	C
---	---	---

問 3

--

問 4

(前)

									20
									40
				45					

(後)

									20
									40
				45					

問 5

--	--

《解答》

問 1.(う)

問 2.(A)一(え) (B)一(え) (C)一(イ)

問 3. 時間を配分しすぎると、逆説的な話だが、やる気がなくなったり、時間が賢明に使われているかどうか注意を払わなくなったりする可能性がある

問 4.

前:時間が十分に残っていると感ずることで、より幅広い探査、実験、多様な対応に取り組める。

後:決断し行動を起こす時ではと不安になり、労力・時間の効率化やアイデアの選択・改善を行う。

問 5.(い)・(か)

《全訳》

私たちはみな、おそらく少なくとも一度ことによると思い出したくもないほど何度もこういった経験をしたことがあるだろう。グループやチームのプロジェクトで、最初から完全に行き詰まっているように思えるものを、である。多くの活気ある議論がなされ、何度も会議やメールのやりとりが行われ、アイデアや可能性について堂々巡りの議論を重ねる。新たな選択肢や選択肢をもとにした変更案が次々に登場する。それは完全に方向性を失っているように見えたり、非生産的にすら見えるかもしれない。

ところが、プロジェクトの締め切りが近づき、チームがスケジュール表の中間点に近づくにつれ、いろいろなことが起こり始める。決断が急増するのだ。複数ある選択肢の中には、不可能だとか漠然としすぎているということで取り下げられたり、断念されたりするものもあれば、統合や組み替えを経て、有望で具体的、かつ歓迎すべき選択肢となるものもある。チームはプロジェクトの一部をより小さな下位集団に割り当て、その下位集団やその中の個人は、本腰を入れ、同時進行で作業を始める。目的をもって前進しているという集団としての意識が新たに生まれ、チームで首尾よく望ましい成果を挙げたり、出したりすることになるという自信も高まる。しかし、なぜチームとしてのプロジェクトの、あるいは往々にして個人のプロジェクトもであるが、その創造的なプロセスが、時間の経過の中でこのように一見奇妙なスムーズではない経過をたどるのだろうか？

時間は、創造的な活動にとって、間違いなく貴重かつ必要な資源だ。それはまた、非常に多くの場合、不足しているように感じられる限られた資源でもある。新たな電子工学技術の開発から、医療産業向けの新素材の開発に至るまで、さまざまな目的を持った 25 以上の研究開発チームへの詳細なインタビューでは、チームの創造的プロセスに制限をかけるものとして群を抜いて頻繁に言及されたのが、時間の制約だった。

しかし、意外かもしれないが、非常に多くの時間、あるいは無制限に時間があるからといって、それが必ずしも創造的なアイデアや革新を後押しするわけではない。それどころか、いくつかの理論が示唆するところでは、プロジェクトに費やされている時間の量が、他の資源と同様たっぷりありすぎる可能性があるらしい。あまりにも多くの時間が割り当てられている可能性があるというのだ。もしそうなら、時間を配分しすぎると、逆説的な話だが、やる気がなくなったり、時間が賢明に使われているかどうか注意を払わなくなったりする可能性がある。創造的で革新的な思

考には、明らかに柔軟性や実験や探索のための十分な余裕が必要である。しかし、余裕がありすぎても想像力や独創性をかき立てるより、むしろそれらをつぶしてしまうことになりかねないのだ。

研究者たちは、多くの場合、プロジェクトのスケジュール表の中間点が境界線つまり、時間に対するチームの 2 つの対照的な考え方の間の心理的分岐点となるようだとこのことを発見している。中間点の前では、チームは時間が十分に多く残っていると感じている可能性があり、それにより、より幅広い探査、実験多様な対応に取り組める。しかし、いったんスケジュール表の中間点に達したり、すぐそこまできているとなると、しばしば転機が訪れる。

その時、チームはもうそろそろ決定を下し、行動を起こす時期ではないかと不安を感じるようになる。チームは労力と時間の使い方の効率を高めようと神経を尖らせる。この時点において、アイデアの有益な改善が行われる可能性がある。チームは、そのプロジェクトが前に進めていくこととなる、比較的ごく一部のアイデアをクローズアップして選び出す。

プロジェクトに与えられた時間をもたらす創造的で革新的な知識の成果は、単に時間をどれだけ充てたかという問題ではない。時間の質も重要だ。割り当てられた時間がどのようにチームや個人にとって主観的に感じられるか、そして、割り当てられた時間が期待される成果にどうつながるのかが極めて重要なのだ。

実際、研究者たちは、プロジェクトの時間が単なる「時間」ではなく、多くのさまざまな形で現れる、その多様なあり方にますます注目している。そしてそういったさまざまな時間の形は、中心にある創造的な目的だけでなく、たまたま浮かび上がる派生的な創造的アイデアにも関係している。こういうアイデアについても、アイデアが生まれた後に、探索、実験変化のための十分な時間があることが必要なのだ。それがなければ、潜在的に価値のあるアイデアに対して、十分発展させるための余地と機会が与えられることは決してないだろう。私たちは、時間のさまざまな心理的な質と、それらが創造的プロセスに対してダイナミックに変化する形で貢献しているという点を念頭に置いておく必要があるのだ。