

複合化などにより、生まれてから老後まで訪れる事が出来る新しいタイプの学習環境を持った公共施設が重要です まちならではの特徴を取込み、まちの人々の居場所をつくります

日本の教育や技術力、女性の立場、貧困、地域格差、教育格差、賃金等々、2000年の少し前から遅れ始め空白の20年（近年では30年）と言われていることに対して文部省は2020年に新しい大学入試選抜における「学力の3要素」を

①知識・技能 ②思考力・判断力・表現力 ③主体的な協働とし、今までの遅れを取り戻そうとしています。

特に①に関係するものが『STEM』でした。



当初STEMの考えで色々な事を乗り切ろうとしましたが、教科書中心の教えでは上手く行かないということで特に②思考力・判断力・表現力 ③主体的な協働を強化する為に、『LIBERAL ARTS』の考えが導入されて、『STEAM』となりました。

元々ギリシャ・ローマ時代の「自由7科」(文法、修辞、弁証、算術、幾何、天文、音楽)に起源を持っている。その時代に自由人として生きるための学問がリベラルアーツの起源。



私たちは色々な教育施設の設計や教育をする中で、その地域の独自性を入れる事が重要だと考えています。
地域=Region にたったひとつの建築をつくるという考えを持ち、STEAMに地域=Regionの考えを導入し『STREAM』とし、施設を作ることを目指しています。

ブーテン
GDP-GNH(グロサショナルピネス)-GAH(グロリアアピネス)

STEM Science Technology Engineering Math

STEM (科学 / 工学の横断学習) によって自発性、創造性、判断力問題解決力を養う

STEAM Science Technology Engineering Art Math

2000年代から重視されたSTEM (科学 / 工学の横断学習) に Art (芸術 / 教養 / 創造性) を加え、変化への対応力を育む。近年文科省も注目

STREAM (STEAM+Region)

街のシンボル、のような学校のあり方

行き止まりなく繋がっていく	みんなの居場所	街の誇り	緑で溢れる
ヒューマンスケール	困われ感	街を繋ぐ	街と繋がる

市ならではの、地域 (Region) の課題

この街ならではの学校	高潮の危険	学童保育の需要増
外国籍の人も多く多文化が触れ合う	街を愛して支えていく次世代が必要	学校に集まって大人も子供も共に学びたい

生涯学習について



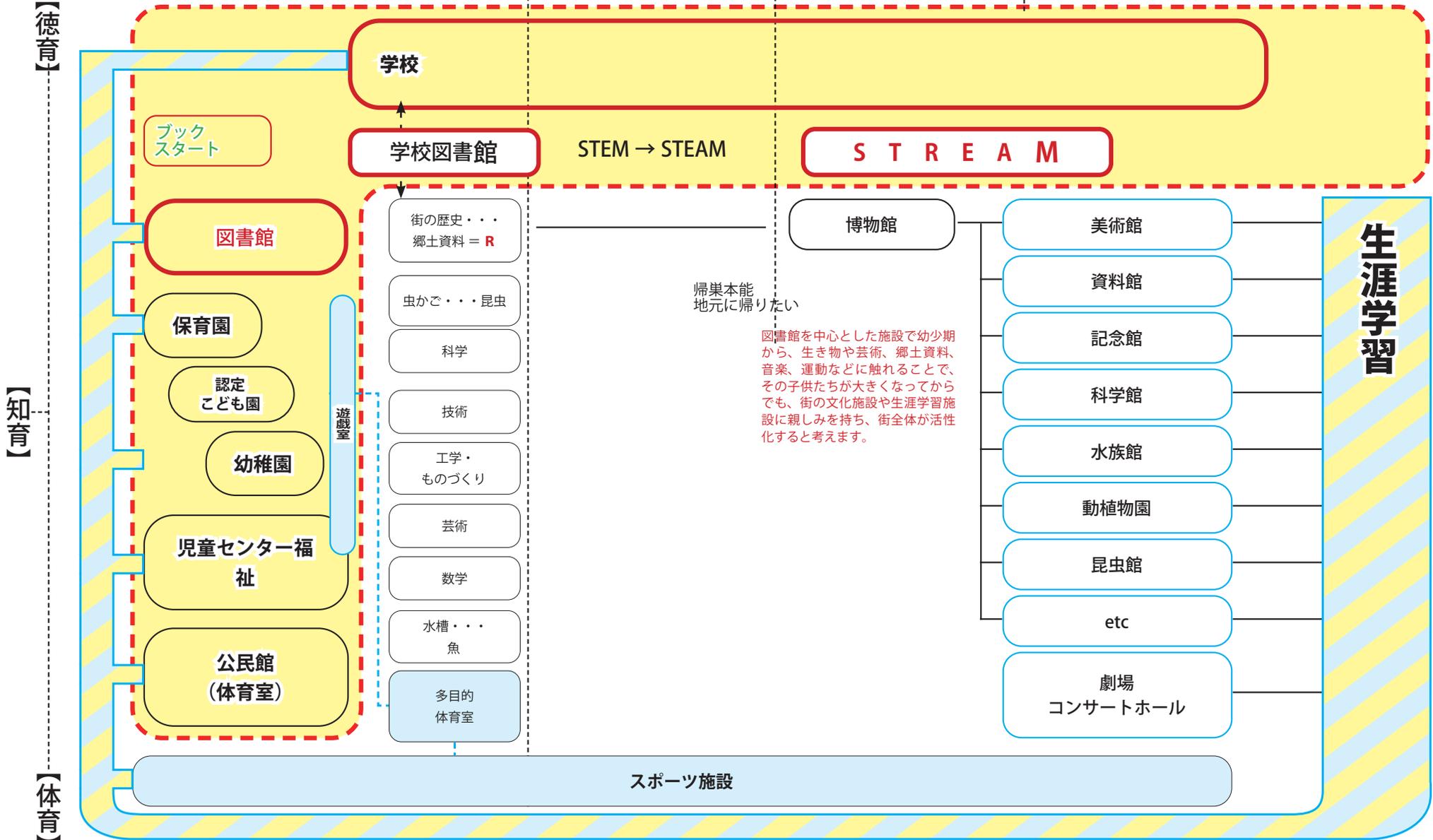
脳の胎生は生まれてから18日～24週(6ヶ月)

ものを判断するには5-6才までの教育が重要



地元の自立を手助けする施設

街の文化施設



木や食の文化に触れ、生物愛（バイオフィリア）とSDGs的視点を育む建物 その地域ならではの木や食、地域のものに触れる

教育やジェンダー格差等について、日本の水準低下が問題視されていますが、それらの根幹は認知・非認知両方の能力獲得にあり、0～6才までが特に重要です。幼稚園や家庭が提供する環境や教育、体験の質、更にはそれをいかにつくるかが重要です。

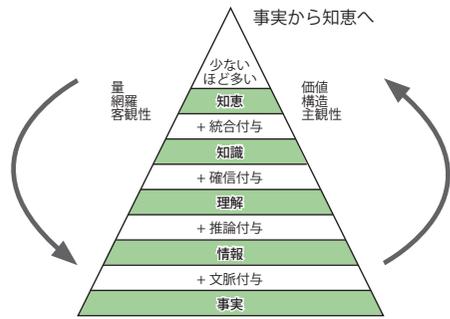
図書館や公民館、学校などを設計する中で、子供の個人的な格差だけでなく地域格差があると痛感しました。

(東京、京都、大阪の大都市や名古屋等大都市の格差を考慮します。)

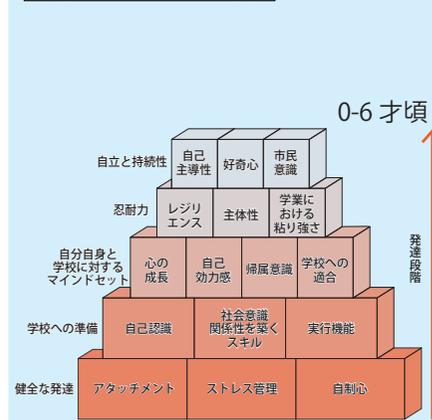
垂直に伸びていく能力を0-6才までの間に水平にも伸ばして行くことが重要です。

多くの異なる世代との交流や、ラーニングコモンズなどの新しいタイプの学習環境などによって子供の発達を促します。

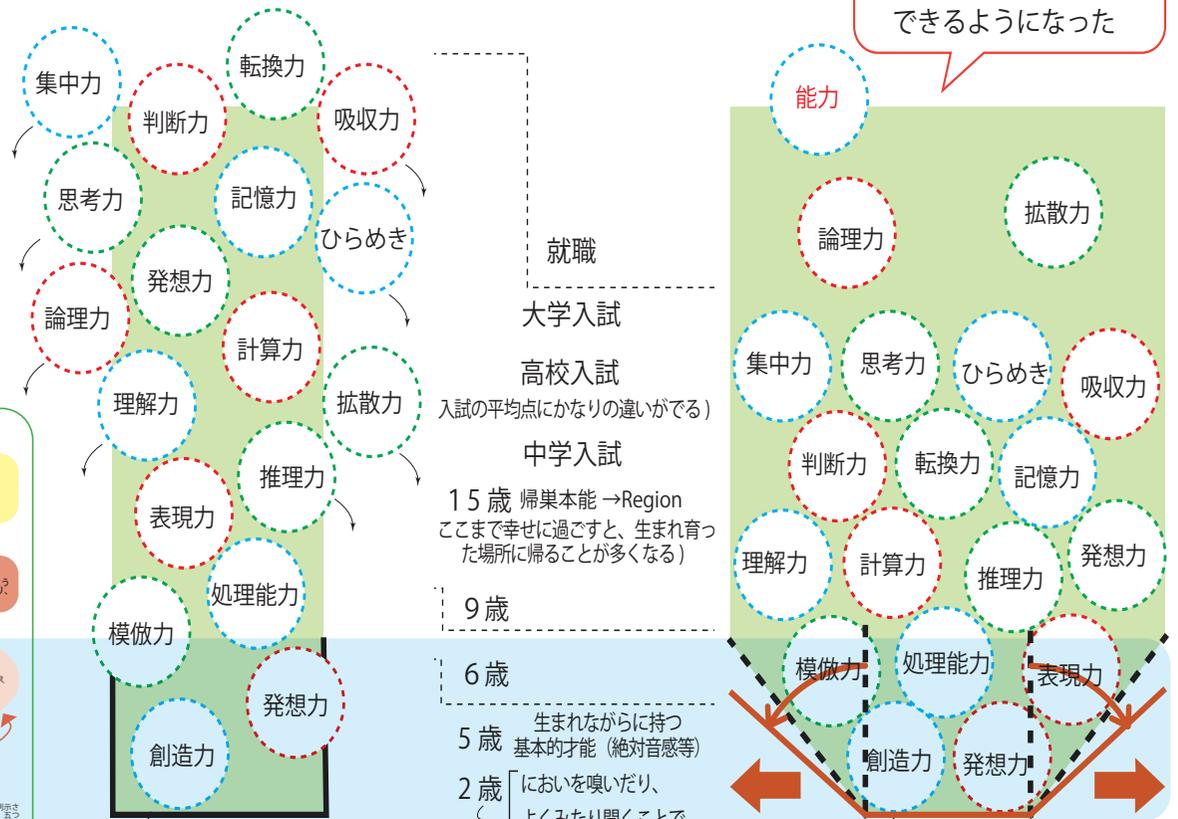
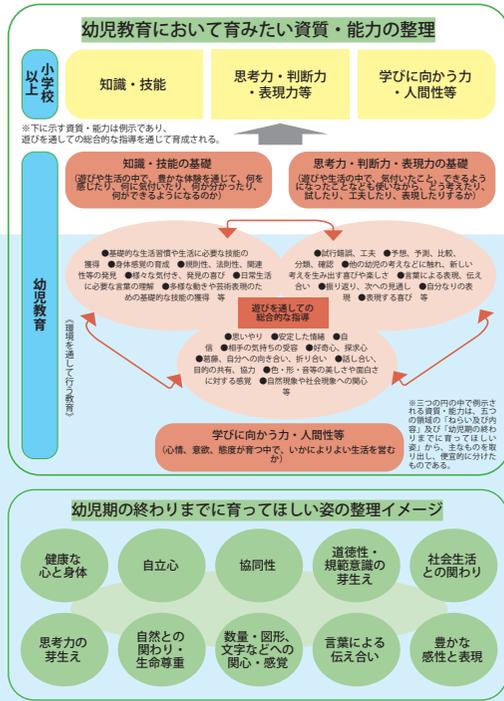
同じ遺伝で脳を刺激した子と出来なかった子の将来イメージ



情報リテラシーの過程



「学習の積み木」：右記「Helping Children Succeed」より (NYの非営利団体「Turnaround for Children」作図)



多くの能力を吸収できるようになった

収まりきらずにこぼれる能力

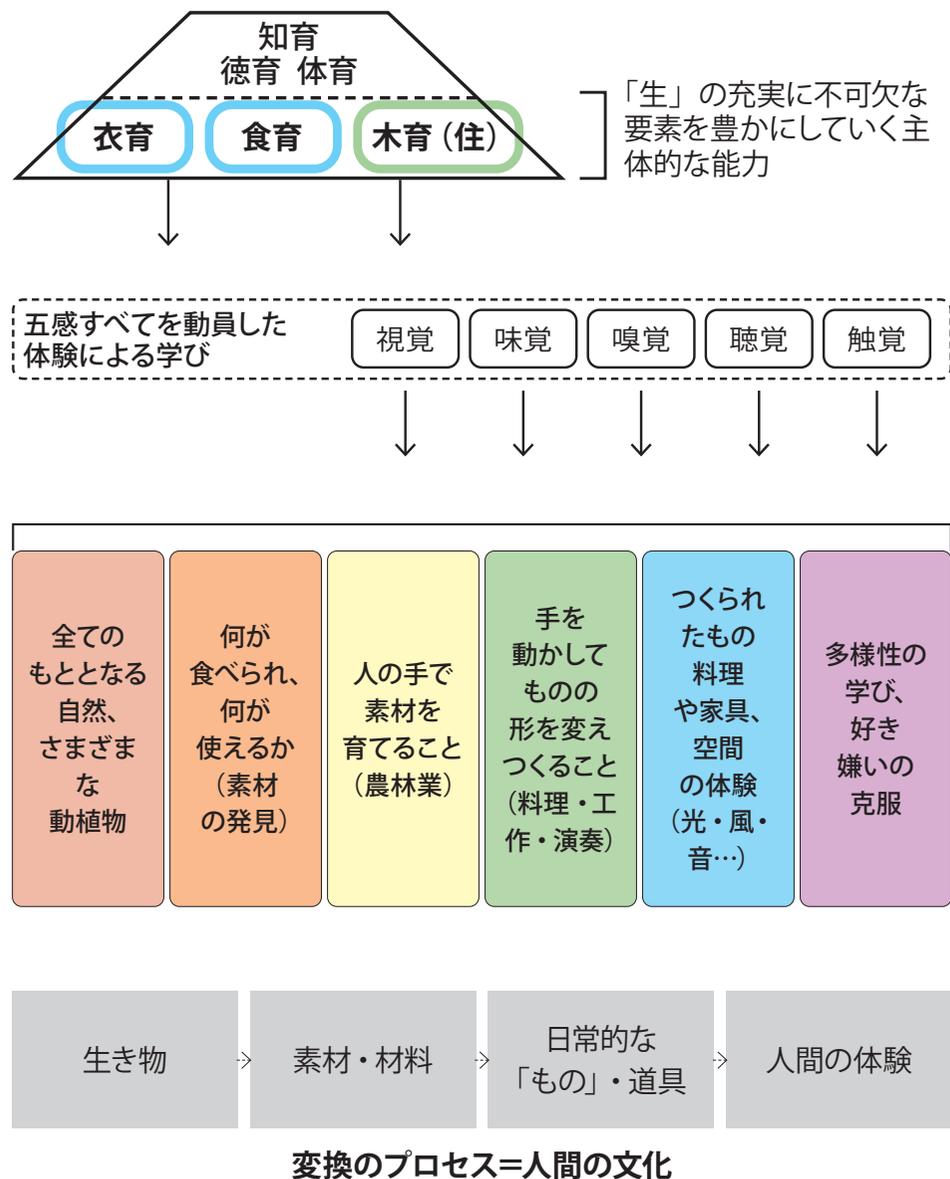
受け口を台形状に大きくする

広がらなかった脳の器

刺激して広がった脳の器

木や食の文化に触れ、生物愛（バイオフィリア）とSDGs的視点を育む建物 その地域ならではの木や食、地域のものに触れる

知育＝徳育・体育を下支えし、同様に衣食住の「住」の文化を伝える「木育」。自然・生命に由来するものが、命を失い素材・材料となり、人間の手によりさまざまに加工され、人々の手に届くという変換のプロセス全体を、五感を育みながら学ぶことが重要です。



生物としての樹木や草花、動物に触れ、それが食べられるものや建物や家具、道具となることを知り、自らの手で加工したり、加工の様子を目にします。五感全てを使い、さまざまな素材やもの、演劇や音楽等の音や動作に触れることが感性を伸ばしていくのが0歳～6歳に不可欠です。

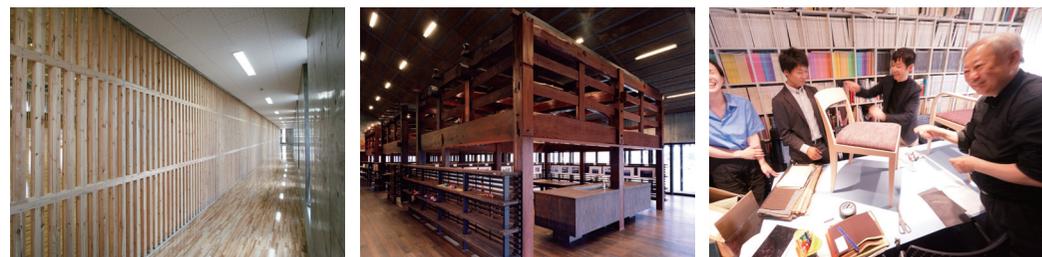


既存樹木「くすの木」を活用した自然あふれる環境をつくり、動植物に触れ、塩田や農業を体感



草花をかたどったタイルとその解説(当社事例)
食べられるものとそうでないものについても説明

演劇・音楽鑑賞、植物のメタファによる空間(当社事例)



手に触れる部分の木格子(当社事例)

古民家の廃材を利用した家具・什器(当社事例)

県産材による家具づくり(当社事例)

子供たちが五感を介して遊びの中で植物や自然を学べる環境を目指します。植栽の選定/配置を行い、学校内、学校の周辺で色々な季節の花や実や匂いなどを学べるユニバーサルデザインの考え方を基本に安心安全で、外部にも座れる様な環境を作ります。

複合化などにより、生まれてから老後まで訪れる事が出来る新しいタイプの学習環境を持った公共施設が重要です
教育分野や関連分野の多様な文献を読み解き、ハード・ソフト両面から施設のあるべき姿を考えています

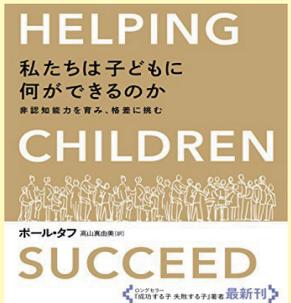
教育のあり方



地方ならではの教育のあり方を考えることが重要です
大都市 VS 地方
松岡亮二

→

保育のあり方



ポール・タフ
小さい時の図形等コミュニケーション
Marcy Abhau

→

公共のあり方



レイ・オルデンバーグ
アントネッラ・アンヨリ
子どもの遊び・絵
昆虫の迷路
ナレドレンズ・ミュージアムをつくろう

ラーニングコモンズ・・・情報を知識に、知識を創造に変えていく空間。さまざまなヒト・モノ・コト情報と出会い、それらを仲間とともに議論し展開していくことで、新しい学びの可能性を生み出す。

乳幼児から大人までの新しい学びや学習法等について、ヒアリングをしています。

- ・「公文式学習」・・・解き方を教わるのではなく、自分の力で教材の問題を解く学習法。「やればできる」という自己肯定感を育み、未知の領域にも、自分から挑戦する力を培う。
- ・「学研」・・・乳幼児から大人まで幅広い層への教育の実施。STEAM を軸に、新しい学びを事業化している。
- ・「チャイルド・アイズ」・・・一人ひとりの「脳の器」を拓げ、たくさんの選択肢と可能性を与えることで、人生を積極的に生きられる人間を育成する。子どもたちを取り巻く環境を整え、健全な精神を育むよう援助。

※乳幼児から大人までの新しい学びや学習法等について
公文・学研・チャイルド・アイズ等にヒアリングをしています。