

エムレポ

# MREPO

## 保育環境創造カード「ホイクリ」

### 保育園設計時の課題

ミサワホーム総合研究所は、ミサワホーム・東京大学と共同で保育環境創造についての研究を行い、7つの保育園と1つの保育園施設を調査したところ、当初の意図とは違った保育空間の使われ方をし、意図の通りに活かされていないケースがあり、保育環境の計画段階で2つの課題が明らかになってきました。1つ目は設計者の意図が教育者※に伝わっていないこと。2つ目は教育者の想いが設計にうまく反映されていないことです。

これには、設計者は教育者のプロではないために、教育目標や活動用語への理解が十分でないことが挙げられます。また保育園の建設は、許認可の関係上、短期間が行われることが多く、設計者の意図が教育者側に十分に伝わっていないことも考えられます。

一方、教育者側から見れば、設計者に対し自分たちの教育方針を上手く伝えることができない点、設計のプロではないことから図面を引くことへの理解がしにくい点が見えてきました。この双方のコミュニケーションギャップが埋まれば、より良い保育環境を創ることができるのではないかとこのことに着目し、「共通言語」となるツールを開発することになりました。

※ここで表現している「教育者」は、保育事業者、園長、保育士等を含みます

### ホイクリが出来るまで

そのコミュニケーションツールは「ホイクリ」と名付けました。ホイクリは「保育」と「クリエイション(創造)」を合わせた造語です。開発にあたっては、まず調査を行った保育空間と、保育園児の行動(想定を含む)の分析を行い、「単独行動/集団行動」を縦軸、「屋

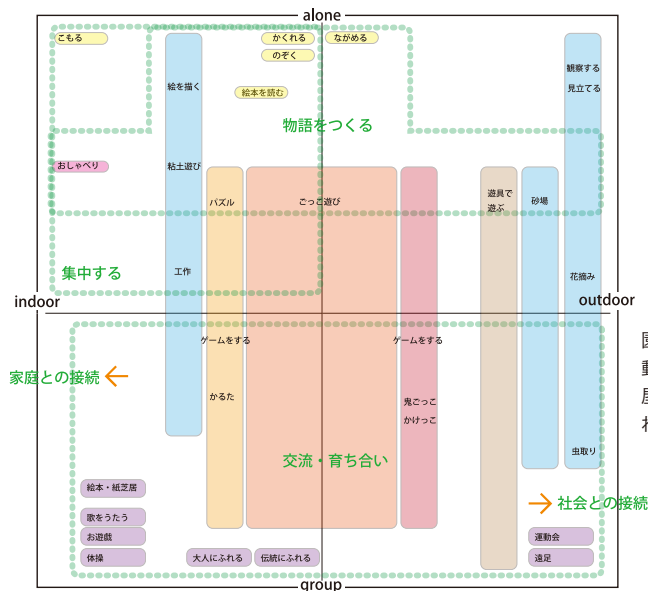


内/屋外で行う行動」を横軸にしたマトリックスで分類しました。このマトリックス上で、例えば「ごっこ遊び」は屋内を外問わず一人でもグループでもでき、一人遊びの場合は物語をつくる創造性が生まれ、みんなのごっこ遊びは交流・育ち合いという社会性に通ずるということが分かります。こうした分類をもとにさらに保育空間を分析していくと、カードのベースが出来上がってきました。

ワード「空間によって育まれる8つの知性と5つの心(後述)」がコンパクトにまとめられ、設計者が設計する際のヒントになるよう配慮しました。

### ●8つの知性と5つの心

裏面一番下に記載した「8つの知性」とは、ハーバード大学のハワード・ガードナー教授が提唱した「多重知能理論(Multiple Intelligence)」を参考にしています。人は普段8つの知性(①時間的知性、②自然科学



園児の行動を想定し、「単独行動/集団行動」の軸と「室内/屋外で行う行動」の軸で構成されるマトリックスで分析。

### ホイクリについて

#### ●ホイクリの構成

タテ88mm、ヨコ63mm大のカードは全部で54枚。子ども向けの空間用に50枚、大人(教育者)向け空間用に4枚用意しました。表面には「空間の呼称」「空間イメージを共有するためのイラスト」、裏面には「空間のイメージ解説」「空間を成立するためのキー

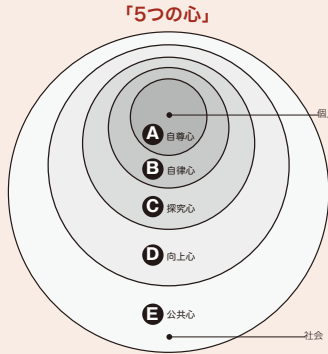
的知性、③言語的知性、④理論数学的知性、⑤空間的知性、⑥芸術的知性、⑦身体運動的知性、⑧社会的知性)を動かせながら生活をしており、とりわけ秀でている部分や得意分野に対しては、個性に適したアプローチで学習すると、才能を大幅に伸ばすことが出来るというものです。

また「5つの心」については、OECDのレポー

「8つの知性」と「5つの心」

カードを選ぶ際に、子どもたちの健やかな成長につながる教育的観点として、「8つの知性」と「5つの心」を設定し、その育成を支援する環境(空間)との照合が図れるようになっています。「8つの知性」は、ハーバード大学のハワード・ガードナー教授が提唱した「多重知能理論」をもとに、「5つの心」はOECDのレポートによって注目されている「社会情動的スキル」を参考にしています。

- 「8つの知性」**
- ① **【時間的知性】** 過去から未来に向けての時間を意識できる。
  - ② **【自然科学的知性】** 四季の変化など自然の根源的な営みに尊敬を感じられる。
  - ③ **【言語的知性】** 気持ちと思考を表現し円滑なコミュニケーションができる。
  - ④ **【理論数学的知性】** 目で見ただ直感的判断から数学的法則で考えられる。
  - ⑤ **【空間的知性】** 移動や位置感覚など日常的知覚が不自由なくできる。
  - ⑥ **【芸術的知性】** 音楽や絵画などに接して感じる心や創作意欲を持つ。
  - ⑦ **【身体運動的知性】** 美しい姿勢と動きができる基礎体力とバランス感覚を持つ。
  - ⑧ **【社会的知性】** 周囲への思いやりを持ち、生活ルールを守ることができる。



**空間の呼称**

何が出来るか全体を見渡せる

の遊びが

意識を共有するためのイラスト

**空間のイメージ**

何が出来るか全体を見渡せる

部屋の入口に立つとその部屋で何が出来るのかを見渡すことができる

成り立たせるためのキーワード

- 共通の思い(部屋の入口)
- 見渡せることで活動の予測ができる
- 全体が見渡せるレイアウト

8つの知性と5つの心

5 空間的知性 B 自律心

8つの知性と5つの心 成立させるためのキーワード



**KIDS DESIGN AWARD 2015** 第9回キッズデザイン賞 (子どもの未来デザイン感性・創造性部門) を受賞

トによって注目された「社会的情動スキル」を参考に「自尊心」「自律心」「探究心」「向上心」「公共心」としました。いずれも子どもたちに健やかな成長に求められる教育観点として、その育成を支援する環境(空間)との照合が図れるようになっています。(パネルの図を挿入)

●使い方

ホイクリは、設計者と教育者の双方が使うカードです。両者の打合せの際、カードを提示して保育方針を把握することができます。図面や模型での説明のときに、言葉だけでは難しい空間の役割や利用イメージを共有できます。「成立させるためのキーワード」はそのカードに書かれた空間を作るための設計のヒントになります。

一方、教育者は、まず保育環境を構想するとき保育方針に沿ったカードを選びますが、カード同士のつながりを意識しながら選出したカードを並べると設計者に説明しやすくなります。図面を打合せするときには、部屋ごとの役割を確認し、図面上にカードを置くとイメージが可視化、共有されます。これは改築増築などを検討する時にも有効です。空間を利用するとき、複数の教育者がいても設計された意図の通りにその空間を使ってもらえるようになります。

●検証

〈目的〉

カード完成後、保育園設計時のコミュニケーション支援ツールとして、有効性を図る検証を行いました。ホイクリによって設計者と教育者のコミュニケーションがどのように向上したかをカード実践、ヒアリング、アンケートのプロトコルから効果を測定するもの

で、検証は計3回行いました。

〈参加者/所要時間〉

教育者からは園長または主任クラスから3名、設計者はミサワホームのデザイナー3名が参加し、双方からペアを組み、各日約5時間の実験となりました(休憩含む)。

〈取り組んだ課題・プログラム〉

既存保育園の敷地図を使用して「理想の保育園」を創ることを課題とし、教育者が所属する現在の保育園を、改めて「理想の保育園」としてリ・デザインすることに取り組んでもらいました。

カードの説明を行った後、教育者から保育方針を聞き、骨格となるカードを選んでもらいます。そして選んだカードをもとに具体的な空間イメージを話し合いながら、空間、園庭それぞれのデザインを描き、最後にまとめていくというプログラムです。

〈プロセス〉

カードを全て広げてコミュニケーションをとりながら教育者がカードを選んでいくチーム、カードは教育者が一人で選び、選んだ理由を聞く時間を別途設けていたチームとチームによって特徴がみられましたが、いずれの教育者もカードによって話がしやすかった、見落としていたことを再確認できたという結果を得ることができました。

設計者側は保育園の設計経験値が異なることから、カードの介入度合いに差がみられましたが、特に設計経験の浅い設計者にとってはカードによって教育者の話を聞きだしやすくなっていることが判りました。

〈検証結果〉

双方とも打合せや検討の際に共通言語となるツールが必要かとの問いに対し、全員が

「必要だと思う」と回答。課題であった「理想の保育園」は作れたか、に対して教育者は全員「大変良く作れた」、設計者は全員「どちらかといえば作れた」という回答でした。

ホイクリを使用してどんな点が良かったかとの問いに対しては「優先順位がわかりやすくなった」「メモをとらずに話ができ」「設計で足りない部分のチェックがしやすい」「空間の構成がしやすい」「先生の想いがよくわかった(以上設計者)。「想いを伝えるのが得意ではないがきちんと伝えることができた」「設計者の質問に答えやすかった」「カードによって新たな発見や気づきを得られた(以上教育者)」というコメントが寄せられました。

検証の結果、ホイクリは教育者にとって保育環境を伝えるための支援ツールとして有効であること、設計者にとっては教育者の考えや想いを引き出す支援ツールとして有効であるだけでなく、経験の少ない設計者にとっても設計作業の支援ツールとして有効であることが判りました。

最後に

このホイクリは第9回キッズデザイン受賞(子どもの未来デザイン感性・創造性部門)を受賞しています。同カードはミサワホーム総合研究所のホームページ

<http://soken.misawa.co.jp/hoikuri/index.html> から無料ダウンロードできます。新たな空間イメージが浮かんだ場合を想定し、空欄カードも用意しています。独自の構成要素を追加していくことでホイクリがその場にカスタマイズされていくことになり、さらに育てていくカードでもあります。