

福教大附属福岡小学校における児童参加の広場デザイン

柴田 久 石橋知也 松尾健史

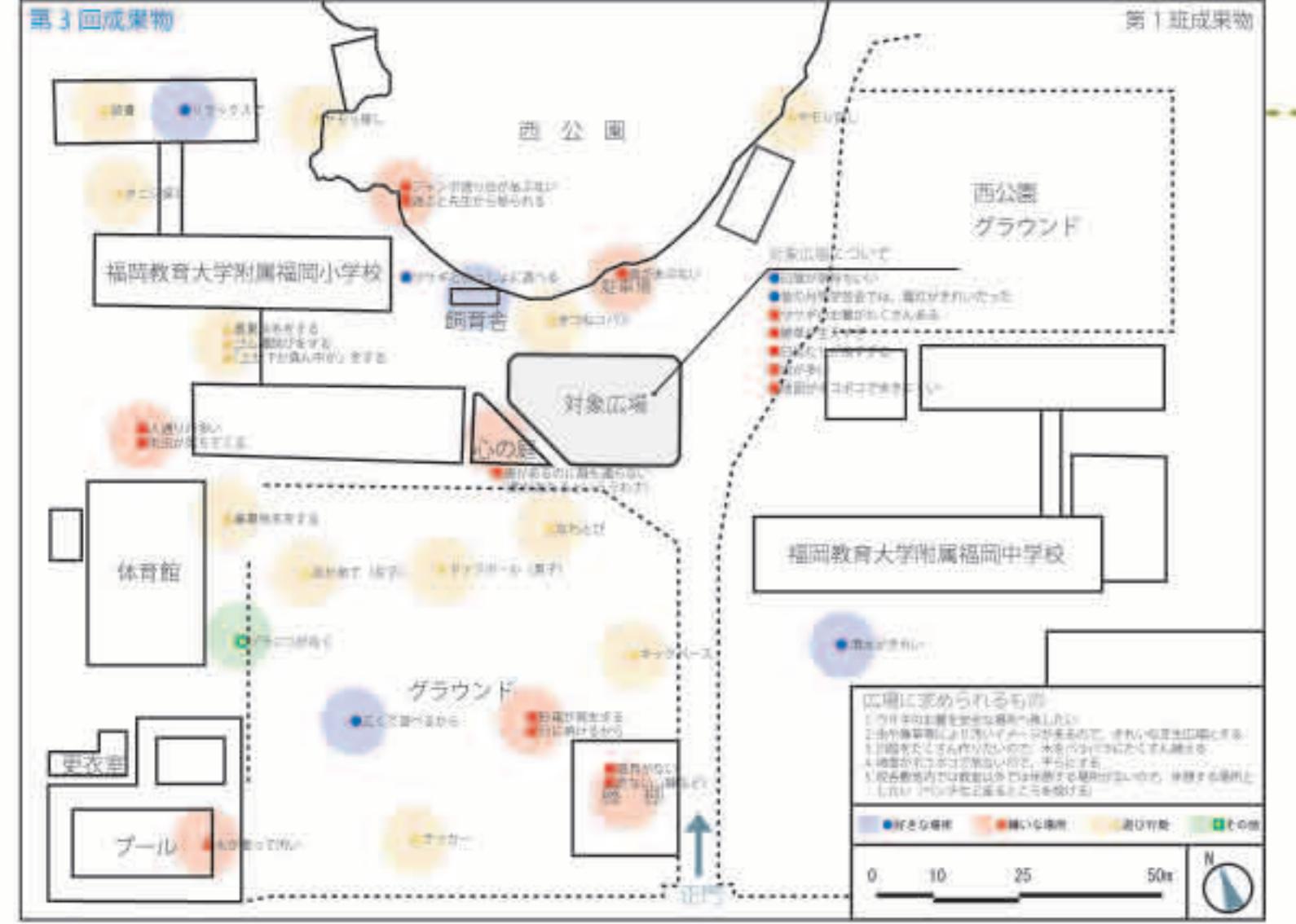
福岡大学工学部社会デザイン工学科景観まちづくり研究室
福岡市城南区七隈 8-19-1 092-871-6631(6484) hisashi@fukuoka-u.ac.jp

福岡教育大学附属福岡小学校では 2006 年に創立 130 周年を迎えた。その記念事業の一環として校舎玄関前に位置する広さ約 500 平方メートルの広場づくりが提案された。130 年もの歴史と伝統を持つ同校の対象広場は古くからの桜の木が立ち並ぶものの、雨水等によって地表面が浸食し、桜の根の部分が露呈した状態であった。また雑草も多く生い茂り、硬くデコボコした地盤の悪さから、いつしか児童の快適な遊び場とは縁遠い空虚な場所となっていた。すぐ隣のエリアには子ども達が元気に遊ぶグラウンドが広がっているものの、前述の桜木と並び、グラウンドとの間に高木が植えられており、広場から子ども達が遊ぶ姿がほとんど見えない。実はもっと以前には同様の高木が広場内に林立し、近接する歩車共用道路への児童の飛び出しが、安全上の問題として指摘されており、広場の設計にはそうした事故防止の観点も必要とされていた。本作品は、参加のワークショップを教育の一環として重ねながら、児童達との協働によって設計されたオープンスペースである。

■整備前の様子



■学校全体にわたる児童の遊び行動の範囲と内容の把握



■校内の様々なアプローチより 広場の見え方を検討



■広場に造られた起伏の傾斜 及び高さの検討



LISTENING 話を聞く



1. 先輩から学校の歴史を教えてもらおう

卒業生やかつての副校長を招き、校庭がどのように変化したか聞き取り調査を行った。児童達は校庭や遊び行動の移り変わりを知ることで母校の長い歴史を感じるとともに、自分達の知らない知識、環境について学んだ。

INTRODUCING THE COMMUNITY TO ITSELF 人々が自分たちのコミュニティを知り直す



3. 学校全体の活動を調べよう

校庭内各空間の使われ方と遊び行動を調べ、広場が今後どんな空間になれば良いか討論した。児童の意見は主に運動場、校舎付近に集中し、広場への意識の低さと児童たちが当初考えていた広場案の問題点、リアリティのなさが明らかとなった。

DRAWING ANTICIPATED ACTIVITY SETTING 予想される一連の行動を描く



5. 広場のデザインを考えよう

これまでの成果を踏まえ、広場に求められるモノ・コトを再検討しコンセプトを確認した。各班ごとに作成したデザイン案を基に全体で議論した。それまで漠然としていた児童の意見は、広場に新たに組み込む施設の種類や要素、素材、形態等の指針にまで及んでいた。

IDIOSYNCRACIES INSPIRE FORM 場所の特徴から形態を構築する



7. 自分たちにできる工事の内容を確認しよう

地盤整形・石積み・芝張りを実際に体験し自分達にできる工事の内容を確認した。これにより広場完成までの作業工程を学習し、その中で自分達の出来ること／出来ないことを確認した。また施工に係る資金についても学習した。

EVALUATING COSTS & BENEFITS プランの事前評価をする



LISTENING 話を聞く



2. 広場のデザインに必要なことを知ろう

広場をデザインするための留意点や、作業工程（計画から施工までのプロセス）について学んだ。作業は授業形式で行い、専門家の講演と質問コーナーを設けた。今まで考えの及ばなかった、空間の「場所性」や「歴史性」の大切さに触れた。

SETTING GOALS 目標の設定・共有



MAPPING & INVENTORY 地域の特徴を地図上に記録する



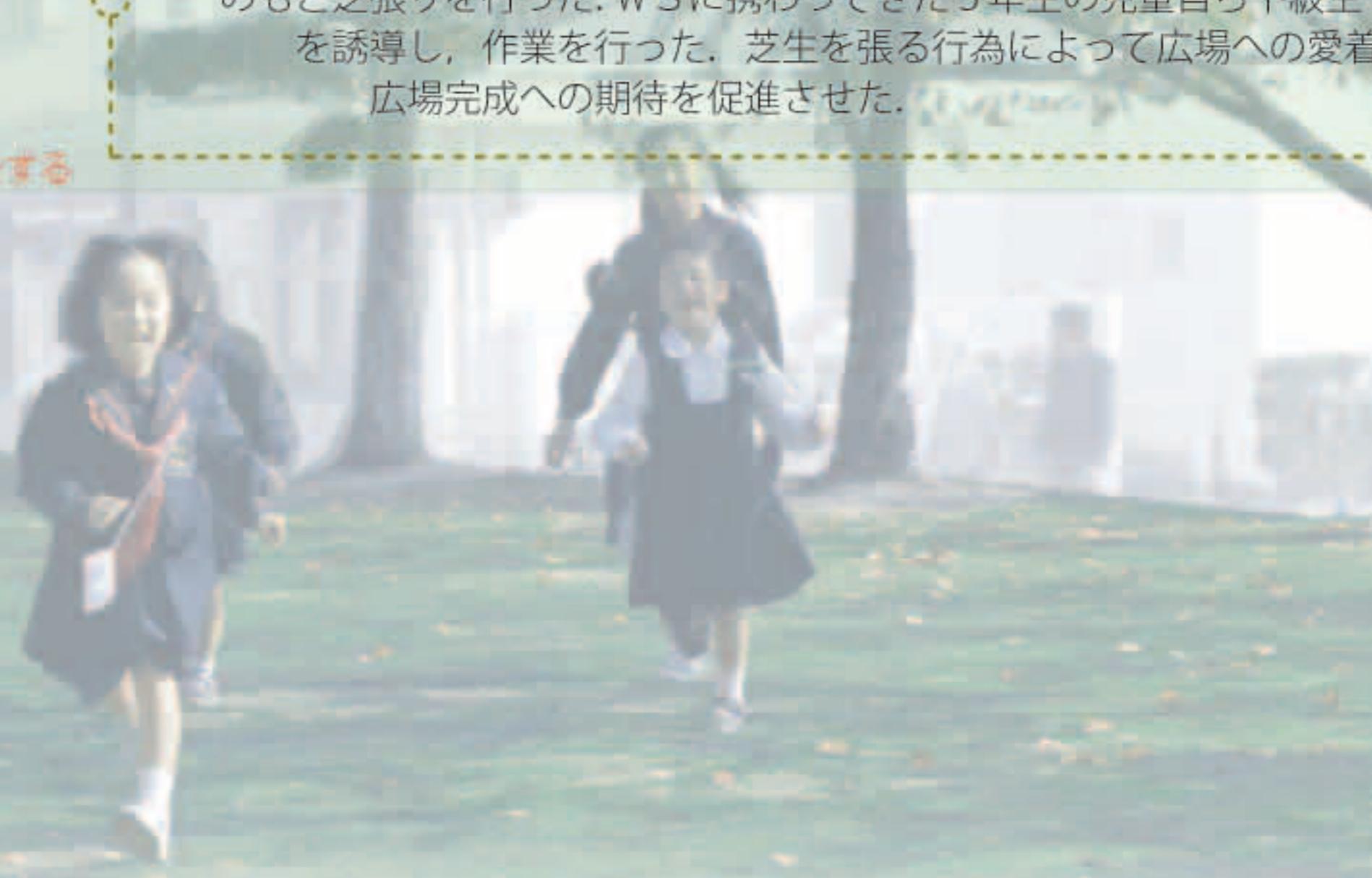
DEVELOPING A CONCEPTUAL YARDSTICK 検討項目を整理する



6. 最終設計案を確認しよう

模型で表現された広場の案に対し、気に入った点、気になる点を話し合った。出てきた意見を旗に書き、模型にさし込んで旗立て検討ゲームを行い、設計案の合意形成を行った。前回までもめていた空間構成上のポイントを模型をもとに自ら解決していく。

TRANSFERRING RESPONSIBILITY 責任を移行する



8. 実際の工事に参加しよう

休み時間や昼休みを利用し、全校児童で 2 日間かけ、専門家の指導のもと芝張りを行った。WS に携わってきた 5 年生の児童自ら下級生を誘導し、作業を行った。芝生を張る行為によって広場への愛着と広場完成への期待を促進させた。

本参加プロセスで目指されたのは、広場の現状把握、目標設定、設計案の作成、施工までの流れを出来る限り上だけでなく児童の実体験より進めていった点である。つまり、空間への意味づけを促すために、広場と関わった時間を実際に体験するという行為によって、より参加の記憶や意味を強める効果を狙っている。設計に至る十分な対話のプロセスがデザイン案の理解と合意形成を促す伏線となつたことは間違いない。さらに難しいと思われていた広場以外の範囲に及ぶ空間デザイン（グラウンドとの間の高木の剪定や広場を隠していた学校案内板の移設）も参加プロセスが進むに連れて徐々に関係者の理解を得ていった。児童や教諭らがこれまで気が付かなかつた児童達の活発な遊びの風景と広場からの眺望という景観価値を感じた瞬間である。児童達が卒業後も広場や母校を愛す気持ちを保持し続けてくれることを切に願う。

■ファシリテーター・スタッフ用に作成したプログラム・シート

| 第2回WS「学校全体の活動を調べよう」プログラム | |
|---|--|
| 目標：みんなで学校全体の場所（空間）の使い方を考え、知る。そこを考えた結果かな（広場のような場所になればいいか）を知る | |
| 開始時間 | 9:00 |
| アドバイス | 会場準備 |
| 担当者 | 主任 |
| 内容 | 校舎、高木の配列、植物物の種類 |
| 備考 | 高木の剪定、朱雀の木を全員名札をつけ、高木の剪定、植物物の種類 |
| 時間 | 9:30 (25分) |
| 休憩 | 休憩 |
| 終了時間 | 9:50 |
| WSの流れ | 会場の説明 会員登録 |
| 内容 | 今日のワク!全体の流れ、各グループで行う作業について 高木に委されたプログラムを使って説明 |
| 備考 | 会員登録は、会員登録用紙を提出して貰う |
| 時間 | 10:15 (15分) |
| 休憩 | 休憩 |
| 終了時間 | 10:30 |
| WSの流れ | アドバイス 会員登録 |
| 内容 | 1. ワークブック二冊用意を確認され、手帳にて確認を取る。 2. 高木へ入るときの迷路は迷路ガイドマップに自身入り、そこをトマトや野菜の（の）園の基本文書を書く。音楽に対する好きな曲を選ぶ。 3. 音楽は、音楽に対する好みはどこか、その度合い（Gランク）分類する。 4. 高木は高木がどうやって育つのか（幼い頃の色を変えるとして）、高木の成長過程に書き込む。高木が育つ過程を記録する。 5. フラッシュカードに書かれたポストカードの内容、そこに書かれている歌の歌詞を記録する。 |
| 備考 | 音楽先生は会員登録用紙に記入して貰う |
| 時間 | 10:40 (20分) |
| 休憩 | 休憩 |
| 終了時間 | 10:50 |
| WSの流れ | アドバイス 会員登録 |
| 内容 | 1. 次のプログラムのルール高木を各グループに記入して貰う。 2. 高木へ入るときの迷路は迷路ガイドマップに自身入り、そこをトマトや野菜の（の）園の基本文書を書く。音楽に対する好きな曲を選ぶ。 3. 音楽は、音楽に対する好みはどこか、その度合い（Gランク）分類する。 4. 高木は高木がどうやって育つのか（幼い頃の色を変えるとして）、高木の成長過程に書き込む。高木が育つ過程を記録する。 |
| 備考 | 音楽先生は会員登録用紙に記入して貰う |
| 時間 | 11:00 (10分) |
| 休憩 | 休憩 |
| 終了時間 | 11:10 |
| WSの流れ | アドバイス 会員登録 |
| 内容 | 1. 次のプログラムのルール高木を各グループに記入して貰う。 2. 高木へ入るときの迷路は迷路ガイドマップに自身入り、そこをトマトや野菜の（の）園の基本文書を書く。音楽に対する好きな曲を選ぶ。 3. 音楽は、音楽に対する好みはどこか、その度合い（Gランク）分類する。 4. 高木は高木がどうやって育つのか（幼い頃の色を変えるとして）、高木の成長過程に書き込む。高木が育つ過程を記録する。 |
| 備考 | 音楽先生は会員登録用紙に記入して貰う |
| 時間 | 11:20 (20分) |
| 休憩 | 休憩 |
| 終了時間 | 11:40 |
| WSの流れ | アドバイス 会員登録 |
| 内容 | 1. 次のプログラムのルール高木を各グループに記入して貰う。 2. 高木へ入るときの迷路は迷路ガイドマップに自身入り、そこをトマトや野菜の（の）園の基本文書を書く。音楽に対する好きな曲を選ぶ。 3. 音楽は、音楽に対する好みはどこか、その度合い（Gランク）分類する。 4. 高木は高木がどうやって育つのか（幼い頃の色を変えるとして）、高木の成長過程に書き込む。高木が育つ過程を記録する。 |
| 備考 | 音楽先生は会員登録用紙に記入して貰う |
| 時間 | 11:50 (20分) |
| 休憩 | 休憩 |
| 終了時間 | 12:10 |
| WSの流れ | アドバイス 会員登録 |
| 内容 | 1. 次のプログラムのルール高木を各グループに記入して貰う。 2. 高木へ入るときの迷路は迷路ガイドマップに自身入り、そこをトマトや野菜の（の）園の基本文書を書く。音楽に対する好きな曲を選ぶ。 3. 音楽は、音楽に対する好みはどこか、その度合い（Gランク）分類する。 4. 高木は高木がどうやって育つのか（幼い頃の色を変えるとして）、高木の成長過程に書き込む。高木が育つ過程を記録する。 |
| 備考 | 音楽先生は会員登録用紙に記入して貰う |
| 時間 | 12:20 (20分) |
| 休憩 | 休憩 |
| 終了時間 | 12:40 |
| WSの流れ | アドバイス 会員登録 |
| 内容 | 1. 次のプログラムのルール高木を各グループに記入して貰う。 2. 高木へ入るときの迷路は迷路ガイドマップに自身入り、そこをトマトや野菜の（の）園の基本文書を書く。音楽に対する好きな曲を選ぶ。 3. 音楽は、音楽に対する好みはどこか、その度合い（Gランク）分類する。 4. 高木は高木がどうやって育つのか（幼い頃の色を変えるとして）、高木の成長過程に書き込む。高木が育つ過程を記録する。 |
| 備考 | 音楽先生は会員登録用紙に記入して貰う |
| 時間 | 12:50 (20分) |
| 休憩 | 休憩 |
| 終了時間 | 13:10 |
| WSの流れ | アドバイス 会員登録 |
| 内容 | 1. 次のプログラムのルール高木を各グループに記入して貰う。 2. 高木へ入るときの迷路は迷路ガイドマップに自身入り、そこをトマトや野菜の（の）園の基本文書を書く。音楽に対する好きな曲を選ぶ。 3. 音楽は、音楽に対する好みはどこか、その度合い（Gランク）分類する。 4. 高木は高木がどうやって育つのか（幼い頃の色を変えるとして）、高木の成長過程に書き込む。高木が育つ過程を記録する。 |
| 備考 | 音楽先生は会員登録用紙に記入して貰う |
| 時間 | 13:20 (20分) |
| 休憩 | 休憩 |
| 終了時間 | 13:40 |
| WSの流れ | アドバイス 会員登録 |
| 内容 | 1. 次のプログラムのルール高木を各グループに記入して貰う。 2. 高木へ入るときの迷路は迷路ガイドマップに自身入り、そこをトマトや野菜の（の）園の基本文書を書く。音楽に対する好きな曲を選ぶ。 3. 音楽は、音楽に対する好みはどこか、その度合い（Gランク）分類する。 4. 高木は高木がどうやって育つのか（幼い頃の色を変えるとして）、高木の成長過程に書き込む。高木が育つ過程を記録する。 |
| 備考 | 音楽先生は会員登録用紙に記入して貰う |
| 時間 | 13:50 (20分) |
| 休憩 | 休憩 |
| 終了時間 | 14:10 |
| WSの流れ | アドバイス 会員登録 |
| 内容 | 1. 次のプログラムのルール高木を各グループに記入して貰う。 2. 高木へ入るときの迷路は迷路ガイドマップに自身入り、そこをトマトや野菜の（の）園の基本文書を書く。音楽に対する好きな曲を選ぶ。 3. 音楽は、音楽に対する好みはどこか、その度合い（Gランク）分類する。 4. 高木は高木がどうやって育つのか（幼い頃の色を変えるとして）、高木の成長過程に書き込む。高木が育つ過程を記録する。 |
| 備考 | 音楽先生は会員登録用紙に記入して貰う |
| 時間 | 14:20 (20分) |
| 休憩 | 休憩 |
| 終了時間 | 14:40 |
| WSの流れ | アドバイス 会員登録 |
| 内容 | 1. 次のプログラムのルール高木を各グループに記入して貰う。 2. 高木へ入るときの迷路は迷路ガイドマップに自身入り、そこをトマトや野菜の（の）園の基本文書を書く。音楽に対する好きな曲を選ぶ。 3. 音楽は、音楽に対する好みはどこか、その度合い（Gランク）分類する。 4. 高木は高木がどうやって育つのか（幼い頃の色を変えるとして）、高木の成長過程に書き込む。高木が育つ過程を記録する。 |
| 備考 | 音楽先生は会員登録用紙に記入して貰う |
| 時間 | 14:50 (20分) |
| 休憩 | 休憩 |
| 終了時間 | 15:10 |
| WSの流れ | アドバイス 会員登録 |
| 内容 | 1. 次のプログラムのルール高木を各グループに記入して貰う。 2. 高木へ入るときの迷路は迷路ガイドマップに自身入り、そこをトマトや野菜の（の）園の基本文書を書く。音楽に対する好きな曲を選ぶ。 3. 音楽は、音楽に対する好みはどこか、その度合い（Gランク）分類する。 4. 高木は高木がどうやって育つのか（幼い頃の色を変えるとして）、高木の成長過程に書き込む。高木が育つ過程を記録する。 |
| 備考 | 音楽先生は会員登録用紙に記入して貰う |
| 時間 | 15:20 (20分) |
| 休憩 | 休憩 |
| 終了時間 | 15:40 |
| WSの流れ | アドバイス 会員登録 |
| 内容 | 1. 次のプログラムのルール高木を各グループに記入して貰う。 2. 高木へ入るときの迷路は迷路ガイドマップに自身入り、そこをトマトや野菜の（の）園の基本文書を書く。音楽に対する好きな曲を選ぶ。 3. 音楽は、音楽に対する好みはどこか、その度合い（Gランク）分類する。 4. 高木は高木がどうやって育つのか（幼い頃の色を変える |



■座ることの出来る丘の石段



■これまで見えなかったグラウンドの活動景を眺める



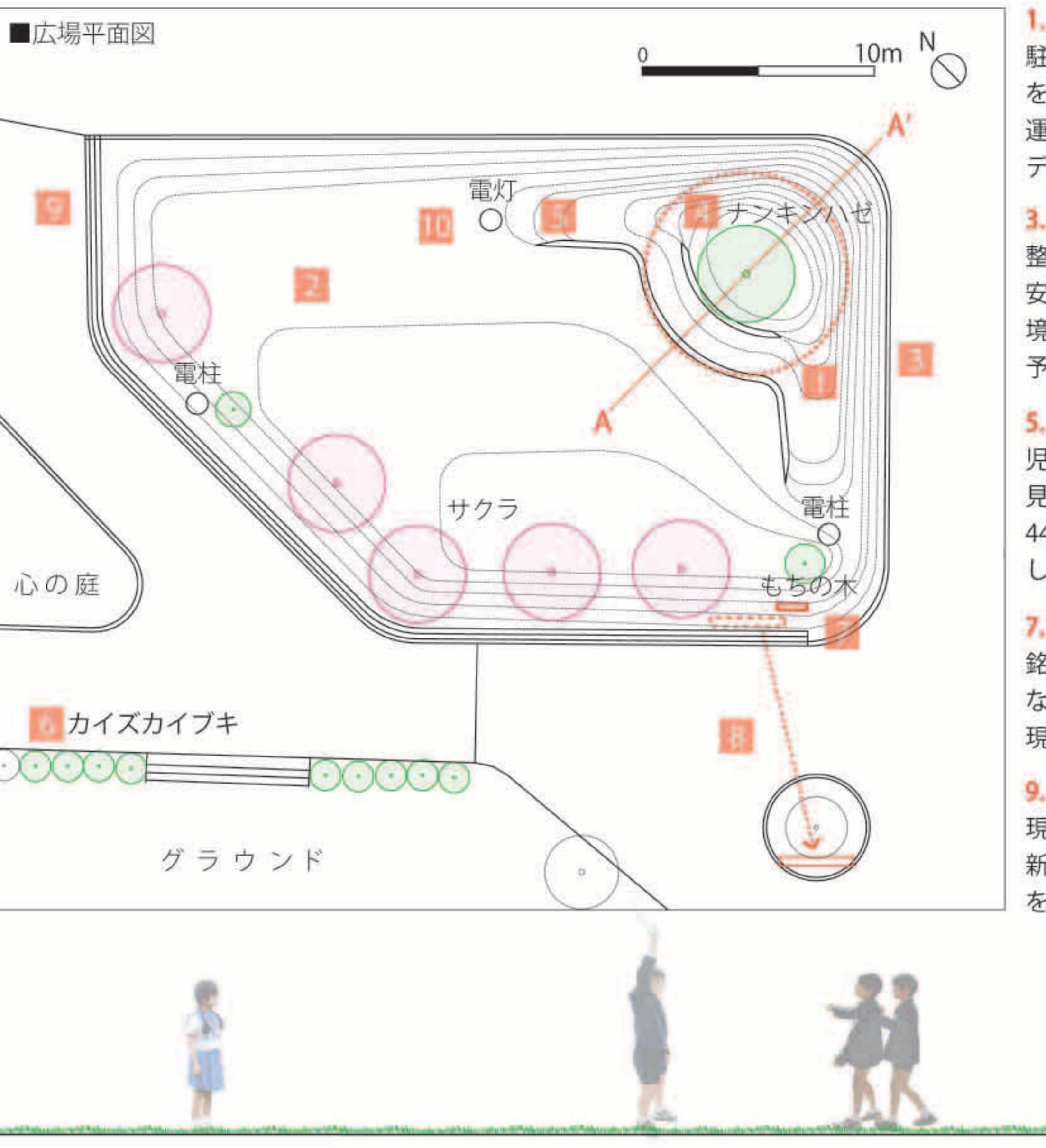
■広場ではしゃぐ児童達



■丘の頂上部からのランドスケープ

■グラウンドから見た広場

(断続していた広場とグラウンドの景観的結合)



1. HILL

駐車場に向いた広場の正面性をグラウンド側に変えるため、レベルを既存より 1.2m 高くした丘を設置し、そこからの俯瞰景によって運動場側との視覚的なつながりを図った。また模型及び現場でのスタディから児童が自動車からの死角とならない高さを設定した。

2. LAWN

地面を全面芝生としたことで、児童達が座ったり寝ころんだりと広場の利用可能性を広げることが出来た。また児童達が自由に遊べるように、敢えて立ち上がるモノ（施設）は設置せず、児童の様々な活動に対応できるオープンスペースの確保を目指した。

3. BANK

整備前、高木が林立していたこのエリアは、児童の飛び出しが交通安全上の課題であった。本広場案では、丘の起伏に繋がる車道との境界部の傾斜高さ及び距離を十分に確保し、児童の急な飛び出しを予防している。

5. STONE STEPS

児童のヒューマンスケールに合わせた石段を設置し、木陰で憩える見晴らしの良い空間を創出した。同時に石段の全長は 22m と、約 44 人の児童が座れ、青空教室や野外給食等が可能である。材料として地場の石（宝満石）を採用した。

7. NAME PLATE

銘板は、来客者の見やすい位置かつ児童の遊び行動の妨げとなる場所に設置している（プレートの大きさ、高さに至っては、現場での模型スタディによって設計案を作成した）。

9. BOUNDARY PART

今まで長く続けられてきた美化活動「一人一鉢」を活用するため、新たな花壇は設けず、広場境界部の線形に至っても既存のかたちをそのまま保持している。

■これまで見えなかったグラウンドの活動景を眺める

10. COLOR COATING

電灯、学校案内板をダークブラウンに塗装し直し（研究室メンバーで遂行）、広場付属物の統一性と色彩に対する配慮を行った。

■これまで見えなかったグラウンドの活動景を眺める

SECTION A-A' (mm)

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0 1500.0 1500.0 4500.0

6.7% 26.7%

1200.0

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0 1500.0 1500.0 4500.0

6.7% 26.7%

1200.0

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0 1500.0 1500.0 4500.0

6.7% 26.7%

1200.0

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0 1500.0 1500.0 4500.0

6.7% 26.7%

1200.0

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0 1500.0 1500.0 4500.0

6.7% 26.7%

1200.0

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0 1500.0 1500.0 4500.0

6.7% 26.7%

1200.0

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0 1500.0 1500.0 4500.0

6.7% 26.7%

1200.0

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0 1500.0 1500.0 4500.0

6.7% 26.7%

1200.0

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0 1500.0 1500.0 4500.0

6.7% 26.7%

1200.0

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0 1500.0 1500.0 4500.0

6.7% 26.7%

1200.0

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0 1500.0 1500.0 4500.0

6.7% 26.7%

1200.0

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0 1500.0 1500.0 4500.0

6.7% 26.7%

1200.0

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0 1500.0 1500.0 4500.0

6.7% 26.7%

1200.0

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0 1500.0 1500.0 4500.0

6.7% 26.7%

1200.0

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0 1500.0 1500.0 4500.0

6.7% 26.7%

1200.0

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0 1500.0 1500.0 4500.0

6.7% 26.7%

1200.0

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0 1500.0 1500.0 4500.0

6.7% 26.7%

1200.0

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0 1500.0 1500.0 4500.0

6.7% 26.7%

1200.0

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0 1500.0 1500.0 4500.0

6.7% 26.7%

1200.0

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0 1500.0 1500.0 4500.0

6.7% 26.7%

1200.0

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0 1500.0 1500.0 4500.0

6.7% 26.7%

1200.0

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0 1500.0 1500.0 4500.0

6.7% 26.7%

1200.0

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0 1500.0 1500.0 4500.0

6.7% 26.7%

1200.0

■SECTION A-A' (mm)

宝満石（地場産）
蹴上げ：250、踏み面：250

1500.0



