第3章　教育プログラムの開発

今年度の教育プログラムの開発では、その対象をカリキュラムおよびシラバスとした。まず、2019 年度版のカリキュラムは、実施委員会を中心に検討をした結果、総時間数を全 120 時間とし、集合研修形態に加え、eラーニングなどのネットワークの活用を前提とした構成としている。また、集合研修においても特にPBL形態の時間を確保し、より実践的な学習を行えるように配慮したものとなっている。今回作成したカリキュラム表には、科目名・概要・時間数を記述した。

同様に、2019 年度版のシラバスには、カリキュラム中の6科目を対象に、教育内容の具体化をした結果を記述した。本事業でのシラバスは、以下に示す項目・書式を採用し共通的な記述をすることによって、受講者の理解が進むよう配慮した。

シラバス A

時間	
コマ数	

科目名	
授業目的	
内容概要	
成績評価	
仕様テキスト・教材など	

	回	講義名	学習内容
A	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		

第 3 章　第 1 節

カリキュラム 2019 年度版

第 3 章　教育プログラムの開発

第 1 節

（1）教育プログラムの目的と概要

今年度の教育プログラムの対象者は、主に、地場工務店の住宅設計技術者とし、経営者が住宅設計に携わっていることも多いことから、工務店経営者も対象として含めることとした。

内容としては、子育て層をターゲットとする快適な住環境を提案・設計する上で必要となる専門知識とスキルを学習する科目群で構成することとした。これにより学習者は、工務店経営者・住宅設計技術者として培われてきた実務経験や専門技術等という基盤の上に、子育てに適した住環境設計の専門知識と実践スキルを身につけていくことができる。

すなわち本教育プログラム学習後に、子育て層の顧客ニーズに応じた付加価値提案型の住環境設計を主導できるようになる。

（2）教育プログラムの科目構成と内容

上記の目的を達成する教育プログラムとしては、以下に示す6つの科目構成のカリキュラムとその具体的な内容を記述したシラバスの開発を実施した。

科目名（仮称）	概要	時間数
顧客要求分析・提案	子育て世代という顧客属性を踏まえつつ、個々の顧客の要求を的確に引き出し分析して、要求に応じた住環境の基本プランを提案する専門知識・スキルを身につける。 ■教育手法： 集合研修（講義・ケース演習）、eラーニング	30 時間
子育て住環境設計	顧客要求分析・提案による基本プランに基づいて、子どもの健全な発育や子育てのしやすさなどの要素を取り入れた住環境をデザインするための専門知識・スキルを身につける。 ■教育手法： 集合研修（講義・ケース演習）、eラーニング	40 時間
子どもの成長と住環境	子どもの健全な成長や良好な家族関係の構築を促す住環境の関係や重要な要素などに関する専門知	20 時間

	識を学習し、子育て住環境設計を実践するための基盤を培う。 ■教育手法　集合研修（講義）、eラーニング	
マネジメント	内容要求分析・提案や住環境設計といった各工程の円滑な遂行において重要な要素となる「コミュニケーションマネジメント」や「コストマネジメント」など関する専門知識を学習する。 ■教育手法　集合研修（講義）、eラーニング	10 時間
テクノロジー活用	設計支援のモデリングツールや VR など、これからの住宅設計や工務店経営の効率化や省力化において有効なテクノロジーとその活用方法に関する基礎的な知識を学習する。 ■教育手法　集合研修（講義）、eラーニング	5 時間
実践PBL	教育プログラムの総仕上げとして、顧客要求分析・提案から住環境設計までの一連の工程をプロジェクト型演習（PBL）で学習する。これにより実務レベルのスキルを習得する。 ■教育手法　集合研修（講義・PBL 演習）	15 時間
	計	120 時間

このカリキュラムと、シラバスで必要となる教材 e ラーニング及び PBL などの手法を適用して、2020 年度・2021 年度の 2 年間をかけて引き続き開発する計画である。

第 3 章　第 2 節

シラバス 2019 年度版

①シラバス A～F

②頭の良い子が育つ家　教育・学習環境コーディネート

③シリーズ　五感の家「頭の良くなる子が育つ家」

シラバス A

時間	30
コマ数	20

科目名	顧客要求分析・提案
授業目的	子育て世代の教育関心事案を的確に分析し空間提案出来るスキルを身につける。
内容概要	教育を切り口とした顧客とのコミュニケーションストレス解消手法について学習する。
	EUA の役割、透明性の担保された予算書、エスクローの提案能力を実習する。
成績評価	レポート課題による評価
仕様テキスト・教材など	オリジナルテキスト・DVD など

コース	回	講義名	学習内容
A	1	解説頭のよい子	考える力とコミュニケーション能力について正しく理解する
	2	解説頭のよい子が育つ空間	空間とコミュニケーションについて解説する
	3	教育改革概論	「知識」→「知恵」への変化について
	4	家庭学習	0 歳～12 歳の目的・目標・手段を理解する
	5	保護者の役割	父親・母親・祖父母・親類の役割について
	6	空間とコミュニケーション	家庭空間における ICS の様々な手段について
	7	頭のよいこが育つまち by 東京大学教授浅見泰司	少子高齢化社会における地域で担うまちつくり
	8	コミュニケーションストレスフリーの家つくり	施主とのストレスないコミュニケーション
	9	EUA 概論	家つくりにおける各種専門家の役割につい

			て
	10	実行予算演習	坪単価→点単価による適正費用とエスクロー
	11	EUA　日住検	日住検の果たす役割について
	12	EUA　ADR	ADR の果たす役割について
	13	EUA シックハウス診断士協会	シックハウス診断士協会の果たす役割について
	14	頭のよい子を育てるくらし	IL=SSTECH から導かれる最適学習科目＝歴史について考える
	15	知識問題演習	最先端中学入試問題から IL を実践する
	16	親機で学ぶ地理・歴史＆料理教室	自分の生まれ育った故郷を理解する
	17	頭のよいこが育つ本棚	本を読む習慣つけ
	18	書く・描く	ものを書く習慣を身につける
	19	まとめ	時代が求める頭のよい子
	20	今後の学習予習と課題	B～F コースオリエンテーション

シラバス B

時間	40
コマ数	27

科目名	設計体験
授業目的	頭のよい子が育つ家の設計概念の習得1
内容概要	頭のよい子後育つ家の概念の解説と専門家による深掘りで、理解度を高める
成績評価	レポート課題、筆記試験による評価
仕様テキスト・教材など	オリジナルテキスト・DVD など

コース	回	講義名	学習内容
B	1	住宅の源流	日本家屋に見られる家族の繋がり
	2	まちなかの子供たち	街中にあるコミュニケーション空間
	3	子どもの発達の段階	生まれたて、母親との関係、物心ついた人格、親離れ
	4	安心して育つことができる家庭1	受け入れられ個性を認められる事、快適に好きなことをやらせてもらえる家
	5	安心して育つことができる家庭2	コミュニケーションとは
	6	探求	自我と外とのつながりの形成、空間、採光、素材感の違い、家族関係や祖先を意識すること
	7	表現	書く、描く、作る、想像する、真似る
	8	共有	自分の表現を見せたくなる、見せてもらいたくなる家庭の重要性
	9	自我の形成・反抗期	十代の反抗期、親離れ子離れ、子供部屋の存在意義
	10	頭のよい子が育った家	200 軒の調査結果

	11	感性の開発	自然・本物・素材感・季節の変化、観察力と感受性
	12	素材に対する気づき	建築の場面での感性とは、植栽、眺望、水遊び、自然素材、
	13	頭のよい子が育つ家の評価基準	SSTECH のシステムの由来と価値観
	14	頭のよい子が育つ家の設計	実際の住宅設計への応用のヒント
	15	探求を促す空間	空間の多様性、回遊性、屋外・屋内・中間、本棚・家族の写真
	16	表現を促す仕掛け	ギャラリー、壁面はキャンバス、額に入れて飾る、整理収納のしかけ
	17	共有を次の探求につなげる家族との関係性	聞く、見る、子供の表現欲求を受け入れ、次の課題をうながし好奇心を掻き立てる親子関係
	18	環境性能と子供の発達	安全安心快適に過ごせる住宅が寄与する子育て子育ち環境
	19	頭のよい子が育つ家の計画①	基本的な心構えと有効な特徴
	20	頭のよい子が育つ家の計画②	空間の連続性と目線
	21	頭のよい子が育つ家①	参考例と実施例の比較
	22	頭のよい子が育つ家②	空間構成とコミュニケーション
	23	コミュニケーション空間①	玄関・リビングダイニング空間でのコミュニケーションについて
	24	コミュニケーション空間②	魅力あるキッチン空間とキッチン学習
	25	コミュニケーション空間③	ペットとの空間共有・コミュニケーション
	26	コミュニケーション空間④	3世代のコミュニケーション
	27	頭のよい子が育つ家③	感性を高める要素

シラバス C

時間	20
コマ数	13

科目名	設計体験
授業目的	頭のよい子が育つ家の設計概念の習得1
内容概要	頭のよい子後育つ家の概念の解説と専門家による深掘りで、理解度を高める
成績評価	成果物よる評価
仕様テキスト・教材など	オリジナルテキスト・DVD など

コース	回	講義名	学習内容
C	1	感性空間①	空間内のアクセント
	2	感性空間②	植栽・風景から感じること
	3	感性空間③	空間の中の火の役割
	4	感性空間④	手による造作と空間の気配
	5	五感の家プロダクト	機能及び空間との関係性
	6	プロダクトのある空間①	本棚と本の配置
	7	プロダクトのある空間②	五感を刺激するタタミ
	8	健康・安心の建物①	耐震性を高める
	9	健康・安心の建物②	室内環境を高める
	10	健康・安心の建物③	室内環境を整える
	11	演習	手書きによるプラン作成
	12	気持ちの良い空間	五感と空間
	13	演習・総括	作成したプランを元にディスカッション

シラバス D

時間	10
コマ数	7

科目名	マネジメント
授業目的	企画・設計プロジェクトの各種マネジメントに必要とされる知識を身に着ける
内容概要	マネジメントに必要とされる各種トピックを選択的に解説する。
成績評価	レポート課題による評価
仕様テキスト・教材など	オリジナルテキスト・DVD など

コース	回	講義名	学習内容
D	1	マネジメントの基本①	しくみ、コラボレーション、BM
	2	マネジメントの基本②	目的・目標・手段
	3	頭のよいこが育つ家つくり	すまいとくらしその両方が必要
	4	ライセンス・パートナー制度	すまいを担う教育・学習環境専門建築家集団＆工務店
	5	新産官学	事業会社によるまちつくり
	6	海外との連携	東南アジア各国との連携による『地下鉄モデル』
	7	日本生まれ・世界育ちのこどもたち	令和の日本の若者に夢を！

シラバス E

時間	5
コマ数	3

科目名	テクノロジー活用
授業目的	近年のテクノロジーの活かし方を事例を通して身に着ける
内容概要	IT さらには、AI やビッグデータなどの様々な活用事例を取り上げる。
成績評価	筆記試験とレポート課題で評価
仕様テキスト・教材など	オリジナルテキスト・DVD など

コース	回	講義名	学習内容
E	1	SUEXT①	open & global
	2	SUEXT②	日本水準を世界標準に！
	3	SUEXT③	建築家と工務店の時代最適化

シラバス F

時間	15
コマ数	10

科目名	実践 PBL
授業目的	各科目で目指す能力を実践的に発揮するために必要なコンピテンシー（業務遂行能力）の向上を図る
内容概要	各科目で取得した能力を使って、建物の設計を行なうプロセスに沿って与えられたテーマで実践的に遂行する。
成績評価	成果物と学習プロセスの直接評価
仕様テキスト・教材など	オリジナルテキスト・DVD など

コース	回	講義名	学習内容
F	1	実演 SSTECH①	実際の物件の設計をSSTECH by SUEXTによって行う
	2	実演 SSTECH②	同　上
	3	実演 EUA 予算	建築主目線による within/out budget method の実践
	4	NPV&エスクロー	価格の透明性の担保、出来高払いによるコミュニケーションストレスフリー
	5	CPM プロジェクトマネジメント	経営手法の定量化
	6	現場工程管理＆建材発注	建材発注管理
	7	教育・学習環境インテリア	ファミリーライブラリー　テレビ（聴覚→視覚）
	8	エデュケーションスケープ	from the inside out ユーソニアンコンセプト
	9	自己採点	NPVによる自己採点
	10	まとめ	松岡先生による総括

"頭のよい子が育つ家"®[※1]

"教育・学習環境コーディネート"＝スコアリング

（スコアリング＝採点＋空間提案）

「頭のよい子が育つ家」イメージキャラクター
4年2組のうしろの黒板くん

教育・学習環境コーディネート（＝スコアリング）とは？

採点 ＋ 空間提案

あなたのおうちを、親子が活発にコミュニケーションがとれ、「考える力」と「コミュニケーション能力」を育む「頭のよい子が育つ家」にコーディネート致します！！

↓

「頭のよい子が育つ家」著者、四十万が過去15年以上にわたり200件以上の家庭を訪問し、家庭での家族の教育学習環境を調査。

↓

その結果を"できる子はこども部屋では勉強しない"に代表されるように、空間を3x=express（表現）exchange（共有）explore（探求）によって30項目に定量化。その30項目の基準に則って設計された住宅が「頭のよい子が育つ家」である。

↓

採点

「頭のよい子が育つ家」デザインクライテリアに則って、住宅の間取りを採点。
※60/100点以上が「頭のよい子が育つ家」となる

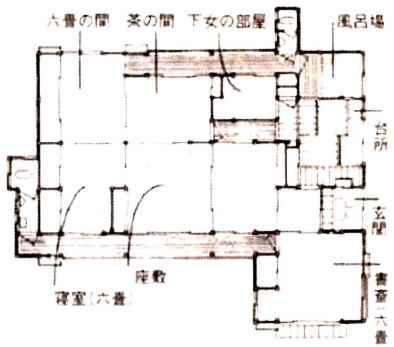
↓

空間提案

「頭のよい子が育つ家」デザインクライテリアに則って、住まい方を提案。

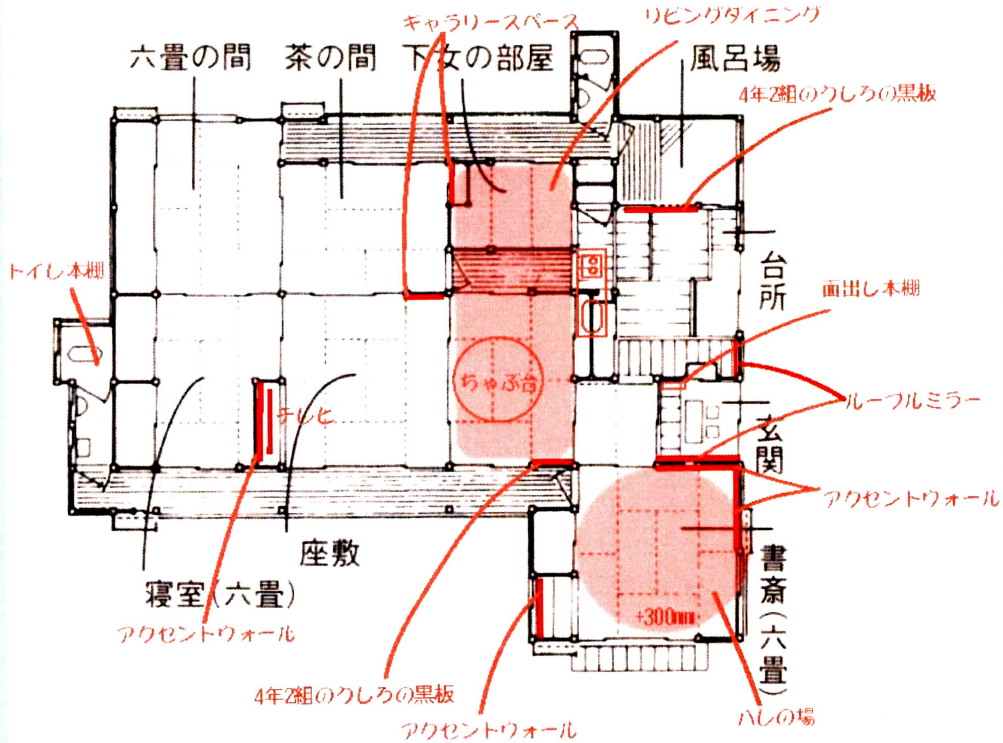
60/89点

step1：「頭のよい子が育つ家」デザインクライテリアに則って現状を採点



84/89点

step2：「頭のよい子が育つ家」になるようにコーディネート



四十万先生によるコーディネートにより「頭のよい子が育つ家」に大変身！

コーディネートポイント

・子どもたちがおうちの中でわくわくドキドキし、好奇心と探求心を刺激するような空間を作りましょう。空間のメリハリを意識しましょう。

・お母さんが一番長くいる場所はキッチンです。母と子の動線を意識しましょう。

※1 「頭のよい子が育つ家」とは、親子のコミュニケーションが良くとれるように開発された家のことであり、有名進学校への合格や学力向上を保証するものではありません。
※2 各画面はイメージです。実際の例とは異なります。

本書の無断転載、複製を固く禁じます。Copyright2014 by Yoshiki Shijima & Space of Five All Rights Reserved

■シリーズ五感の家『頭のよい子が育つ家』DC2014

日付／会社名／氏名
2015.07.21
神田様邸　新築工事

既存スコア
リング前ブ

	評価項目	評価ポイント	判断基準	評価点				
1	ギャラリー空間・想い出スペース	家族の絵や写真、こどもが学校で作った作品を置けるスペースが充分に確保されている。	なし　1カ所　2カ所以上	1	2	3	2	0
2	本棚・読書スペース	おうち全体が本棚という発想となっている。こどもが本を手に取るスペースが複数個所あ	なし　1カ所　2カ所以上	1	2	3	2	0
3	ガラス黒板	家族の集う場所に設置されている。910x1,820㍉＝1.67㎡　2か所以上	なし　1カ所　2カ所以上	0	2	5	5	0
4	トイレ	家族のコミュニケーションの場として工夫されている。（本棚、ｶﾞﾗｽ黒板）	なし、工夫１つ、工夫2つ以上	1	2	3	3	0
5	コミュニケーショントライアング	LDKのソファ、テレビ、キッチンの配置が三角形を形成している。（must）その他1か所以	なし、ＣＴ１つ、ＣＴ２つ以上	1	2	3	3	1
6	キッチン学習	キッチン学習環境が整っている。（ガス、落書きキッチン、ＤＳＴ）	該当０、該当１つ以上、該当３つ	1	2	3	3	0
7	３ｘﾌｧﾆﾁｬｰ	移動式机、ＣＢ、回転本棚	なし、1つ、2つ以上	0	2	4	2	0
8	二次目線和空間、オープンデッキ	こどもが自分の考えを発表する場所が確保されている（青空教室、発表の場として使える	なし、1か所、2か所	1	2	3	2	1
9	インフォスケープ	坪庭、デッキなどが記憶に残る空間となっている。（風鈴、金魚鉢、フラワーボックス）	想い出の品0、１つ、2つ以上	1	2	3	1	1
10	玄関	こどもの成長の証がある。（グルーブやバット、写真、くつ）	証0、証１つ、証2つ以上	1	2	3	1	1
11	階段	玄関から直接二階に登れるところにない（キッチンから見える位置にある）/本棚階段でお	当てはまらない　1つ当てはまる　両方当てはまる	1	2	4	2	1
12	キッチン	キッチンの様子が五感で感じられる。（視覚、嗅覚、聴覚）	五感１つ、五感２つ、五感３つ	1	2	4	2	1
13	吹き抜け	玄関から「いってきます」「ただいま」の声がきこえる。	家全体に　きこえない・きこえる・よくきこえる	0	2	3	2	2
14	生活動線	母と子の動線が重なる。	0、１か所、2か所以上	1	2	3	3	2
15	床・畳	触覚・嗅覚を刺激する工夫がなされている	0、１か所、2か所以上	0	2	3	3	0
16	床窓・on/off	床窓、on/off	なし　１カ所　２カ所以上	0	2	5	5	0
17	ルーブルミラー	鏡を設置するスペースが充分確保されている。サイズ、数量はガラス黒板と同条件。	なし　1カ所　２カ所以上	0	2	4	4	0
18	窓28㎡以上、ガラスＷＩＯ	位置・大きさが外とのつながりを意識している。	28㎡以下、28㎡以上、28㎡以上＋ＷＩＯ（28㎡が戸建ての標準）	1	2	3	2	1
19	デッキ、バルコニー	うちからそとへのひろがり空間が確保されている。サッシはﾌﾗｯﾄﾚｰﾙになっている。	なし　１カ所　２カ所以上	0	2	3	2	1
20	季節を感じるような設え	風鈴、簾、暖簾、襖紙張替え、シーズンボックス	該当０　該当１か所　該当2か所以上	1	2	3	2	0
21	サウンドスケープ	玄関先の砂利、風鈴、風呂桶の音	該当０　該当１か所　該当２か所以上	0	2	3	0	0
22	間仕切り	可変性に優れている。	なし　１カ所　２カ所以上	1	2	3	1	1
23	ドア	引き戸である。	なし　１カ所　２カ所以上	1	2	3	1	1
24	子供部屋の可変性	将来の子供部屋スペースのリフォームが容易である。	できない、解体工事を伴う、、壁を建てるだけでできる	1	2	3	2	2
25	Multi Purpose Space	中間領域（用途が決定していない空間、土間、濡れ縁、縁側）が十分に用意されている。	なし　１カ所　２カ所以上	1	2	3	2	2
26	床窓・土俵畳・龍馬の間	父子の空間＝ハレの場が延べ床面積の30%を占めている。	該当０、該当１つ、該当2つ以上	1	2	4	4	1
27	先祖を意識する空間	仏壇、お爺さん・お婆さんの写真・本	該当０　該当1か所　該当2か所以上	0	2	3	2	0
28	回遊性	空間がひとつのグリッドになってつながっている。行き止まりがない	連続性なし　一部に連続性あり　全体に連続性あり	1	2	3	2	2
29	色のバランス	全体が単色でない。色のバランスが取れている。色調比7対3	なし　一部工夫あり　全体に良く工夫がなされている	0	2	3	0	0
30	総合ポイント	全体のバランスが良く取れている	可　良　優	1	2	4	2	2
合計				20	60	100	67	23

■スコアリング	■備考
80点以上　ゴールド	
79～70点　シルバー	
69～60点　ブロンズ	※建売は60点以上、モデルハウスは90点以上

■カテゴリー別評価		
学習環境＝情報共有	27	22
五感＝記憶に残る空間	28	19
空間の広がり	16	10
空間の可変性	9	4
空間のバランス	20	12
合計	100	67

■カテゴリー別評価		
学習環境＝情報共有	22 /27	81%
五感＝記憶に残る空間	19 /28	68%
空間の広がり	10 /16	63%
空間の可変性	4 /9	44%
空間のバランス	12 /20	60%
合計	67 /100	67%

◆スコアリングレポート

LP	みづほ工業
物件名称	かほく市
SC no.	20150702
OS	DC2014

■現状分析

■カテゴリー別評価		
学習環境＝情報共有	/27	0%
五感＝記憶に残る空間	/28	0%
空間の広がり	/16	0%
空間の可変性	/9	0%
空間のバランス	/20	0%
合計	0 /100	0%

現状分析合否ライン	30
判定	0%

■空間提案後

■カテゴリー別評価		
学習環境＝情報共有	20 /27	74%
五感＝記憶に残る空間	16 /28	57%
空間の広がり	13 /16	81%
空間の可変性	6 /9	67%
空間のバランス	10 /20	50%
合計	65 /100	65%

<desigin criteria>

ランク3	60～69　ブロンズ
空間分析	プランは良いです。なので3x nakedは達成できています このままでも構いませんがもし70点以上を目指すのであれば、以下2つの空間要素がお勧めです。 ①和室の床高を300ミリあげる。→親子の目線を合わせる工夫です。学習環境が2ポイントアップします。 ②畳をオリジナル土俵畳にしましょう。→父子の空間として空間バランスポイントが3点アップします。
推奨アイテム	ガラス黒板　◎ RM　◎ どこでもデスク　◎ 土俵畳　◎
インスペクター	四十万靖
日付	2015/8/2

◆スコアリングレポート

LP	みづほ工業
物件名称	かほく市
SC no.	20150702
OS	DC2014

■現状分析

■カテゴリー別評価		
学習環境＝情報共有	/27	0%
五感＝記憶に残る空間	/28	0%
空間の広がり	/16	0%
空間の可変性	/9	0%
空間のバランス	/20	0%
合計	0 /100	0%

現状分析合否ライン	30
判定	0%

■空間提案後

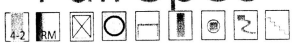
■カテゴリー別評価		
学習環境＝情報共有	20 /27	74%
五感＝記憶に残る空間	16 /28	57%
空間の広がり	13 /16	81%
空間の可変性	6 /9	67%
空間のバランス	10 /20	50%
合計	65 /100	65%

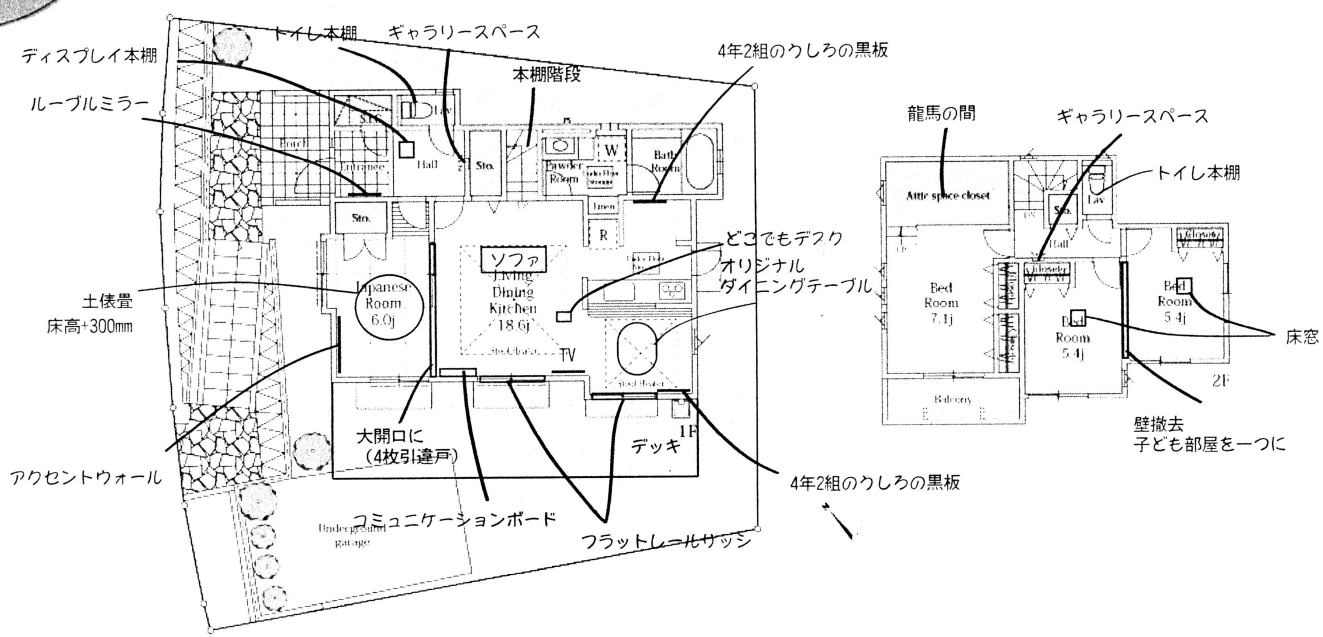
<desigin criteria>

ランク3	60～69　ブロンズ
空間分析	プランは良いです。なので3x nakedは達成できています このままでも構いませんがもし70点以上を目指すのであれば、以下2つの空間要素がお勧めです。 ①和室の床高を300ミリあげる。→親子の目線を合わせる工夫です。学習環境が2ポイントアップします。 ②畳をオリジナル土俵畳にしましょう。→父子の空間として空間バランスポイントが3点アップします。
推奨アイテム	ガラス黒板　◎ RM　◎ どこでもデスク　◎ 土俵畳　◎
インスペクター	四十万靖
日付	2015/8/2

79/100点

Full Spec





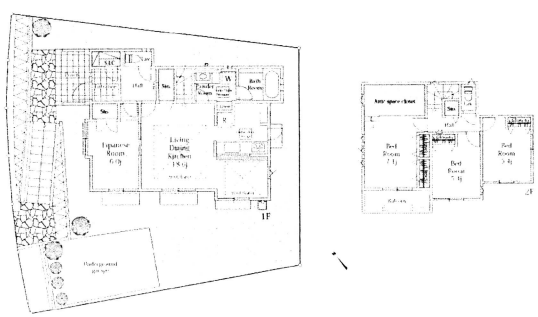
「頭のよい子が育つ家」デザインクライテリア 2014

■カテゴリー別評価		
学習環境＝情報共有	26/27	96%
五感＝記憶に残る空間	23/28	82%
空間の広がり	8/16	50%
空間の可変性	8/9	89%
空間のバランス	14/20	70%
合計	79/100	79%

本棚階段
家族が必ず通る階段をコミュニケーションの場に。
子どもたちに本を手に取らせる、好奇心を刺激する。
1箇所

床窓、on/off床窓
2階にいる子どもを孤立させないわくわく空間・3次元空間
2箇所

29/100点



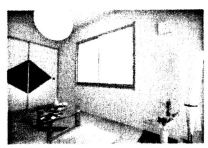
「頭のよい子が育つ家」 3x認定建材

4年2組のうしろの黒板
家族が集まるリビングや、家族が必ず通る廊下に設置し、3xの実践の場に
例　910mm×1800mm=1.66㎡
2箇所

ルーブルミラー
自然な顔色を映す鏡で、毎日健康をチェック。
空間を広く見せ、死角をなくす効果がある
例　910mm×1800mm=1.66㎡
1箇所

on/off カラス
空間の広がり、可変性を持たせる。
空間を多用途に使う

ハレの場
1，土俵畳
2，アクセントウォール
3，床高 300mm
1箇所



「頭のよい子が育つ」ダイニングテーブル ★
書けるテーブルでお母さんの近くでいつでもキッチン学習。
一人一人に引き出しもあり、お勉強道具の収納に。
1箇所

コミュニケーションボード ★
子どもが本に興味を持ち、手に取ることでコミュニケーションのきっかけに。
テレビ横に置くことで、子どもの興味を引く。
1箇所

ディスプレイ本棚 ★
子どもの目に付くちょっとしたスペースに設置。
家族みんなが使う知の共有の場に。
1箇所

どこでもデスク ★
子どもはいつだってお母さんのそばにいたいもの。いつでもどこでも好きな場所に移動して勉強できるアイテム。
1箇所

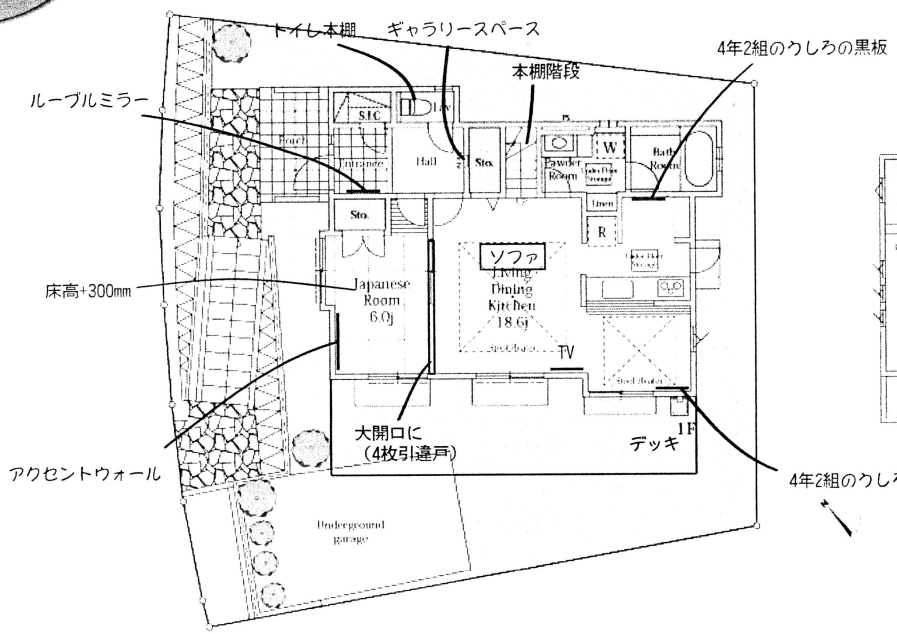
※1 「頭のよい子が育つ家」とは、親子のコミュニケーションが良くとれるように開発された家のことであり、有名進学校への合格や学力向上を保証するものではありません。
※2 各写真はイメージです。実際の物件とは異なります。

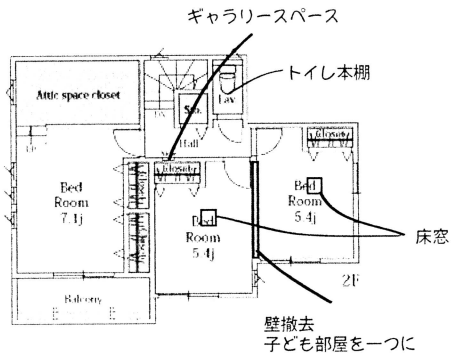
★このマークの商品は、現在モデル更新中のため、実際の商品は写真とは異なります。

本書の無断転載、複製を固く禁じます。Copyright2014 by Yasushi Shijima & Space of Five.All Rights Reserved.

69/100点

3x naked





「頭のよい子が育つ家」デザインクライテリア 2014

■カテゴリー別評価		
学習環境＝情報共有	20/27	74%
五感＝記憶に残る空間	23/28	82%
空間の広がり	7/16	44%
空間の可変性	8/9	89%
空間のバランス	11/20	55%
合計	69/100	69%

4年2組のうしろの黒板

家族が集まるリビングや、
家族が必ず通る廊下に設置し、
3 x の実践の場に

例 910mm×1800mm=1.66 ㎡

2 箇所

ルーブルミラー

自然な顔色を映す鏡で、
毎日健康をチェック。
空間を広く見せ、死角をなくす
効果がある
例 910mm×1800mm=1.66 ㎡

1 箇所

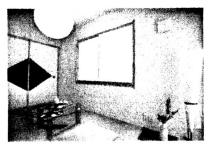
on/off ガラス

空間の広がり、可変性を
持たせる。
空間を多用途に使う

ハレの場

1，土倭量
2，アクセントウォール
3，床高 300mm

1 箇所



「頭のよい子が育つ」ダイニングテーブル ★

書けるテーブルでお母さんの
近くでいつでもキッチン学習。
一人一人に引き出しもあり、
お勉強道具の収納に。

コミュニケーションボード ★

子どもが本に興味を持ち、
手に取ることでコミュニ
ケーションのきっかけに。
テレビ横に置くことで、
子どもの興味を引く。

ディスプレイ本棚 ★

子どもの目に付くちょっと
したスペースに設置。
家族みんなが使う知の共有
の場に。

本棚階段

家族が必ず通る階段をコミュニ
ケーションの場に。
子どもたちに本を手に取らせる、
好奇心を刺激する。

1 箇所

床窓、on/off 床窓

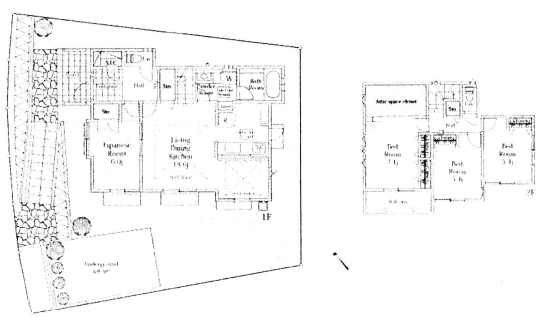
2 階にいる子どもを孤立させない
わくわく空間・3 次元空間

2 箇所

どこでもデスク ★

子どもはいつだってお母さ
んのそばにいたいもの。い
つでもどこでも好きな場所
に移動して勉強できるアイ
テム。

29/100点



Space of Five

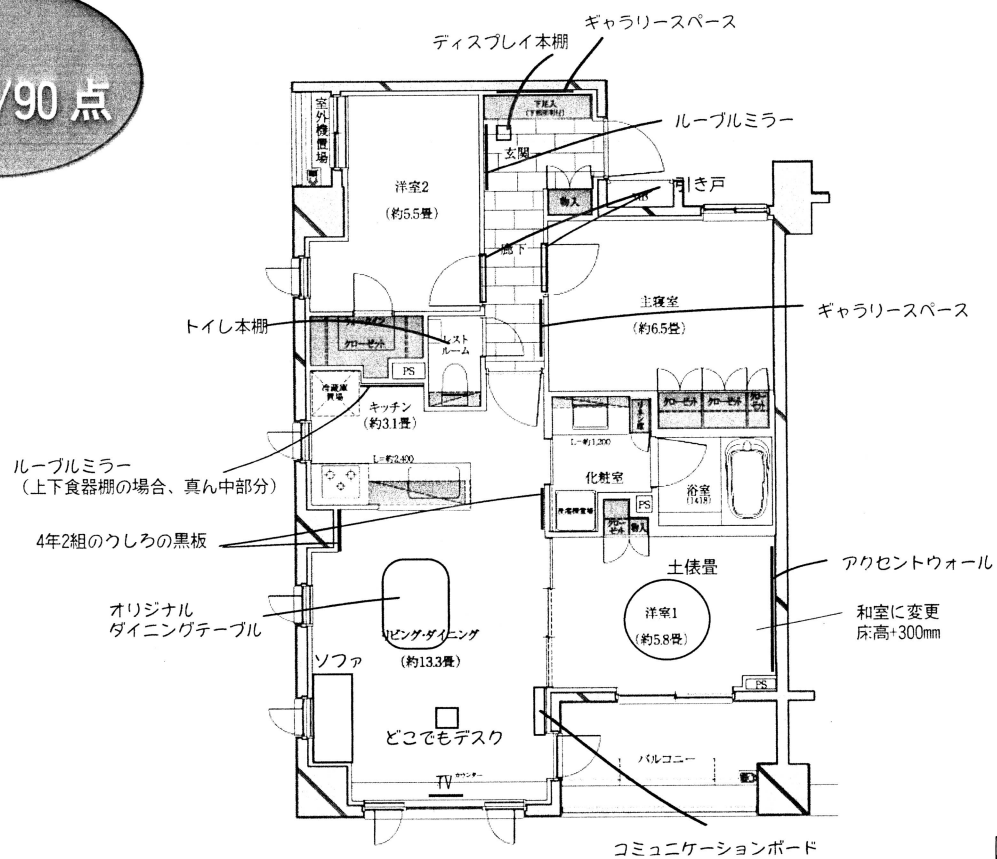
※1 「頭のよい子が育つ家」とは、親子のコミュニケーションが良くとれるように開発された家のことであり、有名進学校への合格や学力向上を保証するものではありません。

※2 各写真はイメージです。実際の物件とは異なります。

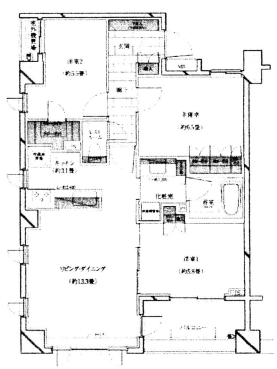
★このマークの商品は、現在モデル更新中のため、実際の商品は写真とは異なります。

本書の無断転載、複製を固く禁じます。Copyright2014 by Yasushi Shijima & Space of Five.All Rights Reserved.

59/90点



22/90点



Full Spec

「頭のよい子が育つ家」デザインクライテリア 2014

■カテゴリー別評価		
学習環境＝情報共有	22/24	92%
五感＝記憶に残る空間	14/24	58%
空間の広がり	5/13	38%
空間の可変性	7/9	78%
空間のバランス	11/20	55%
合計	59/90	66%

本棚階段

家族が必ず通る階段をコミュニケーションの場に。
子どもたちに本を手に取らせる、好奇心を刺激する。

床窓、on/off 床窓

2階にいる子どもを孤立させない
わくわく空間・3次元空間

「頭のよい子が育つ家」 3x 認定建材

4年2組のうしろの黒板

家族が集まるリビングや、
家族が必ず通る廊下に設置し、
3xの実践の場に

例　910mm×1800mm=1.66㎡

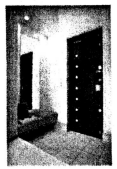
2箇所

ルーブルミラー

自然な顔色を映す鏡で、
毎日健康をチェック。
空間を広く見せ、死角をなくす
効果がある

例　910mm×1800mm=1.66㎡

2箇所



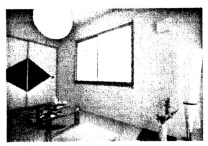
on/off カラス

空間の広がり、可変性を
持たせる。
空間を多用途に使う

ハレの場

1，土俵畳
2，アクセントウォール
3，床高 300mm

1箇所



「頭のよい子が育つ」ダイニングテーブル ★

書けるテーブルでお母さんの
近くでいつでもキッチン学習。
一人一人に引き出しもあり、
お勉強道具の収納に。

1箇所

コミュニケーションボード ★

子どもが本に興味を持ち、
手に取ることでコミュニ
ケーションのきっかけに。
テレビ横に置くことで、
子どもの興味を引く。

1箇所

ディスプレイ本棚 ★

子どもの目に付くちょっと
したスペースに設置。
家族みんなが使う知の共有
の場に。

1箇所

どこでもデスク ★

子どもはいつだってお母さ
んのそばにいたいもの。い
つでもどこでも好きな場所
に移動して勉強できるアイ
テム。

1箇所

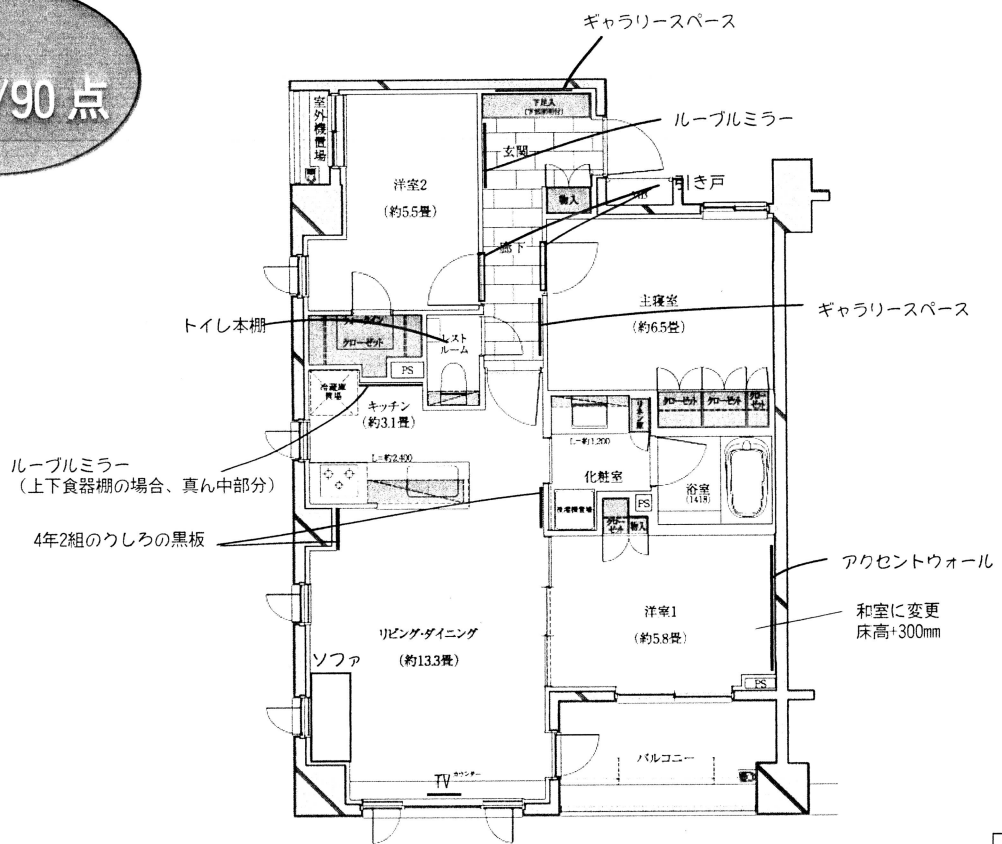
★このマークの商品は、現在モデル更新中のため、実際の商品は写真とは異なります。

※1　「頭のよい子が育つ家」とは、親子のコミュニケーションが良くとれるように開発された家のことであり、有名進学校への合格や学力向上を保証するものではありません。
※2　各写真はイメージです。実際の物件とは異なります。

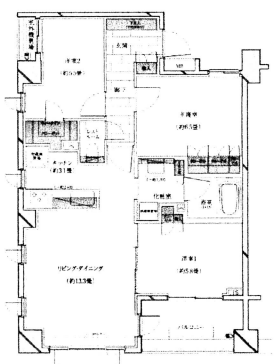
Space of Five

本書の無断転載、複製を固く禁じます。Copyright2014 by Yasushi Shijima & Space of Five.All Rights Reserved.

51/90点



22/90点



3x naked

4-2 RM

「頭のよい子が育つ家」デザインクライテリア 2014

■カテゴリー別評価		
学習環境＝情報共有	15/24	63%
五感＝記憶に残る空間	14/24	58%
空間の広がり	5/13	38%
空間の可変性	7/9	78%
空間のバランス	10/20	50%
合計	51/90	57%

本棚階段

家族が必ず通る階段をコミュニケーションの場に。
子どもたちに本を手に取らせる、好奇心を刺激する。

床窓、on/off床窓

2階にいる子どもを孤立させない
わくわく空間・3次元空間

「頭のよい子が育つ家」 3x認定建材

4年2組のうしろの黒板

家族が集まるリビングや、
家族が必ず通る廊下に設置し、
3xの実践の場に

例 910mm×1800mm=1.66㎡

2箇所

ルーブルミラー

自然な顔色を映す鏡で、
毎日健康をチェック。
空間を広く見せ、死角をなくす
効果がある
例 910mm×1800mm=1.66㎡

2箇所

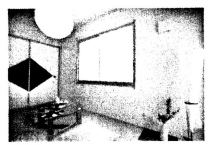
on/off カラス

空間の広がり、可変性を
持たせる。
空間を多用途に使う

ハレの場

1，土俵畳
2，アクセントウォール
3，床高300mm

1箇所



「頭のよい子が育つ」ダイニングテーブル ★

書けるテーブルでお母さんの
近くでいつでもキッチン学習。
一人一人に引き出しもあり、
お勉強道具の収納に。

コミュニケーションボード ★

子どもが本に興味を持ち、
手に取ることでコミュニ
ケーションのきっかけに。
テレビ横に置くことで、
子どもの興味を引く。

ディスプレイ本棚 ★

子どもの目に付くちょっと
したスペースに設置。
家族みんなが使う知の共有
の場に。

どこでもデスク ★

子どもはいつだってお母さ
んのそばにいたいもの。い
つでもどこでも好きな場所
に移動して勉強できるアイ
テム。

★このマークの商品は、現在モデル更新中のため、実際の商品は写真とは異なります。

※1 「頭のよい子が育つ家」とは、親子のコミュニケーションが良くとれるように開発された家のことであり、有名進学校への合格や学力向上を保証するものではありません。
※2 各写真はイメージです。実際の物件とは異なります。

Space of Five

本書の無断転載、複製を固く禁じます。Copyright2014 by Yasushi Shijima & Space of Five.All Rights Reserved.

"頭のよい子が育つ家"

4年2組のうしろの黒板

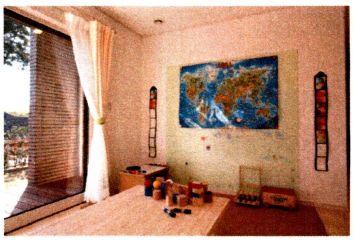
「頭のよい子が育つ家」P.79
“書いたもの”を貼って、室内で共有

＜事例＞

□コミュケーションの手段は「話す」ことだけではありません。「書く・描く」こともコミュケーションの手段の一つです。子供は大人と違い、語彙が豊富ではありません。そこで「かく」コミュニケーションが重要になります。頭のよい子たちも、お母さんとの文通など、工夫してかくコミュニケーションをしていました。また、かくコミュニケーションなら帰りが遅いお父さんとのコミュニケーションも可能です。

＜商品＞

□そこから生まれたのが4年2組のうしろの黒板。



4年2組のうしろの黒板

＜使用方法＞

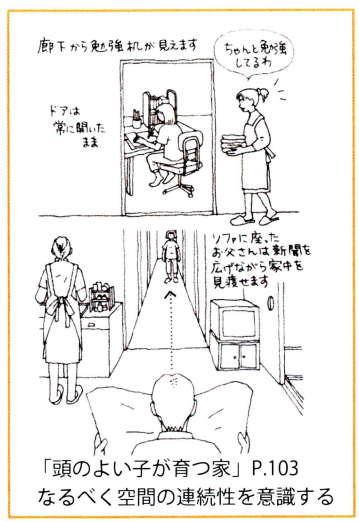
□子どもが落書き感覚で何気なく書いたことで、今日あった出来事や今の気持ちなど、子供の気持ちの表現、共有、探求ができます。また、床からの大きな黒板にすることで、小さいときから成長に合わせて使用でき、兄弟姉妹が一緒に使うことで、好奇心と探求心を深めます。らくがき感覚でものをかく習慣を、おうちの中で小さい頃から身につけましょう。

□ガラスはアレルギーフリーの自然素材です。そのため、お子様もも安心して使用できます。また、カラーバリエーションが豊富で、おしゃれなインテリアとして使用できます。

ルーブルミラー

＜事例＞

□子供たちは五感を使うことで成長していきます。特に「視覚」は重要です。頭のよい子たちも視覚から刺激を受け、想像力と探求心が育っていきました。



「頭のよい子が育つ家」P.103
なるべく空間の連続性を意識する

＜商品＞

□そこから生まれたのがルーブルミラー。パリのルーブル美術館のピラミッドに使用されているのと同じガラスを使用した鏡です。

ルーブルミラー（卓上）

ルーブルミラー　一般の鏡

＜使用方法＞

□ルーブルミラーは、普通の鏡より、より自然な顔色を映す鏡です。実は一般的な鏡は実際の顔色よりやや緑がかって映っています。自然な顔色を見て、気持ちよく毎日を過ごしましょう。子供は五感をフルに使って成長していくので、普段とは違った鏡に映るクリアな顔で、「見る」という行為に自発的になります。

□また、鏡は空間に広がりを与え、狭い空間を広く見せることになります。ルーブルミラーなら、より一層、空間が広がっているように見えます。子供たちの五感をフル活用させてあげましょう。

※ページ数は「頭のよい子が育つ家」単行本のページ数です。

ハレの場

<事例>

□日本の住文化の中では、「記憶に残る空間で人をもてなす」ことを自然と行っていました。客間や応接間が消失しつつある日本の住宅では、最近の子供はハレを感じる空間が多くありません。「お父さんお母さんありがとう」そんなことが自然といえる、感謝の気持ちを持った子供に成長するためには、日本の古き良き住文化が重要です。おうちの中の記憶に残る空間で育つ、おもてなしの心や思いやりの心が必要なのです。

「頭のよい子が育つ家」P.87
非日常＝ハレの場を意識しましょう

<商品>

□そこから生まれたのがハレの場を実現する畳コーナー、土俵畳、床窓、on/off 床窓，on/off ガラスです。

□「頭のよい子が育つ家」を設計する際には延べ床面積の１５％以上をハレの場のしつらえとするようにしましょう。

<使用方法>

□ハレの場が少なくなりつつある現代の住宅で、子供にハレの場を与え、バランス感覚のよい子供に成長してもらいましょう。母はケ、父はハレの存在です。おうちの中で、父母の役割分担をしっかり行いましょう。

□戸建て住宅の特徴「三次元空間」を生かすこと（床窓、on/off 床窓、吹き抜け）もハレの場の演出です。こんなおもてなしの空間が、お子様に安心感と居場所を与え、バランス感覚に優れた若者に成長します。

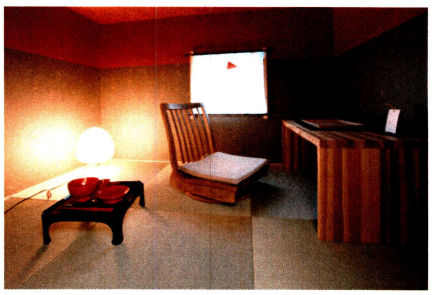
畳コーナー

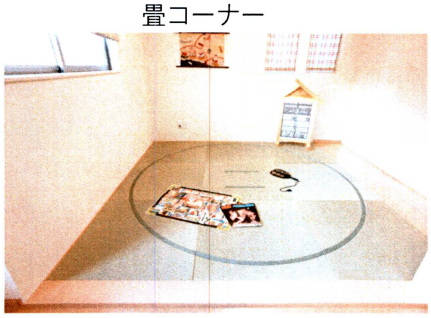
<事例>

□頭のよい子の中には、「お父さんが隣でお茶をのみながら、新聞を読んでいる後姿（親父の背中）を見ていると、安心して勉強できるから。」という理由で、畳で勉強している子がいました。

<商品>

□そこから生まれたのが畳コーナー。


畳コーナー


土俵畳

<使用方法>

□近年では和室のある家も減りつつあります。「頭のよい子が育つ家」では、日本の古き良き住文化を承継しながら、子供と父親が共有出来る場を生み出し、父親の背中を見せることで強い大きなお父さんを見せ、いつか父親を超えて見せるという夢を子供に与えましょう。また父親は非日常の存在であり、ハレの場です。最近の家では感じられることが少なくなったハレの場を感じさせることで、バランス感覚のよい子が育ちます。

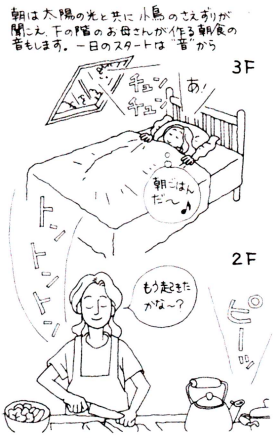
□父親の背中を見せるため、土俵畳という商品もあります。お子さんとおうちの中で相撲を取りましょう。重要なのは「手抜きをしないこと」です。強い大きなお父さんを見せましょう。

※ページ数は「頭のよい子が育つ家」単行本のページ数です。

床窓、on/off 床窓

＜事例＞

□頭のよい子たちは吹き抜けから伝わる家族の音からコミュニケーションをとっていました。しかし、吹き抜けを作る空間の余裕のないおうちもあるでしょう。頭のよい子の家でも、小さな吹き抜けを作って家族のコミュニケーションを図っていました。



「頭のよい子が育つ家」P.57
音のコミュニケーションを意識しましょう

＜商品＞

□吹き抜けのように大きな空間を必要としない、視覚でコミュニケーションをとれる、それを実現するのが床窓、on/off 床窓です。

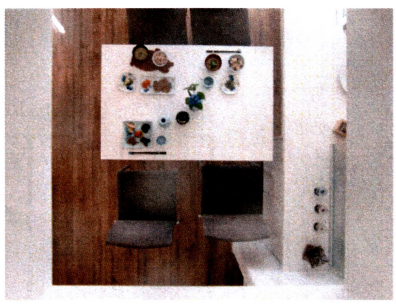
＜使用方法＞

□戸建てのよさは「三次元空間」です。通常の１次目線とは違った角度で子どもの多角的な視点を養い、想像力、探求心、好奇心を育てましょう。

□お父さんはいつも何を食べているの？ワサビやお酒、自分とは違う食べ物をたのしむお父さんを垣間見ることで子どもは憧れを抱きます。

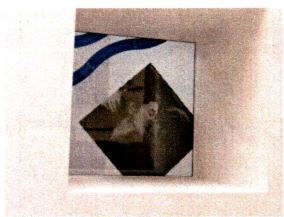
□お母さんが一生懸命に食事を作ってくれる様子も子どもにとって新鮮なもの。いつもと違った角度でコミュニケーションをとることが刺激になります。

□いつもとは違った空間で、子供に気づきと発見を与えます。おうちの中にわくわく空間を作りましょう。子供にとっては家中が遊び場であり、勉強する場なのです。

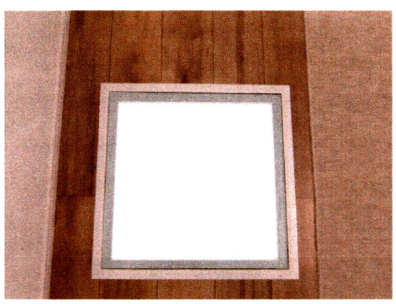


床窓　二階から見た様子

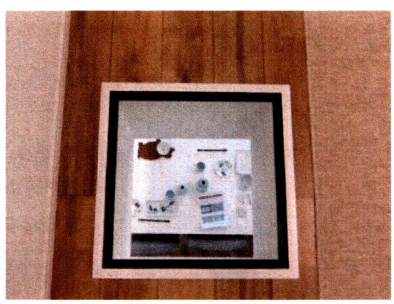
床窓　一階から見た様子



床窓　一階から見た様子



on/off 床窓　off



on/off 床窓　on

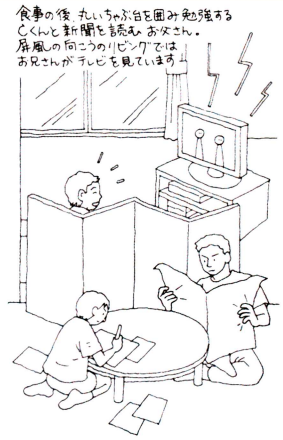
床窓　二階から見た様子

※ページ数は「頭のよい子が育つ家」単行本のページ数です。

on/off ガラス

＜事例＞

□頭のよい子たちは家中でコミュケーションをとっていました。現代は個室が増え、ドアで仕切られ、部屋に入るとお互いの気配がわからない、そんな住宅が増えました。ふすまや引き戸でなんとなく家族の気配が感じられる、昔ながらの日本の住宅が子供の成長に重要なのです。頭のよい子たちも、家族の気配が感じられる場所で勉強していました。



「頭のよい子が育つ家」P.41
常に家族の気配を感じましょう

＜商品＞

□しかし、壁があるからといってお互いの気配がわからないわけではありません。気配は五感を使って感じることができます。音が伝わらなくても on/off ガラスがあれば、お互いの気配を視覚で感じることができます。

＜使用方法＞

□子供たちが個室にいても、家族の気配を感じられるような場所に設置しましょう。

□on/off 床窓なら、お子様が二階にいても、お互いの気配を感じられます。

□空間に広がりと可変性をあたえ、ハレの場を演出しましょう。

on/off ガラス　off

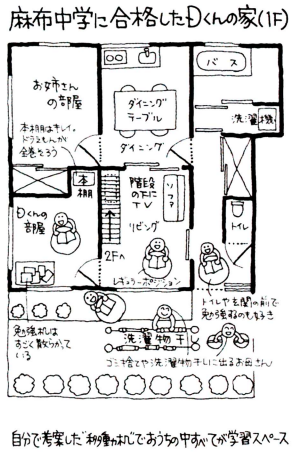
on/off ガラス　on

フラットレールサッシ、どこでもデスク

＜事例＞

□子供はいつでもお母さんのそばにいたいのです。頭のよい子も、お母さんが外で洗濯物を干しているときでも、外までくっついていき、お母さんのそばで勉強していました。

「頭のよい子が育つ家」P.49
うちとそとのつながりを
意識しましょう



＜商品＞

□そこからフラットレールサッシ、どこでもデスクが生まれました。

フラットレールサッシ

＜使用方法＞

□お母さんがデッキで洗濯物を干し始めれば、子どもはそれに付いていきたいものです。室内と室外の段差がないため、お子様自身でおもちゃなどを楽々デッキまで移動することが可能です。うちとそとのつながりを大切にしましょう。

フラットレールサッシ

※ページ数は「頭のよい子が育つ家」単行本のページ数です。

どこでもデスク

＜使用方法＞

□子どもはお母さんから見える場所、お母さんが見える場所をわざわざ選んで勉強しています。どこでもデスクなら、自由に勉強場所を変えることができます。フラットレールサッシと併用すればそのまま外にだって出て行けるのです。
収納スペースは子どもたちが 1 週間使う教材に適した大きさです。自分の物を収納する癖も身につきます。

どこでもデスク

本棚階段

＜事例＞

□「自分の部屋へ行くためには、必ずお母さんのいるキッチンの前を通って、階段を上がらなければいけなかった。その時に、お母さんが必ず話しかけてくれた。お母さんと視線が合う、階段の中断に座って本を読んでいた。」頭のよい子は、お母さんと毎日しっかりコミュニケーションをとっていました。また、頭のよい子たちは子供部屋に引きこもらず、家中の至る所で勉強していました。さらに、本棚を家族で共有し、知の表現、共有、探求を行っていました。子供は家中で勉強し、遊びます。階段は子供の大好きな遊び場の一つなのです。

「頭のよい子が育つ家」P.23
子供目線を意識しましょう

＜商品＞

□子供目線で、いつでも目につく場所で気軽に本が手に取れる、家族が共有できる場にある本棚、それが本棚階段です。

本棚階段

＜使用方法＞

□本は各々の本棚に置くのではなく、家中色々な場所に共有して置きましょう。本をきっかけに過去や現在の関心事を探求し、普段の生活の中では気づかないお互いの意外な一面に触れる事ができます。

□何段目は誰の段、など様々な本の配置で楽しむ事が出来ます。

□家中を本棚にすることで、お子様は本を求めてぐるぐる家中を回遊します。それが空間を多目的に使い、いろんな場所で勉強したりものを考えることにつながります。

□本棚階段を玄関から直接 2 階に上がれない、キッチンを通る場所に設置し、お母さんという「関所」を通って 2 階に上がるようにします。中断に座って本を読めば、お母さんと視線が合い、安心感が生まれます。

□踊り場にルーブルミラー設ければ、キッチンやリビング゛から、踊場のルーブルミラーを通して 2 階の様子を見ることも出来ます。

□さらに、表紙を見せる「面出し」で、文字が読めない子供の興味を引き、幼い頃から本を自然に手に取らせ、知的好奇心を刺激してあげましょう。

※ページ数は「頭のよい子が育つ家」単行本のページ数です。

"頭のよい子が育つ家"®※1

“教育・学習環境コーディネート”＝スコアリング

（スコアリング＝採点＋空間提案）

「頭のよい子が育つ家」イメージキャラクター
4年2組のうしろの黒板くん®

教育・学習環境コーディネート（＝スコアリング）とは？

採点 ＋ 空間提案

あなたのおうちを、親子が活発にコミュニケーションがとれ、「考える力」と「コミュニケーション能力」を育む「頭のよい子が育つ家」にコーディネート致します！！

↓

「頭のよい子が育つ家」著者、四十万が過去15年以上にわたり200件以上の家庭を訪問し、家庭での家族の教育学習環境を調査。

↓

その結果を“できる子はこども部屋では勉強しない。に代表されるように、空間を3x=express（表現）, exchange（共有）, explore（探求）によって30項目に定量化。その30項目の基準に則って設計された住宅が「頭のよい子が育つ家」である。

↓

採点

「頭のよい子が育つ家」デザインクライテリアに則って、住宅の間取りを採点。
※60/100点以上が「頭のよい子が育つ家」となる

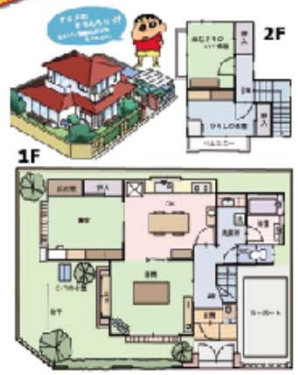
↓

空間提案

「頭のよい子が育つ家」デザインクライテリアに則って、住まい方を提案。

42/100点

step1：「頭のよい子が育つ家」デザインクライテリアに則って現状を採点



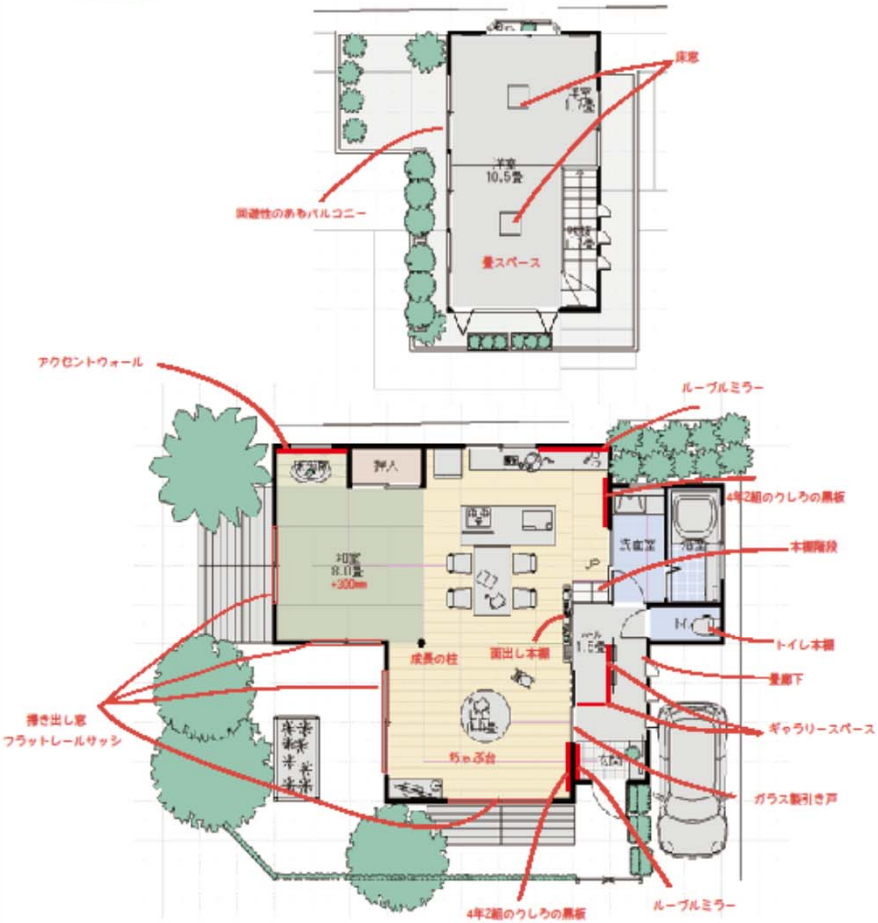
四十万先生によるコーディネートにより「頭のよい子が育つ家」に大変身！

コーディネートポイント

・子どもたちがおうちの中でわくわくドキドキし、好奇心と探求心を刺激するような空間を作りましょう。子どもたちにとっては、家中が勉強スペースでもあり、遊び場でもあります。
・おうちの中に子どもが自由にらくがきできる空間を設けましょう。
・子どもの動線を意識しましょう。

86/100点

step2：「頭のよい子が育つ家」（60点以上）になるようにコーディネート



※1 「頭のよい子が育つ家」とは、親子のコミュニケーションが良くとれるように開発された家のことであり、有名進学校への合格や学力向上を保証するものではありません。
※2 各写真はイメージです。実際の物件とは異なります。

本書の無断転載、複製を固く禁じます。Copyright 2014 by Yasushi Shijima & Space of Five. All Rights Reserved.

Space of Five

探求	空間の形や大きさ、それを構成する素材、光と影が作る雰囲気等から子供は様々な印象を受け、想像力がかきたてられる。自分の場所、お父さんの場所、ハレの場所、心休まる場所など空間の違いを意識して家の中の世界地図を構成する。また書籍から、テレビから、親子の会話から知的な刺激を受けて知の世界にも居場所が広がる。そして家族のきずなを深めることで、自分と家族や親戚との関係、味方である大人たちの中の自分の立ち位置を確認し、信頼関係を深めることができる。子供は探求を通じて自分の世界を作り、そこに何かを発見し、考え、調べ、理解を試みながら、自分で学ぶ。探求のプロセスを促すことで深く広い知識や判断基準の引き出しを作ることができる。
表現	自分の発想で作ったものを飾ったり、空間自体に手を加えたりすることは、家の中で自分の世界を提案し、表現し、親にその承認を迫る事である。親に認められることで自分の居場所が確立され、親との関係に安心感が生まれる。自己表現が自信につながり学びと好奇心が増大する。子供が自らの考えで家の中の景色を変えたいと思い、それを承認し、容認する仕掛けを用意することで、子供はその誘いに応えてくれる。
共有	自分の表現を認めてもらい、反応してもらう。家族の中で経験や評価や価値観を共有し、意見をしてもらう事で子供は自分の存在を確認し、自我の意識が芽生え、家族の一員としての在り方を試行錯誤し、考えをさらに深めて新たな探求を始めることができる。双方向の表現や関与と家族の中の自分という意識によって共有のプロセスがより深く、より効果的に行われるようになる。家族の中の自分を活かすためのコミュニケーションの仕掛けを多く取り入れる事で、家自体が成長の器となる。
感性環境	探求・表現・共有という行動のサイクルを自発的に行えるような子供は、観察力が高く、自分の考えに自信があり、コミュニケーション能力が高い子である。そのベースとなる感受性は、日常の外の世界との刺激のやり取りで自然に発達する。その舞台となる家自体が五感を刺激するような環境であってほしい。できるだけ四季の移り変わりを感じさせ、聴覚、嗅覚、触覚、視覚、そして味覚でも豊かな経験を日常から味わえる環境は子供の感性を活発化させる。
健康環境	探求、表現、共有のプロセスが回り出し、五感に刺激を受取るための基盤として健康な生活の場としての住宅の基本性能も重要である。さらに将来の日本や地球の在り方を左右するエネルギー消費や温暖化対策を意識できる自宅は、家を建てるものの責任として理解を深める点でも、またこれからの世界に共通化しつつある価値観の一つを体験する点でも重要であると思われる。

シリーズ五感の家
Space of Five
"頭のよい子が育つ家"

一般社団法人 四十万未来研究所
〒105-0021
東京都港区東新橋2-4-6パラッツォシエナ7階
phone: 03-6432-4472 fax: 03-5408-1015
e-mail: info@shijima-mirai.or.jp

探求	空間の多様性の探究	12
	知的刺激の探究	10
	家族との関係の探究	5
表現	制作による表現	11
	空間を通じた表現	4
共有	動線と視線の交わり	9
	空間の共有・連続性	7
	双方向コミュニケーション	4
感性環境	季節感	4
	五感を刺激する素材・要素	21
健康環境	建物の環境性能	6
	設備機械の性能	7
合計		100

平成27年度

おうちの通信簿

<サンプル>

Think!

東京都目黒区4年2組
中島新一

校長： 四十万靖
担任： 杉山久哉

一般社団法人　四十万未来研究所

頭のよい子が育つ家　　おうちの通信簿

作成日
平成28年5月15日

越後新潟　　氏名　**中島新一**　様

4年2組　　住所　東京都目黒区4年2組

全体評価（60/100点合格点）

				一学期	二学期	三学期
				42	86	
A		**探求**	Learning by **EXPLORATION**			
	a	空間の多様性の探究	想像力をかきたて、感受性をはぐくみ、世界の中の自分の位置を確認させるような多様な空間がある	3	7	
	b	知的刺激の探究	書籍の中に広がる知の世界に入るきっかけを作る環境が豊富にある	3	8	
	c	家族との関係の探究	先祖親戚家族のつながりを意識しその中の自分の居場所を確認することが出来る	3	7	
B		**表現**	Learning by **EXPRESSION**			
	a	制作による表現	製作物を飾る事で家族の中の自分の存在や帰属が認められ居心地が良くて安心できる場所であることを確認できる	2	8	
	b	空間を通じた表現	楽しみながら創造性を発揮し個性を表現できるような可変性の空間がある	4	8	
C		**共有**	Learning by **EXCHANGE**			
	a	動線と視線の交わり	親子間の気配が常に感じられ、生活動線の交わりや視線がよく届くようなしつらえがある	3	8	
	b	空間の共有・連続性	時間を過ごす場所が親子で共有され、子供は安心して、かつ一定の緊張感を持って物事に集中できる	4	9	
	c	双方向コミュニケーション	家族間で価値観や意見を共有できるような、書く事や書籍の紹介を通じて積極的にメッセージを交換する道具がある	4	9	
D		**感性環境**	Environment with **STIMULI to FIVE SENSES**			
	a	季節感	季節の移ろいを日々感じる事で人間と自然の関係性を意識し、感性を磨く環境がある	4	7	
	b	五感を刺激する素材・要素	モノとの関わり、音の記憶、光の変化、眺望の広さや、匂いまで五感の刺激を最大化する要素がある	4	7	
E		**健康環境**	Environment for **HEALTHFUL LIVING**			
	a	建物の環境性能	健康に暮らせるように快適でかつ環境負荷が低い住空間を作るための設計上の配慮がある	4	4	
	b	設備機械の性能	省エネルギー、健康的な室内環境、節水機能、防犯機能など最新の技術を採用して環境リテラシーを醸成する	4	4	

校長		
担任		
杉山	杉山	

現状の所見

改善アドバイス

家庭から

備考:

五段階評価：15%以下→1、 30%以下→2、 60%以下→3、 80%以下→4、 81%以上→5
一学期：現状又は当初設計案、二学期：改善提案、三学期：再改善案

頭の良い子が育つ家

Design Criteria 2016

DRAFT

04/19/16

					ALTA自動採点 間取り	ALTA自動採点 仕様	集合住宅 戸建て	集合住宅	家具	新築アパート
A	探求	Learning by **Exploration** of Physical and Intellectual Spaces								
		空間の形や大きさ、それを構成する素材、光と影が作る雰囲気等から子供は様々な印象を受け、想像力がかきたてられる。自分の場所、お父さんの場所、ハレの場所、心休まる場所など空間の違いを意識して家の中の世界地図を構成する。また書籍から、テレビから、親子の会話から知的な刺激を受けて知の世界にも居場所が広がる。そして家族のきずなを深めることで、自分と家族や親戚との関係、味方である大人たちの中の自分の立ち位置を確認し、信頼関係を深めることができる。子供は探求を通じて自分の世界を作り、そこに何かを発見し、考え、調べ、理解を試みながら、自分で学ぶ。探求のプロセスを促すことで深く広い知識や判断基準の引き出しを作ることができる。								
		a 空間の多様性の探究	子供にとって家の中の空間は常に違う刺激を与えてくれ世界を広げてくれる。階段で本を読んだり、吹抜けに大きな空を想像したり。和室には怪物が居たりキッチンは色々なものが作られる工場に見えるかもしれない。子供の想像力をかきたて、感受性をはぐくみ、世界の中の自分の位置を確認させるような多様な空間が集まった家は毎日が冒険となって子供に刺激を与え続ける。								
			1	連続した大空間	おおむね20㎡以上に連結できるリビング･ダイニング空間がある	2				
			2	回遊性のある動線	家の中を子供が走り回れる動線がある。屋外の濡れ縁やバルコニー、庭のデッキなどを通過する動線も可。	1				
			3	ハレの場：応接間	お客様用として区別された応接間がある。	1				
			4	目線の高さを変える：小上り	小上り（畳・板の間）がある。	1				
			5	目線の高さを変える：その他	その他一段上がっている床や、ベンチの様な高さのしつらえがある。ロフトスペース、スプリットフロア、窓際のアルコーブ等も有効。		1	1		1
			6	ハレの場：アクセントウォール	他と異なる色、材質などアクセント仕様の壁がリビングやダイニング、玄関ホールなど家族が集まる又は良く通る場所にある。		1	1		1
			7	ハレの場：屋内の縁側	庭や坪庭に面した屋内の縁側がある。		1			
			8	広い踊り場	階段の踊り場の奥行き＞階段幅x1.75として、椅子を置いたりできるスペースがある。		1			
			9	広い踊り場の窓	広い踊り場に窓がある。		1			
			10	吹抜け	二層吹抜けなど高い天井（下階の天井高の1.6倍程度以上）の空間がある。		1			1
			11	高いスペース：二段ベッド	二段ベッドがある（家具又は造作）				1	
		b 知的刺激の探究	書籍の中に広がる知の世界に入るきっかけを与えれば子供は自由にその世界を探求し、何かを感じて学んでくる。書籍を読むだけではなく自分の考えと照合したりためしに何かを作ってみたり。その作業に入りやすい環境を用意すれば、子供は親に言われなくても色々なことを始め、感じ、学ぶ。								
			1	オープンデッキ・バルコニー・ベランダ	デッキ、バルコニー、開放的なポーチやベランダ等、平らで（水勾配は容認）椅子や移動机が置ける広さが確保でき、かつ隣接する室内からほぼフラットに床面が接続する屋外空間がある。	2				
			2	集中スペース（子供部屋）	子供が1人で集中できる場所、勉強部屋、個室がある。	1				
			3	本棚（作り付け）A	棚延長がそれぞれおおよそ3.6mの本棚が離れた二か所（子供部屋や書斎を除く）にある。	2				
			4	本棚（作り付け）B	本棚A以外に棚延長おおよそ2.4mの本棚が一か所にある。	1				
			5	本棚（作り付け）C	トイレ内に棚延長おおよそ60cm程度の本棚がある。	1				
			6	本棚階段A、B、C	A：蹴上げ部分に小型の本を入れることが出来る階段 B：側壁に本棚を組み込んだ階段室 C：階段に沿って段状の本棚を組み込んだ幅の広い階段室、のうちの一つがある		1			
			7	本棚（作り付け又は家具）	本棚AとB以外に棚延長おおよそ2.4mの本棚が一か所以上にある。				1	
			8	集中スペース（極楽ソファ）	子供のために集中しやすい極楽ソファ（大きな背もたれ、幅広の座面の柔らかいソファ）がある。				1	
		c 家族との関係の探究	お父さんやお母さんはいつも変わらずそこにいる気がするが、お父さんやお母さんも若い時があった。子供の時もあった。そのお父さんやお母さんもやはりいた。そのような家族のつながりの中に自分がいることを意識することで、家族のありがたさをより強く理解する。家族の一員としての自分の位置を感じ、家族と同じことをしたいと考えるか、反発して違う事をしたいと考えるか、いずれにしても自分の座標を作るための一助となる。								
			1	父のスペース	お父さんの書斎・仕事場・趣味の部屋がある。子供に緊張感を与える空間としての位置づけ。父母の寝室を含む	2				
			2	先祖を感じる場	仏壇・仏間・神棚がある。	1				
			3	家族写真の展示壁（玄関、廊下、リビング、ダイニングなどの	くぎを使用できる下地板を張り付けた壁面・梁型面が用意されている		1	1		1
			4	父のスペース（家具）	お父さんがいつも座るソファがある。同上				1	

B 表現

Learning by **Expression** by Making, Drawing, and Arranging

自分の発想で作ったものを飾ったり、空間自体に手を加えたりすることは、家の中で自分の世界を提案し、表現し、親にその承認を迫る事である。親に認められることで自分の居場所が確立され、親との関係に安心感が生まれる。自己表現が自信につながり学びと好奇心が増大する。子供が自らの考えで家の中の景色を変えたいと思い、それを承認し、容認する仕掛けを用意することで、子供はその誘いに応えてくれる。

a 制作による表現

作成したものを飾り、親や兄弟に楽しんでもらう。自分の成果を示すスペースが家の中にあるという事は自分の存在や帰属が認められるという事であり、その家が居心地が良く、安心できる場所であることを再確認できる。作業を促す仕掛けを複数用意することで気分や状況に応じて表現したいという自己欲求に即応できるようになる。

1	作品ギャラリー（作り付け）	子供の工作を飾る棚・カウンター横幅0.9m以上が設置されている。	2						
2	絵を貼る壁	子供が自由に絵を貼れる（粘着テープ使用）壁面合計8㎡程度を確保できる。	2						
3	トイレのカウンタースペース（家族が使うトイレ）	トイレ内長手方向のカウンター（手洗いシンク付でよい）又は、短辺方向のカウンター奥行き50cm以上が設置されている。	2						
4	高く深い本棚スペース（作り付け）（大きな絵の収納）	本棚の一部に、画用紙や大きなサイズの紙を使った絵画、版画、それを収納したファイルホルダーなどを立てて収納できる高さと奥行がある収納スペース（高さ50cm×奥行き36-40cm程度）がある。	1						
5	ピクチャーレール	リビング、ダイニング、玄関、吹抜けなど広い空間内に長さ合計2.7m以上のピクチャーレールが設置されている。		1					
6	天井の棒（耐荷重40kg）	リビング、遊び部屋などの天井に子供がぶら下がれる強度のぶら下がり棒二本（0.8m程度）（モビールなどを吊る）を設置している。			1				1
7	吹抜けや階段室に展示物をつるすための吊るし棒、フック、丸環など	吹抜けや階段室上部に吊るし棒、フック、丸環など、大型の展示物、モビールなどを吊るせる設備がある。			1				
8	頑丈なちゃぶ台（家具）又は移動机（家具）	おやつを食べながらテレビを見る、潜って秘密基地を作る、読書する、登って飛び降りるなどが出来る安全で頑丈なちゃぶ台、又は教科書や図鑑等を乗せたまま移動させられる移動机があり、色々な場所で勉強や制作が出来る。					1		

b 空間を通じた表現

自分の空間としての家では、自分の好きなように飾ったり形を変えたりすることが出来れば、それも個性の表現といえる。家自体にそのための舞台装置があれば子供の楽しみや創造性を発揮する機会が増える。

1	可動間仕切り（リビング・ダイニング・プレイルームなど）	ふすま、障子、引戸、折り戸など、開閉時に隣接する空間（廊下は含まない）の大きさを変えられる間仕切りが使われている。	2						
2	全開引戸・折り戸（リビングと屋外デッキ・バルコニーなど）	室内と屋内の空間を一体的に使う事を意図した設計により、全開できる扉によって仕切られた空間がある。	1						
3	照明方式の可変性（リビング・ダイニング・プレイルームなど）	ダウンライト、間接照明、スポット照明、全体照明、色調の変化などの組合せで光の具合を調整できる設備が設置されている。		1					

C 共有

Lerning by **Exchange** of Thoughts, Experiences, and Values with Family Members

自分の表現を認めてもらい、反応してもらう。家族の中で経験や評価や価値観を共有し、意見をしてもらう事で子供は自分の存在を確認し、自我の意識が芽生え、家族の一員としての在り方を試行錯誤し、考えをさらに深めて新たな探求を始めることができる。双方向の表現や関与と家族の中の自分という意識によって共有のプロセスがより深く、より効果的に行われるようになる。家族の中の自分を活かすためのコミュニケーションの仕掛けを多く取り入れる事で、家自体が成長の器となる。

a 動線と視線の交わり

親子の間でお互いの存在や気配が常に感じられるような空間構成は、家庭内のコミュニケーションを促すための基本といえる。生活の動線が交わったり、視線が届くようなしつらえが多くあることで、自然とお互いを意識する機会が増えてコミュニケーションにつながる。

1	動線の交わりと視認性	玄関と子供部屋の間でかならずリビングルームかダイニングルームの一部を通過する動線とする。	2						
2	コミュニケーショントライアングルA	キッチンに立つお母さんが、ダイニング学習テーブルと子供が遊ぶ空間を見渡すことが出来る計画である。	1						
3	コミュニケーショントライアングルB	コミュニケーショントライアングルAを満たし、かつ洗い場に向かって立つお母さんからダイニング学習テーブルと子供が遊ぶ空間の大部分を見渡すことが出来る計画である。	1						
4	室内窓	部屋間または廊下と部屋の間に、視覚的な連続性を確保する窓がある。（廊下側の扉は含まない）	1						
5	電気ガラス（on/offガラス）	床窓や室内窓、お帰り窓などに設置して空間の連続性を確保する・しないをコントロールする。		1					
6	お帰り窓	玄関に入る人（屋外でも玄関に入ってからでも可）が見える窓（玄関階でも上階でも可）がある。またはリビング・ダイニングなど主たる生活スペースから玄関が良く見える。			1	1			1
7	広がりルーブルミラー（作り付け）	自然な色を反射するルーブルミラーが、死角になっているところが見えるような位置の壁面に配置されている。			1	1			1
8	床窓	上階に子供の遊ぶ部屋がある場合、床窓を設置して下階と視覚的な連続性を確保する。			1				

b 空間の共有・連続性

実際に時間を過ごす場所が、親子で共有されていれば、子供は安心して、かつ一定の緊張感を持って物事に集中することができる。同じ部屋、または連続したり隣接した空間で生活の時間を共有できることは家族間の双方向のコミュニケーション、価値観の共有や、絆の形成に有効である。

1	ダイニング学習テーブル	日常的に宿題や課題をしたり、絵を描いたりすることが出来る平滑な天板で家族数＋2名分の大きさのあるダイニングテーブルがある。又は設置可能な広さがダイニングルームにある。	2						
2	ダッチドア（子供部屋入口）	子供部屋入口にダッチドアが設置されている。常時上半分は開放して固定できるラッチ・押さえと組合わせる。		1					
3	空間のつながり：キッチン・リビングと子供の空間	お母さんのいる空間と子供が遊ぶ空間の間で十分な音のつながりがある。（直接的な近接、階段室や吹抜けを通じた音の連絡などで判断）。			1	1			1
4	空間のつながり：キッチン・リビングと玄関	お母さんのいる空間と玄関の間で十分な音のつながりがある。（直接的な近接、階段室や吹抜けを通じた音の連絡などで判断）。			1	1			1
5	空間のつながり：父の書斎と子供の勉強スペース	父の書斎や仕事場と同じ又は隣接（連続）の空間で勉強をする環境がある。（勉強机、本棚、コンピューターなどの集積で判断）。			1	1			1
6	空間のつながり：兄弟共通の勉強スペース	兄弟が同じ又は隣接（連続）の空間で勉強をする環境がある。（勉強机、本棚、コンピューターなどの集積で判断）。			1	1			1

c 双方向コミュニケーション

コミュニケーションによって価値観、意見などを共有し、家族の絆が強まる。家庭内の人間関係の基本がしっかりできている子供は、学校や社会でも成功しやすいと言える。この関係性を家族間で築くために、書く事や書籍の共有を通じて相互にメッセージを発することに注目し、そのための道具を活用する。

1	落書き壁（作り付け）A	子供が自由に書き込め、マグネット対応のガラス黒板が家族が良く時間を過ごす場所又は通る場所にある（幅900mm以上で一か所）		1					
2	落書き壁（作り付け）B	落書き壁Aに追加して、子供が自由に書き込め、マグネット対応のガラス黒板が家族がよく時間を過ごす場所又は通る場所にある（幅600以上で一か所以上）。		1					
3	落書きボード（作り付け又は家具）	ガラス黒板、黒板、ホワイトボード、など、子供が自由に書き込め、マグネット対応のボードが家族が良く時間を過ごす場所又は通る場所にある（幅600以上）。					1		
4	回転本棚（家具）	玄関など共通通路に設置し親から子にお勧めの本、雑誌、DVDを提示したり、子から親に読んだばかりの本を見せたりする回転本棚がある。					1		

D	感性環境	Environment with **Stimuli to Five Senses** 探求・表現・共有という行動のサイクルを自発的に行えるような子供は、観察力が高く、自分の考えに自信があり、コミュニケーション能力が高い子である。そのベースとなる感受性は、日常の外の世界との刺激のやり取りで自然に発達する。その舞台となる家自体が五感を刺激するような環境であってほしい。できるだけ四季の移り変わりを感じさせ、聴覚、嗅覚、触覚、視覚、そして味覚でも豊かな経験を日常から味わえる環境は子供の感性を活発化させる。											
		a 季節感	季節の移り変わりや自然の移ろいを日々感じることで人間と自然の関係性を意識することにつながる。季節の変化を伝えるのにふさわしいのは植物であり、草花から樹木まで四季を表現してくれる。また日本文化の一端として四季を愛でるちょっとした仕掛けも子供の感性に訴えかけ、その記憶に残してほしい。											
			1	プランター・家庭菜園	季節を感じさせる草花や野菜が栽培されており植物の手入れを体験させる仕掛けがある。					1	1		1
			2	落葉樹	季節を感じさせる落葉樹が敷地内にある。					1	1		1
			3	花の咲く木	季節を感じさせる花の咲く木が敷地内にある。					1	1		1
			4	よしず、風鈴、金魚水槽	季節を感じさせる附属物を使っている。							1	
		b 五感を刺激する素材・要素	日常の何気ない音の記憶、自然素材に触った時の固さや柔らかさ、冷たさと温もり、ざらざら感とつるつる感、痛い、熱いなど現実のモノとの関わりで感じること、そして光の色や強弱、景色の魅力やそれを引立ててくれる透明度の高いガラス窓等、五感の刺激を最大化する要素を住宅に盛り込むことで少しずつ子供の原体験を豊かにし、感受性の発達を図る。											
			1	開放型キッチン	調理の匂いや保護者が働く姿を身近に見れるようにキッチンが開放型に配置されている（出入り通路幅を含めて2.3m以上視線の高さに壁が無い状態）。	2								
			2	風呂場の水遊び（キッチンに近い位置）	保護者がよく時間を過ごす場所から近く気配を感じられる距離内にお風呂場があり、気を配りながら子供に水遊びをさせることができる。	1								
			3	自然素材：壁・柱型 （石、木、土、ヘンプ、漆喰、珪藻土、土佐和紙など）	ほとんどの壁や柱型に自然素材を使用している。		2						
			4	自然素材：床 （無垢・挽板の木フローリングまたは天然畳）	無垢材、または厚さ4mm以上の挽板合板を使った木のフローリング、又は天然畳が大部分の床仕上げ材となっている		2						
			5	自然素材：床 （天然畳）	大部分の床仕上げが木フローリングの場合、天然畳敷きの部屋、または一部床がある。		1						
			6	自然素材：窓	ほとんどの窓に木製サッシを採用している。		1						
			7	網無し防火ガラス	防火設備が必要な地域で、網無し防火ガラスを採用することでより自然な景色を楽しむことが出来る。		1						
			8	ガスコンロ（キッチン）	裸火を体験できるようにガスコンロが設置されている。					1	1		1
			9	スチームバス・サウナ	熱気やアロマによって気分転換が出来る機能が設置してある。					1	1		1
			10	景色の魅力	立派な樹木、神社の森、海や山の景観、街並みの広がりなど、通常よりも贅沢な景色を享受する立地と設計がある。					1	1		1
			11	自然素材：床 （石、土間など）	土間がある。または石で舗装された屋内空間・玄関ロビーがある					1			1
			12	濡れ縁	外と室内の境界領域で自分の世界の広がりや季節の移り変わりを感じる空間となる濡れ縁が計画されている。					1			
			13	ピンコロ石など凸凹のある舗装（外部）	玄関のアプローチやガレージなどにピンコロ石の様な凹凸の強い素材で、バランスを取りながら歩くことを強いる床面がある。					1			1
			14	庭やバルコニーの水遊び（水栓と排水）	庭やバルコニーに水栓と排水設備があり、夏の水遊びが可能である。					1			1
			15	玉砂利	家の周囲の人や動物の動きを感じさせ、内外の気配に気が付くように感受性をはぐくむ仕掛け（玄関アプローチではバリアフリーに反するので評価しない）。					1			
			16	ししおどし	静かな音と、それに驚いて飛び立つ鳥の羽音など、音の環境を整える仕掛けが庭にあり、室内でもその気配が分かる。					1			
			17	芝生	庭に芝生があり、芝刈りを手伝って草のにおいを体験することが出来る。					1			1
			18	暖炉・薪ストーブ	薪が燃える匂いで季節感を感じる。火の熱さを感じる暖炉または薪ストーブが一基以上設置されている。					1			
E	健康環境	Environment for **Healthful Living** 探求、表現、共有のプロセスが回り出し、五感に刺激を受取るための基盤として健康な生活の場としての住宅の基本性能も重要である。さらに将来の日本や地球の在り方を左右するエネルギー消費や温暖化対策を意識できる自宅は、家を建てるものの責任として理解を深める点でも、またこれからの世界に共通化しつつある価値観の一つを体験する点でも重要であると思われる。											
		a 建物の環境性能	夏冬の日射をコントロールしたり、ヒートアイランド対策として屋根の仕様を考えたり、環境負荷の低い住空間を作るうえでのデザインや建築仕様は最善のものを採用する。										
			1	合わせ複層ガラス	断熱性能と衝突時の安全性を確保するために合わせ複層ガラスが窓サッシ（リビング、ダイニング、寝室など主な居室）に使用されている。		2						
			2	高断熱・高気密性能（壁・天井・床・窓）	平成25年基準の住宅省エネルギー基準を満たす性能を確保している。					1			1
			3	日射コントロール用ルーバー	南側の水平ルーバー、東西側の縦ルーバーなど、立地と方位によって設計されたルーバーが設置されている。					1			1
			4	ヒートアイランド効果低減仕様	屋根材は熱吸収を最低限に抑制する高日射反射素材、遮熱塗装などを使用している。					1			1
			5	遮光カーテン	南側、南東から西側には遮光カーテンを採用しており、空調負荷を下げることが出来る。							1	
		b 設備機械の性能	現状で最善のテクノロジーを採用して、快適な住環境を実現するとともに省エネルギー、室内空気の品質、節水等を実現する機械設備の性能を追求する。これらがどのように働き、役に立つのかを少しずつ理解させることで、将来の環境リテラシーを醸成する。										
			1	省エネ給湯装置	省エネ、省CO2の給湯空調設備を装備している：各種省エネ給湯装置、太陽熱温水システムなど。					1	1		1
			2	省エネ空調換気設備	地中熱利用冷暖房システム、給湯と一体型のシステム、最新省エネ型エアコン、二重通気型外断熱システムなどを含む省エネ空調設備と室内空気品質を担保する適切な換気システムを装備している					1	1		1
			3	放射式冷暖房	床暖房、壁冷房など放射式冷暖房を活用している。					1	1		1
			4	LED照明	照明器具は基本的にLED電球を使用している。					1	1		1
			5	追い炊き断熱浴槽	浴槽は断熱タイプで保温性能が高く追い炊き機能によって使用する水の量の節約を図る事が出来る。					1	1		1
			6	再生可能エネルギーの生産	太陽光発電、風力発電、小水力発電など個別発電装置が設置されている、または地域での共同利用に参加している。					1	1		1
			7	吹抜けに天井ファン	吹抜けがある場合には空気の循環を促すための天井ファンが設置されている。					1			
					小計→	35	15			41	21	9	30
					家具と合計 一戸建て＝自動＋戸建＋家具 マンション＝自動＋集合住宅＋家具 新築アパート	50				100 80			80

第14章　プロジェクトII

生活産業プロジェクト

第1節　概要

生活産業とは、生活者個々人の将来価値は∞であるとしたうえで、生活者個々人の現在価値をNet personal Value（NPV）と定義し、NPVを最大化させる産業のことを言う。具体的には、衣食住にかかわる産業に学習・教育要素を加味した産業であり、その多くが、主婦を中心とした女性の、日常のくらしにかかわるものである。

生活産業を定義つけした背景には、ITの普及により、生活者個々人が情報を容易に入手することが出来るようになり、そのことが特に主婦層を中心した女性　－これらの多くは、衣・食・住に関する財・サービスの購入に関する最終決定権を持っている。－　の購買決定プロセスが、これまでの供給者サイドからの情報だけでなく、供給者と購買者のインタラクティブな情報交換、さらに、購買者からの情報発信が、供給者の供給する財・サービスを決定していく可能性があることを念頭においている。

こうした社会インフラの変化は、これまでのような供給者サイドから購買者サイドへ向けた一方的なクローズドな情報伝達、またそれを前提としたマーケットとは別に、供給者と購買者のインタラクティブなオープンな情報交換、マーケットが形成される可能性を秘めている。

慶應義塾大学環境情報学部教授國領二郎氏はこの社会インフラの変化を、氏の著、『オープン・アーキテクチャ戦略』ネットワーク時代の協働モデルにおいて、オープン・アーキテクチャのビジネスモデルとして提唱した。そして今日、すでに幾つかの産業において、この社会インフラによる、情報交換とマーケットの形成が行われている。

生活産業プロジェクトとは、この社会インフラの変化が自然発生的におこりにくい産業　－住宅産業・住宅建材産業・不動産産業など－　を対象に、むしろ意図的に構造変換を計ることにより、財・サービスの購入決定プロセスの合理化、商流・物流を含めた、既存ビジネスモデルの進化を目的とするものである。

ここで生活産業の代表例である、住宅産業のパラダイムシフトの事例を示す。
これまで、住宅購入のための価格決定プロセスは、いわゆる坪単価　－その多くは坪60万円というような単価提示が一般的であった。－　によって示されてきたし、今でも変わらない。ところが購入者は60万円の内訳がほとんどわからず、内訳を示す見積・積算・仕様書の中身について変更を求めても、多くの場合、供給者から価格の大幅アップを提示され、購入者の思い通りの商品選定をすることが困難であった。

つまり住宅購入プロセスにおいて、生活者のNPVを最大化させることは、現状では大変困難であるということである。ではどのようにすれば良いのであろうか？

株式会社eco-s corporation（以下「eco-s」という。）では、住宅の価格の不透明性に着目し、金融機関とタイアップして、購入者の支払い限度額を算出するシステム構築を行った。さらに、購入者が自身のこだわりを、支払い限度額内において、自由に選択できるシステムの構築も行った。この2つのシステムはそれぞれ、eco-s CMS、eco-s PIYとして、随時、市場に投入する考えで

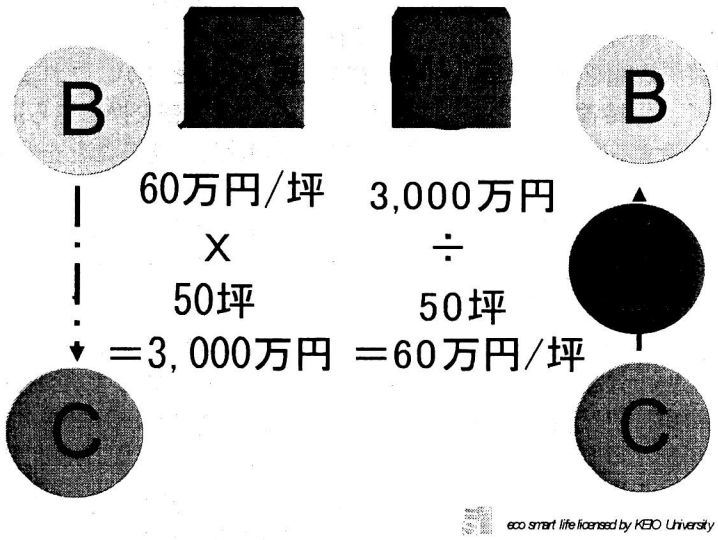
ある。

さて、eco-s CMS、eco-s PIY を使用した場合、住宅の価格が決定されるメカニズムはどのようになるのであろうか？

- 購入者の支払い限度額（予算）を eco-s が算定する。
- その予算に基づいた典型的な商品仕様・数量・単価を積算し提示する。
- 購入者は自身のこだわりにより、予算内で商品仕様・数量・単価変更を行う。
- その結果、予算を住宅の延べ床面積で除した数字が坪単価となる。

以上がメカニズムである。すなわち、これまでのように、坪単価が先にありきで、それに延べ床面積を乗じて予算を求めるのではなく、先に予算ありきで、それを延べ床面積で除した、結果坪単価が求められると言うことで、購入者の満足度が全くちがうわけである。

顧客満足度の最大化は NPV の最大化に他ならない。生活産業＝NPV の最大化とは、住宅産業の価格決定メカニズムを、これまでの掛け算から割り算にパラダイムシフトすることにより、達成されることがご理解いただけたと思う。



◇図１：住宅価格決定メカニズムのパラダイムシフト

第２節　内容

次に内容に関して踏み込んで検討してみることにする。１年間の活動を経て、生活産業とは３つのＣに集約されるものとして考えている。

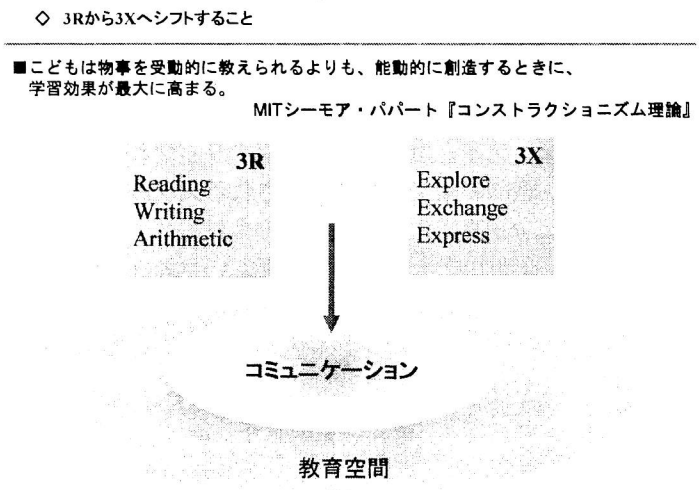
◇ Communication　　コミュニケーション
◇ Community　　コミュニティ
◇ Continue ness　　継続

コミュニケーションとは言うまでもなく、人と人の会話に代表されるような、お互いの意思の疎通である。生活産業プロジェクトの一環として行った、教育空間調査によると、大人と子供のコミ

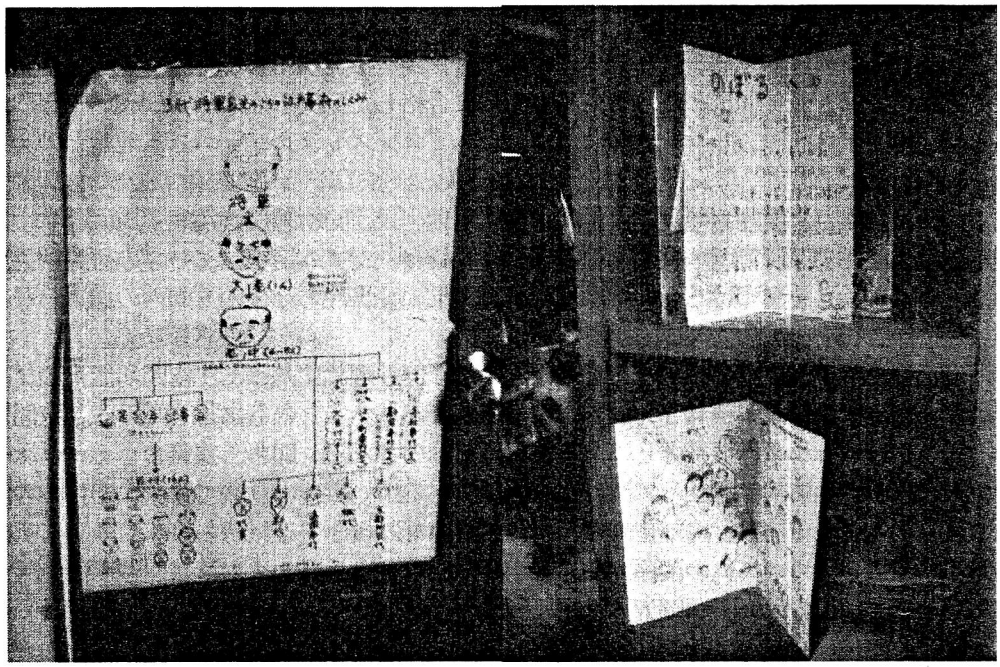
ュニケーションでは、書くという行為が、対等の関係を築く上で重要であることが判明した。eco-sでは書くと言う行為に代表される、良質なコミュニケーションが実現できる空間を〝教育空間〟と命名した。そして、過去4年間にわたる有名私立中学に合格した家庭の住まい方調査の結果、〝教育空間〟とは、MIT のシーモア・パパート教授による、『コンストラクショニズム理論』の実践であることが判明した。

因みにこの検証結果は、慶應義塾大学大学院教授三宅理一氏、同助教授渡邊朗子氏により主催された、慶應義塾大学 SFC 研究所エコスマートライフコンソーシアム第1フェーズの研究結果である空間理論（PAO 理論）を裏づけるものであり、研究結果の妥当性と今後の方向性の指針となるものである。

ESL の研究活動は、現在、第2フェーズを迎えている。PAO 理論に基づく、空間知能化のプロトタイプの製作を、港インキュベーションセンターの一室で参加企業とともに行っている。空間知能化とはコミュニケーションの発展系としてとらえられるものである。即ち、狭義のコミュニケーションとは、人と人の会話に代表されるアナログな関係であるが、広義の意味では、人と自然の関係ー花を見て美しいと思う気持ち、川のせせらぎの音を聞いてほっとする気持ち等ー　そしてその延長線上にあるのが人とメカニズムの関係であり、空間知能化とは、人とメカニズムの関係をデザインするものである。今後の ESL の研究活動に注目したい。



◇　図2：シーモア・パパート『コンストラクショニズム理論』



◇　図３：〃教育空間〃 実例

次にコミュニテイについて考えてみる。コミュニテイとは、人と人の集まり、交わりとするのが一般的であろう。日本の社会的背景からすると、戦前の家父長制に代表される大家族主義がいったん崩壊し、戦後の高度成長期の核家族化を経て、少子高齢化が現実問題の今日、今一度、コミュニテイをどう考えるか？が共通認識となっている。空間知能化同様、ITが新しいコミュニテイ形成のトリガーとなるであろうことも、社会通念化されている。これまでのコミュニティと21世紀のコミュニテイとの違いは何か？と考えてみた場合、アナログとデジタルの違いと言うことになる。つまり、ITが複数の空間を瞬時に同一化させることにより、離れた複数の空間のコミュニテイが一体化するということである。

最後のCである継続とは何であろうか？それは、日本の住文化の継承である。日本の住文化は、豊かな四季折々の自然を取り組んだ空間　ー外部空間と内部空間の一体化ー　として継承されてきた。それは何千年の歴史を経て、我々日本人のDNAとして代々継承されてきたものである。それが、戦後、焼け野原となり、ハードとしての住宅を建設することを余儀なくされ、また、高度成長時代の核家族化と土地神話による大都会での不動産価格の高騰が、狭小住宅の建設に拍車をかけてきたわけであるが、人口の減少がこうした状況に終止符を打ち、IT化が遠隔地との時空間を一体化させることにより、住宅の単位面積が再び拡大する傾向にある。このことが、内部空間から外部空間への広がりを復活させる可能性がある。それは歴史的にも、何千年の歴史を経て培われてきた、我々日本人の住文化が、戦後60年の失われた時代を経て、再び蘇生することに他ならない。

このように、生活産業というものを、３つのCという切り口で考えてみた場合、それは、日本人が本来持ち合わせていた豊かなコミュニケーション能力、互いを敬い、助け合う慈愛の精神に満ちた良質なコミュニティ、そうした伝統を受け継いできた文化そのものである。そしてITの技術応用化が、この３つのCを時間的にも、そして空間的にも、これまでにない、３次元的広がりに拍車をかけて行くものであることがわかる。

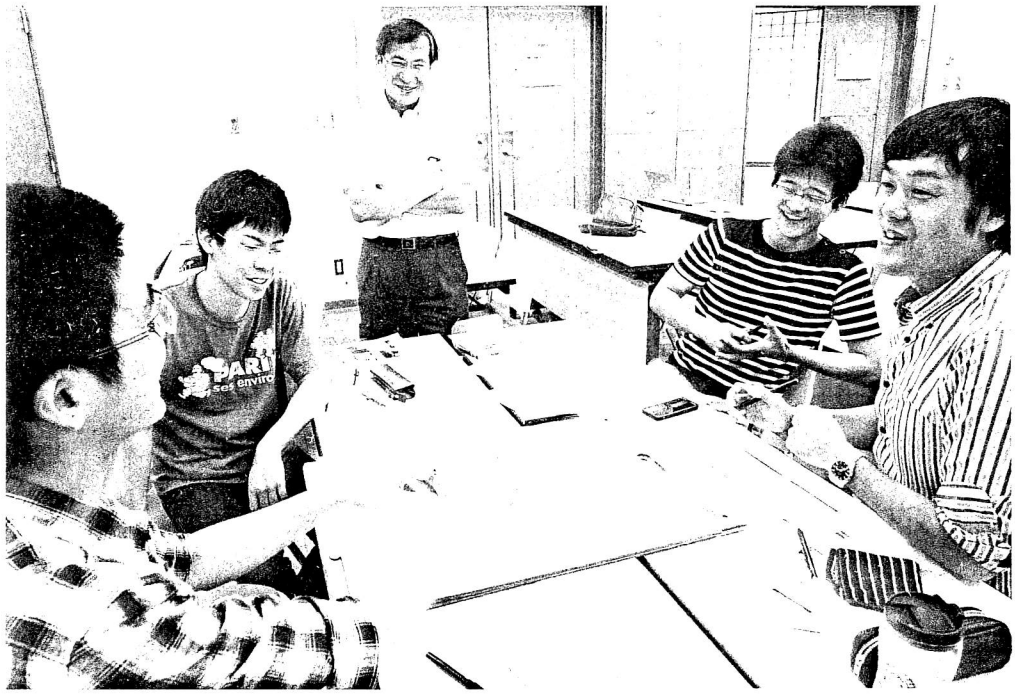
ところで慶應義塾大学SFC研究所（以下「SFC研究所」という。）の研究活動を、生活産業＝３Cを基準として考察してみると面白いことがわかる。昨年11月、六本木で行われたORFにおいて筆者が注目した事例を２つあげる。ひとつは、慶應義塾大学環境情報学部教授安村通晃氏の研究室が提唱している家展である。家展とは、ITの技術応用を、コミュニケーション&メモリーといった

観点にスポットを当て、人々の生活の中で果たす役割を考察したものである。そして、器としての家を情報の宝庫として、これまで、日常生活の暗黙知であったものを、形式知に置き換える取り組みとして注目されるものである。

一例をあげると、玄関という空間は、家族が家の出入りで必ず通過する空間であるという特性に注目し、玄関を通過する家族の情報を集約化するデバイスを開発している。端的に言えば、家族がその日、何を着て外出したのか、帰ってきたときの表情はどうか？などを家族で共有化することが出来る。そのことが、家族のコミュニケーションを促進し、活発なコミュニケーションが良質コミュニテイを形成するトリガーとなると考えられる。そして、メモリー機能が、その家族の文化遺伝子として、代々、継続されて行くと考えると、まさに３Ｃの実現である。安村研究室の研究活動・成果は、大手ハウスメーカーとの共同実験にまで発展している。

もう一例を挙げる。慶應義塾大学看護医療学部教授太田喜久子氏が代表者をつとめるヘルスケア・インフォマティクス・リサーチ・ラボラトリ、慶應義塾大学看護医療学部教授吉野肇一氏が代表者をつとめるe-ケアコンソーシアム、その他多くの研究者により構成されている両研究組織では保健・福祉・看護・介護・医療分野へのITの利活用による、ヘルスケアコミュニティの実現を目標に研究活動を行っている。ヘルスケアコミュニティとは、人は誰でも年をとるという、永遠の真理のもと、看護・介護を受動的に受け入れるのではなく、むしろ積極的に準備を行い、集団で、向かい合っていこうとするものである。そしてITの技術応用が、医療に新たな技術革新を導き出すものとしている。看護・介護とはある意味、被看護・被介護者と、看護・介護者とのコミュニケーションであり、それを支える家族・地域社会のコミュニティである。そして幼児からお年寄りまでが、一緒に生活することによる住文化の継承・形成である。少子高齢化が社会基盤の前提となる21世紀の我が国においては、ヘルスケアコミュニテイが担う役割が重要である。

◇図４：ヘルスケアコミュニテイ構想
出展：慶應義塾大学SFC研究所　ヘルスケア・インフォマティックス・リサーチ
ラボラトリ　パンフレットより引用



頭のよい子が育つまち

子どもの成長に
都市はどのように貢献できるか

今回の講師は、長年「頭のよい子が育つ家」を研究し、成果をまとめた著作を出版している。同書には、家の内部の間取りや設えの工夫等が書かれている。では、「まち」で考えてみるとどうだろうか？

今回は、21世紀を生きるこれからの子どもに必要な能力はどのようなものだろうかということを考えた上で、そうした能力の向上に、まちはどう貢献するのかについて考えるワークショップとした。

WSの主な狙いは二つあった。第一に、多様な立場の人と創造的に議論をする力を身につけること。第二に、人間が育つ環境としてのまちについて考えることを通じて、さまざまな視点でまちを読み解く力を身につけること、である。

どんなワークショップ?
About this Workshop

まず講師から、「頭のよい子が育つ家」についてレクチャーをしてもらった。家族と子どもとのコミュニケーションの大切さ等について指摘があった。

その後、二つのグループに分かれて、「頭のよい子」が育つまちのあり方を議論した。具体的には、以下の3点について議論を促した。①これからの時代を担う「頭のよい子」とはどのような能力を持つ子なのかを定義せよ。②そうした能力の向上に、育つ環境としてのまちはどうのように影響するのかを考察せよ。③「頭のよい子」が育つまちにしていくために、まちをどのように改変していけばよいか考察せよ。注意点として、まちという物的な環境としての空間以外に、そこにいる人々やその営みを支える社会制度や技術なども含めて考えてよいということを挙げた。

発表はパワーポイントを用いて行い、まとめとして講師やファシリテーターからコメントをした。

Program

15min　趣旨説明
30min　講師によるレクチャー
10min　質疑応答
180min　グループ作業
60min　グループ発表·議論
10min　まとめ

Items

模造紙、付箋、ペン

Date

2015.9.26(土)13:00 - 18:00

Place

東京大学工学部14号館141教室

Participants

7名
GCLコース生6名(電子情報学1、学際情報学1、コンピュータ科学1、システム情報学1、健康科学·看護学2)、
GCLコース生外1名(都市工学)

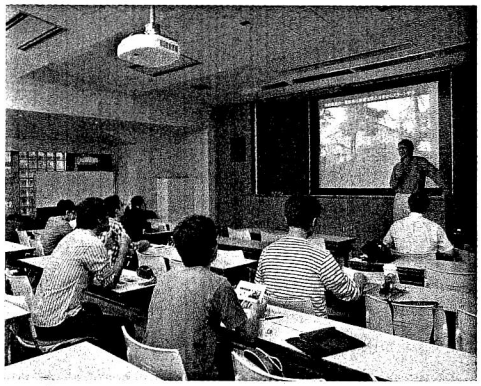
Lecturer / Facilitator

講師:
四十万靖
(一般社団法人四十万未来研究所、『頭のよい子が育つ家』著者)

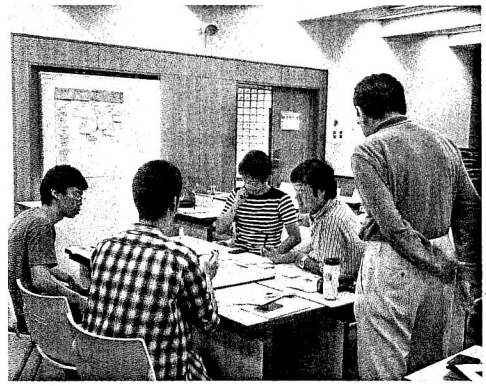
ファシリテーター:
浅見泰司
(東京大学大学院工学系研究科都市工学専攻 教授)

後藤智香子
(東京大学大学院工学系研究科都市工学専攻 特任助教)

原稿執筆:後藤智香子

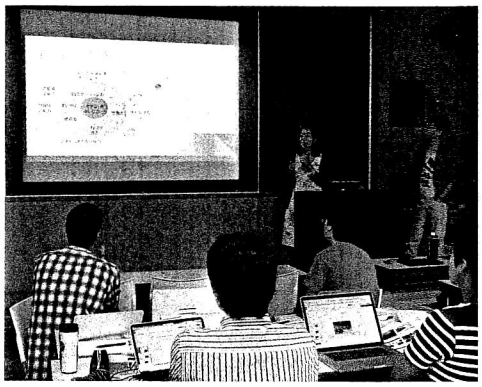


01 | 講師によるレクチャー

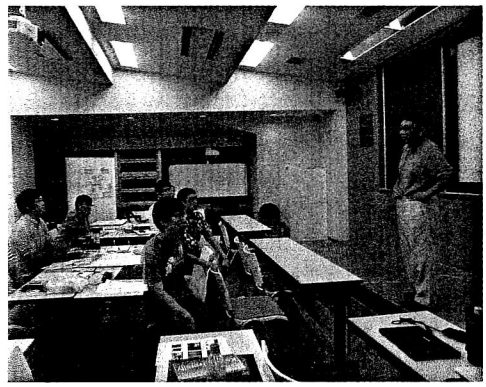


02 | グループ作業

さまざまな専攻の学生がグループで議論



03 | 発表



04 | まとめ

講師とファシリテーターからコメント

ワークショップの成果
Outcome

学生は、各自の専攻する学問と自分の人生経験を踏まえながら、議論を展開させていた。

1班は、頭が良いことによって究極的に目指すのは「人生を楽しめることと幸せであること」と定義し、「まち全体を子どもの学びと遊びの場にすること」「大人たち自身も子どもを育てることを通じて人生を楽しむ。また、職業生活にも地域での活動を持ち帰り、活かす」ことを掲げて、中間的な場の創出やワークライフバランス等の提案をした。

2班は、頭の良いことを「1. 相手の考えを尊重できる、2. 自分の考えをもつことができる、3. 自分の考えを表現することができる」と定義。世代間コミュニケーションの場の提案、意思決定の場の透明性について言及した。

ふり返り
Reflection

2班とも短い時間のなかであったが、発表はよくまとまっていたように思われる。特に1班については、講師から「目的・手段の関係を適切に考えてくれた」、つまり「幸せにいきる」ための方法が「頭の良い」ことであると改めて認識できたと評価された。また、ファシリテーターからは、「楽しむ、ということに社会的価値を見出したことにこのチームの特徴がある」と評価された一方で、「楽しむだけじゃなくて、つらさ、ということも見せたほうがよいのではないか」という指摘もあった。

今回のテーマは、さまざまな専攻の学生がイメージを共有しやすく、議論がしやすいテーマであるように思えた。引き続き何らかのかたちで展開させていきたい。