

A Study on the relationship between typology of children's co-creation space and non-cognitive ability : Through the practice of GRANSHIP  
KODOMO NO KUNI

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2021-03-04 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 川原崎, 知洋 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.14945/00027916">https://doi.org/10.14945/00027916</a>

# 子どもの共創空間の類型化と非認知的能力の関係について

—グランシップこどものくにの実践を通して—

川原崎 知洋

(静岡大学 教育学部 美術教育系列)

A Study on the relationship between typology of children's co-creation space and non-cognitive ability

-Through the practice of GRANSHIP KODOMO NO KUNI-

Tomohiro KAWARASAKI

## 要旨

本稿は、筆者が企画監修として携わった子ども向け造形イベント「グランシップこどものくに」の7年間(2013～2019年)に実施した共創空間を類型化し、子どもの非認知的能力の向上との関係を明らかにすることが目的である。研究方法は、これまでの7年間の共創空間での体験内容を整理し、主に子どもたちに提供した体験価値に着目することで共創空間を類型化する。また、共創空間が子どもの非認知的能力に与える影響について明らかにするため、中山芳一の非認知能力の定義を端緒とし、類型化した共創空間において獲得し得る資質・能力について検討する。その結果、体験と空間を一体的に捉えた共創空間は「A：表現の集積が1つの作品となる現実空間」、「B：表現の集積が意味を持つ情報となる現実空間」、「C：他者の行動から自分との共通点・相違点を実感する現実空間」の3つに分類された。また、共創空間で獲得し得る能力としては「自己内対話能力(自分と向き合う力)」、「自己啓発能力(自分を高める力)」、「他者協働能力(他者とつながる力)」であることを整理し、共創空間での体験が幼少期の子どもの非認知的能力の向上に影響する可能性が展望された。

キーワード：共創空間 造形体験 非認知的能力

## 1. はじめに

共創とは他分野の専門家が協働しながら新しい事業を立ち上げていく「Co-Creation」の訳語でビジネス界のマーケティング用語として一般に波及した。一人だけで行えることには限界があるという前提の基、他分野の専門家、関係者を巻き込みながら新たな価値を創造することが共創の姿である。本稿での子どもの造形活動における共創とは、「不特定多数の子どもたちがゆるやかなつながりの中で、表現や鑑賞などの造形体験を通して遊び浸ること」と定義する。また、共創空間をデザインすることについて、ロフトワークの松井創は「共創空間をデザインすることは、物理的デザインに留まらず、共創する時間のデザインであり、コミュニティ(人間)のデザイン、そして社会性と地域性を帯びた世間のデザインである」と定義する<sup>1</sup>。共創空間のデザインは、人々が交流する場である「物理的な空間」をデザインすることも当然含まれるが、他者と共有する時間や、交流する人間同士の関わり方など、総合的な視点でデザインすることが求められる。本稿における共創空間のデザインも、「空間」と子どもに提供する「造形活動、及び造形体験の内容」とを一体的に捉えデザインすることを前提としている。

## 2. グランシップこどものくにの概要

グランシップこどものくにには、子育て世代の家族を支援することを目的に、家族で楽しむ参加型イベントとして2006年から毎年、静岡市で実施されている。イベントの会場となるグランシップはJR東静岡駅に隣接した公共施設で大型駐車場も完備されており、多くの人々が集まりやすい環境が整っている。筆者はこのイベントの企画監修として2013年から参画し、メインの展示室に続く約40㎡の2つの展示室を主に担当している。<sup>2</sup>子どもの共創空間をデザインするにあたり以下の4つのポイントを考慮している。

- ①子どもの発達段階を考慮した体験を提供すること<sup>3</sup>
- ②多くの来場者が見込まれるイベントの特徴を活かすこと
- ③子どもの「体験の質と幅」を広げること
- ④「記憶に残る体験」を子どもに提供すること

1日に2,000人以上の多くの来場者があるため、共創空間をデザインしていく際には、多くの来場者が参加することを前提にし、来場者の流れや安全確保も考慮して計画する必要がある。以下、7年間に実践した共創空間の概要と内容を整理する。

(1) 2013年:WHIP CLAY CAKE

イベントテーマ：粘土

参加初年度ということもあり、まずは1日に約2,000人の子どもが来場するというイベントの特徴を引き出す造形活動を構築した。まず、テーマでもある粘土という素材をそのまま提供するのではなく、紙粘土と水を混ぜることによってできる「ホイップ粘土」を提供した。子どもたちは図1のA室で紙粘土と色水が入ったビニル袋を選び、手で捏ねてホイップ粘土を作る。作ったホイップ粘土を手にしてB室へ移動する。B室ではケーキ土台を複数設置し、子どもたちはこのケーキ土台に自由にホイップし、少しずつケーキをデコレーションして完成させる。メインの展示室では各個人が紙粘土を用いて作品制作する造形活動を提供したため、ここでは多くの子どもの「ホイップした形跡＝表現の形跡」が蓄積されることで、デコレーションケーキが徐々に出来上がる共創空間を提供した。空間を演出するために、色水には蛍光塗料を使用しB室ではブラックライトを設置することで、光るデコレーションケーキが実現した。「記憶に残る造形体験」を子どもに提供することや、出来事を重視した造形プログラムの重要性について確認した。<sup>4</sup>

(2) 2014年:どうぶつをみんなですすけよう

イベントテーマ：動物

絶滅危惧種動物の存在を周知することをテーマとした。図2のA室には数万枚の「どうぶつおみくじ」を用意した。子どもたちは無作為に1枚くじを引きB室に移動する。ほとんどのおみくじには身近な動物(イヌ・ネコ・ウシ・ニワトリ・ブタの全5種)の絵柄が記載されているが、わずかに数パーセントの割合で絶滅危惧種の動物(マレーバク・アムールトラ・オランウータンなど全9種)の絵柄が記載されたおみくじを混ぜた。B室の入り口ではおみくじに記載された動物のぬり絵台紙を受け取る。子どもたちが描いた身近な動物の塗り絵はA壁面へ、絶滅危惧種動物の塗り絵はBまたはC壁面へそれぞれ展示する。身近な動物と絶滅危惧種動物をあえて分けて展示することで、絶滅危惧種動物の圧倒的な少なさを壁面に展示された塗り絵の数で視覚的に実感することのできるプログラムとなった。展示する場所を指定するなどのルールを設けたことで、「絶滅危惧種動物の個体数の少なさ」という情報を共創空間の中で発信することができたことから「造形活動と空間とを一体的にデザインする有用性」について確認した。<sup>5</sup>

# WHIP CLAY CAKE



図1：2013年こどものくに共創空間 概要

# どうぶつをみんなですすけよう



図2：2014年こどものくに共創空間 概要

(3) 2015年：どんな深海魚がイメージできる？

イベントテーマ：海

子どもたちに深海の奥深くに生息しているまだ発見されていない「深海魚」を想像してもらうことを目的に、オリジナル深海魚を表現する造形プログラムを提供した。プログラムを構築する際には沼津港深海水族館にご協力をいただき、深海魚に関する貴重な情報や写真提供などしていただいた。図3のA室で表現活動を行ったが、子どもたちの表現するイメージを喚起させるために数種類のオノマトペと、深海魚の名前から連想される写真をヒントグラフィックとして掲示した。完成した作品はB室に持っていき、好きな壁面に展示した。来場した子どもたちの能動的な鑑賞を促すために、制作するオリジナル深海魚は黒色画用紙の台紙に様々な形に切り取った「蓄光シール」によって構成することとした。B室では蓄光シールを用いた作品にスポットライトで強い光をあておき、一気に暗転させることで「光る深海魚の水族館」という非日常的な空間を演出した。共創空間全体を何かを伝えるためのメディアとして捉えてデザインした結果、光の変化による美しさという感覚的な情報も「記憶に残る体験」となることを確認した。<sup>6</sup>

(4) 2016年：まぜまぜ いろいろラボ

イベントテーマ：色

昨年度までのテーマとは一転し、抽象的な概念である「色」をテーマとして掲げた。世界に存在するあらゆる物には固有色があるため、どのようにテーマを捉えたら良いのか非常に困難ではあったが、色に関する情報や特性を子どもたちに伝えていく「研究所」のような環境がまず想起された。また、子どもの体験の質を向上させるためには学生スタッフの深い関与が必要なのではないかといった仮説のもと、それまでの学生スタッフの役割であった「子どもたちの活動を見守る」だけでなく、「積極的な関わり合いを持つ」ことで成立する体験プログラムを実施した。図4のA室では「影絵の鑑賞」を提供した。影絵を一方向的に提供するだけでなく、子どもたちにはペンライトを配布し、影絵のストーリーに参加させることで共創的な鑑賞体験ができるよう工夫した。B室では「色を分解してみよう」「かさね色目であそぼう」「回転混色」といった多様な体験を提供することで、子どもの「体験の質と幅」を実現させた。子どもに対する深い関与は、子どもの理解度を向上させるだけでなく、学生自身の満足度も向上させることを確認した。<sup>7</sup>

どんな深海魚がイメージできる？



図3：2015年こどものくに共創空間 概要

まぜまぜ いろいろラボ



図4：2016年こどものくに共創空間 概要

(5) 2017年：へんてこ!!道具のかたち  
イベントテーマ：かたち

2016年度同様、具体的なモチーフではなく抽象的な概念である「かたち」をテーマとして掲げた。メインの展示室では油粘土を用いた自由な表現活動を提供したので、イベント全体の体験の流れを考慮した結果、造形活動ではなく「造形体験」を提供した。子どもにとって身近な道具である箸とスプーン、机と椅子に着目した。普段使用している道具のかたちを操作し、意図的にへんてこな道具をデザインした。図5のA室では「へんてこ箸とスプーンの体験」として、体験テーブルの上に乾燥したショートパスタを置き、それをへんてこ箸・スプーンを使って移動させる体験を提供した。使いづらい道具を用いてミッションを達成するゲーム性のある造形体験を楽しみつつ、普段使用している道具のかたちについて考えるきっかけを提供した。B室では「へんてこ机と椅子の体験」として、共創空間を学校の教室のように演出しつつ、座面が斜めになっている椅子や、作業台が極端に高い机をセットし、実際に座って使い心地を経験できる体験を提供した。来場者同士のゆるやかな関係性の中で、お互いの反応や感じ方の違いを確認することのできる共創空間を提供した。<sup>8</sup>



図5：2017年こどものくに共創空間 概要

(6) 2018年：Cooking Orchestra  
イベントテーマ：うごき

スポーツイベントではなく、造形イベントにおけるテーマ「うごき」をどのように捉えるのかについて議論を重ねた。例年同様、子どもたちが身近に感じられるモチーフが良いのではないかとということで、家庭で用いられる調理器具の使い方や動かし方に着目した。図6のように、まずA室では調理器具とその調理器具から発生するオノマトペが表示された展示を鑑賞する。続くB室では「調理楽器」を使って演奏する体験を提供した。調理楽器とは調理器具と楽器を掛け合わせた新しい楽器である。例えば「トング×カスタネット」や「粉ふるい×タンバリン」など、8種類の調理楽器をデザインし、正しい使い方を表示した解説グラフィックを共創空間にセットした。それぞれの調理楽器の音を奏でることができれば、調理器具も正しく使えることになる。B室では子どもたちがお互いに譲り合いながら自由に使用できる環境を整備し、空間内では調理楽器を奏でたくなるようなコンサート会場のような空間として演出した。なお、料理をイメージさせるBGMも流し、このBGMに合わせて調理楽器を演奏してもらえるような共創空間を提供した。



図6：2018年こどものくに共創空間 概要

(7) 2019年：「み」「ら」「い」でつくろう

2019年度は「みらい」がテーマであった。引き続き実態のあるモチーフではなく、概念的なテーマが掲げられた。子どもにとっての未来は明るくあってほしいとの思いから、ポジティブなイメージが伝えられる造形活動を企画する方針を固めた。身近な未来というキーワードから、平仮名の「み」「ら」「い」、あるいは片仮名の「ミ」「ラ」「イ」の文字を細かく分解したパーツを用意し、それらを組み合わせることによって自分の名前を構成する造形活動を提案した。「未来で自分の名前を創作する」といった造形活動である。当初は分解された文字の紙片を組み合わせることも考えたが、最終的には分解された文字のスタンプを20種類ほど作成した(写真1、2)。図7のように、A室とB室で活動内容は分けず、どちらの部屋でも同様の活動とした。文字のパーツスタンプを組み合わせ画用紙の台紙にスタンプして自分の名前を表した。子どもたちの作品を壁面いっぱいに表示することにより、スタッフが説明しなくてもこの場所

の活動内容を伝えることができた。つまり、壁面が情報的機能を持つことになった。(写真3)さらに、文字を分解したスタンプをどのように活用しているのか、どのような工夫が見られるのかといったように、自分の作品と他者の作品とを自然と比較できるような共創空間を提供した。(写真4)

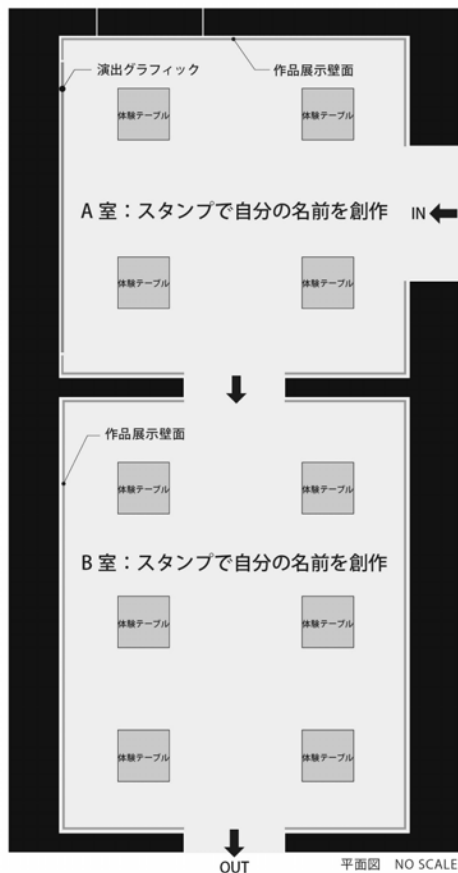


図7：2019年こどものくに共創空間 概要



写真1：「み」「ら」「い」を分解したスタンプ



写真2：体験テーブル上のスタンプセット



写真3：展示作品がこの空間の活動内容(=情報)となる



写真4：自分の作品と他者の作品とを比較できる共創空間

### 3. こどものくにおける共創空間の類型化

こどものくにおける共創空間をデザインする際、①子どもの発達段階を考慮した体験を提供すること、②多くの来場者が見込まれる特徴を活かすこと、③子どもの「体験の質と幅」を広げること、④「記憶に残る体験」を子どもに提供すること、以上の4つをポイントとした。2013～2019年までに実施した共創空間での実践を図8に一覧としてまとめた。特に注目したい項目が「子どもに提供した体験価値」である。

まず、2013年と2015年にそれぞれ実施した体験はテーマも内容も全く異なっていたが、子どもに提供した体験価値は「現実空間の中で制作した作品や行動の形跡が集積し、1つの大きな作品として徐々に完成していくこと」<sup>9</sup>である。多くの来場者が見込まれるといったイベントの特徴を活かした。よって、「A：表現の集積が1つの作品となる現実空間」を1つ目の共創空間の型と指定する。自分自身の表現の形跡が、共創空間や他者に対し、どのような影響を及ぼすのかといった行動するためのモチベーションとなる。自分の形跡が共創空間に何らかの形で残されることで「意欲」が沸き、より活発な「想像力」を喚起させるものと推察する。

2014年と2019年で実施した共創空間で子どもに提供した体験価値は「みんなが表現した集積が意味を持つ情報になること」である。この体験価値は不特定多数の子どもたちの表現の集積という点ではAと類似しているが、結果的に空間内に表出されたものが「作品」ではなく、意味を持つ「情報」である点が異なる点であると分析した。また、2016年度のこどものくにメイン会場での体験内容もこの型に類似した事例である。メイン会場の中央に雑誌だけで構成した山のオブジェを築き、子どもたちはそのオブジェから雑誌を引き抜き、その紙面から色を見つけてハサミで切り取る。切



写真5：空間全体が色相環になる共創空間

り取った紙片を空間にあらかじめ設定された壁面に貼付していくことで、来場者の行動の集積が結果として色相環という普遍的で意味のある情報として出現するような内容である(写真5)。よって、「B：表現の集積が意味を持つ情報となる現実空間」を2つ目の共創空間の型と指定する。A、Bどちらの型も、学校で行う共同制作やグループ制作などとは性格が異なる。強いつながりで結ばれた関係の中で制作に集中するというよりも、ゆるやかな関係の中で自然と他者への意識が生じ、結果的に「他者との協働」を実感することができる点が、こどものくにとの共創空間の特徴であると指摘できる。また、自分が表現した作品が含まれた共創空間が、時間の経過とともにどのように変化するかを楽しむことができる型でもある。

2016～2018年に実施した共創空間についての共通点は、共創空間に素材を用意し何かを表現するような「造形活動」ではなく「造形的な体験＝造形体験」ができる環境であったことである。すなわち、2016年は「色の現象を見る体験」、2017年は「へんてこな道具を使用する体験」、2018年は「調理楽器を演奏する体験」の提供である。よって、「C：他者の行動から自分との共通点・相違点を実感する現実空間」を

	全体テーマ	スペース名称	子どもに提供した体験価値	A室	B室	A～Bへのつながり	表現素材	空間演出のために必要な特殊物品	共創の類型化
2013	粘土	WHIP CLAY CAKE	・粘土と水を選じた時の柔らかい感触 ・自分の体温が粘土に移っていく感覚 ・みんなの行為の集積が徐々に「大きなケーキ」になっていく価値	造形体験	表現	○	粘土、水	ブラックライト、蛍光塗料	A
2014	動物	どうぶつをみんなでたすけよう	・みんなが展示した塗り絵の集積が意味や情報になる価値	造形体験	鑑賞	○	ぬり絵台紙、色鉛筆	どうぶつくじ	B
2015	海	どんな深海魚がイメージできる?	・さまざまな形のシールが表現しようとするイメージのヒントになる価値 ・みんなが描いた作品の集積が徐々に「光る水族館」になっていく価値	表現	鑑賞	○	台紙、シール 水性マーカー	暗転、スポットライト	A
2016	色	まぜまぜいろいろラボ	・「色」に関連した異なる様々な体験ができる価値 ・作品は展示集積され比較できる価値	鑑賞	造形体験	×	水性マーカー コピーフィルター	OHP	C
2017	色・かたち	へんてこな道具のかたち	・みんながへんてこな道具をどのように使っているか、どのような反応をするか、さりげない関わり合いから感じられる価値	造形体験	造形体験	×	—	へんてこな道具 (箸・スプーン・机・イス)	C
2018	動き	Cooking Orchestra	・みんなが調理楽器をどのように使っているか、どのような反応をするか、さりげない関わり合いから感じられる価値	鑑賞	造形体験	○	—	調理楽器 (8種類の調理器具×楽器)	C
2019	みらい	「み」「ら」「い」でつくろう	・この場でしか使うことのできないスタンプで創作する価値 ・みんなの制作した作品から自分とは異なる表現方法を感じられる価値 ・みんなが描いた作品の集積が徐々にこの空間で行う活動の情報になっていく価値 ・作品は展示集積され比較できる価値	表現と鑑賞	表現と鑑賞	—	台紙 ひらがな・カタカナ 表刷スタンプ	「み」「ら」「い」の ひらがな・カタカナ パーツスタンプ	B

図8：2013年～2019年までの共創空間の一覧

3つ目の共創空間の型と措定する。必ずしも他者と協働しなければ体験が成り立たない訳ではないが、子どもたちが個別に自由に体験する中で、他者の行動や反応を目にすることが出来る。無自覚のうちに自分と他者とを比較することで、自分の感じ方や、好き嫌いを客観的に判断できるようになる。他者とゆるやかな関係が構築されている環境は、こどものくのに共創空間の3つの型に共通する特徴である。

#### 4. 非認知的能力と共創空間の関係性

非認知的能力は2000年にノーベル賞を受賞したジェームズ・J・ヘックマンの幼児教育に関する研究成果をきっかけに世界中で注目されている。<sup>10</sup> 数値化することのできる認知能力（計算力や記憶力などの知識や技能）に対し、非認知的能力は創造性、共感性、自制心、忍耐力、自信、継続する力、回復する力、コミュニケーション力…など、数値化することのできない能力を指す。

ポール・タフは「六歳未満の幼い時期、もっといえは三歳未満の時期こそが、子供の発達を促す絶好のチャンスでもあり、危機が潜む期間でもあるのだ。これには確固たるエビデンスがある。ごく幼い時期の子供の脳は最もやわらかく、ほかのどの時期よりも環境からの影響を受けやすい。…（中略）…幼いころに環境から受けた影響は増幅される。良い環境にいれば先々の発達にとって非常によく、悪い環境にあれば非常に悪い影響が出る」<sup>11</sup>と主張する。非認知的能力を向上させるには「ごく幼い時期の子ども」という制約があることから、多くの幼少期の子どもたちが集い、多種多様な造形体験が提供されるグランシップこどものくのに共創空間は貴重な環境であると指摘できる。

非認知的能力は2015年にOECDから発表された社会情動的スキルとしても知られる。無藤は社会情動的スキルを「目標の達成、他者との協働、情動の制御にかかわるスキル」<sup>12</sup>とし、中山は社会情動的スキルを端緒に非認知的能力を「自己内対話能力（自分と向き合う力）」、「自己啓発能力（自分を高める力）」「他者協働能力（他者につながる力）」<sup>13</sup>と定義する。

中山の提唱する非認知的能力の獲得の可能性について、こどものくのに共創空間における環境に照らし合わせながら検討していきたい。

まず、こどものくのに共創空間では、基本的には多彩な素材や描画材を用意し、子どもたちに表現する場を提供している。こどものくのにみならず、表現する活動の過程において「自己内対話能力（自分と向き合う力）」を自然と喚起させていることは指摘できる。「子どものすぐ側に保護者がいる」という安心感のある共創空間の環境設定も自分と向き合う力を引き出す要因となっているものと推察する。

こどものくのに来場者は不特定多数であるため、特

定のグループを運営側であらかじめ組むような仕組みが構築されていない。その場、その時間において、たまたま居合わせた子ども同士で、その状況に応じた立ち振る舞いやコミュニケーションが求められる。例えば、限りある描画材を子どもたち同士で貸し借りする場面や、体験終了後に次の利用者に対する声かけなどがこれに該当する。結果的にこの経験が「他者協働能力（他者につながる力）」が育成されるものと考えられる。もちろん、ある一定時間を皆で共有し共同制作するグループワークのように、強い関係性のある環境だからこそ「他者協働能力」が醸成されるという考え方に妥当性はある。しかし、初対面同士でゆるやかな関係性の中で協働する経験においては、無意識的に互いの表情や言動を観察することになり、より臨機応変な対応が求められるため、本質的な「他者協働能力」の育成が展望される。

さらに、子どもの遊びについて中山は「楽しい遊びの世界へ没頭した経験から「好奇心」や「楽観性」を身に付けられる」<sup>14</sup>と指摘し、「遊びの中で失敗は失敗ではなく、うまくいくための試行錯誤の機会に変わる…（中略）…そうした経験を繰り返すうち、子どもはあらゆる身体能力やスキルを学び、また無謀なリスクを回避する知恵も身につける」<sup>15</sup>といったボーク重子の指摘もある。失敗を恐れず何度もチャレンジできる共創空間が子どもの「好奇心」や「楽観性」を、非日常的な空間演出を取り入れた共創空間が子どもの「意欲」や「想像力」をそれぞれ向上させ、「自己啓発能力（自分を高める力）」の育成も期待できる。

#### 5. 結論と今後の課題

本稿では以下の2つを結論とした。

1. グランシップこどものくのに共創空間を「子どもに提供した体験価値」に着目して分類したところ、以下の3つに分類された。

- A：表現の集積が1つの作品となる現実空間
- B：表現の集積が意味を持つ情報となる現実空間
- C：他者の行動から自分との共通点・相違点を実感する現実空間

2. グランシップこどものくのに共創空間において「自己内対話能力（自分と向き合う力）」、「自己啓発能力（自分を高める力）」「他者協働能力（他者につながる力）」の資質・能力の獲得が期待されるため、共創空間での体験は子どもの非認知的能力の向上に良い影響を与える可能性が展望された。

認知能力は非認知的能力と相関関係にあることも明らかとなっている。<sup>16</sup>しかし、子どもたちの非認知的能力を向上させる目的は認知能力を高めることではなく、彼らが社会の一員となった時、しなやかで強い心で生き抜くためだと考える。また、非認知的能力は幼



少期に多くの時間を過ごす家庭環境によって大きく左右されることも指摘されている。<sup>17</sup> まずは家庭において子どもに無償の愛情を注ぎ、子どもが安心して何事にもチャレンジできる環境を整備することが大前提であろう。

共創空間での体験が子どもの非認知的能力を向上させるのに有効である可能性を展望することはできたが、客観的な指標でこれを実証することが出来なかった。今後の課題は、数値化することの難しい非認知的能力をパフォーマンス評価やルーブリック評価手法の見知から客観的な観点で評価できる仕組みを整備することである。

#### [注]

1) ロフトワークHP

[https://loftwork.com/jp/news/2019/12/20\\_shintoshimatsui](https://loftwork.com/jp/news/2019/12/20_shintoshimatsui) (2021年1月7日アクセス)

2) 監修責任者として常葉大学教育学部の長橋秀樹先生、共同監修として常葉大学造形学部の山本浩二先生らのアートの有識者、造形制作会社の専門家、施設設備の専門家などが参画している。

3) こどものくにの対象は主に幼児(3~6歳)とその家族としている。基本的には子どもとその家族と一緒に造形体験することを想定している。

4) 川原崎知洋「造形活動の開発と空間デザインとの関係について-グランシップ『こどものくに』“ねんどでぎゅっ”の実践報告-」, 静岡大学教育実践総合センター紀要, No. 22, 2014年

5) 川原崎知洋「造形活動を利用した空間デザインに関する考察」, 静岡大学教育学部研究報告, 人文・社会・自然科学篇, 65号, 2015年

6) 川原崎知洋「造形活動を利用した空間デザインに関する考察2」, 静岡大学教育学部研究報告, 人文・社会・自然科学篇, 66号, 2016年

7) 川原崎知洋「子どもの造形体験の質を向上させるためのイベントデザイン-グランシップ『こどものくに』“にじいろ大冒険!”の実践報告-」, 静岡大学教育実践総合センター紀要, No. 26, 2017年

8) 川原崎知洋「かたちの意味について考える体験プログラムに関する研究-グランシップこどものくに「へんてこ!!道具のかたち」の実践を通して-」, 静岡大学教育学部研究報告, 人文・社会・自然科学篇, 68号, 2018年

9) 空間という言葉の持つ意味が広がり、昨今ではバーチャル空間までを指すようになってきている。本稿で取り扱う空間とは人と人とが現実空間に集うことで成り立つ空間を指すために「現実空間」という表記に統一した。

10) ジェームズ・J・ヘックマン, 古草秀子訳, 『幼児教育の経済学』, 東洋経済新報社, 2015年

11) ポール・タフ, 高山真由美訳, 『私たちは子どもに何ができるのか』, 英治出版, 2017年, p. 45

12) 無藤隆, 古賀松香, 『社会情動的スキルを育む「保育内容 人間関係」』, 北大路書房, 2016年, p. 2

13) 中山芳一, 『非認知能力が子どもを伸ばす』, 東京書籍, 2018年, pp. 121-122

14) 同上, p. 108

15) ボーク重子, 『非認知能力の育て方』, 小学館, 2018年, p. 132

16) ジェームズ・J・ヘックマン, 前掲書, p. 11

17) 同上, pp. 41-42

#### [付記]

本研究は、2019年度科学研究費補助金若手研究(課題番号:19K14235, 研究代表者:川原崎知洋)の助成を受けました。