

2007 年度 修士設計
 子供を対象とした景観まちづくりワークショップのモデル設計
 小学校景観出前授業の実践から
 (要旨)

高知工科大学大学院工学研究科基盤工学専攻社会システム工学コース
 1105508 嶋岡 強太

1. はじめに

1.1. 修士設計の背景

わが国の景観まちづくりは、戦後の急速な都市化の進展の中で、経済性や効率性、機能性が重視された結果、美しさへの配慮を欠いていたことは否めない。しかし、1970年代から自治体における景観条例が制定され、高知市では1996年に高知市都市美条例が制定されている。また、2005年には景観法が全面施行された。

高知市は、2005年度より小学校景観出前授業を実施しており、国土交通省では、2007年度よりやっと学校教育で活用できる「景観まちづくり学習」のモデルプログラムの検証を始めた。特に「景観まちづくり学習」は、これから社会を担う子供たちにとって重要な学習テーマである。

1.2. 修士設計の目的

本設計は「景観まちづくり学習」の先駆けとして、学校教育の中で活用できる子供を対象とした「景観まちづくりワークショップ」(以下「景観まちWS」と略す)のモデル設計を行うことを目的とする。

1.3. 修士設計の方法

方法は、私が企画、設計、実施に携わってきた2005年度、2006年度「小学校景観出前授業」の2年間の実施を検討(総括)し、それを基に子供を対象とした「景観まちWS」のモデル設計を行う(図1.1参照)。



図 1.1: 修士設計の構成

2. 2005、2006 年度小学校景観出前授業「景観まちWS」の総括

2.1. 高知市による小学校景観出前授業

2.1.1. 小学校景観出前授業の概要

2005年度より、これからの社会を担う小学校の子供たち(児童)を対象に、地域の「景観」について意識する機会として、小学校景観出前授業を実施している(表2.1参照)。

表 2.1: 高知市における小学校景観出前授業の概要

主催 実行	高知市都市整備部都市計画課 高知工科大学社会システム工学科(都市計画研究室・デザイン研究室)	
実施目的	これからの社会を担う小学校の児童を対象として、景観やまちづくりに関する出前授業を実施することにより、児童が地域の景観を意識する機会とする。	
実施内容	小学校の教育課程における「総合的な学習の時間」の一環として、景観や都市計画について専門的な知識を持つ大学との連携により、学校や地域の特性に合わせた体験的な学習活動の実施を図る。	
実施校	2005年度	1.高知市立江ノ口小学校(5学年39名) 2.高知市立土佐山小学校(6学年6名)
	2006年度	1.高知市立三里小学校(5学年62名)

2.1.2. 2005年度小学校景観出前授業の概要

2005年度の「景観まちWS」は、プログラムを4部構成とした。

第1回は、まちに出て景観を“知る”「まち歩きとガリバー地図づくりWS」を行った。第2回、第3回では、景観について“学ぶ”「世界の建築物と景観」、「建築と風景のデザイン」の講義学習を実施し、第4回では、地区の景観計画を“作る”「まちなみ景観計画づくりWS」を実施した。

表 2.2: 2005年度「景観まちWS」プログラム表

流れ	授業タイトルとねらい	
1 知る	まち歩きとガリバー地図づくりWS	
2 学ぶ	世界の建築物と景観	
3	建築と風景のデザイン	
4 作る	まちなみ景観計画づくりWS	

2.1.3.2006 年度小学校景観出前授業の概要

2006 年度の「景観まち WS」は、プログラムを 5 部構成とした。

「まち歩きとガリバー地図づくり WS」を 2 回実施し、まずはまちを“知る”まち歩きと、景観について基礎知識を“学んだ”上で、地区の景観を“知る”まち歩きを実施した。さらに、児童の取り組みを保護者や地区の人に“伝える”「まちなみ景観発表会」を追加した。

表 2.3：2006 年度「景観まち WS」プログラム表

	流れ	授業タイトルとねらい
1	知る	まち歩きとガリバー地図づくり WS1
2	学ぶ	建築と風景のデザイン
3	知る	まち歩きとガリバー地図づくり WS2
4	作る	まちなみ景観計画づくり WS
5	伝える	まちなみ景観発表会

2.1.4.2005、2006 年度実施の見直し（総括）

子供を対象とした景観まち WS のモデル設計に向けて、見直し（総括）を行った。具体的には、2005 年度の実施内容 見直し（総括） 改良した 2006 年度の実施内容 見直し（総括）という流れで検討した。主な検討内容をステップごとに以下に示す。

「1.建築と風景のデザイン学習」

- ・「建築」と「土木」に分けた学習から、「まちなみ景観」という視点で統合しビジュアル化する。
- ・良い建築と美しい風景のポイントを解説する。

「2.まち歩きとまちなみ景観調査 WS」

- ・まち歩きでは、時間内に回れない箇所が多かったため、事前の現地調査から回れる範囲を設定する。
- ・項目ワークシートを個別化する。
- ・項目ワークシートは、「良い」「悪い」だけの分類から、景観を構成する要素を項目として増やす。

「3.まちなみ景観計画づくり WS」

- ・計画内容が一目で読み取れるように、ガリバーマップを使用する。
- ・景観計画を「文章」で作る形式から、「イメージ（ビジュアル）」で具体的に作る形式として、貼り絵づくりを用いる。
- ・計画の 5W1H を用いて、シート化する。

「4.まちなみ景観発表会」

- ・まちなみ景観の啓発と児童のプレゼン力を高める。
- ・保護者や地区の人、参加していない児童に向けて実施する。

2.2.子供を対象とした「景観まち WS」の検討

2.2.1.子供に対応した手法の採用

子供を対象とした景観まち WS のために、子供に対応した手法を採用し、以下の 3 点を考慮する。

- 1.“楽しさ”を追求する
- 2.“分かり易さ”を実現する
- 3.“驚きのある体験”を持つ

まず、「景観まち WS」で用いる手法として、各ステップで、子供と大人で手法の分類を行い、子供に対応した手法を採用する。

「建築と風景のデザイン学習」では、視覚的に捉えやすい写真中心のスライド映像を用いた学習手法を採用する。「まち歩きとまちなみ景観調査 WS」では、座ったり、寝転がったりして自由に楽しく作業できるガリバーマップが手法として、子供向けであると考える。「まちなみ景観計画づくり WS」では、計画を「文章」でまとめるのではなく、「イメージ（ビジュアル）」で作成する貼り絵づくりを手法として採用する。

表 2.4：各ステップにおける子供・大人別の手法分類表

ステップ	手法	手法	
		子供	大人
建築と風景のデザイン学習	スライド学習 PPT 使用	文章中心のスライド構成	
		写真中心のスライド構成	
まち歩きとまちなみ景観調査 WS	オリエンテーション	口頭のみでの説明	
		PPT 使用	文章中心の構成 イラスト中心の構成
		アイスブレイク	
	地区の景観調査	まち歩き	
		まち歩きマップの使用	
		まち歩き記入シートの使用	
	景観調査まとめ	ガリバーマップにまとめる	
		横造紙（地図の入った）にまとめる	
		項目ワークシートに整理する	
		シールを使って位置情報を落とす	
発表	ふきだし（四方向対応）を使用する		
	ガリバーマップに乗って発表する		
	項目ワークシート		
	リーダーだけで発表する グループ皆で協力して発表する		
まちなみ景観計画づくり WS	オリエンテーション	口頭のみでの説明	
		PPT 使用	文章中心の構成 イラスト中心の構成 フォトモンタージュによるクイズ
		文章で表現する	方針を作成する 計画内容を作成する ルールを作成する
	景観計画作成	イメージで表現する	貼り絵で表現する 絵で表現する ゾーニングを行う
		ガリバーマップにまとめる	
		横造紙（ワークシート）にまとめる	
	景観計画まとめ	景観構成要素ごとに計画を分類する	
		キーワードシートを使ってまとめる	
		貼り絵設計シートにまとめる	
		ガリバーマップを使用する	
発表	景観計画ワークシートを使用する		
	リーダーだけで発表する		
	グループ皆で協力して発表する		
	ガリバーマップを使用する		
発表会	発表	景観計画ワークシートを使用する	
		リーダーだけで発表する	
		グループ皆で協力して発表する	

適正度： 最適である、 適している、 あまり適さない

次に、子供を対象とした「景観まち WS」のモデル設計に向けた方針を示す。

2.2.2. “楽しさ”を追求する

通常の授業のように口頭、文章が中心となった授業では、「集中力が持たない」「飽きてしまう」などの理由から、児童自ら学び、喜びを感じられるような“楽しさ”を追求する必要がある。

「まち歩きとまちなみ景観調査 WS」では、ガリパーマップを使用し、非日常的スケールの体験による“楽しさ”を追求する。また、「まちなみ景観計画づくり WS」では、誰もが幼児体験のある貼り絵で目に見える形で、表現できる“楽しさ”を与える。

表 2.5: “楽しさ”を追及する

ステップ	実施内容
建築と風景のデザイン学習	1.スライド映像(写真)を使用する
まち歩きとまちなみ景観調査 WS	1.アイズブレイクを実施する 2.まち歩きを実施する 3.ガリパーマップを導入する
まちなみ景観計画づくり WS	1.フォトモンタージュによるクイズを実施する 2.貼り絵づくりを実施する
まちなみ景観発表会	1.取り組みの成果を自慢できる発表を実施する

2.2.3. “分かり易さ”を実現する

児童の学習に対する興味・関心を惹くためにも、内容を理解してもらえ、 “分かり易さ”に配慮する必要がある。

主に「建築と風景のデザイン学習」では、視覚的要素により理解を高めるようスライド映像(写真)を使用し “分かり易さ”を実現する。「まちなみ景観計画づくり WS」では、貼り絵づくりを用いて景観計画を作成する。

表 2.6: “分かり易さ”を実現する

ステップ	実施内容
建築と風景のデザイン学習	1.良い建築や美しい風景の事例をカテゴリーに分けて紹介する 2.学習の要点をまとめる
まち歩きとまちなみ景観調査 WS	1.説明で使用するパワーポイントをビジュアル化する 2.まち歩きマップ、記入シートを使用する 3.項目ワークシートで景観情報を整理する
まちなみ景観計画づくり WS	1.貼り絵づくりで景観計画を作成する 2.キーワードシートを使用する 3.景観計画ワークシートを工夫する

2.2.4. “驚きのある体験”を持つ

児童が授業に飽きてしまわないようにするために、新鮮な“驚き”を与えるような仕組みづくりを考える必要がある。

「建築と風景のデザイン学習」では、普段見たことのない世界中の美しい写真を見せることで“驚

き”を与える。「まちなみ景観計画づくり WS」ではフォトモンタージュによる景観クイズを実施し、景観が変化する“驚き”を児童に与え、関心を高める。

表 2.7: “驚きのある体験”を持つ

ステップ	実施内容
建築と風景のデザイン学習	1.見たことのない世界中の風景をスライド映像で見せる
まち歩きとまちなみ景観調査 WS	1.視点を持ったまち歩きを実施する 2.非日常的スケールのガリパーマップを使用する 3.ワークショップの最後に「人前での発表」を実施する
まちなみ景観計画づくり WS	1.フォトモンタージュによる景観シミュレーションクイズを実施する。

3. 子供を対象とした「景観まち WS」のモデル設計

3.1. 「景観まち WS」のプログラム構成

プログラムは、4部構成とし、「1.学ぶ」「2.知る」「3.作る」「4.伝える」という学習過程の流れを持って構成する(表 3.1 参照)。

表 3.1: 「景観まち WS」プログラム表

回	流れ	授業タイトル
1	学ぶ	建築と風景のデザイン学習 ・ねらい 「良い建築や美しい風景」を、スライド映像を用いて事例で紹介し、児童の価値軸を養う。さらには、美しい風景のポイントとして、風景の見方、捉え方を“学ぶ”
2	知る	まち歩きとまちなみ景観調査 WS ・ねらい まち(地区)を「景観」という視点から観察するまちなみ景観調査を行い、良いところ、悪いところを“知る”
3	作る	まちなみ景観計画づくり WS ・ねらい 自分たち(児童)が調査した地区のまちなみ景観としての将来像を考え、まちなみ景観計画を“作る”
4	伝える	まちなみ景観発表会 ・ねらい 自分たち(児童)のまちなみ景観に関する取り組みを、児童の保護者や地区の人に発表して“伝える”

3.2. 「建築と風景のデザイン学習」の設計

ねらいに対応したステップの構成と主な内容を、表 3.2 に示す。

表 3.2: 「建築と風景のデザイン学習」ステップ表

	ステップ	時間
1	オリエンテーション 児童に授業の目的とプログラムの一連の流れを把握してもらう。	5分
2	良い建築と美しい風景 まずは、児童に「良い建築、美しい風景」を知ってもらう。	40分
3	美しい風景のポイント 児童の良い建築や美しい風景に対する価値軸(評価軸)を養う。	35分
4	まとめ 学習の全体のまとめを行う	10分

3.2.1.ステップ2「良い建築と美しい風景」

- ・スライド映像で世界中の事例を紹介する
ねらい

言葉を費やしてもなかなか伝えられないイメージを、パワーポイントのスライド映像を通して児童に正確に“分かり易く”伝える。

設計内容

景観を構成する要素ごとに、以下10のカテゴリーに分類し、スライド映像で紹介し、“分かり易さ”と“驚き”を追求する。

- a.自然なもの、b.建物、c.建物群、d.まちなみ、e.庭、f.道、g.ストリート・ファニチャー、h.橋、i.港、j.生活



図 3.1: スライド映像を用いた学習

3.2.2.ステップ3「美しい風景のポイント」

- ・美しい風景のポイントを解説する
ねらい

児童の価値軸を養うために、スライド映像で“分かり易く”風景の見方、捉え方を解説する。

設計内容

以下の4つの視点をスライド映像で解説を行う。

- a.ルールのある風景
- b.どこから見たら美しいか
- c.背景に注意する
- d.偽物は使わない

3.3.「まち歩きとまちなみ景観調査WS」の設計

ねらいに対応したステップの構成と主な内容を、表 3.3 に示す。

表 3.3: 「まち歩きとまちなみ景観調査WS」ステップ表

	ステップ	時間
1	オリエンテーション 児童に授業の目的とプログラムの一連の流れを把握してもらおう。また、アイスブレイクによって、児童の緊張を解し、学習に“参加”する準備段階を作る。	20分
2	まち歩き 身近な空間、見慣れた風景をまちなみ景観という視点から、再発見・再認識してもらおう。	60分
3	景観調査のまとめ まち歩きを行った地区の現況が一目で読み取れるように景観調査をガリバーマップにまとめる。	60分

	発表	40分
4	調査した内容を整理し、発表を行うことで全体の共有を図る。また、普段はあまりない人前での発表により、プレゼン力をつける。	

3.3.1.ステップ1「オリエンテーション」

- ・アイスブレイクで緊張を解す
ねらい

児童の緊張を解すため、座って受ける授業とは一変して、体を動かすことで児童の「遊びたい」という気持ちを刺激し、“楽しく”学習を行う。

設計内容

既存のアイスブレイク手法から「a.誕生日チェーン」、「b.人数を集めろ」の2つを選択し、実施する。



写真 3.1: アイスブレイクの実施風景

3.3.2.ステップ2「まち歩き」

1)まち歩きのテーマを設定する

ねらい

身近な空間、見慣れた風景を「まちなみ景観」という視点から地区を探検・調査する“楽しさ”と景観資源を発見する“驚き”を与える。

設計内容

まち歩きのテーマを下記の2つに設定する。

- a.風景、景観として良いところ、おもしろいところ
- b.風景、景観として悪いところ、問題のあるところ

2)まち歩きマップを使用する

ねらい

まち歩きの際に、ルートの確認や地区の景観情報を記入できるように、まち歩きマップを用意し、“分かり易さ”を実現する。

設計内容

「a.全体マップ」と「b.地区マップ」の2つのまち歩きマップを用意する(図 3.2 参照)。



図 3.2: 全体マップ(左)と地区マップ(右)

3.3.3.ステップ3「景観調査のまとめ」

1) ガリバーマップを使用する

ねらい

ガリバー（巨人）になれるという、非日常的スケールの体験により、“楽しさ”と一目で地区の情報が読み取れる“分かり易さ”を与える。

設計内容

ガリバーマップの設計内容は下記の通りである。

- ・ 1/300～1/500のスケールで作成する
- ・ 住宅地図を使用し、イラストレーターで加工する
- ・ 主要な建物名称を入れておく



図 3.3：ガリバーマップ

2) 景観調査まとめ方の工夫

ねらい

まち歩きで行った調査内容をガリバーマップに“分かり易く”レイアウトする。(図 3.4 参照)

設計内容

ガリバーマップには、まち歩きで撮影した写真や気付きなどを記入したふきだしを図 3.4 の通り貼り付けて、表現する。



図 3.4：ガリバーマップへのまとめ方の工夫



写真 3.2：ガリバーマップの結果事例

3) 項目ワークシートに整理する

ねらい

歩いた地区の景観情報を整理し、ガリバーマップとリンクさせることで、“分かり易さ”を実現する。

設計内容

まち歩きのテーマである風景、景観として良いところ、悪いところを分類し、景観を構成する要素を項目として設ける。また、項目個数を記入する欄も設ける(図 3.5 参照)。



図 3.5：項目ワークシート

良いところは緑色のシールで表現する



図 3.6：項目ワークシートの結果事例

3.3.4.ステップ4「発表」

- ・ WS の最後に成果を発表する

ねらい

調査した内容の共有はもちろん、普段はあまりない人前での発表を“体験”してもらおう。

設計内容

作成したガリバーマップを囲んで座り、項目ワークシート用いて地区の景観状況を発表する。



図 3.7：「まち歩きとまちなみ景観調査ワークショップ」発表形式

3.4. 「まちなみ景観計画づくりWS」の設計

ねらいに対応したステップの構成と主な内容を、表 3.4 に示す。

表 3.4: 「まちなみ景観計画づくりWS」ステップ表

	ステップ	時間
1	オリエンテーション 児童に授業の目的とプログラムの一連の流れを把握してもらおう。また、電柱の地中化やゴミ撤去などの事例を、フォトモンタージュを用いたクイズ形式で紹介し、楽しく景観計画のイメージを養おう。	20分
2	貼り絵づくり 電柱を樹木に置き換えたり、まちの背景に自然の風景を貼り付けたりする貼り絵により、自由に“楽しみ”ながら、景観づくりを行う。	60分
3	景観計画の作成とまとめ 自分たち（児童）が住んでいる地区の景観計画を作成し、景観計画ワークシートにまとめる。	60分
4	発表 計画した内容を整理し、発表を行うことで全体の共有を図る。また、普段はあまりない人前での発表により、プレゼン力をつける。	40分

3.4.1. ステップ1「オリエンテーション」

- ・フォトモンタージュによる景観クイズ
ねらい

もとあった写真から何が消えたのか、児童に投げ掛けて関心を引き、“楽しさ”と“驚き”を与える。
設計内容

現況の写真から、電柱の地中化や建物の様式変更、道路の再舗装等の景観シミュレーションを行う。



写真 3.3: フォトモンタージュの結果事例

3.4.2. ステップ2「貼り絵づくり」

- ・景観素材を用いて貼り絵づくりを行う
ねらい

誰もが幼児体験のある貼り絵で、景観計画を目に見える形として、表現できる“楽しさ”を与える。
設計内容

a. 貼り絵シート

まち歩きで行った景観調査から、発見した景観上問題の多い写真を貼り絵の土台とする。



図 3.8: 貼り絵シート



写真 3.4: 貼り絵の主な視点例

b. 切り貼りシート

素材のバリエーションを豊富化し、どの素材が地区の景観に合うか、子供たちに考えながら作業を“体験”してもらう。



図 3.9: 切り貼りシート



写真 3.5: 貼り絵の結果事例

3.5. 「まちなみ景観発表会」の設計

ねらいに対応したステップの構成と主な内容を、表 3.6 に示す。

表 3.6: 「まちなみ景観発表会」ステップ表

	ステップ	時間
1	オリエンテーション 児童の保護者にパワーポイントを用いたスライドショーでこれまで取り組みを紹介し、知ってもらう。	20分
2	発表 これまでの取り組みの成果を児童の保護者や地区の人、参加していない児童（他の学年）に向けて発表することにより、まちなみ景観の啓発を図る。	60分
3	講評とまとめ 児童の取り組みに対する講評を行い、景観を意識することの重要性を保護者に伝える。	10分

3.5.2. ステップ 2 「発表」

- ・発表の形式を作る

ねらい

まちなみ景観の啓発と児童のプレゼン力を高めるために、保護者や地区の人、参加していない児童に向けて実施することで“驚きのある体験”を持つ。

設計内容

各グループが「まち歩きとまちなみ景観調査 WS」「まちなみ景観計画づくり WS」の流れで続けて発表を行う。また、発表の際には、児童がまち歩きで撮影した「写真」及びまちなみ景観計画づくりで作成した「貼り絵シート」が見やすいように、スクリーンに拡大して映し出す。

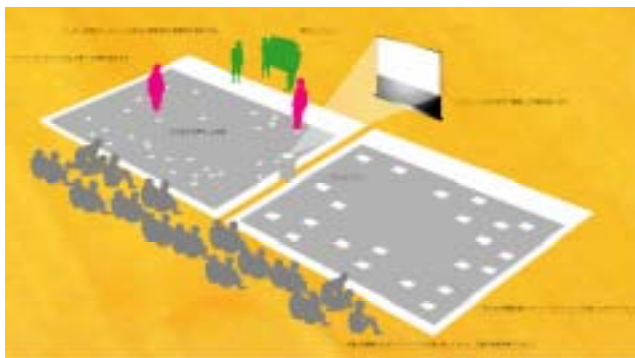


図 3.14: 発表形式

4. まとめ（設計の到達点と今後の課題）

4.1. 設計を通して“できたこと”

授業の連続性への配慮

モデルプログラムは、「1.学ぶ」「2.探す」「3.作る」「4.伝える」の流れで、まず「景観」に関する基礎知識を身に付けた上で、まち歩きによるまちなみ景観調査を行い、調査内容を反映させたまちなみ景観計画づくりを行う。最後に保護者や地区の人に伝えるという授業の連続性に配慮できた。

3つの視点の追及

- 1. “楽しさ”を追及する -

“楽しさ”の追及は、「まち歩きとまちなみ景観調査 WS」におけるガリバーマップ（1/500：3m×4m）を用いた、非日常的スケールの体験や「まちなみ景観計画づくり WS」での貼り絵づくり等から、体験的な学習による“楽しさ”を与える仕組みづくりができた。

- 2. “分かり易さ”を実現する -

“分かり易さ”の実現は、「建築と風景のデザイン学習」における良い建築や美しい風景をカテゴリーに分けた解説や「まち歩きとまちなみ景観調査 WS」の項目ワークシートを用いた地区の景観状況の整理等から“分かり易さ”に配慮した仕組みづくりができた。

- 3. “驚きのある体験”を持つ -

“驚きのある体験”を持つでは、「建築と風景のデザイン学習」で、普段見たことのない世界中の美しい風景の紹介や「まちなみ景観計画づくり WS」におけるフォトモンタージュを用いた景観シミュレーション等から、新鮮な“驚き”を与えるような仕組みづくりができた。

以上から、今回、子供を対象とした「景観まち WS」は、過去 2 年度（計 7 回）の実践結果のまとめを経て、一応、モデルとしての完成をみた。

4.2. 今後の課題

設計したモデルで次年度、後輩に実践してもらい、子供たちや WS 実施者等からの評価が必要になると考える。また、小学校の先生等が実践できるようなマニュアルを作成することも今後の課題として挙げられる。

引用・参考文献

- ・大谷英人（2005）「まちづくりノート」、（株）若竹まちづくり研究所
- ・景観まちづくり研究会（2005）「景観法を活かす」、学芸出版社
- ・梶島邦江・梅澤隆（1996）「こどものまちづくり学習教材としての「まちの謎解きブック」の有用性に関する研究」第 31 回日本都市計画学会学術研究論文集
- ・子供とまちづくり研究会（1996）「こどもとまちづくり面白さの冒険」、風土社・中村昌広（1989）「まちづくりへの参加の新しい局面とその道具としての「ガリバー地図」」、第 24 回日本都市計画学会学術研究論文集
- ・ヘンリー・サノフ（1993）「まちづくりゲーム 環境デザインワークショップ」、晶文社
- ・曲田清維（1993）「子どもの景観認識に関する研究 - 町並みにおける小景観の評価 -」、1993 年度第 28 回日本都市計画学会学術研究論文集

Master Design 2007

Modeling of landscape planning workshop intended for children

- Study of landscape lecture in elementary school -

(Abstract)

Course of Infrastructure System Engineering, Graduate School of Engineering,

Kochi University of Technology

1105508 Kyota Shimaoka

Kochi City has been executing the landscape planning lecture in elementary school since 2005. The purpose of this lecture is to pass on the beauty of landscapes to children and to strengthen the children's love toward their towns. I have been involved in the landscape lecture in elementary school since 2005. Specifically, my role on the project is to design a landscape planning workshop program and to implement the project. Especially, "landscape planning lecture" is important study theme for children.

So, the Master's design aims to design the model of landscape planning workshop intended for the children that can be used by academic training.

The research method examines the landscape planning workshop that I executed in 2005 and 2006. I make consideration the following three points.

1. Quest of "pleasantness"
2. Realization of "explicitness"
3. Give an "experience of surprise"

As result I design of landscape planning workshop program. The program of the landscape planning workshop is made up mainly of four steps.

1. Step title : 「 Architecture and landscape design 」

In the First class, we teach the children beautiful landscapes by using various photographs of the world. The aim is to get the children to recognize an overview of landscapes, first.

2. Step title : 「 Town watching and exploration of townscape workshop 」

In the second class, we get the children to actually walk through their hometowns. The children make a " Gulliver map " (a big map:1/500,3m × 4m) after the town watching.

3. Step title : 「 Townscape planning workshop 」

In the third class, the children are supposed to make a landscape plan of their hometowns.

4. Step title : 「 Townscape recital 」

In the last class, the children give a presentation at parents open day.

Keyword: landscape planning lecture, landscape planning workshop, Gulliver map