

近畿能開大だより

Vol 45 2020.3

発行 近畿職業能力開発大学校
〒596-0817 岸和田市岸の丘町3-1-1
TEL : 072-489-2112(学務課)

ホームページアドレス : <http://www3.jeed.or.jp/osaka/college/>



近畿ポリテックビジョン2020閉幕

応用課程最優秀作品賞は「リベッティングマシンの開発」が受賞。

応用課程最優秀発表賞は「スマートアグリシステムの開発」

リーダー 生産電気システム技術科 野下 結良さんが受賞。



最優秀作品賞は「リベッティングマシンの開発」のメンバーと担当教員



最優秀発表賞「スマートアグリシステムの開発」
リーダー 野下 結良さん（生産電気システム技術科）

第 29 回「あすなろ夢建築」大阪府公共建築設計コンクールで 住居環境科 山森 彩夏さんと柴本 佳奈さんの作品が準グランプリ受賞！ 清野 紗生さんと藤川 明音さんの作品も佳作に入選！

準グランプリ作品

REFINE LANDSCAPE

CONCEPT
私たちが行った民間家のアンケートでは、「今ある風景が好きなので休憩所は欲しい」という声が多かった。今回、私たちは原風景を大切にしながら大芝生広場の豊かなランドスケープをより多くの人に知ってもらえるきっかけとなるような休憩所を計画した。休憩所が広場から見える歩道橋や階段を設けることでシームレスに広がる広場となる。またオプション提案になるが、公園入口から大芝生広場に続く道には休憩所と一体となる三角形のオブジェを配置し、必然的に休憩所へと誘引されるしるしを計画した。

WAYFINDING
休憩所へ誘引するオブジェ
SITE「休憩所」
2-131

SPEND THE...
休憩所を設けることで季節ごとの風景を楽しむことができる。駐車場で影を配ることで大芝生広場への誘導にもなる。自分が影が付きに参加することでさらに愛着の湧く場所となる。

建築概要
建築面積: 52.90㎡
主軸: B×C
B: 2.25×4.00 = 21.00
C: 2.25×4.40 = 31.00
※床面はすべて高耐久水性塗料塗布

主軸上
休憩所: CLT(3層サブライ)
床: ベンチ・デスク・天然木デッキ材 (マツノ広葉樹)
※床面はすべて高耐久水性塗料塗布

構造形式: 木造 (CLTパネル工法)
想定工事予算: 2,800万円
※オプションはオプション提案

EYE LINE
「山と空」
広場から見える歩道橋を際立たせるように休憩所を配置すると、視線を山や空に流すことができる。
「大芝生広場」
「西側歩道橋と階段」

PLAN
影を楽しむ場所
休まる場所
立立高図 S=1:100
平面図 S=1:100
立立高図 S=1:100
断面図 S=1:100

ATTITUDE
「影があるから光は美しい」
三角形から自影のグラデーションは、遊び場のようなわくわく感を演出し、時間帯によって様々な影をみることができるよう、暗さを演出することで広場の明るさが際立つ空間を意識しました。段差と明るさの違いを使い「影を楽しむ場所」と「休まる場所」を分けて設計しました。

「影があるから光は美しい」三角形の台形のグラデーションが、遊び場のようなわくわく感を演出します。時間帯によって様々な影をみることができるよう、暗さを演出することで広場の明るさが際立つ空間を意識しました。段差と明るさの違いを使い「影を楽しむ場所」と「休まる場所」を分けて設計しました。」



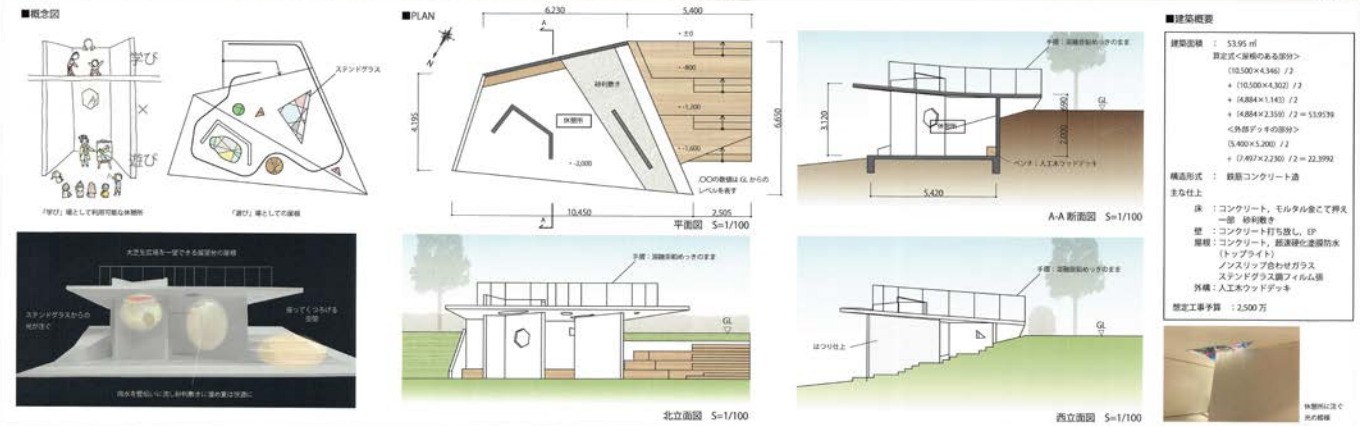
山森 彩夏さん（左）と柴本 佳奈さん（右）

学び × 遊び ② 休憩所

2-132

Concept

学ぶとは経験することによって知ること。遊ぶとは好きなことをして楽しい時間を過ごすこと。誰でも聞いたことのあることわざに「よく学びよく遊べ」とある。このことわざの通り、勉強する事も遊ぶ事も大切である。蜻蛉池公園を知るために現地調査をした時、よく親子連れを見かけたので親子連れが居たくなるように親は休憩できて子供たちは子供たち同士で一處に遊び、遊べる休憩所を設計した。



佳作

「よく学び、よく遊べ」という言葉がありますが、公園に訪れた親子がひと時の休憩を楽しみ、子供たち同士で学び、遊べる空間を意識して設計しました。天井に埋め込まれたスタンドグラスからさす光は、時間の経過とともに様々に形を変えます。光に癒され、光を見て楽しむこともできます。」



藤川 明音さん（左）と清野 紗生さん（右）

第 29 回 大阪府公共建築設計コンクールの概要

今年度の設計課題は、大阪府営蜻蛉池公園内の大芝生広場に立地する休憩所です。本公園は、岸和田市の中央部の丘陵地帯に位置し、公園の名称となった蜻蛉池をはじめとする大小 30 余りのため池と既存の樹林地を含む自然環境豊かな公園です。今回の課題は、休憩所の提案のみでなく、大芝生広場の活用方法の提案も含んでいます。現地調査を行ったうえで、大芝生広場や本公園の活性化につながるようなアイデアが求められました。

詳しくは、大阪府のホームページをご覧ください。

http://www.pref.osaka.lg.jp/koken_keikaku/asunaro/asunaro29.html

NOKAIDAI NOW

近畿職業能力開発大学校学生自治会の会長として活躍した生産機械システム技術科 浜田 祥汰さんにこの1年を振り返っていただきました。

まず相手の話を聞き、できないと決めつけてしまうのではなく、そのままではできないことでもどんなやり方をすればできるか、どこまではできるかをこちらからも提案するようにこころがけました。

応用課程への進学が決まったころ、先輩から学生自治会の役員をしないかと声がかかりました。実は、高校時代テニス部の主将になりましたが、期待に応えられなかった苦い経験がありました。声掛けをいただいて、これは高校時代の悔しい思いを克服するチャンスかもしれないと考えました。ただ、私にも得意不得意があります。外部との交渉ごとはあまり得意ではありませんでしたので、その部分は同じ科の田中君にサポートしてもらおうということで自治会長を引き受けました。自治会長になって、他の科の学生と話すことも多くなったのですが、科によっても学年によっても特徴がことなることを知りました。就任してすぐにいろんな学生から様々な意見や要望がきます。最初はこうした意見や要望を拒否することが多かったですね。でもあるとき、相手を不快な思いにしてみました。その時、「これではあかん」と反省しました。その後は、まず相手の話を聞き、できないと決めつけてしまうのではなく、そのままではできないことでもどんなやり方をすればできるか、どこまではできるかをこちらからも提案するようにこころがけました。それでもこちらの思いが伝わらなくて、どう対応したらよかったか後悔することもあります。



自治会最大のイベントの一つ
ポリテクフェスタの様子

夏に向けて球技大会やポリテクフェスタ等大きなイベントを迎えることになりました。私は、計画建てやスケジュール管理を中心に行い、周りの役員と分担してイベントに取り組みました。今応用課程でのグループ学習として標準課題に取り組んでいますが、その時学んだことがこうしたスケジュール管理等のマネジメントにも役立ちました。地元の高校等の協力もいただき、ポリテクフェスタでは新たな取り組みに挑戦することができました。それでも、学生全体に自治会からイベントに関する切等の情報伝達をどう行っていくかは課題として残りましたね。一部の科には十分に情報伝達できなくて、後になってからやりたかったことができなかったという意見を耳にしました。

仲間に恵まれましたし、この役職をして学んだことの方が多かったです。

様々な意見を聞き、周りを動かし、そしてイベントの計画作成やスケジュール管理をしていく。しかもみんなが納めてくれた自治会費を管理しながらボランティアで務めますから、これまでの学生生活で経験したことがない人の方が多いと思います。そういう意味では、自治会長って誰でもできるものではないと思います。でも、仲間に恵まれましたし、この役職をして学んだことの方が多かったです。ですから、ぜひ次の人にもがんばってほしいと思います。



生産機械システム技術科 浜田 祥汰さん