

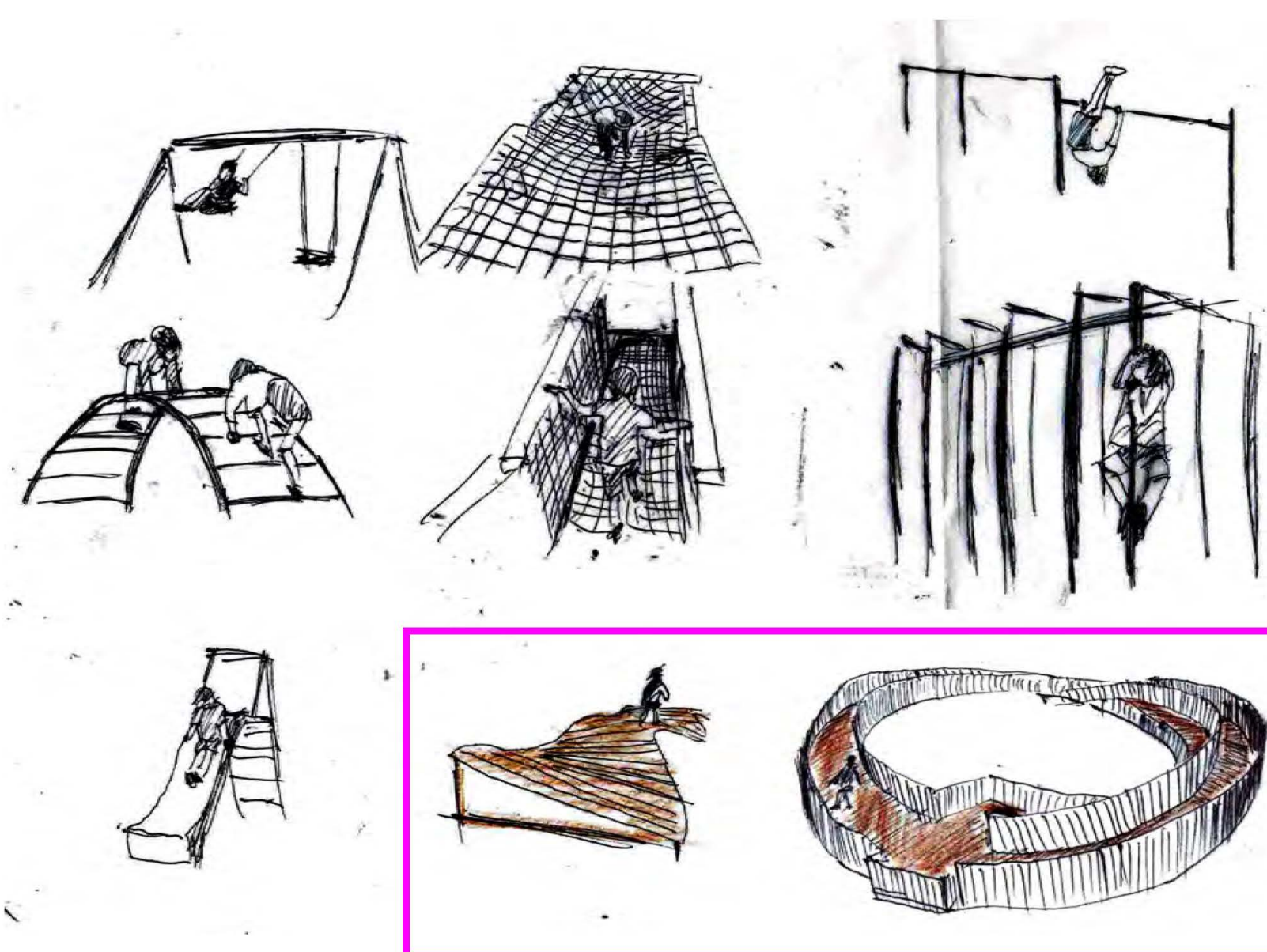
Playing in a loop

概要

現代の小学校建築の多くは、かつての大量建設により、画一的な校舎が多く、校舎自体が児童の記憶に残ることが少ないのではないかと。より記憶に残るであろう校庭・遊具などの「遊び場」に着目して設計を始め、児童が校舎内で生き生きと活動できる小学校を目指した。

計画

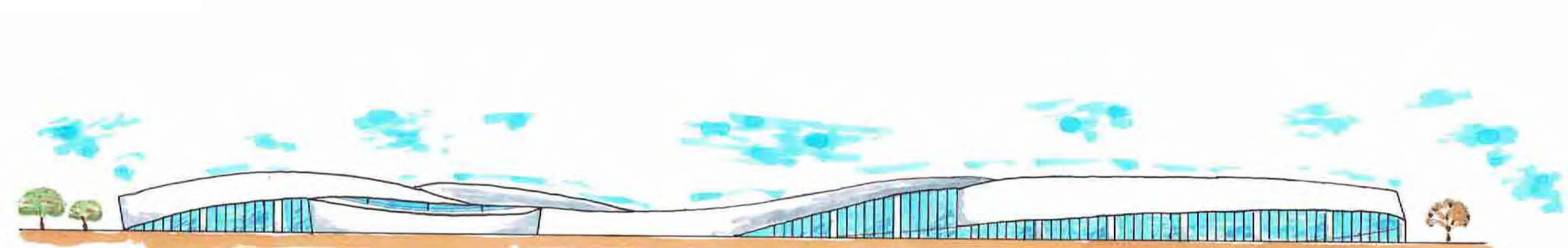
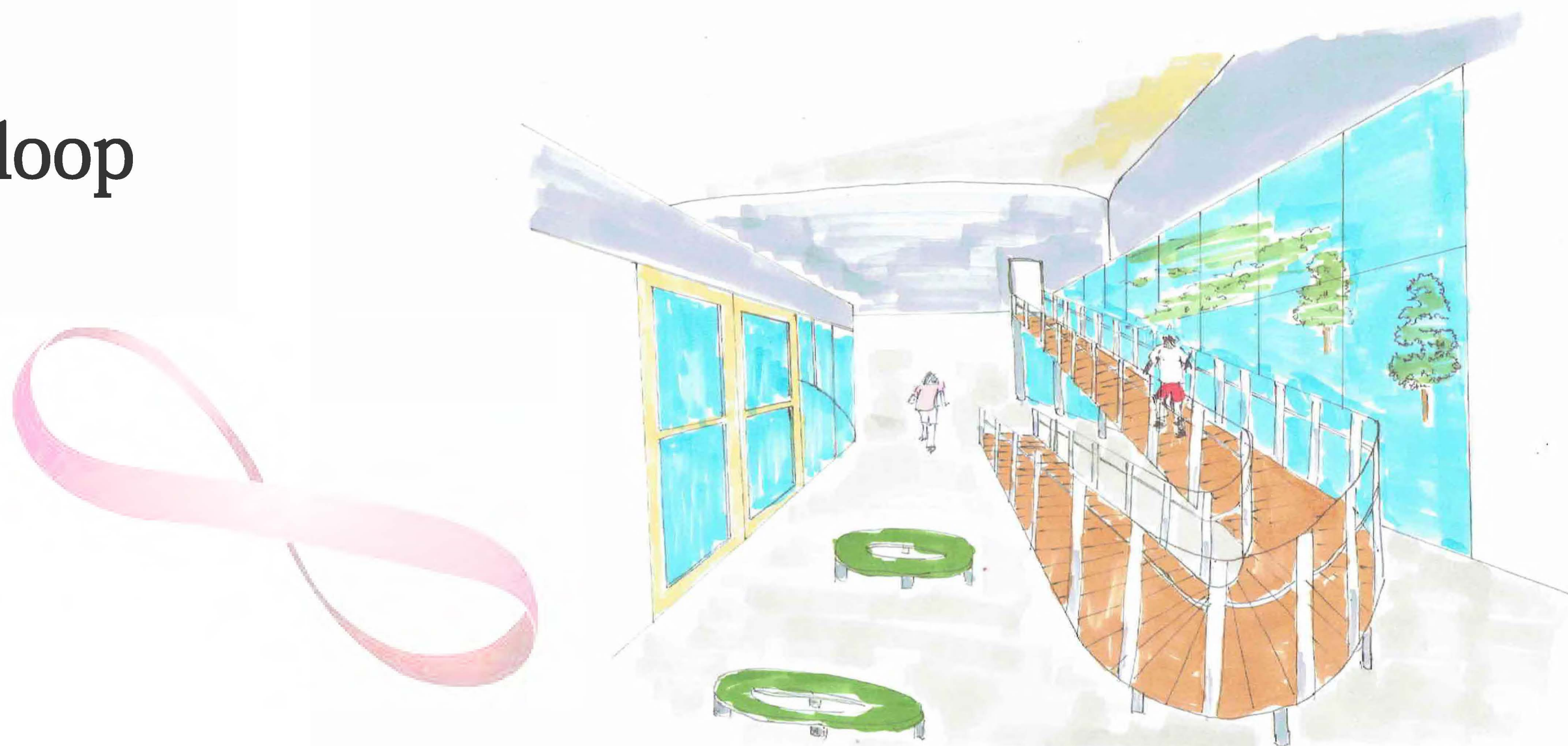
小学生が遊ぶ様子や使用する遊具について、考えられるものをスケッチで出し、それらを建築の形態・空間の要素として取り入れることが可能だと考えた。



この遊びの要素を取り入れた。

屋上の起伏

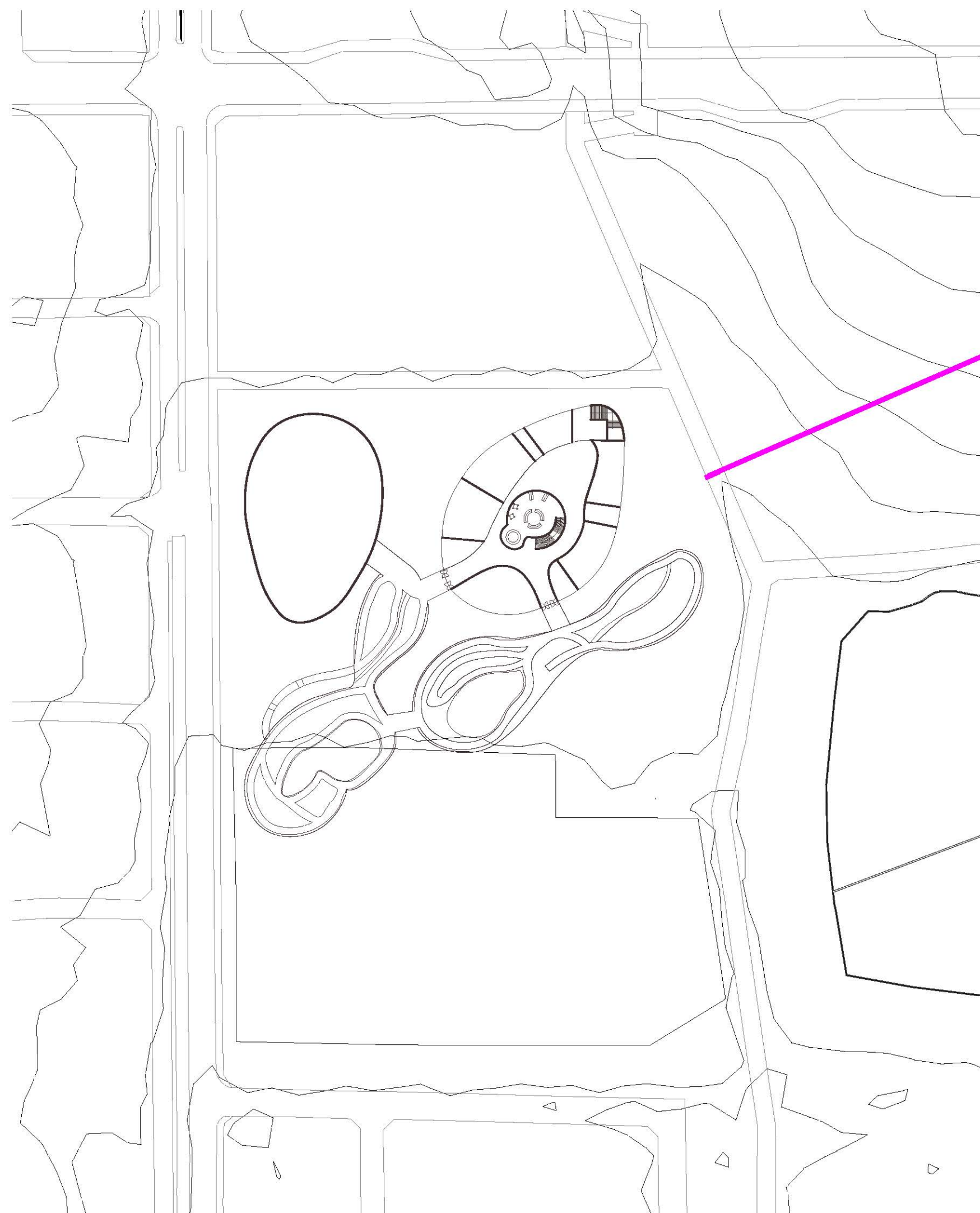
屋上に広がる動的活動の場を計画するに当たり、メビウスの輪を基本とした曲面によるねじれを利用して起伏をつけた。
「帯状の長方形の片方の端を180°ひねり、他方のけい端に貼り合わせる」というルールの中で輪を作り、空間構成をした。



南立面図 1 : 300



東立面図 1 : 300



配図図 1:500

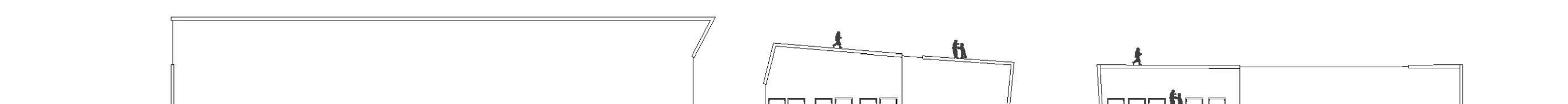


通学路

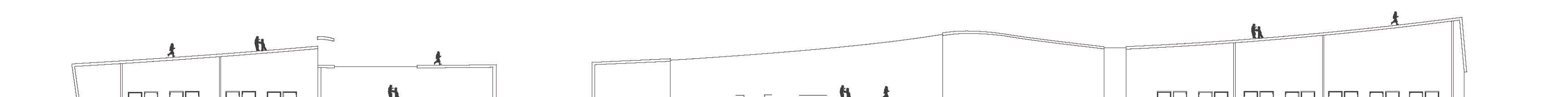
傾斜地で敷地レベルを上げたため、敷地境界は塀のようにレベル差があり、見通しが悪い。塀ではなく階段状にすることで、文字通りのオープンな学校にした。

屋上広場

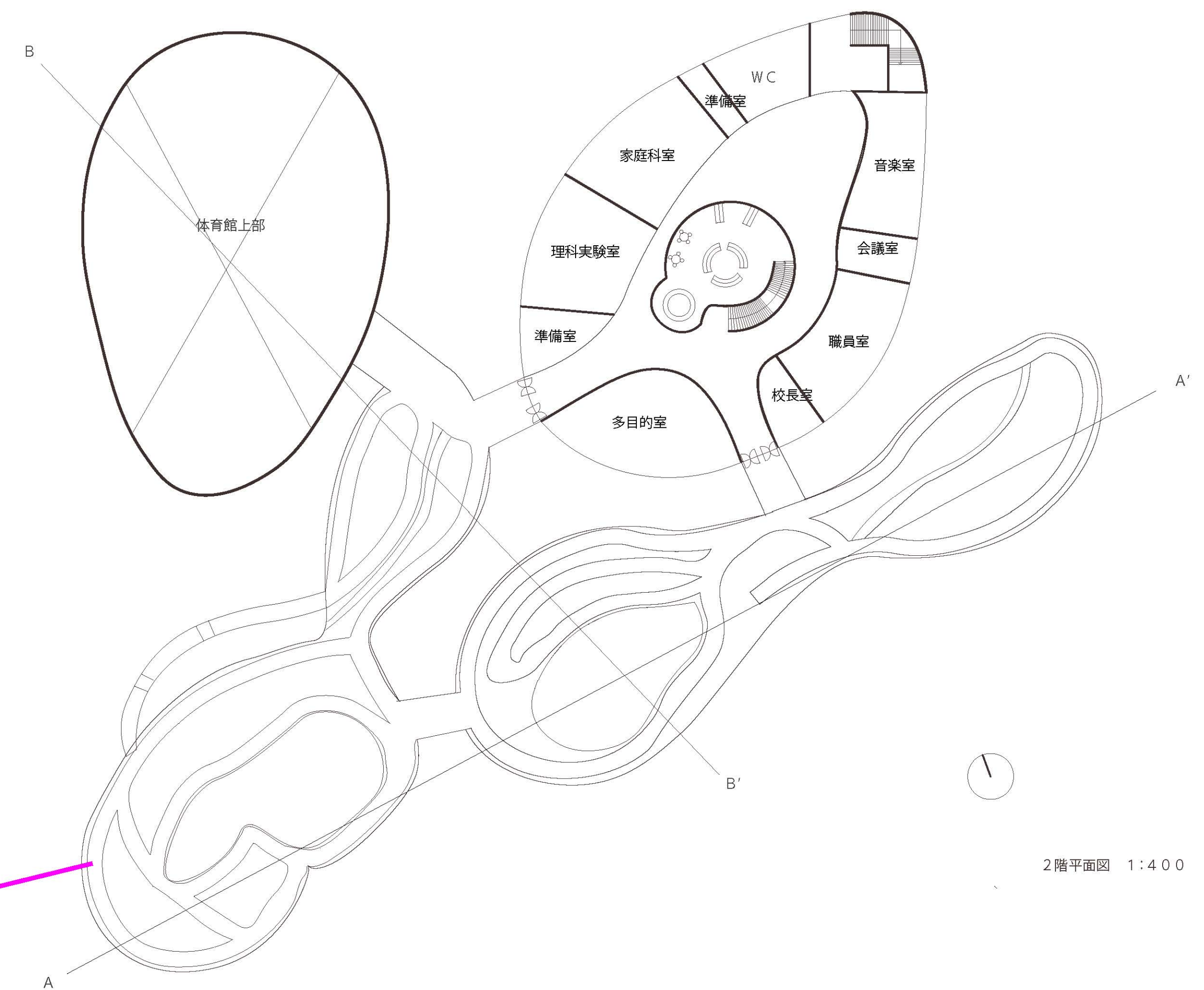
児童・教員全員のための遊び場・広場が広がる。
児童が校舎で生き生きと活動でき、またその様子が外部から認識できる。児童が使用して初めて、生き生きとした印象深い校舎となる。



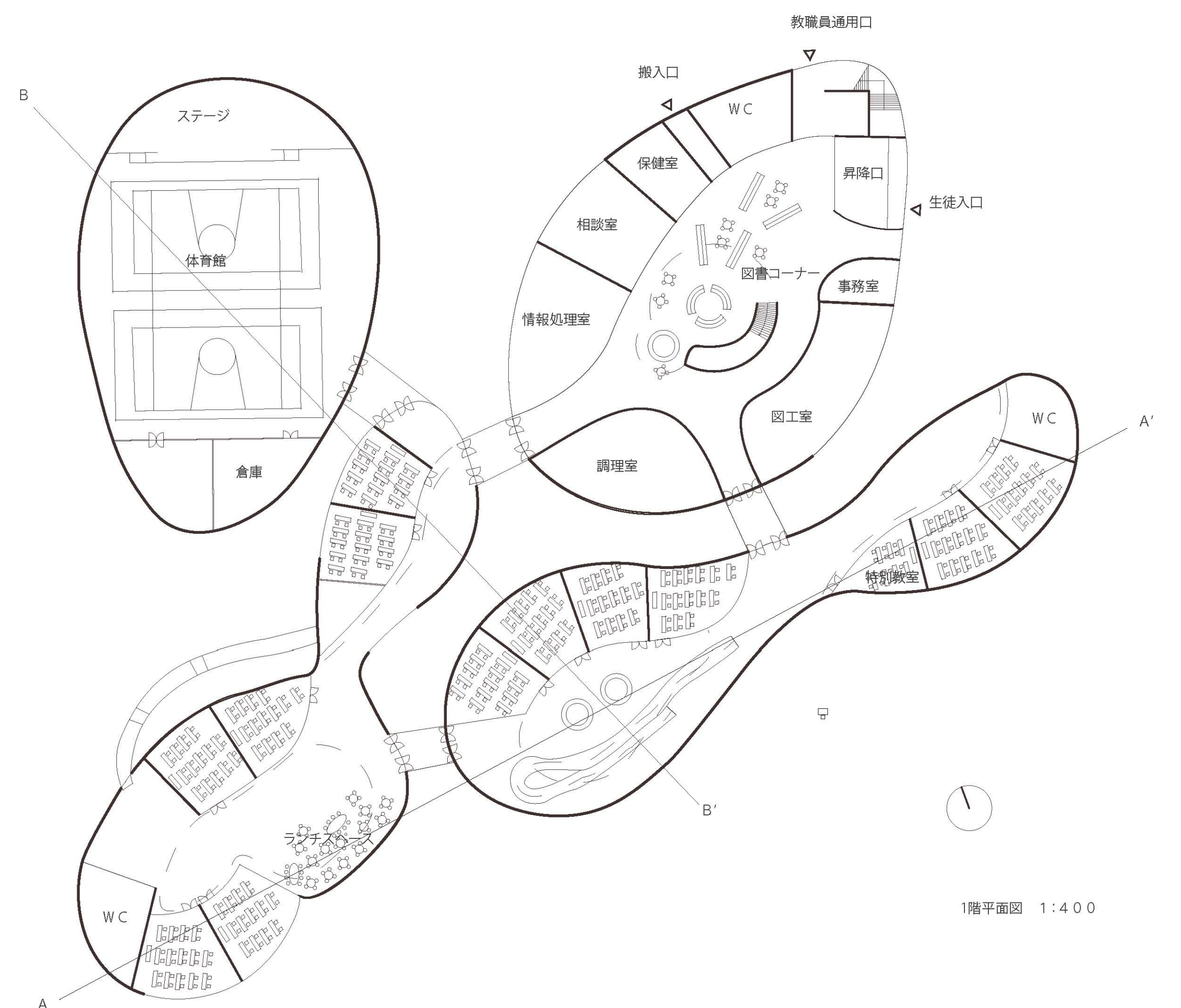
B-B'断面図 1:300



A-A'断面図 1:300



2階平面図 1:400



1階平面図 1:400

