

学びのワークシート

学校名： _____
学 年： _____
氏 名： _____

1. 一人で学びを考える

81 個のパターンから重要だと思
う 12 個を選ぶ。
関係のある科目と線で結ぶ。
【1 枚目】

2. みんなで学びを発表し合う

みんなが選んだパターンと関連
する科目を見ながら、どのよう
な考えで選んだのかをみんなに
説明する。

3. 再び一人で重要なパターンを 見直す

81 個のパターンから重要だと思
う 12 個を選びながら優先順
位をつけて配置する。
関係のある科目と線で結ぶ。
見直ししながら将来の夢を記入
する。
【2 枚目】

私は「構造」や「施工」に関す
るパターンに興味を持っている
ことがわかりました。特に「構
造と力」「現場思考」から、建物
がどのように形になり、どのよ
うに支えられているかに関心が
あるとわかりました。
また、「チームプレイ」や「みせ
て語る」からは、協力して進め、
考えを伝えることの大切さにも
気づきました。将来は現場で施
工に関わる仕事に就きたいと
思っています。これからは構造
や施工に関する授業を大切にし
ていきたいです。

建築を学ぶためのパターン・ランゲージ

♥
A

交差点に立つ
Standing at an Intersection



建築技術者であるということは技術と
芸術の交差点に立つことです。

I-1

これから建築を学ぼうとしています。

▼その状況において
建築を学んでいくときに、技術と芸術、理系と文
系、ハードとソフトなどのそれぞれ両面からの視
点を併せ持っていないと、建築の本質的な豊か
さを学ぶことができません。

▼そこで
建築の技術・ハードについては高いレベルを
探求し、芸術・ソフトについては広くそして深く
興味を持ち、この両者を両立させて学ぶことを
心がけます。

♥

JOKER

涙する建築
Tears of Architecture



建築には人を感動させる力があります。

IX-9

建築に感動しています。

▼その状況において
建築が論理を超えた感動をもたらすものであると
いう感性を持たないと、自らの手で人の心を動
かす建築をつくることができません。

▼そこで
情動に身をゆだねて涙するほどに建築を感じ、
建築に「切なさ」などの自分の感情を移入する
ことができる力を養います。

JOKER

♥
10

気候危機
Climate Crisis



気候変動が地球環境に影響を及ぼして
います。

VII-1

地球に負荷を与えない生活環境を考えています。

▼その状況において
たった一つの建築でさえもが気候変動に影響
を与えるという現実を理解しないと、唯一無二
の地球の環境を守れません。

▼そこで
温室効果ガスによる地球温暖化の事実を正し
く認識し、地球に負荷を与えない建築を目指
します。

♥

♦
Q

情報としての建築
Architecture as Information



情報によって建築が変化しています。

V-4

情報社会における建築を考えています。

▼その状況において
建築を実体としてだけではなく「情報」として
捉える視点を持たないと、技術・生産・デザイ
ンの可能性を広げる手がかりを見落としてしま
います。

▼そこで
建築を生み出すプロセス全体を、情報の観点
から捉え直し、BIM やスマートシティなどの具
体的な情報としての建築を学んでいきます。

♦

♠
A

デジタル・ファブリケーション
Digital Fabrication



デジタルでものづくりが変わります。

V-6

新しいものづくりについて考えています。

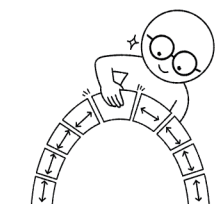
▼その状況において
デジタル・データによる先進的なものづくりに積
極的に取り組まないと、現代の高度な建設ニー
ズに対応することができません。

▼そこで
進化が著しい 3D プリンターなどを用いた、デジ
タル・データを活用したものづくりによる建築生
産の可能性にチャレンジします。

♠

♥
5

構造と力
Structure and Forces



構造と力の流れをイメージします。

VI-5

建築の構造を検討しています。

▼その状況において
建築の構造を理解し、そこに発生する力の流れ
を感覚でイメージすることができないと、よい建
築が設計できません。

▼そこで
構造計算は構造の専門職が担当するので、設
計者として力の流れをイメージしながら建築のデ
ザインをします。

♥

1 建築計画系

2 環境・設備系

3 法規系

4 構造系

5 施工系

6 設計実習系

7 CAD・BIM

8 デジファブ系

9 ものづくり系

10 専攻授業

11 関連科目

12 職業体験


13 資格対策

14 教養・語学

15 その他

♥
A

図面の重み
Importance of Drawing



図面は、設計者の意図を他者に伝える
「メディア」です。

VI-1

実施設計を始めようとしています。


▼その状況において
実施設計図面に必要な情報を正確に漏れなく記
載しないと、設計意図が正しく伝わらず、工事ミ
スや工事費の増加、安全性の低下を招くおそれ
があります。

▼そこで
建築は実施設計図面のとおり施工されるため、
細かい部分や隠れた部分までクライアントや工事
をする人に伝わるように、漏れなく明確に描き上
げます。

♥

♦
8

ショー & テル
みせて語る
Show & Tell



基本設計をプレゼンテーション（魅せて語る）
します。

IV-8

基本設計を他者に伝えようとしています。

▼その状況において
設計内容をクライアントなどの他者に伝える工夫を
しないと、設計意図が理解されず、基本設計を
終えることができません。

▼そこで
設計の意図と大事なポイントを相手に伝わるよう
に具体化してプレゼンテーションします。「みせる」
は「魅せる」でもあり、魅力的な表現を工夫し、
わかりやすい言葉で丁寧に、考えの流れを物語
るように説明します。

♦

♥
J

現場思考
On-site Thinking



すべては現場から始まります。

II-3

現場を実際に見にいこうと考えています。

▼その状況において
図面や写真だけではわからないスケール感や
周辺環境、設計や施工にかかわる見えない課
題を現場で把握できなければ、設計や施工に
必要な正確な判断ができなくなります。

▼そこで
現場に繰り返し足を運び、身体で周辺も含め
た空間を感じ取りながら、設計や施工の判断
に活かしていきます。

♥

♥
9

ととのった建築
Well-Organized Architecture



ととのった建築を目指します。

VI-9

実施設計が終わります。

▼その状況において
コスト、構造、設備、工法などのさまざまなニー
ズにバランスよく応え、技術的な要件を満たす
ことができないと、技術的だけでなく倫理的にも
「ととのった建築」が生まれません。

▼そこで
コスト、構造、設備、工法などをとのえ、バラン
ス感覚を大切にして実施設計を完成させます。

♥

♣
J

チームプレイ
Team Play



建築はチームでつくります。

VIII-7

つくる体制を考えています。

▼その状況において
建築をつくるには多種多様な技術・技能が必要
で、各種の専門職が互いに協力しないと、工
期内に適切な質で完成しません。

▼そこで
チーム内のほかの人を知り、それぞれの能力を
発揮し合って協働することで、一つのことを仕
上げる実践をします。

♣

♣
5

考える前に感じる
First Feel, Then Think



考える前にまず感じます。

III-1

構想を始めるための準備をしています。

▼その状況において
構想を始めるとき、頭の中にある先入観に引
張られてしまうことがあります。すると、発想が
狭まり、本当に自由に素直な考えにたどり着け
なくなってしまうです。

▼そこで
無心になって、できるだけ「まっさらな状態」で
素直に構想と向き合うことで、実現すべき構想の
本質を感じるのです。

♣