

YSE *eye*

YSE QUARTERLY MAGAZINE

【ワイエスアイ】

vol. 13
| 2018年 秋号 |
autumn issue 2018



「北岳」撮影：学院長

強い思いと行動を大切に！



理事長 学院長
杉山 勝巳

今や人生100年時代と言われている。この長寿化し続ける社会でどのような生き方をしたいのか、そのためにどのような学びをしたらいいのか、大切な岐路に立っている皆さんにエールを送ります。

皆さんはこのように社会環境が変化する中であって、将来を見据え、自分の思いにかなった進学先選びができたでしょうか。思いの伴わない選択をしてしまうと、学業に熱が入らず、いざ就職活動を始めようという段になって、求められるスキルがないばかり

に後悔しても手遅れになりません。就職できたとしても、やりたい仕事を目の前にして、他の不本意な仕事しか任せられないようなことになったら、耐えられないでしょう。

私事で恐縮ですが、高校時代は、高度成長が続き企業が好業績をあげ右肩上がりの勢いのある時代でした。そんなことも影響してか、小さくてもいいから将来は経営に携わりたいという強い思いから「経営」が学べる進学先を選びました。在学中は、コンピュータにも惹かれ、卒業後は、コンピュータの世界に飛び込みました。

コンピュータの魅力に取り付かれ、遣り甲斐のある日々が続きましたが、大きな組織のため、担当できる業務は専門特化されており、専門性を高めるにはうってつけの場でしたが、自分の仕事が経営に

どのようにかわっているのかなど知る由もありませんでした。

そんな時、横浜にあつて情報処理サービスの先駆けとして活躍している会社に招請されたのを機会に勇気を持って転身しました。それまでとは打って変わって、小さな組織のため、自分の仕事が組織全体の動きや経営に繋がってゆく様子が一目瞭然で、新たなやる気が奮い立ちました。現場を見ると、募集をかけても人材が思うように集まらず多忙を極めていました。それもそのはず、地元には、IT人材を育成している学校が一枚もない有様でした。

その後しばらくして、そんな状況や地元の声に添えて、IT人材を育成する学校を創設するという方針が打ち出され、その準備をまかされました。創設後は、授業も担当したお蔭で、IT人材の育成に対する思いが日

増しに高まりました。いまでは、高校時代の強い思いとその後の行動や出会いが、専門学校経営を担うことに繋がったように思います。

それはさておき、本校の体験入学参加者を見てみると、迷いや不安を抱きながらも、強い思いに繋がる学びができる進学先を熱心に探し求めている姿が印象的です。ひとたび、進学先が決まれば、進学後はその強い思いをかなえるためのスキルをしっかりと身につけ、自己実現にまい進していただきたいと思っています。

いまや、IT人材やAI人材は、業種の垣根を越えた争奪戦が展開されています。本校では、このような人材ニーズの高まりに添え、求められるIT人材・AI人材の育成を通して躍動する高度情報化社会に貢献して参ります。

働くことと学ぶこと

今年の夏は猛暑、豪雨、大変な夏でした。皆さんはアルバイトで汗を流し、あるいは夏季セミナーで集中的に勉強したりして充実した夏をすごしてきたかと思えます。

アルバイトをした人は、わからないことを先輩に聞いて必死に覚えて、その仕事ができるようになって、とてもうれしかったのではないのでしょうか。また先輩やあるいはお客様から感謝されて、その仕事をしていた良かったと思うことが何度かあったと思えます。

夏季セミナーで集中的に勉強した人は、いままで苦手とっていた科目や問題に取り組めた、その苦手意識が無くなった、あるいは問題が解ける

ようになって、達成感を感じたのではないのでしょうか。

働くことと勉強すること、なにか違うことのように考えている人がいるかと思えますが、その根っこは同じです。

どちらにも一つの課題あるいは問題解決に向かって現状を調べ、その解決策を考え、実行して結果を出す。その結果によって自分自身あるいはお客様も喜ぶ、そこに大きな達成感や充実感を得て自分自身が成長していく。このプロセスは仕事も勉強も同じです。

私自身もこの教職の道に進む前はシステムエンジニアという仕事をしていました。システムエンジニアとしてお客様とこれから作るシステムの要件を検討し、お客様と一緒

になって苦労してシステムを作った、それが完成して無事稼働してお客様からとても感謝されたときの達成感、充実感はいまでも忘れることができません。

みなさんもこれから進学、就職など進路を決める時期がくるかと思えます。どの道を選んでもその道の課題や問題から逃げずに真摯にとりくめば必ず結果はでてきます。そして大きな達成感や充実感を味わうことができます。

スタジオジブリの創設者として知られるアニメーション映画監督「宮崎駿」は、「面白いものはこの世界にいっぱいある。キレイなものや、まだ出合っていないかもしれないけれど、いいこともいっぱいある。それを子どもたちに伝えたい。ただそれ

だけです。映画の中じゃありません。映画の向こうにいっぱいあるんです。」と言っています。

若い皆さんの前には「面白いものはこの世界にいっぱいあるんです。自信をもってこれからの道を切り開いていきましょう。」



筆者

本校教師

公認情報システム監査人

中村 照栄

専門学校 就職活動

高い就職率と学修した内容に直結する仕事選び

『大学、専門学校等の就職状況に関する文部科学省の調査（H30/5/18発表）によると、平成30年3月に卒業した学生の就職率は、大学生が98%、専門学校生は95%と、いずれも高い水準となりました。

日本では若者の人手不足が問題となる中、企業は学歴、年齢にかかわらず、『本当に活躍できる人材』を求め、傾向が強まっています。そのような時代を迎え、実践的・実地的な知識や技術を修得できる専門学校は「即戦力の人材」を必要とする企業のニーズと合致し、注目度も年々高くなっています。

また、専門学校では自分の将来を具体的に把握し、仕事に役立つ資格や検試験合格を目的として入学する学生が多く、卒業後も9割以上の学生が学校で学んだ分野と関係ある仕事に就いていますが、そ

れを支える仕組みとして次の二点が挙げられます。

大学生の場合、企業情報の検索や採用選考の申し込みは、インターネットの就職支援サイトを利用して自分で行う人がほとんどですが、専門学校の場合は学校に寄せられた求人他に、卒業生が入社した企業や、採用担当者が来校して開催する説明会等、学校と強い繋がりのある企業の中から選択するケースが多く見受けられます。さらに、就職支援の専任者が、学生が学んだ分野を活かして働くことのできる企業を開拓するとともに、インターンシップや職場見学の機会を提供するサポートも行っています。

こうした独自のルートによる企業開拓に加え、懇切丁寧な支援体制も専門学校の特徴の一つと言えます。採用試験に臨むにあたり、履歴書の書き方や面接の練習等、日ごろ

から学生と接するクラス担任に加え、就職支援のエキスパートとも言える専任職員が協同してフォローにあたり、学生一人ひとりの希望や適性をふまえて、企業選びから採用試験の対策まで幅広く相談にのりながら、内定獲得までアドバイスを行うことも専門学校ならではのサービスと言えます。

就職活動は準備から本番まで数ヶ月を要する長丁場となりますが、具体的な流れとしてYSEのプログラムを紹介いたします。この表から年間を通して企業の採用スケジュールに沿って、効率的・計画的に学生を支援する内容となっていることがわかるかと思えます。

高校生の皆さんも、専門学校に入学したら学修と就職活動にバランスよく取り組み、自分の希望する業界で、学校で学んだことを活かすこと

できる仕事に就くことを目標に頑張ってください。

《就職支援 年間スケジュール 2年生対象》

	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月			
全体スケジュール	就職活動準備・本番スタート			エントリー、選考（書類審査、面接等）												
進路に関する調査	●進路希望調査			●就職状況調査 → 未内定者フォロー												
求人情報提供	●学校宛て求人情報開示			●卒業生在籍企業情報提供			●合同企業説明会情報提供									
企業説明会開催	●校内企業説明会開催															
インターンシップ	●インターンシップ説明会 ●インターンシップ実習 ●インターンシップ報告会															
就職ガイダンス	●ビジネスマナー（電話、文書・メール作成、服装・身だしなみ等）															
	●エントリーシート・履歴書作成			●自己PRの仕方			●筆記試験対策			●面接練習（個人・集団）						
	●就職活動の流れ			●会社訪問のポイント			●卒業生による就活報告会			●企業採用担当者報告会						

筆者
シニアキャリアアドバイザー
杷野 恭久

産学連携授業について

IT・ゲームソフト科の取り組み



YSEのIT・ゲームソフト科では、2年生の第4学期の「Webシステム開発実践」で産学連携授業を行っています。この授業は1週間に90分授業4コマで実施していますが、1回の授業を2コマ連続にし、週1回連携先の株式会社アド・ソアーより講師の方に来て頂いています。

平成29年度は、書籍の在庫管理システムの開発を行いました。システム全体をいくつかに分けたものをサブシステムとい

いますが、クラス全体をグループ分けし、各グループが担当のサブシステムを開発する形式で授業を進めました。また、各学生は自グループのサブシステムのプログラムの分担任して担当しました。実際のシステム開発プロジェクトもこのような形で行われますが、全学生が自分の担当部分を責任を持って開発しなければなりません。

最初の授業で、講師の方から「要件定義書」と「設計書」が配付されます。「要件定義書」には、今回開発するシステムに必要な機能の概略が記述されています。「設計書」には、システムの処理フロー（処理の流れを表したチャート図）、データベース設計、画面設計、画面遷移、画面ごとの機能詳細などが記述されています。

学生たちは、設計書の内容を理解するところから始めます。

まず、自分たちが担当するサブシステムについて理解できたからプログラムの分担任を決めます。プログラムの分担任が決まったら、自分が担当する部分の機能詳細を理解し、プログラミン

グを行います。各グループのリーダーは、授業が終わるごとにメンバーの進捗状況をヒアリングし、SNSを使って報告します。作業を進める上での質問事項などもSNSで報告し、講師の方からアドバイスを頂きます。

プログラミンが終了すると、テスト仕様書をもとにテストを行います。テストの結果、プログラムの不良が見つかったら、どのように対処するかを記述し、プログラムを修正し再度テストします。テスト項目すべてがOKになればテスト終了です。すべてのプログラムが正しく連動したらシステムの

完成となります。

しかし、作業をしている中で、サブシステム間のインターフェースが合わなかったり、どちらのサブシステムで担当すべきかわからない機能があったり、他のサブシステムが完成しないとテストできない項目があったりと、いろいろな問題も出ました。そのたびにグループ同士の話し合いが行われ、時には意見をぶつけ合いました。最終的には、授業期間内にすべての機能を稼働させることができ、大きな達成感を得ることができました。

学生からは、コミュニケーションの大切さを実感した、実際のシステム開発の仕事に近い形で作業を経験することができたのは良かったとの感想が多く聞かれました。

筆者 専任教師 青木 聡



今回は「Google Classroom」の「スト

リーム」の機能についてお話をしました。さて、授業には教材が必要で、「ストリーム」のメッセージに添付すると、教材が散らばってしまい、見るのがちよつと面倒になりますね。そこで、教材をまとめて掲載する「概要」ページがあります。

そこには、先生がアップロードした教材（PDFや動画、ワードやエクセルのファイル）が掲載できます。そして保存できる容量は、提出課題なども含めて無制限です！

最後に「カレンダー」です。ふだんの時間割や期末テスト

以外にも小テストや確認テスト、いろいろなイベントがあります。それに時々スケジュールが変更になることも。そんな時も「Google Classroom」なら大丈夫。先生が入力した予定は、自動的にクラス的全員のカレンダーに追加され、予定が変更されたと同時に学生のカレンダーも変更されます！

しかも、「Google Classroom」はテストや課題の締め切りを、最初の画面である「ストリーム」に表示してくれます。ちよつと忙しくて忘れてしまっても「期限の近い課題」として表示されるので、当日になって慌てる心配はありません。

横浜システム工学院では、この「Google Classroom」

「room」を全学科・全クラスで取り入れていきます。少し工夫しているのは、クラスごとに「Classroom」を設けてそのクラスの科目を担当するすべての先生と学生が参加していることです。元々の「Google Classroom」の使い方としては、先生1人と学生たちで1つのクラスルームを作る、というやり方です。しかしそれでは他の科目の課題などの様子がわかりません。先生同士もお互いの授業の様子を知っておきたい、という考えから、クラスに関係する人全員がひとつのクラスルームに集合する形で運営しています。

学生たちはひとつのクラスルームだけを見ればOK、先生たちもクラスルームを見れば状況が全部わかる、ということ

です。

もうひとつの工夫は、教職員だけのクラスルーム（学生0名）を作っていることです。「クラス担任のグループ」や「システム管理者グループ」など、業務で関係する教職員でクラスを作り、資料やスケジュールを共有しています。

横浜システム工学院では、ITでバージョンアップした教室をご用意してみなさんをお待ちしています。また、クラスや部活、習い事などで「Google Classroom」のようなIT技術を活用してみたい、という方はぜひご相談ください。経験をふまえてお手伝いさせていただきます！

筆者 専任教師 吉野 太智

AI入門

第2回

AI入門2回目です。今回は注目されているAIの歴史を振り返りました。各時代にブームがあり、現在は第三次ブームということが分かりました。そして各ブームで多くの技術が発展してきました。これから各技術について説明したいと思います。今回はその技術の大まかな分類について話します。

現在のAIの基本になっている技術は「機械学習（Machine Learning）」というものです。ここでの機械とはメカというより、コンピュータのことを言っています。つまり機械学習とはコンピュータが学習する方法と考えるのもいいかもしれません。コンピュータが大量のデータを使って何かを学習するイメージです。では、コンピュータはどの

ような方法で学習して賢くな

「教師あり学習」「教師なし学習」「強化学習」コンピュータの学習方法はこの3つに分けられます。

教師あり学習は、学校の授業のようなイメージです。たとえば写真に「いぬ」が写っているかどうかを調べるAIを考えたとき、写真に「いぬ」が写っていれば○、写っていないければ×のよう

に、大量の写真をAIに渡し

て○×を教えます。写真1は○、写真2は×、・・・といった感じで、何千枚、何万枚と教えていきます。そうするとAIは写真に含まれているデータをもとに「いぬ」が写っている、写っていない、という特徴をデータから見つけてきます。ある程度学習させたら、写真に

「いぬ」が写っているかどうかを判断できるAIが完成します。もちろん今まで教わった写真を基にしていますので、写真のデータに「いぬ」っぽい特徴があれば間違えることもありません。

教師なし学習は、独学で勉強するようなイメージです。コンピュータはインターネットにつながっている

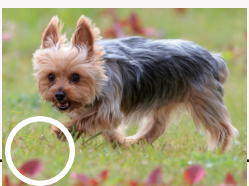
ので、「いぬ」についての情報を集めることができます。ただ、AIはこの写真に「いぬ」が写っている、写っていない、という正解を教えてもらえないので、こんな感じの写真には「いぬ」が写っているだろう、と曖昧な判断で学習するので、判断基準が完成するまでに時間がかかります。

強化学習は、運動部の特訓のようなイメージです。「いぬ」にはこんな特徴がありますよ、と教えてもらっているけれども、これは「いぬ」ですかと聞いても、30%ぐらい正解！と、はっきりした答

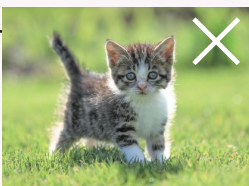
えを教えてくださいません。つまり写真に写っている、写っていないではなく、何を基準にして「いぬ」と判断したかを評価してくれるのです。AIは良い評価の基準はどこにあるのだろうか？と探りながら、評価が最高になるような基準を求めて学習していきます。

今回は機械学習の分類について大まかに話をしました。やっていることは人間と同じです。先生に教えてもらったり、自分で勉強したり、特訓を受けたり。

機械学習についてなんとなくイメージできましたか？



Dog



筆者 専任教師 三輪 基敦

「シリーズ ITお仕事図鑑」第6回は「Web系」編です。

1995年にインターネットが爆発的に普及してから20年余りが経ちました。10代・20代の方々にとっては当たり前にあるインターネット。そのインターネットのサービスとして最も使われているのがWebです。Webは、WWW(World Wide Web)世界中に広がった蜘蛛の巣(という言葉の最後の単語ですが、WWWは世界中のホームページ(Webページ)がお互いにリンクされている様子を表した言葉です。つまりWebとは、Webページを送受信する技術ということです。

では、Web系の仕事とは何でしょうか。Web系とは、Webサイト(Webページ群)の制作にかかわる仕事のことを指します。Web系の職種としては、Web

デザイナー、Webプログラマー、コーダー、Webプログラマーなどがあります。

Webデザイナーとは、Webサイトの制作・進行を管理する仕事です。Webサイトを作っているという顧客の要望を聞き顧客と確認を取りながら、必要に応じてデザイン、コーダー、プログラマーなどを集めて仕事を割り振り、制作スケジュールを管理します。

Webデザイナーは、顧客と話し合いをしながらどんなページデザインにするかを考える仕事です。

コーダーは、HTML、CSS、JavaScriptなどのWebサイト制作に必要なコンピュータ言語を使って、デザイナーが考えたWebサイトを実際に作る仕事です。

Webプログラマーは、Java、PHPなどのコンピュータ言語を使ってコーダーでは対応できないプ

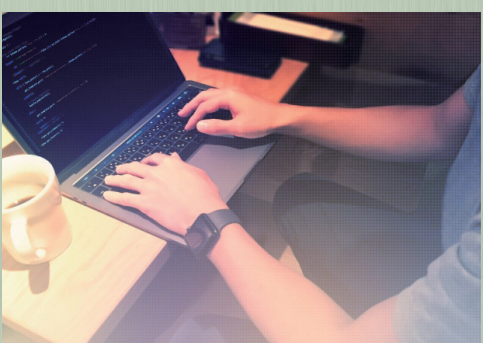
ログラムを作る仕事です。

このほかに、例えば商品画像を撮影するフォトグラファや、イラストを制作するイラストレーターが参加する場合もありますが、多くの場合はデザイナーやデザイナーがこれらの仕事を行います。

このように、Webサイト制作の仕事はそれぞれ細分化されていますが、場合によっては一人でも色々なことができればなりません。例えば、Webデザイナーは、どんなデザインなら作れるのか、どんな機能ならプログラムで実現できるのかを知らなければ顧客とやりとりすることができません。つまり、デザイナー、コーダー、プログラマーとしての知識が必要になるということです。デザイナーも同じように、コーダー、プログラマーとしての知識がなければ実現可能なデザインができないということになります。デザイナーやデザイナーが、

デザインからプログラミングまですべてを担当するという場合もあります。

Webページは、インターネットを通じて世界中に発信されます。自分が携わったWebページを世界中の人々が見る。これは大変やりがいのある仕事だと思いませんか。



筆者
専任教師 青木 聡

CG四方山話

CG3大イベントの話

今回は3DCGの3大ソフトウェアの話でしたが、今回はCGの3大イベントのお話です。世界的な規模のCGに関するイベントを3つ紹介しますが、それぞれに特徴があります。

まず、最初にあげるの

は「SIGGRAPH」(シーグラフ)です。これはアメリカコンピュータ学会のCGに関する分科会です。創立は1967年、第1回の会議が1974年に開催されました。毎年夏にアメリカで開催されていて、2008年からは冬にアジア地域でも開催されるようになりました。(ちなみに2018年は東京開催です)内容はCGに関する国際会議と展示会です。会議では最新のCG技術に関する研究成果の発表が行われます。その他に注目すべきはElectronic Theater(エレクトロニクスアター)とAnimationThreat(アニメーションシアター)というコンテストが行われることです。1980年代ころにはこのコンテストに入賞することは当時のCGデザイナーにとって最高の荣誉でした。CGの歴史を彩った様々な作品が入賞しています。日本人のCGデザイナーも多く受賞しています。

次に紹介するのは「Ars Electronica」(アルスエレクトロニカ)です。これは1979年にオーストリアのリンツで開かれていた「インターナショナル・ブルックナー・フェスティバル」の一部として始まり、1986年に独立したイベントになった、メディアアートの祭典です。「SIGGRAPH」がCGの技術開発がテーマなのに対して、デジタ

ルアートがテーマになっていることが特徴です。音楽やアニメーション、アートなど幅広い分野で活躍した人をアルスエレクトロニカ賞で表彰します。中でもゴールデンニカ賞はメディアアートの最高の賞といわれています。皆さんが良くご存知の「ニコニコ動画」も2008年にデジタルコミュニティ部門で栄誉賞を受賞しています。1996年には「アルスエレクトロニカセンター」という展示会場を建設して、いつでもメディアアートを楽しめる施設として運営しています。

最後に紹介するのは

「Electronic Entertainment Expo」(エレクトロニックエンターテイメントエキスポ)通称「E3」(イースリー)です。1995年からアメリカのロサンゼルスで開催されている世界最大のゲームの見本市です。ゲームを好きな方でしたら「E3」という言葉は聞いた事があるかもしれません。ここでは各メーカーからゲームの最新情報が公開されるので、一般ユーザーだけではなくメディアも注目するイベントです。

いずれのイベントも現地へ行けなくても、インターネットの中継や、取材動画などで楽しむことができます。興味をお持ちになりましたらそれぞれのWebサイトをご覧ください。



筆者
専任教師 馬場 健一

学内外で様々な活動を

神奈川県立座間総合高等学校 写真部



【写真を楽しむ部活動】
写真部は、現在15名で構成されていて、週1回、毎週水曜日の放課後に活動しています。写真の基礎や技術を学ぶだけでなく、写真を通して部活動を楽しむことをモットーとしているそうです。



部員の皆さんが写真を撮り始めたきっかけは、バードウォッチングが趣味だったり、自動車が好きで撮影をはじめたりと、それぞれ違うので、作品にも個性が表れています。一眼レフを使用して撮

影をする部員も多く、パソコンを使って写真の整理や加工もしているそうです。

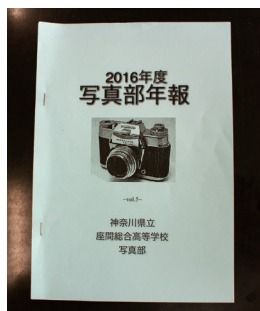
【多彩な活動内容】

主な活動は、入学式や体育祭、文化祭などの学校行事の撮影、運動部の活動の撮影、さらに、入学パンフレットで使用する写真の撮影もしているとのこと。



その他にも、江の島・鎌倉エリアの写真コンテストに応募して、多くの部員が入賞を経験しています。また、年に一回、作品集として部誌を発行

しています。



秋の文化祭では、1年間の総括ということで、作品の展示を行います。気に入った作品を一人5点ずつ選び、展示をします。

年度末にはパネルでコンテストに応募して、作品は横浜の市民ギャラリーに展示されます。写真部は地域交流も盛んで、座間市内の写真コンテストにも参加しているそうです。

顧問からの一言

写真を撮ることを通じて、大変さも含めて自由を感じてもらいたいと思います。

部誌発行100号を目指して

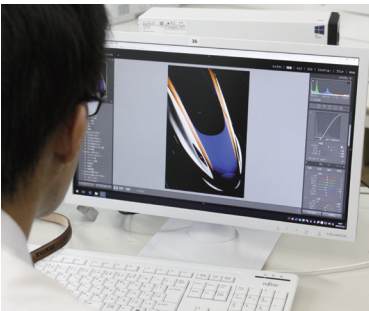
神奈川県立藤沢工科高等学校 鉄道研究部



【部誌を定期的に発行】
鉄道研究部の特徴は、鉄道だけではなく、バスや他の乗り物にも興味がある部員が多いことです。

現在の部員は3年生1名、2年生4名の計5名で、今年度は1年生の入部が無かったので、来年度は新入部員の獲得に努めたいそうです。

鉄道研究部のメインの活動は、二か月に一度、部誌「湘南急行」を発行することです。部誌は、部の発足当初から制作されていて、およそ10年間で現在は60号を越えて



います。編集作業ではパソコンを使用して、ボリュームは70ページ以上もあり、写真も多くて読み応えのある部誌です。

部誌の発行以外でも活動は盛んで、夏に、全国高等学校鉄道模型コンテストに作品を出品しているほかに、全国高等学校鉄道研究交流会にも参加しています。昨年は仙台に、今年は長野に遠征したそうです。

【実際のレールを使用した製作】

秋の文化祭では、写真の展示をはじめ、駅弁パッケージや鉄道記念グッズも展示しているそうです。

その中でもメインは、「新湘南軌道」というもので、実際のレールを使用したトロッコを製作しました。これは、工科高

校の強みだと思えます。

また、鉄道写真の撮影会も定期的に参加していて、昨年は神奈川県高等学校総合文化祭の写真コンテストで入賞した部員もいるそうです。今後も益々活躍が期待できる部活動です。

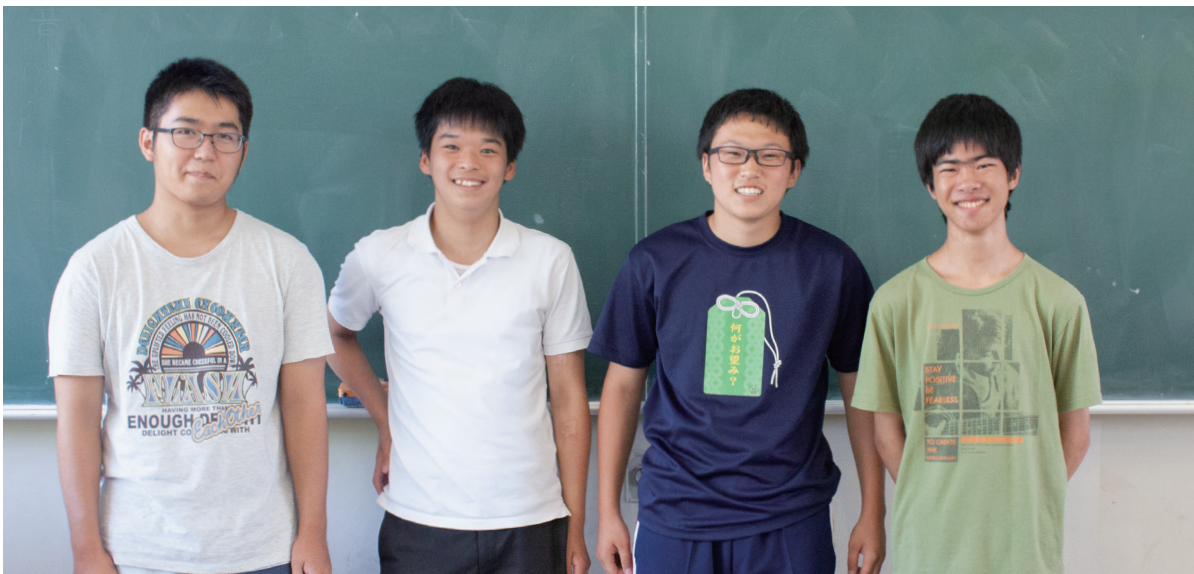


顧問からの一言

「湘南急行」の発行をこれからも続けていきたいです。現在は60号ですが、100号を目指し、伝統ある部活に育ってほしいと願っています。

アナログのゲームを楽しもう

神奈川県立横浜桜陽高等学校 テーブルゲーム部



【アナログゲームを楽しむ部活動】

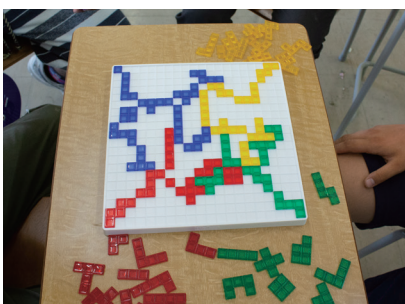
テーブルゲーム部は、今年、同好会から部活動に昇格しました。現在は、5名の部員が週1回、木曜日の放課後に活動しています。テレビゲームなどのデジタルのゲームではなく、アナログのゲームが好きな人が集まった部活です。

主な活動は、様々なゲームを放課後の活動時間を使って楽しむことです。



ゲームの種類は、トランプ・UNO・オセロ・人生ゲーム・ジエンガ・野球盤などメジャーなものから、

マイナーだけどとても面白いブロックスというゲームまで、様々な種類のゲームを楽しんでいます。



アナログゲームの良いところは、顔と顔を合わせながらすることで、コミュニケーションや駆け引きを楽しむことができることだと思います。また、ゲームのプレイの中に、性格や個性が表れるので、それも面白さの一つだそうです。

【オリジナルのゲームを制作】

秋の文化祭では、オリジナルのゲームを披露しまし

た。内容は、すごろくと、なぞなぞを融合したもので、来校者にはとても好評だったそうです。

【デジタルの時代だからこそ】

テーブルゲーム部は、デジタルが進化した現代だからこそ、デジタルには無いアナログゲームの楽しさや良いところを多くの人に知ってもらえるように活動を続けています。

顧問からの一言

少人数ですが、生徒自ら自主的に活動している部活動ですので、責任感を育ててほしいと思います。

今後は部員を増やして、多くの人に参加してもらい、公演活動を続けてゆきたいそうです。

公演活動で地域に貢献

神奈川県立横浜修悠館高等学校 音楽研究部



【毎月1回公演】

音楽研究部は、その名の通り楽器の演奏から合唱まで幅広く音楽について活動しています。

地元の公会堂で定期的に行われるコンサートや敬老の日の集いでの演奏など、地域に貢献できる活動を行っています。

毎月約1回は、公演があるために、週2回の部活動の練習では、時間が足りず、公演にあわせて、各自が自宅などで自主練習をしているそうです。

レパートリーの曲は、100曲を越えていて、部員が各自意見を出し合いながら、その時々での公演の演奏曲を決めています。

演奏する楽器は、アコーディオンやパーカッションなど、各自が好きな楽器を弾いていますので、様々な楽器とのアンサンブルで、音楽を楽しむことができるということです。

【OB、OGも演奏に参加】

現在の部員数は6名ですが、公演時は、OBやOGも参加して人数も多くなります。

演奏や合唱では、お互いにタイミングを合わせるために、一体感を持たないといけないので、難しいことありますが、その分やりがいがあるとのことです。



顧問からの一言

ジャンルにこだわらず、好きな音楽を研究発表しながら、地域に貢献したいと思います。

サッカーのルールを知って楽しもう!

「これからのサッカーについて」

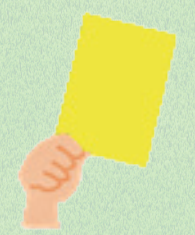
FIFA WORLD CUP RUSSIA 2018が終わり、日本サッカーは見事!ベスト16位まで進むことができました。日本のサッカーが本当に活躍した大会でした。そして、4年後のカタールに向けて、すでに始動しています。新しいサッカー日本代表監督には、元サッカー日本代表の森保一(もりやすはじめ)監督が就任しました。現在は、来年1月のアジアカップ、2年後の東京オリンピックに向けて躍進しています。監督が日本A代表とオリンピック日本代表の両チームを兼任することはとても珍しいことです。4年後のワールドカップに新しい力を取り入れる狙いがあるのかもしれません。

※オリンピック男子サッカー競技年齢制限:12月31日時点で23歳以下の選手(U-23代表)
アジア地区予選では、本大会の前々年には21歳未満の選手に、本大会の前年では22歳未満の選手に出場権が与えられます。これらから五輪出場をめざす代表チームをU-21代表、U-22代表と呼びます。(24歳以上のオーバーエイジ枠は3名)

今回のワールドカップから新たなルールが導入されました。「ビデオ・アシスタント・レフェリー(VAR)導入」「決勝トーナメント以降、延長戦に入った場合に4人目の交代を認める」「小型の携帯端末をベンチに持ち込み可能」「順位決定にフェアプレーポイント(FPP)」などです。これらはフェアプレーを目指したルールですが、まだ、いくつか課題も残っているようです。今大会において、このルールが日本をベスト16位に進めさせた要素の1つであることは間違いないと思います。演技や威圧などで審判にファウルを取らせない選手やチームもあります。その中、VARの導入はフェア判定の切り札になったのかもしれません。FPPに関しては、日本が初めて適用された例になります。

※FPP(フェアプレーポイント)とは
予選において、勝ち点、得失点差、総得点がすべて同じであった場合に勝敗を決めるポイント。出場選手が受けた警告の種類と数でマイナスポイント判定する。

- ・イエローカード(警告):-1点
- ・警告2回によるレッドカード(退場):-3点
- ・一発退場:-4点
- ・警告を受けた上で一発退場:-5点



今大会、日本のサッカーは、決勝トーナメント「ベルギー戦」において、FIFAランク3位のチームに後半2点リードするという今まで想像もできなかった場面を作りだし、日本中を盛り上げました。しかし、予選の「ポーランド戦」では、時間稼ぎとみられるプレーに批判される場面もありました。これに関して、今後ルールが追加されるかもしれません。

これからの日本のサッカーは、世代が変わり、新しい力が躍動します。とても楽しみです。がんばれ!日本!



筆者:専任教師 富永英世

身近な交流から世界へ広がる活動へ

横浜清風高等学校 インターアクトクラブ



【地域との交流から国際交流まで】

インターアクトとは、交流を意味する単語で、インターアクトクラブは、その名の通り様々な交流をすることによって、活動がなっています。部員数は30名弱で、ほぼ毎日、放課後に活動しています。インターアクトクラブの活動は、大きく3つに分かれています。

1つ目は、国際理解活動です。部員は全員グローバルクラスに在籍していることもあり、クラブでの国際交流をメインに活動しています。夏の全国国際教育研究大会に出場し、プレゼンを行ったたり、1泊2日で留学生と交流をしたり、部員の代表者が台湾にボランティアに参加するなどしています。2つ目は、社会福祉活動です。主に、地域のボランティアに参加しています。

地元の保土ヶ谷宿場祭りやベトナムフェスティバルの開催を手伝っています。イベントの司会や、ごみ拾い、屋台の出店などの活動をしています。

3つ目は、親睦活動です。校内の中庭で、トマトやトウモロコシ、枝豆などを栽培して配布をしたり、福島県三原市の水害復興支援に協力をしています。



【文化祭で成果発表】
秋の文化祭では、そういったインターアクトクラブの年間の活動を模造紙に描いて発表しています。

様々な活動は部員が話し合いながら選んで活動しているのでも、とても充実しています。OBやOGとのつながりも強く、卒業してからも交流があるのも良いところです。



語問からの一言

インターアクトクラブでのボランティアは、身近なところからはじまり、世界に広がっています。そのためには、英語も必要ですし、奉仕の心も必要で、チーム力や上下のつながりも大切にしたいと思っています。

YS^{eye} YSE QUARTERLY MAGAZINE

| 2018年 秋号 |



文部科学大臣認定「職業実践専門課程」認定校 ISO29990第三者評価認定校

横浜システム工学院専門学校
YOKOHAMA SYSTEM ENGINEERING COLLEGE

■ IT・ゲームソフト科

■ ロボット・IoTソフト科

■ AI サービス活用科

■ グローバル IT ビジネス科

■ IT ライセンス科 (通信制)

〒241-0826

横浜市旭区東希望が丘128-4 (TEL) 045-367-1881 (E-mail) info@yse-c.net (URL) <http://www.yse.ac.jp>