

YSE *eye*

YSE QUARTERLY MAGAZINE

【ワイエスアイ】

vol. 16
| 2019年 夏号 |
summer issue 2019



「西伊豆」撮影：学院長

事例紹介 楽しみながら専門力と人間力を育む！



理事長 学院長
杉山 勝巳

その中から、楽しみながら専門力や人間力等の実践力を育み易いロボコン（ロボットコンテスト）を活用した「ロボット・IoTソフト科」の教育事例を紹介します。

日常の授業

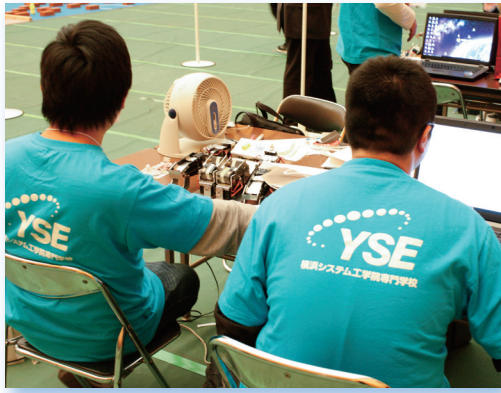
情報化社会の進展を象徴するかのよう、AIやロボットの活用が急速に進んでいます。これからの時代を担う皆さんには、読解力を始めとして、物事を筋道立てて考えることのできる論理的思考力や、知っているだけでなく出来る力、仲間と円滑な意思疎通を図るためのコミュニケーション力などの実践力が求められています。

一方、本校は、創設以来40年にわたり即戦力となる人材の育成を目指し、これらの声を先取りした実践的教育を展開して参りました。

を施し、当日の競技会場の環境変化への対応力を高めていました。

ロボコン当日

ロボコン当日は、競技会場の環境に対応できるように、学生たちは、プレッシャーのかかる中お互いに協力し合いながら、ロボットやプログラムの微調整を手際よく行って行きました。限られた時間内でいかに円滑に対応できるかが勝敗を分けることになり、日頃の努力の成果を裏付けるかのように、予選から順調に勝ち上がり、ソフトウ



自分たちもロボコンに出場して、先輩に続いて優勝し続けたという機運が盛り上がっていました。

ロボコン出場準備

新入生は、まず、情報技術の基礎からプログラミングスキルまでしっかりと身につけ、それが一段落すると「ロボット制御関連授業」が始まります。チームを組み、ロボットの組み立て・調整からロボットを制御するプログラムづくり、実装テストという一連のプロセスを学修します。

そんな中、プログラムができあがり、思いどおりに動くようになるだけでも楽しいのですが、次第に仲間同士で、出来栄を競い合ったり、さらには、

エア部門とハードウェア部門を合わせた総合得点では毎年のように団体優勝を続けていました。

選手以外の学生も応援に駆け付け、ロボコンの推移を見守りながら、共に喜びをかみしめ、来年は自分たちも先輩に続こうと意気込んでいました。



ロボコン後

プログラムは、パソコン上で正しく動作すれば出来たとみなされますが、それだけで満足することなく、出来栄を競い合

それが、さらなるやる気の引き金となり、放課後も毎日のように自主的にチーム一丸となって取り組んでいました。ロボットの安定性やプログラムの出来具

う快感と勝利した時の達成感、やれば出来る自信と素晴らしい思い出につながったようです。

学生のやる気と先生の使命感・実績に裏付けられた指導方法、授業と放課後の使い方の工夫等により、ロボコンの全国大会でも団体優勝できるチーム作りができることを実証できました。

ロボコンを体験した学生のその後を見ていると、さらなる向学心が芽生え、卒業までに、資格取得への再チャレンジ、後輩への引継ぎ資料の作成、学校行事への積極的参加など人間的にも大きく成長していました。

就職先も円滑に決まり、就職後は、ロボコンの成果が自信になって、職場で伸び伸びと活躍している様子が伝わってきます。

今では、すべての学科が実践

■ロボットコンテストの優勝実績

平成22年6月5日	近藤科学(株)第5回自律ビークルエキスパート競技会 学生部門	優勝
	エキスパート部門 VS 学生部門	優勝
平成22年6月6日	近藤科学(株)KONDO CUP	優勝
平成22年12月23日	第19回全国専門学校ロボット競技会	団体優勝
平成23年9月10日	ESS ロボットチャレンジ 2011 自動航行飛行船コンテスト	準優勝
平成23年10月9日	ET ロボコン 2011 南関東地区大会ゼロヨンチキンレース	優勝
平成23年12月23日	第20回全国専門学校ロボット競技会	団体優勝
平成24年9月30日	ET ロボコン 2012 南関東地区大会ゼロヨンチキンレース	優勝
平成24年12月22日	第21回全国専門学校ロボット競技会	団体優勝
平成25年10月17日	ESS ロボットチャレンジ 2013 自動航行飛行船コンテストコンパリソ部門	優勝
平成25年12月22日	第22回全国専門学校ロボット競技会	団体優勝
平成27年9月20日	ET ロボコン 2012 南関東地区大会 ディベロッパ部門 アドバンストクラス 競技部門	優勝
平成28年12月22日	第25回全国専門学校ロボット競技会	団体優勝

合は、ロボコン開催日の1か月前位までには、試行錯誤を繰り返しながら、本校内の練習環境であれば大丈夫と言えるところまで仕上げ、直前の1か月前は、考えられる限りの安全対策

ロボットのIoTソフト科では、さらに、近年注目されているIoTやドローン等のアプリケーション・開発スキルを身につけることができます。



とにかくかくやってみる

皆さんは新しい学校に入学したり、学年が変わったりして数ヶ月がたちました。新しい環境にも慣れ、日々の生活も充実しているのではないのでしょうか。

一方、クラスや部活で重要な役割をお願いされたりして、少し不安になったりしていませんか。そんなときお勧めなのがあれこれ心配しないで「とにかくやってみる」ことです。

これについて私の経験をお話しします。私はこの学校で教員になる前は、日本のコンピュータメーカーでいくつかの大きなシステム開発を担当してきました。

駆け出しのころ突然その会社の経理システムの再構築プロジェクトを任せられました。

しかし、当時の私には経理の知識はなにもありませんでした。そんな私に経理システムの再構築を任せるなんて、なんて乱暴な会社なんだと思いました。

そのときは何から手を付けていいかまったく検討がつきませんでした。いろいろ考えても前には進まないと思い、とにかく行動を起こすことにしました。まずは経理の人たちと会いにいき、何に困っているのか、新しいシステムに何を期待するのか、徹底的にヒアリングしました。

一方で簿記会計に関する勉強も並行して進めました。とにかく自分自身の知識のインプット、新しいシステムの要件整理、設計といろんな作業を同時進行で進め、大きなプレッシャーと戦いながら無我

夢中の日々が過ぎていききました。

するとどうでしょう、不思議なことに今まで何をしていたのか分からなかったことが、いろいろな人と話していくうちにだんだん見えてきました。

最初は不安とプレッシャーに押しつぶされそうだったが、少しずつ周りが見えてくることによりものすごく元気がでてきました。また、いつのまにか自分に今まで無かった知識がたくさんついていました。

プレッシャーや不安は誰にもあります。一方、それらは自分の成長の糧です。皆さんも、なにかチャレンジすることに悩んでいたら、とにかくやってみてください。先が必



ず開けます、そしてそれは自分が大きく成長するチャンスです。

筆者
本校教師
公認情報システム監査人
中村 照栄

季節の移り変わりを感じよう！二十四節気のはなし

この原稿を書き始めた今日（6月6日）は二十四節気（にじゅうしせつき）の一つ、「芒種（ぼうしゅ）」。「芒」とは稲やとうもろこしなどの穂先にある毛のような部分のことで、穀物の種をまく時期という意味です。田んぼに水が張られ、鏡のような水面には青空と白い雲が映り、整然と並んだ苗の緑で景色になるのもこのころです。

冒頭からいきなり「芒種」などと聞き慣れない言葉に触れて、少し難しく感じたかも知れませんが、二十四節気の中でも夏至（げし）や冬至（とうじ）、春分や秋分は普段の生活にも溶け込んでいて、身近に感じられる人も多いと思います。

二十四節気とは、地球が太陽の周りを一周する軌道（黄道）を24に等分し、それぞれに名前を付けたものです。最

も太陽の位置が高くなり昼間の時間が長い「夏至」と、その反対の「冬至」で二等分。昼と夜の時間が同じとなる「春分」と「秋分」で四等分。その間に「立春」「立夏」「立秋」「立冬」の四立を加え八節。さらに一つの節（45日間）を15日ずつ三等分し合計で二十四節となりま

す。この冊子が皆さんの手元に届く7月7日ごろは、梅雨明けも近くなりだんだん暑さが増していく「小暑（しょうしょ）」、暑さが本格的になり学校が夏休みに入る7月23日ごろを「大暑（たいしゅ）」、猛暑は続きますが少しずつ涼しくなり吹く風にも変化を感じる8月7日ごろを「立秋」と言います。余談ですが、暑中見舞いの挨拶は小暑と大暑の間に出し、大暑を過ぎたら残暑見舞いに変わりま

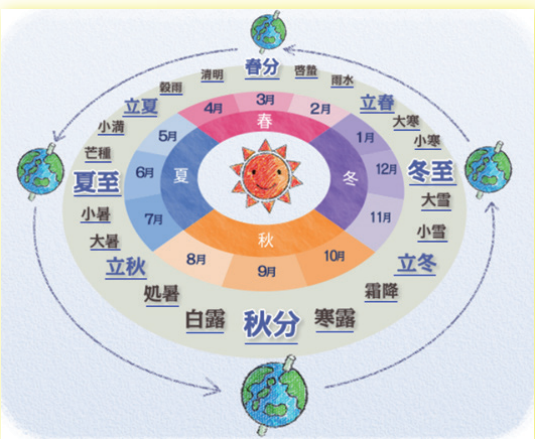
す。また、手紙やはぎの冒頭には、「大暑の候、いかがお過ごしでしょうか。」などのように、時候のあいさつにもこの二十四節気はよく使われます。

自然に恵まれ天候や気温の変化に富む日本では、「芒種」や「穀雨、4月20日頃穀物を潤す春雨が降る」のように農作業を始める目安にしたり、「雨水、2月19日頃、空から降る雨が雪から雨に変わり雪解けが始まるころ」や「白露、大気が冷えてきて葉に露がで始めるころ」のように自然界の特徴を豊かな言葉で表現するなど、二十四節気は生活の知恵としてはるか昔から使われてきました。あらためて日本人の繊細さや言葉づかいの巧みさに感心させられます。

皆さんも時折カレンダーをながめ、今ごろはどの節気な

のか思い浮かべていただければ幸いです。

筆者
シニアキャリアアドバイザー
杷野 恭久



(引用；私の根っこプロジェクト「暮らしの歳時記」より)

自分のペースで専門士を取る

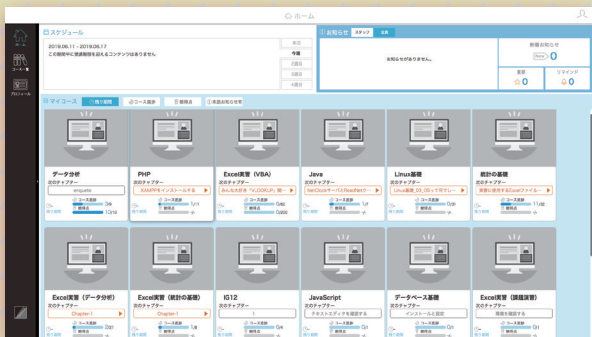
日本には多くの「通信教育」があります。9万人の学生が学んでいる放送大学をはじめ、幼児教育や資格取得など、あらゆる年代を対象とした通信教育サービスが提供されています。

横浜システム工学院専門学校でも「ITライセンス科」を開講して通信教育に取り組んでおり、2019年3月には初めての卒業生を送り出しました。国家試験にも合格し、現在はIT企業でエンジニアとして勤務しています。

さて、この記事では、横浜システム工学院の秘密兵器、LMS（学習管理システム）の「Cloud Campus」を紹介しましょう！「Cloud Campus」はソフトバンクグループの通信制大学「サイバー大学」で使っているLMSで、パソコン、スマホ、タブレットでど

こからでも利用可能です。

Cloud Campusは、インターネット上に学校を作り出してくれます。授業の動画を科目ごとに管理して、現在履修している人だけが視聴可能になります。学生がIDとパスワードでログインすると、現在履修している科目が並びます。新しいお知らせがあればそれらも表示されます。



科目名の下には次に見るべき授業へのリンクがあって、「どこまで見たか？」と悩む必要はありません。同時に「テストの総得点」や「授業全体のどこまで終えたか」も表示され、進み具合が一目瞭然です。

授業の動画はスマホやタブレットでダウンロード保存できます。移動中などちょっとした時間に視聴できて、中断した場所が記憶されているため無駄なく視聴可能です。

もちろん、動画は何度でも視聴可能です。動画の視聴は「3回繰り返し返す」ことをお勧めしています。プログラミング等の実技科目の場合、最初は流して、次は「何をやっていくか」考えながら。そして3回目に「動画と一緒に操作」してみるとよくわかります。

繰り返し視聴にはちょっとした裏技があります。実は動画のスピードを変更できるので、2倍速にすると半分の時

間で視聴可能です。3回見る時間で6回繰り返し見たい場合や、久しぶりに見て暗記のチェックをする場合に有効です。

このようにご紹介すると「Cloud CampusがあればOK!」という感じですが、実際はもうひとつ、必要です。それは「コミュニケーション」です。特に、質問できる環境は重要です。「実行結果が違う表示になる」とか「5行目のコードの意味がわからない」など、ちょっとした事でも引つかかると前に進めません。次回はそのためツールについてご紹介します。

ITライセンス科では「自分のペースで資格を取得」したい学生のみなさんをサポートしています！

筆者
専任教師 吉野 太智

AI入門

第5回

前回は「チャットボット」について話をしました。実はチャットボットはRPAの一部とも言われています。ではRPAとはなんでしょう？

RPAとはRobotic Process Automationの頭文字をとったもので、事務処理などを代行するソフトウェアロボットです。事務処理といってもパソコンの中で可能な処理だけとなっています。最近、なぜRPAが注目されるようになったのでしょうか。もちろんAIによる技術進歩もありますが、2016年9月に内閣から「働き方改革の実現」について取り組みが提案されました。人口が減っていく日本で2060年には労働力人口がピーク時の半分になるといわれています。今までと同様の生産性を保つひとつとして

仕事の効率化があげられました。この仕事の効率化を実現するためにRPAへの期待が高まったのです。またRPAはロボット（機械）が作業するのでミスがなくなるのは当たり前ですが、人が処理していた確認作業やミスの修正作業を他の作業に取り組み合わせることができるようになります。

たとえば、交通費を請求するときに、RPAを導入する前では申請書にA駅からB駅まで、B駅からC駅まで、と複数の区間と金額を記入し、合計金額を申請したとして、人が記入するので、チェックする人が数字の0と6を読み間違える可能性があります。申請する人の移動が多ければ記入量も増え、手間がかかります。もし交通費請求のRPAを導入したら、社員

カードと交通系のカードを機器にかざすだけで、申請書が簡単に作成されます。最後に申請者が確認ボタンを押せば終了し、ひとつの作業が短時間で正確に完了します。実際には上司の承認、経理の処理、申請者への振込みといったように会社全体にも利点があります。

AIとは話が離れてしまいましたが、RPAは表計算ソフトのマクロとAIコンピュータとの間に位置しているといわれています。RPAによってデータが集められ、これらのデータをAIで分析することが考えられています。交通費のたとえばいえば、交通費を最小にする駅の回り方や定期訪問する先へのアポイントメント時期の提案、もっと進んでいけば、訪問先と時間が提案されるので、人間はアポイントメントの電話をしてOKボタンを押すと、次の提案が提示されるといったよう

に、今まで働に頼っていたところが自動化されて効率的に仕事ができるようになるでしょう。



筆者
専任教師 三輪 基敦



合わせ内容をデータベースに登録する、その場で解決できないことがあれば関連部署に連絡して対策を検討するなど、問い合わせの受付から解決までを担当します。

「社内」でも「社外」でも同じ「ヘルプデスク」ですから、求められる能力も似ていますが、一番の違いは「お客様を相手にする」という点です。

「シリーズ ITお仕事図鑑」第9回は「社外ヘルプデスク」編です。前回は「社内ヘルプデスク」についてのお話でした。今回は「社外」のお仕事の解説です。「社外ヘルプデスク」とは、自社の製品やサービスを利用しているお客様からの問い合わせに対応する仕事です。お客様からの問い合わせに電話口で対応する、問い

言ではないでしょう。丁寧な言葉遣い、お客様の言葉の的確な確認、親切な対応など、いい印象を持つて頂けるようにすることが必要となります。時にはクレーム対応もしなければなりません。クレームへの真摯な対応も求められます。

その次に必要な能力は「製品やサービスの知識」です。担当する製品やサービスに対する質問に対して真摯に対応することが求められます。どんな質問にも対応しなければならぬため、製品やサービスの細かい点まで把握する必要があります。

何事もそうですが、経験が重要な要素になります。さまざまな問い合わせに対応するうちに、問題への対応力、接客力、製品やサービスに関する知識なども深まって行きます。

社外ヘルプデスクは、お客様の声を直接聞けるお仕事です。多くのお客様からの声をバックボーンに製品やサービスが抱えている問題を社内に展開し、製品やサービスをより良くして行くための提案を出したり、顧客ニーズを分析するなどの業務を行うこともあります。

IT系の社外ヘルプデスクは、経験や知識を生かしてシステムエンジニア、ネットワークエンジニアなどにキャリアアップする道もあります。まずは「社外ヘルプデスク」となって、会社の顔として働いてみてはいかがでしょうか。

筆者
専任教師 青木 聡

CG 四角山話

リミテッドアニメーション

少し前の話になりますが、今年のアカデミー賞長編アニメーション賞を受賞したのは「スパイダーマン スパイダーバース」というアメリカのコミックを原作とした作品でした。この映画はアニメーションの表現方法が斬新であると話題になりました。

DCGで作った映像に手描きで描き加えて制作をしています。制作者が目指した「動くコミック」というコンセプトを実現するために採用された技法だそうです。しかしこの制作技法には時間がかかるという難点があります。一度DCGで制作をして、その後2Dで描いているので二度手間になっているからです。それでもこの映画の作者は「動くコミック」のイメージを実現するために敢えてこの技法を採用したそうです。

アメリカのアニメーションといえば、ピクサーに代表されるようなDCGのアニメーション作品が有名です。それに対して日本のアニメーションは2Dのセルアニメーションが主流です。3DCGのアニメーションはモデリングしたデータをレンダリングして映像を作りますので手で描くという作業がほとんどありません。2Dのセルアニメーションは動画を手で描きます。ところが「スパイダーマン スパイダーバース」では両方の技法をミックスして映像を作っています。簡単に言うと3

さらにこの作品ではリミテッドアニメーションという、日本のテレビアニメーションで使われている技法が採用されています。もともとディズニーの古いアニメーション映画などは1コマずつ細かく絵を動かすように描いていました。(当時はフィルムなので1秒 24枚です)これをフルアニメーションといいま

す。アメリカでテレビのアニメーションが始まった頃にリミテッドアニメーションが確立したといわれています。これは出来るだけ少ない枚数の絵で作品を作るという発想から生まれ、日本のテレビアニメーションで更に発展をしました。現在の3DCGのアニメーションはフルアニメーションで、1秒30枚の動く絵で出来ていますが、日本のテレビのセルアニメーションはその約3分の1以下の枚数の絵で動かしています。当然動きは硬くなるのですが、私たちはテレビのアニメーションに慣れているので違和感なく作品を見ていると思います。

映像として高い完成度を表現した作品ですので、是非一度ご覧になることをお勧めします。



Full



Limited

筆者
専任教師 馬場 健一

個性豊かな写真部

神奈川県立小田原東高等学校 写真部



休部状態から復活
写真部は、しばらく休部状態が続いていましたが、近年のインスタブームや、スマホの普及により今年復活した部活です。
そのため、新入生のみで構成され、現在9名の部員で活動しています。活動日は、週二回で毎週火曜日と木曜日の放課後に活動しています。



SNSに発信
部員は初心者も多く、一眼レフカメラだけでは

なく、コンパクトデジタルカメラ、スマホのカメラなど、バラエティに富んだカメラで撮影しています。
スマホカメラの品質も上がっているので、撮った写真を加工し、積極的にSNSに発信している部員もいます。

技術的なことよりも、感性を重視した撮影を心掛けています。

被写体も様々で、友人の笑顔を撮る人や、きれいな風景や流行のインスタ映えの写真を撮るなど自由に写真を撮楽しんでる人が集まっています。

今後の目標

秋の文化祭では、撮影した写真を集大成として展示する予定です。

まだ、復活したばかりの部活動なので、今後は高校の目の前の海での校外撮影会の実施や、外部

のフォトコンテストへの応募など様々なことにチャレンジしたいと思っています。
今後は写真のテクニクについても、学んでいきたいとのことでした。

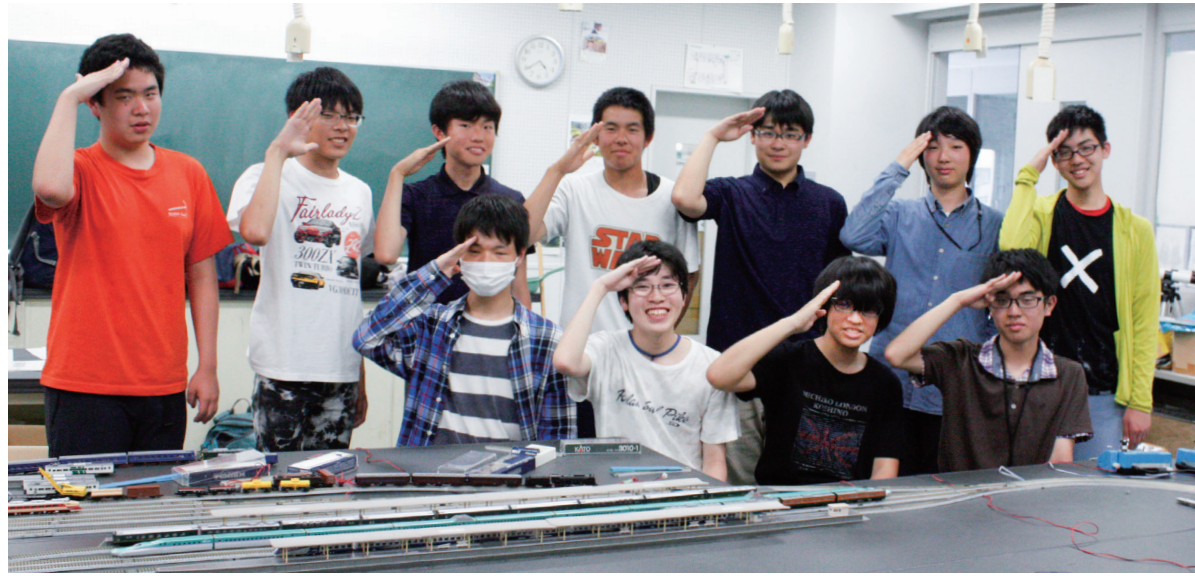


顧問からの一言

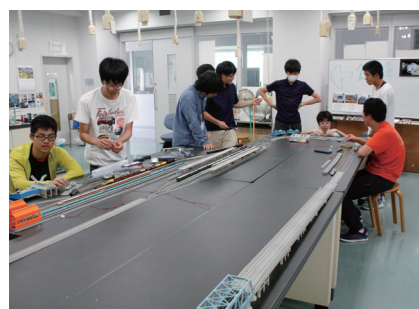
生徒が撮りたい写真のびのびと撮れる環境を整え、積極的にコンテストに参加させたいと思っています。

Nゲージジオラマを制作

神奈川県立神奈川総合産業高等学校 鉄道研究部



ジオラマコンテストに挑戦
鉄道研究部は、週2回現在11名で活動しています。
主な活動は、部室でNゲージの鉄道模型を走らせることです。



7月に開催される、鉄道模型ジオラマコンテストに参加するために、制作をしています。

交流会にも参加

その他の活動として、8月には、全国高等学校鉄道研究交流会に参加します。

昨年は、長野の千曲で行われたので、それに合わせて1泊2日の合宿を行い、しなの鉄道に乗りしたり、写真を撮ったりするなどしました。

秋の文化祭では、Nゲージジオラマの他に、プラレールも展示して地元の小中学生にも好評を博しました。

部誌の発行も重要な活動の一つで、各部員の得意分野が記事として掲載されています。



部活を通して学ぶこと

鉄道好きという共通点があることで、仲間意識が強くなり、とても良い雰囲気です。

また、コンテストや、交流会に参加することで、コミュニケーションのトレーニングにもなりますし、交流会では発表会もあるので、パワーポイントの使い方も勉強になったそうです。

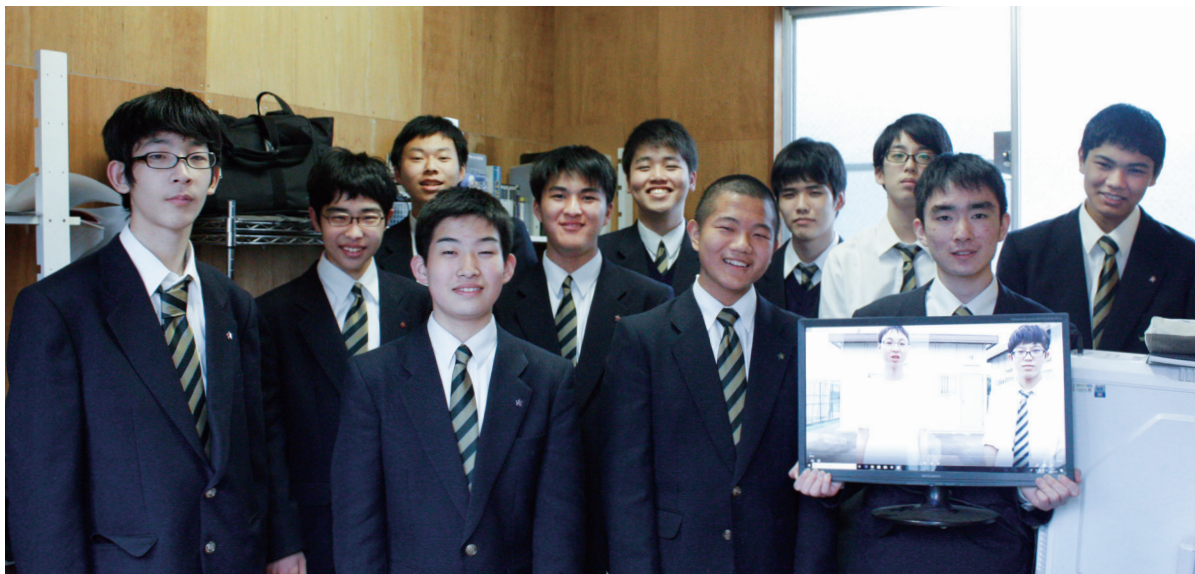


顧問からの一言

鉄道が大好きな生徒が、頑張っている環境を提供して、応援していきたいと思っています。

自作パソコンで活動

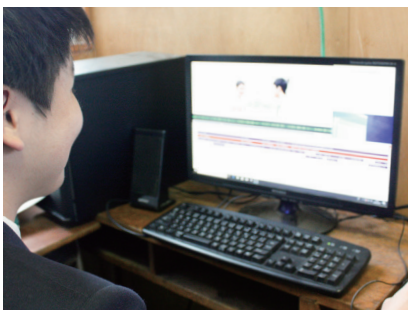
秀英高等学校 パソコン部



基本的な活動内容

パソコン部は1年生11名、2年生4名、3年生4名の計19名の部員が在籍しています。週に5日、部室でパソコンを使ってゲームや動画編集、マイクラフトで建物を制作するなどの活動をしています。月に一度会議があり、その時に文化祭での活動内容や役割分担などを決めていきます。

昨年の文化祭では自分たちで撮影、編集した動画、マイクラフトで制作した駅舎のモデルやフリーソフトなどで制作したゲームを発表しました。



自作パソコンを使用

主に自作のパソコンを使用して活動をしています。最初はパソコンに詳しい部員を中心に作りますが、初心者も徐々に興味を持ち、最初は難しく感じていた部員のハードディスクを交換できるようになったことが嬉しかったとのこと。



先輩後輩分け隔てなく

部の雰囲気は学年の違いのわけ隔てなく話したり、一緒にゲームを楽しんだり出来る場所があり、それを大事にしているそうです。

今年の文化祭では、昨年主導してくれた卒業した先

輩に代わり、自分たちが主役になって制作に励めるようになってほしいという抱負も語ってくれました。

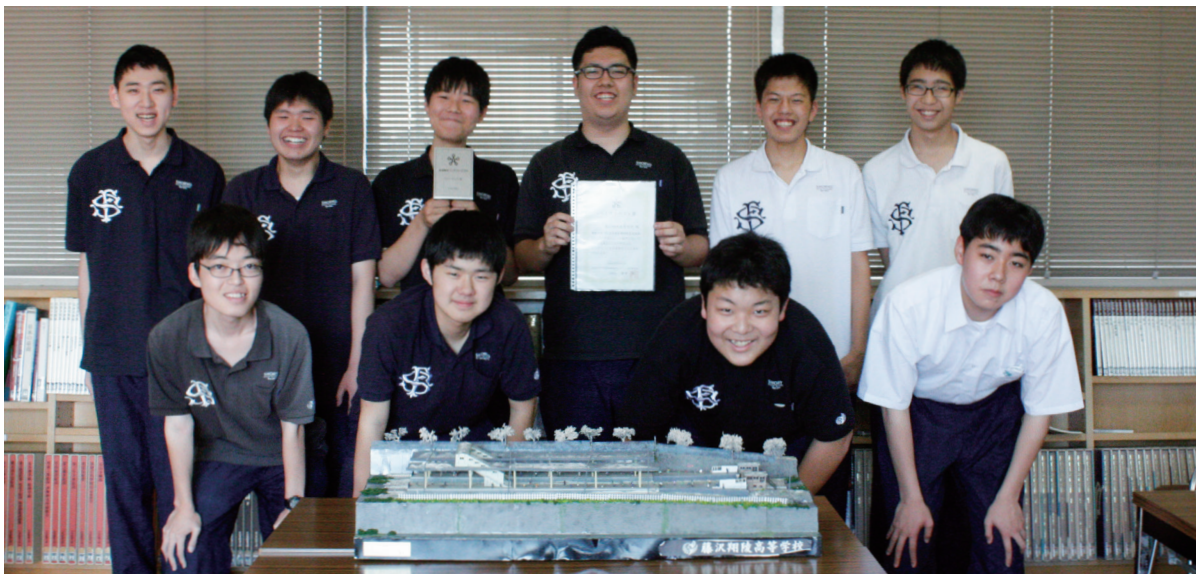


顧問からの一言

共通の趣味を持った仲間と楽しく活動しています。ゲームなどの制作活動では、みんなで協力をして達成感を味わってほしいと思います。

コンテスト入賞を目指して

藤沢翔陵高等学校 地歴・交通研究部



鉄道研究をメインに活動

地歴・交通研究部は地歴部と交通経済部が合併して出来た部活で、地理、歴史の研究と鉄道の研究を行っています。現在は鉄道に関する活動が多くなっているそうです。部員は1年生8名、2年生4名、3年生4名の16名で、週に1回木曜日の放課後に活動をしています。

コンテストに挑戦

主な活動内容は夏に行われる「全国高等学校鉄道模型コンテスト」に出場すること、巡検とい



う実地調査を行うことです。

昨年の鉄道模型コンテストでは御茶ノ水駅の模型を出品してベストクオリティ賞を受賞しました。

巡検は5、6月頃に新入生歓迎巡検、3月に春期巡検を行っています。今年の新入生歓迎巡検では下田へ行き、あじさい祭や下田開国博物館などを見学しました。



その他の活動

その他にも8月にはオープンスクールのいう中学生向けのイベントでブ

ースを出したり、10月の文化祭では鉄道模型や鉄道部品の展示、各部員が興味を持ったテーマの調査発表の展示、運転シミュレーターでの体験コーナーや、子供向けにプラレールを展示しました。今後は、連絡やコミュニケーションを大切にする、コンテストで賞を取ってアピールをすることを心がけて活動を続けていきたいとのことでした。

顧問からの一言

鉄道模型コンテストと春期巡検合宿を二本柱として、さらに活動内容を充実させてほしいと願っています。そのためには、部員全員が主体的に考え行動することが不可欠ということも自覚して欲しいと思っています。

サッカーのルールを知って楽しもう!

サッカー解説で使われるパス用語を覚えよう!



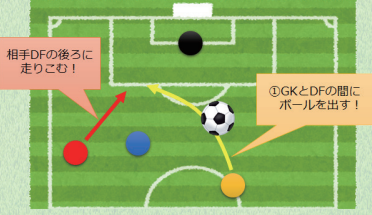
サッカーの試合観戦中に解説を聞いていると、ときどき専門的な用語を使っています。「裏が空いています」「スペースをうまく使った方がいいですね」「スルーパスが通りました」など、分かりそうで分からない言葉がでてきます。これは味方にパスを出す時に使われる表現ですが、今回は、そのパス用語について解説していききたいと思います。

- フォワード(攻撃)
- ミッドフィルダー(中盤)
- ディフェンダー(守備)
- ゴールキーパー

【裏:ディフェンダーの後ろのこと】

- ・裏を狙う/裏を突く

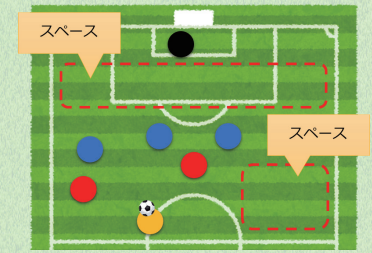
GK(ゴールキーパー)とDF(ディフェンダー)の間にボールを蹴り、その瞬間、味方選手をそこに走りこませることで、オフサイドギリギリを狙った攻撃です。成功すればキーパーと一対一になり、ゴールチャンスが生まれます。走りこんだ選手に対しては「裏に抜け出した」という表現をします。



【スペース:選手が誰もいない地帯】

- ・スペースをうまく使う

空いているスペースに味方が移動して、フリーでパスを受けたり、味方が相手DFを引き付けて作ったスペースに走りこんでパスを受けるなど、スペースを有効に使うことを言います。味方選手がフリーでパスを受けられれば、選手に余裕が生まれ、次の動作を優位に進めることができます。スペースをうまく使うチームが試合を支配すると言っても過言ではありません。



【スルーパス:相手の選手と選手の間を通すパス】

- ・スルーパスを通す

味方FWにパスするとき、FWに向けて直接パスを出すと、相手に読まれカットされたり、パスを受けてもすぐに相手DFに付かれてしまうなど、なかなか前に進めません。そこで、パスを味方FWの進行方向に向けて出すことで、FWは前を向いてスピードを落とさずにパスを受けることができます。スルーパスが通ると大きなゴールチャンスが生まれますが、FWとタイミングが合わなかったり、パスが長すぎると味方につながりません。



パスは正確であれば良いというものではなく、味方が受け取りやすく、受けとった後の展開が有利になるところまで考える必要があります。司令塔には欠かせない技術です。

筆者:専任教師 富永英世

技術の向上を目指して

神奈川県立向の岡工業高等学校 機械研究部



大会での活躍を目指して
主な活動は、様々な大会に出場することで、それ



設備環境を活かして活動
機械研究部は、現在5名の部員が放課後ほぼ毎日活動し、旋盤や溶接技術力の向上を目指している部活動です。
工業高校らしく、校内には、工作機械が多数あるのですが、そういった環境を活かしながら、授業での課題なども部活動の中で制作しています。
メンバーは、学科に関係なくモノづくりが好きな生徒が集まっています。

その他の活動
秋の文化祭では、鉄を削り出して作った精密ゴマや、アクセサリーとして、キーホルダーを制作して販

日々の活動が練習となり、それが技術の向上になり、授業よりも深く技術を習得することができるのですが、この部活動の魅力です。

に向けて技術の向上を目指して、日々活動を続けています。
夏に行われる「ものづくりコンテスト旋盤部門」でも県大会で上位に入っています。秋には、「高校生アーク溶接コンクール」にも参加しています。
大会での結果を出すためには、メリハリを持って作業に臨んでいて、スピード感や丁寧さなど、集中して作業をすることで、事故を未然に防ぐことを学んでいます。

顧問からの一言
生徒がやりたいことをやれる環境を整え、できるだけ部活動ができるように時間を作っています。



売をしました。
また、OBとのつながりも強く、卒業生がボランティアで現場の技術を教える機会も多いそうです。現在の部員も卒業後は同様に、この伝統を守って行けるように努力したいとこのことでした。

YSe^{eye} YSE QUARTERLY MAGAZINE

| 2019年 夏号 |



文部科学大臣認定「職業実践専門課程」認定校 ISO25996第三者評価認証校

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