

YSE *eye*

YSE QUARTERLY MAGAZINE

【ワイエスアイ】



イラスト
コミック・CGアニメーション
中村 美水さん

vol.18

| 2020年 新年号 |
winter issue 2020



「多摩川上流」 撮影：学院長

ITによる 「変化」と「進化」

神奈川県情報サービス産業協会 産学連携委員会
委員長 常務理事 富樫 和弘

新年あけましておめでとうございます。本年も宜しくお願い致します。

私は、神奈川県情報サービス産業協会で産学連携委員会委員長と常務理事を務めています。株式会社情報創の富樫と申します。

私が、このIT業界に入った時、時代は昭和でした。当時はIT業界ではなくコンピュータ業界という言い方をしておりました。気づけば、35年もこの業界に席を置き生活をさせて頂いております。

1980年代の業界のトレンドは、大型汎用機を主流としたシステム開発の流れとパソコンの台頭・1990年代になりますと、

パソコンを主流としたクライアントサーバー型の流れでオープン時代の言われました。

2000年代では、インターネットの普及とそれを活用したモバイル、クラウドへのシフトが始まり、AmazonやGoogleと言ったクラウドベンダーが台頭し、2010年代ではクラウドの進展とともにAI、IoT、ビッグデータという言葉が躍り、ロボットが人間の仕事を奪うのではないかという不安がよぎったりしていました。

2020年代はデジタルトランスフォーメーションの時代と言われております。が…この言



神奈川県情報サービス産業協会 産学連携委員会 委員長 常務理事

富樫 和弘

葉も5年経過すると新しい言葉に置き換えられることでしよう。

私は、このIT業界に席を置き長くこの世界を眺めてきましたが変わっていない物が1つあります。それは、コンピュータの基本的な物の考え方であるアーキテクチャ(コンピュータシステムの論理的構造)は、同じであることです。

今もなお一線で働くことが出ているのは、新人の頃に叩き込まれた基礎であるコンピュータの仕組みが、新たな技術に対して、それを理解するのに、時間を要する必要もなく理解できるのです。

ネット検索！ネットで買える物

ました。基本を学びながら対局に臨みましたが、覚えた通りでは、次の手を相手に見透かされ、最初の1年位は思い通りにゆかず、創意工夫の大切さを痛感させられながら、その奥深さに惹かれてゆきました。

耐える時期を乗り越え上達感を味わえるようになると、さらに気持ちが入り、一流プロ棋士の思考の軌跡がたどれる名局の解説を読みながら一手一手並べ、考え方や手順など先人の知恵を学び、さらに先を読む力をつけるために、詰碁に取り組みました。対局後は、並べ直しをしながら囲碁談議をしたり、上位者の対局を観戦したりすることも多々ありました。

このような学びと実践を楽しみながら棋力向上に努めたお蔭で、徐々に思考力をはじめ大局観や局所的判断力などを磨くことができました。

！○○Pay!などは、35年前では想像もつきませんでした。仕事については、説明を受ければ基本的な仕組みは変わっていない事に気づかされます。

今から40年後の日本は、ITによってどれだけ変化・進化を遂げているのか想像するととても楽しみです。

長く働くことが出来るこのIT業界の『基本の基本』を教えてくれる横浜システム工学院的将来も楽しみで多くのITエンジニアを輩出してくれることを期待しております。

■筆者略歴 富樫和弘(とがしかずひろ)

- 1966年 神奈川県相模原市に生まれ
- 1985年 日本ソフトウェア株式会社(現株式会社NSP)入社
- 1995年 株式会社アドバンスへ転職
- 2009年 代表取締役社長就任
- 2001年 神奈川県情報サービス産業協会加盟
- 2006年 産学連携担当理事就任
- 2013年 横浜システム工学院専門学校 教育課程編成委員および学校関係者評価委員
- 2014年 株式会社情報取締役副社長就任
- 2017年 代表取締役社長就任



「趣味は身を助ける」と言われている通り、自分なりに囲碁で培った多面的思考力やIT技術者時代に培った論理的思考力は仕事を進める上でも多に役立っています。人間関係の面でも潤滑油になりました。これからは、教育も激動の変革時代に入ります。新しい時代に向けて考える力をつける教育や考える習慣づくりを今以上に大切にしていきたいと思っております。

皆さんも、新年を契機にこれからの社会が求める考える力を磨ける囲碁の魅力や効用を理解され、高校生活の中に取り入れてみませんか。

学院長コラム

楽しみながらできる 考える習慣づくり



新年おめでとうございます。

美しい和の精神が込められた令和最初の正月・干支の庚子(かのえ)を新たな夢や希望を抱いて迎えられたことと思います。庚子は、新しい局面に入る年という意味があり、刷新すべきことを見直す時期、新しい環境へ対応する準備を整える年と言われています。

それを裏付けるかのように、AI(人工知能)を始めとする先端技術の劇的な進化にさら

されている社会では、AIと共に生じてゆくために、今まで以上に想像力や創造力等の考える力を身につける努力が欠かせなくなりました。教育界では、すでに楽しみながら考える力に身につく「囲碁」が部活だけでなく授業にも積極的に取り入れられつつあります。令和の由来である万葉集に、囲碁の普及に努めた碁師と言われる人が登場していることから分かる通り、長い歴史を持つ囲碁の魅力や効用が高く評価されてきたからでしょう。

私事になりますが、周りの基夢中の人達に惹き込まれるように、学生時代から囲碁を始め

ました。基本を学びながら対局に臨みましたが、覚えた通りでは、次の手を相手に見透かされ、最初の1年位は思い通りにゆかず、創意工夫の大切さを痛感させられながら、その奥深さに惹かれてゆきました。

耐える時期を乗り越え上達感を味わえるようになると、さらに気持ちが入り、一流プロ棋士の思考の軌跡がたどれる名局の解説を読みながら一手一手並べ、考え方や手順など先人の知恵を学び、さらに先を読む力をつけるために、詰碁に取り組みました。対局後は、並べ直しをしながら囲碁談議をしたり、上位者の対局を観戦したりすることも多々ありました。

自分の心の居場所

お正月は皆さん家族や友人と楽しくすごされているのではないのでしょうか。この家族や友人との集いに皆さんはきつと心穏やかに安心して加わっていると思います。この安心感はどこからきていると思いますか。

それは皆さんが家族や友人のために普段からやるべきことをやっていて家族や友人にとってどうしても居てほしい人、居なければならぬ人だからだと思えます。言い換えるとあなたの居場所がしっかりとそこにあるということです。

私は日本のコンピュータに約40年間、システムエンジニアとして働いてきました。その中でよく思ったのは自分居場所、もう少し詳しくいうと

「自分の心の居場所」です。確かに会社にいけば机と椅子があり物理的な自分の居場所は存在しています。しかし、本当に私はここに居ていいのだろうかと考えることが時々ありました。私はこの職場やプロジェクトに貢献しているのだからと自分に問いかけ、自分が貢献できていないとすると机や椅子など「物理的な居場所」はあっても「心の居場所」はないと思っていました。

そう意味で組織の中で自分にできることは何かいろいろ考え、自分の心の居場所を作ってきました。お客からのクレームにはまず矢面にたつて処理する、システムトラブルが発生すれば真っ先にその現場にいきトラブルを解決する。そのよ

うな行動の積み重ねでメンバーから信頼され、少なくとも自身はここに居ていい人間である、あるいは居るべき人間であると思えるようになりました。

あともう一つ、組織の一員として自分の居場所を確保するために心掛けたことがあります。それは「声掛け」です。メンバーの中にはいろんな人がいてそれぞれ違う問題や悩みを抱えています。それを自分一人の力で解決できる人はそんなにいません。そこで重要なのは「声掛け」です。メンバーに声をかけてその人が抱えている問題を聞き、相談にのり、解決に協力してきました。

みなさんはクラスの中、部活の中で「自分の心の居場所」は

ありますか。もし、少しでも疑問や不安があるようでしたらそのクラスや部活に貢献できることをひとつずつ取り組んでみてはいかがでしょうか。



筆者
主任特任教師
公認情報システム監査人
中村 照栄

東京オリンピック・パラリンピック聖火の話

東京オリンピック・パラリンピックまで残すところ8カ月となりました。JR中央線の車窓からは、メイン会場となる国立競技場が威風堂々と佇む姿を目にすることができま

す。今回はオリンピック・パラリンピックの象徴である聖火について幾つかお話をしたいと思います。

一・聖火の歴史

聖火の起源はギリシア神話に登場するプロメーテウスがゼウスの元から火を盗んで人類に伝えたことに由来し、古代オリンピックの開催期間中に灯されていたことに始まります。近代オリンピックピックにおいては、聖火はありませんでしたが、1928年のアムステルダムオリンピックで導入されて以来、現在までオリンピックの象徴として定着しています。シドニーオリンピック(2000年)ではグレート

バリアーフで史上初の海中聖火リレーが、北京オリンピック(2008年)では世界最高峰のエベレスト山頂を通過する聖火リレーが行われるなど、開催国の特長を活かしたユニークなリレーが行われましたが、その後は国際オリンピック委員会(IOC)の決定により、聖火リレーは主催国内のみで実施されることになりました。

二・聖火の素材・デザイン

聖火リレーにはオリンピックトーチが必要となりますが、トーチのデザインも各大会によって特徴があります。今回のオリンピックでは、トーチの先端に桜の花弁がデザインされており、そこから放たれる五つの炎は中央で一つとなり、より大きな輝きで「希望の道」を照らします。

また、使用される素材の30%は、東日本大震災の復興仮設住宅の

アルミ建築廃材を再利用され、人々の生活を見守ってきた仮設住宅が、平和のシンボルとしてオリンピックトーチに姿を変え、一歩ずつ復興に向けて進む被災地の姿を世界に伝えます。

121日間という長期に渡る東京2020オリンピック聖火リレーですが、時間や季節、気候、地域によって大きく変化する日本の環境の中で、美しく、力強い炎を灯し続けることと思います。

三・聖火の輸送方法・聖火リレー

東京オリンピックの聖火は、2020年3月12日にギリシャでのオリンピック遺跡で太陽を利用して採火された後、3月20日に特別輸送機でオリンピック金メダリストの柔道の野村忠宏さんとレスリングの吉田沙保里さんが日本に運んでくることになりました。日本では、東日本大震災からの復興を世界に示すとい

う開催主旨を踏まえ、3月26日に福島県を出発し、その後7月24日の開会式まで、全国から選ばれたランナーが一人200mずつ、121日間をかけて日本の各地を回ります。神奈川県では6月29日に箱根町を出発し、30日には相模原市、7月1日には横浜市でセレブレーションが予定されています。皆さんも一生に一度のチャンスになるかも知れない、聖火リレーを自分の目で見て応援をしてみたいかがでしょうか。



筆者
主任教師
シニアキャリアアドバイザー
梶野 恭久

いま、あらゆるものが「サービス」に変わっていくこうとしていきます。「モノを売る時代から、サービスを利用してもらう時代」への大きな変化がおとずれていると言われています。

2018年1月、アメリカでトヨタの社長が「トヨタは自動車を作るメーカーをやめて、サービスを提供する会社になる」と発表しました。

これは一体どういうことでしょうか。たとえば、朝と夕方に駅まで行くだけなら、自動運転のクルマを予約して相乗りでOKです。つまりクルマを「所有」する必要はなく、「使う」だけでよい、ということです。

実はITの世界ではもっと早く、2006年から「サービス」が始まっているのです。ネットショッピングで有名な「アマゾン」がインターネット書店をオ

ープンしたのは、1995年の

ことでした。その後アマゾンは、商品を増やし、今では数億種類の商品を扱っていると言われていいます。顧客や商品が増えるにつれて、膨大な数のコンピュータを使用するようになりました。そこでアマゾンは、その巨大なコンピュータパワーを貸し出す「サービス」を開始しました。アマゾン・ウェブ・サービス(AWS)の始まりです。

AWSは世界22の地域に69のAZ(アベイラビリティ・ゾーン)を持っていきます(2019年9月現在)。1つのAZには1か所か、それ以上のデータセンターがあり、各データセンターでは数千台のコンピュータが動いています。東京だけでも6か所のデータセンターがあると知られていますから、世界では数十万台の強力なコンピュータを持つ

ているわけです。

AWSに登録すると、自由にコンピュータを使えるようになります。例えば「大容量のデータを処理したい」とか「コンビニの販売データを分析したい」と思ったとき、「半日だけ500台のコンピュータを使う」という使い方が可能です。500台のコンピュータを買うのはとても大変なことですが、AWSのデータセンターは世界中にありますから、インターネットでデータを送れば、500台のコンピュータをすぐに使えます。そして料金は、使った時間の分だけ払えばOK!コンピュータを「買う」必要はなく、「使う」だけです。

膨大なコンピュータパワーの「レンタル」サービス、それがAWSをはじめとする「クラウドコンピューティング」です。ク

ラウドとは英語で雲のこと。雲のようにどこかに存在しており、必要なときだけ使って、時間で料金が決まります。



LINEやFacebookなど大きなシステムには、すべてクラウドコンピューティングが使われている、と言っても過言ではありません。「パソコンでプログラミング」だけではシステムが作れない時代になってきました。学生のうちからクラウドを使いこなして、新しいサービスを作り出してみましよう!

筆者
専任教師 吉野 太智

AI入門 第7回

AI× 手話プロジェクト

今回は「音声認識」の言語の構造解析について話をしました。機械と会話できるって一昔前は夢のような技術でした。もちろん、第4回で話したチャットボットのような技術はありましたが、人間の話し言葉を確実に理解して、なめらかな会話を実現するまでには至りませんでした。機械と人の会話も重要ですが、人と人の会話も大切ですよね。

今回は技術の話から離れて、実際にAIを使って会話をし

ている研究のひとつを見てみましょう。2018年10月31日

に北海道大学の山本教授が「AI×手話プロジェクト」のプロトタイプを発表しました。このプロジェクトは、手話を利用してしている方との会話において、意思伝達をスムーズにしたり、コミュニケーションを図ったりするシステム作りが目的となっています[*1]。日本語から英語、フランス語といったようにに翻訳に関するシステムはインターネットでテキスト翻訳したり、翻訳機で音声変換したり、とても身近です。しかし、手話に関してはテレビの一部で見るとはいいとはいえ、うか。これは手話人口が日本人の0.06%ととても少ないためです[*2]。手話を利用している人は色々な場面で不自由をしていると思います。筆談という方法もありますが、やはり普段通りに意思疎通をした

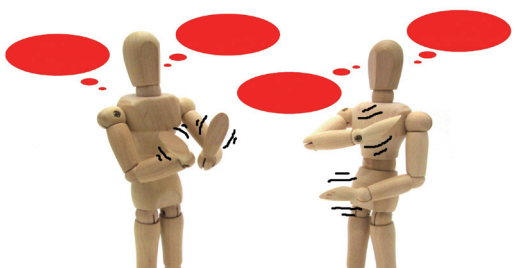
れを実現してくれるのがこのプロジェクトです。

プロジェクトのシステムをみると、手話の動作をカメラで取り込みテキストに変換するとなっています。仕組みはとも簡単に見えます。このなかで、画像認識、意図理解、テキスト化という部分でAIを利用しています。前回話をした「言語の構造解析」も利用されていると思います。今回は技術的な話はナシなので、次回以降、説明したいと思います。

また手話は手の動きだけでなく、顔の表情や、うなずきなどの情報(非手指動作)も文法的意味を持っているそうです[*3]。そのため、手話を翻訳するためにはそれらも認識する必要があります。手話表現はとても複雑なことが分かります。音声言語にもイントネーションがあって、感情が含まれているようなイメージでしょうか。音声のイントネーションといえ

方言が思いつきませんが、調べたところ手話にも方言があるそうです。おそらく今回はそのまですべて対応していないと思いますが、将来、実現可能になると考えられます。

AIを活用して、コミュニケーションの垣根を越えていくってすばらしいですね。



[*1] <https://www.s-ail.org/news/pressrelease/578.html>
[*2] https://wired.jp/waia/2017/23_junto-ohki/
[*3] <http://autonomous.jp/機械学習を用いた手話認識/>

筆者
専任教師 三輪 基敦

「シリーズ 11 お仕事図鑑」
第11回は「サーバエンジニア」編
です。

サーバエンジニアのお仕事は、
サーバの構築・管理・運用などを
行うことです。では、サーバとは
何でしょうか？

サーバは、サービスを提供する
コンピュータです。いつも皆さ
んが使っているコンピュータは
クライアントと呼ばれ、サーバ
のサービスを受けるコンピュー
タです。インターネットなどの
ネットワークに接続された専用
のコンピュータにサーバ用のソ
フトウェアをインストールして
動作させたものがサーバです。
特にインターネットに接続して
いるサーバは、24時間365日稼
動させなければならないため、そ
れに耐えられるコンピュータが
用いられます。

サーバは、提供するサービス



の種類によって異なる名前が付
けられています。たとえば、
Webページ(ホームページ)を
提供するものは「Webサーバ」、
メールのやりとりを行うものは
「メールサーバ」、そのほかにも
「ファイルサーバ」「DNSサー
バ」「FTPサーバ」など、いろい
ろな種類のサーバがあります。
サーバエンジニアは、これらの
サーバを構築するためのハード
ウェアやソフトウェアの知識を
持っている必要があります。

また「UNIX」「Linux」
Windows Server」
Mac OS」といったサーバ用
OSの知識も必要です。これら
のOSの知識は、1種類だけで
なくすべての種類の知識が求め
られます。ネットワークに接続
するため、ネットワークの知識
も必要になります。セキュリティ
に関する知識も必要です。

こうした知識を基に、コスト
パフォーマンスの良いサーバを
構築することがサーバエンジニ
アのお仕事になります。また、サ
ーバを運用しながらトラブルフィ
ックや使用状況をログを使って解
析し、サーバをチューニングし
たり、ハードウェアの増設を行
うなどもお仕事に含まれます。
サーバは、多数の人が使いま
す。何かのトラブルでサーバが
停止してしまうと、多くの人の
仕事が進んだり、商品が売れな

くなったりと、損害が出てしま
うこともあります。このため、担
当のサーバにトラブルが発生し
たらすぐに対処するフットワー
クの軽さ、広範な知識、トラブル
などの原因を突き止めるための
分析力などのスキルが求められ
ます。



今や、サーバはなくてはなら
ないものになっています。いろ
いろな場面でいろいろなサー
バが使われています。サーバエ
ンジニアは、サーバがなくなら
ない限り必要とされ続けます。

筆者
専任教師 青木 聡

CG 四方山話

『コンポジット』

リアリティを作り出す作業



今回は主に映画などでリアル
なCGの表現をするためのコン
ポジットと呼ばれる作業につい
てお話をします。

例えば3DCGで制作した車
をレンダリングで画像化します。

一見リアルに出来ているよう
でも現実の車と見間違えるほど
ではありません。何故なら3DCG
のソフトウェア内の環境ではラ
イティングと呼ばれる照明の効
果に限界があるからです。

私たちの身の回りの現実世界
は、太陽や室内の照明といった
光源から発せられた光は、「拡散
相互反射」という複雑に反射し
あう状態にあり、それをCGで
再現することは非常に難しいと
されています。そのために出来

上がった車の画像は、現実のも
のとは違った印象に仕上がりに
す。それをリアルなイメージに
近づけるためにコンポジット作
業が必要になります。

コンポジットで使用する素材
は、印影(アンビエントオクル
ジョン)、奥行き(Zバッファ
(色(カラー)、反射(リフレク
ション)、凹凸(フォールオフ)、
影(シャドウ)、ハイライト(ス
ペキュラー)といった、いくつも
の素材に分かれています。

そしてそれを重ね合わせて、影
の濃さや、色合い、反射などを個
別に調整することでCGの車も
より現実のイメージに近づける
ことができます。

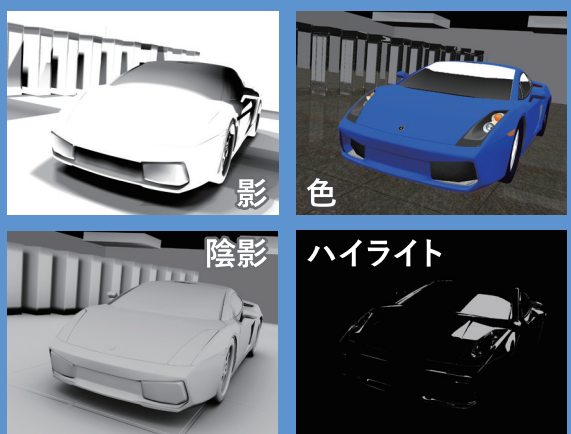
参考画像はその素材のいくつ

かをお見せしていますが、実際
は反射だけでもガラスや金属な
ど素材によって数種類必要な
で、最終的には20種類以上の素
材が必要になります。更に実写
映像と合成する場合には、わざ
とぼかしたり、ノイズを入れた
り、色を調整したりすることで
実際の映像とCGが違和感なく
馴染むように作業をします。

皆さんが映画などでみるCG
がリアルに見えるのは、相当の
手間と時間をかけた作業による
ものなのです。

インターネットで「vfx
breakdown」と動画を
検索してみると、いろいろな映
画のコンポジットのメイキング
映像を見ることが出来ます。ま
た東宝MOVIEチャンネルの
『シン・ゴジラ』白組による
CGメイキング映像」という動
画もコンポジットを知るのにお
すすめです。

筆者
専任教師 馬場 健一



合成



完成!

個性を大事に、自分らしく撮る

神奈川県立相原高等学校 写真部



インストラクターの下で 本格的技術指導

神奈川県立相原高等学校は、リニア中央新幹線の神奈川県駅新設工事に伴い、本年度から新校地に移動しました。商業科と農業科を併せ持つ学校です。

写真部は、外部からのインストラクターを招き、毎週2回放課後に活動しています。

部員は初心者が多く、先輩やインストラクターから写真の技術を学びながら、日々撮影をしています。



撮影は、体育祭などの校内行事や、季節ごとの校内の様子などを撮影しています。秋の文化祭では、集大成として作品を展示して多くの方に見ていただきました。



また、夏休みや冬休みを利用して、江の島や箱根に日帰り撮影会も実施しています。他にも、積極的にフォトコンテストにも参加しており、夏の「写真甲子園」に応募するなどしています。

切磋琢磨して 良い作品を生み出す

写真の初心者が多いので、部活には、積極的に参加して良い作品を撮るということを大切にしています。

顧問からの一言

当初は、フィルムカメラを使いアナログでカメラの技術を学んでいましたが、現在はデジタルカメラが主流の世界です。そんななかでもアナログカメラの撮影・プリント技術が継承されていってほしいと思っています。



▲生徒作品

今後は、地元の橋本駅の商店街などの地域と一緒に写真部をアピールしたいと思っています。

地域の子どもやお年寄りとの交流

神奈川県立相模原総合高等学校 キアオラ部



キアオラ

『「こんにちは」』

キアオラという聞き慣れない言葉ですが、キアオラとは、ニュージーランドの現地語(マオリ語)で『こんにちは』という意味です。

キアオラ部の活動は、ボランティア活動をメインに、毎週水曜日と金曜日の放課後に活動しています。

地域の子ども達との交流

主な活動は、学校の近くにある「こどもセンター」に出向き、地域の小学生と交流しています。



こどもセンターでは、小学校低学年の児童が放課後の時間を利用して、遊びや勉強をしています。

キアオラ部の部員は、一緒に遊びをしたり、勉強を教えたりしています。



また、他には、老人ホームにも出向き地域のお年寄りとも交流しています。

文化祭の募金で サンタクロースに

秋の文化祭では、募金活動を行い、そのお金でこどもセンターのクリスマス会にサンタクロースのコスプレをしながらおもちゃを配りました。

幅広い世代の人たちとの交流から学ぶ事

このように、キアオラ部は、こどもから、お年寄りまで幅広い世代の人たちと交流することで、保育や介護の勉強に役立っているそうです。

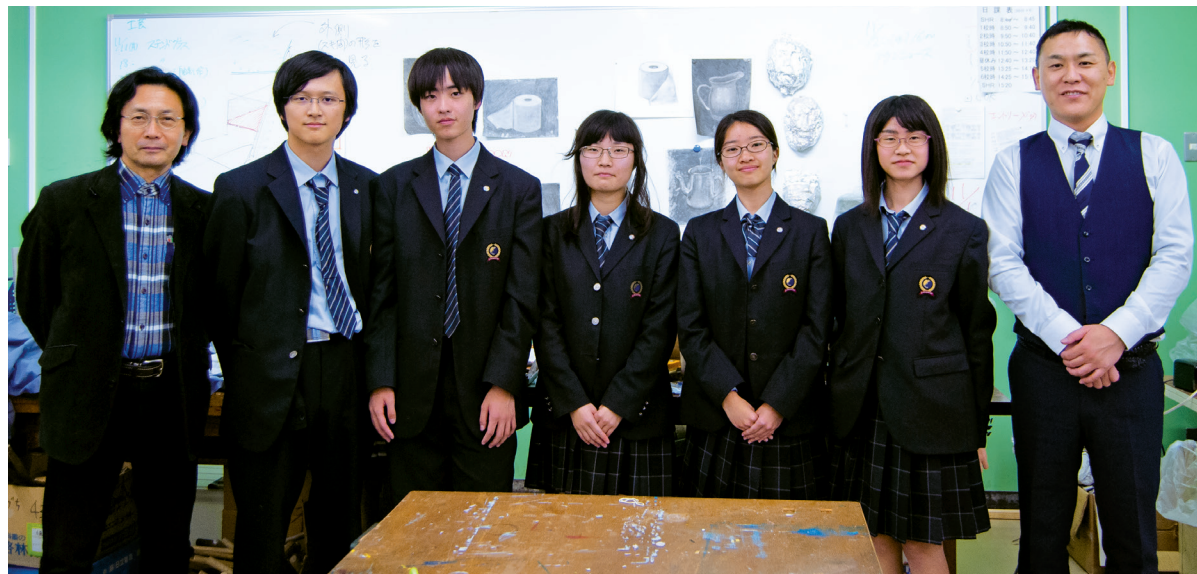


顧問からの一言

今後も地域と連携しながら、様々な活動をしていきたいと思っています。

自由に作品を制作

神奈川県立座間総合高等学校 美術部



展示会に向けて制作中

美術部は、現在1年生2名、2年生3名、3年生4名の計9名で、週に3回放課後に活動をしています。

活動内容は、作品の制作と文化祭などの展示による発表です。今は神奈川県高等学校美術展と、座間市の青少年美術展へ向けて作品を制作しています。

自由な発想力を伸ばす

作品の制作は特にテーマなどは設けずに、部員が描きたいものを自由に制作しています。

部の特徴は、先輩が後輩と打ち解けるように心



がけているおかげで、コミュニケーションがしつかりと取れていることだそうです。卒業後も文化祭に来て、進学後のことなどを話す機会に恵まれているそうです。



美術部に入って良かったこととして、自分のクラス以外の人たちとのコミュニケーションを楽しめることを挙げていました。また、油絵を描く機会に恵まれていたこともよかったです。楽しく自由に制作をしながらも、先生からの指導がしっかりとされていて良い環境で活動が

出来ているという印象を受けました。



今後の挑戦

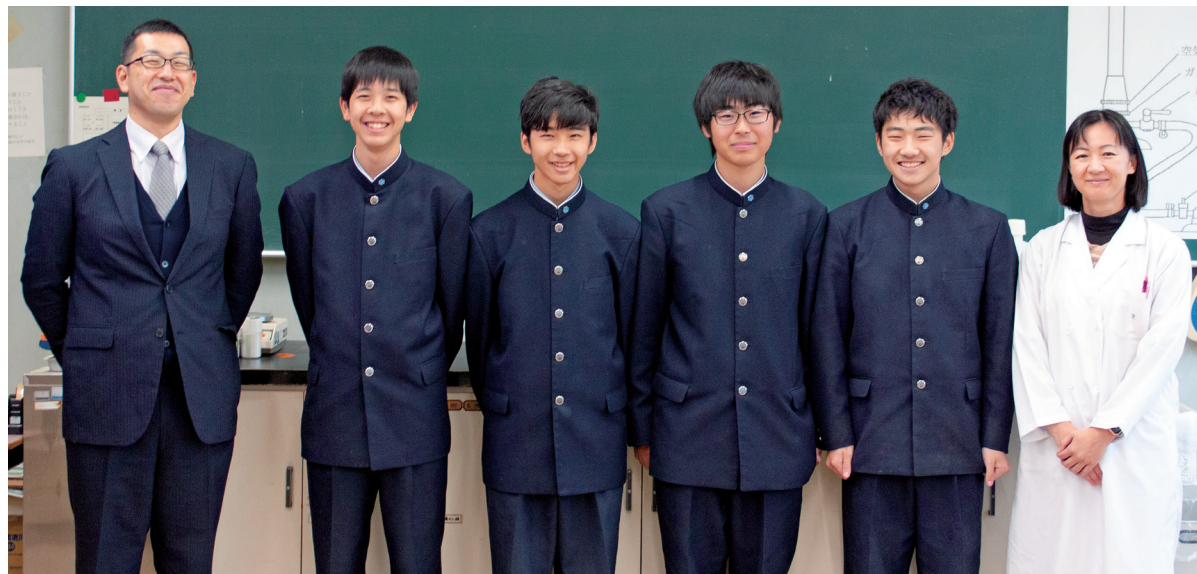
今後は、立体の作品や、まだ描いたことのないテーマや技法に挑戦してみたいとのことでした。

顧問からの一言

良いセンスを持っているので、積極的にたくさん作品を作ってもらいたいと思います。また、様々な感情を表現できるように新しい表現技法を探求してほしいと思います。

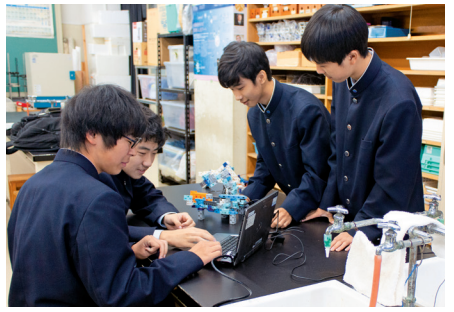
プログラミングをメインに

神奈川県立秦野総合高等学校 科学技術研究部



プログラミングをメインに活動中

科学技術研究部は、週一回、放課後の時間を利用して活動しています。現在部員は、4名と人数は少ないですが、少数精鋭で頑張っています。



主な活動は、ブロックで作成するロボットを使ったプログラミング学習と身近な科学実験です。プログラミングソフトでワークアームロボットを制御することで、ロボ

ット制御の方法について研究しています。



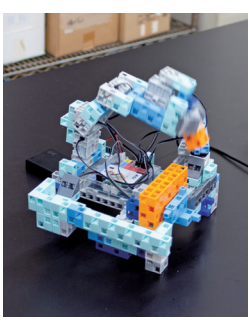
流行のタピオカを研究

8月の文化祭では、ロボットの展示のほか、ボンボン（中に液体が入った砂糖菓子）やダイラタンシー現象などの科学実験も発表しました。

また最近では流行のタピオカを作る研究を行いました。分量を間違えて大量に作ることもあるなど、失敗しながらも楽しく活動しています。

身近なものから興味を持つこと

科学技術研究部は、「様々な科学現象に興味を持つ」をモットーにしています。身近にある科学実験を通して、普段から色々なものに興味を持つことが重要だと思っています。



今後は、さらに楽しい実験をしたいと思っています。

顧問からの一言

少ない人数ですが毎回楽しく活動しています。ひとつのことに皆で協力・工夫しながら取り組むことを通じて達成感を味わってほしいと思います。

サッカーのルールを知って楽しもう！



チャンスを作る個人技「フェイント」を知ろう！

2019年、ラグビーワールドカップが日本で開催され、大変に盛り上がりました。そして2020年、いよいよ東京オリンピックイヤーです。サッカー日本代表も満を持して試合に臨みます。

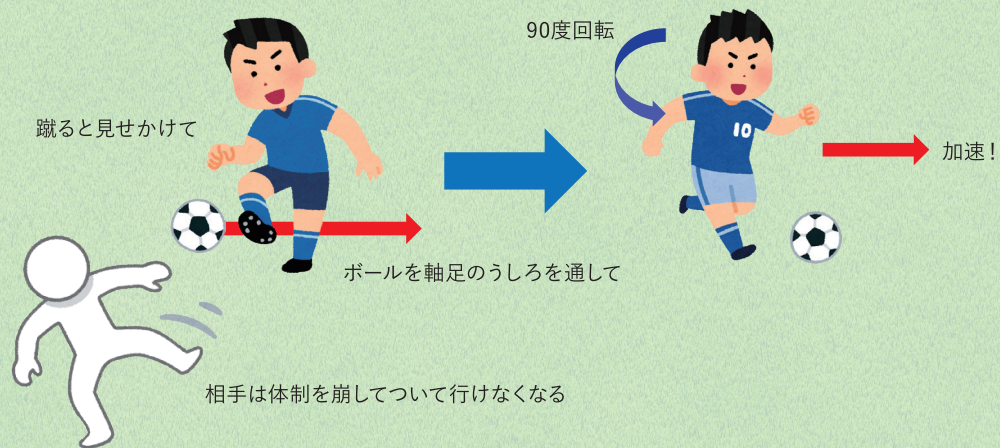
さて、サッカーの個人技で最も観客をワクワクさせるプレイが「フェイント」です。フェイントには、その選手の名前が付くものもあります。今回は「フェイント」について解説していきます。

【フェイント】

見せかける、惑わせるという意味。右にいくと見せかけて左にいくなど、相手の意表をつくプレイのこと。

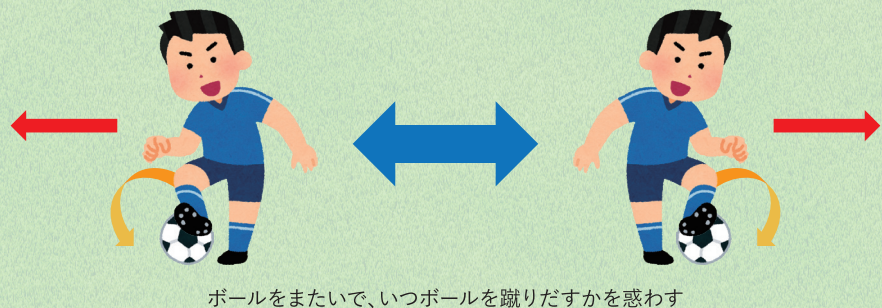
<クライフターン>

パス、または、クロス上げる(サイドから相手ゴールに向かってボールを味方に上げる)と見せかけて、足のインサイドでボールを軸足の後ろに通して、体を90度回転させ加速するフェイント。相手は体制を崩して、ついて行けなくなります。オランダ代表であった「ヨハン・クライフ」が開発したフェイントです。



<シザース>

ドリブルをしながら、速くボールをまたいで相手を左右にゆさぶるフェイント。キングカズこと三浦知良選手やクリスティアーノ・ロナウド選手が得意とするフェイントです。しかし、足に負担がかかるためケガのリスクが高いとも言われています。



他にも「ダブルタッチ」「エラシコ」「マルセイユ・ルーレット」「ヒールリフト」など、観客をわかせるフェイントが沢山あります。サッカー観戦中にフェイントにも注目してみてください。

筆者：専任教師 富永英世

開発商品が商標登録されました

神奈川県立平塚商業高等学校 平商PR部



地域に根ざしたイベントに積極的に参加

平商PR部の部員数は、7名ほどで週一回毎週水曜日の放課後に活動しています。

主な活動は、年間を通じて平塚という地域に根ざしたイベントに積極的に参加することです。また、オリジナルの飴をデザインして、イベントで販売しています。



平塚といえば毎年7月に行われる「湘南ひらつか七まつり」が有名ですが、その七まつりでも、平商PR部として屋台でオリジナルの飴「天の川のしずく」とタヌキ

と星をデザインしたポップキャンディーを販売しました。味も平商PR部で選んだそうです。



商品の袋詰め作業や、販売促進のためのPOPを制作することも部活動のなかで行っています。ちなみに「天の川のしずく」はマスカット味で、平成20年に商標登録をされたそうです。この飴は、季節ごとに行われる地元のお祭りや文化祭でも販売しています。

平商PR部から学んだ事

この部活動をしていて、役立つことは、多くの方々と関わることであり、広い視野を持つことが出来るようになることだと思います。

平塚商業高校は、来年(令和2年)4月に平塚農業高等学校と再編統合され、平塚農商高等学校になります。

今後は、飴以外の商品も開発して、新しい平塚農商高等学校をPRしていきたいと抱負を語ってくれました。

顧問からの一言

平商PR部の販売活動を通じて商業高校生としてコミュニケーション能力を高め就職活動に活かしてもらいたいと思います。また、学校だけでなく、地元をPRしているように活動を広げていければと思います。

YSeYE

YSE QUARTERLY MAGAZINE

| 2020年 新年号 |



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

■ グローバルITビジネス科

■ ロボット・IoTソフト科

■ ITライセンス科（通信制）

■ AIサービス活用科

〒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