

YSE *eye*

YSE QUARTERLY MAGAZINE
[ワイエスアイ]

vol. 19
| 2020年春号 |
spring issue 2020



「伊豆城ヶ崎海岸」 撮影：学院長

リアルと読書での出会いを大切に！



新たな出会いで活気づく春和景明な季節がやってきました。奇遇ともいえるリアルな出会いと共に、知恵やコミュニケーションの泉となる歴史上の人物等との出会いを求めて、読書の時間づくりを心掛けたいものです。

出合いを大切に、学業を始め学校行事や部活などに意欲的に取り組んだり、読書に親しんできたかどうかは、社会人にな



理事長 学院長
杉山 勝巳

ると、大きな違いになって現れてくるように思います。

私事になりますが、高校時代は、公式さえ覚えれば済む数学にばかり夢中になり、歴史上の出来事などの暗記を求められる科目は興味が持てず、疎かにしたため、社会に出てからというものの、知らないことが多く、学ぶべき時に選り好みしてはいけなかったという反省や、読書の大切さを痛感しました。

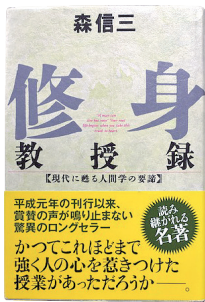
読書は、心掛け次第でいつでも誰とでも出会いの場を提供してくれます。読めば読むほどに次の出会いを求めて読みたくなります。読んでいると新たに知ることばかりで、読まない

ままでいたらどうなっていたか、想像するだけでも、身の引き締まる思いです。

リアルな出会いと共に、リアルでは出会えない出会いを提供してくれる読書は、ハウツーもののようにすぐに役立たなくても、じわりじわりと自分を育ててくれる滋養分になっていくことが分かります。

リアルな人生で経験できることは限られていますが、古典や歴史小説などの読書は、読書熱に比例して、時代をこえて、さまざまな史実に至る経緯や、そこに登場する人物の生き様を疑似体験しながら、多くの知恵に出会える魅力に溢れ、生き方の羅針盤になります。

社会のグローバル化やインバウンドの増加に加え、今夏に迫る東京五輪・パラリンピックでは、海外からの訪問者と出会う機会が誰にでもあると思わ



れますが、何か問いかけられた時には、出来る限り円滑に対応できるようになってほしいものです。言葉の違いは、音声通訳機でもある程度対応できると思いますが、知らないことには、始まりませぬ。

近年は、スマホが普及したためか、読書をする若者が減ってきていると言われていますが、リアルな出会いと読書での出合いを大切にすることは、高校卒業後、どのような進路を選ぶにしても、必ず生きてくるのではないのでしょうか。

教育についての考え方や変化について



かつて、イギリスの哲学者フランシス・ベーコンは『知識は力なり』と言った。後に、『知識とは情報を覚えること』と言う考えに変化していった。

日本においても、学校教育において偏差値を最重視した指導が優先された。高校受験・大学受験においても偏差値によって生徒がランク付けされる指導が行われた。

しかし、ベーコンの後、哲学者・数学者のパスカルが『人間は考える葦である』という言葉を残した。人間は葦のように弱いものであるが考えるという特性を持っている。として思考の偉大さを説いた。『知識』より『考える力』の方が大事だという意味にとれる。どちらの言葉も真理を突いていると思う

が教育の場では『知識』が優先され『思考』が軽じられた時代が長く続いたのだと思う。

本来であれば『知識』を詰め込んだら、次の段階として『思考力』を育てるプロセスが始まるはずであるが『知識』が最重

視され『思考力』を育て養う場が生まれにくかったと考える。ところが、やっと最近になって『思考力』を育てる教育に目が向き、重点を置く考えが芽生えてきた。教育の場において『思考力』を育てることは安易ではない。



しかし、それに取り組みなければ個々の生徒の発展はない。

個性を重視し、個性・特性を伸ばす指導に切り替えることに気付いたところである。画一的な教育だけではなく、個々の生徒を最重視した教育が実践出

来た時、生徒の『知識・技能』を基にした生徒の個性が養われると思う。

横浜システム工学院ではカントの『人間は考える葦である』の真意を理解し教育の目標、生徒の個性・特性を伸ばす指導を実践しています。

高校生の皆さんは、今の時代『人生百年』とするとまだ人生の1/5も過ぎしていません。この先、4/5の現役の時代と人生があります。今までの反省も怠りなく、この先の人生に夢と希望を持ち、その目標に向かって邁進して下さい。伸びしろは無限です。



理事
中村 伸行

■筆者略歴
中村伸行 (なかむらのぶゆき)

H15.3 神奈川県立湘南高等学校 総括教頭 定年退職
H15.4~H20.3 学校法人 柏木学園 大和商業高等専修学校 校長
H24.4~ 学校法人 YSE 学園 理事

不安に克つ 悩みの見える化



季節は冬から春に変わり、皆さんは新しい学校に入学したり学年が変わったりと自分の生活が大きく変わったのではないのでしょうか。新しい環境でとてもわくわくする自分と、なにかわからぬ不安な自分と、なにかわがいて複雑な心理状態だと思います。

特にこれから今までのことのない勉強やクラブ活動でうまくやっていると、いろいろなことを考えている時期だと思えます。また、新しい生活ではあれもこれもやらなければならぬことが出てきて途方に暮れることが多々あります。

私は40年以上コンピュータメーカーでシステムエンジニアとして仕事をしてきました。システム開発の現場では同じ仕事

を単調にこなすということがありません。会社の経理のシステム開発が終わったらずぐ工場の生産管理を行うシステム開発をするなど、全く畑違いの仕事を担当することは当たり前前の世界です。このような場合、今までの経験や知識だけではとても対応しきれぬものではないと思います。やるのが山ほどあるのに、どれから手を付けていいかわからない。

皆さんが全く新しい環境に入って「さてこれからどうしよう」と思っているのと同じ状況ですね。やるのがいっぱいありすぎてどれから手を付けていいかわからない。みんな難しく乗り越えられそうもない壁ばかりに見えてしまう。そんなときは一呼吸おきましょう。

そしてとりあえず全部やらなければならぬことをリストアップしてその中からどれからやるか決めましょう。不思議なことにどんなにたくさんやらなければならぬことがあっても1つ片付くと気持ちが一掃になります。2つ目、3つ目と片付けていくとだんだん余裕がでてきます。そうすると今度はこれから先に起こることを予想することが出来ます。こうなるとあとはいろいろなことが自分のペースで進めることができます。



このようにやらなければならぬことや問題をリストアップして「見える化」することはとて

も大切です。皆さんが今抱えている悩みを解決する上で何が起きていて、何をしなければならぬかがはっきりすれば行動することが出来ます。反対に何が起きていて、何をしなければならぬかが見えていないと「さー、どうしよう?」と悩むだけでなにも前に進みません。どんな小さなことでもいいですから今から自分が抱えている悩みや課題を「見える化」する訓練をしていきましょう。きっとそれはこれからの生活にとっても役に立ちます。

将来、企業に勤めたり自分で会社を興したりしたときに必ず何らかの壁にぶつかると思えます。この「見える化」はその壁を乗り越える特效薬になりますよ。



筆者
上席特任教師
公認情報システム監査人
中村 照栄

新紙幣と渋沢栄一

―名著「論語と算盤」は大谷翔平の愛読書―



昨年4月1日、新元号「令和」が発表された数日後、2024年をめぐりに紙幣も新しくなることが発表されました。発表前は紙幣の「顔」となるのか、多くの関心が集まりましたが、新一万円札には日本資本主義の父、渋沢栄一、新五千円札には女子教育の先駆者である津田梅子、新千円札には近代日本の医学会に貢献した北里柴三郎の各氏が選ばれました。今回はその中の一人、日本で初めて銀行を開業し、その後も日本の産業を支える500もの企業の創設に関わるなど、近代日本経済の祖として江戸から昭和を駆け抜けた偉人、渋沢栄一（1840年―1931年）にまつわる話を紹介します。

渋沢が紙幣の肖像画として検討されたのは、実はこれが二度目となります。最初は1962年の紙幣変更の際、千円札の肖

像画の候補として伊藤博文と共に最後まで残り残りました。しかしながら渋沢の写真にはヒゲがありませんでした。当時は印刷技術が未熟なこともあり、紙幣の偽造防止策としてヒゲのあるものは重要な要素であり、このことが影響し落選したとのこと。今回の変更では製造技術の精度も向上し、ヒゲがなくても偽造の心配をしないですむようになり、渋沢登場に水をさすことはなかったようです。

ところで、どうして渋沢が選ばれたのか、その理由ですが、本人は優れた実業家であると同時に、私益と公益を同時に追求する思想家でもありました。今の時流をふまえると、国内外を問わず混沌とする状況下で、幾多の荒波を手際よく乗り越えていくための指針として、渋沢こそ相応しい人物であると認められ

たからだと言われています。また、渋沢は著作にも励み、後進の企業家を育成するために、自身の経営哲学をつづった談話録「論語と算盤」を書き残しました（初版は大正5年発行）。この中で渋沢は、経営は道徳とのバランスが大事で、論語の精神に基づいた道義にそくした事業を行い、そこで得た利益は皆の幸せのために使うべきである、という考え方を唱えています。



(引用:筑摩書房HP)

そして、この「論語と算盤」は、今や大リーグを代表する名プレーヤーとなった大谷翔平選手が、高校卒業後に入団した日本ハムファイターズの栗山英樹監督(当時)から紹介され、渡米する時もカバンに入れて繰り返し読んだ本でもあります。時代こそ違いますが、本の中では「絶

対的な危機は時にチャンスとなる」「見えない未来を信じる」など、現代でも当てはまる数々の金言が収められています。大リーグに挑戦する時、大谷選手は金銭的には不利な条件の中で移籍しましたが、幾多の試練に直面する中で、渋沢の残した言葉が「メジャーリーグでプレーしたい」「夢をもって挑戦したい」という彼の気持ちを支えていたことは容易に想像できます。

皆さんも、少し難しい内容もありますが、新しい学年を迎えるにあたり、一度この「論語と算盤」に目を通してみてはいかがでしょうか。ちなみに、2021年には渋沢栄一の生涯を描いたNHK大河ドラマ「青天を衝(つ)け」が放映されますが、こちらも今からとても楽しみです。



筆者
キャリアセンター長
シニアキャリアアドバイザー
杷野 恭久

AI 入門



第8回『画像認識』

前回はAIで手話を解析してコミュニケーションを広げる研究について紹介しました。その中であげた「画像認識」の入口について話をします。

「画像認識」とは画像内にどんな人や物があるかを認知する技術になります。例えば、りんごの写真を画像認識すれば、「なし」ではなく「りんご」と答えを出してくれることです。もっと言えば、「この位置」にりんごがある、と場所の指定までしてくれます。



では、画像認識に深層学習が活用されるようになった背景を見てみましょう。

2005年にPASCAL VOC※1という大会が開催され2012年まで続きました。2012年はデータ数1万件を使用して、20のカテゴリーに分類するという大会でした。しかしこのカテゴリー数は少ないからもっと多くを分けられる大会を、ということで2010年にILSVRC※2が開催されました。この大会の中

で深層学習を使用したモデルが圧倒的な精度をだすようになり、深層学習の気が高まりました。この圧倒的なモデルは2012年にAlexNet(アレックスネット)として登場しました。そのときまでエラー率は約2%ずつしか改良されないと予想されていたものが、一気に10%近く改良されエラー率約16%になり、同年の他の参加者を驚かせました。モデルは8層からなるニューラルネットワークでした。以後、2014年にGoogleがエラー率約7%のGoogleNetで優勝しました。GoogleNetは22層からなるニューラルネットワークでした。2015年にはエラー率約3.6%のResNet(レズネット)が登場し、人間の認識率を優に超えました。ResNetは152層のニューラルネットワークでした。2017年の大会ではエラー率が約2.3%となり、ResNetと比べて約30%の改良になりました。これらのモデルの一部は一般的に公開されており、私たちも学習済みモデルとして利用することが可能です。

これらの技術により画像内に「何が」あるかを高い確率で予想することができるようになりました。

今回は画像内の「どこに」の技術について話をしようと思います。

筆者
専任教師
三輪 基敦



※1 PASCAL VOC:PASCAL Visual Object Classes Challenge
※2 ILSVRC:ImageNet Large Scale Visual Recognition Challenge

IT技術の肝は「API」にあり

API…Application Programming Interface
アプリケーション・プログラミング・インターフェイス



筆者
専任教師
吉野 太智

2020年は「プログラミング教育必修化」の年として記憶されることでしょう。プログラミングによって何かを「動かしたり」「つないだり」することが可能になります。最近のニュースと新製品を見ながら、ポイントとなる技術を紹介しましょう。

その技術は、API(Application Programming Interface; アプリケーション・プログラミング・インターフェイス)です。APIは短くいうと「命令」のことです。様々なものに仕込まれていて、そのものを動かしたり、他の何かとつないでもっと便利にしています。

では、大きなプロジェクトを見てみましょう。歴史上もっとも大規模なITプロジェクトのひとつ「ボイジャー計画」です。宇宙探査機ボイジャー2号は、1977年に打ち上げられてから42年以上ずっと活動しています。今年1月、原因不明の電力不足により観測機器が停止してしまいました。地球からの距離は180億km。電波でさえも往復34時間かかります。NASAのエンジニアは原因をつきとめ、システムを強制終了して観測機器を再起動させることに成功しました。さて、そのときどうやってボイジャーを調べたり再起動させたのでしょうか。ここでAPIの登場です。ボイジャーのコンピュータは、計算したりアンテナの向きを変えたりするのに64個の命令を持っています。この64個の命令が、ボイジャーのAPIです。64個のAPIを組み合わせることで、すべての操作が可能です。あらゆる電子機器にはコンピュータが入っていて、必要なAPIを持っています。自動改札や炊飯器、Nintendo Switchにも、APIが備わっています。APIは必要最低限だけ作られます。何かを作るとき、それを使って何がで

きればいいのか決めておき、APIを準備します。そのAPIを通じてコンピュータに命令し、その機器を使うわけです。身の回りの機器を見ると、「その中にどんなAPIが備わっているか?」「どんなAPIを足すともっと便利になるか?」と考えてみると、プログラムを書かなくても、コンピュータについてよくわかるようになるかもしれません。

次に新製品を見てみましょう。P&Gは今年2月に「センサーつき紙おむつ」を発表しました。おむつにセンサーをつけておき、おむつの交換タイミングや赤ちゃんの睡眠状態を教えてくれるものです。そのセンサーは、濡れたら反応してスマホに通知し、また、赤ちゃんの動きにも反応して睡眠状態も認識するそうです。授乳の回数や睡眠時間もアプリで記録できます。センサーには「スマホと接続する機能」や「反応してデータを送る機能」があるわけです。スマホからの指示を受けてペアリングするAPIがあり、データを記録して送信するAPIがあるわけです。つまり、おむつセンサーにも「やるべきこと」が決まっていて、必要なAPIがすべて備わっています。

巨大なプロジェクトでも、身近なセンサーでも、コンピュータが入っていればそこにAPIがあります。APIを使ってプログラムを作り、コンピュータを操作できます。また、APIを通じて他の機器と接続すると、データを送信できてもっと便利になります。

みなさんが普段使っている機器やサービス、アプリには「どんなAPIを持っているか?」と考えてみると機器の仕組みがわかってきます。ぜひ一度想像してみてください。理解がぐっと深まりますよ。

ボイジャーの記事 <https://bit.ly/2v0xUOL>
センサー付き紙おむつの記事 <https://bit.ly/2SYNmTh>

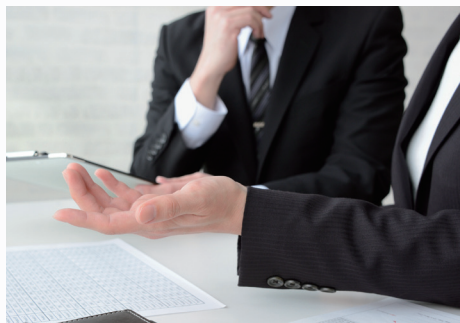


シリーズ ITお仕事図鑑



第12回

～セールスエンジニア編～



には、営業力と専門的な知識が求められます。IT業界の技術は、日進月歩を超えて秒進分歩と言われますので、セールスエンジニアとして活躍するためには、日々新しい技術に対する勉強が必要になります。また、自社の開発力などについてもよく知っておく必要があります。現場のエンジニアとのコミュニケーションも大切です。



実は、セールスエンジニアはIT業界だけのお仕事ではありません。いろいろなメーカーでセールスエンジニアが活躍しています。それは、今までにない商品の場合、顧客にその商品の魅力を伝えられなければならないため、商品の機能や性能を熟知してい

る営業職、つまりセールスエンジニアが必要となるためです。また、売るだけがセールスエンジニアのお仕事ではありません。システムの導入の仕方や、導入後の使い方などのフォローもセールスエンジニアのお仕事となります。さらに、使用後の改善の相談など、顧客と長くお付き合いするお仕事です。顧客から直接話を聞けるため、技術者が気が付かないような製品の見方ができるという強みも身に着けることができます。

多くのセールスエンジニアは、エンジニアからキャリアアチェンジしているようです。まずはエンジニアとして腕を磨き、将来はセールスエンジニアにチャレンジしてはいかがでしょうか。



筆者
先進IT教育指導室
上席室長 青木 聡

ンピュータやプログラムに対する専門的な知識が必要になります。セールスエンジニアは営業職と顧客先に同行し、顧客からの技術的な質問に答えたり、顧客にあまり知識がない場合は、専門的なことをわかりやすく説明します。皆さんもそうだと思いますが、顧客は、高い買い物をするときにわからないことがあったら、その商品を買うのをやめてしまいます。それを防ぐのが、セールスエンジニアです。従って、セールスエンジニア

「シリーズITお仕事図鑑」第12回は「セールスエンジニア」編です。セールスエンジニアは、どんなお仕事をするのでしょうか。日本語に直してみるとセールス＝営業職、エンジニア＝技術職となり、セールスエンジニアは技術営業と呼ばれます。一般的な営業職は、自社のサービスや製品を売り込むことがお仕事になります。セールスエンジニアのお仕事には、そこに技術的なことが加わります。システム開発する場合は、コ

CG 四方山話



筆者
アドミッションセンター長
馬場 健一

実写合成

今回はコンポジットという3

のテーブルの高さと合わせて作れば、実写に合成したときに違和感なく床に落ちるように見えます。ここで重要なのがカメラ

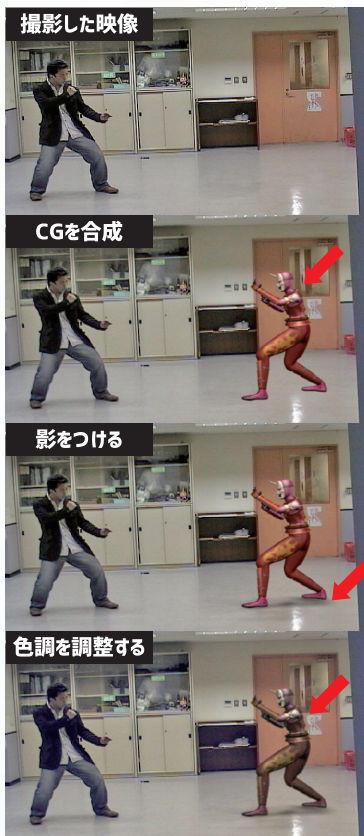
撮影をして、グリーンの部分に違う映像を合成する方法です。ハリウッド俳優が出演している缶コーヒーのCMのシリーズがあります。これも主役の俳優はアメリカでグリーンバック撮影をして、そのほかの人は日本で撮影をして合成をしているそうです。

そして合成の最終的な仕上げとして、質感や色を合わせる作業があります。どうしても実際に撮影した映像とCGで作った映像は質感が違います。そこで合成するときにノイズをかけたリ、わざとぼかしたり、全体の色調を調整するなどして違和感を

映像エンターテインメントの世界は良い意味で嘘を表現するものです。デジタル技術の発展が上手な嘘、きれいな嘘を作ることに貢献しています。皆さんも素敵な嘘の数々に気持ちよく騙されてください。

DCGにリアリティをもたせる作業について説明をしました。今回はその中でも触れた、実写とCGの合成についてお話をします。実写映像の背景にCGを合成するには、最初に空間のスケールを決定します。例えば室内のシーンでしたら、天井までの高さや、壁の長さなど、実際の部屋の広さを計測します。そのデータをもとに同じスケールの空間を3DCGの中に設定します。テーブルなどがあればその位置や大きさも計測して再現しておきます。例えば、テーブルの上から床に落ちるボールをCGで制作したとしましょう。実写

のテーブルの高さと合わせて作れば、実写に合成したときに違和感なく床に落ちるように見えます。ここで重要なのがカメラの位置と画角です。実際に撮影したカメラの位置と高さを記録します。それと同時に画角も記録しておきます。画角とはカメラのレンズが写す範囲のことです。レンズの種類により狭くなったリ広くなったりします。3DCGでもカメラの設定がありますので撮影の時と同じ高さ、位置、画角にしておけば撮影した映像とCGの映像をきれいに合わせることができます。また、最近の映画では背景をCGで制作することが多くなっています。クロマキーという技法で、グリーン色の布の前で人物などの





「コンピュータを使いこなそう」

神奈川県立舞岡高等学校
パソコン部



将来の『夢』に向けて
パソコン部は、火曜・木曜・金曜日の週3回、放課後に活動しています。活動時間は、5時までとなっており、1時間〜1時間半と短い時間ですが充実した活動を行っています。パソコン部に入学したきっかけが多かったのは、ゲーム好き部員が多いことです。そのため、将来は自分でゲームを作ってみたいという夢があり、その夢のためにパソコン部でゲームを作っているそうです。

これからは、資格取得も視野にいれ、先輩から先輩へとプログラミング等の知識や技術を継承していきたいと思っています。また、その技術が向上することで、ゲームコンテストなどの大会に挑戦したいと思っています。

部の活動としては、パソコン部の部員一人ひとりが、パソコンでゲームや音楽を作成しています。RPGやシューティングゲームなどでプログラミングコードを自分で学びながら作っています。音楽もソフトを使用し、自分で作曲しています。これらの日頃の活動の成果を、秋の文化祭で発表しています。昨年の文化祭では、200名ほどが来場したそうです。

今後の活動

ボクたちの活動状況



イヤホンで音を確認しながら音楽を作成中。細かい作業が続きます。



自分でプログラミングしたゲームをテスト中。

顧問からの一言

高校に入学する目的が、パソコン部に入りたいという風に言われるように、今後は充実した活動ができる部活動にしたいと思っています。

遠藤先生

すごいで仲間たち



将来の『夢』に向けて

「ロボットを作ってみよう」

神奈川県立小田原城北工業高等学校
新機械技術部



すごいで仲間たち

高校部活紹介



大会に向けて制作中!

新機械技術部は、現在1・2年生を中心に活動しています。

1年生は入学後「全国高校生コマ大戦」に参加するため、金属を加工した自作のコマを製作しています。2年生は、9月の「全日本ロボット相撲関東大会」に向けて、自作の相撲ロボットの製作をしています。

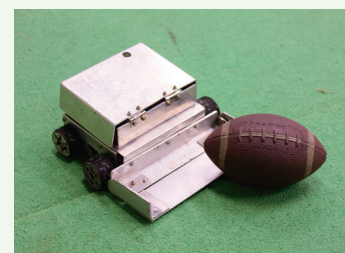
相撲ロボットは、操縦する部員と、ロボットを整備する部員の2名体制で戦います。年度の初めは、先輩の前年型の相撲ロボットを参考にしながら、新設計の本番用ロボットを3DCADソフトを使って作っています。そのため、3DCADの扱いには、慣れることができました。その結果

今年度は、関東大会のベスト8入りを果たしました。昨秋の文化祭では、これらの大会に出場したロボットのデモ走行や金属のコマを展示しています。部の雰囲気は、先輩方はとても優しく、技術を教えてくれるそうです。また電気科なのに、旋盤ができたリ、機械科なのにプログラミングができたりとロボット製作に興味を持った人が多く集まっています。

今後の活動

今後は、世界コマ大会などの運営ボランティアに参加し、良い意味で技術を盗んでいきたいと思っています。

ボクたちの活動状況



全日本ロボットアメリカンフットボール大会出場、予選を通過しました。

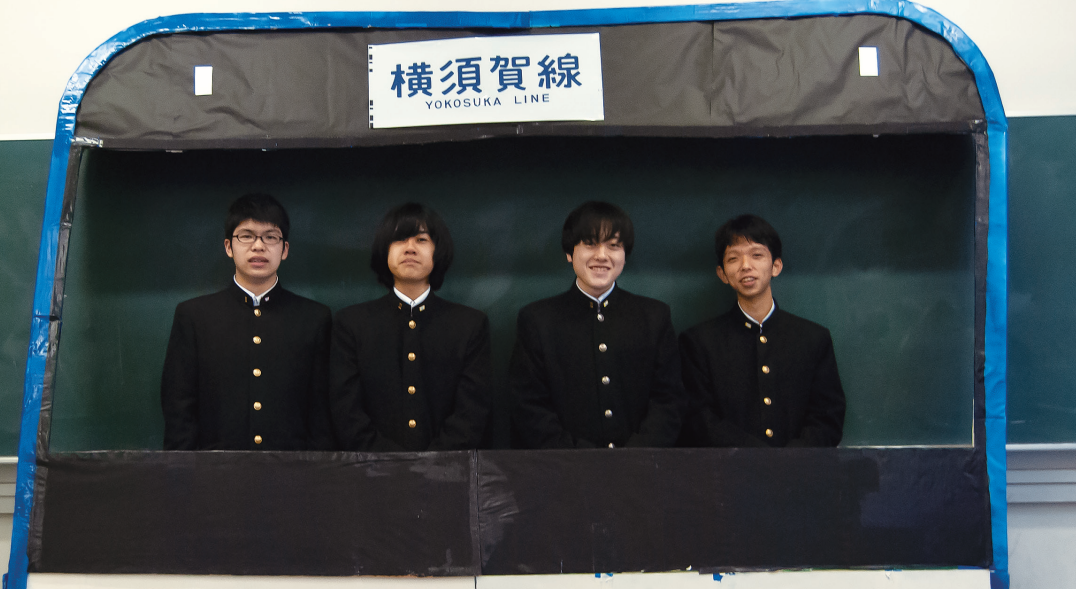


全日本ロボット相撲関東大会高校生部ベスト8!一般の部にも出場しました。

顧問からの一言

上級生が少ない中、一からロボットを作って大会に出場し、今後も結果を出して欲しいです。

橋本先生



「発想を形にしよう！」

神奈川県立横須賀工業高等学校 鉄道研究部

製作にあたっては、部員同士で分担を決めて行うのですが、時にはお互いのを集めています。

製作にあたっては、部員同士で分担を決めて行うのですが、時にはお互いの

すごい仲間たち



実物大模型を制作

鉄道研究部は2年生3名、1年生1名の計4名の部員が週に3回活動を行っています。主な活動はジオラマ製作をメインに、文化祭で展示する企画などを考えて製作をすることです。

現在取り組んでいるのは段ボールで横須賀線E235系の車両の実物大模型を製作することです。教室に入りきるので、中に入れているのですが、中に入れているのですが、中に入れている

今後の活動

今後の目標は、今年の文化祭の展示が来場者の投票で2位だったので、来年は1位になって賞を取りたいとのこと。また、少し遠出をして普段見られない鉄道取材したり撮影したりしてみたいそうです。

顧問からの一言

ちがう学科や学年の生徒との交流や、自分たちで発想をして物を作ること、それを継続して行うことが出来れば将来必ず役に立つと思います。

齋藤先生



不要な段ボールで横須賀線E235系の車両の実物大模型を製作中です。



一つのアイデアから設計し、実際に形にしていきます。



「想いを形に」

三浦学苑高等学校 情報研究会

すごい仲間たち



『目標』をもって活動中

情報研究会は、週4回月曜日から木曜日の放課後に活動しています。

普段の活動では、役割を明確にして、動画を作ったり、プログラミングをしたりと、毎日テーマをもって活動しています。

1年生は、「P検準2級」の取得を登竜門としています。パソコンの技術は、先輩から教えてもらっているのも、知識も身につけています。



また、フェイスブックやインスタグラム、YouTube等のSNSを使って学校の情報を発信して、三浦学苑高校の広報活動にも貢献しています。

『U18リケメン・リケジョの1T夢コンテスト』では、3年連続で全国大会に進出したり、『MOS世界学生大会日本予選』では2年連続で1次予選で入賞をしています。

夏休みは、秋の文化祭に向けて準備をします。昨行われた文化祭では、eスポーツをメインに発表しました。来場体験者は2日間で800人を超えました。

今後の活動

これからは、eスポーツの大会に積極的に参加する予定です。ぜひ、情報研究会の活動に注目してほしいとのことでした。

顧問からの一言

情報研究会は“想いを形に”を大テーマに活動しています。幅広い活動を通して、知識の向上・技術の習得を目指します。また、部活動という“枠”を超えた活動をするによって、“想いを形に”して欲しいと思っています。



前田先生

伊東先生

ポクたちの活動風景



プログラミングや動画作成など、活動時間を有意義に過ごしています。



SNSを使って、学校の情報を配信！三浦学苑の広報活動を担っています。



サッカーのルールを知って 楽しもう

「オリンピックサッカー」を知ろう！

2020年7月24日、いよいよ東京オリンピックが開催されます。もちろん、サッカー日本代表も参加します。男子は、開催国である日本と大陸予選を勝ち抜いた15チームの計16チームで対戦します(ちなみに男子FIFAワールドカップでは32チームが参加します)。女子は、日本と大陸予選を勝ち抜いた11チームの計12チームで対戦します。(女子FIFAワールドカップは24チームが参加します)オリンピックは、ワールドカップと違い、参加資格が違います。今回は、オリンピックサッカーについて、特徴をお話ししたいと思います。

【参加資格】

男子は、1997年1月1日以降に生まれた選手(本大会の年に23歳以下)各チーム3名を上限に年齢制限を超える選手(オーバーエイジ)が登録可能です。女子は、年齢制限が特にありません。

【ユニフォーム】

各国サッカー協会・連盟のマークやロゴ、サプライヤーのデザインの使用禁止です。国旗はOKです。(W杯では特に規定はありません)※ユニフォームにも注目してみてください。

【Video Assistant Referee(ビデオ・アシスタント・レフリー)】

略称VARは、サッカーにおけるビデオ判定を主に担当する審判員を指す名称です。W杯同様に、東京オリンピックでも導入する方向で進んでいるようです。VARに泣かされるチーム、助けられるチーム、明暗が分かれる要素の一つです。

【なぜオリンピック男子サッカーには年齢制限があるのか?】

簡単に説明すると、

- ①オリンピックはもともとアマチュアスポーツ大会(プロ選手の参加は認めないというルール)
- ②それではつまらないとFIFAがプロ・アマ両方で本当の世界一を決める大会「ワールドカップ」を開始
- ③W杯が大人気となり、オリンピックサッカーの注目度が低下
- ④そこで、IOC(国際オリンピック連盟)がプロの参加を認めた
- ⑤しかし、FIFAがワールドカップの存在意義が薄れてしまうことを懸念し「待った」をかけた
- ⑥そしてIOCとFIFAが出した妥協案が「23歳以下の選手」というルールでした
- ⑦23歳以下ルールは1992年バルセロナから、そして、1996年アトランタからオーバーエイジ枠が認められました。



オリンピックサッカーは、若い選手たちにチャンスが巡ってくる大会です。フレッシュなプレーを期待できますので、とてもワクワクする大会です。みんなで日本を応援して、盛り上げて参りましょう！

筆者:教育環境管理室 室長 富永 英世



「“好き”を伸ばしていこう！」

横須賀市立横須賀総合高校 コンピュータ部



コンピュータ部は、部員ひとりひとりが、コンピュータのスキルアップを目指す部活動です。例えば、プログラミング言語の勉強やゲームエンジンを使った簡単なゲームを制作するなど、自分で好きなテーマを選んで活動しています。また、夏には自分のスキルを確認することができるので、横須賀市主催のプログラミング教室に参加しています。

すごい仲間たち！



コンピュータのスキルアップを目指す！

秋の文化祭では、一般の来場者向けにカットインシートを使ったオリジナルのステッカーを制作しました。これは、来場者の注文に応じて、コンピュータでロゴなどをデザインし、ステッカーを制作して、来場者に喜んでもらうという企画です。

部員は、個性的な人が多く、意見の違いなどもありますが、楽しく活動しています。コンピュータが好きな部員には、授業よりもレベルが高い知識を学べるとても魅力的な場所となっています。

今後の目標

今後は、オリジナルゲームを作って、コンテストに応募したいと考えているそうです。

顧問からの一言



唐原先生

生徒には、様々な大会やコンテストに参加し、頑張ってもらいたいと思います。部活動を明るく楽しんでもらえればと思います。

ポクたちの活動風景



毎年「パソコン甲子園」に参加！コンテストに挑戦中！



わからない部分があった時は、お互いに教えあうこともあります。

YSeYE

YSE QUARTERLY MAGAZINE

| 2020年 春号 |



検索



文部科学大臣認定「職業実践専門課程」認定校 ISO25990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

■ AI サービス活用科

■ ロボット・IoTソフト科

■ 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