

YSE *eye*

YSE QUARTERLY MAGAZINE
【ワイエスアイ】

vol. 24

| 2021年夏号 |
summer issue 2021



「伊弉天城山」 撮影：学院長

一期一会の授業の 充実をめざす —事例紹介—



理事長 学院長
杉山 勝巳

新しい時代を生きていくには、ITの基本を始め、情報活用能力、プログラム思考力、コミュニケーション力を早くから身につけておく必要があるという観点から、文科省によりGIGAスクール構想が打ち出され着々と進められています。

ここでは、プログラミング学習をはじめ、受け身の学修から脱却し、主体的・対話的で深い学びが出来るアクティブ・ラーニングを取り入れています。本校は創設時より産学連携によるこれらの能力を身につ

けたIT人材の育成をめざし、全教室に一人1台のPCや教育機材を備え、近年はアクティブ・ラーニングの活用と共にバックワード教育を取り入れたので、参考までに、現在進めている教育方法を、一事例として紹介させていただきます。本校の工業専門課程は1学期9週からなる4学期制をとっており、1年次は修得目標、2年次は到達目標を掲げて授業を展開しています。授業方法や成績評価方法が担当の先生やクラスの違いによりバラツキが出ないように、同一科目のシラバスと理解度テストや定期試験問題及び成績評価方法は統一しています。1週目からの授業では出来る限りアクティブ・ラーニングを活用し、

理解度テストを繰り返し、8週目は定期試験、9週目はレビューを行っています。理解度テストは、授業毎の学生の理解状況を把握するために進められており、その結果は学修履歴データとしてその後の授業の進め方に反映させています。一期一会の授業時間を最大限に活かし、個別指導に近づけたいという思いから行っており、その結果は成績に反映させています。学期別の成績評価は、理解度テストの結果と定期試験の結果を一定の割合で合算して算出しています。授業期間が終了し成績評価が一度済んだら終わりではありません。その後、目標に掲げている検定試験やコンテストに合格又は入賞した場合は、目標を達成したことを評価し、



遊んで、関連科目を再評価し加点しています。それにより、授業実施時期にかかわらず、卒業時までやる気を損わない、頑張り甲斐のある評価制度になっています。現在は、対面授業や校内オンライン授業だけでなく、緊急時の遠隔オンライン授業にも円滑に対応できるように準備を進めているところです。以上、本校の教育の一端を紹介させていただきました。

IT業界の求められる 若手エンジニアの活躍

神奈川県情報サービス産業協会 常任理事
産学連携委員会 委員長
富樫 和弘

皆さまこんにちは、私は神奈川県情報サービス産業協会で産学連携委員会の担当常務理事を務めています、株式会社情報創代表取締役社長の富樫と申します。企業からのエールという事で、IT業界団体の立場とソフト開発企業の立場を合わせてエールを送らせて頂きます。

2020年より流行した新型コロナウイルスの中、私たちIT業界の人々の働き方が、あっという間に180度変わりました。今までは、セキュリティの関係で出来ないと言われておりました在宅勤務が普通にできるようになり、特にインフラ業務については、セキュリティに対して一番厳しく難しい筈が、知恵を絞るルールを改訂し、仕組

みを組み立て直し、当たり前のように、自宅でシステムの運用やチューニングの業務にあたっています。ITの仕事は、お客様があつてのお仕事ですので、お客様の業績に左右される場面が多々あります。コロナ禍で、お客様の予算が減り、そのあおりで仕事が減ると危惧しておりましたら、DX(デジタルトランスフォーメーション)化が急加速で進み、ソフトウェア開発に対する需要が高まっており、業界全体では相変わらずの人員不足状態となっております。

この5年を振り返ってみても、AI(人工知能)やIoT(Internet of Things) (物のインターネ

ット)といった新たなソフトウェアの可能性が見えてきて、データサイエンティストといった新たな分野のエンジニア需要が高まっております。

IT業界は、日々新たな課題。新たな発想。新たな技術革新に直面しており、これから第四次産業革命が巻き起こる中で若手エンジニアの活躍・チカラが、必須となってきます。

新たな分野を新たな発想で、この世界を自由に変えて行けるチャンスがいっぱいあると感じています。第四次産業革命は、まさにIT革命の時代と言えます。私たちのIT業界は約50年の歴史の中で、本当の意味での主役産業として脚光を浴びる場所に身を置いています。

私たち神奈川県情報サービス産業協会の産学連携委員会は、主に新卒採用を目的にした方々の集まりで採用に関するイベントの企画や、学生向けに業界の理解を深めていただく活動を行いながら採用につな

げています。当委員会は、業界団体内では最大の委員メンバー登録者数を誇っています。これはIT業界の採用熱が高い表れと自負しています。第四次産業革命を迎えるにあたり、学生の皆様の挑戦が日本のIT業界を大きく進歩進化させるのではないのでしょうか？

是非、専門学校で思い切りスキルを身につけ、私たちIT業界の門を叩き飛び込んできてください。私たちは、お待ちしています。以上、宜しくお願い致します。



富樫 和弘(とがし かずひろ)
神奈川県情報サービス産業協会 常任理事
産学連携委員会 委員長
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
株式会社 情報創 代表取締役社長

こんな授業をやっています

（工業専門課程の場合）



工業専門課程各学科の1年生の1学期の授業に「ゲーム制作基礎」という授業があります。ある日、こんな授業が行われました。

先生がこう言いました。「では、Scratch（注）のWebページを開いてください。そこに「見る」というメニューがあるので、クリックしてください。ジャンルから「ゲーム」を選択してください。たくさんゲームが登録されていますね。その中から面白そうだと思うゲームを開いて、実際にプレーしてみてください。いくつかやってみてください。あとで、自分が面白いと思ったゲームについて、クラスの皆さんにプレゼンして頂きます。どのゲームが面白

いと思っただか、そのゲームの面白い点は何かをクラスの皆さんに伝えていただきます。それではこの授業が終わるまで、プレーしてください。」学生の皆さんは、いろいろなゲームの画面を開いて夢中でプレーしていました。事情を知らない方がこの状況を見たら「勉強もしないでゲームしてる！」と驚いたかもしれません。

次の時間はプレゼン大会です。学生の皆さんが一人ずつ先生のPCの前に座って、自分が選んだゲームの画面を電子黒板に映しながらプレーし、なぜそのゲームが面白いと思ったかをプレゼンしました。

ある学生はこのように面白さ

を伝えました。「私が選んだゲームは、キャラクターがかわいいし、色使いも明るくポップで、デザインから楽しそうだと思います。実際にプレーしてみると操作が簡単で、最初は楽にクリアできて先に進めますが、だんだん難しくなってきた。ゲームオーバーになってもチェックポイントから再チャレンジできるので、クリアしたいという気持ちになります。この時間では最後までプレーできませんでしたが、是非最後までやってみてみたいと思いました。」

ゲーム制作基礎では、ゲームのジャンルや要素などを知り、実際に自分でアイデアを出し

てゲームを作ってみるということを目指しています。本来はプログラミング言語を修得してからゲームを制作するのですが、それはもう少し後になってから。まだ入学したての1年生です。から、ビジュアルプログラミングという、プログラムを書かずにブロックを使ってプログラムを作っていく方法でゲームを制作します。

さて、学生の皆さんは、これからどんなゲームを作るのでしょうか。今から楽しみです。

（注）Scratchは、MIT（マサチューセッツ工科大学）が開発したビジュアルプログラミング（ブロックを組み合わせてプログラミングするためのプログラム作成ツール）です。



筆者
先進IT教育指導室
上席室長 青木 聡

検定試験に チャレンジ



皆さんは新しい学校に入学して新しい環境になれてきたころではないでしょうか。学校の勉強の仕方やペースにもなれ、そろそろ何か新しいことにチャレンジする気持ちがわいてきていませんかと思えます。

そのなかで何か検定試験にチャレンジしようと考えている人も多いかと思えます。日本の高校生もそうですが、実は日本に留学してきている留学生の皆さんも検定試験にチャレンジしています。本校に在籍している留学生は、簿記やリテールマーケティング（販売士）などにチャレンジしています。これらの試験は当たり前ですが日本語で行われます。留学生の皆さんは日本の人たちと同じ条件で検定試

験にチャレンジして、ほぼ受験者の50%が合格しています。

合格のための勉強方法は日本人も留学生も基本は同じです。これからその勉強方法について一つの例としてご紹介していきます。どんな勉強もそうですが、まず内容を自分の頭に入れるインプット学習とその内容の理解と記憶を定着化させるために、紙に書いたり、声に出したりを繰り返します。人によって差はありますが手を動かしたり、声に出したりすることなど運動をすることで、記憶力がアップすることはよく知られています。

また、勉強の方法も単に教科書に書いてあることをインプットするだけでなく、実際の社会や自分のことに当てはめてみると

とても覚えやすいです。簿記の例で説明しますと、皆さんは朝、1,000円の現金をもっていたとします。そして電車賃300円払ってアルバイト先に行きました。夕方アルバイトが終わって1,000円もらいました。その日の儲けは700円で、結果、現金1,700円残りまりました。これをノートにつけてみましょう。

これは、企業で行う簿記と全く同じことをしています。簿記では企業の取引をすべて仕訳帳というノートに記録します。そして一会計期間の儲けがいくらだったかを経営成績として「損益計算書」に表します。また、企業はその会計期間の最後の日にいくら

の財産をもっているか、またこれを借入金などいくら返さなければならぬか企業の財政状態を「貸借対照表」という帳票で表します。

検定試験合格のための勉強という難しく感じるかもしれませんが、習ったことを自分の身の回りのことに置き換えてみると、とても簡単に理解することができまます。きつとほかの試験でも基本的な用語などは、手を動かさず、口を動かすなどしてこまめな運動によって記憶力を確かなものにします。さらに内容を理解するために脳にインプットした内容を自分の身の回りに置き換えてみることで理解が深まります。ぜひ試してみてください。



筆者
上席特任教師
公認情報システム監査人
中村 照栄

専門学校における

就職支援の特徴

学生の卒業後の進路を支援する仕組みとして、大学や専門学校の多くが「キャリアセンター」等の部署を開設し、就職活動の支援を行っています。今回は専門学校の就職支援の特徴について三点紹介します。

① クラス担任とキャリアセンターとの連携

専門学校では高校と同じような「クラス担任制」を設けており、担任教員が学習指導や学生生活の相談に応じるとともに、キャリアセンターの専任スタッフと連携を取りながら就職支援を行います。これにより、求人紹介だけでなく、履歴書作成や面接対策などのきめ細かなアドバイスを行うシステムが整っています。

② 卒業後の進路と直結した支援

専門学校の就職先は特定の業界や職種と直結しているため、その分、企業との関係もより深い信頼関係で成り立っており、卒業生が活躍している企業から毎年継続して求人を紹介いただいています。併せて、就職支援のノウハウも得意な分野に特化することで内定獲得に向けたノウハウも蓄積されており、より効果的な支援が可能となっています。

③ 「即戦力」の人材育成と資格取得支援

専門学校は就職に直結した人材育成を目標としていることから、企業も専門学校の学生に対しては「実践的な教育を受けた即戦力」としての資質を求めています。こうした企業のニーズ

に応えるため、仕事に役立つ知識・スキルを修得するカリキュラムを整えるとともに資格取得にも力を注ぎ、それに対応する授業では実務経験豊かな講師が指導にあたり、早い時期から準備に取り組んでいます。



以上のように、専門学校生の就職は即戦力として活躍できる知識・スキルを修得していることを前提としており、いわゆる「専門職」を目指す学生がほとんどです。カリキュラムの構成や就職体制など、入学した時から

就職を意識した指導方針のもとに学生を支援するシステムが整備されており、加えてクラス担任とキャリアセンターの専門スタッフが連携して学生を支援する仕組みが用意されていることから、学生の皆さんは安心して将来の目標に向かって進むことができるというでしょう。多くの専門学校では学生たちに対して、早い段階から就職活動をサポートするための取り組みである「就職支援」を行っており、進学先を考える際には、自分が希望する学校の支援体制について、じゅうぶん情報を収集し理解しておくことが重要です。



筆者
キャリアセンター長
シニアキャリアアドバイザー
梶野 恭久

シリーズ ITお仕事図鑑



第16回

～データアナリスト編～



「シリーズ ITお仕事図鑑」第16回は「データアナリスト」編です。

「アナリスト」とは、「アナライズ」する人です。アナライズは、日本語では「分析」ですから、データを分析する人ということになります。

最近、国、地方自治体や企業などが膨大な量のデータを提供しており、これらのデータは「ビッグデータ」と呼ばれています。そのビッグデータを分析して企業の課題を解決しようというのがデータアナリス

トのお仕事です。では、具体的にはどんなことをするのでしょうか。

データアナリストには大きく2つのタイプがあります。一つは、プログラムや統計手法を駆使してデータを分析し、結果から特徴、傾向や規則性を見つけて出して課題解決につながるエンジニア型です。もう一つは、課題解決のためにはどのようなデータを分析すべきかを考え、仮説を立ててデータを分析し、解決策を提案するコンサルタント型です。どちらのタイ

プにしても、データを分析して何らかのアウトプットを行うというお仕事をします。また、2つのタイプの境界線は曖昧で、両方のタイプのお仕事をやっているデータアナリストもいます。

データアナリストに求められるスキルは、何よりまずデータ分析に必要な数学や統計学です。近頃は、人工知能の分野である機械学習を使ってデータ分析するケースも増えており、プログラミングの知識も求められるようになっていきます。また、この分野の技術は著しいスピードで変化しているため、常に新しい技術を身に付けるために勉強を続けることも必要です。さらに、論理的に物事を考える力も必要とされます。データ分析ができたから、その結果を正しく顧客に伝えなければなりません。そのため、「コミュニケーションスキルも必要とされます。

近年、いろいろな業種で大量

のデータが蓄積されるようになってきており、データを有効活用してビジネスチャンスを広げたいと考える企業が増えていきます。それに対し、データを活用できるデータアナリストの数は全く足りない状況です。データアナリストになるには経験も必要ですので、すぐに大量のデータアナリストを養成することができません。つまり、データアナリストは希少な存在であり、将来性もあるお仕事といえます。

データアナリストを目指したくなりましたか？ データを取り扱うにはITの知識が必要になります。まずは、プログラマやシステムエンジニアとして経験を積み、勉強しながらデータアナリストとなっていけるかが良いでしょう。



筆者
先進IT教育指導室
首席室長 青木 聡



第4回

ドローン入門

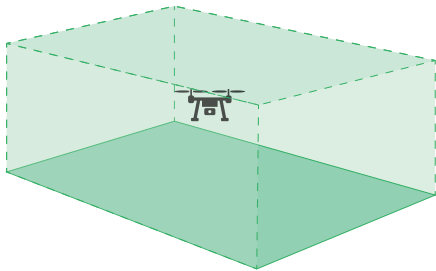
ドローンの安全機能について

前回はドローンのフライトコントロールローラーと各種センサーのお話をしました。今回はドローンの安全機能についてお話ししたいと思います。

まずドローンの飛行で最も気を付けなければいけないことは事故が起きないように安全に飛行させるということです。操縦者は関連する法律を守り、機体の整備、天候や周囲の状況を調べるなどの安全管理をした上で飛行をさせなければなりません。そしてドローン本体にも安全に飛行するための様々な機能がついています。その一つに

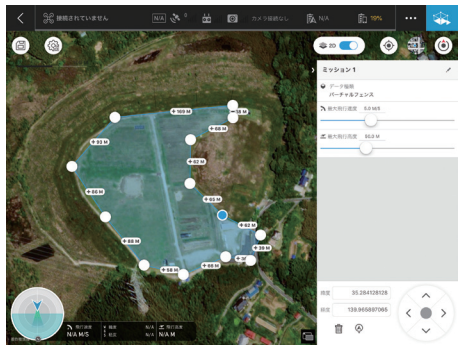


バーチャルフェンス(またはジオフェンス)というものがあります。フェンスとは場所を仕切る壁のようなものですが、ドローンに見えない壁を作ることが出来ます。



▲バーチャルフェンスのイメージ図

ドローン専用の制御アプリケーションにある機能で、地図



▲バーチャルフェンス設定画面

上で飛行する範囲を設定すると、ドローンはその範囲から出ることが出来なくなります。これはGPSという衛星による位置情報を使用して、地図上の飛行範囲をドローンが判断できる機能です。

機能もあります。このような機能は一般的にフェイルセーフと呼ばれていて、ドローンに限らず色々な機器の「安全装置」になります。ドローンの飛行では人への危害が及ぶ事故があつてはいけませんので、操縦者が管理する安全対策と、機体の安全対策で事故が起らないように運用しなければなりません。



筆者
アドミッションセンター長
馬場 健一

AI入門



第12回『ニューラルネットワークの基本形』

前回は行列式について述べましたが覚えていますか？

$$\begin{pmatrix} y_1 \\ y_2 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} \\ a_{21} & a_{22} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \end{pmatrix}$$

このような式でした。Y=AXとも表現することができます。Yは出力、Xは入力として考えることができます。Aは入力から出力に変換する係数です。今回もバイアスにあたるBは省略しています。今回はこの式を使って、NN(ニューラルネットワーク)の世界に少し足を踏み入れてみましょう。

第2層目から...と考えていくと、式がどんどん出来上がりますね。Y₁から順番に次の層の式に代入して、入力層(X)から出力層(Y)までつなげてみると、

$$Y = A_n A_{n-1} A_{n-2} \dots A_2 A_1 X$$

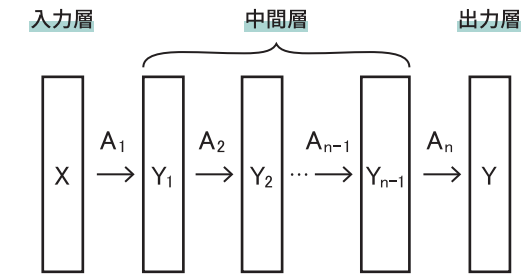
(nは層全体から1ひいた数)

と表現できます。今はAの係数が全部で4つの2行2列の行列ですが、入力や出力の数を変えることで目的に合ったNNを作成したり、Aの係数の行列の数を変えることで(中間層の入力や出力の数を変えることと同じ意味)より複雑なNNを作成したりできます。

しかし、式をよく見ると掛け算がつながっているだけの状態で、例えば1回で×24(24倍)することと、3回で×2×3×4(=24倍)することが同じになってしまいます。これだと3層の中間層は1層の中間層と変わらないことになります。せっかく3回も層を重ねたのにもったいないですよ。そこでNNでは次の層に伝えるたびに「活性化関数」というものを取り入れて、より複雑なNNを構成しています。「活性化関数」については次回以降に話をします。

今回は皆さんが知っている1次関数を使った表現でNNのイメージを説明しました。いかがでしたでしょうか？

図1



NNは図1のような感じで、入力層、中間層、出力層と大きく分けて3つの層に分かれています。実際には「中間層」は何層もあります。この部分を学習すること、層が何層も重なり深くなっていることから、深層学習と呼ばれたりします。ではこの層をひとつずつ数式で表現してみましょう。入力層(X)から中間層の第1層目(Y₁)はY₁=A₁Xですね。では中間層の第1層目(Y₁)から中間層の第2層目(Y₂)はどのように表現できるでしょうか。Y₂=A₂Y₁ですね。同じようにして、中間層の



筆者
専任教師
三輪 基敦

飛梅伝説



通常、入試や受験シーズンが本格化するのは、年明けの1月〜3月のシーズンですが、一番早い入試方法として、本校でも6月からAOエントリーが始まります。(出願は8月です。)そこで、今回は、そういった入試などの受験の神様である天神様のお話をしたいと思います。

天神様は、別名天満宮と呼ばれ、御祭神は、教科書にも載っている菅原道真公を祀っています。日本の神社の神様は天照大御神のようにほとんどが神様を祀っている神社が多いのですが、菅原道真のように実在した人物も神として祀る神社もあります。

では、なぜ菅原道真が受験の神様と呼ばれているかと言いま

すと、道真公はとても頭が良かったからです。当時の日本ではとても優秀な役人でした。けれども、優秀な人物故に、政争に巻き込まれ、失脚してしまいました。当時の都である京都から遠く北九州の太宰府に左遷されました。道真は太宰府に左遷されたから、数年でこの世を去りま

たために天神様には、梅がたくさん植えられています。その梅については、有名な大宰府天満宮の『飛梅』伝説があります。

**東風吹かば
にほひおこせよ梅の花
あるじなしとて
春な忘れそ**

京都を去る際に、子供の頃から愛でていた梅の木に詠んだ歌です。そして、その梅の木が道真公の亡くなったその日、京都から一夜にして太宰府に飛んできて根付いてしまった。太宰府天満宮の社殿の前にある古木が『飛梅』です。



現実に、梅の木が飛ぶというのは無いと思いますが、なぜか好きな人を追っていく『木』なんてロマンを感じませんか。ちなみに、お宮に5万本ある梅の木のおかげで、一番最初に咲く『白梅』は飛梅です。

太宰府天満宮に行く機会があれば、ぜひ飛梅伝説を思い出してください。私は、飛梅を観た後、社殿の裏にある、お石茶屋に寄ってお茶と梅ヶ枝餅を頂きます。



筆者
アドミッションカウンセラー
志村 昭幸

すごいぞ 仲間たち

Club activity

高校部活動紹介

「自分の好きを“カタチ”にできる部活です。」

神奈川県立藤沢工科高等学校
電気研究部



資格取得を目指す!

電気研究部は、週5日放課後に活動しています。電気研究部という名前ですが、実際の活動はパソコンの資格取得を目指す他、オリジナルのゲーム制作等を行っています。

1年次には、全員が「P検(ICTプロファイル シエンシー検定試験)」の合格を目指しており、その後国家試験であるITパスポート試験に挑戦しています。

オリジナルゲームは、1グループ3〜4人で制作しますが、まずは『シューティング』や『RPG』など、どのようなゲームにするのかを相談し、次にプログラミング、グラフィックなどのどの部分を担当するかを決めます。そのような活動の成果として、過去には、第10回東京情報大学高校生ソフトウェアコンテストで『最優秀賞』を受賞しました。

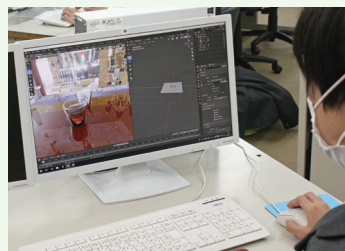
部員には、ゲーム好きが多く集まっているので、話しが合う仲間が多く、和やかで賑やかな雰囲気での部活動です。

将来は、プログラミングを活かした仕事をしたという部員も多く、そのために日々部活動を通じて勉強して、技術の向上に努めています。

ポクたちの活動状況



部員同士、相談しながらゲーム制作をしています。



3Dソフトを使用してグラフィックを作っています。

顧問からの一言

生徒の資格取得や、コンテスト出場を目指し日々活動しています。



横田先生



「常に切磋琢磨しています。」

横浜学園高等学校
パソコン部



切磋琢磨し合う環境
パソコン部は主に、秋の文化祭の発表に向け日々活動しています。活動時間も毎日の放課後と、夏休みなど多くの時間をかけて作品制作をしています。文化部ですが、体育会系の雰囲気を持っていきます。部内では、大きく4つの班に分かれて活動しています。4つの班とは『動画班』『イラスト班』『ワープロ班』『ゲーム班』です。各班とも、自分の好きな作品

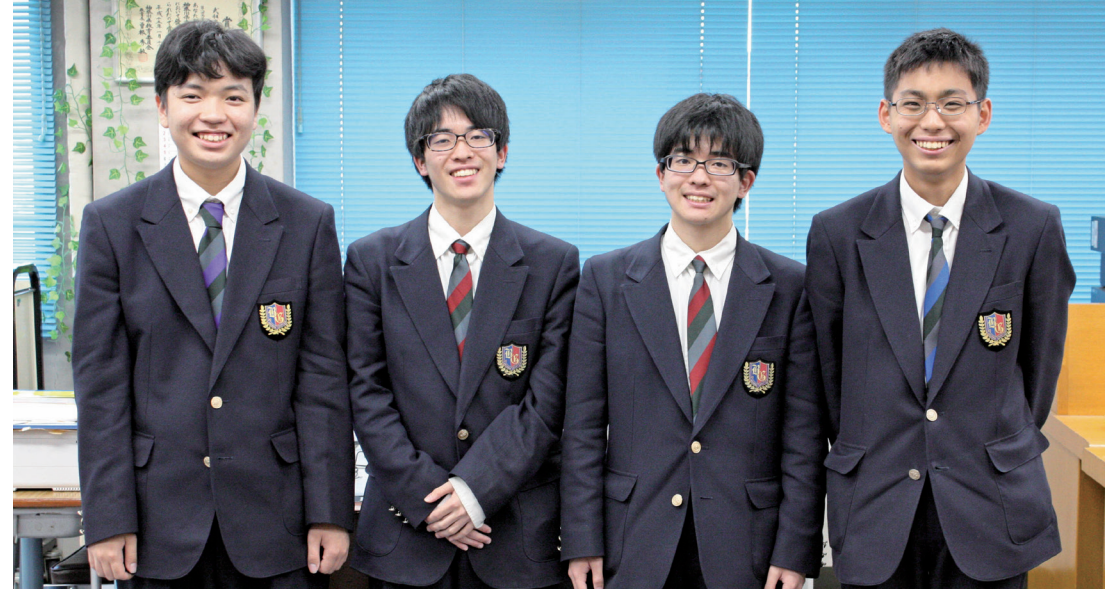
を制作しています。具体的には、動画班はアニメーションを作り、イラスト班はペンタブを使用してイラストを描き、ワープロ班はタイピングの練習をしています。ゲーム班は、オリジナルのゲームを制作しています。また、パソコン部の伝統として、1年生はタイピングの練習をしてワープロ検定を受けています。このように、パソコン部は自分の好きなことをパソコンで表現することが出来る部活動です。また、学年を越えた交流も活発で、お互いが切磋琢磨しながら、部員同士で良いものを作り上げていこうという雰囲気があります。今後は、ドローンのプログラミングやゲームコンテストなどにも積極的に参加したいとのこと。

顧問からの一言

みんなのやりたいことに対してバックアップできるように、私も切磋琢磨していきます。

奴田原先生

すごいぞ仲間たち



「文化部ですが熱量は運動部に負けません。」

武相高等学校
ビジネス研究部・図書同好会

価値観を創造する
ビジネス研究部・図書同好会は、年度初めに年間のテーマを決めそれに基づき、研究をしてコンテスト入賞を目指しています。研究の方法として実際に研究テーマに関わる大学の研究室や企業に訪問をしたり文献を調べるなどして、その成果を秋の学園祭や高文連の大会で発表しています。部活動に入って良かったことは、企業訪問などに出向く時の礼儀作法を学んだ他に、テーマを研究することで、新たな価値感を創造したり発見できることでそれがこの部活の魅力とことです。部内の雰囲気はとても良く、OBの

方々が卒業後も来校しアドバイスを頂くこともあります。武相高校は伝統的に運動部の強豪校ですが、文化部であるビジネス研究部・図書同好会もコンテストで入賞するなど同じ熱量で活動しています。特に、研究発表のためのパワーポイントやレポートの作成の締切が迫っている時の作業の熱量は運動部にも負けないと自負しています。とても大変ですが充実した部活動です。また、コンテストで発表することで、プレゼン力も上がり、人間としても成長できる環境です。今後は積極的に多くのコンテストに参加して、成績を上げていきたいとのこと。

すごいぞ仲間たち



ポクたちの活動状況



一人で完成を目指して作成します。



先輩のアドバイスを聞きながらオリジナルゲームを制作しています。

顧問からの一言

部活動を通して、社会人としての礼節を学んでほしいと思います。

宮越先生

ポクたちの活動状況



みんなで意見を出し合いながら研究しています。



研究発表のためのパワーポイント。

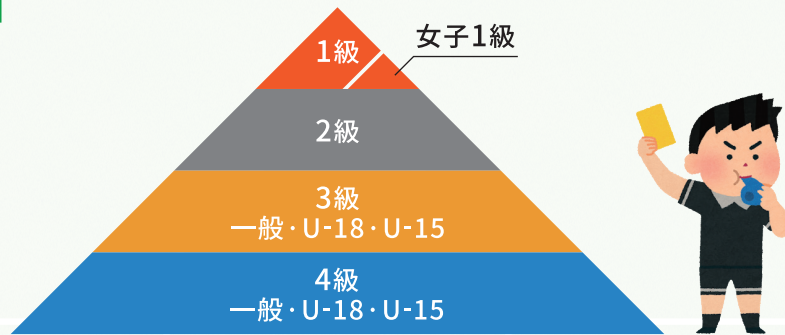


サッカーのルールを知って 楽しもう

「サッカー審判員(レフェリー)」を目指そう！

日本サッカー協会が主催する「サッカー」や「フットサル」の試合の審判を務めるためには、審判資格が必要です。サッカー審判員には級があって、級によって担当できる試合が変わってきます。

【サッカー審判員】



級	技能
1級	JFAが主催するサッカー競技を担当することができる。
女子1級	JFAが主催・管轄する女子サッカー競技、もしくは2種・3種・4種の試合を担当することができる。
2級	地域サッカー協会が主催する試合を担当することができる。
3級	都道府県サッカー協会が主催する試合を担当することができる。
4級	都道府県サッカー協会を構成する支部、地区/市区郡町村サッカー協会の参加の団体、連盟等が主催するサッカー競技の試合を担当することができる。

【サッカー審判員資格の受験資格と難易度】

- 4級：受験資格・・・満12歳以上で心身ともに健康な者。
試験内容・・・講習のみ(一般受験料2,500円)
- 3級：受験資格・・・4級取得者で一定の実績を有する者(19試合以上)
試験内容・・・筆記、体力、実技テスト(一般受験料3,000円)
(2級以上は難しい)



私も学生の頃、地区大会に出場するために4級審判を取得しました。出場チームから審判員を出す必要があったからです。試合の時よりもプレッシャーがあって、とても大変だったことを覚えています。毎年資格の更新が必要であるため今は資格を持っていませんが、審判員でワールドカップを目指そう！など、友人と語ったことを覚えています。興味がありましたら、みなさんも挑戦してみてください。

筆者：情報基盤整備センター センター長 富永 英世



「積極的にボランティア活動や手話の勉強をしています。」

神奈川県立横浜南陵高等学校 社会福祉部



社会福祉部は、横浜南陵高校に統廃合される以前の県立横浜日野高校の時代からある、由緒正しい部活動です。今年度は、1年生が多く入部したこともあり総勢 21名の大所帯となっています。大変仲良く、にぎやかな部活です。活動日は週3回、毎週火、水、金曜日の放課後に活動しています。メインの活動は、文化祭や様々なイベントで手話

すごいぞ
仲間たち！



手話でつながる絆

話ソングの発表や手話通訳を行っています。手話ソングとは、流れている音楽の歌詞に、手話を付けて歌うものです。年度の終わりには全員が手話検定を受験します。そのため、入部した時は、手話をやったことが無い部員がほとんどですが、手話の講師の方を招いて初心者でも安心して、手話を学ぶことができるそうです。コロナ禍以前は、様々なボランティア活動に参加したり、手話ソングを披露していましたが、最近はそのような活動が制限されている中、手話の練習に力をいれています。今年度は、以前のように様々なボランティア活動や文化祭で手話ソングを発表したいと思っているそうです。

顧問からの一言



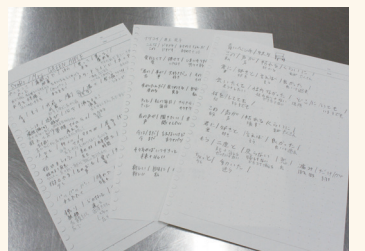
竹中先生

3年生が、社会福祉部をまとめてくれています。そのような状況のなか、コロナ禍でイベントが少なくなってしまったのは残念に思います。こういった状況の中で、できることを模索して行きたいと思います。

ボクたちの活動状況



社会福祉部のオリジナルTシャツ。学生がデザインしました。



部員が書いた手話ソングの手書き原稿を見ながら練習をします。

YSe^{eye} YSE QUARTERLY MAGAZINE

| 2021年 夏号 |



未来をつくる！IT人材を育む
文部科学大臣認定「職業実践専門課程」認定校 ISO29993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
■ AI サービス適用科
■ 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）