

転数はブーリーで減りました。ボール盤のモーターを使用することになりました。トルクの問題があり、ボール盤のモーターを減らしました。部品や工具などを回転数や自動化する半自動のシステムを見つけて探し、いちばん力の必要な工具を選びました。機械はろくろをイメージして、鍋をコンロごとに回転させて、自作する半自動のシステムを作りました。部品や工具を考えて、探すところにしました。



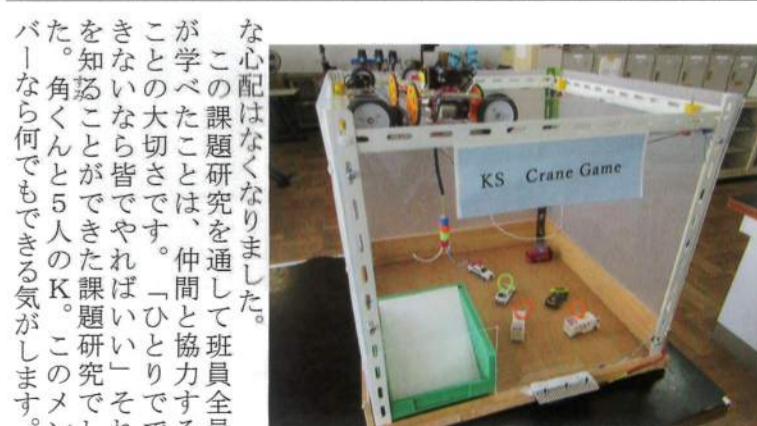
こんなできました！

・観察・考査…

再挑戦、そして完成へ



最初に「身近なもので、楽しめるもの」が作りたいと誰でも楽しめた。製作途中で一番苦労をした。役を担つていて、アームやクレーンを動かす役を担当するよ。しかし、なかなか思うようにボビンをクレーンで動かすことができない。そこで巻き取り付けて、糸で巻き取つたときは、アームやクレーンを動かすのが大変でした。班員全員の知恵で解決したときは達成感が大きかったです。本当に楽しかった。それが、この問題を解決したときには達成感が大きかったです。しかし、やる気をもって、いつの間にか大きな物を進んでいました。それが、本当に大きかったです。



な心配はなくなりました。この課題研究を通して、班員全員が学べたことは、仲間と協力することの大切さです。角くんと5人のK。このメンバたちは、みんなでできる気がします。

グループで一つの作品を作ることになり、チャーハン機をつくることにしました。工程を自動化するためには自分たちでアイデアを考えました。機械はろくろをイメージして、鍋をコンロごとに回転させて、自作する半自動のシステムを見つけて探し、いちばん力の必要な工具を選びました。工具を自分で選ぶことで、元で見つけて加工しました。部品や工具を考えて、探すところにしました。

速しています。一年間を通して、これまで実習などで培ってきた技術と技能を使って、課題研究を進められたのではないかと思います。モータの回転を伝えるコントローラから鍋が振り飛ばされ

ないよう溶接で柱を付けたり、自分たちでアイデアを出しました。学んだことを実際に移すことでも良いと思います。作品が完成できたと思います。

作ることになり、チャーハン機をつくることにしました。工程を自動化するためには自分たちでアイデアを考えました。機械はろくろをイメージして、鍋をコンロごとに回転させて、自作する半自動のシステムを見つけて探し、いちばん力の必要な工具を選びました。工具を自分で選ぶことで、元で見つけて加工しました。部品や工具を考えて、探すところにしました。

速しています。一年間を通して、これまで実習などで培ってきた技術と技能を使って、課題研究を進められたのではないかと思います。モータの回転を伝えるコントローラから鍋が振り飛ばされ

2組 半自動チャーハン機の製作

堀純祐くん 松原佑樹くん 森陽向くん 山口凜人くん 吉田泰昌くん

最初はどのように作るかわからず、機器を使うことに戸惑い、なかなか動きが多く、大変苦労しました。今まで使ったことのない機械や、機器を使うことで戸惑い、なかなか動きでロボットが動かなくなることがあります。大変でした。しかし、仲間や先生方の助けもあり、最高のロボットが出来ました。

私たち、機械科で学んだ事を生かし、水上車を作りました。水上車製作に取り組んだ理由は、作った後でも楽しんで遊べるような作品を作りたかったからです。私たちは廃材だけで作品を作るというテーママニアを掲げ、活動には使わなくなつた自転車を使用しました。その際には使わなくなつたペニートルヤー板や木の角材、ペニートルヤー板を使用しました。

初めのころは何から作業したら良いのか分からず、無駄な時間を過ごし、一つの作業を繰り返し改めて練習して、仲間と一緒に操作することができ、成績が縮まりました。その後も、放課後は大会に向けて一生懸命練習し、仲間や先生方の助けもあり、最高のロボットが出来ました。

私たちは、機械科で学んだ事を生かし、水上車製作に取り組んだ理由は、作った後でも楽しんで遊べるような作品を作りたかったからです。私たちは廃材だけで作品を作るというテーママニアを掲げ、活動には使わなくなつたペニートルヤー板や木の角材、ペニートルヤー板を使用しました。

をするにも効率が悪く思つた通りに進めることができませんでした。しかし試行錯誤をしている内に、チームの団結を

するに協力することの大切さや、ムで協力することの大変さ、「一からものを作る大変さ」を学びました。

この課題研究を通してチームで協力することの大変さや、ムで協力することの大変さ、「一からものを作る大変さ」を学びました。

力が高くなり、分担して作業なりました。そのため、作業効率も上がり、目標としていた製作期間内に完成でき、水上車を浮かす事に成功しました。

3組 チャリ船2

岡田圭介くん 川並亨之輔くん 北浦愛斗くん 京谷涼くん



私たちは、第26回滋賀県ロボット競技大会に出るロボットを製作しました。最初はどのように作るかわからず、機器を使うことで戸惑い、なかなか動きでロボットが動かなくなることがあります。大変でした。しかし、仲間や先生方の助けもあり、最高のロボットが出来ました。

八幡工業高校として十年ぶりの優勝を果たせました。本当に嬉しく思っています。また、三組から出場した他、グループの二台も入賞しました。ひとりではなく、仲間の存在があつて、大きな結果が残せたと感じています。

ものづくりを通して、仲間と協力することの大変さ、作業の難しさ、完成した時の楽しさ、そして達成感が実感でき、ロボット製作に取り組めて良かったと思いません。

4組 5Kクレーンゲーム角

楠亀棱くん 小澤海斗くん 須崎大成くん 小岸邊若音くん 木下惟月くん

最初に「身近なもので、楽しめるもの」が作りたいと誰でも楽しめた。製作途中で一度だけ、アームやクレーンを動かす役を担当するよ。しかし、なかなか思うようにボビンをクレーンで動かすのが大変でした。班員全員の知識で問題を解決したときは達成感が大きかったです。しかし、やる気をもって、いつの間にか大きな物を進めていました。それが、この問題を解決して、いくつもの間に楽しくなっていました。それが、本当に大きかったです。

加藤くんの得意とするプレーは190cmの高身長を活かしたポストプレーと、高い位置からのスリーポイントシュート。加えてリバウンド。「滋賀の桜木花道って呼ばれてるから」と、冗談めかして笑いを誘う。一方で「顧問の望月先生に3年間しごいてもらい、感謝しかないです」と真剣な表情を見せる。

進学先は履正社医療スポーツ専門学校のバスケットボールコースだ。「プレーヤーとして活躍を目指します」夢に向かって飛躍する、加藤くんのこれからが楽しみだ。

バスケ 優秀選手賞 受賞 加藤聖くん(3-6)

昨年秋に行われた秋季高体連で、3位の成績をおさめた本校バスケットボール部。3年生にとっては最後の大会で、キャプテンの加藤聖くんが優秀選手賞を受賞した。県で5名が選ばれる名前ある賞だ。加藤くんは「中学生の頃は地区予選の2回戦で負けている。その時からでは考えられないような賞をもらえてとても嬉しかった」と笑顔で語る。

加藤くんの得意とするプレーは190cmの高身長を活かしたポストプレーと、高い位置からのスリーポイントシュート。加えてリバウンド。「滋賀の桜木花道って呼ばれてるから」と、冗談めかして笑いを誘う。一方で「顧問の望月先生に3年間しごいてもらい、感謝しかないです」と真剣な表情を見せる。

