

3年4組 電気科 課題研究イルミネーション製作班 審査員特別賞受賞

リーダー名越くん「支えてくださった方に感謝」

令和6年12月25日、プロシードアリーナ彦根で、高校生による『学びの祭典2024』が開催された。アントレプレナーシップ成果発表会、探究的な学習発表会、新学科紹介、ポスター発表会などが行われ、県内17校28チームが参加した。発表会においては最優秀賞、優秀賞、審査員特別賞がおくられた。本校からは、3年4組の課題研究のイルミネーション製作班がアントレプレナーシップ成果発表会に登壇。審査員特別賞を受賞した。

当日の『学びの祭典』では、イルミ班は課題研究の製作過程や点灯式当日の様子、その後の経過などを発表した。

研究概要

この課題研究は昨年度から継続して行われている金田コミュニケーションセンターとのコラボ。

今年度は『きらめくKANEDAの夜〜イルミネーションで地域に笑顔を〜』と題して6名で製作を進めた。

昨年度製作されたものを修復、LEDの追加。日中も楽しめるようにアクリル板をレーザー加工機で作った月、星などでの装飾。地域の子供たちとツリーのオー



↑ 本校での発表会を終えて やり切った!! 左から 藤松さん、名越さん、養田さん、安田さん、西村さん、斑目さん



ナメント作成。八幡東中美術部にも協力してもらい金田コミュニケーションセンター館内と広場をクリスマスバージョンに仕上げた。

令和6年11月22日の金田コミュニケーションセンターでの点灯式ではプロジェクトマップピングで会場を盛り上げた。八工では、製作は初めての挑戦で戸惑っていたところ、外部講師として滋賀短期大学より小笠原寛夫先生に指導していただくことができた。講話、技術的指導、投影機器の貸出とお世話になり、ようやく完成。根気よく最後まであきらめずに班員で協力できた。昨年よりもパワーアップしたイルミネーションは地域の方に喜んでもらうことができた。

審査員特別賞

製作にあたり、八幡東中学との連携して作業を行うなど、目的としていた地域との繋がりを大切に準備を行ってきた。その努力が審査員に評価され、



プロジェクトマップピング 当日の様子 ↓



審査員特別賞を受賞した。

リーダーの名越頼里くん(3ー4)は「自分達の成果が学校外で評価してもらえたことは大変良かった。また、川崎先生をはじめとする様々な方々の支えもあり、やり遂げられた。今回の経験をこれからの活動に生かし、社会に貢献できる人材となり恩返しをしていきたい」と話した。

また審査員の小松照明氏は「地域との繋がりが、工業人材の育成などと目的が明確なのが良い。まちづくり協議会等の接点」が薄くなっている現代でこのようにタイアップしているのは地域との繋がりが見受けられる。

また、プロジェクトマップピングは技術的にレベルが高いが、外部講師を招いて行うなど非常に挑戦的なテーマだ。後輩に引き継いで継続的な活動にしてほしい」と講評した。



↑会場ではサンタ帽子でプレゼン
← 点灯式用の名前カードでアピール



国スポまで300日を切った 会場には準備の様子広がる

会場のプロシードアリーナでは今年開催される国民スポーツ大会に向けてのカウントダウンが始まっていた。上の看板は彦根工業高校の機械科・電気科・建設科3科が集まり製作された。機械科が鉄材によるフレーム製作、電気科でカウントダウンのデジタル部分を、建設科でデザインと彦根城などの装飾と仕上げを行った。電源は100Vで供給。安全面やレイアウトなど様々な打合せをして製作された。看板は彦根駅、プロシードアリーナ、HATOスタジアムに設置されている。設置場所ごとに開催される競技のひこにやんに会える。ぜひ会いにいつてみてはいかがだろうか。2026年は高校総体。本校も看板作成が始まる。(藤)

本校でもUnityでのゲーム作成、Blenderでのモデリングは課題研究のテーマとして人気だ。VR、プロジェクトマップピング、AI等学べる環境が整っていくことを願いたい。(藤)

他受賞校は以下の通り

★アントレ成果

最優秀賞Ⅱ 甲南(薬膳五行カレーの開発) 優秀賞Ⅱ 彦根東(彦根麦酒プロジェクト) 伊香(地域と協働したカフェメニューの開発) 虎姫(ChemStrategyによる化学コミュニケーションの形成)

★探究的な学習

審査員特別賞Ⅱ 長浜農業(たかつきメロンを救え 大津商業(観光事業による地元企業の活性化について)

アントレプレナーシップとは、新しい価値を生み出す精神・姿勢のこと。この大会は県内の高等学校等での『探究的な学習』に関わる先進的教育活動の発表、情報交換を行う場として開催されている。

東大津高校×龍谷大学

共同制作のゲーム体験展示 ・ 県DX事業の一環 ・

『学びの祭典』では本校のようなプレゼンテーションの他に展示・体験型の発表も行われていた。特に注目を集めていたのはVRを用いたシューティングゲームだ。このゲームは、東大津高2年の制作班6名と龍谷大学先端理工学部で共同開発された。プレイヤーが銃でオバケの姿をした敵を倒していき、最終的に敵のボスを倒すとクリアとなるものだ。実際に記者(一)も体験したが思った以上に操作が難しく敵を倒すだけで大変だった。開発のきっかけは、メンバー全員が理工学系の道に進むこと、そしてVR制作の設備が龍谷大

学側に備わっていたことだ。「せっかくならVRを活用した制作をしたい」と行った。制作では、東大津高生が、オバケなどのキャラクターを3DモデリングBlenderで制作。龍谷大生は、ゲーム開発に利用されるUnityを用いてゲームのプログラムを制作した。取材に応じてくれた2年の洞海来斗さんは「Blenderを使用するのが初めてで、完成まで不安だったが、龍谷大学の皆さんとの協力で完成させることができて良かった。今後は、プログラムも自分達でできるよう学習していきたい」

と話してくれた。(一)



↑東大津高班員の洞海さん、颯足さん
左 指導の佐賀先生



↑記者(一)も体験