

## 【やりがい発見！～3年生・課題研究（その1）～】

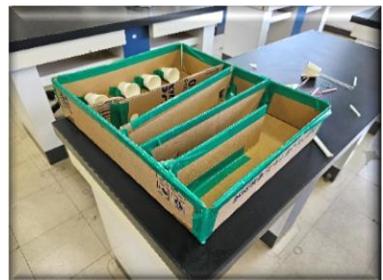
令和5年6月7日

3年生の課題研究にお邪魔しました。本校の課題研究は専門学科ならではの活動を行っています。地域商業科では**プロジェクションマッピング**を作成していました。無限の可能性があって豊かな創造性が発揮されますね。出来上がりが楽しみです。



プロジェクションマッピング

電気科はパソコンを使用して**学校紹介動画**を作成したり、**CAD**を操作したりしていました。難しそうでしたがマスターすれば将来すぐ役に立ちそうです。3Dプリンターもあって何かを作成中でワクワク感がありました。ものづくりでは、**幼児用のアナログゲーム**を作成している班もありました。デジタルが当たり前の時代ですが、やはりアナログにはデジタルにない、手作り感というか温かみがありますね。やはり自分で手作りするものづくり (DIY → Do it yourself.) は楽



アナログゲーム



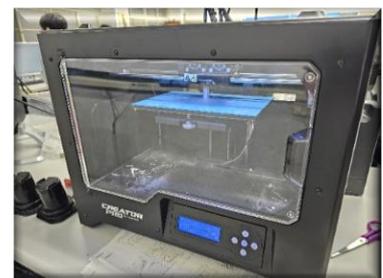
防災ベンチ

しいです。ものづくりと言え、  
なんといっても機械科の**防災ベンチ**です。間伐材（森林の状態を保つために間引いた樹木）を使用し



動画作成・CAD

て通常はベンチ、災害時にはかまどとして使える優れものです。**SDGs**にもつながります。地域貢献として活躍しています。



3Dプリンター

真剣なまなざしで作業をしている生徒がいました。**旋盤作業**です。非常に**緊張感のある中で作業**をしていました。かなり繊細な技術が要求されるみたいです。やはり、日本の工業技術が世界のトップレベルであるのはこういった**基礎、基本を大事にして徹底的に身につける**からでしょうね。課題研究発表会が楽しみです。



旋盤作業