



発行所 金沢市東1-1-1 学校部 新開 電話 (267)3101 (代)

1面 金工祭 主幹・かたつむり 消毒器・車いす 2,3面 金市工生のゲーム特集 4面 ALT紹介 遠足・模擬選挙 各種大会成績

断密祭「NO密」だけど「濃密」

— はじける! 金工祭 —

2020年11月18日に金沢市立工業高校で文化祭が行われた。文化祭は以前まで「白間」だったが、今年は1日に凝縮された。体育館では人数制限が設けられ、ステージ発表は体育館のみとなった。このように、コロナ対策が沢山設けられた文化祭ではあったが、生徒全員が笑いに包まれていた文化祭だった。



第一体育館でのステージ発表

1年生は各教室での黒板アートと第一体育館で大漁旗の展示が行われた。各クラスで多種多様な絵を描いたが、その中でも「鬼滅の刃」や「ジブリ」の作品が目立っていた。黒板アートではトリックアートを思わせるような力作もあった。

2年生のクラス企画では、MI「ポケモンGO」、M2は「クイズ大会」、Eは「射的」、Rは「ゲーム遊び」、Aは「ミッケ」、Cは「ストラックアウト」をしていた。仮装をした生徒を見つめるなどして学校全体を使って、どの生徒も楽しく企画に参加していた。

3年生は模擬店を出店した。機械科は1組が「タピオカドリンク」と「ワッフル」、2組は「フライドポテト」、電気科は「牛丼」、電子情報科は「からあげ」、建築科は「チョコロス」、土木科は「ちゃんこ鍋」などの店があった。どの模擬店も賑わっていて活気があった。特に、電子情報科の唐揚げが手作りでおいしく好評だった。ステージ発表は個人企画でダンスを発表している人が多かった。今年ならではのマスクコンテストが行われ、各クラスで工夫を凝らした仮装大会が披露された。毎年恒例の仮装大会は密を避けるため各クラス1人に限定された。学年ごとにテーマが決まられ、1年生は「デイズニー」、2年生は「ワンピース」、3年生は「鬼滅の刃」だった。チャリティーや新体操は今年も大人気で、皆拍手で盛り上げていた。例年とは異なり中庭での発表ではなく体育館での発表となり、今年初めての行事となった。

3年生に感想を聞いてみると、「ス」を発表している人が多かった。今年ならではのマスクコンテストが行われ、各クラスで工夫を凝らした仮装大会が披露された。毎年恒例の仮装大会は密を避けるため各クラス1人に限定された。学年ごとにテーマが決まられ、1年生は「デイズニー」、2年生は「ワンピース」、3年生は「鬼滅の刃」だった。チャリティーや新体操は今年も大人気で、皆拍手で盛り上げていた。例年とは異なり中庭での発表ではなく体育館での発表となり、今年初めての行事となった。

3年生に感想を聞いてみると、「ス」を発表している人が多かった。今年ならではのマスクコンテストが行われ、各クラスで工夫を凝らした仮装大会が披露された。毎年恒例の仮装大会は密を避けるため各クラス1人に限定された。学年ごとにテーマが決まられ、1年生は「デイズニー」、2年生は「ワンピース」、3年生は「鬼滅の刃」だった。チャリティーや新体操は今年も大人気で、皆拍手で盛り上げていた。例年とは異なり中庭での発表ではなく体育館での発表となり、今年初めての行事となった。

「フライドポテトを売る時にサ イコロを使う」をして生徒を楽 しませる工夫をされていて良いと 思った。

「このコロナウイルスが流行し ている中、遠足や運動会など クラス全員で団結して行うような 行事がなかった。しかし文化祭が あったことによって、クラス全員 で模擬店の利益を出すための工夫 を凝らしたり、当日ではクラスメ イトと協力し合ったりしている姿 が多く見られた。それがステッ



ちゃんこ、おいしいよ!

【各団の結果】

順位	団	クラス	得点
1位	青団	1M1 2C 3A	840
2位	黄団	1C 2R 3C	780
3位	紫団	1E 2M2 3M2	710
4位	緑団	1M2 2E 3M1	690
5位	橙団	1R 2A 3R	680
6位	赤団	1A 2M1 3E	560

発表を見ている時にも 各クラスの努力が感じ られ、そして笑顔が沢 山見られたので良い思 い出となった。

「今回の金工祭は今 までとは違ったけれど も1から3年生を通し て全体的に楽しめてい たと感じた。」

「今までは先輩方が 作っていた模擬店の品 を食べるのが当たり前 だと思っていたが3年 生になることで、実際 に模擬店を経営する側 にお店を経営するこ との大変さを知れた。」

「今回の金工祭は今 までとは違ったけれど も1から3年生を通し て全体的に楽しめてい たと感じた。」

「今までは先輩方が 作っていた模擬店の品 を食べるのが当たり前 だと思っていたが3年 生になることで、実際 に模擬店を経営する側 にお店を経営するこ との大変さを知れた。」

対コロナ・消毒器考案

新型コロナウイルスの影響によ り、本校では休校が明けてからも、 毎朝玄関で検温と手の消毒が行わ れている。そんな中、今年の7月 ごろから、自動消毒器が導入され た。今や欠かせない存在となった。 消毒器を中心に考案した3E前 田祐士さんにインタビューをした。

「今までは先輩方が 作っていた模擬店の品 を食べるのが当たり前 だと思っていたが3年 生になることで、実際 に模擬店を経営する側 にお店を経営するこ との大変さを知れた。」

新しい車いす寄付される

8月21日、辰村道路株式会社より車いすの寄付があり、本校応接 室にて贈呈式が行われた。

辰村道路株式会社代表取締役 社長 後藤好隆様より車いす1台 が寄付され、田鶴校長からは感謝 状が手渡された。後藤社長によ り、辰村道路株式会社では毎年 ウォーキング月間があり、歩数合 計の多いチームに車いすが会社か ら贈られるという。その車いすを 社会の役に立つよう、有効に贈っ ていこうという趣旨で5年ほど前 から寄付活動を行っているという ことだ。様々なところに寄付して きたが、助かっていると感謝の声 を聞くとうれしいと社員の方々も頷いていた。

辰村道路株式会社には、本校の 卒業生も大勢就職しており、本校 とは縁の深い会社である。在校生 や来校者のためにと寄付された車 いすは、コンパクトでしっかりと したつくりのもので、今後必要な 人が使うときの心強い味方になり そうだ。



左から3E石平さん、前田さん、馬場さん



車いす贈呈式

「鬼滅の刃」

「鬼滅の刃」を全く知らない 人でも盛り上がるくらい迫力 のある戦闘シーンとなっている。 他にもキャラクター達の使う技 も魅力的だ。「全集中の呼吸」と いう、鬼を斬るための特別な呼吸 法で様々な型がある。刀から炎が 出たり雷が出たりなどどれもこ れもエフェクトが派手でかつこ れも「全集中の呼吸」とどれも が口に出したくなるような語感の 良さで、作品を盛り上げた。原作 の漫画はもう連載終了しているの で、全巻集めてみるのもいいだろ う。鬼滅の刃をまだ読んでいない 方で、この記事を読んで興味があ りたい方はぜひ視聴してみてください。 (浅野航)

主 張

新型コロナウイルス によって変 わる働き方と雇 用 情勢について考 え たいことと思っ ます。新型コロナ によって変 わった働き方につ いて見ているこ と。

コロナで変わる就職

4月に国が発令した緊急事 態宣言によって県外への移動 の自粛や外出の自粛などが求 められた。それによって東京 はじめとする都市部の多くの企 業が業務の大半をテレワーク などの在宅勤務という形に勤務 体制が変わった。会議などは すべてリモートワークが良い手 段で「Zoom」などのアプリを利用 したミーティングで、多くの 人が集まるという状況は避けら れた。会社に通勤する必要 や多人数が集まるという状況に ならない感染予防対策を取っ た。今挙げたい影響はほんの一部 であって、実際には新型コロナ ンウイルスの感染拡大防止のた め

は経済に大きな打撃を与えた。多 くの企業の売り上げが落ち込み業 績悪化による経営破綻や従業員の 解雇や雇止め、従業員の給料や賞 与を減らすなど様々な場面で悪影 響が出てきている。実際に新冠コ ロナウイルスによって解雇された 人は10月現在で6万人に上ってい る。加えて、この春、就職を予定 していたが内定を取り消されたこ いう人が130人に上っているこ とも分かった。

新型コロナウイルスによって 新規採用の人数が減ったり、新 規採用を取りやめたりする企業も 少なくはなく、例年と比べると厳 しい状況になっている。新冠コロ ナウイルスの感染拡大防止のため

「鬼滅の刃」が空前絶後の大ブー ムを巻き起こして いる。単行本の累 計発行部数が億部 を達成し、最近公開 された映画も興行取 入が歴代最速で億圓 を達成している。 作品といつていいだろ う。さらには、子ども向けの玩具である「DX 日輪刀」が発売されるなど、その 人気は小さな子どもたちにも及ん でいる。そんな社会現象を起し ている鬼滅の刃だが、どのような 魅力があるのだろうか。

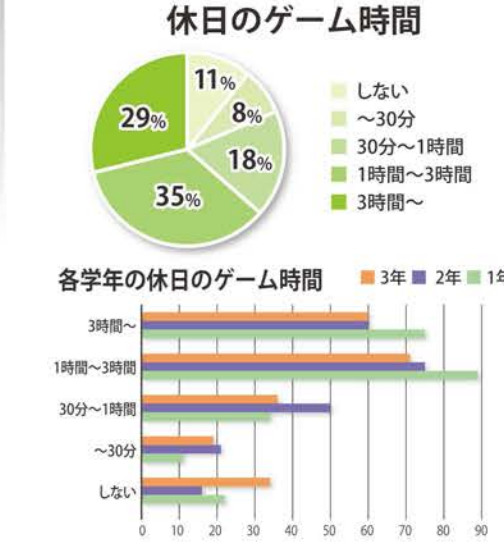
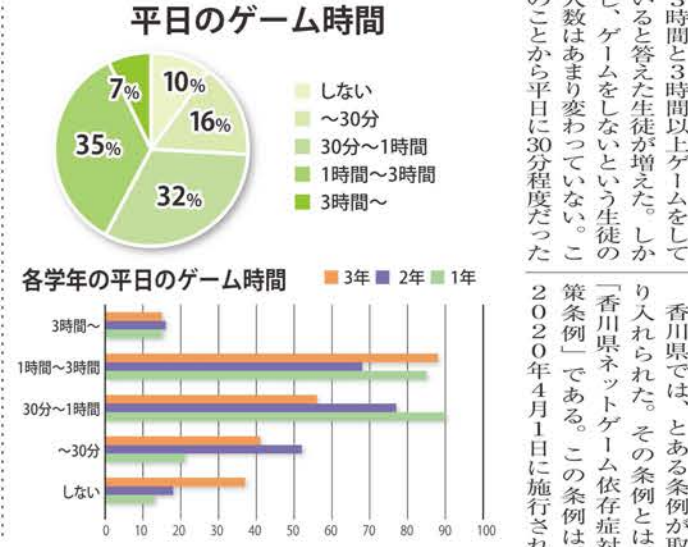
まず一つは、だれでも簡単に 理解できる味方助けるために鬼と 戦うという単純明快なストーリー にある。他にも、大きな理由とし て絶対に対外せぬものがある。 それは、アニメ版のクオリティ の高さだ。鬼滅の刃のアニメは、 「Ufotable」という制作会社が製作 している。「Fate」シリーズなど 数々の人気アニメを制作した実績 がある。中でも、戦闘シーンの演 出や作画にかなりの定評があり、 鬼滅の刃の手に汗握る熱い戦闘 シーンを大迫力で制作し、多くの 視聴者を興奮させた。太陽の光に 当たると死んでしまう鬼との夜の 戦闘シーン。そして「Ufotable」 の演出が見事にマッチし、真髄を 発揮した結果、鬼滅の刃の大迫力 の戦闘シーンが生まれたといえる だろう。

金市工生のゲーム事情 ~考えよう!ゲームとの付き合い方~

金市工生ゲーム時間 3割が平日1〜3時間

ゲームの実施時間アンケート結果より

9月に全校生徒を対象に取ったアンケートの結果、本校の生徒は平日のゲーム時間は1時間〜3時間の間に集中している生徒が多いという結果となった。また、ゲームをしているという生徒は3年生では37%、2年生では18%、1年生では13%という結果だった。この結果から、学年が上がるにつれ、就職や進学の進路を決めたり、あつたための勉強をするためにゲームを減らす生徒が増えるという結果も出てきた。また、ゲームを減らすという生徒が増えるにつれて、部活や勉強の時間を確保する生徒も増えている。また、ゲームを減らすという生徒が増えるにつれて、部活や勉強の時間を確保する生徒も増えている。



祝 全国道府県対抗 eスポーツ選手権に 大塚悠登さん出場

3年 機械科

— eスポーツについて語る —

金市工生工業高校3年機械科の大塚悠登さんが「全国道府県対抗 eスポーツ選手権2020」KAGOSHIMA グループ リリース部門に出場することが決まった。

eスポーツのクラシックス部門で本大会に出場するために、2つの予選を通過しなければならず、まずオンラインで都道府県予選を行い、各都道府県代表としてブロック代表決定戦と1次の大会(本大会)に進出する。160名+鹿児島県特別枠名が選出される。そして、ブロック代表決定戦で全国各都府県より大会へ出場する。その中で大塚悠登さんは、予選を通過し、本大会に出場することが決まった。

大塚悠登さんは、予選を通過し、本大会に出場することが決まった。



課金のしすぎに 要注意!!

変わるゲームの形態

従来はゲームは、ゲーム機やパソコンで遊ぶというイメージだったが、最近はスマートフォンやタブレットで遊ぶゲームが増えている。また、ゲーム機やパソコンで遊ぶゲームでも、課金要素が増えている。課金のしすぎに注意が必要だ。

課金のしすぎに注意が必要だ。

金市工人気ゲームランキング

※新聞部調べ (9月時点)

1位 プロ野球スピリッツA	81票
2位 Apex Legends	66票
3位 荒野行動	44票
3位 ウィニングイレブン	44票
5位 バス&ドラゴンズ	36票
5位 モンスターストライク	36票

理由のついで

1位 プロ野球スピリッツAは、3人チームでプレイする。20部属(60人)の中で1人1人役割があり、チームをまとめることが人気。

2位 Apex Legendsは、3人チームでプレイする。20部属(60人)の中で1人1人役割があり、チームをまとめることが人気。

ゲームの課金額

ゲームの課金額に関する円グラフと棒グラフ。円グラフは課金額別の割合を示し、棒グラフは各学年の課金額分布を示す。

ゲームの課金額

課金額	割合
しない	34%
~1000円	66%
1000円~	0%

各学年の課金額

学年	~1000円	1000円~	しない
3年	70%	30%	0%
2年	60%	40%	0%
1年	50%	50%	0%

盛り上がる eスポーツ

金市工にeスポーツ部は誕生するのか?

eスポーツの盛り上がり

近年、eスポーツが急速に盛り上がり、世界的に人気を集めている。金市工でもeスポーツ部の設立が検討されている。

eスポーツ部の設立が検討されている。

eスポーツ部が増えるのか?

eスポーツ部が増えるのか? 金市工にeスポーツ部は誕生するのか?

eスポーツ部が増えるのか? 金市工にeスポーツ部は誕生するのか?

eスポーツ部が増えるのか? 金市工にeスポーツ部は誕生するのか?

校長先生インタビュー

ゲームについて

校長先生は、ゲームは教育のツールとして活用できる可能性がある。ただし、過度なゲーム依存は問題だと指摘している。

校長先生は、ゲームは教育のツールとして活用できる可能性がある。

ゲーム依存症の恐怖 ~私たちが今できることを考えよう~

ゲーム依存症ってなに?

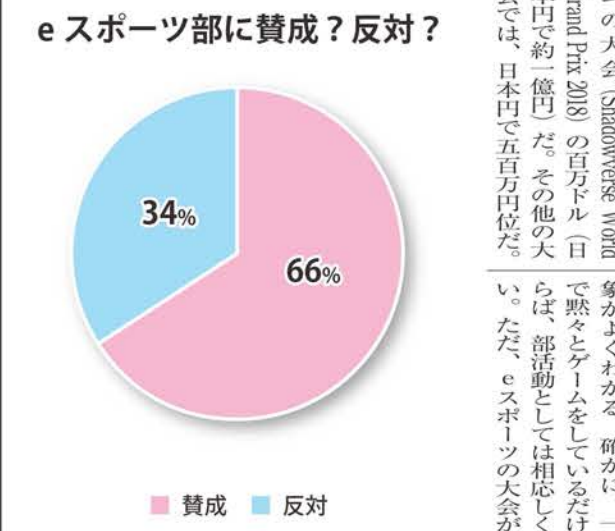
WHO(世界保健機関)が定義するゲーム依存症は、人間関係や健康面での問題が生じても止められず、日常生活に支障をきたす状態を指す。

ゲーム依存症は、人間関係や健康面での問題が生じても止められず、日常生活に支障をきたす状態を指す。

やってみよう!依存症傾向チェック

チェック項目	当てはまるものに○をしよう!
1.しばしばインターネットゲームに心を奪われている。(例:過去のゲームに関する活動のことを考える、次のゲームを楽しみに待つ、インターネットゲームが日々の生活の中で主要な活動になる、など)	
2.インターネットゲームを中断したり、中止したり、あるいは禁止されると落ち着かなくなる。またはいらだつ。	
3.インターネットゲームに費やす時間をさらに増やしたいという欲求がある。	
4.インターネットゲームにかかわることを制限する、減らす、または中止したりするなどの努力を繰り返して成功しなかったことがある。	
5.インターネットゲームを行ったことで、インターネットゲーム以外の過去の趣味や娯楽への興味が無くなった。	
6.インターネットゲームによる心理社会的な問題を知っているにもかかわらず、過度にインターネットゲームの使用を続けてしまう。	
7.家族、治療者、または他者に対して、インターネットゲームの使用の程度について嘘をついたことがある。	
8.否定的な気分(例:無力感、罪悪感、不安)を避けるため、あるいは和らげるためにインターネットゲームを使用する。	
9.インターネットゲームへの参加のために、大事な交友関係、仕事、教育や雇用の機会を失った。また失ったことがある。	

※0-4項目の基準率に当てはまる場合-インターネットゲーム障害の疑いなし、または問題なし
 ※5個以上の基準率に当てはまる場合-インターネットゲーム障害の疑いあり
 ※DSM-5(DSM-5は国際的に広く用いられている米国家精神医学会の診断・統計マニュアルです)を用いたチェックリスト



特集まとめ

ゲームは、私たちの生活の一部として定着している。しかし、過度なゲーム依存は健康や生活に悪影響を及ぼす可能性がある。ゲームとの付き合い方を考える必要がある。

ゲームとの付き合い方を考える必要がある。

