


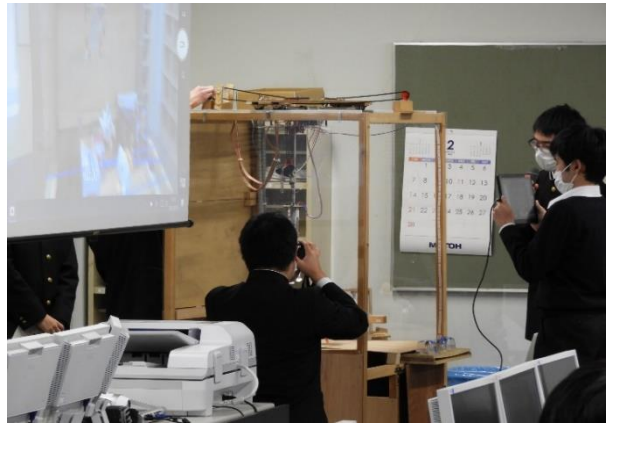


【電気科 課題研究】

<p>1 電動バイクの製作</p> <p>人が乗り、運転できる電動バイクを作り、ソーラーパネルで発電した電気を使い作動させる。</p>	 A group of students in dark uniforms are gathered around a table in a classroom. They are working on a red bicycle that has been converted into an electric bicycle. A solar panel is mounted on the back of the bicycle. The students are looking at the bicycle and talking to each other. There are computer monitors and other equipment on the table.
<p>2 ユニバーサル形イヤホンの製作</p> <p>イヤホンの製作を通して、イヤホンに用いられる「ダイナミック型スピーカー」の構造の理解を深め、これを小型化しイヤホンの形に近づける。</p>	 A large classroom with many students sitting at desks with computer monitors. They are working on their projects. A banner on the wall reads "全日制 電気科 3年生 課題研究発表会". A projector screen at the front of the room shows a presentation slide.
<p>3 2Dシューティングゲーム制作</p> <p>2Dシューティングゲームの制作を通して、プログラミングの基礎を身に付ける。</p>	 A classroom with many students sitting at desks with computer monitors. They are working on their projects. A banner on the wall reads "3. 新式の流れ". A projector screen at the front of the room shows a presentation slide.
<p>4 UFOキャッチャーの製作</p> <p>GX-Works2というソフトウェアを用いて、PCLシーケンス制御を学び、クレーンアームの動作プログラムを制作する。</p>	 A classroom with students working on their projects. A student is standing and talking to a group of students. A projector screen at the front of the room shows a presentation slide. A banner on the wall reads "2".

5 全自動卓上麻雀機の製作

全自動麻雀卓の製作を通して、実際の雀卓の構造を知り、普段考えることのない構造への意識を向けられるようにする。



6 3Dゲーム作成

プログラムとソフトウェアUnityについてゲーム作成を通して学ぶ。

