



# 沖縄工業高等学校情報電子科

情報・電子のエキスパートを目指して  
可能性は While ( $\infty$ ) !



令和6年12月24日(水)に情報電子科3年による課題研究発表会が行われました。毎年この時期に1年間の課題研究を通して学んだ成果を発表します。聞き手としては来年課題研究をする2年生に聞いてもらい、3年生の発表を聞いて質問等をし、次年度の参考になったと思います。3年生の皆さん、お疲れさまでした。



# 2024年 情報電子科 課題研究発表会 実施要項

1. 目的：

課題解決能力の育成を目的とし、これまでの課題研究の取組内容について報告し、その「成果と課題」を後輩にも伝えることで次年度以降の研究に活かしてもらおう。

2. 期 日：2024年12月24日（火）前日準備とすること。

3. 場 所：普通科棟2階 視聴覚室

4. 見 学：情報電子科2年生78名

5. 会 順：

- 司 会 生徒代表 前半： 高山 ・ 高安 後半： 川端 ・ 石原  
 開会のことば・・・ 金城 保朝  
 (1) 激 励・・・ 校長 外間 昌繁  
 (2) 生徒代表あいさつ・・・ 3年4組 佐久本 悠仁  
 (3) 発表・質疑応答・・・ 各生徒・先生（発表・質疑応答で15分程度）  
 (4) 生徒感想・・・ 3年3組 上原 映美  
 (5) 講 評・・・ 科長 友利 博儀  
 閉会のことば・・・ 石川 清昭

6. 式次第： 午前 司会 高山 ・ 高安

- 開会のことば・・・ 情報電子科 教 諭 金城 保朝  
 激 励・・・ 校 長 外間 昌繁  
 生徒代表挨拶・・・ 生徒代表 3年4組 佐久本 悠仁  
 生徒発表 No1（15分）・・・ アケコン・ソフトハード 班（班長 宮里 ）  
 生徒発表 No2（15分）・・・ 原動機付き自転車 班（班長 又吉 ）  
 生徒発表 No3（15分）・・・ ミニゲーム 班（班長 喜瀬 ）  
 生徒発表 No4（15分）・・・ ピッチングマシン 班（班長 島袋 ）  
 ～ 休 憩 ～  
 生徒発表 No5（15分）・・・ クレーンゲーム 班（班長 新城 ）  
 生徒発表 No6（15分）・・・ スマートボール 班（班長 宮国 ）  
 生徒発表 No7（15分）・・・ アスレチックゲーム 班（班長 岩本 ）  
 生徒発表 No8（15分）・・・ ピンポンピッチング 班（班長 高安 ）

～ お 昼 休 憩 ～

午後 司会 川端 ・ 石原

- 生徒発表 No9（15分）・・・ 電動バイク 班（班長 前原 ）  
 生徒発表 No10（15分）・・・ ニンジャ蛙 班（班長 宮城 ）  
 生徒発表 No11（15分）・・・ マイコンを用いた自律制御 班（班長 上原 ）  
 生徒発表 No12（15分）・・・ AR 班（班長 黒島 ）  
 生徒発表 No13（15分）・・・ 自動運転車椅子 班（班長 狩俣 ）  
 ～ 休 憩 ～  
 生徒発表 No14（15分）・・・ TPS&音ゲー 班（班長 渡慶次）  
 生徒発表 No15（15分）・・・ ビンゴゲーム 班（班長 普久原）  
 生徒発表 No16（15分）・・・ 2D脱出ゲーム 班（班長 積 ）  
 生徒発表 No17（15分）・・・ 恋愛シミュレーション 班（班長 高山 ）

- 生徒感想・・・ 生徒代表 3年3組 上原 映美  
 閉会のことば・・・ 情報電子科 教 諭 石川 清昭

7. 備 考：① 使用する環境（発表用PC）で、事前にソフトの動作や各種設定は確認して下さい。  
 ② 当日、欠席の生徒については、再発表を行います。  
 但し、公欠や出席停止（コロナ・インフル）などの場合は、総合的な評価とします。  
 ③ 1グループ発表・質疑応答あわせて15分とします。