工高タイムス

北海道旭川工業
高等学校新聞局
〒078-8804
北海道旭川市緑が丘
東4条１丁目１－１
発行人（局長）
村岡　良祐
（工業化学科３年）

工高祭
応援号3

クラス企画　工夫を凝らした企画満載

休憩所からお化け屋敷まで

トイ・ストーリーの世界

電気科3年のクラス企画は「フォトスポット」。背景は「トイ・ストーリー」の世界観をイメージして製作した。

リーダーの吉本琢真君は「来場者の記憶に残るように有名で皆が知っているトイ・ストーリーにした。教室全体に世界観が広がるように工夫した。製作費用の節約が大変だった。教室の中に隠し要素もあるので探してほしい」と語った。

「フォトスポット」がたくさんある3年電気の教室

ジェイソンが現れる

土木科3年のクラス企画は「FRIDAY THE 13TH」。お化け屋敷を11人で製作した。

リーダーの小森創介君は「映画の『13日の金曜日』を元にした。昨年はお化け屋敷を製作して優勝でき、クオリティーに自信があったので今年もお化け屋敷にした。2年連続なのでスムーズに作業が進められて良かった。材料不足で調達に時間がかかってしまった。原作に登場するジェイソンは仮装用の衣装を準備したので見た目のクオリティーが高く、身長の高い生徒が担当するので威圧感を出せるのが見所だ。本番で皆に怖がらせるのと、3年連続優勝を目標に頑張りたい」と話した。

来場者にお化け屋敷の注意をする土木3年

ボールを的に当てよう

動く的にボールを当てるのが難しい

電子機械科2年のクラス企画は「VS機械（キッキングスナイパー）」。ボールを蹴って的に当てるゲームだ。スケートボードの上に的を乗せて動かしている。9人で製作した。

リーダーの石原絆名君は「皆が集まれる楽しい場所にしたい。うまく的が動くように工夫した」と話した。

謎を解いて脱出だ

机の下に隠された「謎解きのカード」を解く参加者

情報技術科3年のクラス企画は「リアル脱出ゲーム」だ。11人で製作した。リアル脱出ゲームは、現実世界で謎を解いていき脱出を目指すゲームだ。

リーダーの香林秀明君は「テーマが『おもちゃの箱の扉』なので、雰囲気づくりに注力した。凝った装飾に注目してほしい。また、謎の難易度を分けることで様々な年代の方に体験していただけるように工夫した。難易度が高い方はクリア数0人を目指している。ぜひ難問に挑戦してみてほしい」と語った。

教室すべてが遊び場

建築科2年のクラス企画は「ターゲットポイント」を10人で製作した。

リーダーの西澤琥太郎君は「ボトルターゲット、ストラックアウト、ボトルボウリングの3種類を2つずつ製作したので待ち時間が少なく、来場者があきないようにしている。教室全体で遊べるようにしたり、小さい子でも遊べるゾーンを作った。ストラックアウトでボールがパネルに当たったときに、パネルが回転するようにするのが大変だった。簡単に遊べて、お菓子などの景品も用意したのでぜひ来てほしい」と語った。

ストラックアウトを楽しむ来場者

疲れたときはここ

「休憩所」でトランプをする生徒たち

工業化学科1年のクラス企画のテーマは「休憩所」で、人数は10人で活動した。

リーダーの相沢隼人君は「工夫点は飾り付けの配置を考えたり、どんなことをしたら人が来るかを考えてお菓子などを用意した。大変だった点は、クラス企画の仲間が一致団結して作業を進められなかったこと。一番の魅力点は飾り付けを可愛くしたところだ」と話した。