

パソコン部門

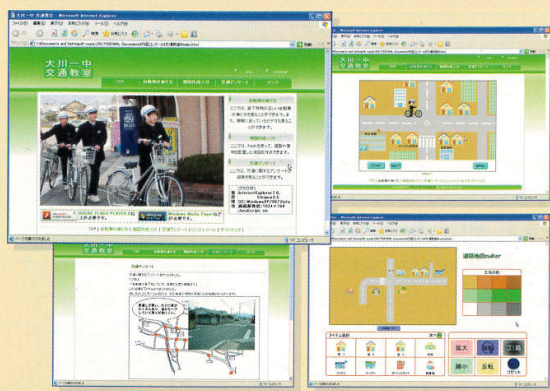
総評

今回の応募作品は、コンピュータのプログラミングを駆使して作成した、というよりも、アプリケーションの特性によって自分の考えや思いを表現しているといったものが多くありました。その中でも優秀作品としたものは、どれも自分が表現したいことを、伝えたいことがはっきりしています。さらに、作品をどう使うのかという作者の意図も明確です。パソコンを使って「できること」そのまま表現するのではなく、そこに自分なりの目的意識があることが評価の対象となりました。いろいろなアイデアが盛りだくさんの、オリジナリティあふれる作品を期待します。



文部科学大臣奨励賞

交通教室



アイテムを選択してドラッグ&ドロップするだけで、簡単に地図を作成することができます。

自分たちの登下校は、自分たちの手で安全を確認しようという意気込みがこの作品からしっかり伝わってきます。まず、通学路の危険箇所をアンケートによって事前に調査し、どこに問題があるかを把握した後に、この作品がつくられています。特に、その危険箇所の道路を通行する説明をアニメーションと実写ビデオという複数のメディアを組み合わせて行うなど、非常によくできていて、たいへん効果的です。

また、サイトマップや切り替えタブなどを使い、ページ間の移動もスムーズで、コンピュータの利点を非常にうまく使っています。

その中でも、正の形で作られた道路地図は、これかどうと変化していく交通事情に対応するためにもすばらしい機能です。特に、アイテムを選択して、そのプロパティを変えるためのインターフェイスがオブジェクト指向的でもて扱いやすくなっています。

このソフトを活用して、これから入学してくる小学校の児童へ説明ができ、町全体で交通安全に取り組むことができると思われます。

香川県 さぬき市立大川第一中学校

3年
頼富 亮介
小倉 和也
坂東 秀人



子どもの文化・教育研究所
理事長賞

クレイアニメ「びっくり大冒険」

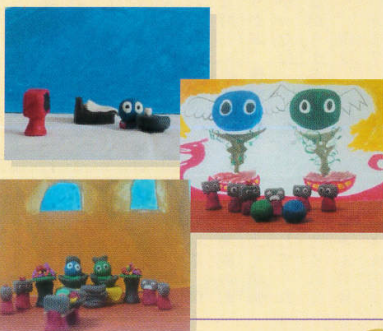
新潟県 新潟市立内野小学校 6年

稲葉 陽

粘土で作ったキャラクターを少しずつ動かすことで、キャラクターが動いているように見えるクレイアニメーションの技法を使った作品です。シーンごとに全部で十二・三枚の写真を撮影し、それをビデオオースタッキングソフトを使用して動画として編集しています。

まさに、パソコンをツールにして、作成した作品です。

これからも、楽しいシナリオをつくり表現してほしいと思います。



社団法人日本教育工学振興会
会長賞

該当者なし

残念ながら、今回は該当作品がありませんでした。次回さらにはレベルアップした作品がたくさ応募されることを期待します。

CG作品やホームページなどの既成のツールを使った作品も、単にマニュアル通りに使うだけでなく、それらを使いかにオリジナリティを打ちだすかが、評価のポイントとなります。質の高い、オリジナリティあふれる作品を期待します。



中央出版株式会社
社長賞

うちわで紙芝居をつくる

愛知県 愛知教育大学附属岡崎小学校 4年

石川 憂磨

うちわを使った紙芝居です。単に四角い紙で作ったのではなく、古くなったうちわを利用するアイデアがとてもすばらしかったです。パソコンというものをうまく使って、今までになかった新しい発想を生むことができたという点がすばらしい点です。



優秀賞

「伝え合う」というと、点・字・手話について、まめ

福島県 喜多市立上三宮小学校 4年

塩原 拓哉
花積 俊信
渡部 真菜
宮内 彩音
遠藤 美憂
渡邊 隆太郎
鈴木 善紀
佐瀬 結佳
八島 圭佑
大塚 汐利
上野 真紀
高橋 舞