PROGRAMMING

受賞作品｜プログラミング部門

〈総評〉

本年度も昨年同様、Scratchを用いた作品が多数を占めました。受賞は主に小学校高学年～中学生の作品でしたが、小学校低～中学年からの応募も目立ち、子どもたちの間でプログラミングが着実に広がっていることを実感します。
作品の出来栄えに差が出た最大のポイントは、「課題解決への意識の高さ」でした。日常の中で「こうだったらいいのに」「ここが困る」を自分事として捉え、明確な課題設定 → 解決方法の設計 → 実装 → 検証・改善という流れを踏んだ作品は、目的と結果が結びつき、意義のある仕上がりになっていました。とりわけ、家族や友人に実際に使ってもらい、感想を基に改良している作品は完成度が高く、次の目標が自然に生まれる好循環が見られました。
日々の暮らしを「なぜ？」「こうだったらいいのに」と問いながら過ごすことが、次の素晴らしい作品を生み出します。小さな疑問こそ成長の原石です。どうか軽んじず、真剣に向き合ってください。
また、いまは課題解決の手段としてプログラミングに挑戦しやすい環境が整っています。思いついた改善案を、コードという形で試せる時代です。これからも、好奇心と熱意に満ちた作品に出会えることを楽しみにしております。

文部科学大臣賞

元素合成・対戦型ゲーム
「エレメント・バトル」
石川県 金沢大学人間社会学域学校教育学類附属中学校 3年
佐村木 康太

子どもの文化・教育研究所 理事長賞

分数の計算自動化プログラム
～計算ドリルの答えがなくても大丈夫～
三重県 朝日町立朝日小学校 6年
細川 悦志

中央出版株式会社社長賞

NOAH'S EYES ON WAR,
PEACE AND COLOR
埼玉県 さいたま市立日進中学校 1年
高橋 潤矢

優秀賞

ランダムスナップ
山口県 周南市立菊川中学校 1年
勝屋 望夢

文部科学大臣賞

元素合成・対戦型ゲーム「エレメント・バトル」

佐村木 康太｜石川県
金沢大学人間社会学域学校教育学類附属中学校　３年



〈選考理由〉

中学理科で学ぶ化学式を“楽しみながら覚える”という発想から、康太さんは元素合成・対戦型カードゲームを制作しました。Python／JavaScript／HTML／CSSで構築したゲームに、中学1年生の頃から独学で身に付けたAI技術を加えた本格的な作品です。最大の特徴は、対戦CPUがユーザーごとの癖やプレイスタイルを学習する点にあり、その核となるのが多層パーセプトロンとインクリメンタル学習です。遊べば遊ぶほど手ごたえが増し、学習効果とゲーム性が高まっていきます。

提出資料は、目的・開発プロセス・遊び方が分かりやすく整理され、利用者に配慮した工夫がしっかり盛り込まれていました。説明資料の完成度も非常に高いです。

化学式についての知識がない人たちでも遊べるように、チュートリアルのような段階があると、より学習を補助するコンテンツとしての魅力があがると思います。

最後に康太さんは、「遊びが自然と学びに結びつく新しい学習ツールへ育てたい」と結びます。この志を高く評価するとともに、今後の発展を心から応援しています。

子どもの文化・教育研究所 理事長賞

分数の計算自動化プログラム
～計算ドリルの答えがなくても大丈夫～

細川 悦志｜三重県 朝日町立朝日小学校 ６年



〈選考理由〉

市販の計算機では分数の四則計算ができない。その不便さに課題意識を持った悦志さんは、分数の計算を行う「分数四則演算計算機」と、帯分数と仮分数を相互に変換する「分数両替機」を制作しました。小学1年生から6年間、独学でScratchに取り組み研究を重ねてきたとのことで、今回の作品はまさにその集大成と言えます。

制作過程をまとめた資料には、自作コードの解説に加え、開発中に直面した課題と工夫のポイントが丁寧に整理されています。さらに、プログラムへすぐアクセスできるQRコードも掲載され、「多くの人に使ってほしい、喜んでほしい」という思いが伝わってきました。

「ブロック定義」はScratch特有の表現なので、それを入れることでどのような効果があるのかについて一言触れておくと、より資料の具体性が上がると思います。

今後もクリエイターとして人々を喜ばせたいと語る悦志さん。その熱意を武器に、新しい挑戦を重ねてください。

中央出版株式会社 社長賞

NOAH'S EYES ON WAR, PEACE AND COLOR

高橋 潤矢｜埼玉県 さいたま市立日進中学校 １年



〈選考理由〉

10歳の頃から「色覚異常者の色の判別能力向上の研究」や「カラーユニバーサルデザインの普及」に取り組んできた潤矢さん。今年は戦後80年の節目にあたり、「戦時中、色覚異常者はどのように暮らしていたのか」という問いを立て、当時直面した困難を体験できるゲームを制作しました。

とりわけ印象的だったのは、ストーリー設計への細やかな配慮です。戦争というセンシティブな題材でありながら、どの立場の人でも安心してプレイできるよう表現を丁寧に工夫しています。また、物語体験を通じて色覚異常者の見え方や生活上の工夫を自然に理解できる構造になっており、このゲームを通して初めて知る事実も少なくないでしょう。初期の問いに正面から応えた、目的に忠実な作品です。

潤矢さんはすでに次回作の構想も練っているとのこと。その熱意と高い目標意識で、ぜひさらに面白い作品へと挑戦を重ねてください。