

パソコン部門

総評

今回は、ビジュアルに凝った作品が多く目につきました。画面上にカラフルな絵やアニメーションを展開し楽しい雰囲気を作り上げること、この部門ならではの有効な表現方法と云えるでしょう。ただ、日常生活の中でパソコンを用いた表現プログラミングに触れる機会が多くなったためか、既成のものに拘わがちな傾向があったように思います。情報処理ツールとして、もしくは表現手段として、何を表現したいのかを明確にしてコンピュータを活用してゆることが、個性の発揮につながってゆくはずです。



文部科学大臣奨励賞

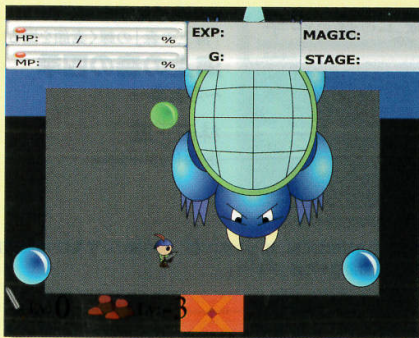
The sword and magic

神奈川県 慶應義塾普通部 3年

池ヶ谷 眞伊来

FLASH MXというWEBソリューションツールを用いたアクションRPGゲームです。最新ツールが完璧なまでに使いこなされていて、理解技能ともに非常に高い水準であることがうかがえます。ゲームの全体構想に利用者の要求や興味が柔軟に取り入れられていて、時間がたつのを忘れゲームの世界に入り込ませるものがあります。細部の展開やキャラクターのデザイン、音響やメッセージなどの作りこみが、利用者のこういった感情移入へとつながっているのではないのでしょうか。また、作品の中にはヒントを教えてくれる「ヒントバルーン」というものがあります

が、こういった利用者の立場に立った工夫は、クリエイターとしてのセンスを感じさせます。大変な時間と労力を費やして完成されたものであることがわかると同時に、エンターテイメントとしての創造性の高さに目をひかれるところです。どうすれば面白いものができるかという課題に真正面から向き合い、そのための努力を惜しまず、ツールとしてのパソコンを最大限に活用した力作といえるでしょう。添付されているプログラムリスト、制作日誌ともにていねいに書かれていて、本ゲームの攻略本まで用意されていることには驚きです。制作日誌には意識して愚痴を書かかった、ということでしたが、しっかりと目的意識があったことがその表れではないでしょうか。



敵キャラクターの動きも細かく工夫されています。



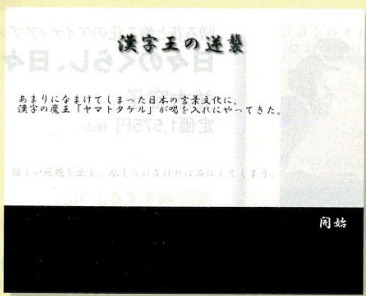
子どもの文化・教育研究所 理事長賞

漢字王の逆襲

愛知県 岡崎市立竜海中学校 3年

酒井 博越

FLASH MXにより制作された、楽しみながら漢字の力試しができるWEBコンテンツです。習得したコンピュータの利用技術を、娯楽的要素を加えながら、真剣に教科学習に応用しています。画面のデザインや出題・解答の流れが非常にわかりやすく作られていて、獲得ポイントやコメントの提示部分も必要十分に設計されています。肝心なのは出題される漢字の内容ですが、ついで次のステージへ挑戦してみたいかなるよう、簡単すぎず難しすぎずうまく問題が選ばれています。日頃から漢字に深く興味を持ち、熱心に学習してきた成果ではないでしょうか。



設定やセリフなど、随所に楽しい演出がほどこされています。



社団法人日本教育工学振興会 会長賞

ダーゲーム501のプログラミング

神奈川県 慶應義塾普通部 2年

松山 凌典

ダーゲーム501の複雑な点数計算を行う、エクセルを用いたプログラムです。表計算ソフトの高度な関数や、コンピュータの機能の本来の用途で本格的な活用をうかがわせる作品です。

ソフトの機能を駆使し実用化に向けた試行錯誤が伺えます。



中央出版株式会社 社長賞

夏雲日記

愛知県 愛知教育大学附属岡崎小学校 5年

小池 悠斗



小学生が雲を見ていて抱きそうな純粋で広大な想像を、映像と音楽として文字で表現した、見る者の心を和ませる作品です。単にツールが使えるだけでなく、表現したい内容が明確で、それに基いた具体化がなされています。

優秀賞

セミをとりにつく

愛知県 愛知教育大学附属岡崎小学校 2年

小池 美穂菜

