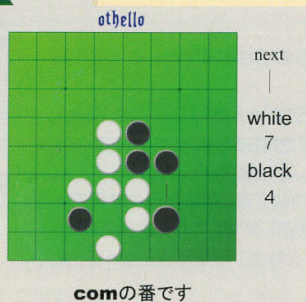


パソコン部門

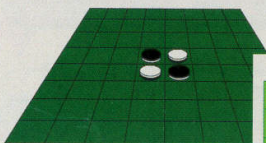
総評
作品のジャンルを大きく分けると、Web形式でまとめたもの、プログラム言語を用いたゲームの作成、コンピュータを利用した表現、ロボットの製作などがあります。ここ数年特に多いWeb形式の作品の場合は、まず発信する情報の価値が問われますので、それが高まるような工夫と、読みやすい・わかりやすい表現手段について、パソコンの効果的な利用法を考えると良いでしょう。オリジナルの工夫が作品の価値を高めますので、取り組む前に自分の作品の良さを意識して制作を行って欲しいと思います。コンピュータの利点を生かして、こんな使い方もあるのかとびっくりするような作品を期待しています。

文部科学大臣奨励賞

Flashを使ったゲームの作成



othello



play
how to
option

シンプルかつ奥深いオセロゲームが、高度なプログラミングによって見事に再現されています。

この作品はFlashというソフトを用いた制作された、コンピュータと対戦するオセロのゲームです。ユーザーインターフェースとオセロゲームの再現の両方に気が配られており、使いやすさとゲーム自体のおもしろさの両立が実現されています。実際のオセロゲームと同じようにマウスで簡単にコマを置く動作ができ、おもしろいルール通りにはさんだら白と黒が替わり、デザイン・効果音・操作性においても見事な出来はえて、ストレスなく楽しむ事ができます。また、制作中一度作品を見直し、コンピュータ側が「角」を取るようプログラムを修正し、難易度を上げたことによってゲームに奥深さが加わっています。さらに、プレイヤーの動作終了からコンピュータ側の動作開始までのタイミングを設定し、実際のオセロゲームに近い仕上がりになっています。画面にはグラフィーション等が駆使され、見た目にも工夫するなど一貫したユーザー視点での作りこみが、高い完成度につながったのではないのでしょうか。今後、さらに発展した作品の制作が期待されます。

神奈川県 慶應義塾普通部 3年

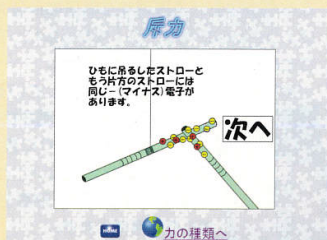
石川 太一郎

子どもの文化・教育研究所 理事長賞

Power カ

香川県 大川第一中学校 3年
浪指 翔太

この作品は、6種類の「力」についてのアニメーションを用いた説明を、ホームページビルダーとFlashというソフトを用いたWeb形式で作成してあります。また、内容が理解できたかどうかをクイズで確認するページもあり、一方的に情報発信を行うだけではない、ユニークな仕上がりになっています。非常に分かりやすく質の高いアニメーションと、作品全体のボリュームが高く評価されました。アニメーションを用いて教材として理科の解説を行う手法は、コンピュータの有効な使い方の一つです。ただ、理科では実際の実験も非常に大切ですので、アニメーションだけではなく、撮影した映像等も用いるとさらに良いものになったのではないのでしょうか。



理科の分野では図解が不可欠です。この分かり易いアニメーションには脱帽しました。

優秀賞

中1理科植物

香川県 大川第一中学校 1年
坂東 秀人

社団法人日本教育工学会 会長賞

車の自動走行

神奈川県 北陽中学校 1年
大久保 実香



車を道に沿って走らせるプログラムを、SQUAREというソフトを用いて制作した作品です。異なるプログラムで、車3台について、様々なコースを走らせ、最も効率の良い走行について検証するというもので、パソコンをツールとして良く活用できています。

中央出版株式会社 社長賞

C言語によるシューティングゲームの作成

神奈川県 慶應義塾普通部 1年
関野 彰久



速の速さと効果音など、設定自体は多岐にわたりますが、バランスの良い仕上がりになっています。