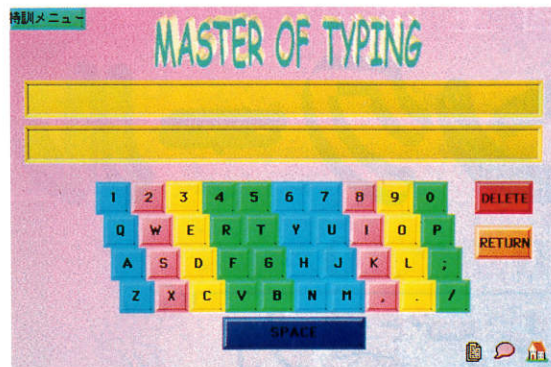


文部大臣奨励賞

「マッキントッシュハイパーカードによるタイピングゲーム制作」

神奈川県・慶應義塾普通部中学三年 岸本浩

ホームページの作品が多い中、スクリーンショットを利用したタイピング練習ソフトの作品ということで、群を抜いて光るものがありました。この作品は、本来作者自身がプリントアウトを身に付けたという願いで作り始めたものだそうです。実際に触れてみると、全くの第三者であっても、操作がとても簡単で使いやすく、また楽しく練習できる工夫がいたる所に盛り込まれています。決して自己満足だけで終わらせていないところがよい評価を生んだものと思います。単にキーボードを打たせるだけではなく、利用者の立場をよく考え、どうしたら正確な指でタイピングができるようになるだろう、どうしたら退屈な練習を続けられるだろう、というテーマに真正面から取り組んでいます。その結果、細部まで非常



タイピングのメイン画面。ゲームの開始を告げるスタート音や、ゲームを高スコアで終了したときの歓声の音が効果的に鳴り響きます

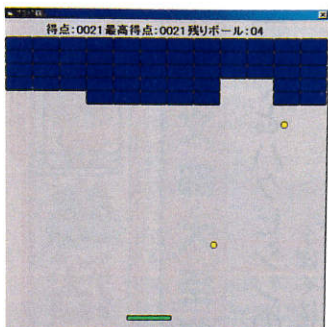
子どもの文化・教育研究所 理事長賞

「ブロック崩しゲームの作成」

神奈川県・慶應義塾普通部中学三年 大塚祐治

一見シンプルに見えるブロック崩しのゲーム作品ですが、そのプログラムの仕様や設計がとても丁寧に行われており、何度も挑戦したくなる工夫がいたる所に盛り込まれた素晴らしい作品です。

ビジュアル・ベシックというプログラミング言語をしっかりと身につけ、自分の設計に沿って活用できているところが、とても高い評価につながりました。審査員の先生方も思わず夢中になってしまふほどの内容とポ



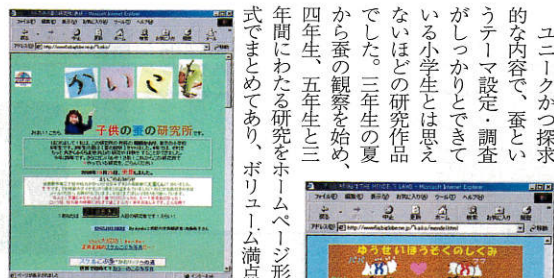
ゲームの一場面。この画面はボール2個のステージ

表示するボールの数に応じた設定 (以下10行)
If balldisp = 1 Then ボールの数が1個の場合
ボールを画面の中央に置く
shpball(0).Move (frmw - ballw) / 2, (frmh - ballh) / 2
2 個目のボールを表示しないようにする
shpball(1).Visible = False
Else ボールの数が1個以外の場合 (2 個のとき)
1 個目のボールを画面の横3分の1の位置に置く
shpball(0).Move (frmw - ballw) / 3, (frmh - ballh) / 2
2 個目のボールを表示する
shpball(1).Visible = True
2 個目のボールを画面の横3分の2の位置に置く
shpball(1).Move (frmw - ballw) / 3 * 2, (frmh - ballh) / 2
2 個目のボールの移動量を設定する (以下2行)
xinc(1) = slowball
yinc(1) = slowball
End If
ラケットの位置を設定する
ract = frmh - ballh * 2
shpracket.Move (frmw - ractw) / 2, ract
画面のラケットの位置を保存する
oldx = shpracket.Left
残りブロック数を初期化する
inokorblock = maxblock
Time r イベントの発生間隔を設定する
tmplayinterval = 100
初期は Time r イベントを発生させないようにする
tmplay.Enabled = False
得点、最高得点、残りボール数の表示を更新する (以下3行)
ibitokuten.Caption = "得点:" & Format(itokuten, "0000") & "最高得点:" & Format(imaxtokuten, "0000") & "残りボール:" & Format(ballnum, "00")
End Sub
このコードで重要なのは位置関係です。変数を使用しないことやこくってしまいます。

ゲーム場面のプログラム。ボールやラケットの位置を変数を使って設定しています

優秀賞

- 「ふうかのミレニアム皆既月食」
愛知県・愛知教育大学附属岡崎小学校3年 奥田 風花
- 「Mind Stormsの世界へようこそ!」
神奈川県・慶應義塾普通部 中学3年 山脇 佑太
- 「私のシンガポールファイル」
岐阜県・岐阜市立長良西小学校5年 山内 里紗
- 「詩の王国」
静岡県・引佐町立久留女木小学校6年 藤松 佳孝
- 「小学校で習う漢字一覧」
愛知県・愛知教育大学附属岡崎小学校6年 林 大地
- 「地球のためのリサイクル」
広島県・広島市立牛田中学校1~2年
パソコン部 リサイクルチーム
- 「三戸町のりんごー歴史・生産・流通ー」
青森県・三戸町立三戸小学校 6年2組



ユニークかつ探求的な内容で、蚕というテーマ設定・調査がしっかりとできている小学生とは思えないほどの研究作品でした。三年生の夏から蚕の観察を始め、四年生、五年生と三年間にわたる研究をホームページ形式でまとめてあり、ボリューム満点のとても読み応えのある作品でした。蚕の新種誕生までやクロインの実験など、より深く難しい研究も自作のかわいらしい絵を使用して、誰にでも理解できるよう解説しています。知りたいと思ったことをことごとく追求め、結果を冷静に考察している点やホームページに使用している素材がすべて手作りという点もこの作品の評価の高さにつながりました。



「ゆうせいのほうそく」の仕組みをイラストを使って説明したページ

にこだわった丁寧な作品に仕上がっています。
例えば、画面に表示されるキーボードは、使う指によって色分けされており、利用者がどのキーをどの指で押せばよいのかが一目でわかるようになっている。また、自分がどれくらいのレベルにあるのか、特訓の記録を成績表によって確認できたり、すべてのステップをマスターした際には、終了証が発行されたりと、利用者が達成感を味わいながら上達していける仕組みづくりは、もはやプロ並みといったところでしよう。
作品には、制作に至る動機や工夫した点などを簡潔にまとめたレポートがつけられており、どのような過程でこの作品が作られたのかをわかりやすくまとめた点にも高い評価が与えられました。特にソフトという作品の性質上、スクリーンショットを書き上げる作業は並大抵のものではないと思いますが、制作時の苦勞した点などもしっかりと書かれており、その様子が審査員にも十分に伝わってきました。

成績表

DATE	STEP	TIME	RANK	MASTER
2000年 9月 11日 (月)	STEP2	178	A	01902
2000年 9月 11日 (月)	STEP2	208	B	01903
2000年 9月 11日 (月)	STEP2	178	B	01904
2000年 9月 11日 (月)	STEP2	188	A	01905
2000年 9月 11日 (月)	STEP2	188	A	01906
2000年 9月 13日 (水)	STEP2	438	D	01907
2000年 9月 13日 (水)	STEP2	278	C	01908
2000年 9月 15日 (金)	STEP2	138	B	01909
2000年 9月 16日 (土)	STEP2	188	A	01910

特訓の記録が残るようにと作られた成績表。年月日、予想される様々な状況に合わせて、プログラミングされています。
put sonoi into KAKUSI
put 其の値 into RANK
get UxAnswer " 総合練習のスコアを打てよう。"
if UxAnswer = "合格" then
\$return\$ "合格"と表示させよう。
else
\$return\$ "不合格"と表示させよう。
endif
RETURNキーを押して下さい。
\$return\$ "1文字でも間違えれば最初からなので気を付けよう。" & "キャンセル、練習開始" & "21673, 21676, 57"
if it is "練習開始" then
put random(20) into R
if R is 1 then
put "READY..." into od fid zibun
play harpsichord tempo 50 c c c c s
wait 300
put "GO!!" into od fid zibun
wait 40
play type
put "same dog house soccer" into od fid telwn
put the ticks into TIME
put empty into od fid zibun
put "same dog house soccer" into TE



授賞式にて

レポート、プログラミングが中心でした。質の高いホームページと、比較的簡単に作ることができると研究の深さが伝わってくる作品が多く見られました。また、今回の作品ではアイコンやアニメーションを独自に作成しているものも多く見られ、その作りこみの程度も高くなってきています。
全体的にテーマとしては、環境問題、郷土紹介、自然現象の調査とを期待しています。

優秀指導者賞

「総合的な学習のデータベース化とカリキュラム開発」

鹿児島県・鹿屋市立寿小学校 坂田勝

「総合的な学習」をテーマに、地域の特徴を盛り込んだカリキュラム開発とデータベース化をメインテーマとした構成で、情報活用と積極的に関わり組んだ力作です。
小学四年生を対象にした総合的な学習のカリキュラム開発として、「われらエコバス探検隊」、「ケナフ

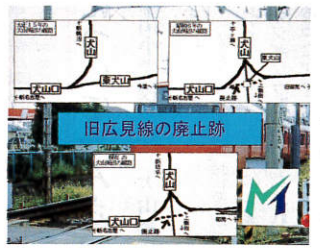


総合的な学習のデータベース化として「われらエコバス探検隊」や「鹿児島県方言」などをホームページで紹介

中央出版株式会社 社長賞

「黒田の自由研究3」

愛知県・犬山市立城東中学校三年 黒田修弘



名古屋鉄道の廃止路線跡を紹介

自分の関心のあること、身近で疑問に思ったことなどからテーマを見つけ、パソコンならではの機能をうまく活用し、自分なりの表現方法を工夫してみましょう。
●まとめ方
何のソフトを使用し、どのような過程で作品を完成させたのかをしっかりと記録し、まとめることが大切です。また、最後に感想や今度は何に挑戦したいかという抱負などを書くのもよいでしょう。

自由研究のワンポイントアドバイス

●テーマ選び
自分の関心のあること、身近で疑問に思ったことなどからテーマを見つけ、パソコンならではの機能をうまく活用し、自分なりの表現方法を工夫してみましょう。
●まとめ方
何のソフトを使用し、どのような過程で作品を完成させたのかをしっかりと記録し、まとめることが大切です。また、最後に感想や今度は何に挑戦したいかという抱負などを書くのもよいでしょう。