

PROGRAMMING

受賞作品 | プログラミング部門

〈総評〉

プログラミング部門では、Scratchというプログラミング言語を用いた作品が年々増えています。このことから、子ども達がプログラミングに挑戦しやすい環境にいることを感じました。Scratchを用いた作品の中でも趣向を凝らした作品が増えてきており、関心高く熱心に取り組まれていることがよく伝わります。

一方、Scratch以外のプログラミング言語を用いた作品の数は減少傾向にあります。Scratchが身近にあるからこそ、その他の言語を用いて挑戦する敷居が高くなってしまっているのかもしれませんが、本格的なプログラミング言語に挑戦した作品は例年クオリティが高いものが多いです。Scratchを用いてある程度プログラミングに慣れたら、C言語やPythonなどといった他のプログラミング言語に挑戦してみる方が増えると良いと思います。

プログラミングは一度でうまくいくことは非常に少ないです。多くの方がたくさんの失敗や試行錯誤をしながら作品を完成させたかと思いますが、その経験を通じて身に付けたその根気強さは、今後多くの場面でご本人の力になるはずです。この作品コンクールを通して、子どもたちの成長を願っています。



文部科学大臣賞

知立祭りと山車のヒカリ
～ファスレンとまだ見ぬ世界～
愛知県 知立市立知立中学校 3年
情報科学部の皆さん



子どもの文化・教育研究所 理事長賞

約分問題を生成するhtmlの作成
山形県 寒河江市立柴橋小学校 6年
菊地 龍成



中央出版株式会社社長賞

宇宙人たちの高幡不動尊さんぽ
東京都 日野市立夢が丘小学校 5年
夏目 閃

文部科学大臣賞

知立祭りと山車のヒカリ ～ファスレンとまだ見ぬ世界～

情報科学部の皆さん | 愛知県 知立市立知立中学校 3年



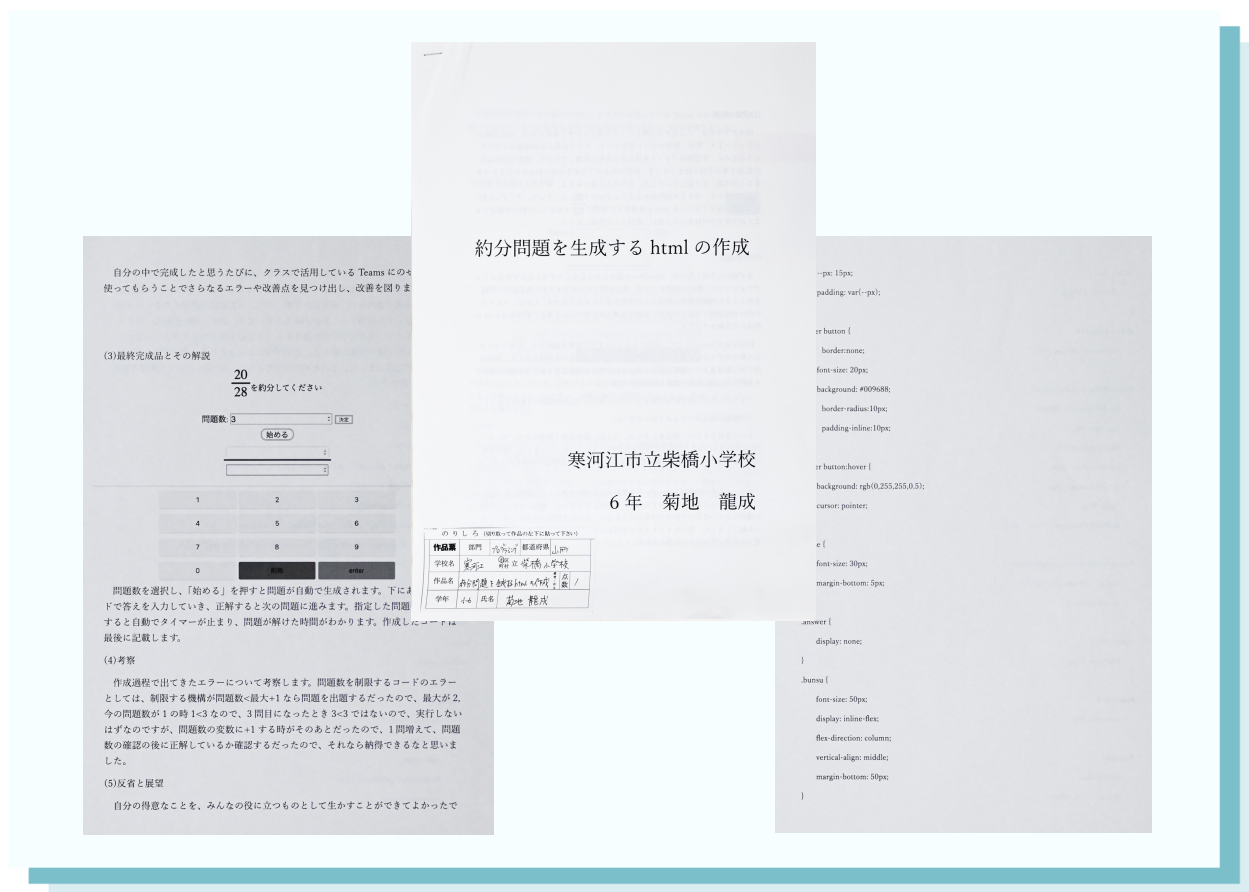
〈選考理由〉

知立市立知立中学校情報科学部の皆さんは、歴史ある知立祭りの山車や文楽を多くの人に知ってもらいたいという思いから、3Dゲームの制作に挑戦しました。ゲームを作るためにまず行ったのは、知立祭りの研究です。文献での調べ学習だけでなく、実際に山車や人形を制作する現場へ足を運びました。

より良いものを作るためのインプットを怠らない姿勢に非常に感心しましたし、知立の伝統に対する強い思いを感じました。制作に使用したツールも本格的で、3DCGではblender、ゲームプログラムにはunityを用いています。特にblenderで制作された山車や楽器は細部まで細かく再現されており、素晴らしいです。視覚的な美しさや動きの滑らかさに、かなりの技術と努力が注がれていることがよくわかります。また、制作資料をまとめる力も非常に優れています。知立祭りを知らない人やゲーム制作に詳しくない人でも、作品の内容が十分に理解できる構成になっており、情報の整理と伝える力の高さも感じられました。今後も知恵を出し合い、作品を改善し、新たな挑戦をしてくれることを楽しみにしています。

約分問題を生成するhtmlの作成

菊地 龍成 | 山形県 寒河江市立柴橋小学校 6年



〈選考理由〉

算数の約分が苦手な同級生が多いことを知った龍成さんは、約分の問題が自動生成されるプログラムの制作に挑戦しました。始めに作成したのはストップウォッチ。そこから、問題を自動生成するプログラムを作り、問題数の指定や画面タップ操作など、利用者の要望に合わせて便利な機能を追加していきました。完成したプログラムは見た目も分かりやすく、安定感がある仕上がりで素晴らしいと思います。今後は、応用問題を考えることも可能でしょうし、視覚的にも、課題的にも広がりが増えるでしょう。学校の先生や同級生たちに共有しているとのことなので、ユーザーの意見を取り入れながら改善を続けているからこそそのクオリティだと思います。

また、制作資料には、研究動機や作成過程がコンパクトにまとめられておりました。幅広い分野であるため、このような自身の研究を他人に分かりやすく伝える力は、今後の龍成さんの大きな力になると思います。是非伸ばしてってください。制作資料には、距離の単位変換をするプログラムを制作中と書かれていました。

これからも、周りの人々の助けになるようなプログラムを作り続けてくれることを期待しています。

中央出版株式会社社長賞

宇宙人たちの高幡不動尊さんぽ

夏目 閃 | 東京都 日野市立夢が丘小学校 5年



〈選考理由〉

閃さんは、自身が楽しみにしている地域のお祭りをScratchで再現することに挑戦しました。ゲーム内にはお祭り会場のほか、五重塔、あじさい、土方歳三の像などが配置されており、キャラクターを動かして自由に散歩ができる仕様になっています。メインのお祭り会場には7種類の屋台があり、ミニゲームやイラストがそれぞれ用意されています。

町を探検しているような気持ちで、楽しくプレイできるゲームでした。制作資料には、制作の記録だけではなくゲームの起動の仕方や操作方法なども詳しく示されており、誰もがゲームを楽しめるように配慮されていることも高く評価できました。これからも多くの人を楽しませるゲームの制作に挑戦し続けてください。