

PASOKON

受賞作品 | パソコン部門

〈総評〉

今年も、描画ソフトを用いたオリジナルイラスト、子ども向け教育用プログラミング言語「Scratch」を用いた作品などが目立ちました。

今年の応募作品は、時間や労力をそれほどかけずに作ったであろう作品や作成者自身の創意や工夫があまり感じられない作品など、全体的にやや小粒な印象を受けました。今回、文部科学大臣賞に相当するような作品が出なかったことは残念です。

2020年より小学校でプログラミング教育が必修化され、民間のプログラミング教室も増えている現在、小中学生のパソコンを使ったもの作りの環境は整ってきていると感じています。しかし、比較的容易に作成ができるゆえ、作品も容易なものが多くなるという問題も見えてきました。今回、パソコン部門に応募してくれた皆さんが、このコンクールをきっかけとして、パソコンを使った作品作りの面白さに目覚め、より本格的に取り組まれることを期待します。



文部科学大臣賞

該当者なし



子どもの文化・教育研究所 理事長賞

手話アプリを作る2（改良版）

東京都 Global Indian International School 4年
平野 湊士



中央出版株式会社社長賞

該当者なし



優秀賞

HIT & BLOW

東京都 白百合学園小学校 4年
廣川 心海

手話アプリを作る2（改良版）

平野 凌士 | 東京都 Global Indian International School 4年



〈選考理由〉

湊士さんの、「聴覚障害者のために自分をもっと役に立ちたい。たくさんの人たちが手話に興味を持ってほしい」という思いから作られた作品で、2019年の文部科学大臣賞に続き、2021年は子どもの文化・教育研究所理事長賞を受賞しました。今回は、その言葉を表示させるhtmlを毎回書いていたので、たくさんの記述が必要になったと思います。しかし、今回は、PHP言語でmysqlデータベースから読み出すようにしてあることから、とても簡素なプログラムでしかも、軽く動き、非常に優れています。プログラムとしては、飛躍的に改良されています。

ただ、更なるバージョンアップとしては、動画のなかに、その言葉のテキストを表示するとよいでしょう。また、いくつかのフレーズを選択して、それらを再生したとき文章として繋がるような手話が表示されるというができるのもっとよい作品になると思います。もっとcssを理解して、どんなデバイスの表示に対応できる（レスポンシブルデザイン）ように工夫してみてください。