

ソニーの「大切な人のワクワクをつくるしかけコンテスト」5つの受賞作品を発表！ 全国の子どもたちが「プログラミング的思考」でつくられたユニークな作品を多数応募

ソニーグループ株式会社(以下、ソニー)の教育プログラム「CurioStep with Sony(キュリオステップ)」では、2024年6月14日(金)から9月8日(日)の間、「大切な人のワクワクをつくるしかけコンテスト プログラミング的思考で想いをかたちにしよう!」を開催しました。謎解きクリエイターの松丸亮吾さんをはじめとする審査員の厳正な審査の結果、5つの受賞作品を発表しました。

大切な人のワクワクをつくるしかけコンテストは、子どもたちの好奇心やクリエイティビティを刺激するイベント、「CurioStep サマーチャレンジ 2024」のプログラムの1つとして開催しました。今年のコテストにも、全国の子どもたちから大切な人への想いにあふれた作品を数多く応募いただきました。その中でも「発想や着眼点がユニークな、個性あふれる作品」「“しかけ”の動き方やプログラムの組み方に創意工夫をこらした作品」「大切な人について深く考え、ワクワクさせようと努力した作品」の3つの観点で特に優れていると評価された5つの作品が受賞しました。

「大切な人のワクワクをつくるしかけコンテスト」公式サイト:

https://www.sony.com/ja/SonyInfo/csr/ForTheNextGeneration/curiostep/activity/summerchallenge/contest_2024.html?s_tc=curiostepsummer2024_pr04

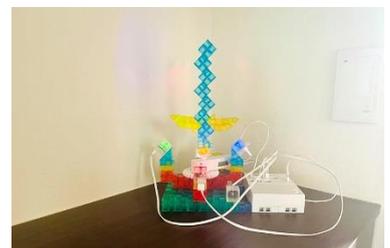


(左から)審査員のシッピー光、松丸亮吾さん、小森勇太さん

各部門受賞作品の紹介

【小学校低学年部門最優秀賞 「勇者の剣」(Kaikai9973さん)】

夜のトイレが怖くてひとりで行けない弟さんのために勇気がでるようなしかけをつくりたい、という弟さんへの思いやりにあふれた作品です。ゲームに出てくるようなカッコいい剣をキラキラ光らせることで弟さんは無事にひとりでトイレに行くことができました。審査員からは「人の行動を誘発するためにデザインはとても大切な要素ですが、ゲームに出てきそうなカッコいい剣や、それが暗いところで光るといったアイデアが、弟さんがワクワクしながら能動的に行動することにつながっています。弟さんに怖いものを聞いて原因を特定し、



その怖い気持ちを勇気に転換させて解決に導いている点も素晴らしいです。」と評価されました。

【小学校高学年・中学生部門最優秀賞 「おみやげ算コロコロ計算機」(たっくん さん)】

「おみやげ算」のやり方を本で知り、算数の苦手な友だちのために見ているだけで「おみやげ算」のやり方がわかる計算機をつくりたい、という想いでつくられた作品です。プログラミングツールを使わず、パチンコ玉や木の板などの材料や「てこの原理」を応用して「プログラミング的思考」で見事な計算機をつくってくれました。「デジタルやプログラミングは目的ではなく手段です。この作品はワクワクさせるという目的を達成するために、アナログな手段を選んだことが効果的でした。審査員も最初は何が起きたのかわからず繰り返し見てしまいましたが、この装置を見たら、きっと計算に興味をわき、理解もできるようになるでしょう。」というコメントが審査員から寄せられました。



【グレートアイデア賞 「ホリホリナゾ解きゲーム」(宇宙の彼方 さん)】

ゲームのように楽しみながら体を動かし、やせたいと思っているお母さんが、運動しながら謎解きもできる仕掛けが光る作品です。次々と現われる指令をクリアしながら自然に運動ができて、最後にはお母さんへの「お誕生日おめでとう」のメッセージがプレゼントされる仕組みです。審査員を務めた松丸さんからは「ただ謎解きをつくって出題するだけではなく、ゲームの要素をうまく足していると思いました。楽しませる工夫が多く、宝探しをするようなワクワク感も演出していて、こんな誕生日サプライズをもらったらとてもうれしい、アイデアの数も質も光る作品だと思います。」というコメントが寄せられました。



【クールギミック賞 「パパとぼくのプログラミングサーキット」(こぼちゃん さん)】

お父さんとお子さんが大好きな車やサーキットをゲームにして、いっしょにあそべる作品です。プログラミングツールの MESH と toio™(トイオ)の特徴をそれぞれうまく使いこなし、実際の車の動きやサーキットで起こりそうな出来事をゲーム上に再現しています。紙粘土やブロックを使った造作の完成度も素晴らしい仕上がりにです。審査員の小森さんは、「描いている世界観やあふれるアイデアを全て着実に実現した作品です。車をドリフトさせるなど、カッコよく動かしていることに加えて、お父さんのワクワクを取り入れたプログラミングが素晴らしいです。」と、作品を評価しました。



【ワンダフルわくわく賞 「妹が絶対勝てるジャンケンそうちを作ってみた！！」(Ryuno さん)】

いつもひとりであそんでいる妹さんのために、いっしょにあそべる相手をつくってあげたいとの想いからつくられた作品です。まだパソコンのゲームであそぶことができない妹さんが、声だけで操作できるゲームなら楽しめるのでは、というアイデアをきっかけに、小さなお子さんでも楽しめる仕掛けを考えられました。審査員のシッピーからは、「妹さんをどうやったら喜ばせることができるか、そこにこだわって深く考えてつくられた作品だと思います。家族全員でワクワクさせてあげようという気持ちが伝わり、温かい気持ちになりました。これからも大切な人を笑顔にする作品づくりにチャレンジしてください。」というコメントがありました。



審査員コメント

松丸亮吾さん(謎解きクリエイター、RIDDLER 株式会社 代表取締役)

開催 3 回目となる今回は、過去の作品を参考に自分なりのアイデアをプラスしてエントリーする子どももいれば、今までにはなかった新たな発想の作品もふえてきて、コンテストに厚みが出たと感じました。おもしろい作品が揃っていて審査する側もワクワクしました。

「何かをつくる」ということは、人生においてとてつもなく大きな原体験になります。僕も幼い頃謎解きを初めてつくってみたときに、つくる側の奥深さ・おもしろさを知ってそこから虜になり、今でもクリエイターとして活動を続けています。「やってみる・試してみる・つくってみる」は人生においてかけがえのない宝物になると思うのでぜひこのコンテストをきっかけにして多くの方にチャレンジしてほしいなと思います。

小森勇太さん(ライフイズテック株式会社 取締役副社長 COO/共同創業者)

年々作品のレベルが上がってきていると感じています。自分が設定したテーマについて具体的に表現することや、実現したいことへのこだわりなどが、すべての作品から感じられました。

「しかけ」についてもあくまで自分のやりたいことを表現するための手段として、効果的な使い方がされていると感じました。

受賞作品以外にも興味深いものがたくさんあり、プログラミングとペットの行動というある意味不確実性のあるものを組み合わせた作品などは、おそらく何度も試行錯誤して応募してくれたのでは、と思いますが、そんな作品を見ることができるのもこのコンテストの大きな魅力だと思います。

シッピー光(ソニーグループ株式会社サステナビリティ推進部 シニアゼネラルマネジャー)

今年で3回目の開催となりますが、今回もたくさんの子もたちのクリエイティビティにふれることができました。デジタルツールを使わないしかけなど、これまでにないタイプの作品に出会えたのも新鮮な驚きでした。また、ワクワクさせたい人のことをよく考えて創られた世界観のある作品には、審査員の私たちも心を動かされました。アイデアの発想、自分のやりたいことをかたちにする工夫、考え抜く思考力、そしてさらに試行錯誤と、すべてをやり切って作品にまとめていくのは簡単なことではないと思います。その中で今回受賞された皆さん、本当におめでとうございます。これからも素敵な作品をつくってたくさんの人たちをワクワクさせてください。

どの作品も、子どもたちが大切な人を想って試行錯誤した、温かい気持ちとクリエイティビティにあふれていました。受賞した全5作品の作品動画などの詳細は、コンテストの公式サイト上でご覧いただけます。



審査会の様子

■CurioStep サマーチャレンジ 2024 について

「CurioStep サマーチャレンジ 2024」では、コンテスト以外にも、子どもたちが夏休みに楽しめるイベントを全国各地で開催しました。今年も約8,000件の応募があり、抽選を経て多くの方々にご参加いただきました。プログラミングや科学工作、音楽など、多様なプログラムの様子を伝えるイベントレポートを公式サイトで公開中です。

(公式サイト:

https://www.sony.com/ja/SonyInfo/csr/ForTheNextGeneration/curiostep/activity/summerchallenge/index_2024.html?s_tc=curiostepsummer2024_pr03)

また、プロの演奏家といっしょに楽器のひみつを解き明かす「音と楽器のひみつを探るワークショップ」のアーカイブ動画を公開中です。

(アーカイブ動画:https://youtu.be/_tEuUW94Vh0)

■CurioStep with Sony について

CurioStep with Sony は、ソニーグループの多様なテクノロジーとクリエイティビティを活用して、子どもたちの学びや好奇心をサポートする教育プログラムです。詳細は「CurioStep with Sony」公式ホームページや、公式 Facebook ページ、公式 LINE アカウントで随時発表しますので、ぜひチェックしてください。

「CurioStep with Sony」に関する情報や過去のワークショップの様子は、こちらをご覧ください。

公式ホームページ <https://www.sony.co.jp/curiostep>

公式 Facebook <https://www.facebook.com/curiostepwithsony>

公式 LINE アカウント <https://lin.ee/PtWCqus3>