

報道関係各位

全国小中学生プログラミング大会実行委員会

第3回 全国小中学生プログラミング大会 中学3年女子の作品「つながる。」がグランプリ！ 誰でも演奏できるギターや点字メーカーなど多彩な作品が入賞

全国小中学生プログラミング大会実行委員会(角川アスキー総合研究所、UEIエデュケーションズ、NPO法人CANVAS)は10月21日に、「第3回全国小中学生プログラミング大会」(実行委員長:稲見昌彦東京大学先端科学技術研究センター教授、審査委員長:河口洋一郎東京大学名誉教授・アーティスト、共催:朝日新聞社、後援:総務省)の最終審査会・表彰式を開催し、グランプリ・準グランプリをはじめとする受賞作品全10作を発表いたしました。

開催主旨と特徴

2020年の小学校でのプログラミング教育必修化が迫るなか、プログラミング教育への注目が集まっています。全国小中学生プログラミング大会は、2016年に、アイデアを表現・発信する手段としてのプログラミングの普及を目的として開始いたしました。そして、第3回となる今年に至るまで、併せて400名以上の子どもたちが作品を応募、または関連イベントに参加しています。

今回は、夏休み中の開発を想定して募集期間を7月1日から9月5日までといたしました。結果、北海道から沖縄まで、全282の作品が小中学生から寄せられ、1次・2次審査をへて「入選作品」の10作を決定。10月21日の最終審査会では、制作者によるデモ展示をもとに選考。そして同日の表彰式で、グランプリ・準グランプリなど、各賞に選ばれた以下10作品を表彰いたしました。なお、小学校低学年部門の優秀賞は該当者がございませんでした。

受賞作品一覧 (敬称略)

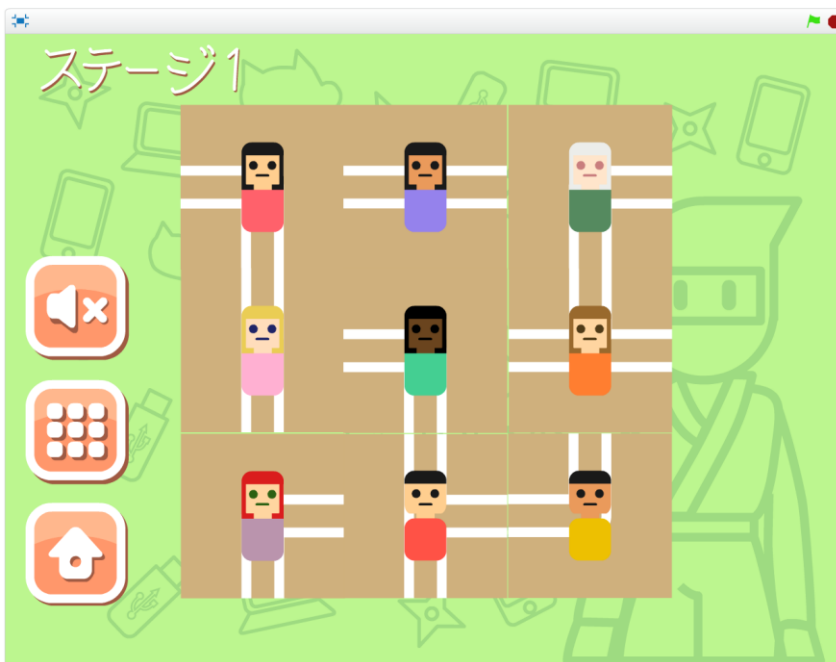
賞	作品名	応募者	学年
グランプリ	つながる。	三橋優希	中3
準グランプリ	点字メーカー Ver1.03	越智晃瑛	小4
準グランプリ	Magical Guitar ～あなたも今からギタリスト～	真家彩人	中3
優秀賞・中学校部門	ロボロボパズル!	平野正太郎	中1
優秀賞・小学校高学年部門	写刺繡 ～Sha-Shi-Shu～	菅野暁	小6
優秀賞・小学校低学年部門	<該当者なし>		
入選	Planet Adventure	渡辺悠	中3
入選	アンガーマネジメント VR	霜田貫太	中1
入選	子供のはじめての自動販売機(改良型)	佐藤空汰	小6
入選	今日の洋服何着てく?	澁谷知希	小5
入選	魚の国	伊藤直輝	小3

グランプリ・準グランプリ作品の概要

『つながる。』（グランプリ）

三橋優希：中学校3年生

使用環境：Scratch



概要： タイルをクリックして回転させ、人と人が白い線によってつながるゲーム。大会テーマ「こんなせかいあったらいいな」に対して、「みんながつながることのできる温かいせかいがあったらいいな」との思いで製作された。画面の配色やメニューなど十分な理由づけと配慮が行われており、パズルゲームとして完成度が高いだけでなく、オリジナルステージのエディターやそれを共有する「世界のステージ」という画面まで作り込まれている。

講評：「画面は2次元ですけど、3次元的な平面の組み合わせが非常に楽しい」(河口洋一郎審査委員長)。

受賞者コメント：「自分がこだわって全力を出した作品だったので、評価してもらって嬉しい」「今は家事のやり方や工夫を投稿・共有するWebサービスを作っています。みんながより良い家事をできるようになってもらいたい」(受賞した三橋さん)。

『点字メーカー Ver1.03』（準グランプリ）

越智晃瑛：小学校4年生

使用環境：micro:bit

概要：リストバンドを前後・左右に傾けるなどの動作で文字を入力して、点字を作ることができる作品。「ふりふりウォッチ」で入力された文字は、無線で「点字変換ボックス」に送られて表示される。膨大な数の点字が記載された表を調べることなく、効率的に点字作ることができる。

講評：「電子工作が目的ではなく、日々の生活のなかで感じた課題を解決するために、たまたまそこにあった電子工作を使った点が素晴らしい。プログラムの量も巻物にできるほど多い。根気強く着実に、作ったものを確かめて、動かす段階まで持って行ったのも素晴らしい。審査員一同、感心しました」。



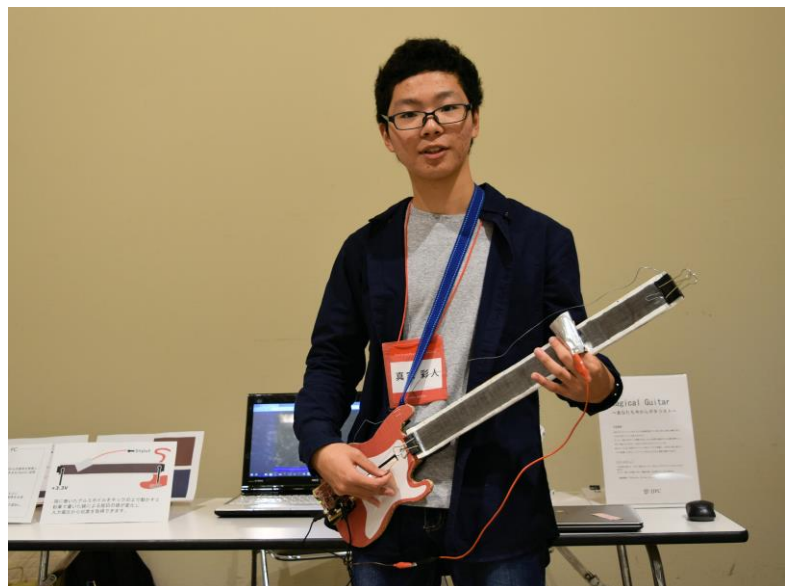
『Magical Guitar ～あなたも今からギタリスト～』（準グランプリ）

真家彩人：中学校3年生

使用環境：ARMマイコン、JAVA、Scratch

概要：「誰もがギターを演奏できる」世界を実現するために製作。自作のギター型の入力装置と、PCで動作する自動伴奏ソフトが連動。左手をネックに当て、下にスライドすると音が高くなり、上にスライドすると音が低くなる。ネックには鉛筆で線が塗られており、そこに電圧をかけて、アルミホイールで押さえた部分による抵抗値の違いを利用して、押さえた場所を検知している。

講評：「ギターが弾けないという課題に対して、テクノロジーを使って楽しめるようにする発想が面白い。抵抗値を変えたり、紙の質にこだわったり、その試行錯誤が形になって見えていて、素晴らしい。『Magical Guitar』をグレードアップして、ギターを超えた新しい楽器にしてみしてほしい」。





表彰式での受賞者・審査員・実行委員の集合写真

総評

河口洋一郎審査委員長は、総評として「審査員一同熱気のあるミーティングをやりました。プログラミングは子どもたちに未来の夢と希望を与えるものです。これは確実なものです。とくに、今日の実賞者の10点は、去年までの流れと違っていました。たぶん、もうすぐ学校でのプログラミング教育が始まりますが、この授賞式というのはその今後を占うようなものになったと思えました。しいていえば、小学校低学年の子たちの応募が少なかった。小学校低学年には、高学年や中学生とは違った未来が見えると思います。ぜひみなさんも、サイエンス、テクノロジー、そして創造性を頑張っていただければ、日本の未来は明るいと思いますので期待しています」とコメントしました。

賞品

グランプリ：賞状と盾	副賞：「Macbook Pro 13インチ」
準グランプリ：賞状	副賞：ノートパソコン「HP ENVY x360」
優秀賞：賞状	副賞：ノートパソコン「HP Pavilion x360」
入選：賞状	副賞：書籍『ギネス世界記録2019』

『ヤングプログラマーズ・デイ2018』

全国小中学生プログラミング大会は今回、同様に若年層を対象とした「U-22プログラミング・コンテスト」と連携しています。その一環として、最終審査会・表彰式と同日に、同じ会場で「ヤングプログラマーズ・デイ 2018」を併催。大会入選作品の紹介のほか、ミニワークショップやVR体験ブースなども設けました。また、全国小中学生プログラミング大会とU-22プログラミング・コンテストの実行委員による「【IT×教育 質問・相談室】」と題したパネルディスカッションも開催いたしました。



ヤングプログラマーズ・デイ2018のワークショップのようす



【IT×教育 質問・相談室】のようす

■第3回全国小中学生プログラミング大会 開催概要

- 主催： 全国小中学生プログラミング大会実行委員会
(株式会社角川アスキー総合研究所、株式会社UEIエデュケーションズ、
NPO法人CANVAS)
- 共催： 株式会社朝日新聞社
- 協賛： 株式会社イシダ、株式会社オークファン、ソウルドアウト株式会社、
株式会社日本HP
- 協力： オールナイトニッポン.com
- サポーター： 株式会社アフレル
- 後援： 総務省
- 大会実行委員長： 稲見昌彦 (東京大学 先端科学技術研究センター教授)
- 実行委員： 遠藤 諭 (株式会社角川アスキー総合研究所 主席研究員)
清水 亮 (株式会社UEIエデュケーションズ 代表取締役会長)
石戸奈々子 (NPO法人CANVAS 理事長)
- 審査委員長： 河口洋一郎 (東京大学名誉教授、アーティスト)

■公式サイト

全国小中学生プログラミング大会 <http://jjpc.jp/>

■参考リンク

U-22プログラミング・コンテスト <http://www.u22procon.com>

報道関係・協賛等のお問い合わせ

株式会社角川アスキー総合研究所 担当: 渡部(わたべ) mail: info@jjpc.jp TEL:03-5840-7800