

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2回 全国小中学生プログラミング大会 小5の「自分だけの人工知能」を目指した作品が 審査員一同をうならせて総務大臣賞!!

角川アスキー総研・UEI・CANVAS主催のコンテスト、応募総数は昨年超えの167点

全国小中学生プログラミング大会実行委員会(主催:株式会社角川アスキー総合研究所、株式会社 UEI、NPO 法人 CANVAS/共催:株式会社朝日新聞社)は、2017年11月26日(日)、小中学生(6歳~15歳)を対象としたプログラミングコンテスト「第2回 全国小中学生プログラミング大会」(実行委員長:稲見昌彦氏=東京大学 先端科学技術研究センター教授、審査委員長:河口洋一郎氏=CGアーティスト、東京大学大学院情報学環 教授)の最終審査会&表彰式を、東京・飯田橋にて開催いたしました。

開催趣旨と特徴

本大会は、プログラミング教育の義務化を見据え、全国の小中学生にプログラミングで表現する場を提供することにより、学ぶ強い動機づけとなることを目的として昨年から開催しています。第2回の開催となる今年のテーマは「こんなのあるといいな」。プログラム、ソフトウェア、ハードウェアであれば、作品の形式を問わず募集(応募は個人または3名以下グループ)しました。8月1日(火)~9月15日(金)の募集期間中に全国各地の小中学生から寄せられたのは昨年の応募数を上回る167点の作品。事前審査を経て10点の入選作を決定(本大会 Web サイトにて公開)し、最終審査と表彰式を兼ねた11月26日(日)のイベントにて、グランプリとなる総務大臣賞に『僕のドラえもん』(蓼沼諒也さん・小5)、準グランプリに『narratica(ナラティカ)』(菅野 楓さん・中2)、『キラキラミュージック BOX』(平野正太郎さん・小6)がそれぞれ選ばれました。



受賞作品一覧

賞	作品名	応募者名	学年
グランプリ/総務大臣賞	僕のドラえもん	蓼沼 諒也 (タテヌマ リョウヤ)	小学5年
準グランプリ	narratica(ナラティカ)	菅野 楓 (スガノ カエデ)	中学2年
準グランプリ	キラキラミュージックBOX	平野 正太郎 (ヒラノ ショウタロウ)	小学6年
優秀賞・中学校部門	ツンデレ貯金箱	三重つ張りチルドレン	中学1年
優秀賞・小学校高学年部門	回一首(まわりっしゅ)	菅野 暁 (スガノ ヒカリ)	小学5年
優秀賞・小学校低学年部門	あなたのバーチャルアシスタント・ロボット“NOYBO”	森谷 頼安 (モリヤ ライアン)	小学3年
イシダ賞(提供:株式会社イシダ)	応援ロボ Maria	kohacraft.com	小学6年
入選	金魚まもる君	野口 航 (ノグチ ワタル)	中学2年
入選	毎日チェックアプリ	大竹 悠太 (オオタケ ユウタ)	小学4年
入選	とうちゃんおこしロボ	崎山 盛一 (サキヤマ セイイチ)	小学1年

審査委員長による総評

「受賞作品はただプログラミングをしたという以上のプラスアルファを持ったものばかりで、且つそれぞれが異なる方向性を持った、豊かな多様性のある作品が揃いました。第2回の大会開催ですが、すごく充実した内容になったと思っています。それぞれ我が道を行く受賞作品を審査するのは難しくも楽しいことでした。この大会から日本のこれからの担う、バラエティーに富んだ人材が生まれていくことを期待しています。この大会に関わった人たちみんな、宇宙を目指すような気持ちでプログラミングをしていきたいですね」(審査委員長 河口洋一郎氏)



大会実行委員長による挨拶

「今回のテーマである“こんなのあったらいいな”は、まさしく私が研究に取り組むモチベーションそのものです。自分のアイデアに基づいて人とは違うものを作り、切磋琢磨していくことがこれからの教育にとって重要だと思います。プログラミングするというのは、コンピューターで何かを作るという意味に限らず、世の中の仕組みや人々の考え方、行動をプログラミングすることも当てはまります。こうした大会を活用して、単一化や標準化ではない色々な可能性を持った未来を、是非多くのお子さんたちに作り出してほしいと期待しています」(大会実行委員長 稲見昌彦氏)

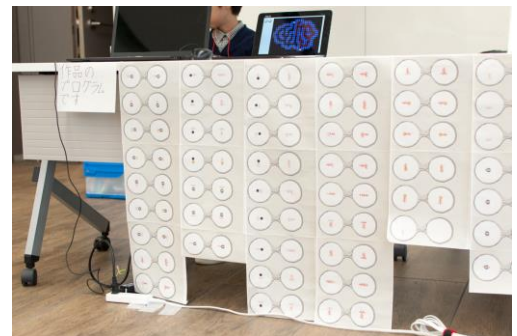
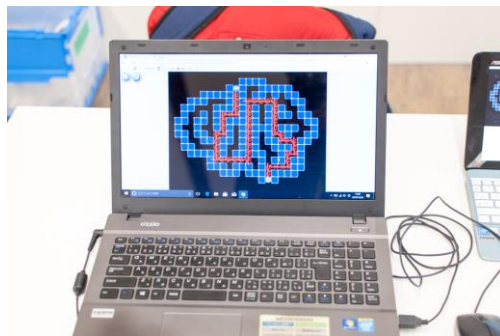
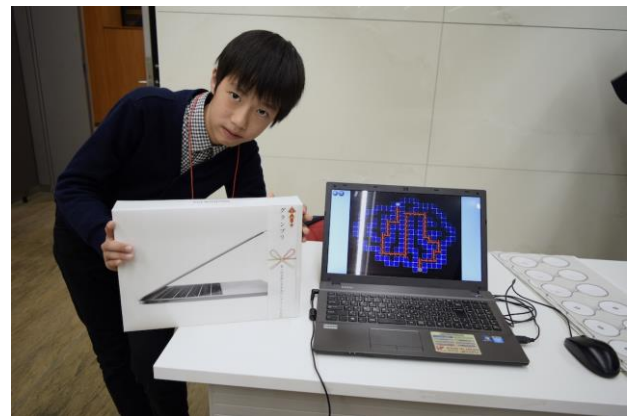


グランプリ／総務大臣賞

『僕のドラえもん』

蓼沼 諒也 さん(小学5年)

人間の脳を模した迷路を最短距離で解くプログラム。
「自分でマイ人工知能を作りたい」という思いが作品のきっかけ。最短経路を探す手法として、単細胞生物である粘菌が迷路を解くことができると知って、それをヒントにプログラムを作ったという独創的な着眼点が高く評価された。粘菌の動きという自然界のアルゴリズム(ネイチャー・テクノロジー)とプログラミングを組み合わせた発想が、今後のプログラミング教育普及における指針を示すうえでの好例だとして、グランプリ／総務大臣賞に選ばれた。



準グランプリ

『narratica(ナラティカ)』

菅野 楓 さん(中学2年)

映画やドラマの脚本(シナリオ)を解析して、面白い作品づくりを支援するためのソフトウェア。入力された脚本のテキストを用いて、自然言語処理で登場人物の感情の起伏をグラフ化し、ストーリー



の構成がどのような特徴を持っているか診断することができる。問いそのものを作り出し、何が課題であるかを見つけ出すために、プログラミングを活用するという動機から作品を完成させた点が評価された。

準グランプリ

『キラキラミュージックBOX』

平野 正太郎 さん(小学6年)

光と音に合わせてタイミングよくボタンを押して楽しめる、電子工作で作られたゲーム。遊ぶ曲を複数選べる、曲の流れるスピードを変えられる、うまくプレイできたときに鮮やかに光るエフェクト機能



があるなど、実際に多数の人たちに遊んでもらった際に得られたフィードバックから改良を重ねて制作した。作品としての完成度の高さと、電子工作技術の面でもゲーム内部が非常によく考察されて作られていた点が、審査員から高く評価された。

すべての受賞者には賞状授与のうえ、グランプリには盾と副賞「MacBook Pro 13インチモデル」、準グランプリには副賞・ノートパソコン「HP Spectre x360」、優秀賞には副賞・ノートパソコン「HP Pavilion x360」、特別賞であるインダ賞には副賞・図書カード30,000円分が、入選には記念品・書籍『ギネス世界記録2018』がそれぞれ贈られました。なお、受賞作品の詳細な内容については、大会公式サイトにて後日公表する予定です。



— 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、NPO 法人 CANVAS)
- 共催： 株式会社朝日新聞社
- 後援： 文部科学省、総務省、経済産業省
- 協賛： 株式会社インダ、ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社、
伊藤忠テクノソリューションズ株式会社、株式会社ダウンロード、株式会社日本 HP、
株式会社レコチョク
- サポーター： 株式会社アーテック、株式会社アフレル
- 協力： オールナイトニッポン.com
- 大会実行委員長： 稲見 昌彦 氏 (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 取締役主席研究員)
清水 亮 (株式会社 UEI 代表取締役社長兼 CEO)
石戸 奈々子 (NPO 法人 CANVAS 理事長)
- 審査委員長： 河口 洋一郎 氏 (CG アーティスト、東京大学大学院情報学環 教授)
- 審査委員： 金本 茂 氏 (株式会社スイッチサイエンス代表取締役)
林 千晶 氏 (ロフトワーク代表取締役)
増井 雄一郎 氏 (株式会社トレタ CTO)
松林 弘治 氏 (エンジニア/著述家、Project Vine 副代表)
- 募集テーマ： 「こんなのあったらいいな」
- 募集内容： PC・スマートフォン・タブレットで動作するプログラムや、アプリ・ゲーム・ムービーなどのソフトウェア、ロボット・電子工作などのハードウェア(いずれも作品の形式は問わない。ただし、すべてオリジナルでプログラミングしたもの、または自身による改良に限る)
- 審査基準： 「発想力」、「表現力」、「技術力」
- 応募資格： 日本国在住の、6 歳以上 15 歳以下(2017 年 4 月 1 日時点)の小学生・中学生。
グループで応募する場合は 3 人以下。応募は 1 人(または 1 グループ)いくつでも可能。
- 応募期間： 2017 年 8 月 1 日(火)～9 月 15 日(金)
- Web サイト： <http://jjpc.jp/>

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