

全国の子どもたちが参加！ソニーが夏休みに「プログラミング的思考」でつくられた作品を募集
「大切な人のワクワクをつくるしかけコンテスト」受者作品を発表！
子どもたちの大切な人への想いがユニークなアイデアの源泉に

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、夏休みの期間に合わせて、「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などの審査員による厳正な審査の結果、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 2023」のプログラムの1つとして開催しました。全国の子どもたちから応募いただいた作品は、どれも子どもたちの大切な人への想いにあふれており、受賞した5作品は中でも特に、「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」の観点で優れていると評価されました。

「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/curiostepcontest2023/?s_tc=curiostepsummer2023_pr_05

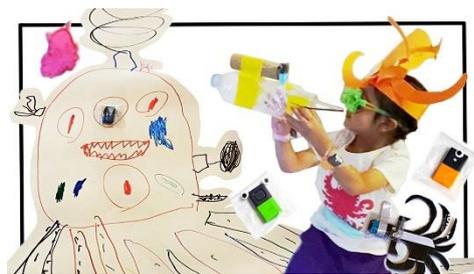


(左から)審査員のシッピー光、松丸亮吾さん、小森勇太さん

各部門受賞作品の紹介

【小学校低学年部門最優秀賞 「たこでちゅ物語」(るる さん)】

タコが大好きな弟さんがつくったタコのおもちゃを MESH™ ブロックと組み合わせて、プログラミングを使った「物語」にし、一緒に遊べるようにした作品です。作品動画からは、とても楽しそうに遊んでいる様子が伝わってきました。審査員からは「タコやイカが大好きな弟さんのために、それらがたくさん出てくる物語をつくったという動機がまず素晴らしく、全体を通してプログラミングのインタラクティブ性が活かされた作品。弱った敵を助けて最後は友だちになるというストーリーを表現するために、温度をはかるセンサーを使って“温めて助ける”展開など、物語の中で技術の最適な使い方ができていました」というコメントが寄せられました。



【小学校高学年・中学生部門最優秀賞 「楽しく運動！ランニングアドベンチャー」(ゆずぼん さん)】

ゲームが好きなお父さんがワクワクすることでたくさん運動してくれるようにとの願いを込めてつくられた作品です。お父さんの動きに合わせてゲームのキャラクターが動いてステージをクリアしていくうちに運動不足も解消されるように設計されています。「好きではない運動」と“好きなRPG”を組み合わせることで、お父さんに「やりたい」と思わせるゲーミフィケーションの解決策ができています。お父さんが鍛えなければいけないところをゲーム設計によってコントロールできるところが素晴らしく、運動が既定の量を超えないとラスボスを倒せない設定もとても面白いです」と審査員から評価されました。



【グレートアイデア賞 「ママのハッピーモーニング」(こぼちゃん さん)】

3年前に住んでいたヨーロッパの暮らしを思い出すとワクワク・楽しい気持ちになるママのためにつくられた、いつも忙しいママに朝を楽しくすごしてもらいたいという温かい気持ちにあふれた作品です。審査員を務めた松丸さんからは「“お母さんによい朝を””というところまでは着想できたとしても、お母さんの朝をハッピーにするために、聴覚と嗅覚でアプローチをするアイデアにはなかなかたどり着けないと思うので、その点がユニークだと感じました。思いつきそうで思いつかない“工夫の発見”をしているこの作品に出会えて嬉しいです。」とのコメントが寄せられました。



【クールギミック賞 「金庫」(Himari N. さん)】

いつも妹さんと一緒に遊んでいる大事なおもちゃの宝石をしまうために、暗証番号をつけたり、泥棒が来たらセンサーが感知して金庫自体が走って逃げたりするなど、斬新なアイデアで様々な防犯機能を実装した作品です。審査員の小森さんは、「『金庫』という世の中に既にあるものを、独自の発想で再定義しているところが素晴らしいと思います。カギを差し込むと音が鳴ったり、2種類の暗証番号をレバーの動かし方で設定したり、またそもそも赤外線人で感知したら金庫自体が走って逃げる防犯機能など、私たちの想像を超えるアイデアでワクワクするしかけをつくってくれました。」と、作品を評価しました。



【ワンダフルわくわく賞 「当たり付き?! ワクワク射的屋さん!」(おいもガール さん)】

射的を、お家で弟さんと一緒に遊べるようにとの想いでつくられた作品です。動きを感知するセンサーを使って、的に玉が当たっても倒れなかった場合と、倒れた場合を判別することで、普通の射的よりももっとワクワクするしかけを考えられました。審査員のシッピーからは、「仲良しの弟さんをワクワクさせたいという想いから、大好きなお祭りの射的を家で楽しむことができ、さらにワクワクを倍増させる工夫が素晴らしいと思いました。射的は、的に当たっても倒れないことがあって悔しい思いをすることがありますが、このしくみでは当てたら拍手の音が出て気分を盛り上げてくれます。的が倒れたら、ルーレットが回ってさらにワクワクするしかけがあって楽しめるというように、遊ぶ人の気持ちをよく考えて設計されています。」との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)

今回、最優秀賞だった「たこでちゅ物語」は、まず、大好き！と思いました。弟さんへの想いからはじまった、夢中でアイデアを実現しているパワーに僕のワクワクは止まりませんでした。

応募されたみなさんにとって、コンテストにチャレンジしたということは一生忘れられない思い出になるのだろうと改めて感じました。

ワクワクさせることは苦手だなと思っている人もいるかもしれません。でも実はそんなに難しいことではなく、自由なことだと思ってほしいと思います。習ったやり方や、もともとある使い方に対して、あえて否定することからはじめてみる、というのも斬新な発想が生まれる一つの方法かもしれません。ぜひチャレンジを積み重ねてほしいと思います。

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)

今年により全体的にレベルの高い作品が多いと感じました。みなさんの試行錯誤が、「こういう場合にはどうなるんだろう」と何周も踏み込んだものになっていたからだと思います。また、受賞した作品は、自分が実現したい目的を中心にすえて、技術をきちんとつなげたものづくりができていて素晴らしいと思います。

低学年は自由な発想による世界観があり、また高学年・中学生は課題解決や論理的思考など、よい意味でのバランス感覚が感じられ、とても楽しく作品をみさせていただきました。

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)

大切な人をワクワクさせることができれば、誰にとっても幸せなひと時になるのではないのでしょうか。今年もたくさんの応募作品に込められた、大切な人への想いに触れることができ、とても温かい気持ちにさせていただきました。特に低学年部門では、好きなことを徹底的に追求し、その楽しさを大切な人と共有する個性的な作品が多かったのが印象的でした。また、高学年・中学生部門では、身近な課題を発見し、楽しく解決していくような工夫がよく考えられていたと思います。

テーマを見つけて作品を考えていく過程で、つくっている皆さんもワクワクするような経験になったのであれば嬉しいです。

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 2023 について

「CurioStep サマーチャレンジ 2023」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。今年は例年を大きく上回る約 8,000 件以上の応募があり、抽選を経て多くの方々にご参加いただきました。プログラミングやデザインについて学ぶワークショップなど、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/curiostepsummerchallenge2023/?s_tc=curiostepsummer2023_pr_04)

また、アニメのお仕事をテーマとしたオンライントークイベント「アニメってどんな人がつくっているの？アニプレックスの人に聞いてみよう！」のアーカイブ動画を公開中です。

(アーカイブ動画:<https://www.youtube.com/watch?v=VX6ocS7glsc>)

■参加者の感想(ウェブサイトでも参加者の感想をご紹介します)



ラジカセは家にもありますが、それも今日のラジカセのようにとっても複雑なつくりになっているとわかりました。それには一つ一つ意味があることを知って、興味深くなりました。(分解ワークショップに参加した小学 6 年生)

親と一緒にないと泣いてしまうような子だったのに、一人でスタッフの方と話したり、デザインを考えたりしている姿にビックルしました。将来絵を描く仕事をしたいとのことなので、今日の経験も生かされるといいなと感じました。(デザインワークショップに参加した保護者)



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かして、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。

この秋以降も CurioStep with Sony では、ワークショップなどを実施予定です。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いたしますので、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>