

# ビーバーコンテストタイトル フランスのソース

谷聖一研究室 鈴木一至 佐々木陽広  
Kazushi Suzuki, Akihiro Sasaki

## 概要

コンピュータ・サイエンスの普及を目的とした取り組みは、様々なところで行われている。その中の 1 つに、小・中・高校生を対象にした「ビーバーコンテスト」がある。本演習では、フランスでオープンソースとして公開されているビーバーコンテストのサーバーを元に、実際のビーバーコンテストで行われた過去のコンテストを受けられる Web ページを試作した。

## 1 はじめに

### 1.1 ビーバーコンテストとは

#### 1.1.1 概要

ビーバーコンテスト ([1, 2]) とは、2004 年にリトアニアで始められた国際的な情報科学コンテストである。日本の小学 5 年生から高等学校 3 年生を対象とし、年に 1 回開催される。日本は 2011 年度から正式参加しており、2014 年には世界 35 カ国から 92 万人の児童・生徒が参加している。情報科学の事前知識がなくても解くことが可能な問題を扱い、問題に取り組むことによって情報科学の基礎概念に触れることができ、論理的思考の向上の一助になるようなものになっている。また、コンテスト後に参加者同士で問題の内容について議論することで、情報科学に興味を持つきっかけになることが期待される。

#### 1.1.2 形式

コンテストの問題は年齢に応じた区分ごとに用意されており、基本はベンジャミン (小学 5 年生・6 年生)、カデット (中学 1 年生・2 年生)、ジュニア (中学 3 年生・高校 1 年生)、シニア (高校 2 年生・3 年生) の 4 区分であり、日本ではベンジャミンが 30 分 10 問、その他が 40 分 12 問で実施している。

### 1.2 目的

現在、ビーバーコンテストを受けるには離れたオランダのサーバーに接続する必要があり、コンテストを受ける環境によっては上手く問題を受けることができない場合があった。この問題を解消するために、手元の環境で試作し、主に日本から過去のコンテストを受ける際に正常に動作できる Web ページを試作することが本演習の目的である。また、過去のコンテストだけでなく、将来的に実際のコンテストを受験可能にするために、コンテ

スト作成や受験者を管理できる機能を実装した。

## 2 ビーバーコンテストページの試作

本項では、報告者が試作した過去のコンテストまたは、新規コンテストを受験することができる「ビーバーコンテストページ」の機能について述べる。

### 2.1 コンテスト選択画面

今回試作した Web ページのトップにあたるコンテスト選択画面では、「新規コンテストの受験」「過去のコンテストの受験」「受験したコンテストの結果参照」を選択できる。



図 1: 試作したビーバーコンテストのトップページ

### 2.2 コンテスト受験

#### 2.2.1 過去のコンテスト

過去のコンテストを選択すると、アクセスコードが表示され、書き留めてからコンテストを開始するよう促される (図 2 参照)。アクセスコードとは、コンテスト受験者一人ひとりに提供される一意の文字列である。アクセスコードが提供されることにより、コンテスト時間内に中断したコンテストの再開が可能になったり、受験後に結果を参照することができる。



図 2: コンテストのアクセスコード提供

アクセスコードを控え、コンテストの開始ボタンをクリックするとコンテストがロードされる(図3参照)．受験者は問題を選択し、それぞれの解答を入力する．過去のコンテストでは、全ての問題を解き終えたら、終了ボタンを押すことで問題の解答を確認することができる(図4参照)．また、解答を入力した瞬間に正誤評価され、リアルタイムで結果を見ながら問題を解くことができる．

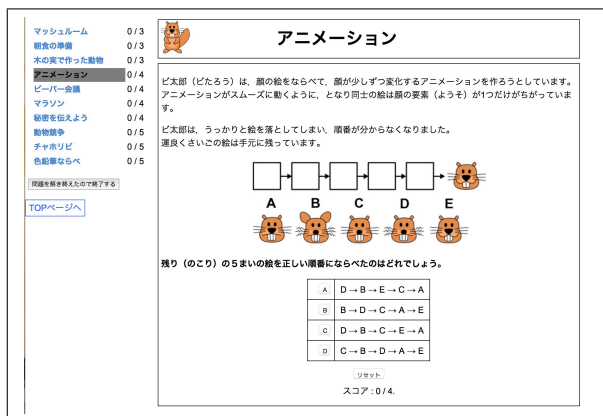


図 3: 過去のコンテスト受験

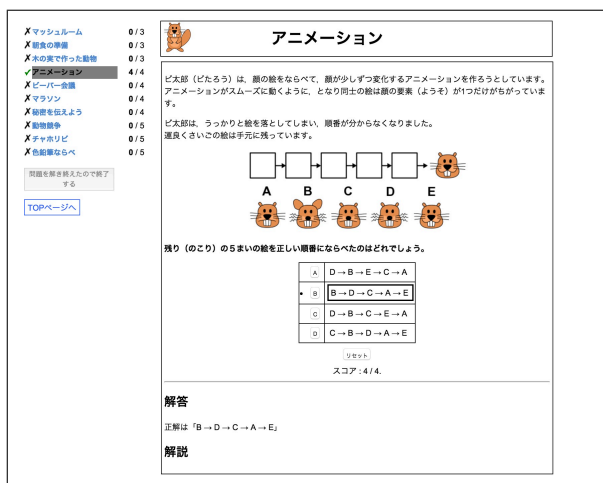


図 4: 過去のコンテスト解答確認

### 2.2.2 新規コンテスト

新規コンテストの受験は、教師などから提供されたグループコードを入力することにより、過去のコンテスト

と同様にアクセスコードが提供され (図 2 参照), コンテストを開始することができる。



図 5: 新規コンテスト開始時

新規コンテストでは、過去のコンテストと違い、リアルタイムで結果を見ながら解くことができない仕様となっている(図6参照)。また、解答後、終了ボタンを押すと図7のメッセージが表示され、問題の解答を確認することができない。これは、1年に1回行われるビーバーコンテストに対応した仕様であり、コンテスト期間中は解答の結果参照が不可となるものである。



図 6: 新規コンテスト受験

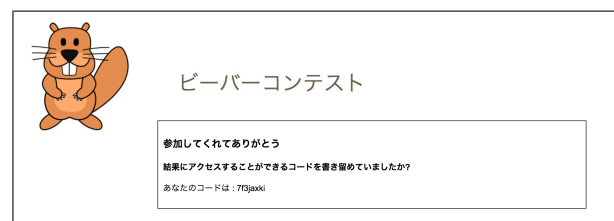


図 7: 新規コンテスト受験後

### 2.3 コンテスト結果の参照

新規コンテストの受験者はコンテスト期間を過ぎた後、コンテスト開始時に提供されたアクセスコードを用いて、結果にアクセスすることができる(図8、図9参照)。

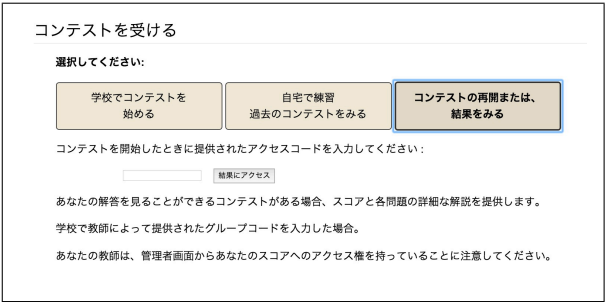


図 8: コンテストの結果へアクセス



図 9: 新規コンテスト結果参照

## 2.4 新規コンテスト

管理者ページを通じてオリジナルのコンテストを作成することができる。また、個々の問題もそれぞれ新規作成することができる。

### 2.4.1 新規問題の作成

問題は Web ページ上で表形式で管理でき、それぞれ問題をフォルダごとに管理することが可能となっている。また、問題の形式や答えなども表から設定することができる (図??参照)。

図 10: 問題管理画面

### 2.4.2 新規コンテストの作成

コンテスト管理画面では、コンテストごとの状態を一括で管理できる。またコンテストごとの問題の管理も可能となっており、問題ごとの点数などもこの管理画面から調整することができる。(図??~??参照)

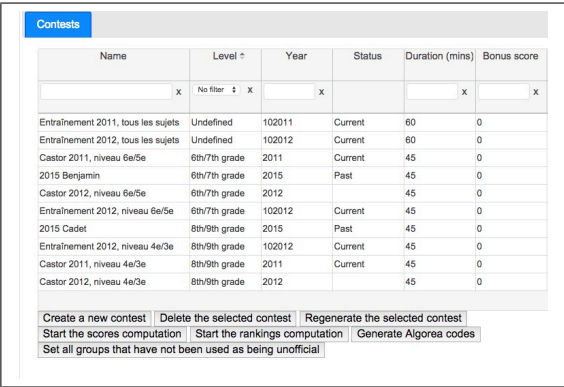


図 11: コンテスト管理画面

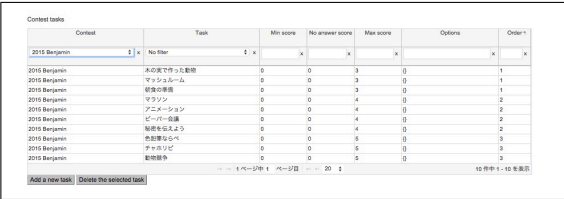


図 12: コンテストごとの問題管理画面

## 2.5

## 3 終わりに

あ  
おわりにまとめ

あ

あ

あ

## 参考文献

[1] 「ビーバーコンテスト」情報ページ. <http://bebras.eplang.jp/>, (参照 2014-01-16)

- [2] 谷 聖一, 兼宗 進, 井戸坂 幸男. 小中高生向け国際情報科学コンテスト Bebras.  
<http://www.ipsj.or.jp/magazine/9faeag0000005a15-att/peta55-11.pdf>, (参照 2015-01-23)