



## 第2回 全国こどもITプログラミングコンテスト2019 開催についてのご案内

主催：こどもITプログラミング協会

1

1

### アジェンダ

---

- 1.主催団体について
- 2.全国こどもITプログラミングコンテスト開催にあたって
- 3.全国こどもITプログラミングコンテスト2019概要
- 4.イベントのターゲットおよび集客について
- 5.過去の実績
- 6.開催までのスケジュール
- 7.お申込み・お問い合わせ・各種資料リンク集

2

2

## 1.主催団体について こどもITプログラミング協会

代表理事 大西 誠人

自身がホームページの制作やセールスコピーライターなどITを活用した仕事をしていることから、自分のこどもにもプログラミングを教えたいと思ったが、香川県内にはこども向けのプログラミングを体系的に教えてくれる教室がなかったため自らこども向けプログラミング教室を開校する。

こどもITプログラミング協会は、小中学生のプログラミング的思考を育み、教科横断的な学びの研究や普及活動及び、この会の参加者相互の親睦を深め、相互の活動促進を目的として、2016年に発足。

こどもITプログラミング協会では、以下の活動を行っております。

- ・ 教員向けプログラミング授業の研修
  - ・ 学校向けプログラミング授業のサポート支援
  - ・ 学校教育への導入支援
  - ・ こどもプログラミング教室の運営バックアップ
  - ・ こどもプログラミング指導員の養成講座
  - ・ こどもプログラミング指導コンサルティング
  - ・ こどもプログラミング教育の体験講座
  - ・ こどもプログラミング教育の最新情報提供
  - ・ 各種イベント開催や勉強会
- 《ホームページ》 <http://www.kidssteam.jp>

3

3

## 2.全国こどもITプログラミングコンテスト開催にあたって

別紙参照

4

4

### 3.全国こどもITプログラミングコンテスト2019 概要

#### 【コンテスト概要】

- ・小中学生の子どもたち約10名が、午前中（10:30～12:30の間の2時間）で作品を完成させ、午後（14:30～）から発表（プレゼン）していただきます（部品等の事前準備OK）。
- ・子どもがプログラミングを当日に作成し、当日発表するのは、当協会が2018年に実施したコンテストが国内初（弊社調査）。
- ・子ども達が制作した作品を展示し、来場者に実際に触れてもらえるようにする。
- ・体験ブースを設け、子ども達がプログラミングソフトでゲーム作りを体験できる。

#### 【開催目的】

子ども達のプログラミングを中心とした、発表スキルや事前準備、発想力等の総合的な能力向上。

#### 【コンテストに出場することで期待できる効果】

1. 出場するための作品をつくるという目標を持つことで、学びの意欲を維持することができ、更なるスキルアップにつながります。
2. 出場者には、各賞が授与されます。「受賞した」という成功体験は将来の糧になり、次の目標への挑戦の第一歩を後押しします。
3. オーディエンス（観客）検の前で発表したり、受賞したりすることで、自分への自信に繋がり、自己肯定感が向上します。自己肯定感を得られることによって、他の学習やスポーツなどに対してもチャレンジ精神が生まれ、子どもの成長に繋がります。

5

5

### 3.全国こどもITプログラミングコンテスト2019 概要

#### 【開催日時】

2019年11月17日（日） 10:00～17:00

- ・出場者は、9:00にeとぴあ・かがわ（4階）集合
- ・オーディエンス（観覧）は、14:30～（14:00開場）
- ・展示作品の見学は10:00開場

#### 【開催場所】

情報交流会館e-とぴあ・かがわ4階、5階（BBスクエア、スタジオサロン、クラスルーム、キッズワークショップなど）

#### 【参加費】

コンテストの応募、出場費用：無料  
コンテストオーディエンス参加（観覧）費用：無料  
展示作品の閲覧、プログラミング体験：無料

※ただし、応募までにかかる費用（画像や素材データなど）、当日会場にお越しいただく費用などは自己負担となります。

6

6

### 3.全国こどもITプログラミングコンテスト2019 概要

【応募作品テーマ】

令和の大発明～わたしの未来のまちへようこそ～

【コンテスト出場・応募条件】

小学2年生～中学3年生以下

Scratchで制作した2019年8月31日（土）時点で未公開のオリジナルプログラム

（ゲーム・アニメーション・その他のプログラム）

提出していただいた作品を審査し、コンテスト出場者を決定します。

コンテスト出場者には別途、メールにて『出場決定通知』をお知らせいたします。

【応募作品、コンテスト当日審査基準】

発表のしかた・技術評価・アイデア性・デザイン性・ストーリー性・独自性  
オーディエンス（観客）の投票

【作品応募期間】

2019年7月1日（月）～8月31日（土）

作品データ応募フォーム <https://www.kidssteam.jp/contest-data/>

7

7

### 3.全国こどもITプログラミングコンテスト2019 概要

【コンテスト当日スケジュール】

《メイン会場》

09:00～09:15 出場者集合（eとぴあ・かがわ／高松シンボルタワーのタワー棟4階）

09:15～09:30 出場者へ注意事項説明

09:30～11:30 出場者作品制作

11:30～12:30 出場者リハーサル

12:30～13:30 出場者昼食

14:00～14:30 開場（オーディエンス入場受付）

14:30～14:45 審査員紹介

14:45～17:00 出場者作品プレゼンテーション

17:00～17:30 授与式

17:30～17:45 閉会の言葉

《プログラミング体験会 ※各回同内容》

11:00～12:00 第1回目体験（先着20名）

13:00～14:00 第2回目体験（先着20名）

15:00～16:00 第3回目体験（先着20名）

8

8

### 3.全国こどもITプログラミングコンテスト2019 概要

#### 【応募方法について】

次ページの注意事項およびコンテスト応募規約をよく読み、下記ページの作品応募フォームより各項目をご入力し、ご応募ください。

#### コンテスト出場応募フォーム

<http://www.kidssteam.jp/contest-entryform/>

※最終ページにもコンテストの応募に必要なURLを記載しておりますのでご確認ください。

9

### 3.全国こどもITプログラミングコンテスト2019 概要

#### 【作品応募方法の注意事項】

以下の注意事項およびコンテスト応募規約をよく読み、作品応募フォームより各項目をご入力し、ご応募ください。

- ・応募に要する費用（応募作品の制作に必要な素材の購入費等）および、コンテスト会場までの旅費（宿泊する場合は宿泊費など）等については応募者にてご負担ください。
- ・応募作品で使用する、オリジナルでないデータやプログラムなどについては、著作権に関する事前の処理が必要となります。
- ・著作権は、プログラムや文章、絵、映像、音楽など、人が表現したものすべてに存在します。他者の著作権やその他の知的財産権を侵害する作品につきましては、応募していただくことはできません。主催者が著作権等の侵害にあると判断した場合は、その応募を無効とすることがあります。
- ・Scratchのライブラリーの素材以外に制作者でない者が制作したキャラクター・音楽等の著作権物を利用している場合は、使用許諾を得た上で、項目の著作権に関わる事項の記入に著作物の名称、著作者の名称、使用許諾について必ず入力ください。（記入例を参考にご入力ください）
- ・作品を過去に本コンテスト以外に応募されている、もしくは、現在開催中のその他のコンテストに応募されている場合は項目のその他の事項に概要をご入力ください。（記入例を参考にご入力ください）
- ・今回、応募、発表された作品は当協会および関連会社、公共施設などにて一般公開される可能性があることをご了承ください。

※上記以外についてはこちらの応募規約（<http://www.kidssteam.jp/contest-terms/>）にてご確認ください。 10

10

### 3.全国こどもITプログラミングコンテスト2019 概要

#### 【共催】

- ・ 情報通信交流館 e-とぴあ・かがわ（予定）

#### 【後援】

- ・ 香川県
- ・ かがわ情報化推進協議会
- ・ 高松市
- ・ 高松市教育委員会
- ・ 香川大学創造工学部

本イベントに関する詳細は以下のウェブページでもご案内しております

<http://www.kidssteam.jp/lp/contest2019/>

11

11

### 4.イベントのターゲットおよび集客について

#### 【イベントターゲット】

- ・ コンテスト出場者：全国の小学2年生～中学3年生（個人）
- ・ プログラミング作品の展示：全国の小学2年生～中学3年生（個人・グループ）  
※2019年7月1日より全国へ向け応募者を募る。応募者多数の場合は一次審査を行い出場者を10名にしぼる。出場できなかった場合も、展示会場で作品展示ができる。
- ・ イベント来場者：一般市民・コンテスト出場者家族や友人、関係者・教育関係者

#### 【集客】

- ・ 当日は、昨年の実績を踏まえて250世帯500人の集客を目標としています。
- ・ コンテスト出場者、展示作品は全国の主要都市における公私立の小中学校や国立大学付属小中学校へメールやDMで募集要項を送付する。
- ・ 香川県内においては開催場所である高松市の小学校や公共機関（図書館やコミュニティーセンターなど）でのチラシ配布（合計約30,000枚）、サンポートなどでポスターの掲示を行う。
- ・ 昨年のコンテスト来場者（約150世帯）へメール等で案内を出す。
- ・ ウェブ広告でのPRを行う。

12

12

## 5.過去の実績

2018年12月2日（日）に第1回開催となる「全国こどもITプログラミングコンテスト2018」をアイパル香川にて開催。

来場者は延べ153人。

特別ゲストに、IT技術担当大臣 平井卓也様、

審査員は、高松市総務局参事（ICT推進担当）廣瀬一郎様、香川大学 創造工学部 助教/博士（工学）米谷雄介様。

8名の小学生、中学生がコンテストに出場し、全国初となる2時間でコーディングしてプログラミング作品を制作し、その後作品についてプレゼン発表。

観客の投票と審査員の審査により各賞と最優秀賞を決定。

最優秀賞は附属坂出中学校の佐藤柚花さんが受賞。

2018年大会の詳細は以下のウェブページでもご案内しております

コンテスト翌日の  
四国新聞に掲載されました



13

13

## 6.開催までのスケジュール

2019年7月1日	全国へ向けてコンテスト出場者の募集開始、ウェブ広告やメディアでのPR開始
8月31日	コンテスト出場者応募締切
9月20日	コンテスト出場者決定通知
9月下旬	公的機関へ来場者募集チラシの設置
10月初旬	高松市内の小学校へ来場者募集チラシ持参
11月17日	第2回 全国こどもITプログラミングコンテスト2019開催

14

14

## 7.お申込み・お問い合わせ・各種資料リンク

《コンテストに関するお問合せ先窓口》  
こどもITプログラミング協会 担当：大西

〒761-0113  
香川県高松市屋島西町1950番地1春日河ビル2階  
TEL：087-899-6585  
FAX：087-899-6590  
携帯：080-6396-7789  
メール info@kidssteam.jp  
URL <https://www.kidssteam.jp>  
お問合せフォーム <https://www.kidssteam.jp/contact>

FAX・メール・お問い合わせフォーム：24時間365日受付中  
電話：10:00～19:00（日、祝除く）

**第2回全国こどもITプログラミングコンテスト2019  
公式ページ**

<https://www.kidssteam.jp/contest2019>

**コンテスト出場応募フォーム**

<http://www.kidssteam.jp/contest-entryform/>

**コンテスト応募規約**

<http://www.kidssteam.jp/contest-terms/>

**作品データ応募フォーム**

<https://www.kidssteam.jp/contest-data/>

15