

今年も開催！

プログラミングフェスティバル

主催：Programming Festival 2022 実行委員会
後援（申請中）：文部科学省・大阪府教育委員会

Programming Festival 2022

プログラミングで教育現場の課題を解決しよう！

参加無料

小中高生なら
誰でも参加できます

使用ソフト：Scratch 3.0

入賞作品の作者は
授賞式へご招待！



教科部門

総合・社会

社会課題解決部門

SDGs

詳しくは裏面

特別賞

上位3名
フェスト大賞、アイデア賞、デザイン賞

応募期間：2022年8月1日(月)～10月16日(日)
オフィシャルサイトの専用応募フォームからご応募ください。
<https://programmingfestival.jp/>



Programming Festival 2022 応募要項

主催：Programming Festival 2020 実行委員会

後援（申請中）：大阪府教育委員会・文部科学省

Programming Festival はプログラミング技術を競う大会ではありません。プログラミングを通して、教育現場の課題を子どもたちと先生と一緒に解決していく大会です。大会を通して、子どもたちはプログラミングへの勉強意欲を刺激され、プログラミング学びの目標を立てることができます。また学校で習った知識をゲームやアニメーションをつくることによってより理解を深め、主体的に深い学びにつながります。さらに、すべての作品は、全国の先生が自由に使えることによって、学ぶ側（生徒）の視点と発想から先生の授業作りの改善に役に立ちます。子どもたちと先生の教え合う、学び合う新しい空間を創ることがわれわれの願いです。

教科部門

総合・社会

今年度は「総合・社会」に取り組んでいただきます。学校の「総合的な学習の時間」で行われている学習内容、地域における活動などをプログラミングで表現してみてください。教科書にある内容なら、現在の学年以外の内容を選んで作ってもかまいません。または、「社会」の教科書にある内容をゲームやアニメーションで楽しく勉強できる未発表のオリジナル作品を創ってください。

評価基準：アイデア・面白さ・使いやすさ・プレゼンテーション

一次審査は大会委員が全応募作品から約 20 作品を選出します。最終審査は小中学校の先生により 10 作品が入賞作品に選ばれます。入賞作品の作者を授賞式へ招待。さらに当日発表で上位 3 名がフェスト大賞、アイデア賞、デザイン賞を贈られます。

探究学習プログラム「サス学」(サステナブル学)の小中高生への普及に取り組む協賛企業から特別賞が贈られる部門となります。

SDGsの掲げる17の目標のうち1つ(複数でも可)を選び、具体的な課題とその解決案となるプログラムを創作して下さい。

(例) 目標 12: つくる責任つかう責任 課題: 食品ロス問題、
目標 14: 海の豊かさを守ろう 課題: マイクロプラスチック問題など

評価基準：課題解決のアイデア・作品の完成度

※SDGsの紹介にとどまらず、目標に対する課題解決となるプログラミングであること、そしてそのプレゼンテーションがポイントとなります。

優れた作品は協賛企業から「SDGs 特別賞」を贈られます。

社会課題解決部門

SDGs

参加費：無料 使用ソフト：Scratch 3.0

応募資格：小学校・中学校・義務教育学校・高等学校・中等教育学校・特別支援学校（幼稚部・高等部専攻科を除く）に在籍する方。教室でプログラミングを学んでいる方。教室に通わず独自でプログラミングを学んでいる方すべての方が応募できます。

応募方法：①Scratch3.0により作品を制作してください。

※Scratch3.0はオフィシャルバージョンとし、サードパーティー製ソフトは使用不可です。

※作品ファイルの上限サイズは10MBとします。

※Scratchのオフィシャルサイト（<https://scratch.mit.edu/>）に作品をアップロードし、実行できる必要があります。各自ご確認ください。

②制作した作品を動画に撮影しプレゼンテーションしてください。

※動画は1分以上2分以内のMP4またはMOV形式で作成してください。

※作品を実演し、制作内容を選んだ理由、作品の特徴などをアピールしてください。

応募期間 2022年

8月1日(月)～10月16日(日) <https://programmingfestival.jp/> オフィシャルサイトの専用応募フォームからご応募ください。

SDGs × 探究型 学習



サス学
SUS-GAK

「サス学」とは、社会で起きていることをジブンゴトととらえ、サステナブル（持続可能）な未来をつくるための知恵や価値観を育む探究型学習で、未来への変化に対応できる「新しい学びのカたち」の一つです。「サス学」は三井物産株式会社の登録商標です。

【社会課題解決部門・協賛企業】

株式会社ジェイシー教育研究所
〒260-0027
千葉県千葉市中央区新田町 10-15
TEL：043-241-5501



「サス学」とは？