

くまもとジュニアプログラミングアワード 2026 みらいの芽ばえチャレンジ 要項

1. 趣旨

みらいの芽ばえチャレンジは、子どもたちが身近な課題や未来へのアイデアをもとに、自分なりの解釈と工夫によってプログラミング作品として形にし、発表することを目的としたチャレンジです。完成度だけを競うのではなく、テーマをどのように受け止め、どのように考え、試作し、改善し、伝えようとしたかを重視します。作品制作を通して、課題理解、論理的思考、情報活用、創造性、表現力、技術活用を一体として育むことを目指します。

本チャレンジでは、作品審査に加え、作品や制作過程を来場者にひらく関連企画として「みらいの芽ばえチャレンジ オープン展示」を実施します。オープン展示は独立した審査部門ではなく、子どもたちの挑戦を地域にひらく発表・体験・交流の場として位置づけます。

2. 対象・応募条件

熊本県在住、または熊本県内の小学校・中学校・義務教育学校等に在籍する児童生徒を対象とします。みらいの芽ばえチャレンジ本審査の対象となる応募は、個人応募を基本とします。応募は1人1作品までとし、社会課題解決部門またはアイデア部門のいずれか1部門を選んで応募してください。みらいのタネ発見コンクールに応募していない児童生徒も、本チャレンジに応募できます。また、みらいのタネ発見コンクールとみらいの芽ばえチャレンジの両方に応募することもできます。

なお、オープン展示は、みらいの芽ばえチャレンジに応募した作品のうち、一次審査の結果に応じて主催者が対象作品を選定し、来場者に向けて紹介する関連企画として実施します。

- 小学生・中学生は同一の枠組みで実施します。審査にあたっては、学齢や発達段階、制作条件の差も踏まえて総合的に評価します。
- 作品は、応募者本人の学びや工夫が確認できるものであることを条件とします。
- 使用するプログラミング言語、環境、ツールは問いません。ビジュアル言語、テキスト言語、ノーコード・ローコード型の環境等も応募可能です。
- 生成 AI その他の AI ツールの活用は妨げません。ただし、AI が出力した内容をそのまま提出するのではなく、応募者本人が考え、判断し、修正し、工夫した内容を説明できることを前提とします。また、利用する AI サービスの利用規約、年齢制限、保護者同意、入力内容の取り扱い等を確認し、各サービスの規約に従って利用してください。

3. 募集部門

主催者が定める部門・テーマに基づき、応募者が独自の解釈と工夫により制作したプログラミング作品を募集します。作品は、アプリ、ゲーム、シミュレーション、データの見える化、学習支援ツール、生活や地域課題の解決を目指した作品など、プログラミングやデジタル技術を用いて表現したものであれば応募できます。一次提出時点では、作品の完成を必須としません。作品のねらい、動作イメージ、現在どこまで形になっているか、今後どのように改善したいかが分かる内容で応募できます。

社会課題解決部門

「みらいのタネ発見コンクール」で寄せられた応募内容や上位入賞作品を通じて見えてきた問い・課題を、主催者が整理したチャレンジテーマの中から1つを選び、課題解決に挑戦する作品を制作する部門です。チャレンジテーマは8月中旬をめぐりに公開します。

アイデア部門

「みんなのみらい」をテーマに、応募者自身の自由な発想で、未来の暮らし、学校、地域、社会をよりよくする作品を制作する部門です。作品の完成度だけでなく、発想、試行錯誤、工夫、伝える力を重視します。授業やクラブ活動などで制作した作品も、「みんなのみらい」のテーマに沿う形で応募できます。

4. 参加費

無料

5. 応募受付・提出方法

応募は、Webフォームにより受け付けます。応募者本人または保護者の補助により、所定の期間内に必要事項を入力し、提出物を送信してください。応募受付は、社会課題解決部門のチャレンジテーマ公開後に開始します。

6. 一次提出物

一次提出では、次の資料を提出してください。

① 作品紹介文

各設問 200 字以内とします。

- どちらの部門・テーマで応募しますか
- この作品で、どんなことをよくしたいですか
- だれのために、どんな場面で使う作品ですか
- 作品はどのように動きますか
- とくに工夫したところ、これから直したいところは何ですか
- 作ってみて、気づいたことや学んだことは何ですか
- 困ったことと、それをどう乗り越えようとしたかを書いてください

※すべて 200 字まで書く必要はありません。伝えたいことを簡潔に書いてください。

② 紹介動画

2 分以内の紹介動画を提出してください。動画では、作品のねらい、作品の動き、工夫したところ・これから改善したいところが分かる内容としてください。動画形式は MP4 または MOV、容量は 300MB 以内を基本とします。動画の編集技術は審査対象ではありません。過度な演出は不要です。

③ 任意添付資料

A4 サイズ 1 枚以内の補足資料を任意で添付できます。提出形式は PDF、JPEG、PNG のいずれかとなります。画面キャプチャ、設計メモ、操作イメージ、フローチャート、試作中の画面などを補足資料として提出できます。任意添付資料は提出しなくても、ただちに審査上不利になるものではありません。

7. 一次審査

一次審査は非公開で行います。応募内容、作品紹介文、紹介動画、任意添付資料をもとに、本審査進出者を選出します。応募状況、作品水準、部門間のバランス等を踏まえて本審査進出者を選出します。

8. 本審査進出者の追加提出物

本審査進出者は、12月中旬をめぐりに、次の資料を提出してください。

1. 発表用 PowerPoint

PPTX形式、容量500MB以内とします。作品の動きや使用イメージを確認できる動画を、PowerPoint内に埋め込んでください。埋め込み動画は合計1分以内とします。

動画は作品の動作確認用です。作品のねらい、工夫、改善点、学びは、発表者本人の説明で伝えてください。

動画は音声なしを原則とします。ただし、音声読み上げ、効果音、警告音、通知音など、作品の機能理解に音が必要な場合は音声ありでも構いません。

2. 最終作品紹介文

一次提出からの変更・改善点を中心に記入します。4問構成、各150字以内とします。

- 一次提出から直したところ・追加したところ
- 改善する中で工夫したところ
- 本審査で特に見てほしいところ
- 作ってみて考えが変わったところ・新しく気づいたこと

3. 作品本体または動作 URL

任意提出とします。提出可能な場合のみ、作品本体または動作URLを補足資料として提出できます。未提出であっても、ただちに不利にはなりません。

9. 本審査

本審査では、当日の発表、発表用PowerPoint内の動作確認動画、質疑応答を踏まえて審査します。

- 発表時間は3分以内とします。
- 質疑応答は3分とします。
- 現場での作品実演は必須としません。作品の動きは、発表用PowerPoint内の動画で確認します。
- 発表では、作品のねらい、動き、工夫したところを中心に紹介してください。可能であれば、一次提出後に改善した点にも触れてください。

本審査当日の資料表示、動画再生、立ち位置等の確認方法は、本審査進出者に別途案内します。

10. 審査観点

審査は、次の観点から総合的に行います。

- テーマの理解・着眼: テーマをどのように受け止め、自分なりに課題や未来像を考えたか。
- 構想の独自性: 使う人や場面を想定し、自分なりの工夫や発想があるか。
- 試行錯誤・改善: 制作の中で、どのように考え、試し、見直したか。
- 作品化・技術的工夫: プログラミング等を用いて、構想をどのように形にしたか。
- 発表・説明力: 作品のねらい、工夫、学びを分かりやすく伝えられるか。

AI ツールの活用自体を一律に有利・不利には扱いません。審査では、AI の使用の有無ではなく、応募者本人がテーマをどのように理解し、どのような試行錯誤や工夫を重ね、作品としてまとめたかを重視します。

11. 表彰

社会課題解決部門・アイデア部門を横断して、次の賞を選出します。

- グランプリ
- 準グランプリ
- 審査員特別賞
- 社会課題解決部門優秀賞
- アイデア部門優秀賞

審査員特別賞は、審査員の人数分を基本として授与します。部門別優秀賞は、社会課題解決部門 1 点、アイデア部門 1 点を基本とします。グランプリ、準グランプリ、審査員特別賞を受賞した作品は、部門別優秀賞の対象外とします。

12. チャレンジテーマについて

社会課題解決部門で扱うチャレンジテーマは、「みらいのタネ発見コンクール」の応募内容や上位入賞した応募内容を通じて見えてきた問い・課題を、主催者が社会に開かれたテーマとして整理・公開するものです。これは、アイデアを他者がそのまま使用するものではなく、応募内容が投げかけた問いを次の参加者が自分なりに解釈し直す趣旨によるものです。テーマ公開時には、原題や応募者の着眼を尊重しつつ、後続参加者が独自に作品化できる形で提示します。

13. 関連企画:みらいの芽ばえチャレンジ オープン展示

位置づけ

みらいの芽ばえチャレンジでは、一次審査の結果に応じて、本審査に進む作品のほか、来場者に向けて作品を紹介する「オープン展示」の対象作品を選定する場合があります。オープン展示は独立した募集部門ではなく、子どもたちの挑戦を地域にひらく発表・体験・交流の場として実施します。審査結果だけに閉じず、子どもたちの創作を地域にひらき、作品内容に応じて、来場者が見たり体験したりできる機会をつくることを目的とします。

展示方法・出展者の立ち会い

展示方法は、会場環境、作品内容、応募状況等を踏まえて主催者が調整します。机上展示、PC・タブレット等による作品紹介、実物展示、来場者が操作・体験できる展示、作品紹介パネルや動画による紹介展示等を想定します。来場者が操作する作品、説明が必要な作品、安全確認が必要な作品については、出展者または保護者・指導者等の立ち会いをお願いする場合があります。立ち会いが難しい場合は、作品紹介パネル、動画、説明資料等による展示を認める場合があります。

展示に必要な機材・安全確認

作品展示に必要な機材は、原則として出展者が準備してください。電源、ネット接続、机、椅子、モニター、延長コード等が必要な場合は、応募時に必ず申告してください。ネット接続、音声出力、大型機材、ロボット走行、火気、液体、危険物、強い光や音を伴う作品等については、事前確認のうえ展示を制限する場合があります。

展示可否の確認

オープン展示は審査を目的とするものではありません。一次審査の内容、作品の完成見込み、展示の安全性、会場条件等を踏まえて出展対象者を選考します。安全上の問題があるもの、第三者の権利を侵害するおそれがあるもの、公序良俗に反する内容を含むもの、会場設備では展示が困難なもの、主催者が趣旨に合わないと判断したものは、展示をお断りすることがあります。

オープン展示 オーディエンス賞

会場では、来場者投票と主催者が指名する審査員の投票を加味して、「オープン展示 オーディエンス賞」を選出します。オープン展示 オーディエンス賞は、作品の優劣を一律に決める審査ではなく、来場者が「面白い」「伝わった」「もっと見たい」と感じた作品を可視化する展示賞として位置づけます。

14. 表彰式

表彰式は本審査当日に実施します。オープン展示 オーディエンス賞は、みらいの芽ばえチャレンジ表彰式の前段で表彰する予定です。

15. スケジュール

項目	時期(予定)
チャレンジテーマ公開・募集開始	2026年8月中旬ごろ
一次提出締切	2026年11月上旬
一次審査	2026年11月中旬
本審査用資料提出	2026年12月中旬
本審査・オープン展示・表彰式	2026年12月下旬

16. 権利・個人情報・AI等

応募作品の著作権は応募者に帰属します。ただし、主催者は、大会運営、審査、広報、報告、展示、表彰その他これに必要な範囲で、応募作品、作品名、氏名、学校名、学年、写真、映像、コメント等を使用することがあります。他者の著作物、素材、ライブラリ、生成AIその他のAIツールを使用した場合は、主催者が定める方法により申告してください。また、各素材・サービスの利用条件、ライセンス、年齢制限、保護者同意、入力内容の取り扱い等を確認し、各サービスの規約に従って利用してください。

個人情報、顔写真、住所、連絡先、学校内限定情報その他第三者の権利や安全に関わる情報を、作品内、AIツールへの入力、展示資料等を含めないよう注意してください。

AIが生成した文章、画像、音声、プログラム等については、応募者本人が内容を確認し、適切性や権利上の問題がないことを確かめたうえで使用してください。小学生・中学生がAIを利用する場合は、保護者、学校教員、指導者等の助言のもとで、適切に利用するよう努めるものとします。詳細は応募規約で定めます。

17. 問い合わせ

熊本日日新聞社事業部 096-361-3383