

全国情報教育コンテストに応募しよう

一般社団法人デジタル人材共創連盟 鹿野 利春

1. はじめに

生徒が意欲を持って学ぶためにはどうすれば良いだろう。この問いは教師にとって永遠のテーマであり、日々の試行錯誤はこのために行われると言ってもよい。私は、授業で習ったことを活用して、「誰かのために何かを作る」といったことが生徒の意欲につながるのではないかと考えている。こういった活動を取り入れやすいのは「情報Ⅰ」のプログラミングやデータ活用、総合的な探究の時間などではないだろうか。全国情報教育コンテスト（以下、全情コン）は、こうした実践の成果発表の場としても機能するように開催されている。

2. 全体の7割が授業で制作

昨年度の応募作品のうち、全体の7割が授業内で制作されたものだった。コンテストへの参加が、「情報Ⅰ」「情報Ⅱ」「総合的な探究の時間」「総合的な学習の時間」の授業における目標になっていたと考えられる。成果発表の場があるかないかは、生徒のモチベーションに大きく影響す

る。ぜひ、全情コンを学習目標の一つとして位置付けて、参加して欲しい。

残りの3割は、部活動、学校外活動、個人活動などからの応募である。全情コンは、年間の活動のマイルストーン、いわば節目や目標地点の役割としても適している。授業と同じく目指すものがあると、活動もさらに活性化する。全情コンがその一助となれば幸いである。

3. 全国各地から多数の応募

昨年度の第3回全情コンには、41都道府県から646チームの応募があった。最も多かったのは、岡山県の97チームである。詳細を調べてみると、そのうちの90チーム以上が1つの県立学校からの応募であり、同校では「情報Ⅰ」のプログラミングの単元で全情コンへの参加を前提に授業を行っていた。総合的な探究の時間などでも、同様のことができるのではないだろうか。

4. 応募作品で使用された技術

コンテストのテーマは、「暮らしや学校をより良くする(DXする)」である。応募作品では、プログラム・アプリ制作を基盤に、データ取得・分析やセンサー制御など、複数技術の組み合わせが見られた。Webサイトの公開、LED・モーター・マイコンを使った電子工作、VR・ARの体験作成など、使われる技術が広い範囲に及ぶようになり、普通科だけでなく、工業科、農業科など、専門学科からの応募も増えてきた。AIはすべての作品で活用されていたが、その用途は、コード生成・文章作成・画像生成など制作支援が中心であり、より高度なAI活用は一部にとどまっていた。

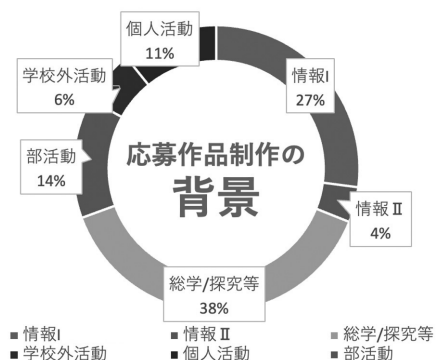


図1 応募作品の背景

5. 第4回の開催スケジュール

今年度開催する第4回の募集は2026年4月1日より、既に開始しており、スケジュールは図2の通りである。

ブロック審査（書類審査）は、全国を4つのブロック（北海道・東北・関東／東海・中部／近畿・北陸／中国・四国・九州・沖縄）に分けて行い、この段階で企業賞を含む100以上の賞が授与される。

最終審査会では、全国から選抜された10チームが霞ヶ関の文部科学省講堂で競い、文部科学大臣賞、企業賞などが授与されるほか、審査員と直接交流する機会も設けられる。

6. 都道府県大会

今年度は、神奈川県（9/5）、大阪府（10/24）、宮城県（11/3）、福岡県（11/7）、北海道（11/14）、愛知県（12/12）、沖縄県（12/26）、鹿児島県・宮崎県（開催日調整中）で都道府県大会も開催される。開催案内は順次Webサイトで公表する。それぞれの大会で表彰を行うほか、成績優秀チームは、全情コンのブロック審査で特別に点数を加えるので、最終審査会に進出しやすくなる。

7. 審査基準

昨年度の審査は表1の基準によって行った。こ

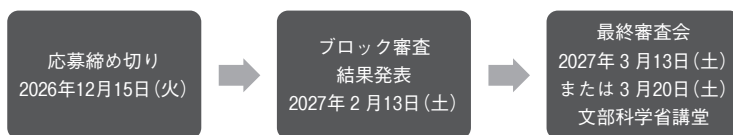


図2 「全国情報教育コンテスト」の応募から最終審査会までのスケジュール

の審査基準は、今年度も同様である。全情コンは、技術を競うだけの大会ではなく、技術を使って何を実現するかを重視している。審査基準でも、「社会的貢献・実用性」「ユーザー体験と使いやすさの設計」「情報Iレベルの知識理解と活用」「探究的な学び」に高い配点が置かれている。

8. おわりに

一般社団法人デジタル人材共創連盟では、中高生向けに全情コン、25歳以下向けにデジタル学園祭、先生の実践を発表いただくデジ活ベストプラクティスなど、多彩なイベントを開催するほか、「情報」を学ぶ生徒向け教材「キャリアデザインブック2026」も発行している。また、DXハイスクール、N-E.X.T.ハイスクールに向けても情報発信を行っている。以下URLからご覧いただきたい。

（一社）デジタル人材共創連盟 <https://dle.or.jp/>
 全国情報教育コンテスト <https://zenjyocon.jp/>
 デジタル学園祭 <https://d-s-festival.jp/>

表1 審査基準

項目	配点	評価基準
1. 社会的貢献・実用性	15点	社会の課題に対してどれだけ意味のある価値を提供し、現実を受け入れられるか
2. ユーザー体験と使いやすさの設計	15点	技術やアイデアが、利用者にとって分かりやすく、使いやすく、安全に扱える形に設計されているか
3. 情報Iレベルの知識理解と活用	15点	情報Iで扱う基礎概念や考え方を適切に活用し、問題解決に応用できているか
4. 探究的な学び	15点	問題設定から調査、試行錯誤、振り返りまで、探究のプロセスをどれだけ丁寧に行ったか
5. 革新性（アイデア／技術）	10点	独創的な視点や、新しい仕組み・方法を生み出しているか
6. 倫理的配慮と法的遵守	10点	作品が社会的・法的に適切な形で設計・実装されているか
7. 完成度	10点	作品がどれだけ安定して動作し、設計通りに機能しているか
8. プレゼンテーション能力・説明力	10点	作品の魅力やポイントを、第三者に分かりやすく伝えられているか