



全国選抜小学生
プログラミング大会

..... 2022年度全国選抜小学生

プログラミング大会

全国大会プログラム

みんなの未来、みんなでつくろう

2023年
3月5日(日)
東京国際フォーラム
ホールD5

[主催] 全国新聞社事業協議会

[後援] 文部科学省、経済産業省、総務省、デジタル庁

[協賛]

あいおいニッセイ同和損害保険株式会社、日本電気株式会社、
日本ジェネリック製薬協会、ヤフー株式会社、株式会社クレスコ、
佐川印刷株式会社、クオンツ・リサーチ株式会社、CKD株式会社

[協力]

NPO法人みんなのコード、相田みつを美術館、株式会社湖池屋、
サントリーホールディングス株式会社



MS&AD あいおいニッセイ同和損保

Orchestrating a brighter world
NEC

JGA
Japan Generic Medicines Association
日本ジェネリック製薬協会

YAHOO!
JAPAN

CRESKO

SAGAWA
PRINTING

Quants
Research

CKD

：主催あいさつ

2022年度全国選抜小学生プログラミング大会全国大会にご出場の皆さん、おめでとうございます。

本大会は「プログラミング元年」と呼ばれる2020年度に産声を上げ、今回で3度目の開催となります。過去2回は新型コロナウイルス感染拡大によりオンラインでの実施となり、リアルでの開催は今回が初めてです。全国大会に出場される皆さんが一堂に集まって発表される姿を拝見できることを、主催者として大変うれしく思っております。

昨年の全国大会では、地元の伝統工芸の魅力を未来につなぐというアプリがグランプリを獲得されました。また、コロナ感染予防やSDGs関連など、未来をより良くするツールや地域を元気にする作品が数多く発表され、深く感銘を受けました。そして何より驚かされたのが、皆さんのプレゼンテーション能力の高さです。短い時間の中でプログラミングの意図、苦労した点などをわかりやすく簡潔にまとめて説明される姿から、日本の明るい未来が見えました。

コロナ禍はまだまだ収束が見通せず、学校生活にも制約があるかと思いますが、この全国大会出場をひとつの思い出として心に刻んでいただければ幸いです。

本年度の都道府県大会への応募件数は昨年より増えて998組となりました。この中から都道府県代表に選ばれた43組の皆さんによる本日の発表を楽しませていただきます。

最後になりましたが、あいおいニッセイ同和損害保険株式会社様、日本電気株式会社様、日本ジェネリック製薬協会様、ヤフー株式会社様、株式会社クレスコ様、佐川印刷株式会社様、クォンツ・リサーチ株式会社様、CKD株式会社様をはじめ、本大会にご協賛、ご後援、ご協力いただいた関係者の皆さまに深く感謝申し上げます。

全国新聞社事業協議会

代表幹事 西海恵都子

全国新聞社事業協議会とは

全国新聞社事業協議会は、共同通信の加盟新聞45紙と共同通信が運営する組織です。各社の文化催事、スポーツイベントなど、さまざまな事業の主催、後援を行うほか、各種事業企画に関する情報収集、協議連絡、企画制作などを行っています。

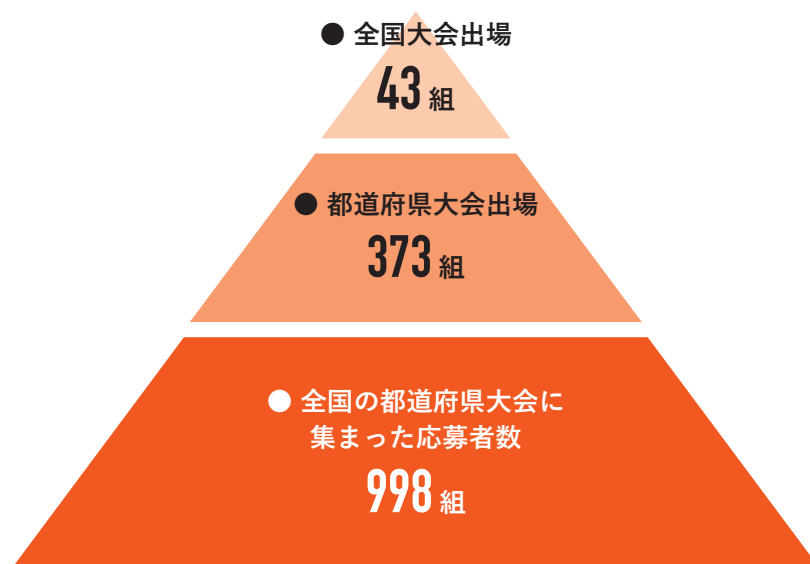
北海道新聞、東奥日報、デーリー東北、秋田魁新報、岩手日報、河北新報、山形新聞、福島民報、福島民友新聞、下野新聞、茨城新聞、上毛新聞、千葉日報、埼玉新聞、東京新聞、神奈川新聞、静岡新聞、山梨日日新聞、信濃毎日新聞、新潟日報、北日本新聞、北國新聞、福井新聞、岐阜新聞、中日新聞、奈良新聞、京都新聞、神戸新聞、山陽新聞、中国新聞、山陰中央新報、新日本海新聞、四国新聞、愛媛新聞、徳島新聞、高知新聞、西日本新聞、佐賀新聞、長崎新聞、大分合同新聞、熊本日日新聞、宮崎日日新聞、南日本新聞、琉球新報、沖縄タイムス、共同通信

「全国選抜小学生プログラミング大会」について

全国の新聞社と自治体、大学などの教育機関、民間企業が連携し、「プログラミングにより課題解決ができることの重要性と楽しさを小学生に伝えたい」という趣旨の下、2020年から毎年開催しています。

本大会は、高度なプログラミング技術を持つ「天才発掘」ではなく、プログラミングによって社会を生き抜く思考力、行動力、プロデュース力を含めた総合的な「人間力」を育てることが目標です。

昨今プログラミングの技術を競う大会が数多く開かれていますが、参加する子どもたちが大都市圏に集中するなど、局地的なものとなっているのが現状です。居住地や性別などにかかわらず、誰もが活躍できる未来を創る後押しをしたい。こうした課題を解決するため、全国新聞社事業協議会の新聞社が協力し、47都道府県大会から代表者を選出する、本当の意味での「全国規模」の大会を目指しています。



全国選抜小学生
プログラミング大会

全国選抜小学生プログラミング大会の最新情報は、
大会公式ホームページ、SNSでご確認いただけます。



ホームページ
<https://zsjk.jp/>



ツイッター
@program_zenkoku

#みんなのみらい
で応援メッセージをお送りください！

応援する相手の
名前もお忘れなく！

2022年度開催概要

【目的】

プログラミング教育の重要性認知向上を目的に、全国の小学生を対象にプログラミングを用いた作品やアイデア等を競うコンテストを行います。本大会を通じて、2020年度から小学校で必修化されたプログラミング教育への理解促進に加え、子どもたちのプロデュース力や考える力、表現力向上に寄与することを期します。

【テーマ】

「みんなのみらい」

自分のみらい、大切な人のみらい、地域のみらい。みんなの明るいみらいのために役立つようなアイデアがまった未来志向の作品を募集。

【日時】

2023年3月5日（日）9時～16時（予定）

【会場】

東京国際フォーラム ホールD5
（東京都千代田区丸の内3-5-1 / D棟5階）

【方式】

全国の地方大会で優秀な成績を収めた代表者がプレゼンテーションを行います。大会の様子はリアルタイムでライブ配信します。視聴用のページは大会ホームページに設けます。

【出場者】

日本在住の小学生（2023年3月卒業の小学6年生まで）で、新聞社または共同通信社が実施した地方大会で選出されたファイナリスト。個人、団体（1チーム4人まで）のいずれも可。

【発表スタイル】

発表時間は3分間。ファイナリストが作品制作のきっかけや、苦労した部分などをプレゼンテーションします。

【参加費】

無料

【採点基準】

発想力 40点満点、表現力 30点満点、
技術力 30点満点

【主催】 全国新聞社事業協議会

【後援】 文部科学省、経済産業省、総務省、デジタル庁

【協賛】

あいおいニッセイ同和損害保険株式会社

日本電気株式会社

日本ジェネリック製薬協会

ヤフー株式会社

株式会社クレスコ

佐川印刷株式会社

クオンツ・リサーチ株式会社

C K D株式会社

【協力】

N P O法人みんなのコード、相田みつを美術館、
株式会社湖池屋、サントリーホールディングス株式会社

【表彰】

グランプリ（1組）

トロフィー、[副賞] デスクトップPC「iMac」

準グランプリ（1組）

トロフィー、[副賞] ノートPC「Surface Pro 9」

あいおいニッセイ同和損保賞（1組）

トロフィー、[副賞] モバイルレーザープロジェクター
「Nebula Capsule 3 Laser」

NEC賞（1組）

トロフィー、[副賞] ノートPC「ChromebookY3」

サステナビリティ賞

by 日本ジェネリック製薬協会（1組）

トロフィー、[副賞] モバイルレーザープロジェクター
「Nebula Capsule 3 Laser」

ヤフー賞（1組）

トロフィー、[副賞] モバイルレーザープロジェクター
「Nebula Capsule 3 Laser」、
けんさくブランケット+けんさく
マスコット+ラバーストラップ

全国新聞社事業協議会賞（1組）

表彰盾、[副賞] スマートウォッチ
「Apple Watch Series 8」

審査員特別賞（4組）

表彰盾、[副賞] スマートスピーカー「HomePod mini」

優秀賞（12組）

[副賞] ラップトップトレイ「yogibo Traybo2.0」

みんなのみらい賞（複数）

[副賞] 紛失防止タグ「Air Tag」

※賞の数や名称、副賞組数は変更になる場合があります。
出場者すべての順位付けは行いません。

【お問い合わせ】

全国選抜小学生プログラミング大会 運営事務局
（株式会社共同通信社内）

TEL：03-6252-6035

E-mail：program.kk@kyodonews.jp

： 審査員



審査員長

ひらい そういちろう
平井 聡一郎

情報通信総合研究所
特別研究員

茨城県の公立小、中学校で22年間、市町および県教委で指導主事として11年間勤務。古河市教育委員会参事兼指導課長を経て、2017年4月から現職。茨城大非常勤講師、文科省ICT活用教育アドバイザー、総務省地域情報化アドバイザー。多くの市町村にICT関連のアドバイスをを行う傍ら、全国の小学校で、教育に関わるICT活用やプログラミングの普及に尽力している。



むとう ひさよし
武藤 久慶

文部科学省初等中等教育局
学校デジタル化プロジェクト
チームリーダー

2000年文部省（現文科省）入省。教育課程企画室、人事院長期在外研究員（Harvard Graduate School of Education）を経て、北海道教育委員会に出向、教育制度改革室長補佐、外務省一等書記官、大臣官房総務課副長などを経て、2022年6月からGIGAスクール構想の総括担当の課長職に就任。



とねがわ ゆうた
利根川 裕太

特定非営利活動法人
みんなのコード代表理事

2009年、ラクスル株式会社立ち上げから参画。15年、一般社団法人みんなのコードを設立（17年から特定非営利活動法人化）、全国の学校でのプログラミング教育の普及を推進。16年文部科学省「小学校段階における論理的思考力や創造性、問題解決能力等の育成とプログラミング教育に関する有識者会議」委員、18年内閣官房「教育再生実行会議技術革新ワーキンググループ」委員。2児の父。



なかじま さち子
中島 さち子

株式会社 steAm 代表取締役

音楽家・数学研究者・STEAM教育者。株式会社 steAm 代表取締役、一般社団法人 steAmBAND 代表理事、大阪・関西万博テーマ事業プロデューサー、内閣府 STEM Girls Ambassador、東京大学大学院数理科学研究科特任研究員、国際数学オリンピック金メダリスト。音楽数学教育とともにアート&テクノロジーの研究も進める。



にしむら つむぎ
西村 つむぎ

ヤフー株式会社 メディア統
括本部 技術戦略室 技術戦
略推進チームリーダー

2007年ヤフーにエンジニアとして中途入社。Yahoo! トラベルを5年、Yahoo! ニュースを8年担当。その間に産休・育休を取得。現在は Yahoo! JAPAN トップページ、Yahoo! ニュース、Yahoo! 天気・災害等メディアサービスの技術横断組織に所属し、横断的な課題解決の推進、リスク管理、重大事故の再発防止推進等を行っている。



すずき いちろう
鈴木 維一郎

共同通信社 情報技術局次長、
将来技術開発室長

1966年生まれ、東京都出身。慶應義塾大大学院特別研究講師を経て、一般社団法人共同通信社メディアラボ室長として、日本が見えるニュースサイト「47NEWS」のウェブマスターを務めた。現在は、メディアがデータやデジタル技術を活用し、組織やビジネスモデルを変革、価値提供の方法を抜本的に変える「デジタル変革」を精力的に行う。

式次第

9:00 開会式

9:10 プレゼンテーション

第1部	9:10	都道府県	発表者		作品名
			1	沖縄	町田 幸駿
		2	岐阜	青山 侑生	未来への商品を作れ！
		3	愛媛	赤池 逢心	歩いて競う健康アプリ Animal Battle Walk
		4	三重	岡田 百花	予定ボード
		5	群馬	萩原 豊基	自分用のスクラッチを作ってみた
		6	香川	鎌田 千記理	めざせ！きれいなおへや
		7	北海道	高宮 聡介	未来の道具
		8	宮城	トリプルギャートルズ (常見 胡桃、佐々木 望翔、伊藤 俊亮)	車の浸水被害を防ぐ「浸水ふせポン」
		9	福井	橋尾 海	イタチ撃退大作戦！
		10	福島	小椋 正晴	ECO でお得生活

第2部	10:30	11	千葉	酒井 かのん	読書オススメガチャ
		12	富山	本多 寛仁	多機能ドライブレコーダー
		13	鹿児島	染 拓真	あまみを楽しもうゲーム
		14	栃木	みらいファーム (松本 陽希、松本 望来)	ロボットで農業を守ろう！
		15	埼玉	横田 夏向	AI と対決 小学生外貨取引ゲーム
		16	岡山	チームMK S (口田 道哉、坂口 啓太、坂口 章太)	ピックアップSDGs in おかやま
		17	山梨	ISO清掃隊 (岩瀬 憲跳、阪上 友希翔、大代 花凛)	自動水槽清掃号一号
		18	佐賀	ジュニアサイバーボランティアチーム (梅田 梨名、谷川 光陽、上村 龍平)	プログラミング学習教材 情報モラルクイズ
		19	京都	清水 琢己	宿題、出した？
		20	兵庫	船越 透真	バーチャルシティ姫路
		21	宮崎	迫園 梨央	QRICK
		22	石川	片山津わくわく工作部 (下口 美咲、川畑 翼、井上 心愛、扇 野々花)	次世代型IoTメイドロボット ROM ちゃん
		23	滋賀	濱崎 由來	琵琶湖を守る 悪者キャッチゲーム！

第3部	12:30	24	長崎	松尾 光	スーパークイズ DX
		25	鳥取	葛井 惇之祐	α griBox
		26	青森	高橋 一喜	食べ過ぎ?食べすぎじゃない?チェッククイズ!!
		27	島根	俵 恵太	SEKAI を救おう！
		28	静岡	佐藤 迪洋	竹林→日本の、明るい未来のために！
		29	岩手	小田島 雄凜	輝いていた地球は今
		30	熊本	久保田 千織	そだて！My Me
		31	徳島	登佐古 悠真	家族の悩み解決!プログラミングプロジェクト
		32	新潟	松岡 祥三郎	越後七フシギ
		33	愛知	川口 明莉	Let's Tohyo

《昼休憩》

第4部	13:50	34	奈良	久保田 景友	バリアフリーの本
		35	秋田	佐久間 柊介	AI で苦手克服 これで僕も整頓上手
		36	茨城	池畑 尚	どこでも地球儀！
		37	広島	堀田 奈音	よんでみん？
		38	大分	中島 莉衣奈	とうけいビュー
		39	福岡	松本 侑馬	やさしさポイントアプリ ver.31
		40	大阪	片岡 佳樹	未来のたこ焼き名人
		41	東京	伊藤 修一	Recycle Garbage
		42	長野	中沢 柊葉	Release
		43	神奈川	三澤 康太郎	SAVE THE "Planetary"

15:00 地方大会紹介

15:30 審査結果発表、表彰式

全国大会出場者紹介

2022年度全国選抜小学生プログラミング大会は、都道府県大会への応募総数 998 組の中から、43 組 55 人のファイナリストが誕生しました。アイデアと工夫、努力のつまった作品をたずさえたファイナリストたちが、東京国際フォーラムの晴れ舞台上で発表します。皆さんが力を存分に発揮できるよう、プレゼンテーションへの温かい応援をよろしくお願いします。

プレゼンテーション

第 1 部

01

沖縄県代表

作品

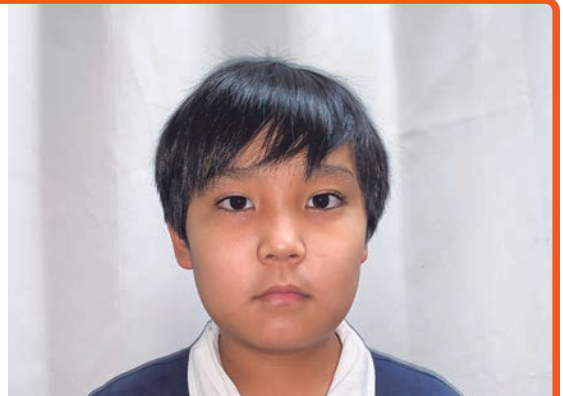
AI（人工知能）を使って手話を自動翻訳

手話翻訳機を作ったきっかけは、耳が聞こえないという理由で行動が制限されてはいけないと思ったからです。携帯のアプリのように誰でも手軽に使える手話翻訳機を作りたいと思いました。制作裏話は、スクラッチのカメラが動画ソフトに邪魔されて撮影できなかったり、何枚以上写真データを作ればいいのか分からなくて苦労しました。



意気込み

自分と同じ小学生がホリエモンに絶賛されたように、僕もプレゼンテーションでホリエモンやひろゆきに絶賛してもらえるように頑張りたいです。



まちだ たかし

町田 幸駿 さん

浦添市立仲西小 4 年

02

岐阜県代表

作品

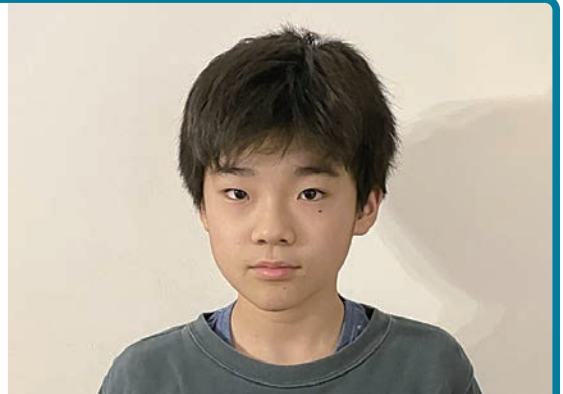
未来への商品を作れ！

誰もがアイデアを出し合ってものを作れる未来になればいいと思ったのが作品制作のきっかけです。お金を使って、ショップで買い物する点が苦労しました。



意気込み

入賞できたらいいなと思います。



あおやま ゆうき

青山 侑生 さん

各務原市立鵜沼第二小 5 年

03

愛媛県代表

作品

歩いて競う健康アプリ Animal Battle Walk

通っている教室でプログラミング大会のお知らせがあり、今年も出場したいと思って応募しました。最初作ろうとしたものからアレンジをして、ポケモンGOの影響で、運動をし始めた人の多さのニュースを思い出したので、取り入れることにしました。難しいところもあったので、イメージとできるところを組み合わせました。



意気込み

わたしの最大を出し切ります。
去年は全国大会に行けなかったので、今年こそは習ってきたことの全てを表現したいと思います。

生プログラミング大会
愛媛県



あかいけ おうし

赤池 逢心 さん

松山市立久枝小5年

04

三重県代表

作品

予定ボード

自分の実力がどれぐらいのものなのかを試してみたくなり、プログラミング関係の大会を探したのがきっかけでした。時間が足りないという思考に至ったのは、大会に応募する上で何を作ろうか迷っていたときに、もっと時間がほしいと思ったのが理由です。



意気込み

周りの人の発表を聞くというところでも、自分自身が発表するというところでも、なにより楽しむことを最優先に頑張りたいです。



おかだ ももか

岡田 百花 さん

三重大学教育学部附属小6年

05

群馬県代表

作品

自分用のスクラッチを作ってみた

「プログラミングの楽しさをみんなに伝えたい。そのためには使いやすいアプリがないと」。そんな思いから、プログラミングアプリ[スクラッチ]の操作方法を簡略化した独自のスクラッチを開発しました。機能が多いため、バグをなくすことに苦労しました。



意気込み

全力で頑張ります！



はぎわら とよき

萩原 豊基 さん

前橋市立大室小6年

06

香川県代表

作品

めざせ！きれいなおへや

小学1年生の妹が自分のお部屋がちらかっていることに困っていたので、楽しみながらお部屋のかたづけ方を学べるゲームを作りました。Scratchにはないプログラミング技術を学ぶためにSnap!を使って作りました。かわいくて、楽しくて、わかりやすいゲームにするために、妹に遊んでもらいながら4回作りなおしをしました。



意気込み

妹のために作ったプログラムで全国大会に出られたので、妹への感謝を込めてがんばりたい！皆さんに楽しんでもらえるプレゼンにしたいです。



かまだ ちきり

鎌田 千記理 さん

香川大学教育学部附属
高松小3年

07

北海道代表

作品

未来の道具

作品制作のきっかけは、まだ作るのが難しい道具をつくって、ゲームで再現してみたいと思ったことです。現実世界でライトを使って大きくなったり、透明になったり、ジャンプ力があがったり、自由に空を飛べたりするような技術があると、世界は便利になると思います。



意気込み

優勝目指して頑張ります！



たかみや そうすけ

高宮 聡介 さん

せたな町立北檜山小4年

08

宮城県代表

作品

車の浸水被害を防ぐ「浸水ふせポン」

大崎地域で大雨が続いた昨年の夏、浸水はとても、「身近な危険」だということを改めて感じました。たくさんの車が浸水被害にあったのが分かり少しでも浸水被害を減らしたいと思い、車の浸水被害を防ぐ浸水ふせポンをつくりました。micro:bitをWi-Fiで飛ばしてLINEに接続するのに苦労しました。



意気込み

浸水ふせポンが車の浸水被害を少しでも減らせる装置であることを伝えたい！



トリプルギャートルズ

つねみくるみ

常見 胡桃 さん

ささきみさね

佐々木 望翔 さん

いとう しゅんすけ

伊藤 俊亮 さん

美里町立青生小5年(常見)

大崎市立古川第一小5年(佐々木)

大崎市立古川第三小5年(伊藤)

09

福井県代表

作品

イタチ撃退大作戦！

おばあちゃんの家に出没するイタチを、追い払ってあげたいと思った事が作品制作のきっかけです。お酢をしみこませた箱の蓋を開け閉めする為に、サーボモーターを動かすプログラミングを作成するのがとても大変でした。



意気込み

自分の持っている力を全部出して優勝するぞ！！



はしお かい
橋尾海さん

鯖江市立惜陰小5年

10

福島県代表

作品

ECO でお得生活

ECO なことをすることで、お得な生活をおくることができることを、みんなに知ってもらいたいと思ったのがきっかけです。未来はどうなっているのかを考えていたところ、お得生活と結びつけると作品ができるのではないかと思います。飽をなめながら作りました。苦労した点はエラーの修正です。



意気込み

優勝したい！



おぐら まさはる
小椋正晴さん

猪苗代町立吾妻小5年



プレゼンテーション

第2部

11

千葉県代表

作品

読書オススメガチャ

先生の直しなく読書感想文を書く方法を知りたくて、図書館で感想文の書き方の本を借りたことがきっかけです。感想文を書いているときに、本に書いてあるようなヒントを出してくれると助かるなと思いました。学校にある本を紹介した方がいいと思い、はじめは図書館の本のタイトルを手で書き写していたのでとても大変でした。



意気込み

みんなにうまく伝わるようにプレゼンテーションをしたいです。



さかい

酒井かのんさん

千葉市立土気小3年

12

富山県代表

作品

多機能ドライブレコーダー

以前、お母さんの車が当て逃げされ、サイドミラーが損傷してしまいました。しかし、当て逃げされた時の映像がなく、犯人を見つけられなくて未解決になってしまい、悔しい想いをしました。ドライブレコーダーを作ってお母さんが安心して運転できるようにしたいと思い、制作しました。



意気込み

優勝できるようにがんばります！



ほんだひろと

本多寛仁さん

滑川市立西部小6年

13

鹿児島県代表

作品

あまみを楽しもうゲーム

以前から「アミノクロウサギの捕食問題を知ってもらいたい」と思っていたので、この作品のテーマの一つにしました。構想時は2つのミニゲームをメニューで選択する簡単な作りでしたが、何か物足りなかったので、観光客を登場させ、しゃべらせたり、ストーリー性を持たせたりして、より楽しめるように作り込みました。



意気込み

構想から完成まで半年かかりました。この作品で、全国の人に「奄美は楽しそう」「行ってみたい」と思ってもらいたいと思います。



そめたくま

染拓真さん

奄美市立伊津部小6年

14

栃木県代表

作品

ロボットで農業を守ろう！

授業を通して農業就業者数が年々減少していることや日本の食料自給率も問題になっていることを知りました。そこでロボットが農作業を手伝うことで、年齢や性別に関係なく農業を始めるきっかけになったり、続けたい農家の方を助けたいと考えました。苦労した点は色を識別するための数値を何度も繰り返して決めたところです。



意気込み

2020年大会から出場していて、初めての全国大会です！兄妹で協力して製作した作品の魅力を精一杯伝えたいと思います。



みらいファーム

まつもと みく

松本望来さん

芳賀町立芳賀北小2年

まつもとはるき

松本陽希さん

芳賀町立芳賀北小5年

15

埼玉県代表

作品

AIと対決
小学生外貨取引ゲーム

外貨取引がイベントで影響することを知ったことが作品づくりのきっかけです。工夫した点は、AI対決。強いAIはイベントを利用できます。苦労した点は、エラー表示。自分だけでは、どんな入力ミスをするか考えられませんでした。そこで、友達や親に実際にプレイしてもらいました。想定外のエラーができて、面白かったです。



意気込み

2度目の全国大会。リアル開催でみんなの作品も間近にみられて楽しみです！小学生シリーズ第二弾で優勝目指します。



よこたかなた

横田夏向さん

草加市立氷川小5年

16

岡山県代表

作品

ピックアップ SDGs in おかやま

AIの誤認識を解決するのにとても苦労しました。何度やってもほぼ100%認識するようなプログラムを考えて解決しました。チームでの作業はとても楽しかった！（道哉）

たくさんのブロックを組んだので、デバックが大変でした。作品を合体させたとき、うまく動かなかったりしました。（啓太）
チームMKSの似顔絵はぼくが書きました！（章太）



意気込み

岡山県代表として全力を尽くしたいです！（道哉）
負けないように力いっぱい頑張りたい！（啓太）
全国制覇 絶対優勝！！（章太）



チームMKS

くちだ みちや

口田 道哉 さん

さかぐち けいた

坂口 啓太 さん

さかぐち しょうた

坂口 章太 さん

倉敷市立前田小6年（道哉）

総社市立総社小5年（啓太）

総社市立総社小4年（章太）

17

山梨県代表

作品

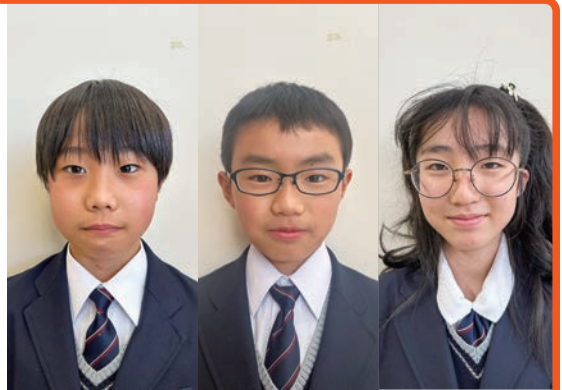
自動水槽清掃号一

学校で飼っていたアロワナさんの水槽の内側にコケや汚れがついていて、コケを食べてくれるプレコが弱っていることを知りました。（岩瀬）／水槽の掃除は時間がかかるし大変です。そこで思いついたのが自動で水槽をきれいにしてくれるロボットです。（大代）／マイクロビットにプログラムが入らないという予想外のアクシデントがあって苦労しました。（阪上）



意気込み

今年も賞をもらえるように努力してきました。（岩瀬）
最初で最後の全国大会で結果を残したいです。（阪上）
燃え尽きるまで全力を出し切るうううう!!!!（大代）



ISO清掃隊

いわせ けんと

岩瀬 憲跳 さん

さかうえ ゆきと

阪上 友希翔 さん

おおしろ かりん

大代 花凜 さん

甲府市・山梨学院小6年

18

佐賀県代表

作品

プログラミング学習教材
情報モラルクイズ

2022年2月末、佐賀県内の小学校で「佐賀県警が『クイズでインターネットの望ましい使い方を学ぶ授業』を実施した」という新聞報道がありました。その時に県警が用意したサーバへの接続について、校内セキュリティの設定が障壁となったと聞きました。Scratchで作ったら万事解決して保守作業も楽ではないかと考え、プログラムを作成しました。



意気込み

自分たちのプログラムの良さを全国に広められるように頑張ります。



ジュニアサイバーボランティアチーム

うめだ りな

梅田 梨名 さん

たにがわ みはる

谷川 光陽 さん

うえむら りゅうへい

上村 龍平 さん

武雄市立北方小6年（梅田）

佐賀市立鍋島小5年（谷川）

佐賀市立春日北小4年（上村）

19

京都府代表

作品

宿題、出した？

先生や友達の仕事が少しでも楽しみたいという思いから開発しました。顔認証や二次元バーコードのAPIを使って、宿題を提出しているところをカメラで撮影するだけで誰が出したかを把握できます。



意気込み

京都府代表として、グランプリを目指します！



しみず たくみ

清水 琢己 さん

京都市立伏見板橋小 6年

20

兵庫県代表

作品

バーチャルシティ姫路

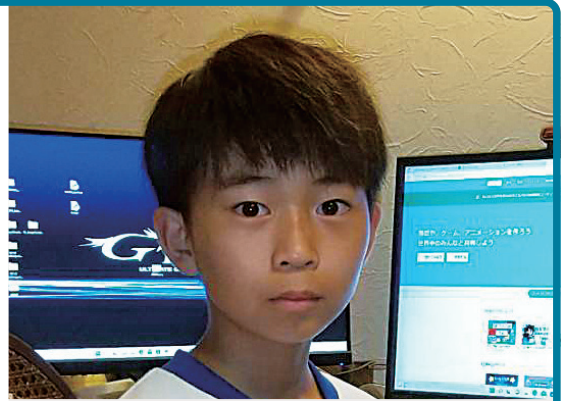
ゲーム中で使われている写真はほとんど自分で撮りに行ったので、改めて地元を知るきっかけになりました。

プログラムはとて大きく変わったので、バグをチェックするのにすごく時間がかかりました。



意気込み

生まれ育った姫路市をプログラムで再現しました。SDGsのことを勉強しながら、姫路のことを知ってもらえると嬉しいです。



ふなこし とうま

船越 透真 さん

姫路市立手柄小 6年

21

宮崎県代表

作品

QRICK

作品を全部作り終えた後にもう1度作り直したことが一番苦労しました！

プログラムも、見た目も、全て変更しました！

学校の先生に実際に使ってもらったときは、とても緊張しました…。



意気込み

初めての東京での大会で、緊張しています！せっかくの機会だから、みんなと仲良くなれたら嬉しいです！



さこそ の り お

迫園 梨央 さん

宮崎大学教育学部附属小 6年

作品

次世代型 IoT メイドロボット ROM ちゃん

アニメに出てくるメイドをみて、そばにいと楽しくなるメイドロボットができたらと考え、作成しました。名前はコンピューターの部品「ロム」に由来します。インターネットに接続する機能を持ち、いつでもご主人様とつながることができる未来の次世代型メイドロボットです。MICRO:BITをメインに、様々な周辺機器を接続させました。



意気込み

緊張でいっぱいです。でも自分たちの作ったものを、できるだけ全国のみんなに知ってもらいたいと思います。



片山津わくわく工作部 ※写真左から

かわばたつばさ

川畑翼さん

いのうえここあ

井上心愛さん

加賀市立片山津小6年(下口、川畑)、5年(井上、扇)

しもぐちみさき

下口美咲さん

おうぎののか

扇野々花さん

作品

琵琶湖を守る 悪者キャッチゲーム!

作品制作のきっかけは、先生がこんな大会があるけどやってみない?と誘ってくれたことです。本当はSCRATCHで作ろうと思いましたが、SCRATCHに途中から動かないという問題が起きてしまったので急遽プロゼミで作ることになりました。作品で苦労した点はキャラクターの絵を描くことです。



意気込み

初めての全国大会は緊張しますが、ここまで来たからには優勝できるように頑張ります。



はまさき ゆら

濱崎 由來さん

大津市立藤尾小5年



プレゼンテーション

第3部

24

長崎県代表

作品

スーパークイズDX

ぼくの町のことや、新型コロナのこと、ざつ学などを楽しんで学んでほしくてクイズにしました。自分をキャラとして使うために画ぞうをくりぬくのがむずかしかったです。



目指せ日本一！

意気込み



まつお ひかり

松尾 光 さん

島原市立第二小4年

25

鳥取県代表

作品

α griBox

サンドボックスゲームを作ってみたかったので挑戦することにし、さらに今回はその中で農業ができるようにしました。ただ、農業のことを調べていくと作物を育てることは、たくさんの工夫の結果であるを知ったので、それをどこまでプログラム内のシステムとして再現するかということが難しかったです。



今の自分ができてる中で一番色んな事ができるプログラムです。自分がつくりたいものをつくっていきますので是非見てください。

意気込み



かっい じゅんのすけ

葛井 惇之祐 さん

鳥取市立岩倉小4年

26

青森県代表

作品

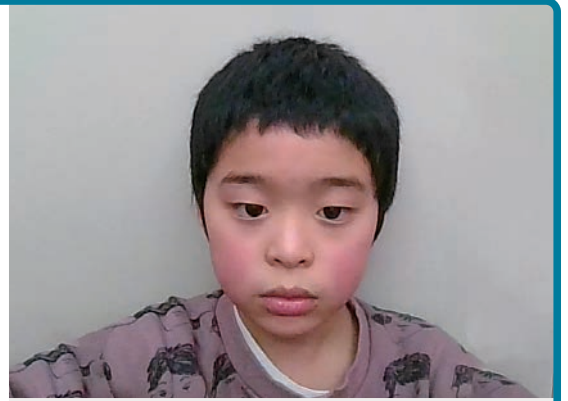
食べ過ぎ？食べすぎじゃない？ チェッククイズ!!

お母さんが体重を気にしているのがきっかけで、この作品を作りました。苦勞した点は、アクセシビリティ機能を付けたことです。



意気込み

参加したときは一次審査で落ちたと思ったけれど通って二次審査も通ったので、ここまで来たらグランプリを取って帰ろうと思います。



たかはし いつき

高橋 一喜 さん

弘前大学教育学部附属小
4年

27

島根県代表

作品

SEKAI を救おう！

地球温暖化がさまざまな悪い影響を及ぼすことを知り、大人になった時、生き物が住めなくなる！「SEKAI を救おう！」と思いました。温暖化の原因となる石油ではなく、CO2を燃料にする車を走らせることで、生き物が安全に暮らせる「みんなの未来」をつくりたい。そんな願いを込め、ゲームをプログラミングしました。



意気込み

全国のみんなの作品を見るのが楽しみです！みんなのアイデアを参考に、大会の後もいろんなプログラミングを作っていきたいです！



たわら けいた

俵 恵太 さん

島根大学教育学部附属
義務教育学校5年

28

静岡県代表

作品

竹林→日本の、 明るい未来のために！

ひいおじちゃんの畑を救うため、妹と一緒に6年間、竹林問題に取り組んできました。より多くの人に楽しんでもらうため、大学の先生や竹林現場の方々にも取材を重ね、コンテンツ作りに活かしてきました。プログラミングに詳しい人が周りに居なくて、独学で勉強しました。イラストも音楽も自分で作った、最高傑作作品です！



意気込み

この作品がたくさんの人に目に入る事で、社会問題が解決し、日本の竹文化も見直され、世界中の地球環境が良くなると嬉しいです。



さとう みちひろ

佐藤 迪洋 さん

磐田市立磐田西小6年

29

岩手県代表

作品

輝いていた地球は今

今までは色々な作品を scratch で作っていたのですが、自分の世界観をよりわかりやすくするために去年5月から Unity を勉強し始めました。スタートの真っ白な世界が自分の選択によりどのような発展をするかや、自分の考えている事の演出を自分の技術力でどの程度表現できるかが、大きな課題となりました。



自分の思ってることをしっかり堂々と伝える！

意気込み



おだしま ゆうり
小田島 雄凜 さん

北上市立いわさき小6年

30

熊本県代表

作品

そだて！ My Me

叱られずに毎日楽しく過ごしたい気持ちが、作品制作のきっかけになりました。私は、やらなければならないことをつい忘れてしまい、叱られることがあります。友達が遊んでいたゲームを見て、面倒くさがるの私をキャラクターがやる気にさせてくれたらいいなと思い、この作品を作りました。



全国みなさんに作品の楽しさを伝えたいです。熊本県代表としてがんばるばい！

意気込み



くぼた ちおり
久保田 千織 さん

熊本市立城北小5年

31

徳島県代表

作品

家族の悩み解決！
プログラミングプロジェクト

社会の役に立ちたいと思い何ができるかを考えた時、まずは身近な家族の悩みを解決することから始めようと思いました。家族に悩み事を聞いたところ、8つの悩み事を解決する必要があったので、アイデアを出すのに苦労しました。



他の人の作品を見て新しい知識や考え方を吸収し、自身の成長につながるような大会にしたい！

意気込み



のぼりさこ はるま
登佐古 悠真 さん

板野町立板野東小5年

32

新潟県代表

作品

越後七フシギ

「新潟といえばお米」という印象がありますが、お米以外にも色々な特産品や名所があるので、それを伝えたいと思いました。一つのアプリに複数のゲームを入れるのが難しく、その切り替えが大変でした。



意気込み

新潟の魅力を十分に伝えられる、みんなの記憶に残るプレゼンテーションをしたい！



まつおか しょうざぶろう

松岡 祥三郎 さん

田上町立田上小 6年

33

愛知県代表

作品

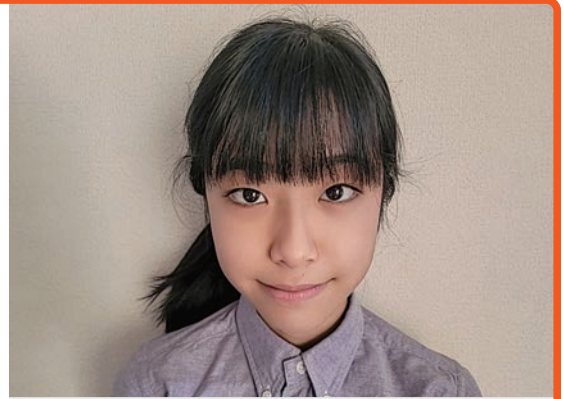
Let's Tohyo

日本の選挙の投票率が48.9%と低いので、みんなが投票に行っていってほしいと思い作りました。クラウド変数を使っているので、スクラッチをしている子供たちが投票できてその結果をスクラッチ町の選挙に反映できます。「Let's Tohyo」でみんなが選挙に行くことで「みんなのみらい」が作れるといいです。



意気込み

初めての現地なのでワクワクしてます！6年生で最後だから、楽しみたいです☆彡 がんばるぞー！！



かわぐち あかり

川口 明莉 さん

名古屋市立八社小 6年



プレゼンテーション

第4部

34

奈良県代表

作品

バリアフリーの本

制作のきっかけは、バリアフリーデザインについて知りたいなと思ったからです。また、バリアフリーについて色々調べていると、アイデアが降ってきたからです。

夏休みの時にモチベーションが上がらなくて、ゲームばかりしていて、提出ぎりぎりまで制作していました。



意気込み

頑張って作ったので絶対いいかんじの賞を取りたいです！



くぼた かげとも

久保田 景友 さん

上牧町立上牧第三小6年

35

秋田県代表

作品

AIで苦手克服 これで僕も整頓上手

AIプログラムを調べている時、お母さんから「掃除しなさい」と言われたのがきっかけで、整頓が習慣化するAIプログラムを作ってみようと思いました。苦手なことを習慣化させるアイデアを考えると苦労しました。画像認識の精度を上げるために、整頓状態に加えて、画像の角度や明るさを変えながら写真を沢山撮るのも大変でした。



意気込み

秋田代表ということを忘れず頑張ります。秋田はプログラミングすごいんだぞという事を全国の人達に知ってもらえたら嬉しいです。



さくま しゅうすけ

佐久間 柁介 さん

秋田市立広面小6年

36

茨城県代表

作品

どこでも地球儀！

この作品の苦労したところは2つあります。1つ目はプロジェクションマッピングという技術を使っているので、立体物とスプライト（投影される建物）の位置や大きさの調整が難しかったです。2つ目は建物を自分で書いているので、本物と同じような色や立体感を引き出すようにするのが難しかったです。



意気込み

移動時間で楽しい旅行などの時間が短くなるという、みんなが感じている問題を解決した未来を伝えられるように頑張ります。



いけはた なお

池畑 尚 さん

つくば市立栄小5年

37

広島県代表

作品

よんでみん？

今年の作品はバイソンで作ろうと決めていました。しかし教えてくれる先生がいなかったため、自分で本を読んで勉強しながら作らないといけなかったことが、一番大変でした。エラーが出たり、うまくいかなかったこともあるけれど、わからないところをお父さんに聞きながら、何とか完成することができました。



意気込み

どうしたら子どもでも簡単に使えるサイトになるか考えて作りました。ぜひみなさんも使ってみてください！



ほりた なおと

堀田 奈音 さん

東広島市立三ツ城小6年

38

大分県代表

作品

とうけいビュー

開発のきっかけは、ニュースや学校の授業で物価の高騰や人口問題やSDGsという言葉を知ったことです。それからは、世界についてもっと良く知りたいと思い、統計データというものに触れましたが、数字ばかりでよく分かりませんでした。そこで私は、誰でも気軽に世界を知ることのできるツールを作りたいと思いました。



意気込み

デザインやデータ収集などを頑張った作品です。本番では、私が伝えたいことをしっかりと伝えられるプレゼンをしたいです！



なかしま りいな

中島 莉衣奈 さん

大分市立大道小5年

39

福岡県代表

作品

やさしさポイントアプリ ver.31

制作のきっかけは父への反発です。お手伝いをして、お小遣いをもらっていたら、お父さんから怒られました。確かに子供にはお金をもらえるような難しいことはできません。しかし子供にも誰かの役にたちたいという気持ちはあります。お金ではなく、優しい気持ちだけを交換できる場所があればと思い、このアプリを作りました。



意気込み

福岡県の代表として頑張ります。緊張しますが、楽しんで発表できればと思います。本番では、早口にならないように気をつけます。



まつもと ゆうま

松本 侑馬 さん

北九州市立沼小 2年

40

大阪府代表

作品

未来のたこ焼き名人

大阪といえばたこ焼きです。僕もたこ焼きが好きです。たこ焼きは、家族や友達、みんなで焼きながら食べられるので、とても楽しいです。だから、きっと100年後の未来の大阪でも、たこ焼きは人気があると思います。未来のたこ焼きをイメージして、このゲームを作りました。大阪大会で優勝後、バグを発見したので、改良してきました。



意気込み

優勝できるようにがんばります！



かたおか よしき

片岡 佳樹 さん

池田市立秦野小 5年

41

東京都代表

作品

Recycle Garbage

僕は幼稚園の頃に、好きだったゲームを自分で作りたいと思ったのがきっかけでプログラマーを目指しました。そのためお正月と誕生日と旅行とM-1の日以外は毎日プログラミングをしています。unityは本で勉強しましたが、いざオリジナルゲームを作ると、勉強したこと以外の知識がたくさん必要で調べるのが大変でした。



意気込み

東京都代表に選ばれてとても嬉しいです。東京国際フォーラムは初めての大きな舞台なので頑張りたいです！



いとう しゅういち

伊藤 修一 さん

八王子市立いずみの森
義務教育学校 4年

42

長野県代表

作品

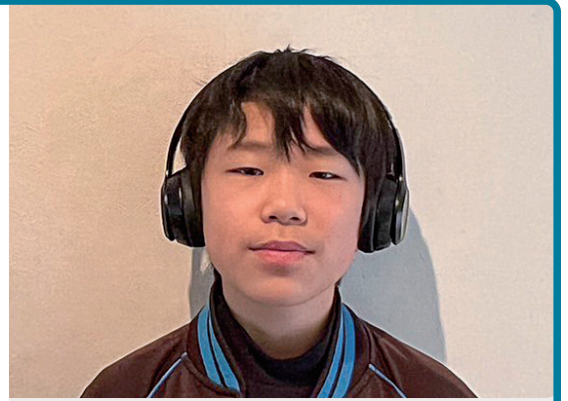
Release

「永遠の0」にはまって3Dで飛行機を作りたくなり、Blenderを始めました。そのうち自分で作った飛行機を操作したくなり、Unityと組み合わせて3DCGゲーム制作を始めました。プログラミングを習ったことがないので、コーディングやバグの修正にとっても苦労しましたが、初作品が完成してとても嬉しいです。



意気込み

自分の作品の世界観を伝えたいです。グラフィックと舞台製作にもかなりこだわったので注目して欲しいです。



なかざわ しゅうは

中沢 柁葉 さん

松本市立清水小6年

43

神奈川県代表

作品

SAVE THE "Planetary"

SDGs全体をザックリ理解できるものを目指して作りました。子供でも大人でも楽しめるよう色々な工夫をしたので、ぜひ遊んでみてください。

製作期間中、脱出ゲームの参考に横浜中華街でやっているリアル脱出ゲームに参加したり、フェアトレードチョコを食べたり、キャラクターデザインをしたのが楽しかったです。



意気込み

全国大会に出られて嬉しいです。発表は緊張しますが頑張りますので、よろしくお願いします。



みさわ やすたろう

三澤 康太郎 さん

横浜市立西寺尾第二小2年



大会の記録

●参加者

	全国の都道府県大会に 集まった応募組数	都道府県大会出場	全国大会出場
2020年度	673組	288組	33組
2021年度	927組	388組	37組
2022年度	998組	373組	43組

●上位入賞者

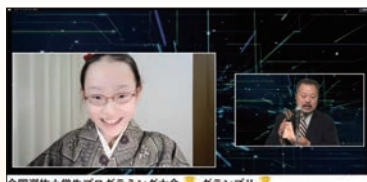
2020年度

	氏名		作品名	学年
グランプリ	宮崎県代表	平川 晴茄	ぶらっしゅとーく	6年
準グランプリ	東京都代表	小長井 聡介	体験シリーズ1.4 マスク・メーカー	3年
あいおいニッセイ同和損保賞	徳島県代表	須崎 有哉	未来の学校 ゆっぴースクール	3年
共同通信社賞	茨城県代表	大村 陽	だるまさんがころんだINつくば	6年
全国新聞社事業協議会賞	富山県代表	関谷 直澄	富山を駆け巡れ！ オンラインおにごっこ	6年
アイデア賞	佐賀県代表	古賀 巧隼	代わりの消しゴム	6年
みんなのまち賞	埼玉県代表	小野 颯也	とだめぐり	5年

2021年度

	氏名		作品名	学年
グランプリ	鹿児島県代表	小田原 叶和	アミと一緒に！ 未来へつむぐ大島紬	5年
準グランプリ	東京都代表	濱田 康平	感染リスク計算機	6年
あいおいニッセイ同和損保賞	宮崎県代表	ハツメイカー (上田蒼大、迫園 梨央、水野美空)	しゅわっち	3年(上田) 5年(迫園) 6年(水野)
NEC賞	埼玉県代表	横田 夏向	小学生社長ゲーム	4年
ヤフー賞	大分県代表	中島 莉衣奈	ぼうさいサーチ	4年
審査員特別賞	群馬県代表	風の子クラブ (澤口瑛菜、金 澤鷹士)	オームのマスク	6年
	富山県代表	サンダーバード 27号 (二上涼丞、堺 和人)	隊列走行ロボット	6年(二上) 5年(堺)
	徳島県代表	酒井 陽向	へびからインコを守る MESH (IoT) プログラム	3年
	佐賀県代表	内田 理史	光の波紋	5年
全国新聞社事業協議会賞	福井県代表	山本 佳那	安全運転装置 川崎君	4年

●2021年度 全国大会の様子

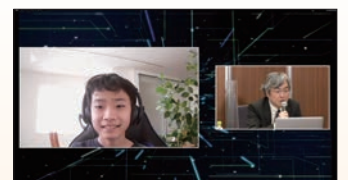


全国選抜小学生プログラミング大会 グランプリ
鹿児島県代表 小田原 叶和
グランプリに輝いた鹿児島県代表の小田原さん



地元の伝統工芸品「大島紬」を紹介するアプリを制作

受賞結果は新聞紙面でも紹介されました



準グランプリに選ばれた東京都代表の濱田さん