

次世代のデジタルイノベーターコンテスト開催業務仕様書

1 業務名

次世代のデジタルイノベーターコンテスト開催業務

2 目的

山口県においては、文部科学省のGIGAスクール構想に伴い、令和2年度に県立学校のICT環境整備を行い、当該環境の利用促進及び早期のデジタル人材育成を目的として、令和3年度からやまぐち児童生徒ICT活用コンテストを実施してきたところ。

令和7年度で5年目を迎えるが、当該コンテストをブラッシュアップし、次世代のデジタル・イノベーターを育成するため、更に事業を発展させるもの。

3 業務内容

(1) 全般

① 業務内容

当該業務の内容は主に次の4つとする。

- コンテストの企画、広報、応募作品受付、最終審査会の運営
- 応募作品作成支援を目的としたワークショップの実施
- 児童生徒のデジタル活用推進及び成長につながる工夫
- 問い合わせ窓口の設置

② 開催するコンテスト

当事業では次の3つのコンテスト及び2つのワークショップを開催することとし、詳細は後述する。

- やまぐち高校生ICT活用コンテスト及び付随するワークショップ（対象：山口県内に在住又は在学の高校生及び特別支援学校児童生徒）
- やまぐちU18デジタルアートコンテスト（対象：山口県内に在住又は在学の小～高校生及び特別支援学校児童生徒）
- やまぐちジュニアプログラマーコンテスト及び付随するスクラッチ体験ワークショップ（対象：山口県内に在住又は在学の小～中学生及び特別支援学校児童生徒）

③ コンテストの方向性

当該コンテストは、ICTの活用事例等を評価することに加え、コンテストに参加することで児童生徒の成長を促すことも目的としている。コンテスト及びワークショップの実施においては、児童生徒自らの力で社会を変革できるという実感を得る機会や、所属や世代を超えて普段接することのない人と協業する機会を提供すること。

④ 企画

契約後1ヶ月以内に、コンテストの実施計画書の作成を行い、県の承認を得ること。

⑤ 広報

○当該講座の広報として、チラシ及びポスターを次の部数作成し、山口県教育委員会に納品すること。当該広報資材は別途山口県教育委員会から各学校へ発送するが、再仕分けせずにそのまま発送できるよう、チラシ30部+ポスター2部（A4サイズに折り込むこと）を1セットとすること。

・やまぐち高校生ICT活用コンテスト+やまぐちU18デジタルアートコンテストの広報用（高校及び特別支援学校に発送）

チラシ3,300部（30部×110セット）、ポスター220部（2部×110セット）

・やまぐちジュニアプログラマーコンテスト（付随するスクラッチ体験ワークショップ含む）+やまぐちU18デジタルアートコンテストの広報用（小学校、中学校及び特別支援学校小学部及び中学部）

チラシ15,900部（30部×530セット）、ポスター1,060部（2部×530セット）

・デザイン思考ワークショップの広報用（高校及び特別支援学校に発送）

チラシ3,300部（30部×110セット）、ポスター220部（2部×110セット）

・技術志向ワークショップの広報用（山口県教育委員会に納品）

チラシ90部（30部×3セット）

※開催する会場側の意向により、不要となる場合あり。

○広報用のホームページを作成すること。ホームページの作成基盤やドメイン等は受託者が準備すること。

⑥ 応募作品受付

広報用のホームページに応募作品受付用フォームを作成し、応募された作品の管理を行うこと。応募作品は随時、山口県教育委員会に提出すること。

⑦ 協賛の募集・副賞及び賞状の贈呈

各コンテストについて協賛を募り、協賛団体から協賛品を提供してもらうことで、優秀者への副賞に充てる。協賛の募集については受託者が中心になり行うこと。受賞作品決定後に、学校もしくは受賞者の自宅あてに副賞及び賞状を発送すること。

⑧ 問い合わせ窓口の設置

広報開始から最終審査終了までの期間において、生徒からの問い合わせに応じる窓口を提供すること。当該窓口では、応募方法等への問い合わせに加え、ICTの技術的な

支援も行うこと。問い合わせの対応については、リアルタイム性を問わない。

(2) やまぐち高校生 ICT 活用コンテスト

① コンテスト部門

令和4年度より以下の3つの部門を設けているが、令和7年度の世情等を踏まえ、部門構成の提案を行うこと。

- (i) 学習コンテンツ部門：日頃の授業等でICTを活用した実践事例
- (ii) DXチャレンジアイデア部門：ICTを活用した社会変革につながるアイデア創出
- (iii) DXチャレンジプログラム部門：専門的なICT技術を活用したプログラム成果物等

② スケジュール

現時点、次のスケジュールを想定している。

広報開始	6月頃
ワークショップ	別途調整
応募締め切り	12月頃
最終審査	令和8年1月25日(日)

③ 広報・作品募集

(1) ⑤⑥のとおり。

④ 最終審査会の運営

- 応募作品から選抜された優秀作品の最終審査を行うイベントを開催すること。開催は原則、集合型のオフライン形式とする。
- 最終審査の対象は15組前後とし、1組当たりのプレゼン時間は10分程度とする。
- 当該イベントをYouTube等によりライブ配信し、イベントに参加できない生徒等がリアルタイムに視聴できるようにすること。なお、ここで録画したデータを県に提供すること。
- イベントに必要な機材、備品等は受託者において全て用意すること。なお、会場は県が指定の会場とすること。会場使用に伴い費用が発生する場合は、受託者が負担すること。
- 最終審査会において作品の評価を行う審査委員の選定・調整等を行うこと。審査委員の構成については、県の承認を得ること。謝金等が必要な場合は、受託者が負担すること。
- 最優秀者に贈呈する5万円相当の景品を準備すること。景品の内容については、県の指示に従うこと。

⑤ 応募作品作成支援を目的としたデザイン思考ワークショップの開催

- ICTコンテストの応募作品作成を支援するため、デザイン思考をテーマとしたワークショップを1回(2日間 各日6~7時間程度)開催すること。ワークショップは

原則、集合型のオフライン形式とする。

- 会場費等の必要な経費は受託者が負担すること。
- ワークショップは生徒だけでなく教員も参加可能とし、参加者は 30 名程度を上限とする。
- ワークショップの内容は提案によるが、デザイン思考のシンキングツール等を活用したアイデア創出支援や、作成した成果物のブラッシュアップ等を想定している。ワークショップにおいては、他校の生徒及び教員とのグループワークで得られた成果を自校の生徒及び教員にフィードバックする場を設ける等、多様な意見を収集して自身の成果物に反映できるような機会を作ること。
- やまぐち高校生 ICT 活用コンテストの広報用ホームページに、当該ワークショップの参加申し込みフォームを設け、参加申込者の管理を行うこと。申込者が定員を超過する場合は、受託者において抽選により受講者を決定すること。

⑥ 応募作品作成支援を目的とした技術志向ワークショップの開催及び伴走支援の実施

- ⑤のデザイン思考ワークショップとは別に、デジタル技術を利用したハッカソンワークショップを県内 3 か所（各箇所 3～4 時間程度とする。）で、開催すること。ワークショップは原則、集合型のオフライン形式とする。
- 会場費等の必要な経費は受託者が負担すること。
- ワークショップの参加者は 20 名程度とする。
- ワークショップ開催後、参加者を伴走支援できる環境・体制を準備すること。原則、伴走支援は県の提供する Teams を利用すること。
- やまぐち高校生 ICT 活用コンテストの広報用ホームページに、当該ワークショップの参加申し込みフォームを設け、参加申込者の管理を行うこと。申込者が定員を超過する場合は、受託者において抽選により受講者を決定すること。

(3) やまぐち U18 デジタルアートコンテスト

① コンテストテーマ・部門

児童生徒が取り組みやすく、デジタル活用促進につながるテーマ・部門構成を提案すること。

② スケジュール

現時点、次のスケジュールを想定している。

広報開始	6 月頃
応募締め切り	10 月頃
最終審査	11 月頃

③ 広報・作品募集

(1) ⑤⑥のとおり。

④ 審査会の運営

- 応募作品を事務局で一次選抜すること。
- 審査会において作品の評価を行う審査委員の選定・調整等を行うこと。審査委員の構成については、県の承認を得ること。謝金等が必要な場合は、受託者が負担すること。
- 最優秀者に贈呈する5万円相当の景品を準備すること。景品の内容については、県の指示に従うこと。

(4) やまぐちジュニアプログラマーコンテスト

① コンテスト内容・部門

当該コンテストは、プログラム言語を用いて作成したゲーム及びアニメーションの出来栄を競うコンテストとする。利用するプログラムにより、次の2つを設ける。

- (i) ブロック型言語部門：Scratch等のブロック型言語を利用した部門
- (ii) 一般部門：ブロック型言語以外の技術を利用した部門

② スケジュール

現時点、次のスケジュールを想定している。

広報開始	6月頃
ワークショップ	8月頃（4か所8回）
応募締め切り	9月頃
最終審査	10月頃

③ 広報・作品募集

- (1) ⑤⑥のとおり。

④ 審査会の運営

- 一次選抜を事務局で行うこと。
- 当該事業の主旨に沿った審査会の実施方法を提案すること。

⑤ 応募作品作成支援を目的としたスクラッチ体験ワークショップの開催

- コンテストの応募作品作成を支援するため、小学生を対象としたスクラッチ体験ワークショップを開催すること。内容は、スクラッチを使ったゲーム又はアニメーション作成が体験できるものとする。
- ワークショップ開催条件は次のとおりとする。
 - ・県内4か所×2回、合計8回開催とする。
 - ・各回2～3時間程度とする。
 - ・各回の児童の定員20名を程度とする。
- ワークショップは児童だけでなく教員や保護者も一定数参加可能とすること。
- ワークショップの開催地域は県の指示に従うこと。
- 会場費等の必要な経費は受託者が負担すること。

- コンテストの広報用ホームページに、当該ワークショップの参加申し込みフォームを設け、参加申込者の管理を行うこと。申込者が定員を超過する場合は、受託者において抽選により受講者を決定すること。

(5) その他

- 全てすべてのコンテスト及びイベントの開催中のリスクに備えるイベント賠償責任保険（対人及び対物）へ加入すること。
- (2)～(4)は、当該事業を運営するための必要最低限の事項を記載している。(1)
 - ③に記載のコンテストの方向性を踏まえ、児童生徒に有益なイベント開催やコンテンツ作成の提案を行うこと。

4 納品物

次のドキュメントについて、電子媒体1部を納品すること。

- ①事業実施計画書（契約後1ヶ月以内）
- ②事業実施体制図（契約後1ヶ月以内）
- ③ワークショップ資料（ワークショップ開催前）
- ④事業実施報告書（事業終了時）
- ⑤最終審査会の動画データ（最終審査会実施後2週間以内）

5 委託期間

契約日から令和8年3月31日までを委託期間とする。

6 委託上限額

上限を7,766千円とする。

7 著作権等の帰属

業務で作成したすべてのもの（業務開始前から受託者又は第三者が著作権を有するプログラム等は除く）の著作権（著作権法（昭和45年法律第48号）第21条（複製権）、第26条の2（譲渡権）、第26条の3（貸与権）、第27条（翻訳権・翻案権等）及び第28条（二次的著作物の利用に関する原作者の権利））は、原則として、山口県教育委員会に帰属するものとする。

8 協議事項

この仕様書に記載されていない事項、または本仕様書について疑義が生じた場合は、山口県教育委員会と適宜協議を行うものとする。