

「滋賀学園 DX フェス！」Scratch コンテスト 実施要項

1. 目的

本コンテストは、東近江市内の児童を対象に、プログラミング学習ツール「Scratch」を用いた作品制作および発表を通じて、創造力・論理的思考力・表現力を育むことを目的とする。

また、児童が自らのアイデアを社会に発信する機会を提供し、地域における ICT 教育の推進と次世代人材の育成を図る。

2. 主催

滋賀学園高等学校 DX フェス実行委員会

3. 開催日時および会場

開催日：令和 7 年（2025 年）11 月 22 日（土）

会 場：滋賀学園高等学校（東近江市建部北町 520）

※本コンテストは「DX フェス」イベント内で実施する。

4. 募集部門

(1) ゲーム部門

自作のプログラムによるオリジナルゲーム作品。

例：アクションゲーム、クイズゲーム、学習ゲーム 等。

(2) ひらめき部門

身近な課題解決・生活を便利にするアイデアを形にした作品。

例：学習支援ツール、整理・時間管理アプリケーション 等。

5. 応募資格

東近江市内に在住または通学する小学生（個人）。

6. 応募方法

1. Scratch 公式サイト上で作品を「共有」設定とし、作品 URL を取得する。

2. 所定の応募フォームに以下の事項を入力し送信する。

(1) 応募者氏名・学校名・学年

(2) 作品タイトル

(3) 作品 URL

(4) 作品の概要（100～200 字程度）

(5) 連絡先メールアドレス（一次審査通過者への連絡に使用）



※参加申し込みページ：

<https://dxfes-1633a.web.app/entry.html>

7. 応募期間

令和7年（2025年）10月1日（水）～11月16日（日）23時59分まで。

8. 審査および発表

- （1）応募作品について一次審査を行い、各部門の上位作品を選出する。
- （2）一次審査通過者には、登録されたメールアドレス宛に通知を行う。
- （3）一次審査通過者は、令和7年11月22日（土）の「DX フェス」当日にステージ登壇し、作品のプレゼンテーションを行う。
- （4）審査は、以下の基準により総合的に評価する。

アイデア	独創性・新規性に富んでいるか
表現力	デザインや操作性に工夫が見られるか
完成度	目的が明確で、安定して動作しているか
プレゼンテーション	発表内容が明確で、自らの意図を的確に伝えているか

9. 表彰

各部門において、優秀者を対象に表彰を行う。

入賞者には表彰状および副賞を授与する。

10. 留意事項

1. 応募作品は応募者本人によるオリジナル作品とすること。
2. 他者の著作物や素材を無断で使用した場合は、審査対象外とする。
3. 応募作品および発表の様子は、主催者の広報活動や教育目的で公開する場合がある。
4. 応募および参加は無料とする。
5. 審査結果等に関する問い合わせには応じない。

11. 問い合わせ先

滋賀学園高等学校 DX フェス実行委員会

〒527-0003 滋賀県東近江市建部北町 520-1

電話：0748-23-0858

E-mail：scratch@shigagakuen.xbiz.jp