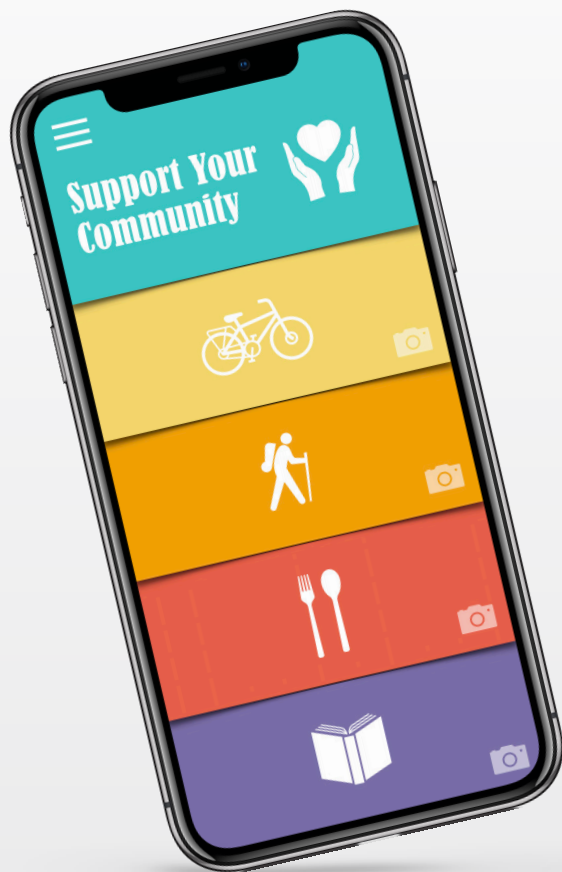




アプリケーションコンテスト開催ガイド



アプリケーションコンテスト アイデアを讃えましょう

アプリケーションをデザインすることは、チームワークを発揮しながら地域の問題解決に取り組むための理想的な手段です。作成したアプリケーションのコンテストを開催することで、参加者は自分のアイデアを発表し、問題の解決策を仲間や家族、地域社会と共有することができ、プログラミングに取り組みはじめたばかりの参加者が生み出したアイデアを讃える機会を提供することもできます。

アプリケーションについてのブレインストーミング、計画、プロトタイプ(試作品)作成と一緒に取り組んだ後、発表用のスライドを作成し、コンテストで審査員にアプリケーションの魅力をアピールします。コンテストの締めくくりには、入賞者を発表し、参加者全員を讃えます。

このガイドは、Appleのプログラミング教材とリソースに即した内容となっており、教師のみなさんがコンテストの計画や準備をスムーズに始められるように作成されています。自分の環境に合うコンテストの形式や、審査員を招待して準備する際のヒントを紹介するほか、ダウンロード可能なルーブリックや修了認定証なども用意されています。



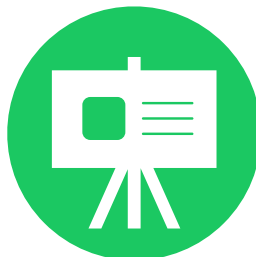
このガイドの内容

アプリケーションコンテストの企画から開催まで、それぞれの段階で活用できるリソースとカスタマイズ可能な素材をご紹介します。インスピレーションあふれるコンテストの実施にお役立てください。



準備する

- 3分のプレゼンテーション作成



計画する

- コンテストの形式
- コンテストの審査
- 案内と宣伝
- 表彰



共有する

- コンテスト内容の投稿
- 配慮すべき点



準備する

参加者はコンテストに参加するにあたって、アプリケーションデザインジャーナルにそって取り組み、発表用のプレゼンテーションを作成する必要があります。個人または少人数のチームで作業を進め、その過程で批判的思考や創造的思考力を身につけていきます。

[アプリケーションデザインジャーナルをダウンロード >](#)

3分のプレゼンテーション作成

参加者はコンテストで、アプリケーションのアイデアを3分で紹介するプレゼンテーションを行います。プレゼンテーションには以下の内容を含めます。

- アプリケーションで解決しようとする課題
- アプリケーションの対象ユーザーと期待する効果
- アプリケーションのデザインプロセスの説明
- アプリケーションの使い方（プロトタイプのデモを含む）
- プロトタイプを使ったユーザーインターフェイス、ユーザー体験、プログラミングの概念の紹介

プレゼンテーションの準備をする上でヒントになるように、評価用[ループバック](#)を参加者に共有しましょう。

プレゼンテーションを行う参加者に以下のヒントを共有します。

- 個性を前面に出しましょう。
 - 本番に備え、プレゼンテーションの練習をしましょう。
 - iPhone、iPad、Macを使って事前に画面収録をしておき、プロトタイプのデモをしましょう。
 - Keynoteにナレーションを追加したり、ClipsやiMovieを使って、プレゼンテーションビデオを作成しましょう。
- 画面収録、Keynoteへの音声追加などに関するヒントを[Apple Teacher Learning Center](#)で紹介しています。

計画する



コンテストの形式

コンテストはどんな規模でも、簡素なものでも豪華なものでも構いません。すでにあるリソースと支援してくれそうな人物を踏まえて検討します。会場はなるべく早く見つけて確保しましょう。教室やカフェテリア、図書室、公民館など、参加者がアプリケーションを披露できる空間であれば、どこでも開催可能です。

ここでは、コンテストの形式の例として、アプリケーション展とステージ発表の2つをご紹介します。この2つを参考に、参加者や地域にとって理想的な発表会のアイデアを膨らませてください。

アプリケーション展

アプリケーション展では、科学展のように来場者や参加者が自分のペースで会場を回り、各チームの展示ブースを訪れ、プロトタイプを見ながら説明を聞きます。

アプリケーション展形式の コンテストスケジュール例

- ・ 準備
- ・ 開会のあいさつ
- ・ ラウンド1
- ・ ラウンド2
- ・ 採点と評価
- ・ 表彰と修了証授与
- ・ 閉会のあいさつ
- ・ 集合写真撮影





ステージ発表

ステージ発表の場合、観客がいる中でチームは順番にアプリケーションのアイデアを審査員に対して発表します。よりフォーマルな雰囲気になるため、パブリックスピーキングの良い練習機会になります。

審査員はステージ上またはステージの近くに座り、各プレゼンテーション終了後にチームへ質問をします。

- ステージ発表形式の
コンテストスケジュール例
- 準備
 - 開会のあいさつ
 - プレゼンテーション1
 - 審査員からのフィードバックと質問
 - プレゼンテーション2
 - 審査員からのフィードバックと質問
 - プレゼンテーション3(以下繰り返し)
 - 採点と評価
 - 表彰と修了証授与
 - 閉会のあいさつ
 - 集合写真撮影





コンテストの審査

審査員を招くことで、参加者は自分のアイデアについてより多角的なフィードバックを得ることができます。審査員はプログラミングの専門家である必要はありません。地元の事業者や自治会長などに依頼するのもおすすめです。

審査のヒント

- 審査員と一緒に、評価用 **ルーブリック**を確認します。どのような賞を計画しているか審査員に伝えます。
- 審査員から参加者に質問とフィードバックをしてもらいます。
- 審査員が集まって評価を協議するための、静かな場所を用意します。

審査員依頼のメール例

【ご協力のお願い】アプリケーションコンテストへのご参加について
[名前]様

[組織の名称]では、[日付][時間]時から[時間]時まで、アプリケーションコンテストを開催する予定です。つきましては、[名前]様に審査員としてご協力いただきたく、参加をお願いすることは可能でしょうか。
[名前]様から直接アドバイスをいただくと、プログラミングをはじめたばかりの参加者にとって、この上なく貴重な体験となるかと思えます。

審査員の皆様をお願いしたいことは、参加チームが行う短いプレゼンテーションをお聞きいただき、それに対して質問をしたり、フィードバックを提供していただくこと、そして、こちらでご用意する採点表を使って各プレゼンテーションを評価していただくことです。今まで学んできたことの集大成を披露し、讃える場となります。

ご検討いただき、出席の可否をお返事を頂けると幸いです。地域の若者に対する皆様のご支援に深く感謝いたします。また、ご不明な点があればご遠慮なくお知らせください。

よろしくお願い申し上げます。

[組織の名称]

[役職]

[名前]





案内と宣伝

コンテストへの期待を盛り上げ、地域の人々に出席を促すためのアイデアをいくつかご紹介します。

- 家族や自治会長といった特別ゲストに案内状を送ります。
- 所属組織のウェブサイト、ソーシャルメディア、ニュースレターなどでコンテストを宣伝します。
- 発表者に友達や家族を招待するよう促します。

コンテストの案内状サンプル

素晴らしいアイデアを見に来ませんか。

[組織名]では第1回アプリケーションコンテストを開催します。参加者が審査員にプレゼンテーションを行い、今まで学んだことの集大成を披露します。参加チームが地域みなさんに役立つアプリケーションのアイデアを発表し、競う場にぜひ応援にいらしてください！

概要

[日付]

[時間]

[会場名]

[会場の住所]

[問い合わせ先]

[申し込み用サイトのリンク]



表彰

楽しく競い合うことで学習意欲が高まります。以下のような賞も設けて、アプリケーションデザインにおける参加者の優れた点を表彰することを検討してみてください。

- 最優秀アイデア賞
- 最優秀デザイン賞
- 最優秀プレゼン賞

参加者全員にも修了認定証を授与します。また、特別賞を追加し、観客に投票してもらうこともできます。こちらの修了認定証のテンプレートを[ダウンロード](#)し、カスタマイズして様々な賞状を作ってください。



参加者には、発表会の前や当日にお揃いのイベントTシャツを配るのもおすすめです。Tシャツのデザインテンプレートは[こちら](#)からダウンロードできます。

共有する

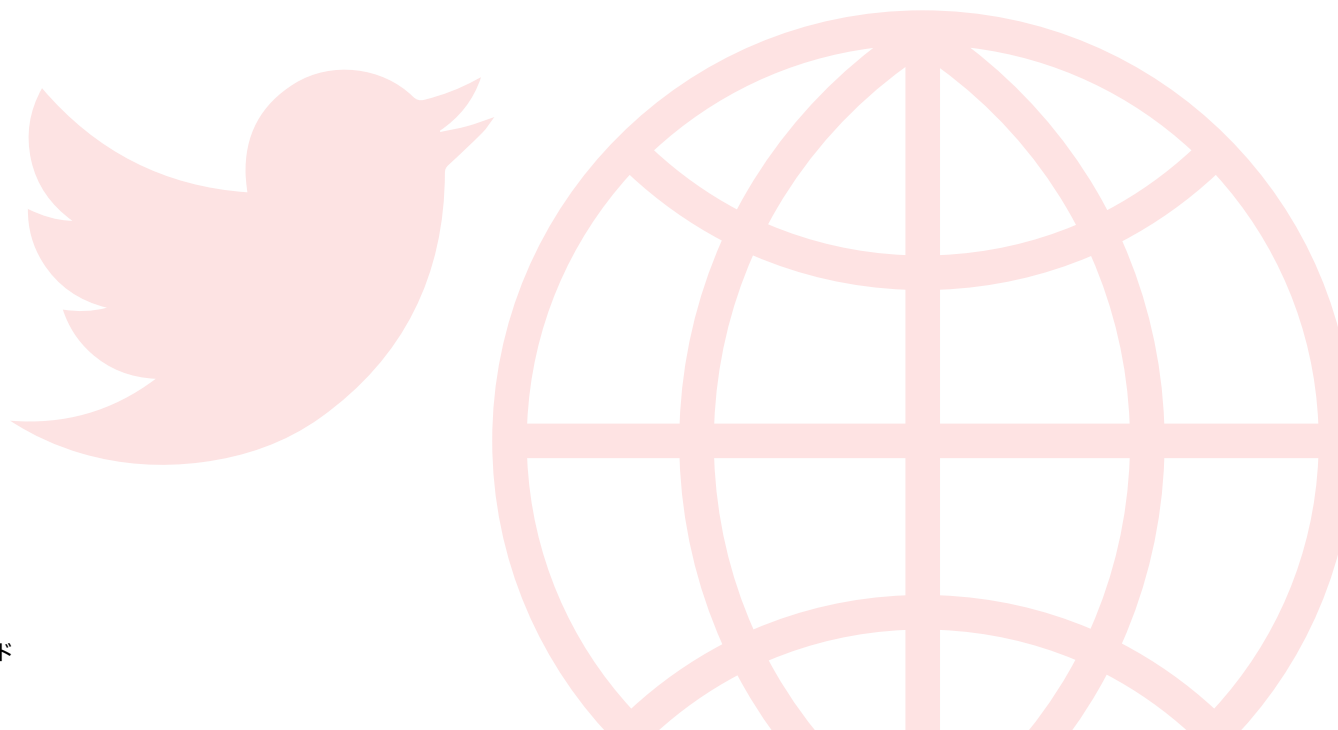


コンテスト内容の投稿

アプリケーションコンテストを開催したなら、みなさんは未来のイノベーターを育むコミュニティの一員です。Twitterで@AppleEDUをフォローしてください。また、ツイートに「#EveryoneCanCode」というハッシュタグを付けて、ぜひ私たちにもアプリケーションコンテストの様子をお知らせください。

配慮すべき点

- ソーシャルメディアに関する所属組織のガイドラインと規則を必ず確認します。
- 参加者の作品を共有する前に、保護者の同意を必ず得るようにします。
- 参加者が自らの知的財産を保護し、他者の著作権を尊重するよう指導します。ガイダンスが必要な場合は、[文化庁作成の学校における教育活動と著作権](#)などの情報を参照してください。



評価用ルーブリック

ダウンロード >

チーム名: _____

	もう一歩(1点)	できました(2点)	よくできました(3点)	非常によくできました(4点)	得点
プレゼンテーションの内容	アプリケーションの目的や対象ユーザーなど、基本的な情報を共有している。	アプリケーションの目的とデザインの方向性、それがどうユーザーのニーズと結びついているかについて、明確に説明している。	解決しようとしている課題、市場のニーズ、対象ユーザー、ユーザーのデザインニーズについて、明確かつ有効的に提示している。	どのようにアプリケーションがユーザーのニーズを満たし、生活を変えるのかについて、エビデンスを示しながら説得力を持ったプレゼンテーションをしている。	
プレゼンテーション技術	重要項目を説明している。	自信と熱意を持ってプレゼンテーションを行っている。	聞き手を引きつける様々な方法を使って魅力的なプレゼンテーションを行っている。	独創的で、印象的なストーリーで構成されている。視覚要素をうまく使い、聞き手を引きつけながら発表できている。チームメンバー間の連携もスムーズである。	
ユーザーインターフェイス	UIデザインによりアプリケーションの機能が高められており、すべての画面でテーマが一貫している。	UIデザインには、iOSでよく使われるインターフェイス要素、アイコン、テキストスタイルなどが採用されており、使いやすく機能性に優れている。プロトタイプには、アプリケーションの動作がわかるインタラクティブな要素が含まれている。	美しく、シンプルでストレスなく使えるUIで、色、レイアウト、読みやすさが細部まで考慮されている。ユーザーが困らないよう、ナビゲーションが工夫されている。	デザイン性が高く、もっと使ってみたくなる仕掛けがある。アニメーションや色、レイアウトを工夫し、シームレスで楽しい体験が提供できている。	
ユーザー体験	アプリケーションの目的や、アプリケーションを操作して目的を達成する方法が明確に表現されている。	一貫性があり、標準的なナビゲーションが実装されている。直感的に画面遷移ができる。	ユーザーのニーズに柔軟に対応できる構成になっている。アクセシビリティやプライバシー、セキュリティを考慮した機能が含まれている。	革新的で驚きのある体験が提供されている。ほかのチームや既存のアプリケーションには見られないスタイルや個性が表現されている。	
コーディングの概念	アプリケーションの機能と実装するコードに関連性が見られる。	データ型、条件ロジック、タッチイベントなどの基本的なコーディングの概念と、アプリケーションとの関係について説明している。	必要なコーディング作業の具体的な説明があり、そのコードによってどのような機能が実装されるのかが、わかりやすく提示されている。	アプリケーションのアーキテクチャ、データ構造、アルゴリズム、および機能についての説明があり、なぜそのような選択をしたのかについての過程が説明されている。	
技術的観点(任意)	Swiftコードが特定の条件で動く。Xcodeを使ったプロトタイプを審査する場合および、評価者がSwiftとiOSの開発についての知識を持ち合わせている場合に使用	あらゆるケースでエラーなく実行できる。基本的なSwiftコードであり、ある程度抽象化されている。	Swiftの命名規則が使用されており、整理されて読みやすく、高いレベルで抽象化されている。iOSのガイドラインに準拠している。	コードはコメントを使って十分に説明されている。Swiftの機能が効果的に使われている。MVC(Model View Controller)などの標準的なデザインパターンが採用されている。	
コメント:					0 合計点



アプリケーションコンテスト

修了認定証

さん

あなたは

を修了したことを、ここに認定します。

サイン

日付

