

若年層向けシビックテック・コミュニティ等運営業務仕様書

1 業務名

若年層向けシビックテック・コミュニティ等運営業務

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8年度で6年目を迎えるが、当該コンテストを継続しつつ、新たに地域のデジタル人材との交流の中でデジタル技術を習得するシビックテック・コミュニティを開設・運営するもの。

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5つとする。

- 高校生等を対象としたシビックテック・コミュニティの運営
- 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 高校生を対象としたシビックテック・コミュニティの運営

高校生のデジタル関連活動を支援するためのシビックテック・コミュニティの運営を行うこと。

③ 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）

④ 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。

⑤ 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。

⑥ 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3,000部（30部×100セット）、ポスター200部（2部×100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14,100部（30部×470セット）、ポスター1,060部（2部×470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3,000部（30部×100セット）、ポスター200部（2部×100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）

開催校の生徒数分を想定（3校で開催予定）

○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。

⑦ 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。

⑧ 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。

⑨ 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) シビックテック・コミュニティの運営

- 受託者は、高校生を対象としてデジタル技術の習得支援を行うオンライン型コミュニティ（以下「コミュニティ」という。）を構築し、安定的に運営すること。
- コミュニティの運営にあたり、山口県にゆかりのあるデジタル分野の人材を複数名配置し、コミュニティ参加者への伴走支援を行うこと。
- コミュニティの活動環境については、オンラインを基本とし、県教育委員会が提供する Microsoft Teams を主要なツールとして活用すること。
- コミュニティにおいては、高校生の学習意欲向上やキャリア形成の動機付けにつながる情報を定期的に発信すること。
- コミュニティの活動として、高校生のデジタル技術習得を目的とした以下のイベントを実施すること。なお、実施するイベントの内容については、アイデアソン、ハッカソン、技術習得のための講義、デジタル技術に関する最新情報の提供等を想定している。
 - ・オンラインイベント：月1～2回程度、1回あたり1～2時間
 - ・オフラインイベント：年間2回程度
- コミュニティ参加者が「やまぐち高校生ICT活用コンテスト」へ参加するよう誘因し、成果物の作成に対する伴走支援を行うこと。また、外部のコンテストに参加を希望する高校生に対しても、同様に伴走支援を行うこと。

(3) やまぐち高校生ICT活用コンテスト

① コンテスト部門

以下の部門構成とすること。

- (i) DX アイデア部門：社会変革につながるデジタル技術を活用したアイデア及び実践
- (ii) DX ソフトウェア・クリエイティブ部門：ソフトウェア作品
- (iii) DX デジタル・ものづくり部門：ハードウェア作品

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9年1月31日(日)

③ 広報・作品募集

(1) ⑥⑦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2回(各1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、参加者は各回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。

○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。

(4) 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) ⑥⑦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3万円相当の景品を準備すること。部門ごとに最優秀者を選出する等により該当者が複数名いる場合は、人数分を用意すること。景品の内容については、県の指示に従うこと。

(5) 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) ⑥⑦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。

(6) 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)～(5)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)④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9年3月31日までを委託期間とする。

6 委託上限額

上限を8,866千円とする。

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。また、本仕様書に記載された仕様を変更する場合も同様とする（ただし、同等以上の内容に変更する場合のみ認めることとする）。