



今年の夏休みはプログラミングワークショップに参加しよう!

制作した作品を
コンテストに応募も!

小中学生のための



定員

初心者コース 10組(親子)

現役大学生や社会人プログラミング講師がサポートをしながら、2時間以内に簡単なゲームやオリジナル作品をつくるコースです。初心者の方にオススメです。

大会エントリーコース (経験者コース) 10名

大学などでプログラミングを学んでいる大学生講師や現役のプログラマーからのアドバイスを受けながら、オリジナル作品や作品のプレゼン資料をつくるコース。スキルアップやコンテストなどで入賞を目指している方にオススメです。

プログラミングを学んでみたい!

もっと上手になりたい!

そんな子どもたちの意欲を後押しするワークショップを、

北海道の小中学生を対象に全道各地で開催します。

ビジュアルプログラミングを使ったゲーム制作や、

ロボットプログラミングなど、

デジタルでつくる楽しさを気軽に体験。

初めての子も、コンテスト出場を目指す子も、

楽しく学べる内容です。

対象

北海道在住の小・中学生

2026

8.4 火

8.5 水

10:00-12:00
13:30-15:30

会場

札幌コンベンションセンター
札幌市白石区東札幌6条1丁目1-1

8.8 土

-8.10 月

10:00-12:00
13:30-15:30

会場

ALPHA SCHOOL HOKKAIDO内
札幌市西区発寒6条9丁目1-10ベルル宮の沢3F(「宮の沢駅」7番出口徒歩1分)

※ 初心者コースご希望の方は、2時間の親子ワークショップになります(必ず親子でご参加ください)。

※ 大会エントリーコース(経験者コース)ご希望の方は、2日間または3日間連続でのワークショップとなります(お子様のみの参加可)。

※ パソコンは事務局でもご用意がありますが、使い慣れたご自身のパソコンをご持参いただいても結構です。

参加
無料

楽しく学べる!



詳細・お申し込みは
WEBサイトから



高校でのプログラミング教育が必修に!

皆さん、知っていますか? 2020年度から小学校、2021年度から中学校、そして2022年度からは高校ですべての生徒がプログラミングを学ぶことが必修になりました。

CHECK!!

2025年から「情報」が大学入学共通テストの出題科目に!

POINT
1

高校では全員が
プログラミングを学習



2022年度から、高校では「情報Ⅰ」という新しい科目が必修になりました。全ての高校生が、プログラミング、ネットワーク、データの活用、情報モラルなどを学びます。授業では、実際にコードを書いて動かしたり、グループで課題に取り組む活動もあり、「使える力」としてのデジタルスキルが重視されています。より発展的な内容を扱う「情報Ⅱ」では、AIやIoTの基礎にも触れるようになってきました。

POINT
2

“情報力”が大学入試の
合否を分ける



2025年1月実施の大学入学共通テストから、新教科「情報」が加わり7教科21科目体制へ再編されました。プログラミングやデータ分析、ネットワークやセキュリティなど、情報Ⅰで学ぶ内容がそのまま試験範囲になります。一部の国公立大学や私立大学では、すでにこの科目を受験に使う動きも出ています。文系・理系を問わず、情報に関する基礎力が進路に大きく影響する時代が始まっています。

POINT
3

小・中ですでに必修、
基礎づくりは今!



小学校では2020年度から、算数の正多角形作図や理科の電気実験など教科内にプログラミング活動を組み込み、「命令を組み合わせる課題を解決する」体験を全児童に提供しています。中学校では技術科でネットワークを活用した課題解決が必修化され、チャットアプリやセンサー制御など実社会と結びついたテーマに挑戦。これからの時代、基礎を早いうちから身につけておくことで、高校や大学での学びにもスムーズに進むことができます。



つくって、挑戦して、発表しよう!

作品大募集!

中学生・高校生等対象

参加費
無料

全情コン

全国情報教育コンテスト

第1回 北海道大会

最優秀賞、優秀賞受賞チームには
第4回全情コンでの書類審査時に、
特別加点をいたします。

(最優秀賞: +8点、優秀賞: +4点)

授業や部活、学校外のデジタル関連活動などで培った力を使って制作した
“デジタル技術を活用した作品”を募集しています!

テーマは「暮らしや学校をより良くする(DXする)」。

自分たちの暮らしや身の回りの困りごとがどうしたらよくなるだろうと考え、
その解決策をカタチにするアイデアやプロダクトを作成してください。

※デジタル技術には、IoT、AI(生成系/人工知能)、3Dモデリング、VR、AR、ロボット、クラウドなどを含みます。これらは一例であり、ジャンルや領域は問いません。

※スケジュール等は変更となることがございます。あらかじめご了承ください。

●応募締切 2026年 7月14日(月)~10月13日(火) 17:00まで

●北海道大会 2026年11月14日(土) 9:30~17:30(発表者拘束予定時間)
会場: 内田洋行 ユビキタス協創広場 U-cala(札幌市中央区北1条東4丁目1-1 サッポロファクトリー1F 株式会社内田洋行 内)

●対象 2026年4月1日時点で12歳以上、かつ2027年3月31日時点で
18歳以下の者 ※詳しい応募資格はWEBサイトをご確認ください。

アイデアだけでも
応募できる!

詳細は
こちら



デジ連

農業・漁業・酪農・林業 — 北海道を支える仕事を、ロボットでもっとよくしよう!

北海道探究フェス2026

2026 11.14(土) 13:00-17:00 内田洋行札幌支店
内田洋行 ユビキタス協創広場 U-cala

きみのアイデアで、北海道ではたらく人た助けよう! ロボットをつくって会場で発表する「ロボットコンテスト」と、
アイデアをポスターにまとめる「ポスター展示」の2つの参加方法があります。はじめての方も、ロボットがない子も大歓迎!

応募期間

2026年7月中旬予定~
2026年10月13日(火)

募集内容

①ロボットコンテスト

モーターやLED、センサーなどを使ってオリジナルロボットをつくって発表しよう

②ポスター展示

『こんなロボットがあつたらいいな!』というアイデアをポスターにまとめよう(ロボットなしでOK!)

対象 小学1年生~高校3年生(個人またはチーム/チーム人数:最大4名まで)

詳細は
WEBへ



第5回

北海道プログラミングコンテスト 札幌大会

小学生の優勝者は
全国大会へ!

2026 11.15(日) 9:00-12:00 小学生の部 13:00-17:00 中学生の部

参加対象 北海道の小学生・中学生
※特別支援学校生を含む

使用言語 ビジュアルプログラミング言語
(Scratch, micro:bit, Stretch3 など)

応募締切

9月30日(水)

作品テーマ

自由

インタラクティブストーリーやゲーム、アニメーションなど、ビジュアルプログラミング言語(Scratch, micro:bit, Stretch3 など)を使った作品であれば形式は問いません!

詳細は
WEBへ



応募方法

STEP 01

オリジナル作品をつくる!

キミだけのオリジナル作品をつくる!
※以前に作成した作品でも応募できます!

STEP 02

ホームページから応募しよう!

右の二次元コードから公式ホームページへアクセス。公式サイトのお申し込みフォームからエントリーし、作品データを提出してください。



【主催】北海道プログラミングコンテスト実行委員会(北海道デジタル学園祭実行委員会)

【共催】一般社団法人未来創生STREAM教育総合研究所(RISE)/一般社団法人 デジタル人材共創連盟(デジ連)/特定非営利活動法人Waffle(ワッフル)/ふじゼミ

【後援】総務省北海道総合通信局/北海道/北海道教育委員会/札幌市/札幌市教育委員会/札幌商工会議所/公益財団法人北海道こども若者応援協会/公益財団法人はまなす財団/公益財団法人北海道科学技術総合振興センター
一般社団法人北海道IT推進協会/一般社団法人さっぽろイノベーションラボ/一般社団法人新雪/一般社団法人地方web3連携協会 [メディアスポンサー] 北海道新聞社/HBC北海道放送