

NEWS RELEASE

2023年2月6日

報道関係者 各位

プログラミング教育 HALLO® (HALLO)

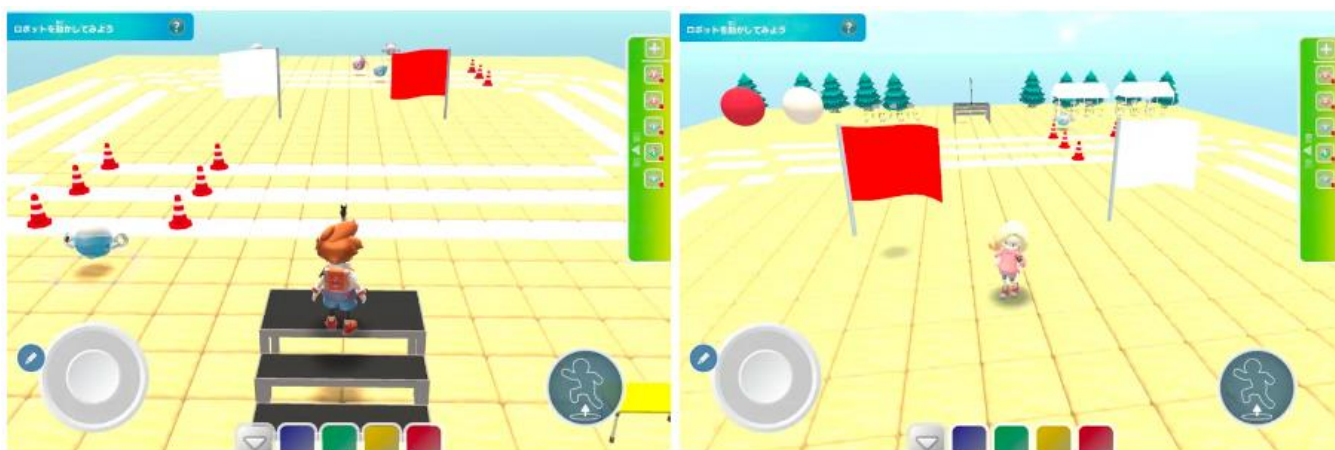
「HALLO の“運動会”クリエイトコンテスト」結果発表！

HALLO 生徒の発想と創造にエンジニアが感嘆！教材開発のきっかけにも！

<https://www.hallo.jp/>

- ・ HALLO 生徒によるプログラミング作品のコンテスト、10名の受賞者が決定！
受賞作品が Preferred Networks 社の『Playgram™ (プレイグラム)』公式 Web サイトに掲載
- ・ いいね賞、参考賞の受賞者には『Playgram』の開発エンジニアがインタビューを実施
通塾歴1年程度で、開発者をうならせる発想やプログラミングの工夫が明らかに！

総合教育サービス事業の株式会社やる気スイッチグループ（東京・中央区、以下 やる気スイッチグループ）が人工知能（AI）技術の研究開発スタートアップの株式会社 Preferred Networks（東京・千代田区、以下 PFN）とともに展開する「プログラミング教育 HALLO®」（以下、HALLO）は、「HALLO の“運動会”クリエイトコンテスト」の受賞者が決定、その作品と受賞者インタビューが PFN の『Playgram™ (プレイグラム) *1』公式 Web サイトに掲載されたと発表しました。



▲白線が引かれた運動場、風になびく紅白旗等が設置され、さらに運動会を盛り上げるアイテムとして“朝礼台”や“マイクスタンド”をはじめとする季節限定の6アイテムが提供された“運動会”フィールド。

HALLO のプログラミング教材『Playgram』には「ミッションモード」「クリエイトモード」「アドバンスモード」の3つのモードがあり、このうち「クリエイトモード」では、「ミッションモード」で身につけたプログラミングを使って自分だけのオリジナル作品を自由に創作することができます。2022年秋に登場したのが、“運動会”をテーマにした期間限定のフィールドです。

また、『Playgram』は創作した自分の作品を他の生徒に公開が可能で、互いに「いいね」や「参考（にしました）」ボタンを押せるシェア機能も有しています。この「いいね」数および「参考（にしました）」数をもとに、“運動会”フィールドで創作された全 3,248 品の中から、受賞作品 10 点が決定しました。PFN の『Playgram』公式 Web サイトに掲載されたほか、「いいね賞」「参考賞」に輝いた 2 名には、『Playgram』開発者と直接話ができる時間が設けられ、開発者からのインタビュー内容もサイトで紹介されました。

【Playgram クリエイト作品コンテスト】「うんどうかい」の優秀作品介绍！▶<https://playgram.jp/hello-playgram/sports-day-contest-2022/>

【「HALLO の“運動会”クリエイトコンテスト」受賞者一覧】

■いいね賞

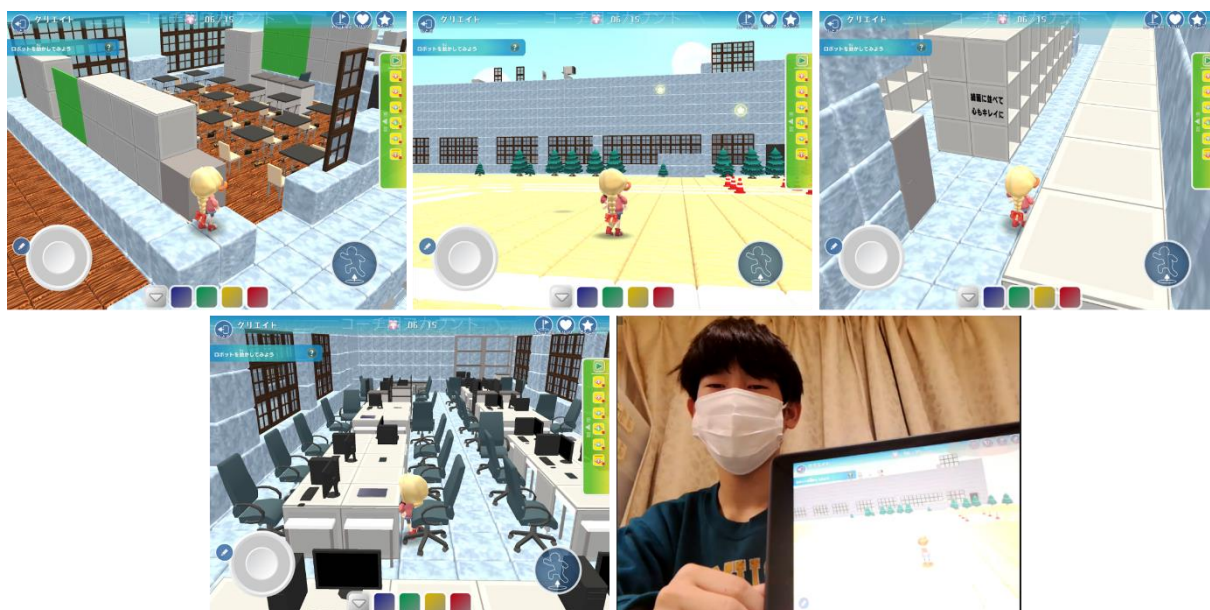
受賞者：T.K.さん（小学 4 年生）、作品タイトル：「大玉ころがし&町見てね」、『Playgram』歴：1 年 2 ヶ月



▲大玉ころがし、アスレチック、逃げ出した鹿を捕まえる、ロボットと鬼ごっこ、などいろいろな要素が詰まった作品（左）。コンテスト期間と同時期に行われた自身の運動会、その競技種目だった大玉転がしを『Playgram』で再現したそう。大玉がゴールまで辿り着くと、「〇〇ロボットがゴールにつきました」とメッセージが表示されるようプログラミングを組んだのがポイントだと話してくれた T.K.さん（右）。PFN 開発者からは、「大玉をころがすだけではなく、ゴールしたことを検知して、ゴールしたロボットをダイアログで表示するなどの機能にイベント処理や通信が使われていて、プログラミング的にもとても素晴らしい作品」と称賛が送られました。

■参考賞

受賞者：I.I.さん（中学 2 年生）、作品タイトル：「途中学校大型建築」、『Playgram』歴：1 年以上



▲運動場の前に大きな学校を創り、建物内部も下駄箱、教室、職員室、トイレなど細部まで創り込んだ作品。学校を創りたいという構想に“運動会”フィールドが合致したそう。自身が通う学校を忠実に再現するため、実際に職員室にも足を運びこだわり抜いたとのこと。「既存のオブジェクトを使うのではなく、タイルを使って自分で机やパソコンなども一つひとつ作りました。プログラミングで効率化しながら創り進めて、総制作時間は 7 時間ほど」と話してくれた I.I.さん（下段・右）。フィールド名通りの内容にするのではなく、自

身の創りたいものの実現のためにフィールドを活かすという発想をはじめ、プログラミング内容にも、PFN 開発者から感嘆の声が上がりました。

■作品賞

- 受賞者：I.S.さん、作品タイトル：「運動会」
- 受賞者：A.N.さん、作品タイトル：「楽しい運動会！アプデあり」
- 受賞者：H.K.さん、作品タイトル：「高速道路完成」
- 受賞者：N.K.さん、作品タイトル：「逃走中 in らっだぁ學園」
- 受賞者：S.O.さん、作品タイトル：「謎解き部屋中級編」
- 受賞者：Y.I.さん、作品タイトル：「運動会」
- 受賞者：H.K.さん、作品タイトル：「クレーンゲーム 完成」
- 受賞者：M.Y.さん、作品タイトル：「ホテルの中に運動会？」

【「HALLO の“運動会”クリエイトコンテスト」 概要】

- 対象作品： “運動会”フィールドで作成し、『Playgram』上でシェア（公開）されている作品
- 作品応募締切：2022年11月20日（日）
 - ※『Playgram』のシェア（公開）機能を使用するため、特別な応募は不要
- 受賞内容：インタビュー賞：『Playgram』開発者からのインタビューおよびPFNの『Playgram』公式Webサイトでの作品紹介
作品賞：PFNの『Playgram』公式Webサイトへの作品掲載

HALLOは、人工知能（AI）技術の研究開発で日本を代表するPFNが開発したプログラミング教材『Playgram』と「やる気スイッチ」の入る指導メソッドを組み合わせた本格的なプログラミング教室です。プログラミングスキルにとどまらず、課題発見力や課題解決力、論理的思考、数学の基礎力、パソコン操作など、数学や英語、国語などの「教科」でも発揮できる力、社会に出てから役立つ実用スキルまで身につけていきます。また、『Playgram』は、ゲームで選んでいるような感覚で、気付いたら実用レベルのコーディングまで身に付けることができる“超本格派教材”。お子さまがゲーム感覚で夢中になれるからこそ自発的かつ継続的に取り組むことができ、実用レベルのコーディングまで身につけられるよう設計されています。さらに、生徒がつまずきやすいポイントなどを確認できるシステムを活用、生徒・保護者・教室長・コーチからの声をもとにした改善も重ねており、教育現場に即した進化を続ける教材であることも特長のひとつです。今回の「HALLOの“運動会”クリエイトコンテスト」での受賞者インタビューでも、PFN開発者から新機能の使用感についての質問や、生徒からは「こんな操作をできるようになったら良い」といったリクエストも飛び交い、『Playgram』のアップデートや生徒の成長につながる機会にもなりました。

▶HALLO公式サイト：<https://www.hallo.jp/>

▶Playgram公式サイト：<https://playgram.jp/>

以上

*1) 人工知能（AI）技術の研究開発で日本を代表する株式会社 Preferred Networksが開発した、小学生をメインターゲットに中学生まで学べる本格的なプログラミング教材。今回の“運動会”も共同企画。

プログラミング教育 HALLO®

2020年に誕生した「プログラミング教育 HALLO®」では、自宅学習・教室でのコーチングによる指導・成果発表を繰り返

返し、小さな成功体験を積み重ねながら学びが続く学習サイクルを築きます。また、プログラミング学習を通じてプログラミングの技術や才能を伸ばすだけでなく、課題発見力や課題解決力、思考力といった 21 世紀に必要とされるスキルを育み、子どもたちの未来の可能性を広げることを目指します。

使用するプログラミング教材は、第 18 回（2021 年度）日本 e-Learning 大賞を受賞した、株式会社 Preferred Networks（以下、PFN）が開発する『Playgram™（プレイグラム）』。小学生をメインターゲットにした、年長（6 歳児）から中学生まで学べる本格的なプログラミング教材です。

やる気スイッチグループと PFN は 2020 年 12 月に合併会社として設立した株式会社 YP スイッチを通じて、HALLO のフランチャイズパッケージの開発と拡販・導入支援を進めており、現在全国で 700 校以上*2 の教室を展開しています。HALLO 公式サイト：<https://www.hallo.jp/>

*2) プログラミング教育 HALLO の専門教室、プログラミング教育 HALLO をコンテンツとして導入している教室数の合計

株式会社やる気スイッチグループ

株式会社やる気スイッチグループは、個別指導塾「スクールIE®」や知能育成（知育）と受験対策の幼児教室「チャイルド・アイズ®」、子ども向け英語・英会話スクール「WinBe®（ウィンビー）」、英語で預かる学童保育「Kids Duo®（キッズデュオ）」、幼児・小学生向けスポーツ教室「忍者ナイン®」、バイリンガル幼稚園「キッズデュオインターナショナル（KDI: Kids Duo International®）」「アイキッズスター（i Kids Star®）」の 7 つのスクールブランドを展開する総合教育サービス会社として、現在国内外でおよそ 2,000 以上の教室を展開し、12 万人以上の子どもたちの学びをサポートしています。2020 年には「プログラミング教育 HALLO®」「英語みらいラボ 能見台」「思考カラボ」といった新しい学びのサービスを立ち上げました。

やる気スイッチグループは、一人ひとりが持つ"宝石"を見つけ、その無限の可能性を引き出すことで、世界中の子どもたちの夢と人生を応援します。公式サイト URL：<https://www.yarukiswitch.jp/>

やる気スイッチグループは、私たちと共に子どもたちの学びを支援していくフランチャイズオーナーを募集しています。フランチャイズオーナー募集サイト URL：<https://www.yarukiswitch.jp/fc/>

本件に関するお問い合わせ

株式会社 やる気スイッチグループ

広報部：近藤

TEL：03-6845-1203（受付時間 平日 10：00～18：00）

Mail：i_kondo@ysg.co.jp