

第23回

キューブ活用コンテスト

大募集!

活動や作品を
応募してみませんか?

こんな活動をしたよ!

はじめて作品を作ったよ!

学校みんなで使ったよ!

募集
対象

小学生・中学生

応募
締切

2021年1月6日(水)

キューブ活用コンテストとは?

キューブ活用コンテストでは、
テーマを問わず、キューブシリーズや
E-REPORT COMP等を活用した
活動や作品を大募集しています。
より素晴らしい活動や作品には
賞を授与します!

キューコンちゃん

ご応募いただいた
児童・生徒全員に
もれなく参加賞を
プレゼント!!



シャープナー付 色鉛筆

※参加賞は、予告なく変更する場合があります。

対象ソフト

小学校向け 教育用総合ソフト

キューブきっず シリーズ

中学校向け 教育用総合ソフト

キューブNext シリーズ



※画面イメージは<キューブきっず ver.6><キューブNext ver.6>のものです。

表現活動支援ソフト

伝えるチカラPRESS



iPad 用表現活動支援ツール

E-REPORT COMP



みなさんのすてきな作品をおまちしております!

主催 キューブ活用研究会

後援 スズキ教育ソフト株式会社
鈴木楽器販売株式会社

協賛 株式会社鈴木楽器製作所

応募先お問合せ

キューブ活用コンテスト事務局

tel.053-467-5580

〒430-0803 静岡県浜松市東区植松町61-1

スズキ教育ソフト株式会社 内

fax:053-467-5581 E-mail:contest@suzukisoft.co.jp

詳しくはホームページを見てね!

<https://www.suzukisoft.co.jp/contest/>

キーワード
入力!

キューブ活用コンテスト

検索

第22回 キューブ活用コンテスト

受賞校のご紹介

※掲載情報は応募時点のものです



静岡県 浜松市立中郡小学校
4年生、5年生、6年生、たんぽぽ組、
ひまわり組のみなさん



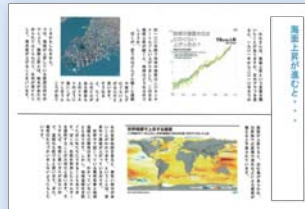
「ユニバーサルデザイン」



「たのしみは」



石川県 金沢市立十一屋小学校
2年生、4年生(1組、2組)、5年生、
中心委員会のみなさん



「未来予想文」



「まちの『すごい!』リーフレット」



愛知県 岡崎市立
六ツ美北部小学校
特別支援学級
つばさ組・おおぞら組・
みどり組のみなさん
「アルキヤム小学校の
友達に送る『なかよしかるた』」



長崎県 純心中学校
1年生、2年生、
3年生のみなさん



「お気に入りのブックカバーを作ろう」



神奈川県 横浜市立
宮谷小学校
4年生のみなさん



「神奈川旬をめぐる新聞」



静岡県 浜松市立
下阿多古小学校
4年生、6年生の
みなさん



「キャリアパスポート
(○学期の振り返り)」

※作品は抜粋して掲載しております。詳しくは第22回キューブ活用コンテスト受賞結果ページ(<https://www.suzukisoft.co.jp/contest/info/22/>)よりご覧ください。

応募用紙はこちらから!

キューブ活用コンテストホームページ

キューブ活用コンテスト

<https://www.suzukisoft.co.jp/contest/>

検索

応募方法

- 応募作品は応募用紙と一緒にお願いします。応募用紙はホームページよりダウンロードをお願いいたします。
- 応募作品はデータ、または印刷物にてお送りください。データでの応募は、CD-R等の記録メディアに保存してお送りください。
※MOディスクでは、ご応募いただけません。
※リンク画像がある場合、同じ記録メディアに保存してお送りください。「キューブシリーズ」の<ニュース>や<電子紙しばい>で作成した作品のリンク画像がない場合、事務局側でデータが正しく読み取れない場合があります。
- [E-REPORT COMP]作品のご応募は、iTunesで書き出し、記録メディアに保存してお送りください。
- その他、キューブ活用コンテストホームページに掲載する「応募要項」をよくお読みいただき、ご応募ください。

注意事項

- 応募作品は、「キューブシリーズ」、「伝えるチカラ PRESS」、「E-REPORT COMP」を活用したものに限りします。
- 応募作品は、応募者が著作権を持っているもの、もしくは第三者から応募に必要な著作権の許諾を受けているものに限りします。
- 応募作品の作成年度は問いませんが、作成者自身が在籍している場合に限りします。
- 学校名とご応募いただいた活動・作品(活動名・作品名を含む)をスズキ教育ソフトが発行する出版物、販促物(活用事例集等)、ホームページ等において無償で配布・掲載させていただく場合がありますことをあらかじめご了承ください。

応募作品例

- 学習活動や、学習成果作品、自由研究などの成果作品。
(例:プレゼンテーション作品、電子紙しばい、Webページ、夏休みの課題等研究レポート、壁新聞、卒業制作、クラブ活動での作品 等)

賞の授与

- 受賞結果は、2021年2月以降、スズキ教育ソフトホームページおよびキューブランド誌上にて発表いたします。
- 受賞校には最高5万円相当の図書カードを進呈いたします。
- ご応募いただいた児童・生徒全員に参加賞を進呈いたします。

