

れいわ ねんど  
令和5年度

あおもりけんとうけい

青森県統計グラフコンクール

さくひんぼしゅうようりょう

作品募集要領

### 今を知ることが平等化への第一歩

#### ～ジェンダー平等とLGBTQ+～

**ジェンダー (Gender)** 社会的・文化的に付与された性別。性別によって期待される行動や役割のこと。性別、服装、仕事、行動などが含まれる。

**セクシュアリティ (Sexuality)** 生物学的な性別と社会的な性別を合し、性自認 (この性別を自分が何と認識しているか) など、人間関係のあり方を全て指す言葉。

**セクシュアリティは多様な種類があり、セクシュアリティ (性的指向) はLGBTQ+が基本**

**LGBTQ+**

- L → レズビアン…女性間愛者
- G → ゲイ…男性間愛者
- B → バイセクシュアル…両性愛者
- T → トランスジェンダー…心と身体の性別が異なる人
- Q → クエスチョニング…自身の性的指向をまだ見えない人 / 恋愛対象も特定が不明
- + → オthers…性的指向や恋愛対象が性別にとらわれない人

**ジェンダー・ノンバイネーション**

性別を越え、性別にとらわれない生き方。性別にとらわれない生き方を指す言葉。性別にとらわれない生き方を指す言葉。

**LGBTQ+当事者が身近 (家族、友人、知人) いると感じる割合**

以前に比べて、近年周囲の人にカミングアウトしやすくなったと感じる割合は増加している。

**LGBTQ+当事者が身近 (家族、友人、知人) いると感じる割合**

以前に比べて、近年周囲の人にカミングアウトしやすくなったと感じる割合は増加している。

### 塩分取りすぎな青森県民へ！ リンゴを塩水につける意味ってあるの？

青森県立弘前中央高等学校 3年 小野 菜々子 柴田 匠美 小林 七海 佐藤 望愛留

#### 1. きっかけ

青森県はリンゴの生産量が日本一で、食後にリンゴを食べる人が多いですが、食べることは茶色くなってしまいます。

塩水中に漬けたリンゴは茶色くならない理由を調べる。

Q1 茶色くならないリンゴはなぜ？ Q2 リンゴは茶色くなる原因は？ Q3 茶色くならないリンゴを漬ける方法を教えてください。

**2021年 都道府県別リンゴの生産量**

青森県はリンゴの生産量が日本一で、食後にリンゴを食べる人が多いですが、食べることは茶色くなってしまいます。

**2018年 都道府県別性別別食塩摂取量**

食塩の摂取量は健康に悪影響を及ぼす。リンゴを漬けることで、食塩の摂取量を減らすことができる。

**リンゴの茶色くなる理由**

リンゴの皮に含まれるポリフェノールが、酵素の働きによって酸化されて茶色くなる。食塩を加えることで、酵素の働きが抑えられるため、茶色くならない。

**実験結果**

① リンゴに食塩を加えると茶色くならない。② 食塩の濃度は5%が最適。③ 食塩を加えることで、食塩の摂取量を減らすことができる。

**Research0** 食塩を加えることで、茶色くならない理由を調べる。

**Research1** 食塩の濃度は5%が最適であることを調べる。

**Research2** 食塩を加えることで、食塩の摂取量を減らすことができることを調べる。

**Research3** 食塩を加えることで、茶色くならない理由を調べる。

**Research4** 食塩を加えることで、茶色くならない理由を調べる。

**Research5** 食塩を加えることで、茶色くならない理由を調べる。

令和4年度 知事賞

第4部 (中学校の部) 弘前大学教育学部附属中学校

1年 佐々木 琉生さんの作品

令和4年度 知事賞

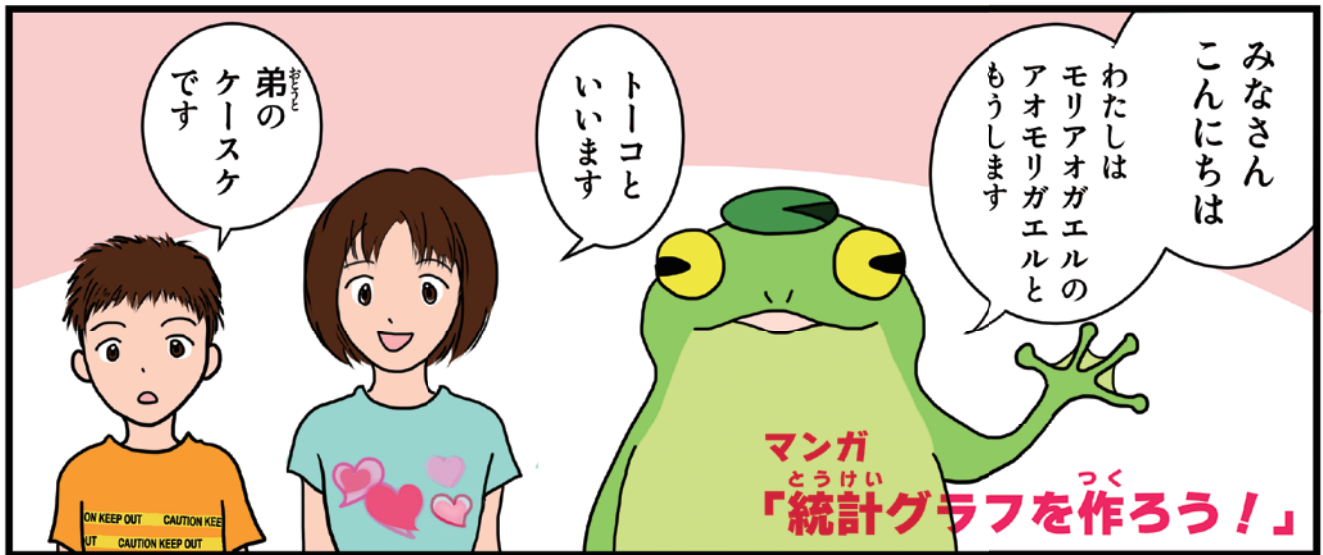
パソコン統計グラフの部 青森県立弘前中央高等学校

3年 小野 菜々子さん 柴田 匠美さん 小林 七海さん 佐藤 望愛留さんの作品

くわ とうけい  
詳しくは、マンガ「統計グラフを  
つく よ 作ろう！」を読んでみよう！



主催：青森県 共催：青森県統計協会 後援：青森県教育委員会



みなさん  
こんにちは

わたしは  
モリアオガエルの  
アオモリガエルと  
もうします

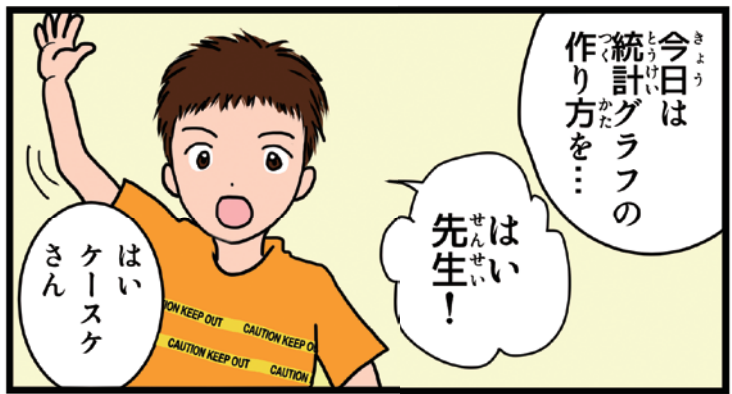
トコと  
います

弟の  
ケース  
です



もう帰っても  
いいですか？

ゲーム  
したいので  
はや  
早っ！



今日は  
統計グラフの  
作り方を...

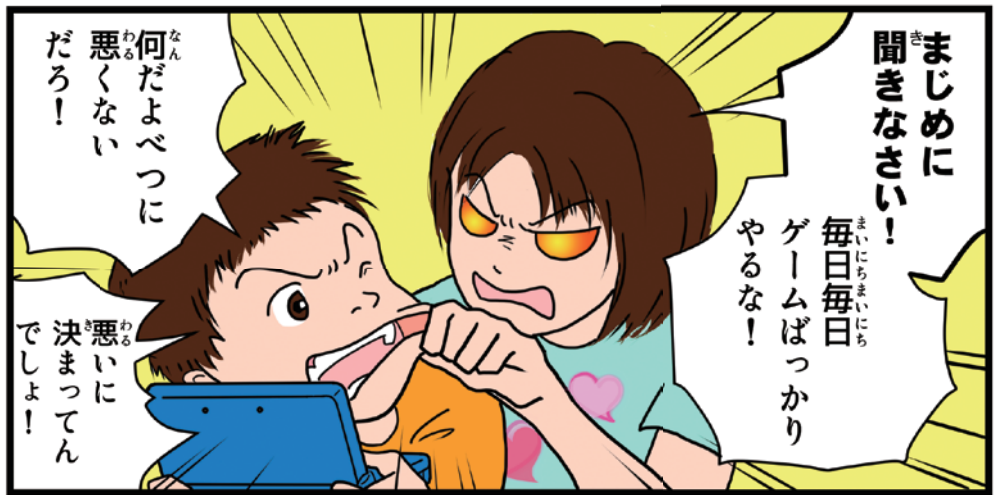
はい  
先生！

はい  
ケース  
さん



なるほど  
それは  
面白いですね

えっ？

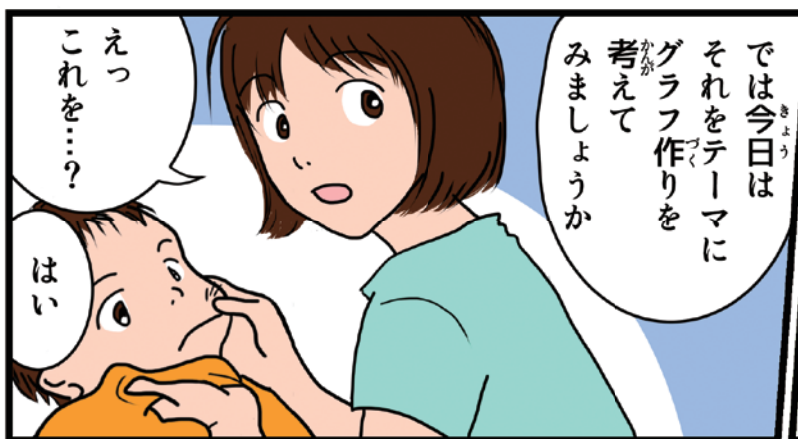


まじめに  
聞きなさい！

毎日毎日  
ゲームばかり  
やるな！

何だよべつに  
悪くない  
だろ！

悪いに  
決まっ  
てん  
でしょ！



では今日は  
それをテーマに  
グラフ作りを  
考えて  
みましょうか

えっ  
これを...？

はい



ゲームをするのは  
悪いことなのか...

なかなか  
興味深い  
テーマです



グラフ作りは  
ふとした疑問や  
日ごろ気になる  
問題などから  
始まります

もしこれについて  
データを集めたとき  
「ゲームをするのは  
悪いことではない」  
という結果が  
出たとしたら？

今の場合は  
「ゲームをするのは  
悪いことか？」  
ですね

また その結果を  
トコさんも納得  
するかたちで  
伝えることが  
できたら……？



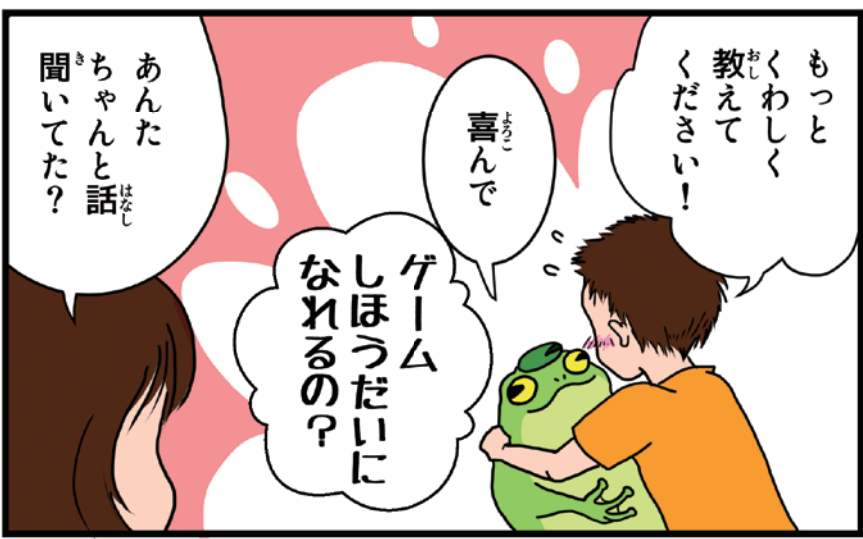
いわば単なる  
データの  
集まりを  
強力な武器に  
変身させる  
アイテム：  
それが  
「統計グラフ」  
です

ちよっ…



ケースさんは  
これからいつでも  
堂々とゲーム  
できるようになる…  
かもしれません

このように  
何かについて  
データを集めたとき  
その結果を  
わかりやすく見せる  
「道具」があります



もっと  
くわしく  
教えて  
ください！  
喜んで  
ゲーム  
しほうだいに  
なれるの？

あんな  
ちやんと話  
聞いてた？



では  
統計グラフの  
作り方に  
ついて

4ステップに  
わけて  
説明しますね

# ① テーマを決める

まずは  
気になることや  
知りたいことを  
探します

- ・ゲームしていると  
しかられるのは  
何でだろう？

- ・ゲームする人は  
どれくらいいる？

- ・ゲームすることを  
みんなどう  
思ってる？

思い浮かんだ  
疑問をいろいろ  
書き出して  
みれば

知りたいことが  
だんだんと  
はつきりして  
くるでしょう



# ② データを集める

次は調べる  
方法を決めて  
データを  
集めます

学校で  
アンケートを  
とったり  
自分で観察  
したり

本や新聞や  
インターネットで  
調べたり  
しましょう



# ③ 表にまとめる

データが  
集まったら  
表にして  
みましょう

アンケートなら  
調べた時期や  
人数なども  
書いておきます

ゲームする人は  
男子の方が  
多いな！

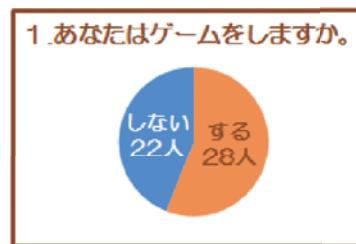
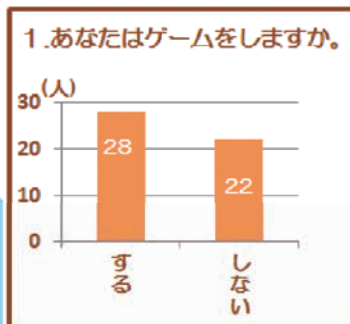
ゲームする人と  
しない人として  
思っていることが  
ちがうみたいだ

表にすることで  
データの  
特ちょうが  
見えてきます



# ④ グラフにする

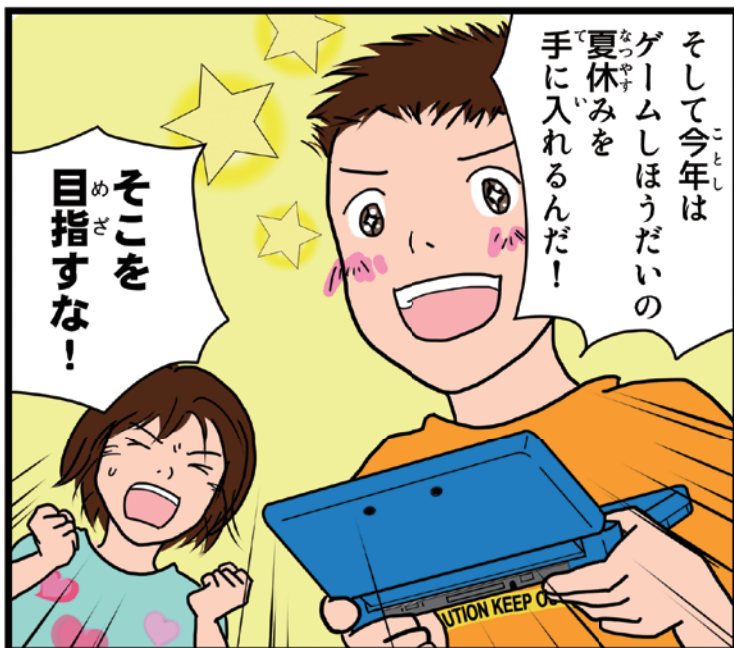
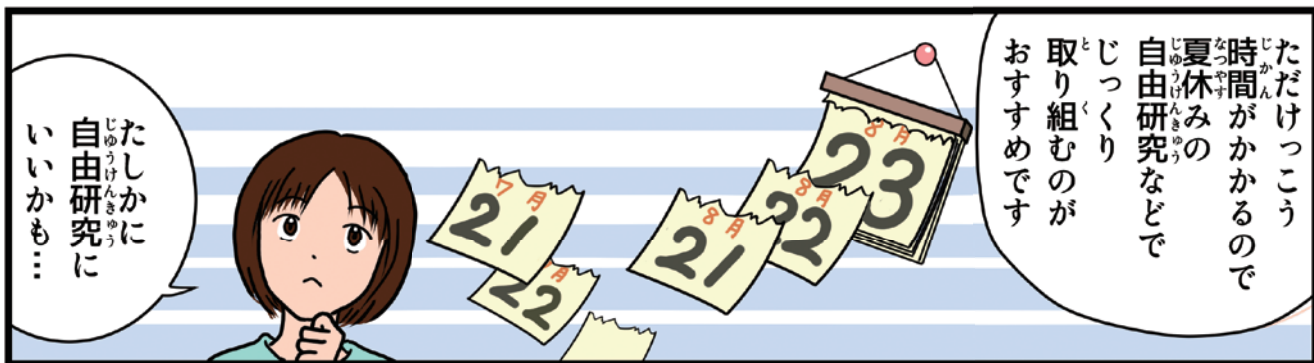
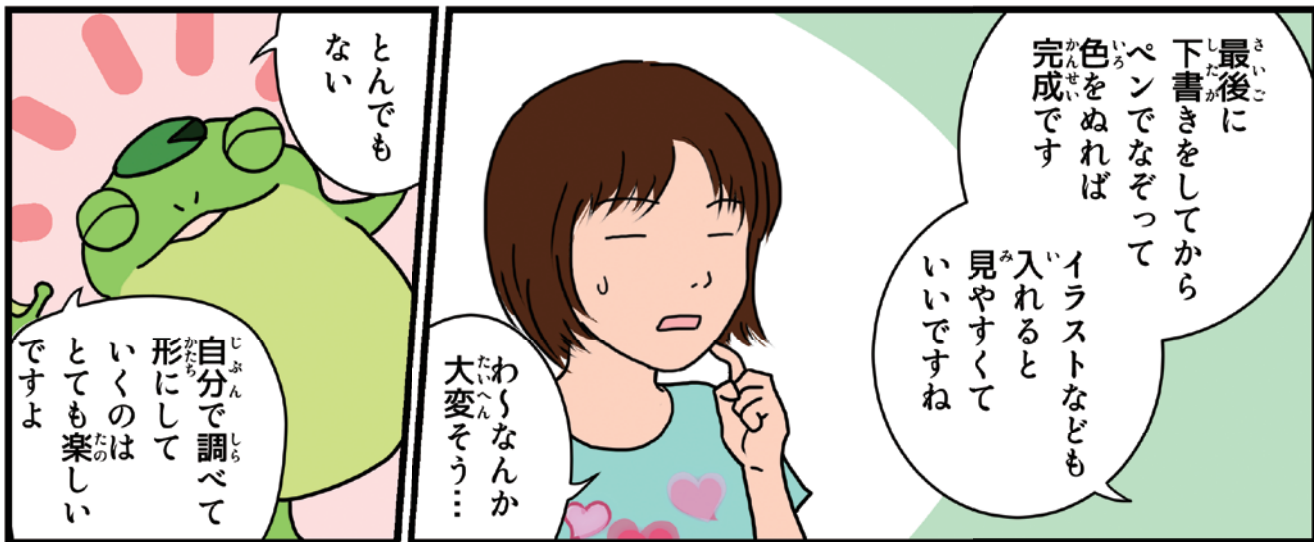
それから  
まとめたデータを  
グラフにします



データの  
内容がよく  
伝わる  
グラフの  
種類を  
選びましょう



↑どっちがわかりやすいかな？↑



いかがでしたか？

マンガを通して、統計と統計グラフ作りに興味を持っていただけたらうれしいです。

青森県と青森県統計協会では、「統計グラフコンクール」を毎年おこなっています。県内在住の小学生以上の方ならどなたでも応募できます。下の募集要領を読んで、ぜひ応募してみてください。



<アオモリガエル>

モリアオガエルの仲間。

十二湖出身。統計に詳しい。

## ほ しゅう よう りょう 募 集 要 領

### 1 応募資格

- |             |       |                    |
|-------------|-------|--------------------|
| 第 1 部       | ..... | 小学校 1 年生及び 2 年生の児童 |
| 第 2 部       | ..... | 小学校 3 年生及び 4 年生の児童 |
| 第 3 部       | ..... | 小学校 5 年生及び 6 年生の児童 |
| 第 4 部       | ..... | 中学校の生徒             |
| 第 5 部       | ..... | 高等学校以上の生徒、学生及び一般   |
| パソコン統計グラフの部 | ...   | 小学校の児童以上           |

### 2 課 題

課題は各部とも自由です。ただし、小学校 4 年生以下の児童の応募については、児童が自ら観察又は調査した結果をグラフにしたものとします。

### 3 応募作品の規格等

- (1) 用紙の大きさ 各部とも仕上げ寸法を **72.8cm×51.5cm (B2判)** とします。(用紙は貼り合わせでも B2 判であれば可)  
また、縦横どちらでも応募可能です。
- (2) 紙質・色彩 各部とも紙質・色彩(単色にてても可)については自由ですが、裏面の板張り(パネル仕上げ)、表面のセロハンカバーなどは認めません。
- (3) 応募点数等 1 人の応募点数は制限しませんが、2 枚以上にわたる「シリーズもの」は認めません。
- (4) 合作の人数 1 作品について 5 人以内とします。

### 4 締切日及び送付先

- (1) 締切日  
令和 5 年 8 月 31 日(木) 必着  
※ただし、小・中学校の児童・生徒については、令和 5 年 8 月 25 日(金)までに管轄市町村の統計担当課(係)に **届くように**してください。
- (2) 送付先  
〒030-8570 青森市長島一丁目 1-1  
青森県企画政策部統計分析課 管理・普及グループ

### 5 入賞区分及び賞

- |              |    |      |
|--------------|----|------|
| ○ 青森県知事賞     |    | 2点以内 |
| ○ 青森県統計協会長賞  |    | 1点以内 |
| ○ 特 選        | 各部 | 1点以内 |
| ○ 入 選        | 各部 | 3点以内 |
| ○ 佳 作        | 各部 | 4点以内 |
| ○ 青森県統計協会奨励賞 | 各部 | 1点以内 |
| ○ 指 導 優 良 校  |    |      |
| ○ 奨 励 校      |    |      |

このほか、出品者全員に記念品を贈呈します。

### 6 入賞作品の発表等

- 入賞発表
- 10月上旬予定

おうぼ  
僕は第3部に応募してみようかな？



<ケースケ>

小学5年生。

ゲーム大好き。

おうぼ  
応募する前に、  
まちが  
間違っていない  
か先生に確認し  
てもらおう！



<トーコ>

中学2年生。

しっかり者の

お姉ちゃん。

- 発表方法  
県のホームページ等にて発表するとともに青森県統計協会発行機関誌「統計あおもり」に掲載します。また、管轄の各市町村長及び所属学校長あて通知します。
- 全国コンクールへの出品等  
各部とも入賞作品の中から決定します。出品数は応募数により決定します。  
また、全国コンクールの入賞者には、表彰状及び副賞（賞金、図書等）が贈られます。

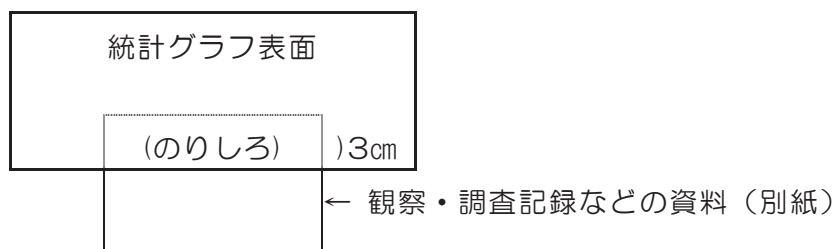
7 その他

- 入賞作品の著作権は主催者に帰属します。ただし、第71回統計グラフ全国コンクールで特選及び入選となった作品は、公益財団法人 統計情報研究開発センターに帰属します。
- 応募作品は返却します。ただし、全国コンクールにおいて入賞（特選及び入選）した作品の返却は概ね1年後となります。
- 入賞作品は、令和5年度青森県統計グラフコンクール作品展にて展示します。



- 1 ゆるキャラや五輪マークなど、第三者（応募者でない者をいいます。）が作成したイラストや写真等を使用しないでください。  
(利用許諾の有無にかかわらず、第三者が作成した著作物の全部又は一部の使用を禁止します。)  
なお、キャラクターが描かれていないシールなどは使用可能ですが、その場合は剥がれないように注意してください。
- 2 応募作品の裏面に、住所（学校を通じて応募する児童及び生徒、学生の作品は、省略可）、氏名、所属の学校名、学年（児童及び生徒、学生の場合）を明記してください。  
なお、住所、氏名、学校名は正しい字体で書き（略字は使わない）必ず「ふりがな」を付けてください。
- 3 自己の観察又は調査（アンケート調査を含む）によって資料を得た場合は、その観察又は調査の記録（アンケート調査の回答結果をまとめたもの等）を別紙として付けてください。
- 4 自己の観察又は調査によらないで、外から資料を得た場合は、その資料の出所や時点を作品表面の適宜の位置に明記した上で、資料を別紙として付けてください。
- 5 観察・調査の記録又は作品に使用した資料は、B5判又はA4判の用紙にまとめて、作品の裏面下部に3cmの「のりしろ」で、次の例のように貼り付けてください。  
なお、資料が3枚以上になる場合には、都道府県名、応募する部名、制作者氏名をA4判の封筒に記載した上で、この封筒に入れて、作品の裏面に貼り付けてください。

例：



- 6 グラフ部分をパソコンで作成したもの（下書きしたものを含む。）は、「パソコン統計グラフの部」の作品として応募してください。（パソコンで作成したグラフを印刷して貼り付けるときも同様です。）なお、この場合でもタイトルやイラストを手書きするのは可能です。
- 7 その他、裏面の「グラフ作成上の留意点」を参考としてください。



応募作品は、次の基準によって審査します。

- 1 共通基準
  - 7 (1) 誤りはないか……………目盛り、単位の取り方、文字・数字、脱字、記入漏れ

- (2) 書き落しはないか……資料の出所、観察・調査の方法  
 (3) 的確か……①見出し(主題)の表現、配色  
 ②見る人に楽しく、興味をもたれるよう創意工夫してあるか。

## 2 各部別基準

- (1) 第1部、第2部  
 子供らしい身近な課題をとらえて、ふさわしい観察・調査をし、グラフに表しているか。  
 (2) 第3部～第5部、パソコン統計グラフの部  
 ①統計データを正しく理解し、グラフ化することによってデータの持つ事象が理解されやすくなるよう、工夫されているか。  
 ②訴えたい主題が的確にグラフに表れているか。また、主題は斬新で興味を喚起するものであるか。  
 ③パソコン統計グラフの部では、パソコンの機能を十分に活用したものであるか。

## 3 全国コンクール出展作品における注意点

過去の全国入賞作品の明らかな模倣と取れる作品ではないか。質問項目や、統計グラフの種類・配置が、まったく同じか、良く似てはいないか。

## グラフ作成上の留意点

過去の審査経過からみて、グラフとしては優れた作品であっても、形式的要件が備わっていなかったり、内容に不備や過誤があるため、選外とされる作品が多くみられますので、次の諸点に十分留意してください。

- 1 用紙の仕上げ寸法は規格のとおりとすること。(B2判仕上げ寸法72.8cm×51.5cm)
- 2 観察又は調査記録が添付されていること。(自己の観察又は調査による場合)
- 3 資料の出所や時点をグラフ作品の表面上適当な位置に明記するとともに、その資料を別紙として添付すること。(自己の観察又は調査によらない場合)
- 4 資料の数値等と作品のグラフの表示(数値等)とが符合していること。
- 5 作品につけた表題とグラフの内容が一致していること。
- 6 誤字、脱字がないこと。
- 7 パソコン統計グラフについては、パソコンの機能を十分に活用するとともに、必要により、手書き、彩色により見る人に楽しく、興味を持たれるよう創意工夫すること。
- 8 過去に出品した作品と極めて似通っていたり、またはそのまま借用したりしないこと。



## 行きますよ！出前講座

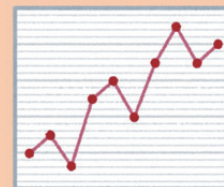


「統計グラフを作ってみたけれど、何からやればいいのかわからない」というときは、ぜひ下記までご連絡ください。県職員がお邪魔して、統計グラフの作り方などについて、分かりやすくご説明いたします！

○時期 7月上旬～グラフコンクール応募締切日まで (応相談)

○時間 45分程度 (応相談)

○申込方法 ご希望の日程・場所・受講人数等について、ご希望日の14日前までに、下記問合せ先までご連絡ください。電話、FAXまたはメールのいずれでも結構です。



★受け付けは、学校や、クラス単位のみとなっております！

【問い合わせ先】 〒030-8570 青森市長島一丁目1-1  
 青森県企画政策部統計分析課 管理・普及グループ  
 TEL：017-722-1111 (内線 2183)  
 FAX：017-734-8038  
 メール：tokei@pref.aomori.lg.jp