



U-16プログラミング コンテスト 大阪大会

～Scratchで君のアイデアを形にしよう～

作品部門 募集要項



対象者

大阪府在住の
小・中学生



開発ツール

Scratch（スクラッチ）



求めるもの

既存にとらわれない、
独創的なアイデア！

大会スケジュール（令和8年）

STEP 1: 作品募集

9/14（月）～10/9（金）

STEP 2: 書類審査 結果発表

10/16（金）

※応募者全員にメール通知

STEP 3: 本選・プレゼン

10/24（土）13:00～17:00

会場：大阪府立城東工科高等学校
（2号棟1階 総合情報室）

応募ステップ

1

1. 作品を作る

Scratchでプログラムを完成させる。

2

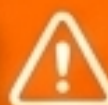
2. メールを送る

宛先: tanabe@jokobo.info

件名: U-16プログラミングコンテスト大阪大会作品部門応募

本文: 学校名・学年・お名前 を記載

3

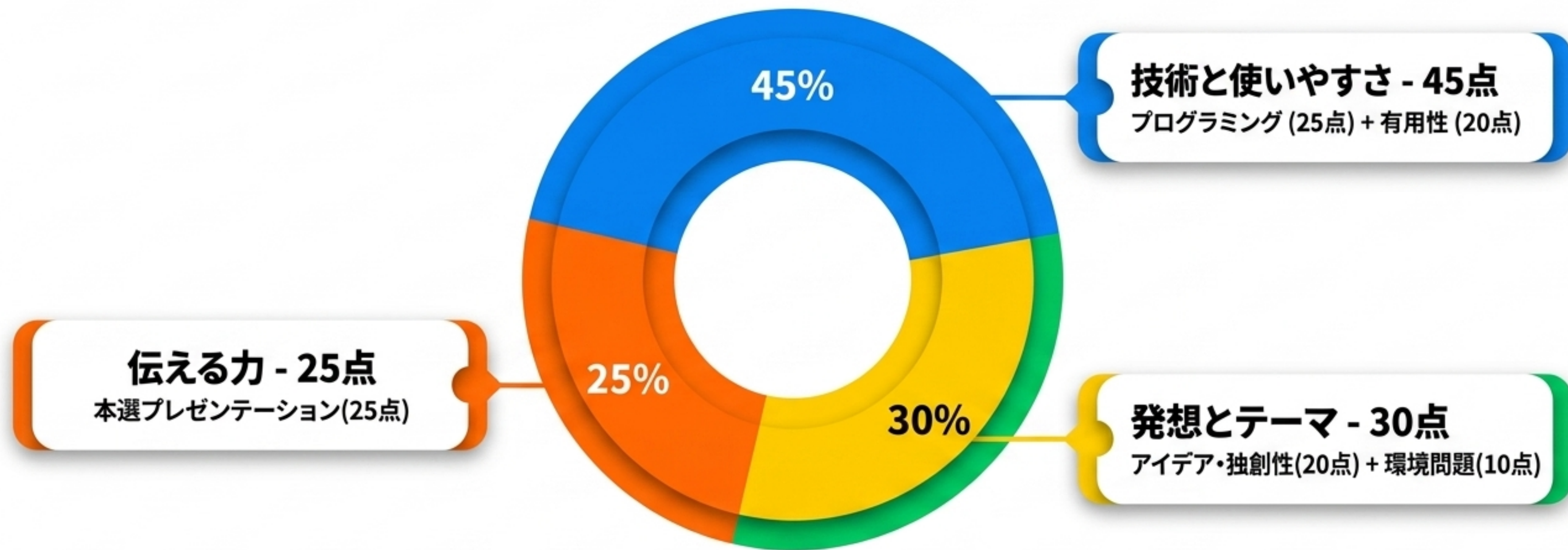


3. 返信を待つ

3日以内に受付完了メールが届きます。

返信がない場合は、上手く応募できていない可能性があるため必ずご連絡ください。

総合得点 100点 の評価モデル



審査は「書類審査(75点)」と「本選(25点)」の合計で決まります！

書類審査のポイント（計75点）

プログラミングの工夫（25点）

必要な機能の実装（10点）

- 仕組みが正しく動くか

丁寧なバグとり（5点）

- 止まらず快適に遊べるか

分かりやすいコメント（10点）

- 裏側の処理が丁寧に書かれているか

アイデア・独創性（20点）

アイデア（10点）

- なぜ作ろうと思ったか分かるか

独創性（10点）

- よくあるアプリとは違う工夫があるか

有用性（20点）

操作性（20点）

- わかりやすいユーザーインターフェースか

テーマ（10点）

環境問題（10点）

- 「環境問題」をテーマとしているか

本選プレゼンテーション（計25点）

作成したプログラムをプレゼンし、金賞・銀賞・銅賞を決定！

1. 開発の動機（5点）

「なぜこれを作ろうと思ったのか」理由や目的を明確に。

2. 実演（デモ）（10点）

実際にアプリを動かしている画面を見せながら、見どころや動きをスムーズに紹介。

3. 伝える熱意（10点）

「なぜ作ったのか」「どこを一番苦労したか」などのこだわりを、熱意を込めて語る！





注意事項

- 応募作品は応募者が独自に制作したオリジナル作品 であること。
- 他者の著作物（音楽・画像・プログラムコードなど）を無断で使用しないこと。



お問い合わせ

大阪府立城東工科高等学校 電気系

担当：田辺 仁史

TEL: 06-6745-0051

Mail: tanabe@jokobo.info