

U-16 プログラミングコンテスト大阪大会 作品部門 実施要項

下記要領で U-16 プログラミングコンテスト大阪大会を開催いたします。本コンテストは、小中学生が日頃の学習成果を活かし、情報通信技術を使って論理的思考力や創造性、問題解決能力を競うものです。作品部門ではプログラミング教育として広く普及している Scratch を使った作品を募集します。既存の概念にとらわれない、児童・生徒ならではの独創的なアイデアを形にして、披露していただくことを期待しています。

募集期間

令和8年 9月14日(月)～ 10月9日(金)

応募資格

大阪府在住の小中学生

応募方法

Scratch で作成したプログラムを以下のメールにお送りください。

tanabe@jokobo.info

メール表題 U-16プログラミングコンテスト大阪大会作品部門応募

メール内容 学校名、学年、お名前

応募していただきましたら、3日以内に返信をします。返信が無い場合は上手く応募できていない可能性がありますので、連絡をください。

書類審査

応募いただきました作品につきましては、次の審査基準で審査し、本選出場の決定をさせていただきます。

プログラミングの工夫	25点	・必要な機能の実装：企画したアイデアや、ゲーム・アプリとして遊ぶために必要な仕組みが正しく作られているか。(10点) ・丁寧なバグとり(デバッグ)：途中で止まったり、おかしい動きをしたりせず、誰もが安心して快適に遊べるか。(5点) ・分かりやすいコメント：プログラムの裏側で、どこでどんな処理をしているかが分かる「コメント」が丁寧に書かれているか(コードの読みやすさも評価します)。(10点)
アイデア・独創性	20点	・アイデア：「なぜこれを作ろうと思ったのか」がよくわかる。(10点) ・独創性：よくあるアプリとは違う工夫がされている。(10点)
有用性	20点	・操作性：わかりやすいユーザーインターフェースとなっている(20点)
「環境問題」に関する	10点	・環境問題をテーマとしている。(10点)

審査委員により審査します。結果につきましては10月16日(金)に応募者全員に連絡をします。

本選

令和8年10月24日(土)13:00~17:00

大阪府立城東工科高等学校 2号棟1階 総合情報室

書類審査での採点75点満点に加えて

プレゼンテーション	25点	・ 開発の動機: 「なぜこれを作ろうと思ったのか」の理由や目的がよくわかるか。(5点) ・ 実演(デモ): 実際にアプリを動かしている画面を見せながら、作品の見どころや動きをスムーズに紹介できているか。(10点) ・ 伝える熱意: 「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、熱意を込めて語れているか。(10点)
-----------	-----	--

本選では、作成したプログラムのプレゼンをしてもらい、審査委員により賞を決定します。

表彰

金賞、銀賞、銅賞を授与します。

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。

お問い合わせ先
大阪府立城東工科高等学校 電気系
田辺 仁史
06-6745-0051
tanabe@jokobo.info