

第6回 U-16 プログラミングコンテスト阿南大会

Scratch3.0 を使った中学生作品部門開催報告

開催日時：令和7年11月2日（日） 13:30～15:50

対象者：中学生

場所：阿南高専 創造テクノセンター棟3F 第1演習室

11月2日（日）、第6回 U-16 プログラミングコンテスト阿南大会中学生作品部門を阿南高専の第1演習室にて開催しました。中学生7名が参加しました。

以下のスケジュールで進行了しました。

13:00～13:30 受付

13:30～13:40 大会内容説明

13:40～14:55 プレゼン発表会（プレゼン審査会）

15:00～15:20 作品相互 PLAY

15:20～15:50 表彰式

この大会は、スタンシシステム(株)、(株)ナイスシステム、サイバートラスト(株)、(株)ダシクソフト、(株)徳島大正銀行、NPO 法人 IT ジュニア育成交流協会の協賛により開催しました。

また、当日は阿南高専の文化祭『蒼阿祭』が開催されており、大会の様子は、来校された興味のある小中学生やその保護者の方に公開しました。

今回の作品募集テーマは『楽しめる Scratch 作品』でした。利用する人が90秒以内で楽しめる作品を、Scratch 3.0 を使って制作します。音入力を取り入れ、自由な発想でオリジナリティあふれるプログラミング力をアピールできる作品、そして何より“楽しい”作品を募集しました。

評価は、事前に提出された作品プログラム、説明動画、A4 サイズ相当のアピール資料をもとに行いました。事前審査では「独創性」「技術力」「楽しさ」の3つの観点の評価し、大会当日の作品発表では「プレゼン力」を加えて総合的に審査しました。プレゼンに参加した6名は、PC を使って自分の作品を操作しながら、操作方法や「独創性」「技術力」「楽しさ」について5分以内で発表しました。その後、審査員からの質問に5分間答え、作品の魅力をアピールしました。どの作品も中学生ならではの柔軟な発想に加え、ストーリー性、デザイン力、プログラム力が光る楽しいゲームばかりで、審査員も優劣をつけるのが難しいほどの内容とプレゼンでした。作品製作における技術力も向上しており、審査員からプログラムコードの内容に踏み込んだコメントもありました。

入賞者には、阿南高専情報コースの学生が設計しレーザーカッターで製作したオリジナ

ルトロフィーと、協賛企業から提供された企業賞および賞品を贈呈しました。

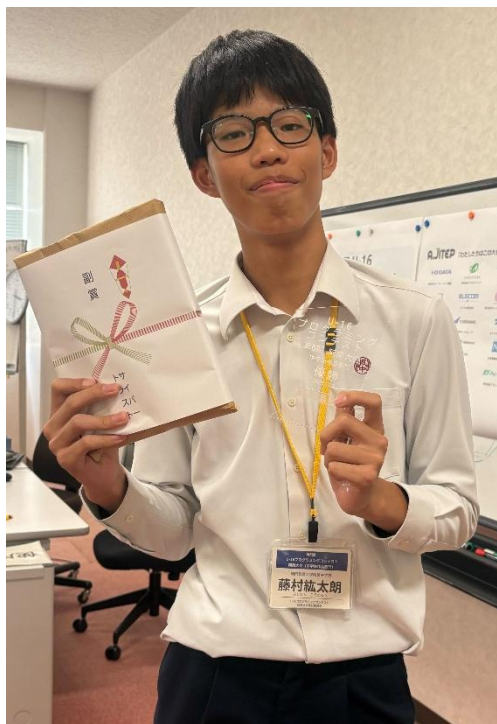
作品とプレゼンの総合審査結果は次の通りです。

第6回 U-16 プログラミングコンテスト阿南大会中学生作品部門結果

優勝 鳴門教育大学附属中学校 3年 藤村 紘太郎さん

準優勝 阿波市立市場中学校 2年 山本 恭大さん

第3位 鳴門教育大学附属中学校 3年 八幡 一葵さん



優勝 鳴門教育大学附属中学校 3年 藤村 紘太郎さん



準優勝 阿波市立市場中学校 2年 山本 恭大さん



第3位 鳴門教育大学附属中学校 3年 八幡 一葵さん



プレゼン発表に参加してくれた中学生のみなさん