プログラミングコンテスト MIRAI 802
（第 6 回 U16 プログラミングコンテスト八王子大会）

実施要項

はじめに

下記要領でプログラミングコンテスト MIRAI 802 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。

- U13 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。U16 部門では自由な開発環境で完成させ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。八王子市を中心に市外からも多くの小中学生からの積極的な応募をお待ちしております。
- U13 部門では金賞、銀賞、銅賞、未来賞が授与されます。
- U16 部門、U13 部門ともに、本選にて八王子市長賞、八王子教育長賞、会頭賞、技術賞、特別賞が授与されます。

本コンテストは、子どもたちに優れた IT 学習の機会を提供すること、子どもたちの論理的思考力や創造性・問題解決能力とプログラミング的思考力を醸成すること、そして、これからのデジタル社会を力強く豊かに生き抜く子どもたちの育成を目的とします。

開催期日及び会場

1. 募集期間

2026 年 9 月 1 日(火)～10 月 16 日(金)

2. 予選（書類審査、U16 部門のみ）

2026 年 10 月 17 日(土)～11 月 19 日(木) 審査期間

3. U13 部門金賞、U16 部門本選出場者発表

2026 年 11 月 20 日(金)に事前登録のメールおよびホームページにて通知

4. 本選（詳細は予選通過時にご連絡します）

2026 年 12 月 13 日(日) 9:00～17:00
会場：東京たま未来メッセ（東京都八王子市明神町3丁目 19-2）

応募資格

小学校・中学校・義務教育学校に在籍している児童・生徒

募集部門

U13 部門(小学生と義務教育学校前期課程の児童対象):

下記の3部門ごとに募集となります。(1作品で複数部門の応募不可)

1)ゲーム部門

2)アニメ部門

3)STEAM 部門

- Science 科学:「ふしぎを見つける・調べる」

世の中の「なぜ?」を調べることです。実験をしたり、観察したりして、自然のルールを見つけるのがサイエンスです。

- Technology 技術:「便利な道具を使う・作る」

パソコンやタブレット、インターネット、ロボットなどのことです。また、プログラミングを使って、自分の思い通りに機械を動かす仕組みもテクノロジーに含まれます。

- Engineering 工学:「組み立てる・作り上げる」

見つけたルールや便利な道具を使って、実際にものを作ることです。丈夫な橋を立てたり、速く走る車を設計したり、「どうすれば壊れないかな?」「もっと使いやすくなるかな?」と考えて形にします。

- Art 芸術・教養:「表現する・ワクワクさせる」

絵を描いたり音楽を作ったりするだけではありません。身近な問題や地球的規模の問題を解決するなど、人の役に立つようなアイデアを考えて、それらを表現することです。

- Mathematics 算数・数学:「数字でたしかめる」

数字や形(グラフなど)を使ってデータを正確に分析し、誰にでも分かるように工夫することです。また、その分析の結果を未来に生かすことです。

※ STEAM 部門は、科学から算数・数学まで、複数の要素が含まれている作品を対象としています。しかしながら、プログラミングそのものが、Technology(技術)ですので、好きな要素を中心に作品作りをしていただいて大丈夫です。

U16 部門(中学生と義務教育学校後期課程の生徒対象):

・言語等の開発環境に制限は設けませんが、作品として完成している事。

※U16 部門には小学生も応募可能ですが U13 と U16 二つの部門に応募することはできません。

どちらの部門も、楽しめる作品、便利になる作品、プログラムでしか実現できない作品を募集します。

応募作品について

U13 部門:

・授業中、休み時間、夏休みなどに自分で作った作品を応募してください。それ以外の作品は受け付けておりません。もちろん、学校の先生やお家の方などと一緒に考えたり、アドバイスをいただいたりするのはかまいません。

・楽しいゲーム、学習や生活に役立つもの、八王子の良さをアピールするもの、世界中の大人に考えてほしいこと、自分の夢につながるものなど、自由にアイデアを形にしてください。

・一度コンテストに応募したことのある作品はエントリーできません。

U16 部門:

・本選で作品紹介とデモンストレーションができる作品を応募してください。
・予選は書類審査ですので、作品紹介のスライド内容が重要視されます。
・一度コンテストに応募したことのある作品はエントリーできません。

応募方法

9 月 1 日からエントリーできます。各部門での応募方法は以下の通りです。

U13 部門:

〇ホームページ内の専用フォームより投稿ください。(必要事項を入力して送信してください。)

U16 部門:

〇ホームページから、「第 6 回大会 U16 部門作品紹介テンプレート.pptx」をダウンロードして作品紹介を作ってください。
〇ホームページ内の専用フォームより投稿ください。(必要事項を入力して送信してください。)

審査方法

本大会では U13 部門と U16 部門で審査方法が異なります。

U13 部門:

予選はありません。すべての応募作品を審査して、11 月 20 日の本選出場者の発表に合わせて各賞(金賞、銀賞、銅賞、未来賞)を決定します。

金賞受賞者は、12 月 13 日(日)の本選にて、自分の作品を紹介していただき、そこで八王子市長賞、教育長賞、会頭賞、技術賞、特別賞を決定いたします。

技術面だけでなく、何のためという目的意識、オリジナルの世界観なども併せて審査します。

U16 部門

予選・本選の2段階で実施します。予選・本選を通じて、児童・生徒の豊かな創造性を重視します。

予選審査方法

1. 予選は、応募方法に従って提出された PDF ファイルに基づいて審査されます。
2. 合計 10 作品程度が予選を通過します。
3. すべての作品は、楽しめる作品、便利になる作品、プログラムでしか実現できない作品であるかどうかが、審査されます。

本選審査方法

予選を通過した作品により本選を行います。大会会場にて作品紹介とデモンストレーションをしていただき、審査員により総合的に審査されます。審査の観点は、アイデアのおもしろさの他、楽しめるかどうか、便利になるかどうか、プログラム開発の技術力などです。

表彰

U13 部門、U16 部門でそれぞれ次の賞を授与します。

U13 部門:

〇金賞（賞状及び副賞）

※ 金賞作品の中から八王子市長賞、教育長賞、会頭賞、技術賞、特別賞を選定

〇銀賞（賞状及び副賞）

〇銅賞（賞状及び副賞）

〇未来賞(賞状及び副賞)

U16 部門:

〇八王子市長賞　（賞状及び副賞）

〇八王子市教育長賞（賞状及び副賞）

〇会頭賞　（賞状及び副賞）

〇技術賞　（賞状及び副賞）

〇特別賞　（賞状及び副賞）

※ その他、全作品の中から副賞協賛企業より、企業賞が数点贈られます

注意事項

〇交通費とコンピュータ・作品の搬送は参加者で責任を持ってください。実行委員会がコンピュータ等を用意することはありません。

〇当日持参していただいたコンピュータにトラブルが発生しても実行委員会では責任を負えません。

〇Wi-Fi 環境は会場に準備し、スタッフが接続のお手伝いをいたします。

〇作品の応募に関しては、他者の知的財産権の侵害がないように十分注意してください。

〇応募作品に対する著作権は応募者に帰属しますが、予選資料・作品紹介とデモンストレーション、表彰式の様子については、記録ビデオ、公式サイト、パンフレット等に掲載することがあります。また教育目的に使用する場合がありますので、あらかじめご了承ください。

〇予選通過した場合の本選参加については、別途ホームページ等でご案内いたします。

〇AI使用に関する基本的な考え

1. 作品の制作段階において、AIを活用することは、問題ない。
2. 作品の中で、AIが機能するプログラムを組み込むことも問題ない。
3. AIが作った作品を、自分の作品として応募したものは、審査の対象としない。

〇お問い合わせは、ホームページの「お問い合せ」よりご連絡ください。回答までに時間をいただく場合があります。

主 催: U16 プログラミングコンテスト八王子大会実行委員会
共 催: 一般社団法人八王子デジタル教育支援協議会
協 賛:　東京八王子ロータリークラブ
スポンサー: 株式会社 網屋
後 援: 八王子市、八王子市教育委員会、
八王子商工会議所、サイバーシルクロード八王子
ビジハグランプリ
(NPO 法人)IT ジュニア育成交流協会、

（NPO 法人）高専プロコン交流育成協会（NAPROCK）、
（一般社団法人）情報処理学会、（一般社団法人）電子情報通信学会
国立高等専門学校機構 東京工業高等専門学校

公式サイト：　https://www.u16.tokyo

以上