



# 第1回 U-16プログラミングコンテスト 八王子大会

- 主催** U-16プログラミングコンテスト八王子大会実行委員会
- 共催** 独立行政法人国立専門学校機構 東京工業高等専門学校
- スポンサー** 東京八王子ロータリークラブ
- 副賞協賛** (株) 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, (株) BCN, (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), (一社) 情報処理学会, (一社) 電子情報通信学会, (一社) コンピュータソフトウェア協会(CSAJ), (一社) 情報サービス産業協会(JISA), ビジハグランプリ, 東京工業高等専門学校後援会
- 審査委員** 委員長：堤 吉久 (東京八王子ロータリークラブ)  
副委員長：小嶋 徹也 (東京高専情報セキュリティ担当副校長)  
古瀬 智之 (サイバーシルクロード八王子会長)  
嶋狩 淳一 (八王子市教育委員会統括指導主事)  
板橋 竜太 (TAKAO AI(株)社長, 東京高専情報工学科5年)
- 表彰**
- ・最優秀賞 1点 (賞状及び副賞)
  - ・優秀賞 1点 (賞状及び副賞)
  - ・特別賞 数点 (賞状及び副賞)
- 最優秀作品には八王子市長賞, 優秀賞には八王子市教育委員会教育長賞が授与されます。また全作品の中から1点, 東京八王子ロータリークラブ賞が授与されます。

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。U-13部門（小学生部門）ではプログラミング教育として広く普及しているScratchやmicro:bitを使った作品を募集します。U-16部門（中学生部門）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。予選の選考には作品のアイデアが重視され、応募の段階では作品が未完成であっても構いませんが、実現可能性も考慮されます。本選では会場で作品を披露していただき審査員の質問に答えます。八王子市の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。（第1回大会はU-13部門のみの開催となります）

本コンテストは、スポンサー：東京八王子ロータリークラブ、後援：八王子市・八王子市教育委員会他、多数のご支援により開催されます。本選での最優秀作品・優秀作品には八王子市長賞・八王子市教育委員会教育長賞が授与されます。

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、八王子の良さを感じてもらうことを目的とし、U-16プログラミングコンテスト八王子大会実行委員会が主催となって開催します。

# ごあいさつ

## 大会実行委員長

独立行政法人国立専門学校機構  
東京工業高等専門学校 校長  
谷合 俊一



第1回U-16プログラミングコンテスト八王子大会を東京工業高等専門学校において開催できますこと、大変喜ばしく存じます。

2021年は「GIGAスクール元年」と言われております。全国の小・中学校で一人1台端末を活用した教育活動が始まりました。また、すでに2020年度から小学校でのプログラミング教育もスタートしています。

このように学校教育がデジタル社会に向けて大きく変革しつつある中、本コンテストを開催できたことは誠に意義深いものがあります。

これからの時代は予測困難な時代と言われます。本コンテストにおいては、未来を担う子どもたちの、これまでの常識にとらわれない独創的な作品を期待しております。この八王子の地から全国に、そして世界に向けてプログラミングの魅力を発信してほしいと願っています。

結びに、本大会に多大なご支援を賜りました東京八王子ロータリークラブ様、(株)網屋様をはじめ、関係の皆様には厚く御礼を申し上げまして、ご挨拶といたします。

## スポンサー

東京八王子ロータリークラブ会長  
小星 重治



第1回U-16プログラミングコンテスト八王子大会の開催、誠にありがとうございます。開催関係者皆様の大変なご協力と、又作品応募の子どもたちの努力によって、素晴らしい作品が多数集まり、盛大にコンテストが開催できますこと、スポンサーとして厚く御礼申し上げます。

子どもたちへのリモートでの指導やリアルな教室での授業風景も見させて頂きましたが、眼を輝かせながらのゲーム作りや音楽をつけての作品鑑賞の姿に、IT時代のプログラミングスキルの基礎教育の大切さを現場レベルで体験させていただきました。

教育現場は文章作成やWEB検索、SNS操作は指導できてもプログラミングスキルを指導できる教員や指導体制はなかなか難しい中、国立高等専門学校のような高度なスキルを持った教授陣や学生さん方のお力をお借りしてこのプロジェクトが推進できることは、教育現場先生方も望むところであり、大変ありがたく、感謝申し上げる状況ではないかと推察致します。このプロジェクトが、デジタル基礎教育の先行的な見本になるべく、今後も発展される事を期待し、第一回大会の成功をお祝い申し上げます。



# 大会日程

募集期間	2021年7月1日(木)～7月16日(金)
予選	2021年7月30日(金) 書類審査
講習会	2021年9月19日(日)～9月20日(月) オンライン開催
オンラインサポート	2021年10月4日(月)～11月12日(金) 週1回(全5回)
本選	2021年11月14日(日) 9:00 参加者集合・諸連絡・デモ等の準備 10:00 開会式 11:00～12:00 【前半】作品審査 12:00 昼休み 13:00～14:00 【後半】作品審査 14:00 集計(表彰式準備) 15:00 表彰式・閉会式 16:00 片付け・解散 (状況により若干時間が前後する場合があります)

# 部門について

U-13部門	小学生・義務教育学校(前期課程)の児童対象 ・Scratch, micro:bitを使った作品 (どちらか片方または両方使った作品) ・パソコンは各小学校で使用しているChrome Bookを推奨
U-16部門	中学生・義務教育学校(後期課程)の生徒対象 ・開発環境に制限を設けません (第2回大会より実施予定)

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。例えば、物語の単純な紙芝居であればプログラムでなくても実現できますので、評価は低くなります。(紙芝居でも例えばユーザーとやり取りしながら物語が変化していくようなものであれば、問題ありません)



# 応募状況一覧

小学校名	応募数	予選 通過数	備考	小学校名	応募数	予選 通過数	備考
第一小学校				上川口小学校			
第二小学校	2	1		美山小学校			
第三小学校	1	1		檜原小学校			
第四小学校	2	1		松枝小学校			
第五小学校	1	1		加住小学校			
第七小学校	1	1		由井第一小学校			
第八小学校				由井第二小学校			
第九小学校				由井第三小学校			
第十小学校	2	1		長沼小学校			
中野北小学校				片倉台小学校			
清水小学校				高嶺小学校			
大和田小学校	1	1		みなみ野小学校			
小宮小学校	7	6		みなみ野君田小学校			
高倉小学校				七国小学校	1	1	
宇津木台小学校				浅川小学校	1	1	
横山第一小学校	1	1	団体	東浅川小学校			
横山第二小学校				由木中央小学校			
散田小学校				由木東小学校	2	2	
長房小学校				由木西小学校			
船田小学校				鹿島小学校	1	1	
館小学校				松が谷小学校			
山田小学校				中山小学校			
桐田小学校				柏木小学校	1	1	
緑が丘小学校				南大沢小学校			
元八王子小学校				宮上小学校			
元八王子東小学校				秋葉台小学校			
上壱分方小学校				別所小学校	1	1	
城山小学校	1			愛宕小学校	1		
貳分方小学校				松木小学校			
横川小学校				下柚木小学校			
恩方第一小学校				上柚木小学校			
恩方第二小学校				長池小学校			
元木小学校	1			鏈水小学校			
川口小学校				高尾山学園小学部			
陶鎔小学校				いずみの森義務教育学校（前期）	2	1	

注：「団体」はオープン参加



# 本選タイムテーブル・作品ページ番号

審査時間	番号	児童名	小学校名	学年	作品名	ページ
11:00～11:05	1	伊藤 修一	いずみの森義務教育学校	3年	ホッキョクグマを守れ -地球温暖化-	6-7
11:06～11:11	2	米田 優輝	第二小学校	6年	僕の夢はいっぱい-マイクロビットによるアニメーションや身長計などの開発-	8-9
11:12～11:17	3	須永 結衣	第十小学校	6年	お絵かき黒板	10-11
11:18～11:23	4	五十嵐 陽菜	第五小学校	4年	SDGsと教育を知る絵本-児童婚と教育の関係-	12-13
11:24～11:29	5	熊ノ郷 公人	第四小学校	6年	あつまれ生きもの図鑑-みんな生きもの好きになれ-	14-15
11:30～11:35	6	祖父江 航之心	鹿島小学校	6年	ケーキハンター	16-17
11:36～11:41	7	福士 寛	小宮小学校	6年	棒人間のゴミ回収の冒険	18-19
11:42～11:47	8	吉村 颯真	柏木小学校	6年	inverted word -反転世界-	20-21
11:48～11:53	9	大森 楓真	小宮小学校	6年	トラッシュpickupアーム	22-23
11:54～11:59	10	遠藤 晃太	小宮小学校	6年	ゴミ拾いの旅	24-25
12:00～12:06	11	吉田 奏真	由木東小学校	6年	悪魔の脱走者	26-27
12:06～13:00				お昼休み (1時間)		
13:00～13:05	12	朱 康太	小宮小学校	5年	ソードファイター -環境を守るもの-	28-29
13:06～13:11	13	山田 伊彦	小宮小学校	6年	スクラッチの不思議な野球-あっと驚く世界観スクラッチの不思議な野球へようこそ-	30-31
13:12～13:17	14	高橋 航大	第三小学校	6年	モンスターシューティング	32-33
13:18～13:23	15	白倉 誠悟	第七小学校	6年	owataとたんざくくんのお城を壊す、守るゲーム!	34-35
13:24～13:29	16	渋谷 祐成	小宮小学校	5年	SDGs -地球を守ろう!-	36-37
13:30～13:35	17	船津 奏	浅川小学校	6年	クシムスパー -エイリアンから地球を守ろう!-	38-39
13:36～13:41	18	入田 琉碧	七国小学校	5年	ペンギンタックル	40-41
13:42～13:47	19	和田 乙華	由木東小学校	6年	カラークイズ -いろcolor選ぶ-	42-43
13:48～13:53	20	濱村 優奈	大和田小学校	6年	Alphabet typing	44-45
13:54～13:59	21	細山 遼光	別所小学校	5年	スズメバチVS天敵 -蜂の天敵を知ろう-	46-47
14:00～14:06	22	パソコングラブ	横山第一小学校	5年	横一フェスティバル -お祭り広場で遊ぼう!-	48-49
14:06～14:50				審査会		
15:00～16:00				表彰式		



# 作品名： ホッキョクグマを守れ

—地球温暖化—



1. ID

SYU

2. 学校名と学年（八王子市立は省略）  
例：第一小学校・6年、いずみの森義務教育学校・5年

いずみの森義務教育学校・3年

3. 氏名 例：八王子 太郎

伊藤 修一



＜だれが使うプログラムですか？＞

- 地球温暖化のことをよく知らない人が使うプログラムです。
- これから温暖化のことを知りたい人が使うプログラムです。
- 簡単に操作できるので子供からお年寄りまで使えるプログラムです。

＜何をするプログラム？ 何が使えるプログラム？ どんなプログラム？＞

- 地球温暖化のことを楽しく学べるプログラムです。
- むだな電気を消すゲーム 地球温暖化についてのクイズゲーム ハリーケーン から町を守るゲーム の3つのステージであるプログラムです。
- マイクロビットでも操作できるので誰でも簡単に操作できるプログラムです。

p1

＜使い方を説明してください＞

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

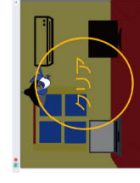
- 全体的にマイクロビットを傾けて操作します。

《第一ステージ》

- 第一ステージは、クルリを操作して、消し忘れた電気をマイクロビットのBボタンを押して消していきます。
- 全ての電源を消したらゲームクリアです。

《第二ステージ》

- 第二ステージは、クイズゲームです。
- 地球君が問題を出すので、はっちくんを答えだと思おう数字のところまで動かしてマイクロビットのBボタンを押して答えます。
- 全問正解すると、クリアです。



＜使い方を説明してください＞

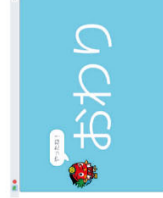
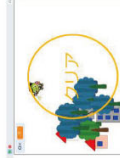
2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

《第三ステージ》

- 第三ステージは、ハリケーンから町を守るゲームです。
- みどり〜を動かして木を植えたいところでマイクロビットのBボタンを押すとそこに木が生えます。
- ハリケーンが木に当たると小さくなります。
- ハリケーンが消えたらクリアです。

《ゲームクリア》

- 全てのステージをクリアすると、ホッキョクグマの氷が全てもとに戻ってはっちくんがお〜じが出てきます。



p3

＜使い方を説明してください＞

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

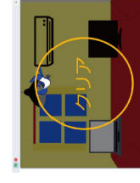
- 全体的にマイクロビットを傾けて操作します。

《第一ステージ》

- 第一ステージは、クルリを操作して、消し忘れた電気をマイクロビットのBボタンを押して消していきます。
- 全ての電源を消したらゲームクリアです。

《第二ステージ》

- 第二ステージは、クイズゲームです。
- 地球君が問題を出すので、はっちくんを答えだと思おう数字のところまで動かしてマイクロビットのBボタンを押して答えます。
- 全問正解すると、クリアです。



p2

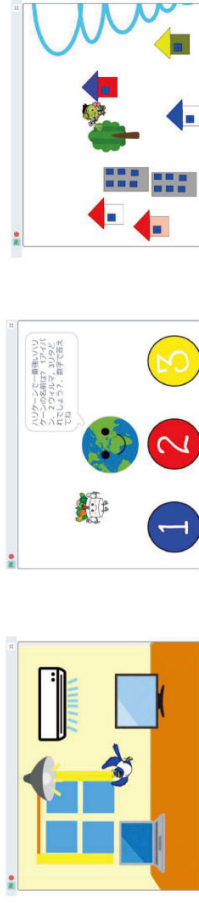
<アップールポイント（おもしろい・楽しい・便利のところ）を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- 楽しく地球温暖化のことが学べる。
- 八王子が大好きなので八王子公式キャラクターをたくさん使いました。
- オープニングの音楽はキューベースを使って自分でつくりました。
- マイクロビットでも操作できるようにしました。
- ステージごとに必要なスプライトが出てくるように変数を使って難しいプログラミングに挑戦した。
- 第三ステージで木を何個も植えるためにクローンのブロックを使った。
- バグをなくすためにデバックを何回もしました。

p4

<アップールポイント（おもしろい・楽しい・便利のところ）を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

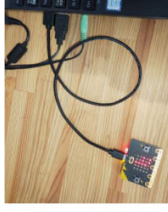
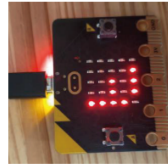
- 三つのゲームで地球温暖化のことが楽しく学べます。
- 八王子が大好きなので、八王子公式キャラクターをたくさん使いました。



p5

<アップールポイント（おもしろい・楽しい・便利のところ）を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

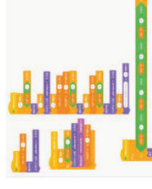
- オープニングの音楽はキューベースを使って自分で作りしました。
- U-16に参加するまでマイクロビットのことは知りませんでした、マイクロビットで操作できるように挑戦しました。



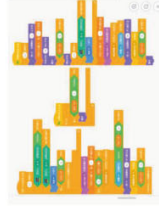
p6

<アップールポイント（おもしろい・楽しい・便利のところ）を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- ステージごとに必要なスプライトが出てくるように変数を使って難しいプログラミングに挑戦しました。
- 第三ステージで木を何個も植えるためにクローンのブロックを使いました。
- ステージが切りかわる時にバグが起きやすいのでバグがなくなるまで何度もデバックしました。



- 第三ステージで木を何個も植えるためにクローンのブロックを使いました。



『このゲームをみんなに遊んでもらってホッキョクogramを一輪に守ってほしいです。最後まで見ていただきありがとうございます。』

p7

# 作品名：僕の夢はいっぱい

マイクロボットによるアニメーションや身長計などの開発

1. ID

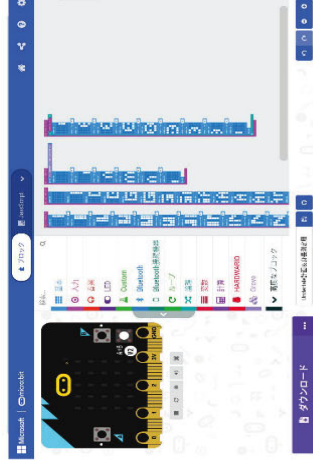
yuukiyonesawa

2. 学校名と学年（八王子市立は省略）

例：第一小学校・6年、いずみの森義務教育学校・5年  
第二小学校 6年

3. 氏名 例：八王子 太郎

米田 俊輝



＜だれが使うプログラムですか？＞

アニメーション→僕と同じくらいの小中学生向け

身長計→身長を測る人に使ってもらいたいです。

＜何をやるプログラム？ 何ができるプログラム？ どんなプログラム？＞

アニメーション→LEDライトで文字を動かしたり、文字を作ったりする。

身長計→身長を測るもの（マイクロボットのGroveの機能を使いました。）

→超音波センサーで対象物との距離を測る。

p1

＜使い方を説明してください＞

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

☆アニメーション

→Aボタン+Bボタンでアニメーションを再生します。

「UNDERTALE」+「GAMEOVER」という文字が表示されます。



p2

＜使い方を説明してください＞

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

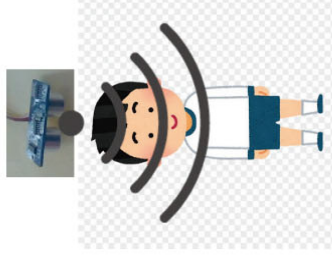
☆身長計の使い方

①頭の上に「Grove」の機構を設置し、下向きにします。

②設置したら、マイクロボットのBボタンを押します。

③すると、マイクロボットのLED画面に数字が表示されます。

④それがその人の身長です。



p3



<アピールポイント（おもしろい・楽しい・便利のところ）を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

☆アニメーションのおもしろいところ

→文字が流れて、いろいろなアニメーションがあるところです。

→一つ作るのに、3週間かかりました。

\* 部分的にずらして作ったり、アイデアにこったりしたからです。

p4

<アピールポイント（おもしろい・楽しい・便利のところ）を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

☆身長計の便利なおもしろいところ

→道具がなくても、プログラムさえあれば簡単に身長が測れたり、いろいろなものの距離が測れたりするところです。

→いつでもどこでも身長がわかるようにしたかったので作るうと思いました。

\* 病院などで「今何cmですか？」と聞かれて困ってしまったことがあります。僕は成長期なので、手軽に身長が測れると、いいな～と思いました。そんなときに、この発明があればすぐに身長が測れます。

p5

# 作品名：● お絵かき黒板

1. ID

Love ham

2. 学校名と学年 (八王子市立は省略)  
例：第一小学校・6年、いすみの森義務教育学校・5年

● 第十小学校 6年

3. 氏名 例：八王子 太郎

● 須永 結衣



<だれが使うプログラムですか？>

- ……これは、気軽にパソコンで絵が描きたい人が使うプログラムです。

<何をすプログラム？ 何ができるプログラム？ どんなプログラム？>

- ……「お絵かき黒板」は、その名の通り、パソコン上で絵を描くプログラムです。(パソコンのみ対応しています。)
- プログラム内の黒板に、チョークで絵を描くことができます。

p1

<使い方を説明してください>

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- お絵かき黒板の使い方
- 黒板消しをマウスで黒板上の線のところまでドラッグします。そこでチョーク・黒板消しをクリックすると、チョーク・黒板消しがマウスのポインターについてきます。マウスを押しながらポインターを動かすと、絵を描く、もしくは消すことができます。
- 『スタートボタン』ををクリックすると、
- ……チョーク・黒板消しの使い方

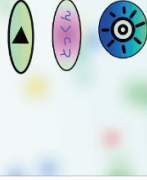
チョーク→ 黒板消し→

まず、チョーク・黒板消しをマウスで黒板上の線のところまでドラッグします。そこでチョーク・黒板消しをクリックすると、チョーク・黒板消しがマウスのポインターについてきます。マウスを押しながらポインターを動かすと、絵を描く、もしくは消すことができます。

スペースキーを押すと、チョーク・黒板消しがマウスのポインターについてくるのを止めることができます。

黒板消しは上向き矢印キーを押すことで大きさを大きくすることができます。逆に下向き矢印キーを押すと大きさを小さくすることができます。

## お絵かき黒板



このような画面に移りま



このように画面

このような画

『設定ボタン』について



- ←これが『設定ボタン』です。ここをクリックすると、面になり、ここでは、チョークの太さ、音楽、音楽の音量を設定できます。
- チョークの太さ…『大』『中』『小』の3種類を選べます。チョークの太さが変わります。
- 音…2種類あります。明るくポップな曲と、少しシックな感じの曲があります。気分によって変えられます。
- 音量…「ちよっと音が大きいな」「音が小さいな」と思った時はこのボタンで音量を調整できます。
- 『とっくんボタン』について
- ←これが『とっくんボタン』です。ここをクリックすると、ます。この『なぞるボタン』をクリックすると、『特訓』のルール説明が始まるので飛ばした時には画面下の『とばすボタン』を押してください。
- ルール説明が終わると特訓画面に移り、特訓が始まります。あらかじめ引かれた線の上をなぞる、というもので、線からはみ出た回数が少ないほど好成績となります。

<使い方を説明してください>

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

p2

p3

<アピールポイント（おもしろい・楽しい・便利のところ）を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- <アピールポイント>
- お絵かき黒板では、パソコン上で気軽に簡単にお絵描きをすることができます。
- 描くものの操作もとても簡単で、動かしやすいです。
- また、描いたものは、スクリーンショットなどで保存することができます。

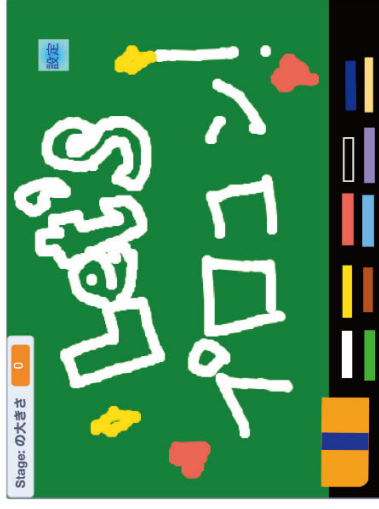


p4

<アピールポイント（おもしろい・楽しい・便利のところ）を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

お絵かきの他にも、音楽などの設定、簡単なゲーム感覚でできる『とっくん』などもあり、便利に楽しく遊べるようにしました。

お絵かきの例⇒



p5



# 作品名：SDGsと教育を知る絵本

## ー児童婚と教育の関係ー

1. ID

ID: Hachi0311

2. 学校名と学年（八王子市立は省略）  
例：第一小学校・6年、いずみの森義務教育学校・5年

第五小学校・4年

3. 氏名 例：八王子 太郎

五十嵐 陽菜

今から、ある家族の日常がはじまります。  
最初の場面では、男の子と女の子が出てきます。  
その後、2人でかけっこを始めます。



〈だれが使うプログラムですか？〉

- 子供が使うプログラミングです。
- SDGsを知って自分たちができることを探したり、行動してほしい

〈何をやるプログラム？ 何ができるプログラム？ どんなプログラム？〉

- SDGsとは、持続可能な開発目標です。そして、SDGsの目標4にある、質の高い教育をみんなに、この中の児童婚というものについても知れます。
- 児童婚のせいで、学校に行けていない子の物語です。
- 絵本プログラム
- キャラクターの頭文字をローマ字で打ち込むと、物語が進む。
- 児童婚の現実を主人公が知っていく悲しい物語。

p1

〈使い方を説明してください〉

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- キャラクターを使ってSDGsについて説明します。
- キャラクターの名前の頭文字をローマ字で打つと、喋ったり動いたりする。  
(例えば、美奈子という子だったら[m]を打つとしゃべる)
- 他にも画面上で、児童婚の頭文字をローマ字で[ ]を打つと、少女を買う人と買われる人(結婚したくないけどさせられてしまう子)の心の中が分かります。
- スペースキーを押したら新しい画面になって、新しい画面では数字でわかる児童婚の状態を見られます。

p2

〈アピールポイント（おもしろい・楽しい・便利など）を説明してください〉

4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- 数字で表す、キャラクターがしゃべると効果音をならす、キャラクターの表情を変えるなどをしてわかりやすくしています。
- 主人公の怖さや悲しい気持ちを考えて作りしました。
- キャラクターや背景は、自分で書いてスクラッチに取り込みました。
- 物語の中でミニゲームもできます。
- SDGsについて本で調べずに、この物語を見れば理解できるので自分のペースで学べます。
- 目が見えない人にもわかるように、音声を入れました。

p4

<アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

これは、自分で絵が描けるゲームです。楽しい所があってイージーモード、ノーマルモード、ハードモードを選んで絵を描くのが楽しいポイントです。おもしろいポイントは、何度も描ける事です。

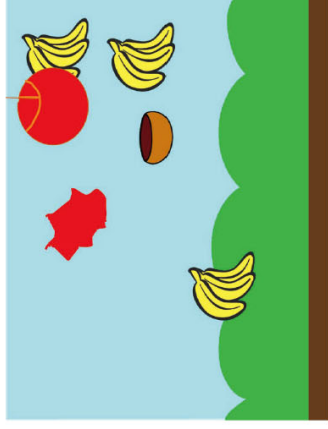


p5

<アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

ここからは、作る予定のミニゲーム  
できます。

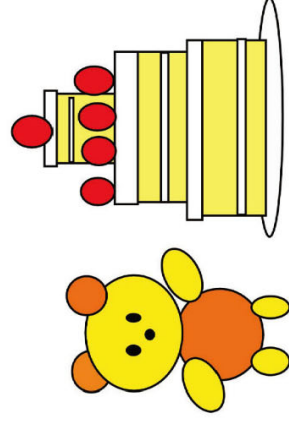
(主人公のゲームとして出てきます)



p6

<アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

これは主人公が初めて欲しいと思った  
物として出そうと思っている  
ものです。  
(テレビのCMとして作品の中で  
出てきます)



p7



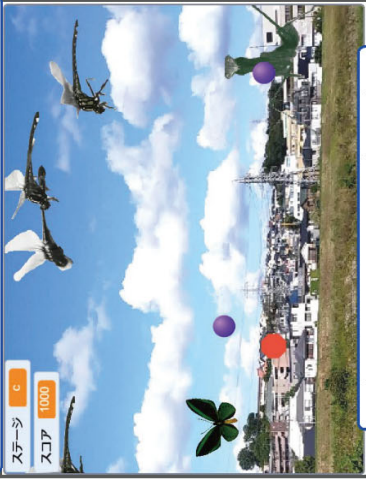




<アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利なところ) を説明してください>

ゲームステージ(a,b,c,d,e,f,g,h,i,j,k)

操作は矢印キー(マウス)とスペース。  
0でいつでもメニューに戻れます。



浅川でカマキリとトンボと対決



八王子駅を襲う巨大クワガタ



八王子駅上空セミ  
と蝶の空中バトル



夜のユーロードで  
ハエトリグモと対決



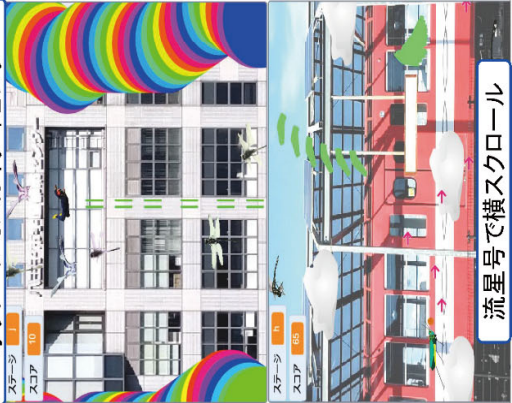
クワガタが岩を  
運んで落とす



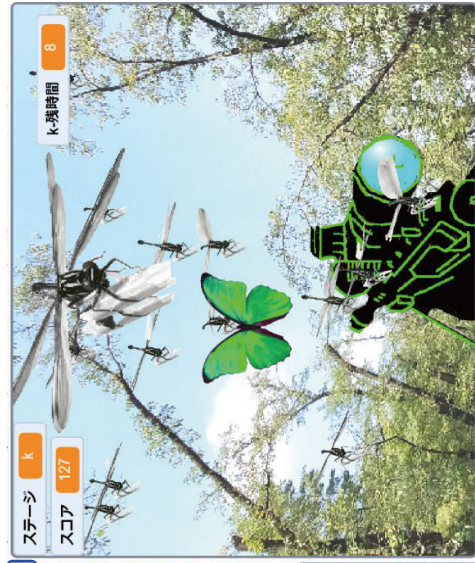
大島神社で  
カブトムシと  
3Dスクロール

p5

オクトーレでスカイダイビング



流星号で横スクロール



富士森公園でトンボの大群と  
3D最終対決 僕の自信作です!

p6

癒し図鑑 (y,x,w,v,u,t,s,r)



立派な大人になるには  
体脂肪率も必要さ

僕が撮影した虫が見れます。  
虫や鳴き声が増えて大きくて小さくなり、  
←と→で虫の気持ちになれます。

僕は浅川で育ちました

子供ののために  
浅川を築いてください

ゲームで使った八王子の背景がまとめて見れます。  
八王子の思い出がよみがえります。

p7

# 作品名：ケーキハンター

1. ID

kohnoshin

2. 学校名と学年（八王子市立は省略）  
例：第一小学校・6年、いすみの森義務教育学校・5年

鹿島小学校 6年

3. 氏名 例：八王子 太郎  
祖父江 航之心



<だれが使うプログラムですか？>  
• このプログラムを使おうとしている人に対してのもの。

<何をすプログラム？ 何ができるプログラム？ どんなプログラム？>  
• 1分間で落ちてくるものをくプレイヤー>を動かしてキャッチするゲーム。

p1

<使い方を説明してください>

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- 難易度をクリックまたは、()の中に書かれているキーを押して選択する。

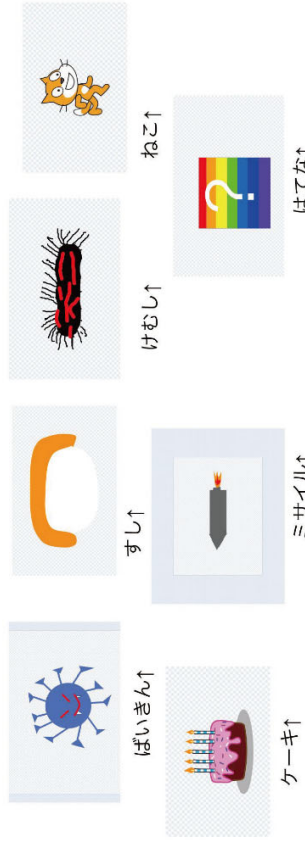


p2

<使い方を説明してください>

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- 矢印キー（下向きキー）でねこを動かして落ちてくる、ケーキ、すし、けむし、ばいじん、はてな、横からくる、ミサイルを取るまたは、避ける。



p3



<アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- もともとのゲームは、爆弾とケーキが落ちてくるゲームだったが、はてなやばいさんなどのキャラを付け足して、今の状態になった。
- 今の状態になるまでは、どんなキャラを付け足そうか迷ったり、難しいプログラムがあったり、すごく大変だったのが頑張ったで作った。

p4

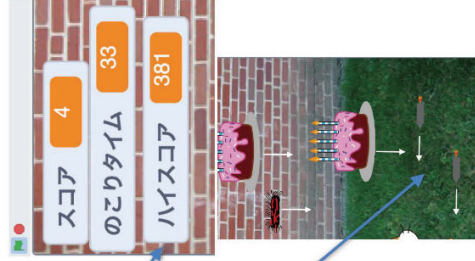
<アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- ケーキ：+3ポイント
- すし：+1ポイント
- けむし：-3ポイント
- ミサイル：-1ポイント
- ばいきん：動きが遅くなる、ねこが紫になる
- はてな：何が起ころかをからさない

p5

<アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

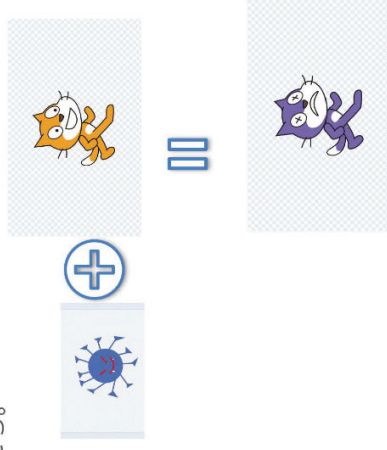
- 難易度ごとにハイスコアが表示される。
- 上からだけじゃなく横からも攻撃される。
- 何が起ころかわからないくはてな>があるところ。



p6

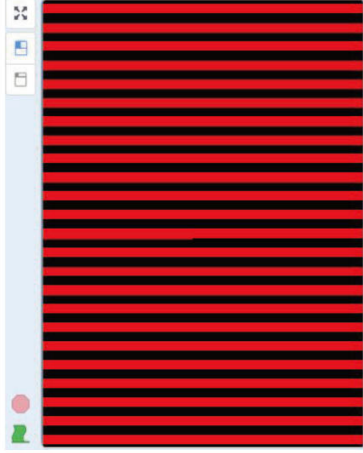
<アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- ばいきんに触れると動きを鈍くするところ。
- はてなの効果を付けるところ。
- どんなゲームにしようか考えるところ。
- バイキンに触れると紫にするところ。



p7

# 作品名：棒人間のゴミ回収の冒険



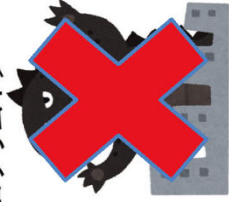
1. ID  
yutaka294
2. 学校名と学年（八王子市立は省略）  
例：第一小学校・6年、いずみの森義務教育学校・5年  
小宮小学校・6年
3. 氏名 例：八王子 太郎  
福士 寛

＜だれが使うプログラムですか？＞

- ゴミ拾いに少し興味がある人。
- アクションゲームをしたい人。

＜何をするプログラム？ 何ができるプログラム？ どんなプログラム？＞

- ステージ上の至るところにあるゴミを集めるゲームです。
- ゴミを集めるとポイントが溜まっていきます。
- 集めたゴミをエネルギーに変えてラスボスを倒します。



p1

＜使い方を説明してください＞

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- 遊びたいステージまで矢印キーで操作し、遊びたいステージ上でスペースキーを押すとスタートします。
- 制限時間はそれぞれ300秒です。
- 右向き矢印キー or dキーで右へ、左向き矢印キー or aキーで左へ、上向き矢印キー or wキーでジャンプ、下向き矢印キー or xキーで急降下、スペースキーと左右移動のキーを押すとダッシュする事ができます。
- コース中に散らばっているゴミを獲得しつつ、ゴールを目指してください。

p2

＜使い方を説明してください＞

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- コース内で一定量ゴミを集めていると、次のステージに進む事ができます。
- 最後のボス戦では、集めたゴミをエネルギーに変えて、それをスペースキーで打ち出してボスに当てる事で倒す事ができます。



p3

<アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利なところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- 制限時間が一定時間を切ると、BGMのテンポが速くなります。
- ボスを倒した後は、何回でも全コースを遊べるようになります。
- ボスを倒した後は、ずっと基本スペースが強化された状態で遊ぶことができます。

TIME 99

になると…



BGMのテンポUP!



p4

# 作品名 : inverted word

— 反転世界 —

1. ID

Soma0512

2. 学校名と学年 (八王子市立は省略)  
例：第一小学校・6年、いずみの森義務教育学校・5年

柏木小学校 6年

3. 氏名 例：八王子 太郎

吉村 颯真



<だれが使うプログラムですか？>

- 特殊なギミックがあるゲームをしたい人

<何をやるプログラム？ 何ができるプログラム？ どんなプログラム？>

- キャラクターを動かしてゴールに向かうゲーム
- ステージの途中でスペースを押すとマップが上下反転します。

p1

<使い方を説明してください>

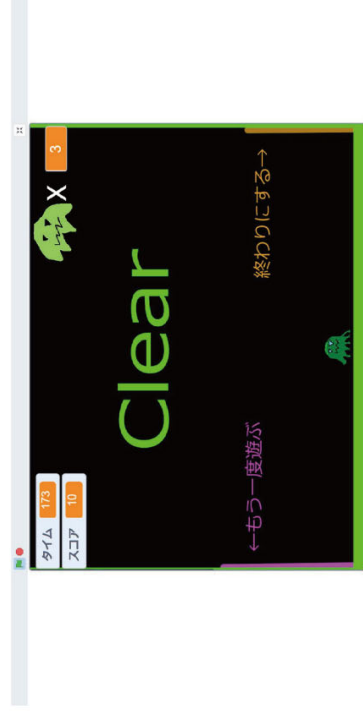
2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- 画面の中のキャラクターをWADキーで動かせます。(Wでジャンプ、Aで左移動、Dで右移動)
- 制限時間は200秒です。
- 画面上の赤いところに触れてしまうと残りの復活回数が減り、そのステージの最初からやり直します。

<使い方を説明してください>

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- 全部で10個ステージがあります。
- ステージを全てクリアすると制限時間が止まりクリアタイムが見れます。



p2

p3

<アピールポイント（おもしろい・楽しい・便利のところ）を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- ステージをクリアすると復活回数が1プラスされてスコアは5プラスされます。
- 赤いところに触れると復活回数が1減り、スコアが1減ります。

p4

<アピールポイント（おもしろい・楽しい・便利のところ）を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- 赤い部分に触れるとキャラクターのアニメーションが変化します。
- ゲームをクリアすると効果音が鳴ります。

p5

<アピールポイント（おもしろい・楽しい・便利のところ）を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- ジャンプをすると音が鳴ります。
- ステージを上下反転させた時にも効果音が鳴ります

p6

<アピールポイント（おもしろい・楽しい・便利のところ）を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- ……

p7

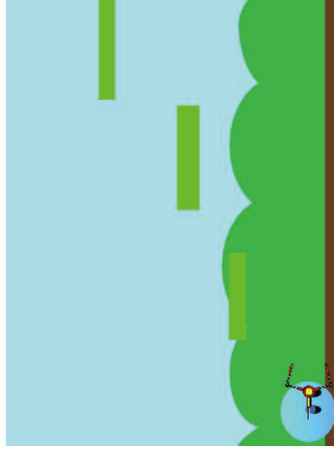


# 作品名 トラッシュpickupアーム

ID ftt209

小宮小学校 6年

氏名 大森楓真



〈誰が使うプログラムか〉

・八王子のみんな

〈何をするプログラム〉

アームでゴミを取ると一点上がります。

タイム性で、ゴミを取ると一点、点が上がります。

棘に触れると得点が下がります。

## 説明

スペースキーを押すとスタートです。

矢印キーで操作です。

制限時間は、300秒です。

スペースキーでアームを動かします。

アームでゴミを取ると一点です。

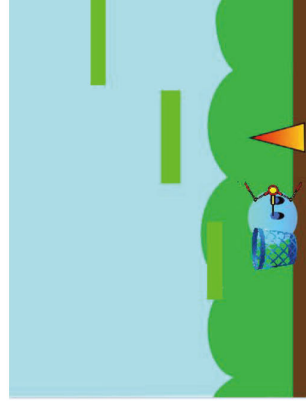


## 説明2

棘に刺されると点が一点落ちます。

ゴミは、いつまでも出続けて5分間でどれだけ取れたか競います。

制限時間になると、音楽がなります。



### 〈アピールポイント〉

横スクロールアクションになっています。

バネなど色々な仕掛けを入れています。

ちっちゃい子でもできるように操作を簡単にしました。

# 作品名：ゴミ拾いの旅

1. ID

kota

2. 学校名と学年（八王子市立は省略）  
例：第一小学校・6年、いずみの森義務教育学校・5年

小宮小学校・6年

3. 氏名 例：八王子 太郎

遠藤晃太



＜だれが使うプログラムですか？＞

- ポイ捨てをしてはならない理由が知りたい人。
- 街をきれいにしたあとの気持ちの良さや味わいたい人。

＜何をやるプログラム？ 何ができるプログラム？ どんなプログラム？＞

- ゴミを拾っているいろいろな場所で拾って、街をきれいにするゲームです。
- ゴミを拾うと、拾ったゴミの数が増えます。

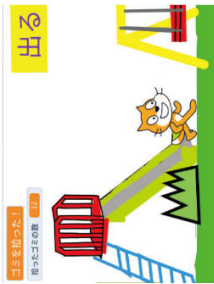
p1

＜使い方を説明してください＞

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- スペーススキーでスタートです。
- スペーススキーでゴミを拾ったり、行きたい場所に行けたりします。ゴミが隠れていると思ったらスペーススキーを押しましょう。

スペーススキーでいろいろな場所に入れる！



街をきれいにするために  
いろいろな場所でゴミを拾おう！

p2

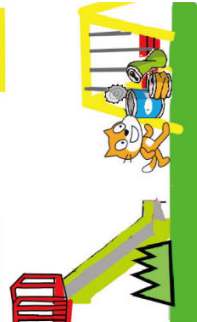
＜使い方を説明してください＞

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

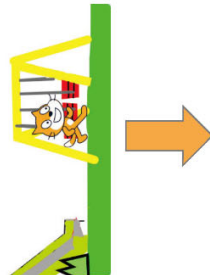
- 「出る」をクリックしたらまた行きたいところを選ぶ画面に戻れます。

↓ゴミを見つけたらスペースキーで拾おう！

ゴミがあとと思ったらスペースキーを押そう



ここをクリックして行きたい場所に行く選択画面に戻る



p3

<アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- ゴミを拾ったら、その拾ったゴミの数が表示されて、どれぐらいゴミを拾ったかわかることです。
- ゴミを一度その場所からすべて拾っても、またゴミが捨てられれている可能性があり、ゴミは一度拾っただけでは、街はきれいにならないということを表せる場所です。

一度ゴミを拾った場所でも...  
またゴミが捨てられている場合がある



p4

<アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- 最初に行ける場所は、公園でその公園でゴミを少し拾うと、山でもゴミを拾えるようになります。このように、ゴミをたくさん拾っていくといろいろな場所でゴミを拾えるようになります。

- ゴミは草むらなどに隠れている場合があり、よく見て、考えて、探さないといけない。すべてのゴミは拾えない場所です。

公園にしか行けないが...



ゴミを拾うと...



他の場所にも行けるようになる!

p5

# 作品名：悪魔の脱走者

— 鬼からひたすら逃げるゲーム —

1. ID

somayoshida

2. 学校名と学年（八王子市立は省略）  
例：第一小学校・6年、いずみの森義務教育学校・5年

由木東小学校 6年生

3. 氏名 例：八王子 太郎

吉田 奏眞



<だれが使うプログラムですか？>

- ・ **鬼ごっこ**、アクションゲームで楽しみたい人向け

<何をやるプログラム？ 何ができるプログラム？ どんなプログラム？>

- ・ **鬼ごっこ**をやるプログラムです。
- ・ BGMやその場の雰囲気を出してくれる効果音を使用して**スリルを味わう**。

p1

<使い方を説明してください>

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- ・ **矢印キー**で自分のキャラクターを操作し、**鬼から逃げます**。  
鬼に攻撃もできるようになります。

- ・ **Sキー**で前の画面に戻ります。

- ・ **制限時間は特になし**。

<アピールポイント（おもしろい・楽しい・便利なところ）を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- ・ **鬼ごっこ**ですが、ただの鬼ごっこではなく、**鬼を攻撃**できます。
- ・ **ガチャ**を作って、強くなれる**アイテム（武器）**をGETできます。
- ・ **ステージは毎回変わり**ます。

p2

p4





# ソードフアイター

～環境を守るもの～

ID 014-17-049 5年 小宮小学校

朱 康太

ソードフアイター  
～環境を守るもの～

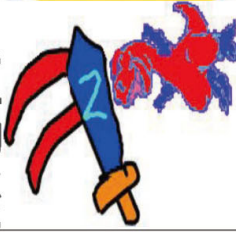
スタート

＜誰が使うプログラムですか＞

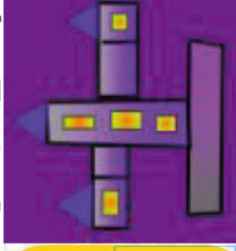
・ゲームを楽しみたい人・環境のことを知りたい人

＜何をやるプログラム？なにができるプログラム？どんなプログラム？＞

主人公がMPためて剣に変身したりして敵を倒して環境を守る意味を知ります



アイテム  
を使う



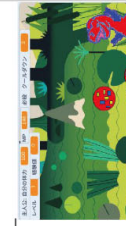
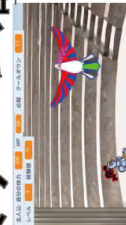
## ＜ゲーム説明＞

・最初の戦い  
敵はフアイター  
倒して食料を得ます

・襲撃の戦い  
魔王の使いが攻めてくる  
負ける。旅に出る  
ヒーラーが仲間にできる

・次の戦い  
2匹目の敵は恐竜  
倒して駆除します

・最後の闘い  
魔王と戦う  
環境を守るために戦い  
負けない戦い



その他にもパーティーメンバーとの戦いがあります。  
あとクエストで植林活動があります。  
人に触れるとギミックがあることがあります

＜そうさほうほう＞

このゲームにはMPがあります。  
MPを100ためてスペースキーをおしたら剣に、  
変身して攻撃できます

矢印キーで移動できます

このゲームには必殺のクールダウンがあります。

必殺のクールダウンが0以下になると、  
必殺技が打てません

あとこのゲームにはレベルがあります。

敵を倒して経験値をゲットしてレベルを上げられます。

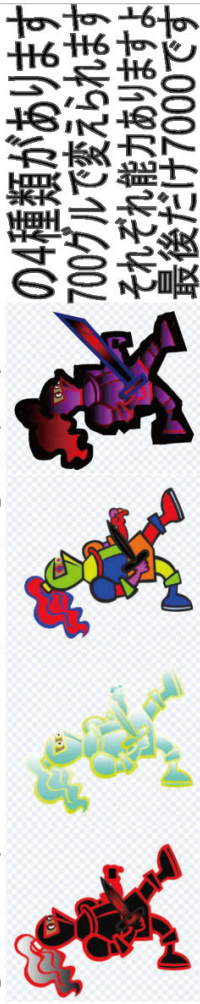


## ＜アピールポイント1＞

＜物語＞ 師匠と一緒に暮らしていた主人公は師匠に環境を守れと言われず、そこで魔王が環境を壊していることを知ります。主人公は魔王を守るために師匠に習った事を生かして倒すことを目指します。ところが魔王の使いに簡単に負けてしまいます。主人公は旅に出ると決めます。旅の途中にパーティーホーホーと会ってクエストをもらい魔王を倒すために、、、

## ＜様々な店＞ ＜アピールポイント2＞

ポーション屋がある。ポーションは3種類あります。ポーションは種類によって回復する量が違います。防具屋は

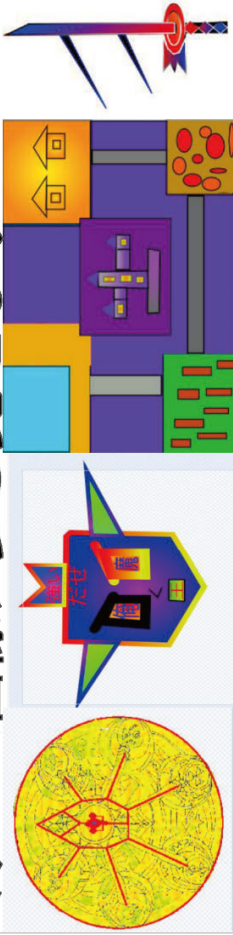


の4種類があります。700グルで変えられます。それぞれ能力があります。よ最後にだけ7000です。

## ＜アピールポイント3＞

その他にもたくさん面白いところがあります。なので、入賞お願いします。

＜ゲーム画像＞少し見せます





# 作品名：スクラッチの不思議な野球

一あつと驚く世界観スクラッチの不思議な野球へようこそー

1. ID

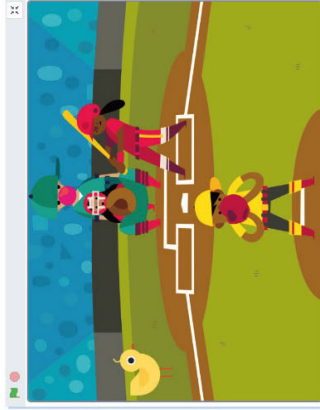
4 9 1 9

2. 学校名と学年 (八王子市立は省略)  
例：第一小学校・6年、いずみの森義務教育学校・5年

小宮小学校 第6学年

3. 氏名 例：八王子 太郎

山田 伊彦



<だれが使うプログラムですか？>

- ・笑いたい人
- ・野球のルールを知りたい人
- ・スクラッチの基礎を知りたい人

<何をするプログラム？ 何ができるプログラム？ どんなプログラム？>

- ・スプライトたちが野球をするプログラム
- ・バッターが最後にホームランを打つプログラム

p1

<使い方を説明してください>

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- ・動画なので旗をクリックするだけです。

p3

<アピールポイント（おもしろい・楽しい・便利なところ）を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- ・簡単なプログラムだけで作っているのでプログラミングの基礎がわかります。
- ・野球のルールの基本がわかります。
- ・不思議で笑いたい人には  
おすすめです。



p4





# 作品名：モンスターシューティング

1. ID

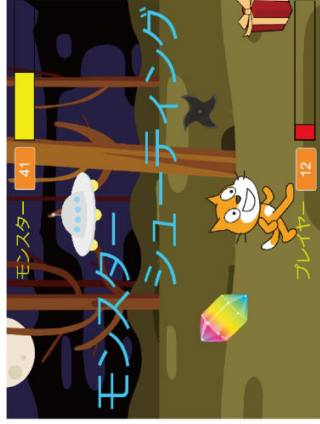
peach

2. 学校名と学年（八王子市立は省略）  
例：第一小学校・6年、いずみの森義務教育学校・5年

第三小学校・6年

3. 氏名 例：八王子太郎

高橋 航大



<だれが使うプログラムですか？>

- シューティングゲームを楽しみたい人が使うプログラム。

<何をするプログラム？ 何ができるプログラム？ どんなプログラム？>

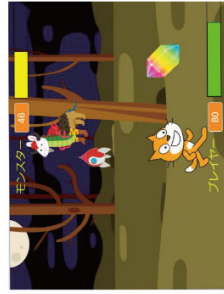
- ある夜、「森の中にモンスターが居座っている」と知らせを受けてモンスターを倒しに行くゲーム。
- プレイヤーの唯一の武器は小型ロケット。
- モンスターとモンスターの武器はランダムに選ばれる。

p1

<使い方を説明してください>

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- 操作方法
- 1. ゲームモード（easy or difficult）を選ぶ。
- 2. スタートボタンを押すとゲーム開始。
- 3. ゲーム中は、
  - ・ 左右矢印キーで自分を左右に移動
  - ・ スペースキーでロケット発射（攻撃）



p2

<使い方を説明してください>

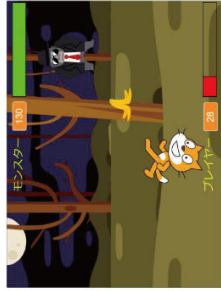
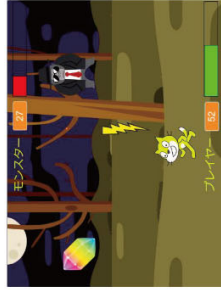
2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- .....

p3

<アップールポイント（おもしろい・楽しい・便利などところ）を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

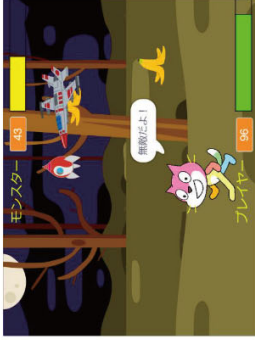
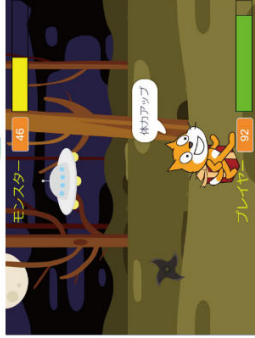
- モンスターは左右に動きながら上から攻撃をしてくる。
- モンスターは数種類、ランダムに出現する（コウモリ、戦闘機、魔法使いなど）。
- モンスターは数種類の武器を使う（騎士、バナナ、爆弾、稲妻など）。
- 相手の武器にぶつかると自分が縮んだり、転んだりする。



p4

<アップールポイント（おもしろい・楽しい・便利などところ）を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- たまに落ちてくるギフトに触ると体力が回復する。
- 先に体力ゲージが0になると負け。
- 虹色の鉱石 に触ると無敵になる。



p5

<アップールポイント（おもしろい・楽しい・便利などところ）を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

● モンスター種類



戦闘機



UFO



ゴリラ



魔法使い



コウモリ



マダライモリ



牛の獣

● モンスターの武器種類



爆弾



バナナ



騎士



ウイリス



稲妻



手裏剣

ピコピコハンマー

p7

<アップールポイント（おもしろい・楽しい・便利などところ）を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- .....

# 作品名 : owataとたんさくくんのお城を壊す、守るゲーム!

Destroy owata and Tansaku-kun's castle, A game to protect!

1. ID

owata

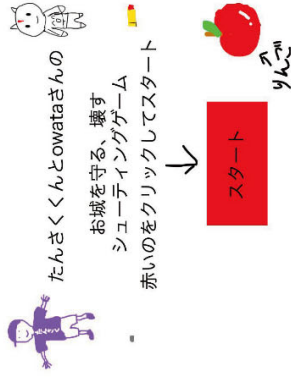
2. 学校名と学年 (八王子市立は省略)

例 : 第一小学校・6年, いずみの森義務教育学校・5年

第七小学校・六年生

3. 氏名 例 : 八王子 太郎

白倉 誠悟



「owata」は私のオリジナルキャラクターです。

※「たんさくくん」はプログラミング  
教室のスタッフのオリジナル  
キャラクターです。  
本人に許可は頂いてあります。



たんさくくん  
QRコード

※プログラムは作者が全て行いました。

＜だれが使うプログラムですか？＞

- 暇だな～という人
- やりこみ要素がない簡単で簡潔なゲームがやりたいな～という人

＜何をやるプログラム？ 何ができるプログラム？ どんなプログラム？＞

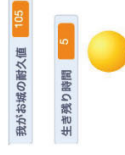
- お城を守っている盾の隙をついてお城にダメージを入れる
- 盾を使ってお城を飛んでくるボールやちやぶ台から守る

＜使い方を説明してください＞

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

◎たんさくくんの使い方

1. スタートボタンを押す
2. たんさくくんを選択
3. 矢印キーで上下移動して位置を合わせて...
4. ボールやちやぶ台からお城を守ろう!
5. 何秒間守れるかな?
6. もっとプレイしてハイスコアを伸ばそう!



お城おおおお!!!

p1

p2

### <使い方を説明してください>

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

#### ◎owataの使い方

1. スタートボタンを押す
2. owataを選択
3. 矢印キーで上下移動して位置を合わせて...
4. スペースキーでライフル発射！
5. Pキーでスナイパーライフル、Lキーでマシンガン、Aキーで通常ライフルに武器を変更！
6. 1分でお城にどれだけダメージを与えられるかな？
7. もっとプレイしてハイスコアを伸ばそう！



お城 おお おお !!!

p3

### <アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>

4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

隠し要素

#### ◎キャラクターをタップするとしゃべります！



#### ◎作者ハイスコアが書いてあります！

作者ハイスコア:1092  
作者ハイスコア:55秒

作者スコア超えを目指そう！

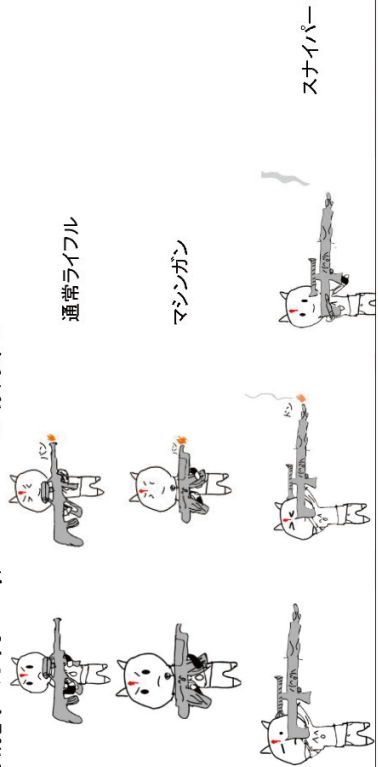
p4

### <アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>

4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

#### ◎ほとんどの時に音がなっています！(BGMや効果音)

◎銃を撃った時などに専用のコスチュームがあります！



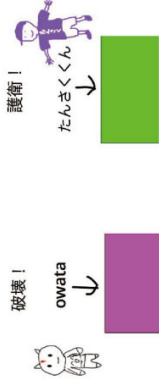
p5

### <アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>

4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

#### ◎二つのゲームが遊べる！

どっちのキャラを使う？



たんさくくんとボール以外は全て作者の手書きです！



p6



# 作品名：SDGs

— 地球を守ろう！ —

1. ID

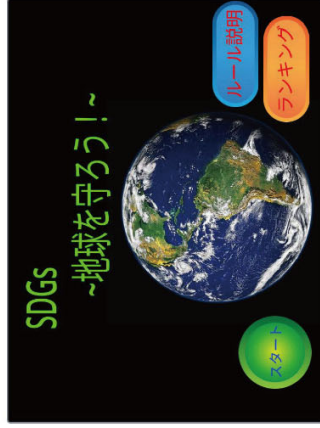
014-17-014

2. 学校名と学年 (八王子市立は省略)  
例：第一小学校・6年、いずみの森義務教育学校・5年

小宮小学校・5年

3. 氏名 例：八王子 太郎

渋谷 祐成



<だれが使うプログラムですか？>

- SDGsのことを知りたい人
- 地球を守りたい人(持続可能な社会を実現させたい人)
- その他のすべての人(SDGsは多くの人が知ることが大切！)

<何をするプログラム？ 何ができるプログラム？ どんなプログラム？>

- 楽しくこのゲームをプレイしながら、ちよとしたことが持続可能な社会の実現のきっかけになることを知らう。

Stage 1: 大気汚染が自然破壊につながることを学ぶ

Stage 2: ゴミのポイ捨てで川が汚れること(水質汚染)を学ぶ

Stage 3: 「戦争と平和」を学ぶ

p1

<使い方を説明してください>

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- 左キーで 左右に移動
- キーで前にキキーで後ろにジャンプする
- チャージ300でスペースキーを押すとダッシュできる
- むずかしいのみチャージ3000でD+Sキーで、どくりんごを消すことができる

p2

<使い方を説明してください>




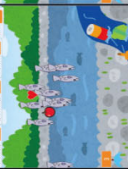


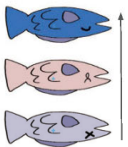
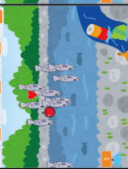

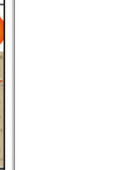

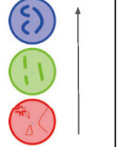



2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- スタート地点からゴール地点へ、  
ふってくるものをよけながらキャラクターが  
10回着くとステージクリア  
● 5回着いたところで、ステージの状態が  
変わる  
● 3ステージでゲームクリア  
● よけるもの以外にアイテムもふってくる  
● 右上の♥が0になるとゲームオーバー



スタート地点 → ゴール地点 p3

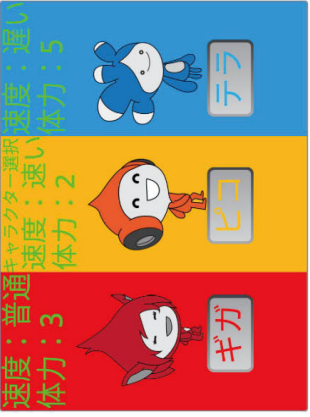
<アップीलポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

STAGEの説明	運ぶ物	よけるもの	0回 (初期)	→	5回	→	10回 (クリア)
1.工場からのきたない空気で汚染された雨がふってき、その雨をよけながら工場に最新のパーツをどけて、工場からのけむりをきれいにする。		0回 5回 10回 		→		→	
2.よごれた川のせいで死んだ魚がふつてきて、その魚をよけながらゴミ袋を持って川にゴミを捨に行き、川をきれいにする。				→		→	
3.怒りマークがふつてきてそのマークをよけながら、右にいるケンカをしてしている2人に平和の象徴であるハートを届けて、ケンカをなくして平和にする。				→		→	

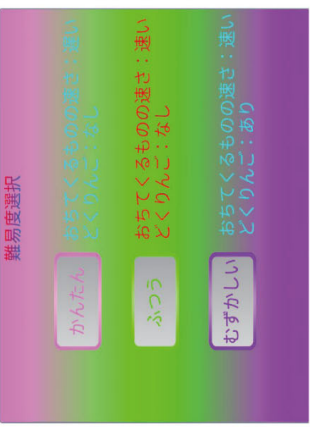
<アップीलポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- キャラクターを変えることができる。キャラクターごとに特徴がある。
- 誰でもできるように、かんたん ふつう むずかしい の3つの難易度に分けた。

<キャラクターを選ぶ画面>

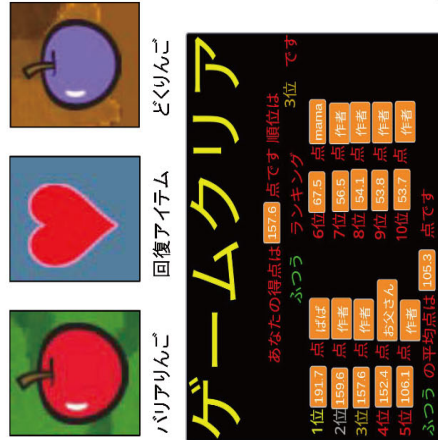


<難易度を選ぶ画面>



<アップीलポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- バリアりんごや回復アイテム、おちてくるものが速くなるどくりんごを入れてゲームをより一層楽しめました。
- 難易度ごとにランキングを分けた。
- ランキングに名前を残せるようにした。得点、順位、名前、ランク毎の平均点が表示される。



<アップीलポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- SDGsについて遊びながら学ぶことができる。
- ステージのはじめにそのステージに関連するSDGsが表示される。
- ゲームクリアすると、SDGsの17のゴールが順繰りに表示されていく。

<ステージ開始の画面>



<クリア後の画面>



# 作品名：クシムスパー

ーエイリアンから地球を守ろう！ー

1. ID

kanakanadojyo

2. 学校名と学年（八王子市立は省略）

例：第一小学校・6年、いずみの森義務教育学校・5年

浅川小学校6年

3. 氏名 例：八王子 太郎

船津 奏



＜だれが使うプログラムですか？＞

- 小学生を中心としたシューティングゲームが好きの方です。

＜何をやるプログラム？ 何ができるプログラム？ どんなプログラム？＞

- エイリアンを倒していくシューティングゲームです。
- ステージの最後にはボスも出ます。
- 一番下にエイリアンが付くか、エイリアンとぶつかるか、ボスの弾に当たると倒されます。

p1

＜使い方を説明してください＞

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- このゲームはエイリアンを倒し地球を守るといふ設定のシューティングゲームです。
- 使うキーは右矢印、左矢印、スペースです。
- 右や左で自動で撃たれる弾を使いエイリアンを倒していきます。
- ミサイルがたまったらスペースキーでミサイルを撃てます

p2

＜使い方を説明してください＞

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

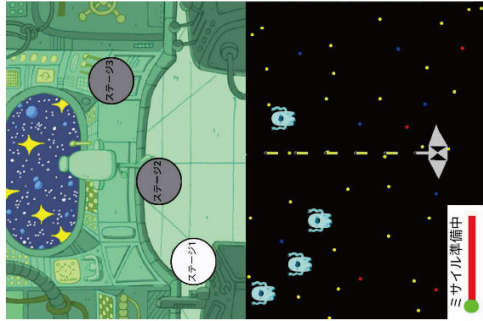
- ある程度進むとボスが現れます
- ボスは弾が効きにくいのでミサイルを使うといいでしょう
- ボスを倒すとステータスリニアです

p3



<アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- スタートすると宇宙船に着きます  
ステージを選択します
- ステージを選ぶとゲームが始まります  
ケシムスーパーを操作して敵を倒そう！



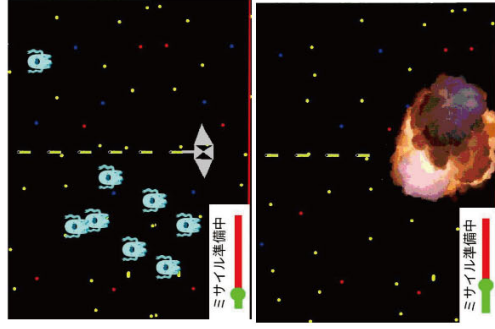
p4

<アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- 上下には動かせないので逃してしまおうと...  
(敵を逃すと)

## ●ドカーン！！

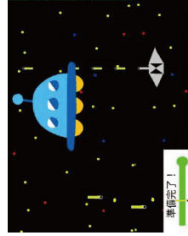
とやられてしまいます



p5

<アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- しばらく進めると...  
あ！ボスだ！



- ミサイルが溜まればミサイルを使ってボスに大ダメージを与えられます



- また、ストーリーがあります。それはブレレイして確かめてみてください。

p6



# 作品名：ペンギンタックル

1. ID

nyutario

2. 学校名と学年（八王子市立は省略）  
例：第一小学校・6年、いずみの森義務教育学校・5年

七国小学校・5年

3. 氏名 例：八王子 太郎

入田 琉碧



〈だれが使うプログラムですか？〉

- ゲームが好きな人が使うプログラムです。

〈何をするプログラム？ 何ができるプログラム？ どんなプログラム？〉

- ペンギンを操作して、鳥にタックルして鳥を倒すゲームができるプログラムです。

p1

〈使い方を説明してください〉

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- 矢印キーでペンギンを操作します。
- 右矢印キーを押すと右に移動
- 左矢印キーを押すと左に移動
- 上矢印キーを押すと上に移動
- 下矢印キーを押すと下に移動

します。

p2

〈使い方を説明してください〉

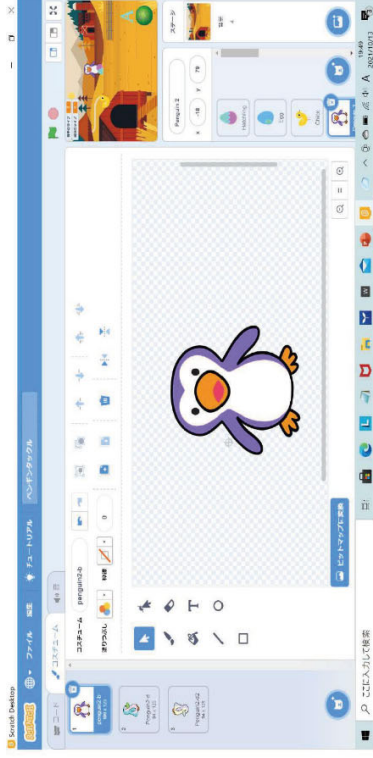
2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- ペンギンを操作して鳥に触れさせて相手のライフ1つずつを減らします。
- ただし、たまごに当たるたびに自分のライフが1つずつ減ってしまいます。
- 相手のライフは10個、自分のライフは5個あります。
- Aキーを押すと、難易度がアップし、たまごがもう1つ増えます。

p3

<アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- ペンギンを動かすたびにペンギンの向きや、色が変わるので、自分だけのコスチュームを作ってみてください！！



p4

<アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

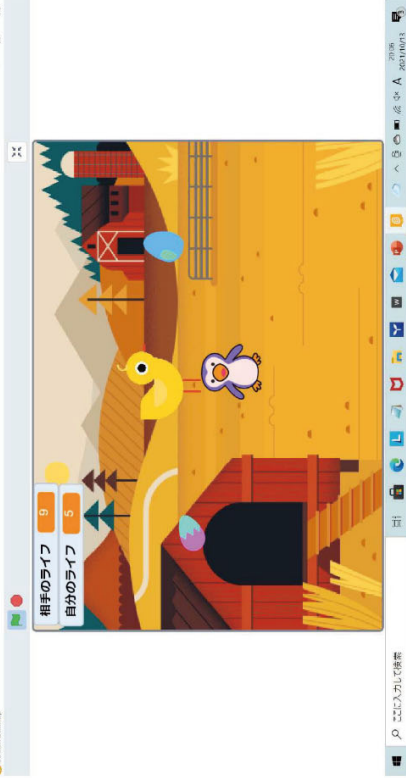
- 鳥に当たったときや、勝ったとき、負けたときなど色々な音が鳴るのでぜひ聞いてみてください。



p5

<アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- Aキーを押すと難易度がアップするので、1回クリアした人におすすめです！



p6

# 作品名 カラークイズ

— いろcolor選ぶ —

1. keijiwada123
2. 由木東小学校・6年
3. 和田 乙華

1ページ

## <だれが使うプログラムですか？>

- 色についての雑学を知りたい人です。

## <何をするプログラム？ 何ができるプログラム？ どんなプログラム？>

- 何かの物の色を当てていくプログラムです。
- 少しの時間でも気軽にできます。

2ページ

## <使い方>

- スタートしたら、問題が出てきます。異なる色のついた○が3個出てきます
- 主人公（ネコ）を動かして、正解の色を選びます。間違えた色を選んだらその選択肢が消えて、正解するまで問題が続きます。
- 正解したら、ネコは元の場所（中心）に戻って次の問題に行きます。
- そのときに、ポイントも増えます。
- 次の問題に行きます

にほんのぼすとどのいろは？



にほんのぼすとどのいろは？



3ページ

## <動作、作り方、工夫、予定、おもしろい・楽しい・便利のところ ①>

(これから作るもののほか、作り始めている人はなにができていられるかも書いてください。)

- 画面に色が表示されるので問題に対して正解だと思っ色を選びます。
- 矢印キーでネコを動かします。
- 効果音は、正解か間違いか小学生にでも分かりやすいです。
- このプログラムをプレイすることで社会・理科・英語の勉強になります。
- 問題はランダムで出るようにします。
- ポイント制にして、何度でもゲームをしたいと思ってもらえる作品です。

3ページ

**<動作、作り方、工夫、予定、おもしろい・楽しい・便利なところ ②>**

(これから作ることのほか、作り始めている人はなにができているかも書いてください。)

- このプログラムは、早さではなく正確さで競うので決まった問題数をどれだけ早くとけるかが点数に繋がります。
- 高得点を出した人は名前（ニックネーム）とともに記録を残すことができます。

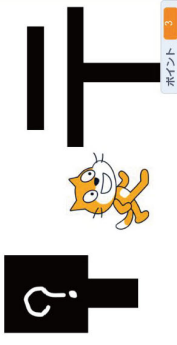
4ページ

**<動作、作り方、工夫、予定、おもしろい・楽しい・便利なところ ③>**

(これから作ることのほか、作り始めている人はなにができているかも書いてください。)

- これは、ポストの色を当ててるクイズのスタート画面です
- ネコのを答える色の場所まで動かします。
- これから秒数や点数を追加して、問題数も増やします。

にほんのぽすとどのいろは？



日本のポストの色は？

5ページ



# 作品名：Alphabet\_typing

1. ID

**ID starkids**

2. 学校名と学年（八王子市立は省略）  
例：第一小学校・6年、いずみの森義務教育学校・5年

**大和田小学校 6年**

3. 氏名 例：八王子 太郎

**浜村 優奈**



＜だれが使うプログラムですか？＞

- ・ タイピングが苦手な人向けのプログラム(基本年齢は問わず)
- ・ 特に小学生や中学生向け。

＜何をやるプログラム？ 何ができるプログラム？ どんなプログラム？＞

- ・ ゲーム感覚でタイピング練習ができます。
- ・ 知らなかった単語、漢字を学べます。
- ・ 苦手なところに絞って練習したりできます。

p1

＜使い方の説明してください＞

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- ・ 最初に「あなたの名前は何か？」と聞かれるので今回のプレイに使うニックネームを入力します。(左)
- ・ ?ボタン（遊び方）を押すと遊べるモードの説明が書いてあります。(右)
- ・ 色（紫、橙、水色）のボタンを押してゲームスタート。(左)

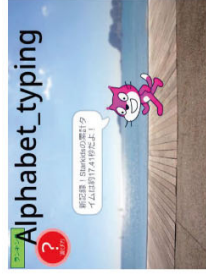
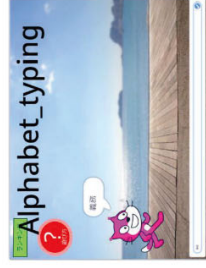


p2

＜使い方を説明してください＞

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- ・ ゲームがスタートしたら、猫が言っている言葉と全く同じ言葉をタイピングしてください。(左)
- ・ 半角、全角、変換も活用してください。(左)
- ・ 猫が結果を言います。(右)
- ・ 高い成績を出すとランキングに乗ります。ランキングに乗れるように頑張ってください。(右)



p3

<アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- ゲームルールは押すボタンの色によって変わります。
  - 紫のレースモード(猫が指定位置に行くまでの時間とスコアを記録)
  - オレンジのタイムモード(指定時間内のスコアと1問当たりの速さを記録)
  - 水色の10問モード(10問解ききるまでの速さとスコアを記録)
- ランキングには3種類あります。
  - ハイスコア
  - 1問当たりの回答速度の最速(平均)
  - すべて解き終わった時の累計タイムの最速
- ゲームルールによってランキングの新記録の出しやすさが違います。



p4

<アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- 基本は猫が言った言葉を一言一句間違えないようにタイピングをするゲームですが、ランキング、ゲームモードやゲームルールの組み合わせもあり、さらには出題はランダムなため、可能性は無限大です。
- ゲームモード3+1種類
  - ランダム英文字 ランダムに表示されるアルファベット4文字をタイピング。(半角)
  - ランダム単語 ランダムに表示される単語をタイピング。変換も使う。(全角)派生として隠しモードがある。
  - 基礎モード 前述のとおり

p6

<アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

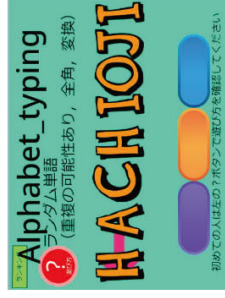
- ニックネームを「基礎」にすると、専用の画面が出てきて、そこからタイピングの反復練習ができます。この時に問題一覧表が表示されるので苦手な部分を選んで練習できます。
- 基礎モードで今回選んだ問題を全問解き終わると正答率が表示されます。これはランキングにはなりません。自分がどれほどタイピングができるかの指標にすることができます。
- 基礎モードはブラインドタッチを覚えるのにふさわしい問題の並び順になっています。



p5

<アピールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- ニックネームを「ハ王子」にすると隠しモードになります。画面にローマ字が出るのが合図。この状態でランダム単語モード(前ページ)にするとなんと出題内容が変わります！(なお隠しモードと通常モードのランキングは共通)



デモ版 (?)  
Alphabet\_typing demo  
<https://scratch.mit.edu/projects/552838356>→



p7

# 作品名：スズメバチVS天敵

－ハチの天敵を知ろう－

1. ID

haruharu26

2. 学校名と学年（八王子市立は省略）  
例：第一小学校・6年、いずみの森義務教育学校・5年

別所小学校・5年

3. 氏名 例：八王子 太郎

細山 遼光



<だれが使うプログラムですか？>

- ハチの天敵をあまり知らない人
- ゲームをやりたい人

<何をやるプログラム？ 何ができるプログラム？ どんなプログラム？>

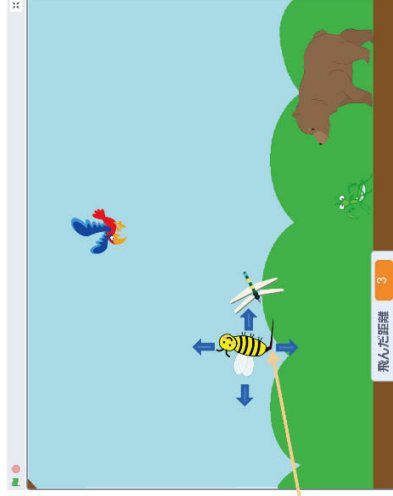
- ハチの天敵を知って楽しむゲーム
- ハチが上下左右に動け、攻撃したり、無敵にもなれたりするプログラム
- 天敵を倒すと点数が増え、点数で競ったりできるゲーム

p1

<使い方を説明してください>

2ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

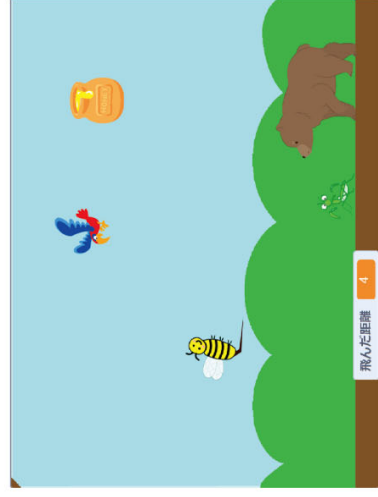
- スタートボタンを押して始める
- 自動スクロール
- できる最大時間は100秒
- 矢印キーで上下左右動ける（青⇒）
- スペースキーで針攻撃
- 天敵に攻撃しないで当たるとゲームオーバー



p2

<アピールポイント（おもしろい・楽しい・便利なところ）を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

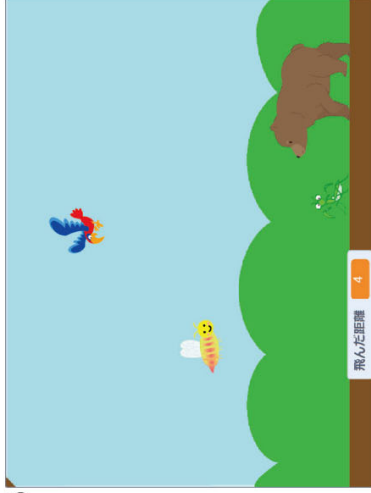
- 天敵を倒すと20%の確率ではちみつが落ちてきます
- はちみつを取ると無敵状態になります
- はちみつにはレベル1～3まであり、レベルが高くなるほど無敵時間が長くなります
- はちみつレベルが高いほどドロップ率が低くなります（レベル1 50% レベル2 33% レベル3 17%）



p4

<アップールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- 無敵状態はハチの体の色が変化する
- 無敵状態が終わると元の色に戻る
- 天敵の種類と攻撃のパターンは4種類ずつ
- 攻撃して倒せる天敵と倒せない天敵がいる



p5

<アップールポイント (おもしろい・楽しい・便利のところ) を説明してください>  
4ページ以内で写真や図を使ってわかりやすく書いてください。

- 最後の結果発表は約4秒間の音とランダム数値表示後に点数が表示されます
- 倒した天敵によってポイントが違います
- 点数で友達などの人と競って遊べます



p6



# 作品名：横一フェスティバル

—お祭り広場で遊ぼう！—

1. ID

yoko1

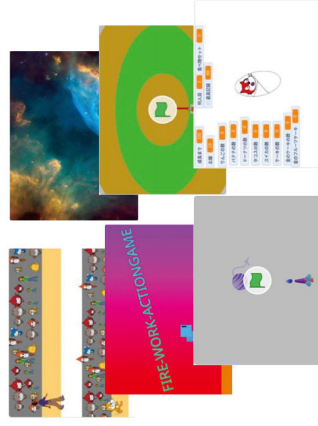
2. 学校名と学年（八王子市立は省略）

例：第一小学校・6年、いずみの森義務教育学校・5年

横山第一小学校

3. 氏名 例：八王子 太郎

パソコンクラブ（20名）



＜だれが使うプログラムですか？＞

- 横山第一小学校の児童
- 2月19日に行われる児童会行事「横一フェスティバル」にパソコンクラブのお店を出店し、みんなに楽しんで遊んでもらう。

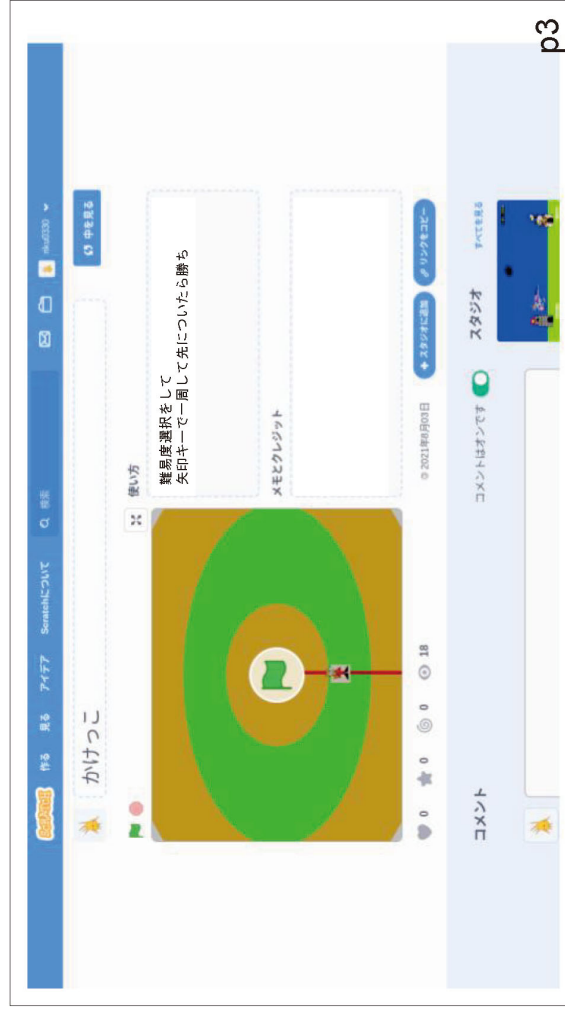
＜何をやるプログラム？ 何ができるプログラム？ どんなプログラム？＞

- いろいろな遊びができるお祭り広場をつくる
- 「クレーンゲーム」「お宝キャッチ」「アクションゲーム」「射的」

p1



p2



p3



## スポンサー・副賞協賛

スポンサー 東京八王子ロータリークラブ

副賞協賛 株式会社網屋



# 東京八王子ロータリークラブの活動!

U-16 プログラミングコンテスト八王子大会スポンサー  
「東京八王子ロータリークラブ」ってどんな団体



3000回記念例会2021年9月30日



2021-2022年度 執行部



3000回記念にビデオメッセージをくれた支援留学生

## ロータリーの目的

世界平和の実現・地域社会への奉仕事業・教育支援に力を入れること。

62年の歴史 60人の会員 教育・留学生支援など!

- ◆ロータリークラブ（RC）って?/国際的な社会奉仕団体で、「高い倫理観と高潔性を持った」企業経営者が集まり、奉仕を通じて友情を深め、世界平和の実現・地域社会の問題解決や奉仕活動を進めるとともに、世界ではポリオ撲滅運動など、社会に貢献する団体です。会員（ロータリアン）は世界に120万人、日本では約2200のクラブ、8万4千人ほどの会員が所属しています。
- ◆東京八王子RCって?/八王子には5つのRCがありますが、当クラブは1959年設立で、東京2750地区の多摩地域では最も古く歴史あるクラブのひとつです。40代から90歳代までの幅広い会員60名が、毎週木曜日に例会を開き、相互に研鑽し合いながら、奉仕活動を進めています。また、若い会員とシニア会員が一体感ある和やかな活動でロータリーライフを楽しんでいます。今年度のクラブテーマは、**すべてに感謝、広げよう強い絆と奉仕の輪**です。今年9月には3000回の記念例会を盛大に開催しました。
- ◆東京八王子RCの主な活動/留学生や奨学生を海外から受け入れ支援し、地域では小学校の理科教育環境向上及び理科実験機材の寄付事業を永年続け、最近ではソーシャルリーダーシッププログラム（高校1年生のクラス社会貢献を学ぶ授業）、U16プログラミングコンテスト（市内全小中学校対象）などの教育支援活動を進めています。
- ◆クラブライフを通じ高潔な奉仕の理念に基づく人間磨きや、新経営感覚を友から学ぶなど、生涯の友を創ることが会員価値になっています。奉仕活動以外では、写真同好会、釣り同好会、ゴルフ同好会、小唄同好会、書道同好会など親睦で友情や絆を深めています。

【東京八王子ロータリークラブ】 八王子市旭町 14-1 京王プラザホテル内 八王子 042-644-8611



# 安定だけでは つまらない。 挑戦だけでは ゆとりがない。

あなたが新しい技術や  
ビジネスに挑戦するための、  
安定した環境がここにはあります。

創立 25 周年の網屋は、セキュリティの力でビジネスの  
成功を守る「ITセキュリティメーカー」です。  
データセキュリティとネットワークセキュリティ、  
それぞれの分野で独自ソリューションを企画・開発  
しており、国産メーカーならではの対応力と扱い  
やすさで、セキュリティ市場をリードしています。

## AMIYA

「SECURE THE SUCCESS.」

安全・安心の先にある確かな成功を、あなたのビジネスへ。

### 株式会社網屋

〒103-0007

東京都中央区日本橋浜町 3 丁目 3-2 トルナーレ 日本橋浜町 11F

TEL : 03-6822-9999

新卒採用、インターンの  
エントリーはコチラ



# 第1回 U-16プログラミングコンテスト 八王子大会 実行委員

実行委員長	谷合俊一（東京工業高等専門学校・校長）
副実行委員長	松崎頼人（東京工業高等専門学校・教員）
実行委員	齋藤秀昭（八王子教育センター） 高橋正樹（小宮小学校） 國本康浩（サイバーシルクロード八王子） 後藤広明（八王子キカク・プロデューサー） 富田陽介（株式会社ビルディット・代表取締役社長） 大須賀正之（情報サービス産業協会） 松林勝志（東京工業高等専門学校・教員） 板橋竜太（TAKAO AI(株)社長，東京高専情報工学科5年） 黒木皓太（東京高専情報工学科5年）
事務局	八王子キカク，medlabox LLC
公式サイト	<a href="https://www.u16.tokyo">https://www.u16.tokyo</a>

UProcon 16 八王子大会

第1回開催日  
2021年11月14日

あなたの一歩が  
未来を創る

トップ >  
本大会について >  
大会結果 >  
お問い合わせ >

新規参加登録  
ログイン

NEWS

2021.10.01 作品紹介原稿の提出についてを掲載しました。  
2021.09.21 オンラインサポート等についてを掲載しました。  
2021.09.10 オンラインプログラミング講習会のご案内



# U-16プログラミングコンテスト 八王子大会



編集  
U-16プログラミングコンテスト  
八王子大会 実行委員会

第1回 U-16 プログラミングコンテスト 八王子大会

平成3年11月