

ユニプロ勉強会

第1回ユニプロ・プログラミングコンテスト結果発表
AIエージェント × ユニプロ・タイピング

2026年9月30日

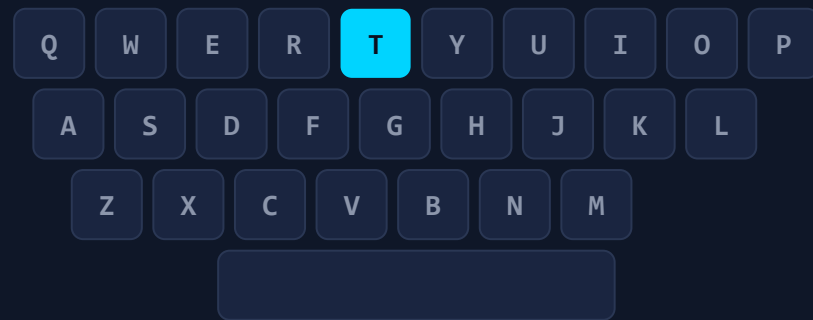
株式会社エーアスクール



『使う側』から『作る側』へ。

つかうがわから つくるがわへ

tsukaugawakara^{tsukurugawa}he



ユニプロ

皆様へのお願い

本日は、ユニプロ勉強会にご参加いただき、ありがとうございます。
勉強会の開催にあたり、以下の点にご理解・ご協力をお願いいたします。



録画

● REC

アーカイブ配信のため、
本日の勉強会を**録画**いたします

録画は参加校の皆さまへ配信します



ビデオ

差し支えなければ、
ビデオをオンでご参加ください

皆さまと一緒に「ライブ感」を大事に
進めていきたいと思っています



マイク

質疑応答の時間以外は、
マイクミュートにご協力ください



ご質問

ご質問は、**講師へのチャット**で
随時受け付けます

回答は質疑応答の時間に行います。
ご了承ください

本日の内容

第1部 PART 1

プログラミングコンテスト



- 01 第1回ユニプロ・プログラミングコンテスト結果発表
- 02 見えてきたこと・第2回コンテストに向けて

第2部 PART 2

AIエージェント × 教室運営



- 03 「ユニプロ・タイピング」の紹介
- 04 生成AIとAIエージェントの役割分担
- 05 AIエージェント「Claude Code」での開発と継続改善
- 06 導入教室への無償提供・活用方法

共通テーマ

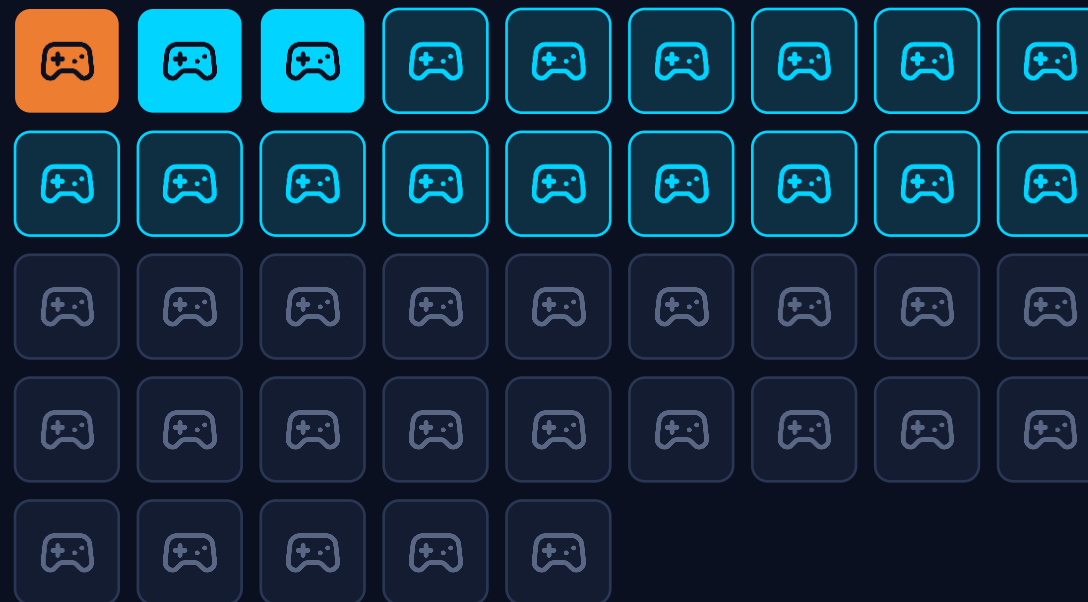
生徒も先生も、与えられたものを使うだけでなく「自分で考えて作る・改善する」

第1回ユニプロ・プログラミングコンテスト

全国のユニプロ導入教室から

41 作品

の応募



最優秀賞

1 作品

優秀賞

2 作品

努力賞

15 作品

受賞作品発表

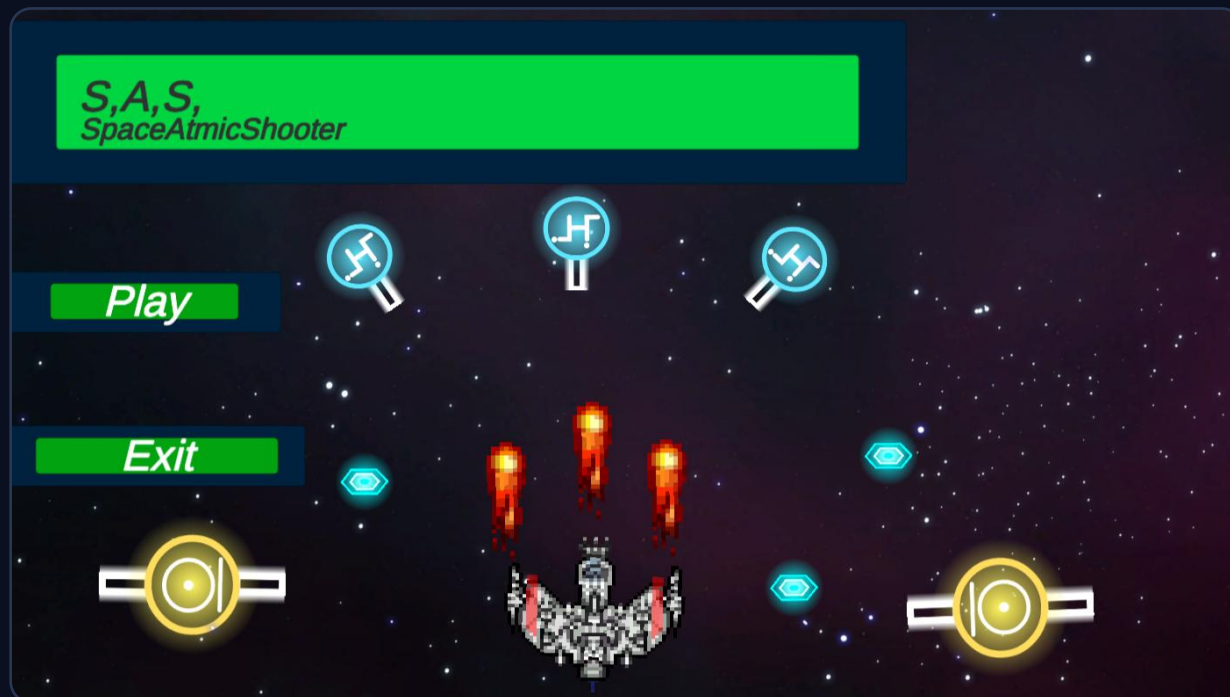
第1回ユニプロ・プログラミングコンテスト

🌐 結果発表ページ a-aschool.com/contest/results/2026/



最優秀賞

▶ 実際のプレイを見てみましょう



受賞者名

MAESHIMA BGM OK

学年

高校2年生

教室名

茅野校

作品名

Space.Atomic.Shooter

敵を倒して自機をパワーアップしていく
エンドレス型のシューティングゲーム

主な特徴・工夫

- 敵を倒してダイヤを集め、レベルアップで能力を強化
- ドクロの毒やノコギリ刃など、新しい攻撃方法も追加できる
- ダイヤ=その回の強化、コイン=次のゲームに引き継ぐ強化

審査コメントの要点

- 「倒す・集める・強化・挑戦」を一つのゲームサイクルとして成立
- 音楽・デザイン・操作性・アイデアも含め、総合的に高く評価

優秀賞

▶ 実際のプレイを見てみましょう



受賞者名

I.Y

学年

中学2年生

教室名

岡崎康生校

※優秀賞2作品は同列受賞のため、掲載順に優劣はありません

作品名

GreenManAdventure

緑色に染まった世界で
色を取り戻していくアクションゲーム

主な特徴・工夫

- マゼンタ色のアイテムを集めると、ステージが明るくなる
- 回転する刃や、空中で何度もジャンプできるエリア
- タイトル画面やゲーム説明まで丁寧に作成

審査コメントの要点

- 「色を取り戻す」世界観を、ゲームの仕組みにまでつなげている
- ストーリー・演出・アクションを一つにまとめた完成度の高さ

優秀賞

▶ 実際のプレイを見てみましょう



受賞者名

N.H

学年

高校1年生

教室名

新鎌ヶ谷校

※優秀賞2作品は同列受賞のため、掲載順に優劣はありません

作品名

BlueManShooting・NEO

特殊能力を駆使して戦う
3Dシューティングゲーム

主な特徴・工夫

- ダッシュ・マジックシールド・スローなど、さまざまな特殊能力
- SPは時間経過とコンボでたまり、「いつ能力を使うか」が面白さに
- 特徴の異なる敵と、EASY～ENDLESSの4つのゲームモード

審査コメントの要点

- 教材のシューティングをベースに、数多くの独自システムを追加
- 仕組みを組み合わせ、戦い方の選択肢を広げた

努力賞



努力賞

全15作品

1 / 3



PinkMan Adventure

Y.S.

中学3年生 | 那須塩原校



LEVEL UP!

K-K

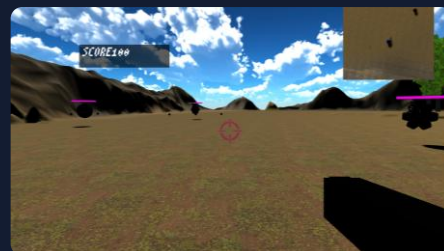
中学3年生 | 守口西三荘校



Well come to abyss

アビス・エンペラー・ルシファー

中学2年生 | 今治校



エネミーアタックシューティングゲーム

Y.R

高校2年生 | 牟呂市場校



NewBlueManShooting

MY

高校1年生 | 富田校

努力賞



努力賞

全15作品

2 / 3



ピンクマンの迷宮探索の道

栗村 健矢

高校2年生 | 守口西三荘校



Blue Man Shooting

にしの

高校1年生 | 長岡天神本部校



ShootingAdventure

K.S.

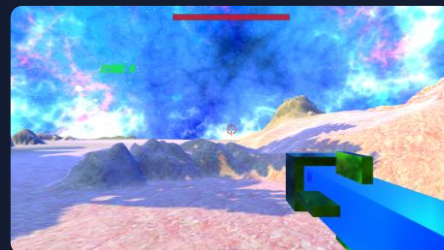
中学2年生 | 長岡天神本部校



ピンクマンの伝説

Yousay

中学2年生 | 今治校



survivalshooting

IR

高校1年生 | 長岡天神本部校

努力賞



努力賞

全15作品

3 / 3



PinkManAdventuer7 O.R

中学3年生 | 長岡天神本部校



PinkManTile.Extra MH

高校3年生 | 長岡天神本部校



Pinkman's Walk Takerun

高校2年生 | 守口西三荘校



EnemyShooting T.T

中学1年生 | 久米川校



Pink man Adventure しょうゆ

中学2年生 | 今治校

受賞者にはこちらの賞品を贈呈します！

最優秀賞

1名



タブレット

優秀賞

2名



ゲーミングキーボード

努力賞

15名



Amazonギフトカード
1,000円分

賞品の贈呈方法等につきましては、受賞者が在籍する各教室様へ追ってご連絡いたします。

第1回コンテストから見てきたこと

1



想像以上に、作品全体の
完成度が高かった

努力賞15作品を選ぶのも
迷うほどの完成度

最優秀賞・優秀賞だけでなく、
多くの作品が高い完成度

2



工夫は「プログラム」
だけではなかった

Unityの機能

演出

カメラ

操作性

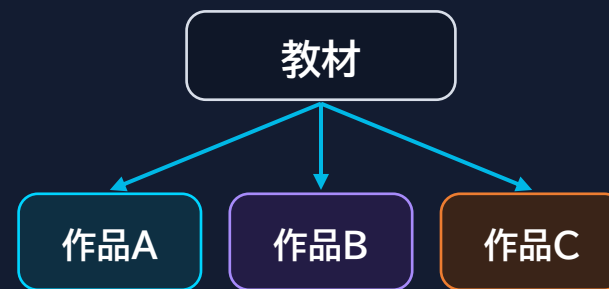
ゲームアイデア

例: GreenManAdventure
BlueManShooting・NEO

3



同じ教材から、
それぞれ違う作品へ



「自分ならこうする」を加えて
自分の作品へ発展

第2回コンテストに向けて

スケジュール(予定)

コンテスト開催 2027年7～8月頃(予定)

開催(予定)

作品投稿の対象期間(予定) 2026年9月～2027年8月

2026.9

10

11

12

2027.1

2

3

4

5

6

7

8



日頃から作品投稿を



コンテストの時期になってから作る



普段の授業で良い作品が完成したら
どんどん作品投稿！

投稿作品ページに掲載された作品が応募対象(予定)

部門分けも検討中

第1回:部門分けなし(全作品を一緒に審査)

スタートアップ部門

プログラミングを始めたばかりの生徒も
作品を完成させて参加できるように

設置を検討中

その他の部門構成は、今回の応募状況も踏まえて検討していきます

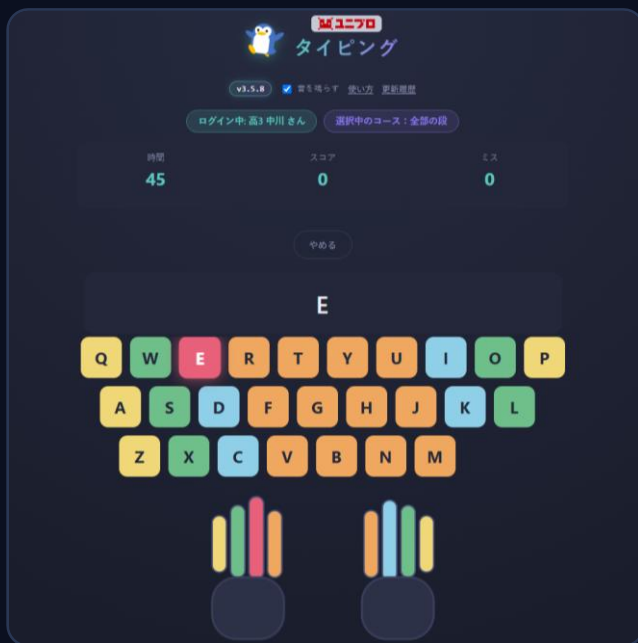
第2部

AIエージェント × 教室運営

「教室でこんなものがあつたらいい」を自分たちで作る

ユニプロ・タイピングとは？

エーアスクール直営教室で**実際に使用している**タイピングソフト



キーボードと指のガイド



文章のタイピング(ローマ字ガイド)

主な機能

-  通常のタイピング練習
-  生徒ごとの記録
-  ランキング
-  教室内タイピングコンテスト
-  **Unity**でよく使う用語のタイピング
-  **Unityコード**を入力しながらコードの意味も学べるタイピング

ユニプロ・タイピングの主な練習モード

ユニプロならではの

1  基礎練習

2  文章入力

3  Unityタイピング

ログイン中: 高3 中川 さん

選択中のコース: Unityふつう

時間

43

スコア

267

+5%ボーナス中

ミス

3

やめる

1 `public GameObject player;`

2 公開のGameObject型変数の宣言

ユニプロならではのタイピング練習

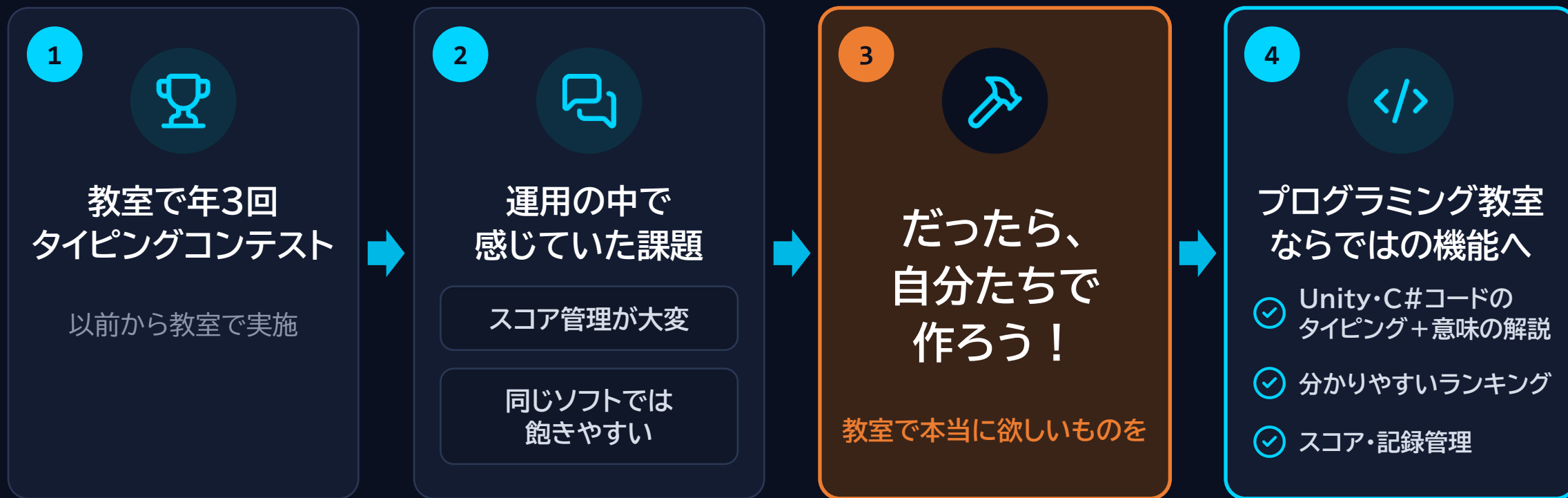
1 コードをタイピング
Unity・C#で使うコード・命令・用語

2 コードの意味も確認
入力しているコードの意味を画面で解説

3 コード入力に慣れる
英字・記号・コードの入力に慣れる

※プログラミングそのものを学ぶ機能ではなく、
コードの入力に慣れるためのタイピング練習です

なぜ作ったのか？



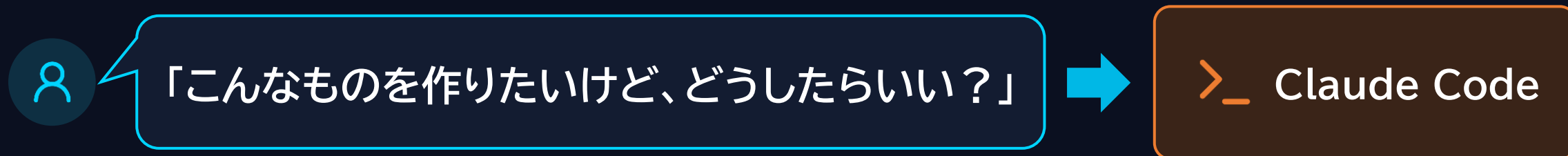
以前なら
「こんなのがあったらいいな」で終わっていた



AIエージェントで
自分たちで作ることが現実的に

生成AIとAIエージェントの役割分担

Claude CodeなどのAIエージェントには、ゼロから相談することもできます



ただし、すべての壁打ちをClaude Code上で行うと…



会話が長くなる



トークン(AIの利用量)を
多く消費する



実際の開発作業に入るまで
時間がかかる

そこで私たちは、生成AIとAIエージェントの役割をある程度分けて使っています

※「できる・できない」という機能の違いではなく、効率よく使うための私たちの使い分けです

役割分担のイメージ



※職種は、AIエージェントを初めて使う方に、私たちの使い分けをイメージしていただくための例えです。
厳密な機能の違いではありません。Claude Codeでも相談や設計はできます。

生成AIで整理し、AIエージェントへ依頼する

STEP 1

生成AIと壁打ち

ChatGPT など

一緒に考えること

- ② 何を作りたいのか
- ② 何のために作るのか
- ② 誰が使うのか
- ② どんな機能が必要なのか
- ② どういう構成にするのか
- ② 優先順位はどうするのか
- ② Claude Codeに何を指示するのか

要件を整理し、必要に応じて
Claude Codeへ渡すプロンプトも一緒に作成



指示を
渡す

STEP 2

AIエージェントへ開発を依頼

Claude Code

要件がある程度固まった段階で、
具体的な開発指示を渡す

担当してもらう作業

✓ 既存ファイルの確認

✓ プログラム作成

✓ ファイル修正

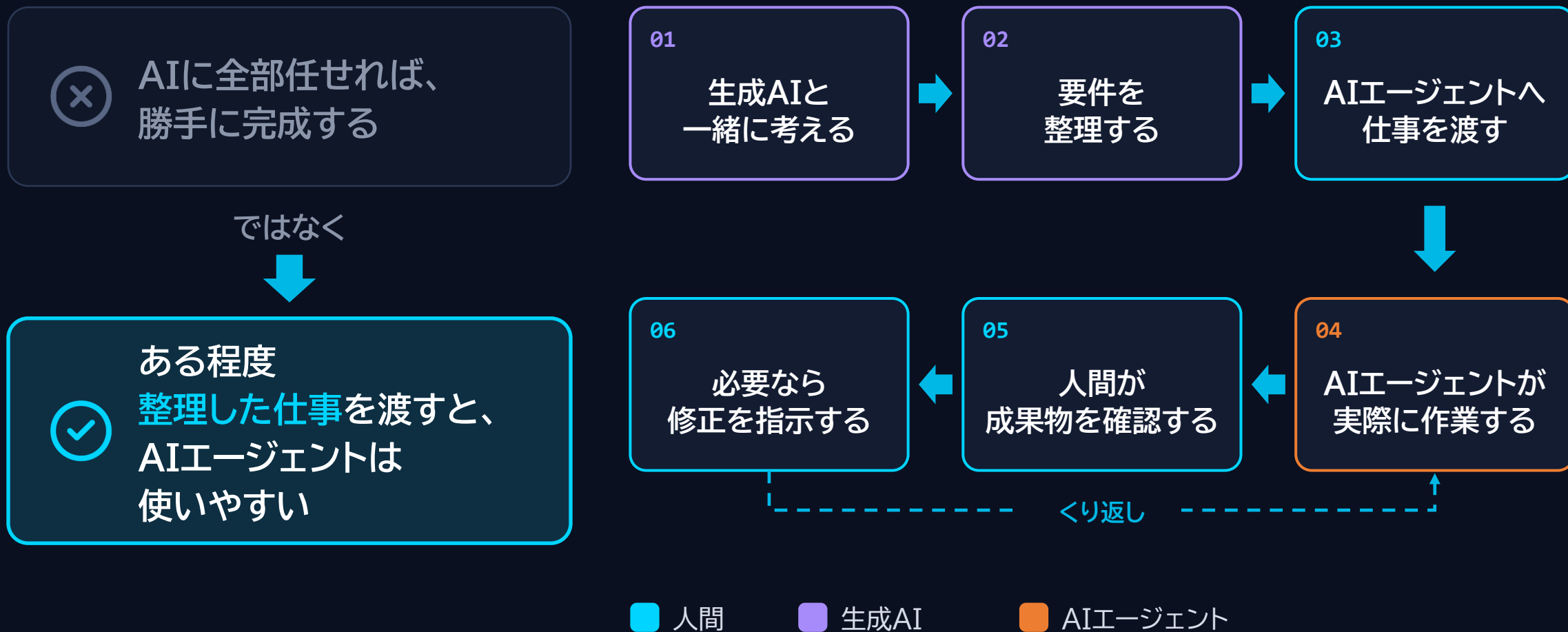
✓ 動作確認

✓ エラー修正

✓ 機能追加

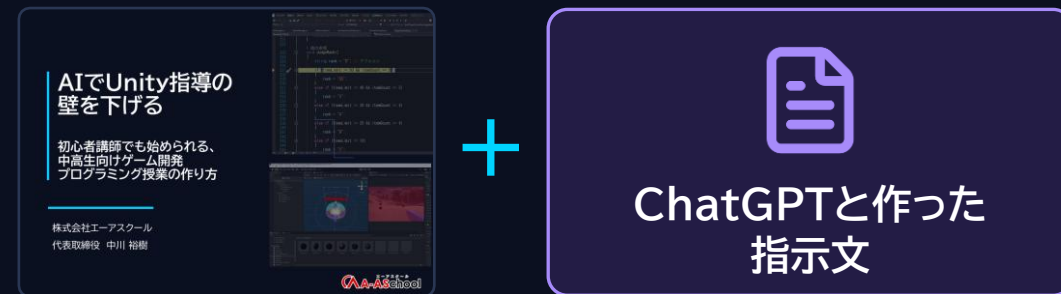
実際の開発作業を担当してもらう

丸投げではなく、整理した仕事を渡す



実は、この資料もAIと一緒に作りました

- 1 ChatGPT 勉強会の内容・構成を壁打ち
- 2 ChatGPT スライド構成を整理
- 3 ChatGPT Claude Codeへの指示文を作成
- 4 Claude Code 指示文をClaude Codeへ渡す
- 5 Claude Code 過去の登壇資料をデザインの参考に
- 6 Claude Code PowerPointを生成
- 7 人間 完成したPowerPointを確認
- 8 ChatGPT 改善点をChatGPTと再相談
- 9 Claude Code 改善内容を渡して修正



説明した流れを、そのまま実践しています

生成AI→要件整理→AIEージェント→成果物→人間が確認・改善

ソフトウェア開発でも同じ考え方

PowerPointのような資料作成だけでなく、
実際のソフトウェア開発でも同じ考え方で活用できます



次は、ユニプロ・タイピングの開発の流れ →

基本部分は約1日で作成

基本部分の作成 約1日

人 人が行うこと AI Claude Codeが行うこと



人が目的を決め、AIに指示し、動作を確認しながら改善していく

● LIVE DEMO

実際にClaude Codeを動かしてみます

VS Code + Claude Code の実際の開発画面で実演します

デモの例

> タイピング
文章を追加する

> コースを
追加する

> 表示を
変更する

> 簡単な機能を
追加する

導入教室の皆さまへ無償提供

「ユニプロ・タイピング」をユニプロ導入教室へ無償提供します

ご利用について



教室内での
利用

OK



自由に
改変

OK



自教室用の
文章・コース追加

OK



再配布・
販売

不可

バッチファイルを実行するだけで利用開始



✓ 必要な環境を含めて起動できるバッチファイルを、こちらで用意しました

自分の教室用に育ててください

配布されたものをそのまま使うだけでなく、AIエージェントを使って自由に改変できます



自分の教室独自の
タイピング文章を追加



コースを
追加



画面を
変更



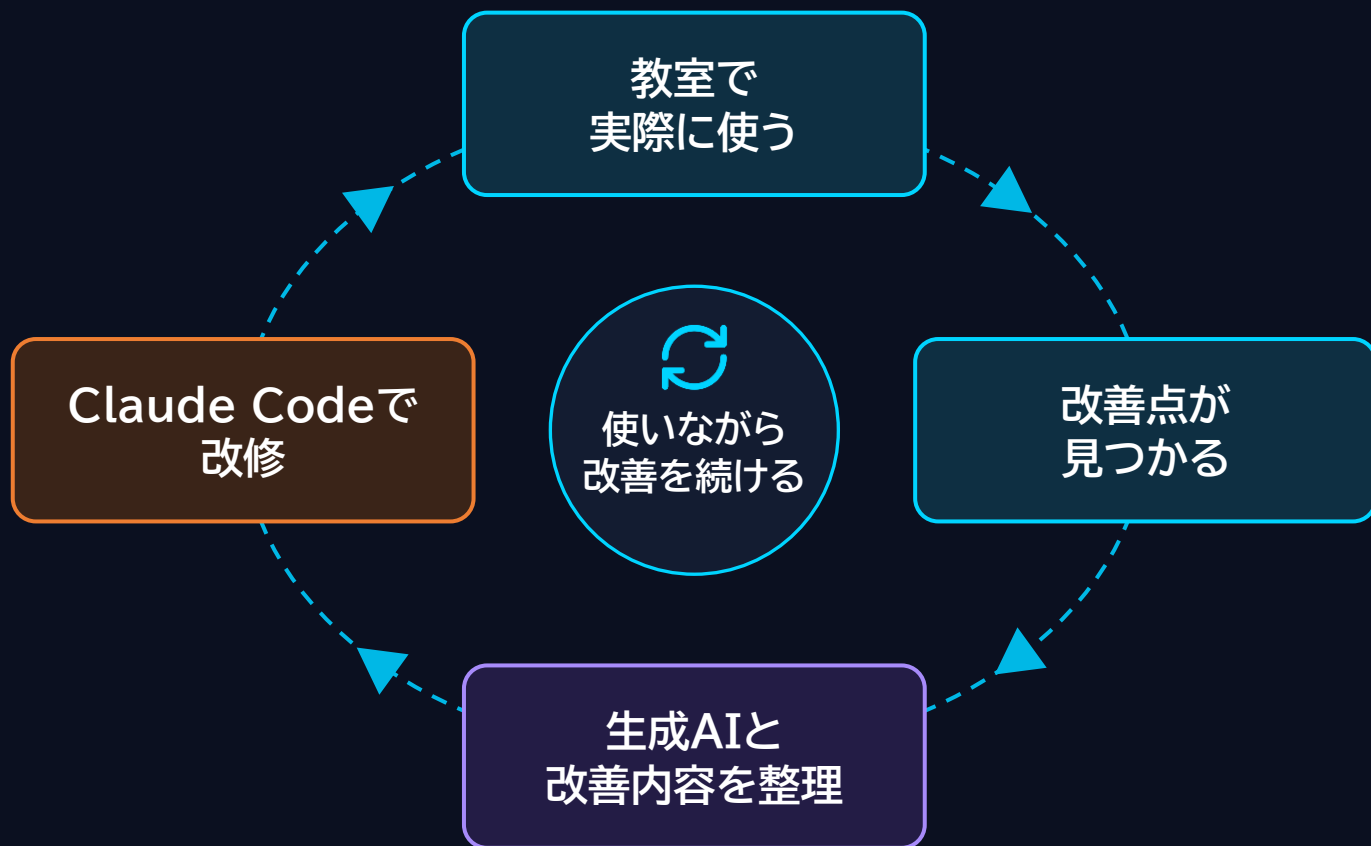
教室独自の
機能を追加



まず使ってみる。そして、自分の教室に合わせて育てていく。

ユニプロ・タイピングは現在も進化中

※今回の配布版には含まれていません
エーアスクールで開発・改善中の機能です



現在、さらにこんなところまで進化しています

 通常のタイピング練習

 個人ごとのスコアや記録の蓄積

 成長の可視化

 タイピングレポート

実際の画面 →

 保護者へ学習成果を伝える仕組み

教室で使う → 生成AIで整理 → AIエージェントで改修 → また教室で使う | 役割分担の実践例

タイピングレポート(実際の画面)

構想ではなく、実際に開発・改善している画面です
※今回の配布版には含まれていません



印刷したレポート(講師コメント入り)

1 練習の成果を数値でまとめて表示

この期間で自己ベストを更新し、着実に伸びています。

練習回数	15回	合計練習時間	57秒
初期の平均スコア	50点	直近の平均スコア	588点
最高スコア	2199点	正確率の推移	98% → 99%
入力速度の推移	22 → 32 WPM		

2 スコアの推移をグラフで確認



まとめ



コンテスト

生徒

教材をそのまま使うだけでなく、
自分で考え、工夫し、作品を作る



AIエージェント

教室・先生

既存のサービスを使うだけでなく、
必要なものを考え、AIと一緒に作る



生徒も、先生も、
『使う側』から『作る側』へ。