

令和 8 年度
高 校 生
サマーキャンプ

開催報告



高校生アプリ開発キャンプ 2026 開催報告

2026年8月4日（火）～5日（水）で、県立岐阜商業高校で「高校生アプリ開発キャンプ2026」を開催しました。
9回目を迎えた高校生アプリ開発キャンプの開催状況をレポートします。

【参加者】県内各地域の高校2年～3年生 計20名

【参加校】県立岐阜商業高校、県立大垣商業高校、県立武義高校、県立東濃実業高校、県立飛騨高山高校

事前学習 7月28日（火）

<プログラミング研修>



事前学習では、4時間にわたるプログラミング研修を実施しました。本研修は、タイムカプセル株式会社の皆さまにご協力いただき、プログラミング未経験者の生徒でも一からアプリの作り方を学べる内容となっていました。研修では、「X-code」という開発環境を用い、画面レイアウトの基礎や、タイマーアプリ、タッチ機能を活用したアプリの制作に取り組みました。他校の生徒ともコミュニケーションを図る様子が見られ、終始和やかで良い雰囲気の中、研修を進めることができました。

<デザイン研修・アイデアワークショップ>



また、2時間のデザイン研修と1時間のアイデアワークショップを行いました。デザイン研修では、オンラインで使える無料のグラフィックデザインツール「Canva」でアプリのアイコン、ホーム画面のデザイン練習をしました。アイデアワークショップでは活用したいデータ、ターゲット（5W1H）などの項目に沿ってアプリ企画ワークシートに開発したいアプリのアイデアを書き出しました。

キャンプ1日目 8月4日(火)

<オリエンテーション>



ソフトピアジャパンの森島副理事長、岐阜県庁 商工労働部の郷次長、岐阜県立岐阜商業高校の村上校長先生からご挨拶をいただき、オリエンテーションがスタートしました。

スケジュール説明の後、参加者全員で記念撮影。県内様々な地域から20名の高校生が県立岐阜商業高校に集結しました！これから2日間、このメンバーでスマホアプリを開発します。

<講義・アイデア発表・チームビルディング>



記念撮影後は、本キャンプの全体を取りまとめていただくタイムカプセル株式会社の相澤様からアプリ開発を始めたきっかけ、IT企業最新動向やグローバルな視点から見たIT企業などといった興味深いお話をいただきました。「自分の好きなものとITを合わせることで夢を実現した」という心強いお言葉が、開発に熱を込めて取り組む後押しになりました。

また、事前学習で考えたアイデアを皆の前でプレゼンし、自分が良いと思うアイデアを全員で投票しました。5つ目のテーマで票が割れて同数となったため、講師による再投票を行い、無事に全5テーマが決定しました。「アツマネ」「ごはんコレクション」「ご当地ウォーキング」「Info study」「討論王」。どれも魅力的なアプリになりそうなアイデアです。

<アプリ開発 1日目>



1日目の午後からは、さっそくチームに分かれてアプリ開発に取り組みました。このキャンプは、県内企業の皆様のご協力のもと、地域との連携を通じて、より実践的なアプリ開発を経験することを目的としています。今回は、県内企業2社から2名の講師にご参加いただき、各チームにサポートとして加わっていただきました。なお、講師の中には参加校の卒業生もおり、生徒たちにとって良い刺激となっていました。

プログラミングの経験が少ない生徒も多く、開発の中では難しさを感じる場面やエラーでつまづくこともありました。その都度、自ら調べたり、生成AIを活用したり、講師に積極的に質問するなど、主体的に問題解決に取り組む姿が見られました。

キャンプ2日目 8月5日(水)

<アプリ開発 2日目>



2日目もチームに分かれてアプリ開発を進めました。画像作成担当、実装担当で役割分担をしてアプリ開発を進めました。役割分担をしてアプリ開発を進める中でも、随時チームで集まり、アプリのUIについて相談をして改善している姿も見られました。チーム全体でより良いアプリを目指して協力する姿が印象的でした。

<発表会>



アツマネチーム (※1名欠席)



ごはんコレクションチーム



Info study チーム



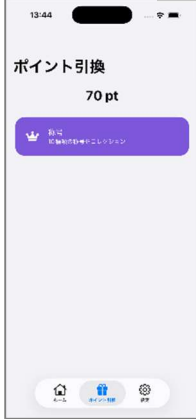
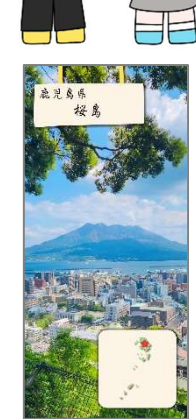
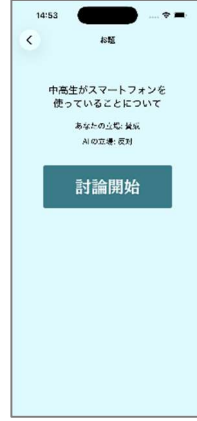
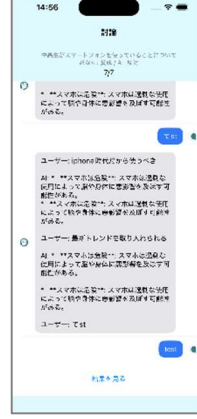
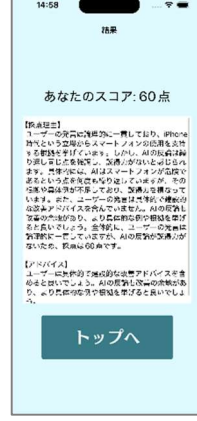
ご当地ウォーキングチーム



討論王チーム

2日目の最後には、発表会を行いました。各チームが順番に、アプリのコンセプトや特徴について発表を行いました。初日の段階では動作していなかったアプリも、発表時にはすべてのチームが動作する状態まで仕上げており、高校生たちの高い学習意欲と吸収力に関心させられました。完成度の高いアプリが多く、実際にアプリとして機能している点にも驚かされました。中には、当初予定していた仕様のすべてを実装するには至らなかったチームもありましたが、限られた時間の中で最後まで粘り強く取り組み、それぞれがベストを尽くしていました。

本キャンプの全体を取りまとめていただいたタイムカプセル株式会社の相澤様からは「2 日間でアプリを作るなど一見無謀と思える挑戦も、熱意を持ってやり遂げた皆さんなら、もう立派なエンジニアでありデザイナーです。熱意さえあれば、どんな困難にも挑戦していただけます。」という温かいエールをいただきました。

アプリ	アツマネ	ごはんコレクション	Info Study	ご当地ウォーキング	討論王
概要	部活動などのグループ管理において連絡やお知らせの見づらさを解消するため、カレンダーでの予定共有やアンケート、欠席連絡などの機能をシンプルで見やすいデザインで一つに集約したアプリ	日常の食事写真を「メダル」として収集・整理する楽しさを通じて、自分の「好き」を再発見し、新しい料理や店舗への挑戦を促す食事記録アプリ	IT パスポート・基本情報技術者・応用情報技術者の3つの検定に対応した過去問やオリジナル問題を隙間時間に四択形式で解くことができ、獲得したポイントで称号などの引換や設定が楽しめる情報資格学習アプリ	歩数に応じて日本の各都道府県を巡りながら特産品などのコレクションを集めることで、子供から高齢者までゲーム感覚で楽しく健康づくりや地域の魅力再発見ができるヘルスケア・ウォーキングアプリ	指定されたテーマに対して与えられた立場（賛成・反対）から AI と 3 ターンの議論を交わし、その論理性や説得力を AI に多角的に採点・フィードバックしてもらうことで、ゲーム感覚で楽しく思考力や議論力を鍛えられるアプリ
スクリーンショット	  	  	  	  	  

アプリ開発に経験の少ない生徒が多い中、他校の生徒とも協力して2日間のキャンプを終えることができました。自分たちで考えたアイデアを自分たちで作り上げていく経験は、普段の授業では得難いものだと思います。IT技術への親しみと、未経験からアプリ開発をやり遂げたという自信が、高校生の皆さんのこれからの活躍に最大限発揮されることを期待しています。



8月21日（金）

＜成果発表会・アプリ体験会＞

岐阜県立岐阜商業高等学校で成果発表会・アプリ体験会を開催しました。

そして、「ご当地ウォーキング」「ごはんコレクション」「InfoStudy」「討論王」の4つのアプリが米国 Apple 社の審査を通過し、全世界に向けて公開されました。一方の「アツマネ」については、アプリの利用手順に関する確認要請を受けたため一時的にリジェクトとなりましたが、不備等によるものではなく、使用手順を明確化して再申請を行った結果、8月26日に無事審査を通過しました。これにより、すべてのアプリが全世界へリリースされました。高校生たちの豊かな発想と挑戦から生まれた今回の取り組みは、地域から世界へと届く確かな一歩となりました。





<運営>

主催：公益財団法人ソフトピアジャパン

共催：岐阜県高等学校商業教育研究会

後援：岐阜県教育員会

運営：タイムカプセル株式会社

開発サポート：株式会社インフォファーム、株式会社電算システム