Japan Wagamama Awards

Impact Report 2026



株式会社IRODORI
2026年8月発行

目次

本レポートは、2025年8月から2026年7月31日までに実施した「Japan Wagamama Awards 2026」の取り組みと、そこから生まれた変化をまとめたインパクトレポートです。

- 目次 …… 02
- はじめに …… 03
- 1章 JWAが向き合う社会背景 …… 06
- 2章 若者のアクションを生み出すプログラム設計 …… 08
- 3章 実施内容 …… 14
- 4章 JWA 2026 実施プロセス …… 17
  - JWA2026 年間プログラム …… 19
  - 体験会 …… 21
  - 講義・伴走期間 …… 22
  - 3月1日：日本大会（ファイナルプレゼンテーション） …… 23
  - グランプリ受賞者への伴走 …… 28
  - MIT App Inventor Global Education Summit 2026への参加 …… 29
  - メディア掲載 …… 33
- 5章 伴走者向け育成プログラム …… 35
- 6章 企業との連携 …… 38
- 7章 取り組みによるインパクト …… 41
  - 若者自身の変化 …… 43
  - 生まれた実践・地域への波及 …… 46
- 8章 今後に向けて …… 50

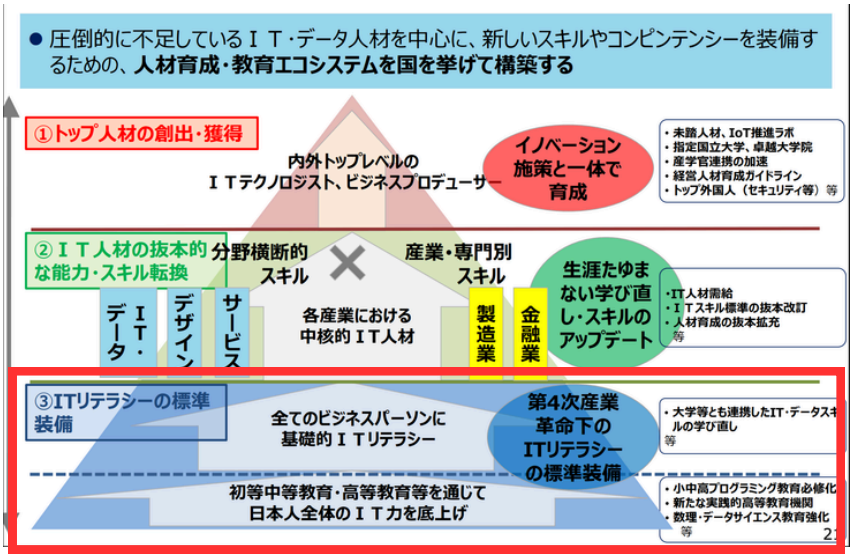
はじめに｜日本の現状

第4次産業革命と、求められる人材育成の変化

2010年代以降、IoT、ビッグデータ、人工知能（AI）などの技術革新を背景に、第4次産業革命と呼ばれる変化が世界規模で進展しています。日本では、こうしたデジタル経済における新たな競争を勝ち抜くためには、我が国自ら新たなイノベーションを生み出す力、新陳代謝を通じて産業構造・就業構造、経済社会システムの変革を生み出すダイナミズムが不可欠（※3）とされています。

こうした考えのもと、第4次産業革命への対応として2017年4月に「新産業構造ビジョン中間整理」の中で、7つの対応方針が示されました。特に、人材及び雇用に関する戦略については、「産業政策、雇用労働政策に留まらず、教育・人材育成、社会保障等、様々な政策を総動員した改革パッケージが必要（※3）」との考えに基づき、「人材投資・人材育成の抜本拡充」「柔軟かつ多様な働き方の実現」、そしてこれら2つの政策を支える「ITによる変革の加速化」の3つの政策の柱が示されました。

図1：政策の柱①第4次産業革命の下で求められる人材



引用）経済産業省『新産業構造部会 人材・雇用パート （討議資料）』平成29年2月

そのうち、「人材投資・人材育成の抜本的拡充」を実現する重要施策として掲げられたのが、「第4次産業革命に対応したIT人材力の強化」です。

具体的には、①ITトップ人材の創出・獲得、②各産業における中核的IT人材育成、③全てのビジネスパーソンを対象としたITリテラシーの標準装備、という3つの層へのアプローチが示されており、各人材層に応じた実効ある支援策を講じることで、第4次産業革命による産業構造の変化や人材の流動化に対応しうる労働者の能力開発を実現するとされています。また、こうした変化の中で新たな価値を創造していく力を育むため、**初等中等教育・高等教育においても、既存の教育制度や学習システムのさらなる進化が必要**とされています。

すべての人が身につけるべき「基礎的ITリテラシー」

全てのビジネスパーソンが身につけるべき「基礎的ITリテラシー」については、平成29年度に実施された『平成29年度 基礎的ITリテラシーの習得カリキュラムに関する調査研究報告書』の中で具体的に定義されています。そこでは、ITを活用して業務の効率化やビジネスチャンスの創出に結び付けていくための土台となる力として、①ITの機能・活用方法の理解、②情報収集力・分析力、③安全にITを活用するための知識の3つが示されています。

さらに、こうした力は社会人になってから身につけるだけでなく、**学校教育の段階から育成していくことの重要性も示されています。同報告書では、学校教育場面での活用について、「早い段階から『基礎的ITリテラシー』を有する人材の育成を行うことで、第4次産業革命時代を担う我が国の人材層の全体的な底上げにつながり、ひいては経済成長や国際競争力の強化に寄与する取組になり得る」とされています。（※2）**

【参考・引用・出典】

※1 経済産業省『通商白書2022』第Ⅰ部 第3章 第2節「グローバルで加速するトレンド」。

※2 厚生労働省、平成30年3月、「平成29年度基礎的ITリテラシーの習得カリキュラムに関する調査研究報告」、委託先：PwCコンサルティング合同会社

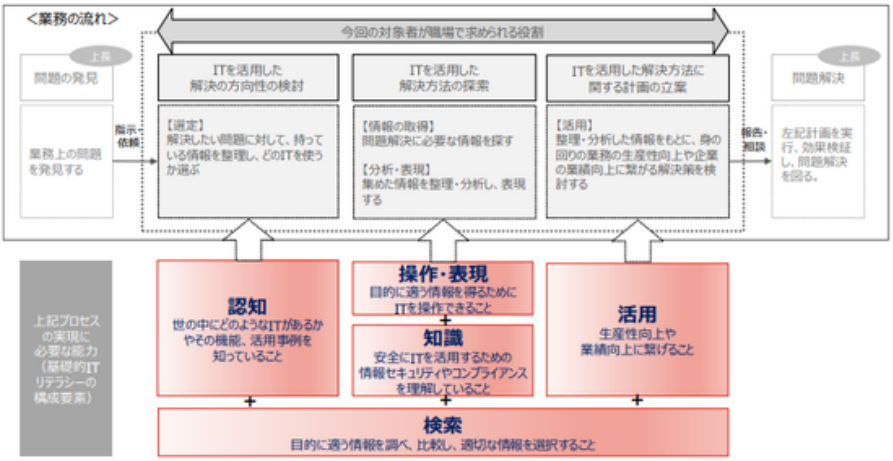
※3 産業構造審議会 新産業構造部会『新産業構造ビジョン 中間整理』2016年4月27日

第4次産業革命と、求められる人材育成の変化

基礎的ITリテラシーとは、現在入手・利用可能な IT を使いこなして、企業・業務の生産性向上やビジネスチャンスの創出・拡大に結び付けるのに必要な土台となる能力のこと。いわゆる IT 企業で働く者だけでなく、IT を活用する企業（IT のユーザー企業）で働く者を含め、全てのビジネスパーソンが今後標準的に装備することを期待されるもの。（※２）と定義されています。

これらの役割を果たすにあたり必要な土台となる能力は、「認知」、「操作・表 現」、「知識」、「活用」、「検索」の５つを、基礎的 IT リテラシーを構成する要素と調査の結果定義されました。（※2）

図2：職場で離職者・在籍者が求められる役割及び必要な能力



出典：厚生労働省、平成30年3月、「平成29年度基礎的ITリテラシーの習得カリキュラムに関する調査研究報告」、委託先：PwCコンサルティング合同会社

JWAの位置付け

図3：JWA のプロセスと基礎的ITリテラシーの育成



JWAは「誰もが社会の課題を解決する当事者になれる世界」をビジョンに掲げ、10代を対象にした実践型プログラムです。**身近なたったひとりの具体的な課題を解決するプロセス**を通じて、基礎的ITリテラシーの５つの要素を実践的に学び・育成します。特に基礎的なのが、「検索」と「活用」へのアプローチです。

「検索」においては、参加者一人ひとりに対し伴走者がつき、問いを中心とした対話型の伴走を行います。対話を通じて課題を深掘りし、必要な情報を探しながら、問題発見から解決までのプロセスを進めていきます。（※本編13P・34-35P参照）

「活用」については、MIT App Inventorを使用し解決策をアプリという形にすることで、考えた解決策をアプリという形にします。さらに、実際に地域や身近な人に使ってもらい、検証・改善を重ねることで、デジタル技術を問題解決に活用する力を育てます。

また、本取り組みでは、こうした能力の育成だけでなく、**「自分にも課題を解決できるかもしれない」と感じる自己効力感を高めることも重視**しています。知識や能力を持っていたとしても「自分にはできない」と感じていれば、実際に課題解決のために行動することはできません。そのためJWAでは、プランの立案だけに留めず実際に地域の中で実証するという経験を含めています。

次章以降では、本取り組みの実施実績と、そこから生まれた成果や参加者の変化についてご報告します。

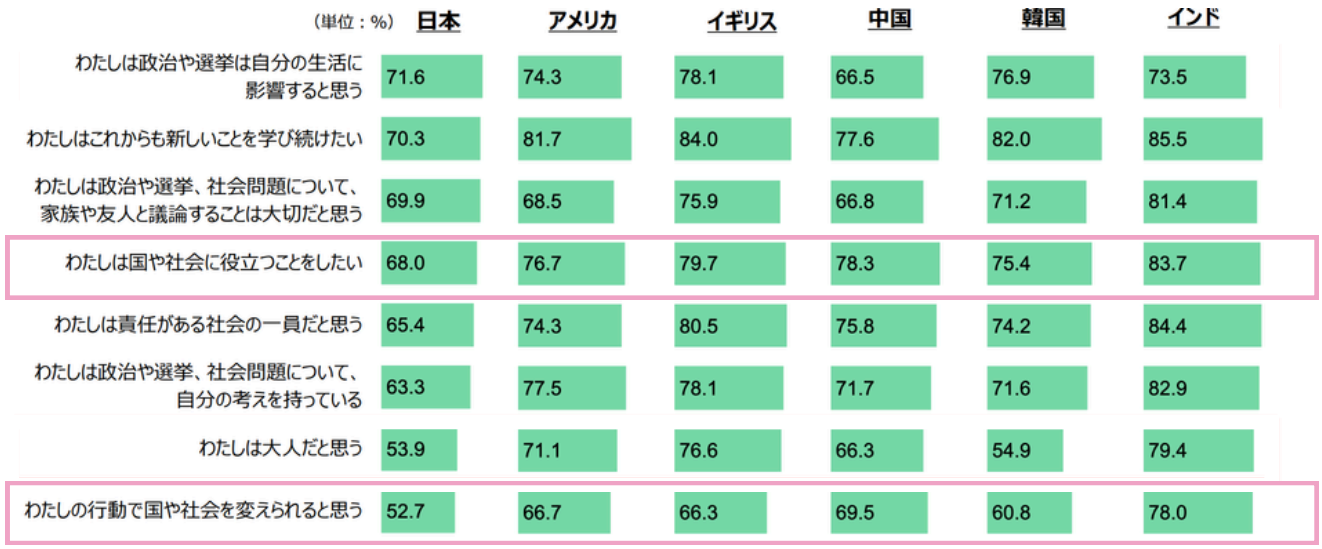
社会の役に立ちたい。
しかし、自分の行動で国や社会が変えられるとは思えない

■ 学力は世界トップレベルであるが、実社会に活かす経験や自信が不足している

日本は数学的リテラシー536点（OECD平均472点）、読解力516点（476点）、科学的リテラシー547点（485点）で、数学はOECD加盟国中1位でした。一方、実生活の問題と数学を関連づける経験や、実社会の問題を自分で解決する自信はOECD平均を下回ります。

質問項目	日本	OECD平均
実生活の課題に関連させて数学的な解を求める自信	30.0%	52.5%
実社会の問題から数学的な側面を見つける自信	22.7%	51.2%
実生活の課題に関連させて数学的な解を求めた経験	46.6%	59.3%
実社会の問題から数学的な側面を見つけた経験	37.8%	55.5%

■ 社会に役立ちたい意欲と、社会を変えられるという実感の隔たり



出典：日本財団「18歳意識調査 第78回ー国や社会に対する意識（6カ国調査）ー」（2026年）

日本財団が2026年に実施した18歳意識調査では、日本の17～19歳の68.0%が「国や社会に役立つことをしたい」と回答しました。一方、**「自分の行動で国や社会を変えられると思う」**と回答した割合は52.7%でした。世界各国に対して、最も低い結果です。若者に社会への関心がないわけではありません。社会に関わりたいという意欲が、実際に行動を起こし何かを変えることができるという実感に繋がっていないことがうかがえます。

知識や技能の到達度は高い一方、それを実生活の課題解決に生かせておらず
自分にできるという実感が持てない

１章

JWAが向き合う社会背景

なぜ、JWAが必要なのか

はじめに

たったひとりの“声になっていない願い”から、社会を動かす人を増やす。

Japan Wagamama Awards（JWA）は、全国の10代が、たったひとりの“声になっていない願い”を叶えるアプリを開発し、地域での実践を通して「自分にも社会を動かせる」という実感を育む伴走型アワードです。2026年のマサチューセッツ工科大学での世界教育サミットで「最高教育論文賞」を受賞した仕組みです。

Japan Wagamama Awards（JWA） 全体像

目指す社会

誰もが社会の課題を解決する当事者になれる世界

学術的な裏付け　テクノロジーを使って、10代に社会を動かす挑戦の機会を届ける。

Japan Wagamama Awards

学術的な知見に基づいて開発

- エフェクチュエーション
- コンストラクショニズム
- コンピュテーショナル・アクション

実践のプロセス

1. たったひとりの声
2. ワガママを見つける
3. 仮説を立てる アプリをつくる
4. 地域での実証 検証・改善
5. 社会に働きかける

支える仕組み

- 10代の実践者育成
- 挑戦を支える伴走者の育成
- 地域で実証する環境づくり

そして私たちは、こうした実践者が地域の中に増えていくことで、ひとりの願いから始まった小さな行動が、周囲の人や組織を巻き込み、新しい選択肢やサービス、仕組みを生み出し、最終的には社会変革につながっていくと考えています。

Computational Actionを、3つの実践で地域へ

10代の実践者育成	挑戦を支える伴走者を育成	地域で実証する環境づくり
Japan Wagamama Awards	CCAF Certified Computational Action Facilitator	
10代向け実践型アワード	挑戦をアクションに繋げる国際認定資格	自治体・企業・教育機関と連携した社会実装への環境づくり

2章

若者のアクションを生み出すプログラム設計

世界に評価されたプログラムの詳細

Japan Wagamama Awards （JWA）について



JWAとは

12歳から19歳までの若者が、たったひとりの“ワガママ（まだ声になっていない願い／Unspoken Wish）”を起点にスマートフォンアプリを開発し、地域での実践や社会実装に挑戦する実践型アワードです。グランプリ受賞者にはマサチューセッツ工科大学で開催される世界大会への出場権を得て、発表に向けた継続的な伴走や渡航費の支援を行います。

MIT App Inventor
Global Education Summit
教育論文最優秀賞 受賞

MIT App Inventor Global Education Summit 2026で、最優秀教育論文賞を受賞しました。



私たちが取り組む理由

PURPOSE｜なぜ存在するのか



たったひとりの声になっていない願いから、社会を動かす人を増やす。

VISION｜実現したい社会



誰もが社会の課題を解決する当事者になれる世界

MISSION｜そのために何をするのか



10代に、テクノロジーを使って社会を動かす挑戦の機会を届ける。

共催： App Inventor Foundation

App Inventor Foundation

App Inventor Foundationは、MIT App Inventorに携わる教育者・研究者らによって設立された米国の非営利団体です。年齢や経験、背景を問わず、誰もがテクノロジーを使って暮らしや地域をよりよくする力を持てるよう、世界各地で教育プログラムや教材、発表機会を提供しています。

JWAでは共催団体とともに、審査や講義、伴走、MITでの国際発表機会などを通じて日本の10代の挑戦を地域から世界へつなげています。

JWAのプログラムの学術的な裏付け

JWAでは、参加を希望をする時点（エントリー時点）ではアイディアは必要ありません。想いさえあれば、すでに持っている技術や能力に関係なく挑戦ができる仕組みづくりを行っています。
この章ではエントリー後に生徒たちに提供するプログラムについて紐解いていきます。

■ MITが提唱：Computational Actionを実践する学習プロセス

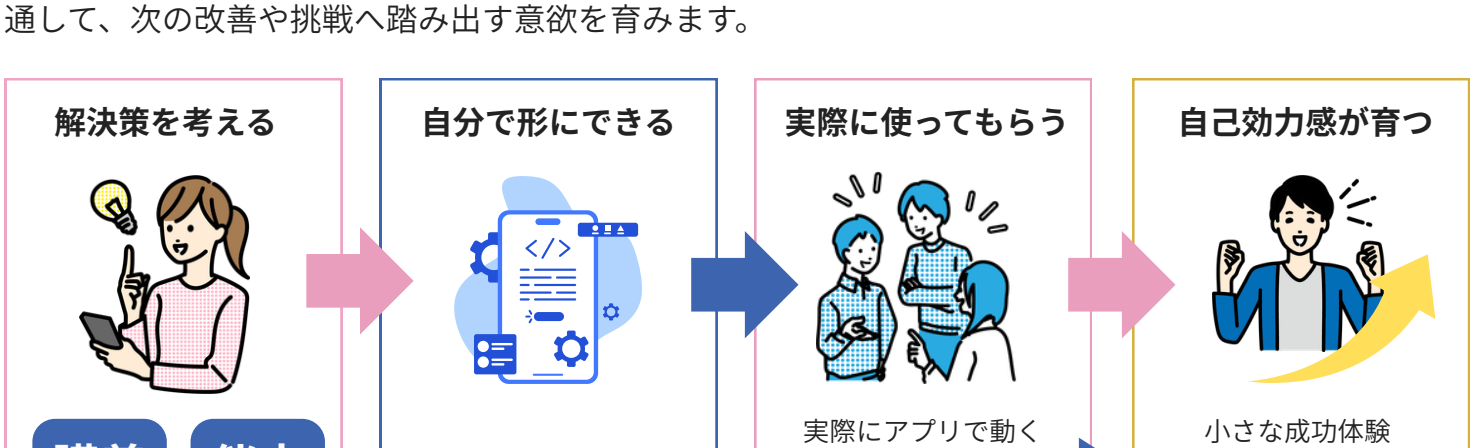
Computational Action（コンピューテーショナル・アクション）とは：
マサチューセッツ工科大学（MIT）の Hal Abelson（ハル・アベルソン）教授らが提唱した教育の考え方です。コンピューターの知識やプログラミングスキルを身につけるだけでなく、テクノロジーを使って、自分や家族、地域が抱える現実の課題を解決し、社会に変化を生み出すことを目指します。



認定伴走者との対話を通して、生徒は身近な課題を見いだし、解決策を構想・設計します。
アプリを開発して当事者や地域で検証し、得られた情報を整理・分析しながら改善を重ね、試行錯誤を含めて発表します。この探究的な学習過程を通して、知識・技能を実社会で活用する「コンピュテーショナル・アクション」を実践します。自ら問いを立て、多様な他者と協働しながら試行錯誤することで、思考力・判断力・表現力や、主体的に学び続ける力を育みます。

■ 自己効力感（セルフエフィカシー）を育む仕組み

本アワードで重視しているのは、「自分にもできる」「自分の行動で変化を生み出せる」という自己効力感を育むことです。その鍵となるのが、早い段階で小さな成功体験を積むことです。JWAでは、専門的なプログラミング経験がなくてもスマートフォンアプリを開発できるMIT App Inventorを活用しています。自分のアイデアを形にし、実際に使ってもらい、フィードバックを得る経験を通して、次の改善や挑戦へ踏み出す意欲を育みます。



MIT App Inventor
（エム・アイ・ティ アップインベンター）とは
MITが開発・提供する、初心者でもスマートフォンアプリを無料で開発できるプラットフォームです。
世界195か国、2,400万人以上が利用しています。



誰もが課題の解決者になれるJWAのメソッド

誰もが課題の解決者になれるという実感を持つことができる根幹となるメソッドがこちらです。

■ 身近な「たったひとり」から、課題を具体的に捉える

社会課題は、大きなテーマとして捉えるほど抽象的になり、誰に何が起きているのか、何を変えるべきなのかが見えにくくなります。そこでJWAでは、まず身近な「たったひとり」に目を向けます。その人の性格や行動、経験、置かれている状況を丁寧に見つめることで、社会課題をひとりの生活の中で実際に起きている具体的な事実として捉えます。



体験した生徒たちの声

「たったひとりの困りごとを解決することが、大きな社会課題の解決につながっていくと気づきました」

「社会課題を身近なひとりから考えることで、自分にできる最初の一歩が見えてきました」

「たったひとり」は、社会課題を<u>ひとりの生活の中で起きている具体的な事実から捉える</u>ための視点です。

■ 「たったひとり」の願いから、社会に生み出したい変化を描く

困りごとを明らかにするだけでは、どのような状態を目指して解決に取り組むのかは見えてきません。JWAでは、伴走者からの問いを受けながら、生徒が「たったひとり」の経験や置かれている状況を丁寧に捉えます。さらに、生徒自身がその人と対話し、困りごとの奥にある「本当はどうなりたいのか」を掘り下げます。私たちは、このまだ十分に言葉になっていない願いを「ワガママ（Unspoken Wish）」と呼んでいます。その願いが叶うことで、周囲や社会にどのような変化が生まれるのかを描き、解決策を考える方向性を明確にします。

①ひとりの困りごとを具体的に捉える → **②その人が本当に望む状態を掘り下げる** → **③社会に生み出したい変化を描く**



足が悪くて電話確認をしないと外食ができない



行けるお店を自分で選び、気兼ねなく外食を楽しみたい



飲食店のバリアフリー情報を可視化し、誰もが外出を諦めなくてよい社会へ

その人の行動や経験、置かれている状況から、困りごとの背景や要因を明らかにする。

困りごとの奥にある、まだ十分に言葉になっていない願いを明らかにする。

「たったひとり」の願いから、社会に生み出したい変化と、解決策の方向性を明らかにする。

ワガママ（声になっていない願い／Unspoken Wish）とは

本人の中でも<u>まだ十分に言葉になっておらず、周囲にも気づかれていない願い</u>です。その願いに目を向けることで、「たったひとり」が置かれている状況や、向き合うべき課題の本質が見えてきます。

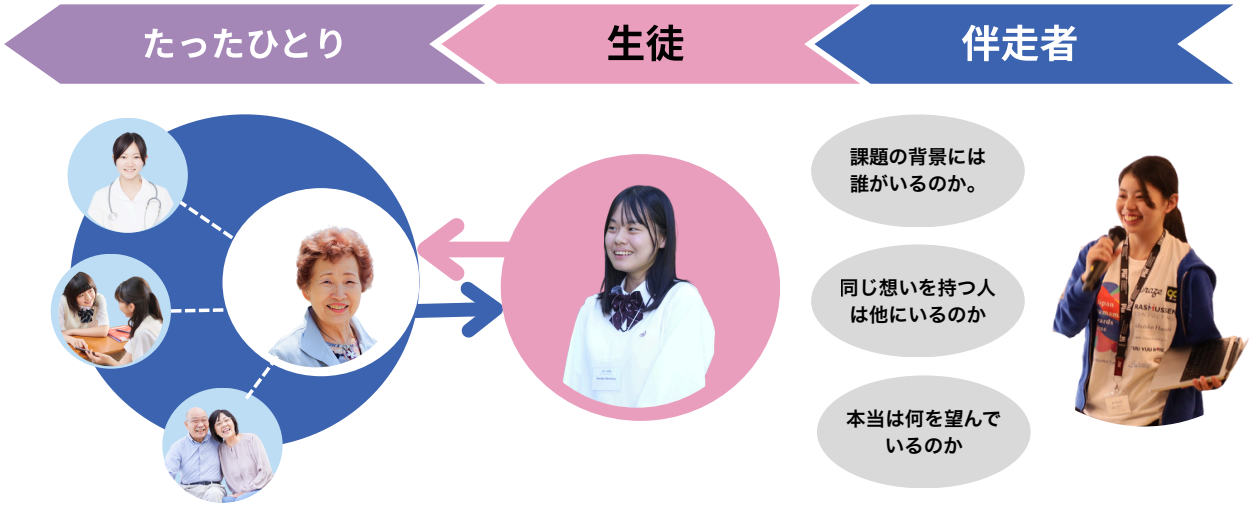
生徒の挑戦を引き出し、社会に繋げる「伴走者」の存在

■ 伴走者（Bansosha）の役割

JWAでは、認定された伴走者が、生徒と継続的に対話しながら一人ひとりの挑戦を支えます。「誰のためにつくるのか」「その人は本当はどうなりたいのか」「なぜ、あなたがやるのか」「次に何を試すのか」。伴走者は、問いかけ、考えの整理、励まし、技術的支援、人や地域との接続を通して、生徒が「たったひとり」の願いを社会につながる行動へ発展させ、自分の力で挑戦を続けられる環境をつくります。次ページでも触れている私たちの論文では、こうした伴走者との継続的な関係を、生徒の挑戦を支える「Relational Infrastructure（関係性の基盤）」と位置づけています。

■ 「たったひとり」の願いを、社会への行動につなげる

伴走者は、生徒への問いかけを通して、生徒が「たったひとり」として選んだ人の経験や願い、その願いが生まれた背景に目を向けるよう促します。生徒は「たったひとり」と対話し、相手の視点から課題を捉え直します。そして、自分のアイデアをアプリとして形にし、地域での実践や社会への働きかけへと発展させます。伴走者は、この一連のプロセスを継続的に支えます。
研究では、参加者に「他者の視点から考えるようになった」という変化が見られ、社会とのつながり（Social Connection）と他者志向性（Other-Orientation）にも、統計的に有意な向上が確認されました。



■ 社会への働きかけの鍵を握る「ストーリーテーリング」

生徒は、「たったひとり」の願い、プロジェクトに取り組む理由、アプリによって生み出したい変化を、ひとつのストーリーとして伝えます。その想い地域の人や企業、自治体などに語り、意見や協力を得ながら実証を進めます。最初は自分自身だけだったところから、共感した人が持つ知識、経験、場所、ネットワークが加わることで、新たな協力関係が生まれ、プロジェクトが社会へと広がっていきます。これは、手元にあるつながりや資源から行動を始め、出会った人との協力によって可能性を広げていく「エフェクチュエーション」の理論に基づいています。

エフェクチュエーションとは：
バージニア大学のSaras Sarasvathy（サラス・サラスバシー）教授が、熟達した起業家の意思決定を研究し、体系化した考え方です。特に「手中の鳥（Bird in Hand）」と呼ばれる原則にならって「私は誰か」「何を知っているか」「誰とつながっているか」という、今ある手段から行動を始め、協力者とともに新しい可能性をつくっていきます。



JWAメソッドは、総合的な探究の授業用テキスト「STEAMで学ぶ・つくる探究学習」に体系化されています。全国2000名の高校生が学んでいます。

JWAのプログラムの学術的な裏付け

MIT App Inventor Global Education Summit
最優秀教育論文賞 受賞





日本発の教育モデルが世界で評価されました

JWAの実践をもとにした研究論文 **“Japan Wagamama Awards: One Quiet Wish Meets Computational Action”**が、MIT App Inventor Global Education Summit 2026において、Best Education Paper（最優秀教育論文賞）を受賞しました。
本研究では、参加者77名を対象に、プログラム開始時と最初のアプリ提出時の変化を分析しました。その結果、主体性、社会とのつながり、自己効力感、レジリエンス、他者志向性、仲間への信頼の6指標すべてで、統計的に有意な向上が確認されました。
また、参加者の声を分析した結果、問いかけや励まし、人との接続を通して挑戦を支える「伴走者」の存在が、参加者の意欲や主体性を持続させる重要な基盤となっていることが示されました。

研究で示された、JWAの教育モデルの4つの特徴

今回の受賞では、「たったひとりの願い」を起点に、アプリ開発、地域での実証、社会的アクションまでをつなぐJWAの教育モデルが、MITの研究者や開発者を含む国際的なコミュニティで評価されました。その背景には、MIT App Inventorが重視する「Computational Action」の考え方があります

デジタル技術を実社会での行動につなげる

技術を学ぶだけでなく、アプリを実際の相手や地域で使い、社会に働きかけるまでを学びのプロセスとして設計

「たったひとり」を社会参加の入口にする

身近な「たったひとり」の願いから出発し、アプリ開発や地域での実践を通して、社会の変化へとつなげる

認定された伴走者が学びを支える基盤となる

問いかけ、励まし、人や機会との接続を通して、生徒が自ら考え、挑戦を続けられる環境をつくる

特別な経験を問わず地域で実践できる仕組みにする

専門的な経験を問わず、学校・自治体・地域で継続的に実践できる仕組みを構築

3章

実施内容

JWA2026の波及効果

JWA2026 若者の挑戦を地域の変化につなげる仕組み

JWAでは、若者が「たったひとり」の願いをきっかけに行動を起こし、伴走者や地域の人とともに、社会に変化を生み出していく持続的な仕組みづくりを進めています。2026年は、若者の人材育成、伴走者育成、地域実装支援を一体的に進め、若者の変化が大人や地域の行動へ波及するプロセスを検証しました。

Japan Wagamama Awards

①若者の人材育成



- 身近な願いを起点に、課題を捉え、テクノロジーを使って実践する機会を提供

②伴走者育成



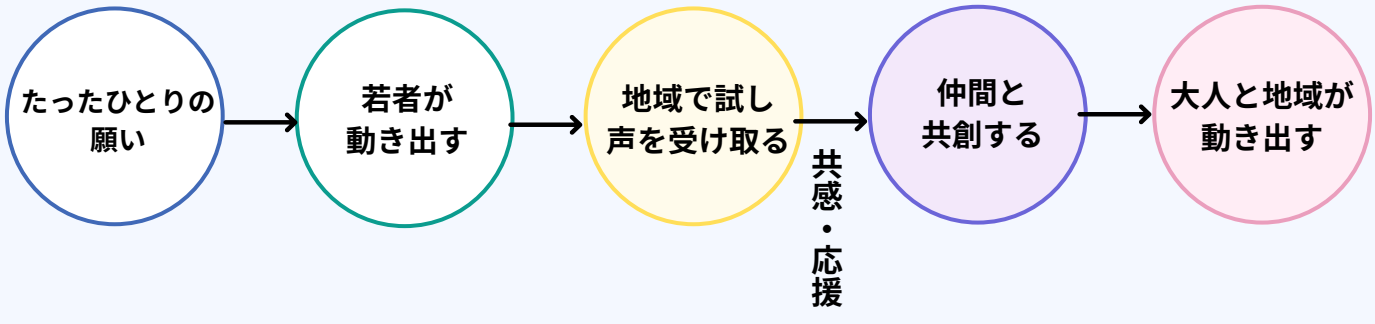
- 若者の問いや挑戦に寄り添い、実践まで支えられる人材を育成

③地域実装支援



- 若者が開発したアプリの地域実証を支え、対話を通して共創と行動変容につなげる。

学校・自治体・地域が連携し、若者の挑戦と社会実装が継続的に生まれる運営モデルへ



「自分にも社会を変えられる」と動き出した若者を起点に
共感する仲間が増え、大人と地域の行動が変わり、社会が動きはじめる

「たったひとり」の声にならない願いから、地域へ広がるJWA

JWAでは、アワードへのエントリーに加え、高校の探究授業や地域でのプログラムを通して、10代が「たったひとり」の声にならない願いをアプリとして形にし、地域で実証をする機会を届けてきました。その過程には、願いの当事者、伴走者、教員、自治体、地域の人々が関わります。
若者の挑戦を起点に、周囲の人が課題を知り、応援や協力、実際の行動へ加わることで、学びと実践の輪が地域へ広がっています。

2024~2026までの広がり

ひとりの声にならない願いが可視化され
地域の理解・共感・参加へ広がる

教師
147名

自治体数
54市町村

伴走者
37名

参加者
3,660名

アプリ数
1360個

① 願いと動機を言葉にする

「たったひとり」の願いと生徒自身が取り組む理由を明確にする。

② 願いを社会にひらく

アプリとして形にし、地域で共有・実証する。周囲の人が課題を理解し、協力できる接点をつくる。

ひとりの願いがアプリを通して
社会への問いへ広がる。

自分の課題を解決するアプリを開発してもらった人
1360名

協力してくれた地域の人
1030名





4章

JWA 2026
実施プロセス

2025年9月～2026年7月

JWA2026：実施プロセス

Wagamama Lab Executive Director メッセージ



待っていたってはじまらない。
わたしたちの挑戦の物語は　今、ここからはじまる。

これは、JWAが10代の皆さんへ届けているメッセージです。
JWAに参加する生徒の多くは、これまでアワードに挑戦した経験がなく、
どちらかといえば控えめです。それでも心のどこかで、自分の可能性を信じています。
自分が活躍できる「いつか」を待っているのだと思います。

私たちが届けたいのは、その「いつか」を「今」に変える、挑戦の選択肢です。
2026年、生徒たちはアプリをつくり、地域に出て、さまざまな人に思いを伝えました。
若者が本気で動くと、その姿に心を動かされた大人が応え、新しい協力や地域の変化が生まれていきました。
社会が動き始める瞬間を、私たちは目にしました。
その挑戦を支えたのは、伴走者、家族、学校、自治体、企業、地域の皆さんです。たったひとりの願いから始まった物語に多くの人が加わり、できることが少しずつ広がっていきました。

自分の可能性を信じて待っている10代が、目の前の誰かのために、今ここから動き出せる社会をつくる。
その挑戦を支える仲間を、全国に増やしていく。それが、私たちの挑戦です。

永井　彩華　AYAKA NAGAI

■ プログラム全体像

JWA2026は、2025年8月から2026年7月までを一つのサイクルとし、「体験会」「伴走・講義」「地域実証」の3つの取り組みを展開しました。若者が見つけた「たったひとり」の願いをアプリとして形にし、伴走者や地域の人とともに実践することで、社会につながる行動へと発展させていきました。
ここからは、その実施プロセスを紹介します。

エントリー募集期間

参加者募集・地域体験会
日本全国から参加できる無料体験会の開催



2025年9月～12月（4ヶ月）

講義・伴走期間

講義・伴走支援（エントリー者対象）
参加者全員に講義と、認定伴走者による伴走を実施

2025年12月末～2026年2月（約2ヶ月）

3月1日 日本大会

ファイナルプレゼンテーション
日本大会として発表・審査。グランプリ決定

実証期間

地域実証・MIT派遣準備
グランプリ受賞者は実証を重ね、世界大会への準備

2026年3月～7月（4ヶ月）

MIT渡航

MITへの派遣・国際サミット参加
世界大会に出場



帰国後は報告会などを実施し、学びや体験を地域に還元

JWA2026：年間プログラム

スケジュール	内容	概要
2025年09月～12月	体験会	全国各地での無料体験会・学校単位での説明会を実施。エントリー希望者を募集
2025年12月28日	エントリー締切	アンケートに回答し、エントリー完了
2025年12月27日～2026年1月29日	講義・伴走期間	エントリー生徒全員を対象に週２回、約１ヶ月間オンラインで講義と伴走を実施 ▼実施内容： オリエンテーション：自己紹介・参加者交流 講義①地域課題・社会課題との結びつけ 講義②たったひとりから社会を動かす事例紹介 講義③Braze社講義・AI活用について 講義④伝わる発表について
2026年1月30日	ファイナリスト選考	一次選考結果発表・フィードバック
2026年2月7日～2月27日	伴走期間	ファイナリスト10組への伴走
2026年3月1日	日本大会	東京会場でプレゼンテーション・表彰式
2026年3月2日～6月末	実証期間	・グランプリ2組に対するアプリ開発支援 ・地域での実証支援 ・MITでの発表支援
2026年7月6日～8日	世界大会	マサチューセッツ工科大学で開催するMIT App Inventor Global Education Summitに参加し、世界大会で発表を行う
2026年7月27日	国内報告会	渡米2組によるオンライン報告会


Japan
Wagamama
Awards 2026






Japan


Japan
Wagamama
Awards 2026
ファイナル
プレゼンテーション









体験会

より多くの10代に挑戦の機会を届けるため、オンラインと地域会場を組み合わせ、全国で体験会を実施しました。オンラインでは全国から参加できる機会を設け、連携校や後援自治体では、身近な地域で参加できる会場を開設しました。
また、後援自治体と連携して案内フライヤー約35,000枚を配布。「やってみたい」と思った10代が、最初の一歩を踏み出せるきっかけを全国へ届けました。

開催回数	延べ参加数	連携学校数
25	1618	8 校

■ オンライン・現地会場（対面）開催

体験会は、JWAへの参加を検討する10代が、プログラムの内容やアプリ開発を実際に体験する入口です。人の役に立つアプリを自分でつくる体験をすることで、初めてでも取り組めることを知り、本格的な挑戦へ進むかを考える機会としました。
全国から参加できるオンライン形式と、自治体や関係団体と連携した地域会場で実施しました。

- **オンライン開催：9回**
- **対面開催：16回**

▼対面実施会場
栃木県宇都宮市・栃木県真岡市・栃木県那須塩原市
千葉県柏市・秋田県仙北市・鹿西高校・輪島高校
能登高校・宝達中学校・羽咋中学校・千葉県白井市





■ 学校単位でのオンライン説明会





＜アワード事前説明会＞

体験会の開催に加え、学校の昼休み・放課後の時間を活用した説明会を開催。参加は任意。
個別の具体的な質問も受けながら、参加に伴う心理的なハードルを下げることでこれまで挑戦の機会を持ちにくかった10代の参加につなげました。

▼連携実績
京都市立紫野高等学校・茨城県立鉾田第一高等学校
石川県立羽咋高等学校

講義・伴走期間

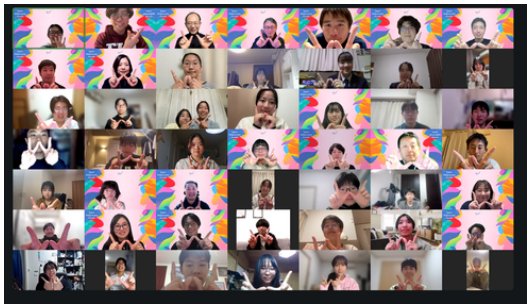
エントリー希望者、76人（55組）全員を対象に、講義とアプリ開発に向けた伴走支援。講義では、身近な「たったひとり」の経験や状況を捉え、その人の「声になっていない願い」を見つけるための考え方と手法を学びました。その後、伴走者から支援を受けながら、願いを叶える方法を考え、アプリとして形にし、実際に相手へ届けるところまで取り組みました。

■ 講義実施状況

日付	時間	内容	
2025/12/29	19:00〜20:30	オリエンテーション	自己紹介・参加者交流
2026/1/6	19:00〜20:30	アワード講義①	地域課題・社会課題との結びつけ
2026/1/12	19:00〜20:30	アワード講義②	たったひとりから社会を動かす事例紹介
2026/1/20	19:00〜20:30	アワード講義③	Braze社講義・AI活用について
2026/1/26	19:00〜20:30	アワード講義④	伝わる発表について

2026年は、公式スポンサーであるBraze株式会社と講義・伴走で連携しました。エンジニアリングやプロダクト開発の専門性を持つ社員が参加し、アプリの機能や実現方法、利用者への届け方について、生徒へ具体的な助言を行いました。

■ 伴走実施状況



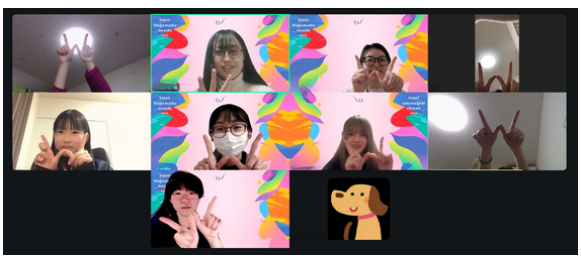
エントリー者全員を対象に、講義内と個別の伴走時間を設けました。参加者は小グループで企画を発表し、伴走者からの問いかけや他の参加者からの意見を受けながら、企画を深めていきます。

＜実施実績＞

- 全参加者向け：伴走 4回 ＋ 講義 4回
- ファイナリスト向け：伴走 9回

■ ピアサポーターによる「もくもく会」の開催

JWAのOB・OGを中心とするピアサポーターとともに、参加者がそれぞれの課題や制作に取り組む「もくもく会」を開催しました。決められたテーマを設けず、各自が必要な作業を進めながら、技術的なつまずきやアイデアの迷いを年齢の近い先輩に相談・共有できる場としました。



＜実施回数＞合計：21回

3月1日：日本大会（ファイナルプレゼンテーション）

ファイナリスト選考で選抜された10組（合計15名）が東京会場に集まりプレゼンテーションを行いました。ファイナリストは８都道府県（北海道、宮城県、茨城県、栃木県、東京都、石川県、京都府、大阪府）から集まり、視聴申し込みは148名（現地参加51名、オンライン視聴97名）でした。





■ 開催概要

- 日時：2026年3月1日（日）10:30〜17:00
- 会場：AKKODiS innovation Lab.
  （東京都港区芝浦3丁目4番1号　グランパークタワー3F）※オンライン生配信
- 参加費：無料

■ プログラム内容

- 10:30　オープニング・開催挨拶
- 11:15　ファイナリストプレゼンテーション
- 13:15　審査
- 14:15　App Inventor Foundation Natalie Lao 氏・Kelly Shiohira 氏による特別トークセッション
- 14:45　表彰式
- 17:00　終了

当日審査員


App Inventor Foundation CEO & Executive Director
Natalie Lao 氏


App Inventor Foundation Director of Impact and Community Engagement
Kelly Shiohira 氏


キャリアデザインスタジオ® 主宰 メンター
戸塚 文子 氏


BasisTech VP Asia 日本代表 アマゾン ジャパン 初代社長
長谷川 純一 氏


参議院議員 よんなな会発起人
脇 雅昭 氏


信州大学 特任教授（キャリア教育・サポートセンター）「日本一おかしな公務員」著者／元塩尻市役所職員
山田 崇 氏


東京学芸大学 教授 教育インキュベーションセンター長 / 一般社団法人STEAM Japan 理事
金子 嘉宏 氏


マサチューセッツ工科大学 認定　教育モバイルコンピューティング エキスパート トレーナー
石原 正雄 氏


Braze株式会社 Senior Director, Marketing
柿野 拓 氏


Braze株式会社 Manager, Expert Services
太田 潤子 氏

米国App Inventor Foundationから、Natalie Lao氏とKelly Shiohira氏が審査員として来日しました。世界各地でテクノロジー教育に携わる二人が、生徒たちの発表に直接耳を傾け、アプリの完成度に加えて、「たったひとり」の願いから地域での実践へつなげたプロセスを審査しました。日本各地の10代が、自らの思いと実践を世界の教育関係者へ直接伝え、地域から世界へ挑戦を広げる機会となりました。



3月1日：日本大会（ファイナルプレゼンテーション）

■ 生徒の挑戦を支え、成果をともにつくった伴走者たち

プロジェクトの成果は、生徒たちの試行錯誤と、それを支え続けた伴走者との協働によって生まれました。伴走者は約2か月にわたり、問いかけ、励まし、技術的支援、人や地域との接続を通して、生徒が自分の力で次の一歩を踏み出せるよう支えました。生徒の想いに向き合うなかで、伴走者自身も挑戦に引き込まれ、ともに夢中になって走りました。生徒と伴走者が積み重ねた時間が、最終審査会で発表された成果と、会場に広がった熱気につながっています。

伴走者からの声

- 2か月間、生徒だけでなく、主催も伴走者も一緒の目標に向かって成長している感覚がありました。生徒も伴走者も夢中で関わる、とても贅沢な時間でした。
- 伴走は初めてでしたが、自分自身も成長させてもらいました。3月1日は、画面越しでは感じきれない熱や臨場感があり、生徒たちの発表に思わず涙が出ました。
- 2か月間、生徒への声かけを手探りで考えながら伴走しました。週に何度も関わることが日常になっていたので、3月1日を終えたあとは寂しく、夢のような時間だったと感じました。



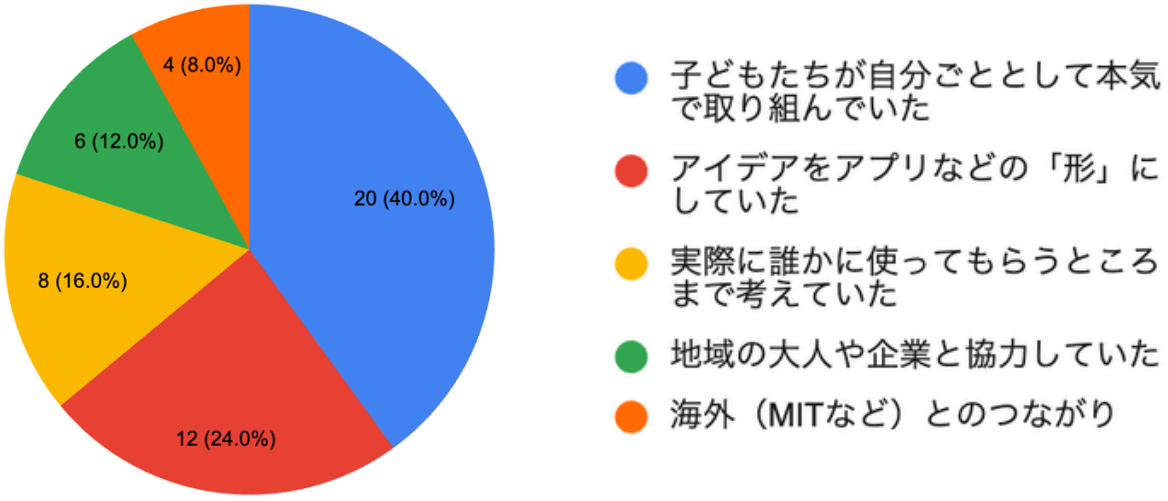




■ アンケート実施結果

参加者・視聴者を対象にしたアンケートによると、参加者が最も心を動かされたのは、10代が「自分ごと」として社会に向き合う姿でした。回答者の87.0%が「子どもたちが自分ごととして本気で取り組んでいたこと」を最も印象に残った点の一つとして回答。 また、52.2%が「アイデアをアプリとして形にしたこと」、34.8%が「実際に誰かに使ってもらうところまで考えていたこと」を挙げました。これらの結果から、JWAが目指す「考えるだけで終わらず、つくり、試し、誰かに届ける」Computational Actionの実践プロセスが、参加者にもJWAの特徴として認識されていたことがうかがえます。

参加者アンケート：ファイナルプレゼンテーションで特に印象に残った点



3月1日：日本大会（ファイナルプレゼンテーション）

【結果】大阪府（沖縄県）・石川県の高校生がグランプリ受賞

グランプリ受賞



【アプリ名】コキョウ
【受賞者】幸地かれん
（ 関西創価高等学校1年/大阪府交野市）

【ダブル受賞】
MIT App Inventor 賞（MITアップイベンター賞）
MIT App Inventorを創造的に使った挑戦に贈る賞



【アプリ名】My Stick
【受賞者】チーム名：はくいっこ隊
【氏名】田村凛音、狩野杏奈、北野志帆、雲井あられ
（石川県立羽咋高等学校1年／石川県志賀町）

【ダブル賞】
Impact Design 賞（インパクト・デザイン賞）
社会の当たり前を変える可能性のある挑戦に贈る賞

各部門賞

社会を動かす「問い」や「志」をかたちにしたプロジェクトに贈られる賞

User Experience 賞
（ユーザー・エクスペリエンス賞）

たったひとりを考え抜いた体験に贈られる賞
【アプリ名】Routy
【受賞者】富田諒
（宮城県仙台二華中学校3年 ｜宮城県仙台市）

Purpose Tech 賞
（パーパス・テック賞）

想いをかたちにする技術に贈られる賞
【アプリ名】Routy
【受賞者】富田諒
（宮城県仙台二華中学校3年 ｜宮城県仙台市）

Community Impact 賞
（コミュニティ・インパクト賞）

地域を動かす実践に贈られる賞
【アプリ名】スターレコード
【受賞者】籔根千咲子
（石川県立鹿西高等学校2年｜石川県七尾市）

Entrepreneur Spirit 賞
（アントレプレナー・スピリット賞）

未来を切り拓く挑戦に贈られる賞
【アプリ名】KOE KONNECT
【受賞者】 佐野慶太
（Musashi International School Tokyo/武蔵野市立井之頭小学校6年 東京都武蔵野市）

Civic Action賞
（シビック・アクション賞

社会を変える志に贈られる賞
【アプリ名】別の世界を生きる人～発達障害へのイメージを変えるアプリ～
【受賞者】NASチーム
（公立小学校6年生｜栃木県那須塩原市）

Inquiry Challenge賞
インクワイアリー・チャレンジ賞）

問いを深め続けた探究に贈られる賞
【アプリ名】不安log
【受賞者】青地 那菜
（京都市立紫野高等学校2年 青地那菜｜京都府京都市）

Audience 賞
（オーディエンス賞）

【アプリ名】KOE KONNECT
【受賞者】 佐野慶太
（Musashi International School Tokyo/武蔵野市立井之頭小学校6年 東京都武蔵野市）

ファイナリスト全10組のプロジェクトテーマ

01.好きなものを、好きと言える社会へ
自己表現

マニアックな「好き」を否定され、孤独や自己否定を感じた原体験から生まれた、好奇心を肯定するアプリ。
クラーク記念国際高等学校2年　河本暖人（北海道上川郡東川町）

02.LGBTQの本当の想いを保護者に伝えられたら
LGBTQ

自身や友人の経験をもとに、安心してセクシャリティについて相談できる環境をつくるアプリ。
茨城県立鉾田第一高等学校1年　雨宮唯乃（茨城県かすみがうら市）

03.沖縄で一人暮らしの母親と離れていてもつながりたい
孤食

進学により家族が離れて暮らす中で生まれた、“望まない孤食”に向き合うアプリ。
関西創価高等学校1年　幸地かれん（大阪府交野市）

04. 発達障害のことを、同級生にちゃんと知ってほしい
発達障害

同級生に、発達障害のことを正しく知ってもらうためのアプリ。
公立小学校6年　R.I・K.O・R.M（栃木県那須塩原市）

05. 離婚家庭の子どもたちのピアサポートから、声を社会へ
離婚家庭

両親の離婚を経験した当事者として、同じ立場の子どもの声を社会に届けるアプリ。
Musashi International School Tokyo／武蔵野市立井之頭小学校6年　佐野慶太（東京都武蔵野市）

06. 不安障害と向き合いながら、一歩を踏み出す希望をつくる
不安障害

不安障害で大切な予定を諦めてきた自身の経験から、不安と向き合いながら一歩踏み出すためのアプリ。
京都市立紫野高等学校2年　青地那菜（京都府京都市）

07. 評価よりも好奇心を大切にできる学びへ
学び・好奇心

評価に縛られる中で見えなくなっていた、自分の興味や好奇心に立ち戻るためのアプリ。
聖光学院中学校3年　飯塚喜一朗（神奈川県横浜市）

08. 星の観察×メンタルヘルスケア
メンタルヘルス

星を記録したいという個人的な想いから生まれた、注意疲労を回復するアプリ。
石川県立鹿西高等学校2年　籔根千咲子（石川県七尾市）

09. 通学路の安全を、地域全体で信じて見守る社会をつくる
通学路の安全

長距離通学する小学生の妹のために、日常の中で自然に安全意識を高めるアプリ。
宮城県仙台二華中学校3年　富田諒（宮城県仙台市）

10. 誰もが外出をあきらめない街をつくりたい
バリアフリー

足が不自由となり杖での生活となった叔父が、外出を諦めないための、地域飲食店のバリアフリー情報アプリ。
石川県立羽咋高等学校1年　田村凛音、狩野杏奈、北野志帆、雲井あられ（石川県志賀町）







部門賞受賞のプロジェクト

ファイナリストが、どのようなUnspoken Wish（声になっていない願い）を起点にアプリを開発し、地域での実践へつなげたのか。テクノロジーを社会での行動に変える「コンピュテーショナル・アクション」の事例をご紹介します。

KOE KONNECT　Entrepreneur Spirit賞／Audience賞

東京都武蔵野市・小学6年生

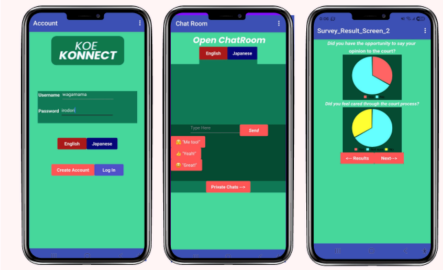
Unspoken Wish

両親の離婚を経験した自分自身の原体験から、同じ境遇にある子どもたちの声を社会に届けたい。



Computational Actionの体現

離婚を経験した子ども同士がつながって、想いや経験を共有し、アンケートを通じて当事者の声を可視化して社会に届けるアプリを開発。
当事者やさまざまな専門家へのヒアリングを重ねながらアイデアを検証。アプリの社会実装に向けて必要な機能や届け方を具体化し、現在はクラウドファンディングの開始に向けて準備を進めています。



別の世界を生きる人　Civic Action賞

栃木県那須塩原市・小学6年生

Unspoken Wish

発達障害のことを、同級生にちゃんと知ってほしい。



Computational Actionの体現

発達障害の種類や特性を知ることができる図解と、当事者がどのように感じたり見えたりするのかを知る体験動画を視聴できるアプリを開発。
開発したアプリを実際に学校の同級生全員に使ってもらい、フィードバックを収集しました。「発達障害への捉え方が変わった」という声もあり、学校の中で認識の変化が徐々に生まれています。

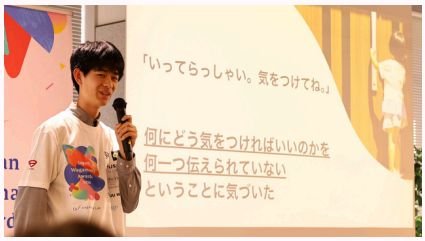


Routy　User Experience賞／Purpose Tech賞

宮城県仙台市・中学3年生

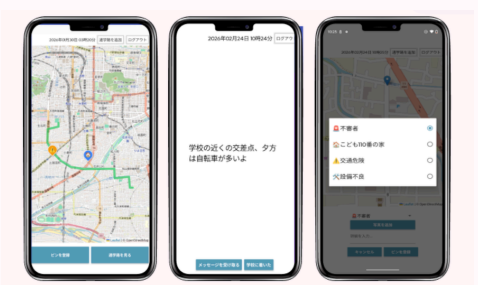
Unspoken Wish

長距離通学をする小学生の妹の安全を守りたい。



Computational Actionの体現

地域全体で、通学路の不審者情報や交通・設備上の危険を地図上で報告し、共有するアプリを開発。更新は近所の人たちも行うことができます。
妹の利用場面を具体的に想定しながら、必要な機能や体験を設計しました。見守る側も守られる側も負担にならない、テクノロジーによる新しい見守りのかたちを具体化しました。



グランプリ受賞者への伴走

JWAでグランプリを受賞した2組は、2026年7月に米国・マサチューセッツ工科大学で開催されるMIT App Inventor Global Education Summitでの発表に向けて、その後もプロジェクトを継続しました。日本大会後は、週に1回程度、約4か月にわたって伴走。地域で試し、声を聞き、改善しながら社会実装へ近づけていくことを目指しました。






01｜開発と地域での実証を並行する

必要最小限の機能を備えた試作品（Minimum Viable Product：検証に必要な最小限の機能を備えた試作品で検証を行うこと）を早い段階で用意し、実際の利用者や地域の人に使ってもらいました。そこで得られた反応をもとに、「試す・声を聞く・改善する」というサイクルを重ね、利用者の状況に即した機能や体験へと磨きました。

02｜ビジョンをプロジェクトの判断軸にする

「たったひとり」の声になっていない願いから、その先に実現したい地域や社会の姿を描きました。地域での実証を進めると、さまざまな意見や新たな可能性が生まれます。そのなかで、取り入れる意見や活動の範囲を検討する際には、「目指すビジョンの実現につながるか」を判断軸とし、プロジェクトが大切にする価値を確認しながら実践を進めました。

03｜必要な人を頼り、挑戦の輪を広げる

技術的な課題には、専門性を持つ伴走者が連携しました。地域での実証では、生徒自身がまず協力してもらえる人からはじめ、プロジェクトの目的を伝え、学校、店舗、福祉関係者、地域住民などへ協力を呼びかけます。それぞれが持つ知識、経験、場所、ネットワークが加わることで、実証の範囲が広がり、地域の関係者が課題を知り、解決に参加する接点が生まれました。

04｜世界に伝わる形へ、英語プレゼンテーションを磨く

世界大会での発表に向けて、英語でのプレゼンテーション作成にも伴走しました。
MITのエンジニアである、David Kim 氏にも協力を仰ぎながら、英訳だけでなく、文化や前提の異なる相手にも伝わるストーリーやスライド構成、話し方を磨きました。原体験から地域での実証、目指す未来までを一つのストーリーとして伝えることを重視しました。





MIT App Inventor Global Education Summit 2026への参加

2026年7月6日～8日、米国マサチューセッツ工科大学（MIT）で開催する「MIT App Inventor Global Education Summit 2026」に、グランプリ２組とともに参加しました。
MIT App Inventor Global Education Summitは、世界各国の教育者、研究者、開発者、学生が集まり、コンピューティングやAI教育の未来について、研究と実践の両面から学び合う国際的なサミットです。サミットでは3日間にわたり、研究論文発表、Global Appathon Showcase、AI・教育をテーマとしたパネルディスカッション、ワークショップ、ハッカソンなどが行われました。

JWAの実践を、世界の教育者・研究者と共有

JWAからは、生徒たちによるGlobal Appathon Showcaseへの出場に加え、JWA運営メンバーもさまざまなかたちでサミットに参加しました。







■RESEARCH｜JWAの教育モデルの論文発表（谷津・永井）

谷津孝啓・永井彩華が、JWAの教育モデルに関する研究論文を発表。
サミットでの論文発表は、コンピューティング・AI教育に関する研究や実践を世界から公募し、採択された論文がMITの会場で発表されるものです。
日本で積み重ねてきたJWAの仕組みを、世界の教育者・研究者に共有し、Best Education Paper（最優秀教育論文賞）を受賞しました。
※研究内容・結果の詳細はP.12に掲載



■PANEL｜世界の教育実践者とのパネルディスカッション（永井）

永井彩華は、インド、ルーマニア、英国など、世界各国で教育や社会課題に取り組む実践者とともに、“Responsible AI Implementation Around the World”をテーマとしたパネルディスカッションに登壇。
AIを教育や社会の中でどのように責任を持って活用していくのか、それぞれの国・地域での実践や課題をもとに意見を交わしました。
国や教育環境が異なっていても、それぞれが自分たちの現場から問いを持ち、より良い教育や社会のあり方を模索していることを知る、国際的な対話の機会となりました。



■JUDGE｜MIT Hacking Medicine Hackathon 審査員（谷津）

谷津孝啓は、サミット内で開催された「MIT Hacking Medicine Hackathon」の審査員を務めました。
世界から集まった参加者がチームを組み、短期間で医療に関する課題を出し合い、テクノロジーを活用した解決策を形にするハッカソンです。
身近な人の困りごとや願いから課題を捉え、社会での実践につなげる視点を生かし、世界の参加者の挑戦に向き合いました。



MIT App Inventor Global Education Summit 2026 生徒たちの活動

全3部門のうち2部門を日本チームが受賞

JWA2026でグランプリ受賞した2組は、**141か国・2,176人**の中から選ばれた世界各国の代表チームとともに、サミット内で開催された「**Global Appathon Showcase**」に出場しました。他国では、インド・プエルトリコ・アラブ首長国連邦・タイ・アメリカ合衆国からの生徒が参加。

1組目のはくいっこ隊チームは、叔父の困りごとをきっかけに開発したバリアフリー情報アプリ「MyStick」と地域での実証成果を発表し、“**Community Impact Award**”を受賞。
地域のアクセシビリティ課題を可視化するだけでなく、店舗側の改善行動まで生み出した社会的インパクトが評価されました。

2組目の幸地かれんさんは、離れて暮らす母の望まない孤食を減らすアプリ「Kokyo」を発表し、“**Design Excellence Award**”を受賞。離れていても共に食事を楽しめる体験を、UIやアイコン、画像、サウンドなどを通じて一貫して設計した点が高く評価されました。

■Global Appathon Showcase 審査員

- Vivienne Ming氏（The Human Trust）
- Bill Magnuson氏（Braze, Inc.）
- Diego Barreiro Perez氏（Kodular）
- Laura Gray氏（Raspberry Pi Foundation）
- Joshua Varela氏（Nirvana Labs）

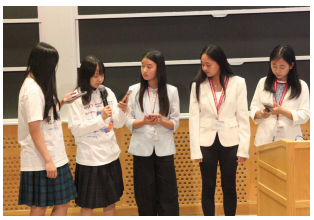




世界の生徒とチームを組み、ハッカソンに挑戦

サミット期間中には「**MIT Hacking Medicine Hackathon**」にも参加しました。
その場で考えたアイデアを英語で発表し、**海外の参加者に自ら声をかけてチームを結成**。アメリカやマレーシアなど、異なる国・地域のメンバーと英語でコミュニケーションを取りながら、短期間で企画から発表まで取り組みました。
言語や文化の違いに戸惑いながらも、海外の生徒の技術力や行動力、開発スピードに触れ、自分たちの現在地を知る機会にもなりました。
世界の生徒と同じチームで一つのアイデアを形にした経験が、英語や技術をさらに学びたいという次の挑戦につながっています。





MIT・Harvardを訪れ、世界で学ぶ環境に触れる

滞在中は**MITの学生寮に宿泊**し、**MIT Media Lab**などを訪問。また、**ハーバード大学では、実際に同大学で学んだ方の案内でキャンパスを見学**しました。
世界トップレベルの大学や研究環境を実際に見ることで、海外で学ぶことをより身近に感じる機会となりました。AIやロボット、教育、海外留学などへの関心も広がり、将来の進路や挑戦の選択肢を考えるきっかけにもなりました。

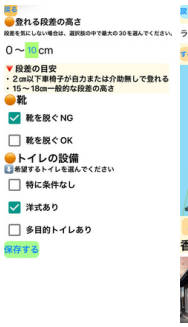




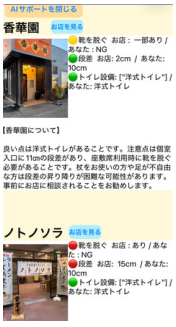




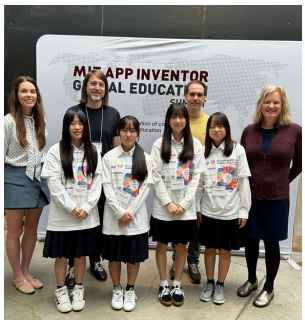
石川県立羽咋高等学校 2年生 「はくいっこ隊」
田村凛音、狩野杏奈、北野志帆、雲井あられ
アプリ名：My Stick











叔父の「安心して外食したい」を叶えるアプリが、地域の飲食店がバリアフリーを見直すきっかけに。

「MyStick」は、病気の影響で歩行に不自由があり、杖を使用する叔父の「安心して外食を楽しみたい」という願いから生まれました。叔父は飲食店を訪れるたびに、入口の段差やスロープ、店内設備について電話で確認していました。

生徒たちは羽咋市内の飲食店12店舗を訪問し、入口の段差、スロープ、トイレなどを調査。必要な情報を外出前に確認できるバリアフリー情報アプリとして形にするとともに、店舗の方々とアクセシビリティについて対話を重ねました。

その過程で、生徒たちが伝えた課題を受け、設備や対応の改善を検討する店舗が生まれました。活動に共感した高校生たちが30名ほど集まり、チームとなって活動を行っています。ひとりの願いを起点に、地域の人々が課題を知り、行動に加わる動きが出てきました。

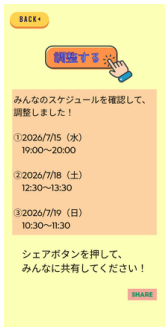
こうした地域での実証が評価され、MIT App Inventor Global Education Summit 2026で、Community Impact Awardを受賞しました。

審査員からの評価ポイント
アプリの開発にとどまらず、地域へ実際に働きかけ、変化を生み出した点が高く評価されました。
アクセシビリティ上の課題を調査・記録し、店舗の方々に伝えたことが、設備や対応を見直すきっかけにつながっています。たったひとりの困りごとを起点に、高校生自身が地域へ出て、多くの人を巻き込みながら具体的なインパクトを生み出した取り組みです。



関西創価高等学校
2年生 幸地かれん
アプリ名：Kokyo











離れて暮らす母の「望まない孤食」を減らしたい。
家族が離れていても、一緒に楽しく食事をする体験をつくるアプリ

「Kokyo」は、高校進学を機に家族と離れて暮らすことになり、沖縄で一人暮らしをする母親の「望まない孤食」を減らしたいという想いから生まれました。離れた場所にいる家族や大切な人と、オンラインで食事の時間を共有できるアプリです。

お母さんに実際に使ってもらいながら、子ども食堂や地域住民との意見交換を行い、検証と改善を重ねました。お母さんには、家族を食事に誘う心理的な負担が減り、一人で食事をする日にも料理をする機会が増えるという変化が見られました。

地域から寄せられた「孤食への対応には、栄養面の支援とともに、食卓で会話を生み出す仕掛けも必要」という声を受け、AIが会話の話題を提案する機能を追加。約50人への構想発表と170人を対象とした調査を通して、母親一人の願いから孤食をめぐる地域の声へと視点を広げました。

身近な「たったひとり」の願いを起点に、利用者や地域の声を取り入れながら体験を磨き続けた実践が、Design Excellence Awardを受賞しました。

審査員からの評価ポイント

離れて暮らしていても、大切な人と「一緒に食事をする体験」をつくるための、一貫したデザインが高く評価されました。
使いやすいUIだけでなく、アイコンや画像表現、サウンドエフェクトなども含め、利用者が食事の時間そのものを楽しめるよう設計。単に便利な機能を提供するのではなく、人と人とのつながりを生み出す体験全体をデザインしている点が、他の発表の中でも際立っていました。

メディア掲載

地域メディア

- 中日新聞｜2026年2月21日付けweb
アプリ開発 いざ全国プレゼン　羽咋高 飲食店の段差表示　鹿西高 星の動きを視覚化　都内で来月１日

- 北國新聞DIGITAL｜2026年2月25日 Web
アプリ開発、全国大会出場　羽咋高生・バリアフリー見える化　鹿西高生・星座に癒やされる体験


羽咋高生アプリがグランプリ 足不自由な人へ 店の段差示　今夏渡米、ＭＩＴ催しで発表

- 聖教新聞｜2026年3月23日 付紙面・Web
各分野で活躍光る関西創価学園生

- 琉球新報｜2026年3月26日 付紙面・Web
離れて暮らす母の孤食、アプリで対策　那覇出身の幸地さん日本一

- 北海道新聞｜2026年3月31日付紙面・Web
「マイナーな趣味の人をつなぐマッチングアプリ　クラーク高旭川・河本さん開発、全国コン上位に」

- α世代ラボ｜2026年6月26日 大会取材・Web掲載
【イベント参加コラム】Japan Wagamama Awards 2026



- 聖教新聞｜2026年8月4日 付紙面・Web
関西創価高校生の開発アプリ　国際サミットで入賞

- 聖教新聞｜2026年8月7日 付紙面・Web
那覇出身・幸地さん、アプリ世界大会で優秀デザイン賞　「孤食」の悩み着目

- 沖縄タイムス｜2026年8月23日 付紙面・Web（一面）
「ママ、さみしい」孤食の母を救ったアプリ　那覇市出身の高校生、米MIT主催大会で受賞

活動に関して他の受賞実績



大阪府交野市
令和8年度市長賞受賞

関西創価高等学校 2年
幸地 かれん



Social Impact English Speech Contest （SIESC）2026 Spring

聖光学院中学校3年
飯塚喜一朗

テレビ放映



QAB 琉球朝日放送　2026.8.14放映



テレビ金沢NEWS 2026.7.13 放映

日本の生徒にMITへの届ける取り組み

App Inventor Foundationと連携した国際サテライト企画として、MITの国際サミットと各地域をつなぐサテライトイベントを実施。日本、香港、ルーマニア、インドで、Computational Actionを体験する機会を広げました。

サテライトイベント開催

MIT App Inventor Global Education Summit 2026の公式サテライトプログラムとして、2026年7月4日〜12日、対面8会場とオンライン2回の計10回にわたり、1Dayワークショップを開催しました。各地の認定ファシリテーターが企画・広報・当日の運営を担い、地域の参加者や環境に合わせてプログラムを実施しました。







開催箇所

9地域＋オンライン

奈良・東京・群馬
島根・茨城 他

参加人数

158 名



奈良県生駒市、東京都昭島市、京都府京都市、群馬県高崎市、島根県浜田市、茨城県鉾田市、東京都八王子市、長野県茅野市とオンラインで開催。学校や地域拠点に加え、高崎経済大学や島根県立大学の授業でも実施し、小学生から大学生、社会人まで幅広い世代が参加しました。
参加者は、身近な人や地域の「こうなったらいいのに」という願いを起点に、課題を具体的に捉え、MIT App Inventorを使って解決策をアプリとして形にしました。
また、各地の認定ファシリテーターが中心となって実施したことで、地域の教育機関や団体と連携しながら、継続的に学びの場をつくるための経験と基盤が蓄積されました。

活動の様子は日本語コンテンツとしてApp Inventor foundation 公式Youtubeで公開されています。

参加者の声（小学生から社会人まで幅広い年齢層が参加）

- 想像以上に簡単に、様々な機能を感覚的に付けられておもしろかったです。また、たった一人の困りごとを対象にするという視点がとても興味深かったです。
- どういうものを形にしてどういう問題を解決したいかを自分で考えて作成できたことが嬉しかったです
- 自分でもちょっとしたアプリならつくれそうと思えました。
- 子どもの遊び、教育に使いたいです。（保護者）
- 新しいことにチャレンジする意欲が湧いてきたようで、嬉しく思っています。（保護者）

参加者は、身近な人や地域の「ワガママ」を出発点に、課題を見つけ、テクノロジーを使って解決策を形にするプロセスを体験しました。世界で共有される学びを地域へ届けるとともに、自分たちの地域から社会への働きかけを始める、最初の一歩となるプログラムです。

5章

伴走者向け
育成プログラム

コンピューテーショナル・アクション実践
ファシリテーター講座

伴走者育成の取り組み

JWAで生徒たちに伴走する認定伴走者は、コンピューテーショナル・アクション実践ファシリテーター講座の受講をしています。

コンピューテーショナル・アクション実践ファシリテーター講座

コンピューテーショナル・アクション実践ファシリテーター講座（CCAF）は、株式会社IRODORIと米国App Inventor Foundationが共同で開発・運営する、若者や地域の人たちの挑戦に伴走するファシリテーターを育成する国際認定プログラムです。

講座では、MITの研究を起点とするComputational Actionやワガママ Labの考え方をベースに、ワークショップ設計、プロジェクトづくり、AI活用などを学びます。あわせて、実際の教育・地域プロジェクトで若者の挑戦に伴走する実践機会も設けています。

CCAFでは、受講者自身が実践していくことを大切にしています。メンタリングやコミュニティでの学びを通じて、自分の経験や専門性を活かした実践をかたちにしていきます。





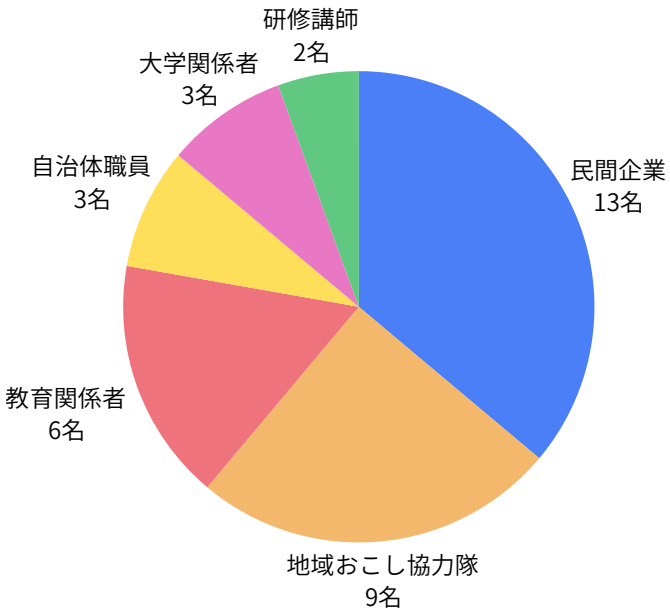


受講後は、若者のプロジェクト伴走や地域活動、自身の企画立ち上げ、新規事業など、それぞれの立場で学びを活かした活動へとつなげています。

また、CCAFのコミュニティ活動として、App Inventor Foundationとの意見交換の機会も設けています。
自身の実践や活動を共有し、国内外の実践者からフィードバックを得ながら、次の挑戦や活動の展開を考えていきます。



属性



民間企業の受講者は、教育、経営、人事、デザイン、研究、マーケティング、エンジニア、新規事業開発など、さまざまな専門性を持っています。

教育関係者では小学校・高校の教員、さらに地域おこし協力隊や自治体職員、そして大学関係者や研修講師など、異なる立場や専門性を持つ人たちが参加しています。

職種や所属の枠を越えて学び合い、それぞれが培ってきた経験や専門性を活かしながら、10代の挑戦に伴走しています。

世界的な取り組みの中で、日本の伴走者が結果を出しています

Teacher APPreciation Award 2026

生徒の推薦により、日本の伴走者 7 名が認定されました

JWA2026の生徒伴走を担当した
IRODORI初のファシリテーターの皆さま

7 名が認定されました

生徒からの感謝が
世界のApp Inventor コミュニティに届きました



App Inventor Foundationは、世界各地の学習者がテクノロジーを使って地域や社会に働きかける教育活動を展開しています。Japan Wagamama Awardsも、同財団が認定する公式Regional Appathonの日本プログラムとして位置づけられています。
そのApp Inventor Foundationが実施した「Teacher APPreciation Award 2026」では、
世界中のApp Inventor学習者が、自分の挑戦を支えてくれた教師・メンター・コーチを推薦。
JWAの参加者からも多くの推薦が寄せられ、日本の伴走者7名が認定されました。

認定を受けた伴走者（CCAFファシリテーター）



松岡 良朋 さん
Yoshitomo Matsuoka



市毛孝史 さん
Takashi Ichige



菅沼 大行 さん
Hiroyuki Suganuma



池上 直輝 さん
Naoki Ikegami



植原 知之 さん
Tomoyuki Uehara



石原 堅 さん
Katashi Ishihara



増野 晋 さん
Susumu Mashino



6章

企業との連携

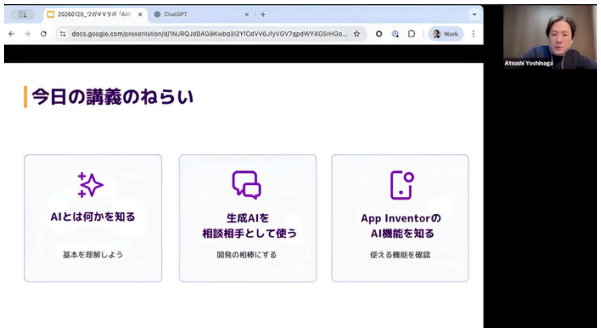
10代の挑戦を支える仕組み

企業連携事例①

専門的な知識のレクチャー

JWAでは、企業との連携を資金提供だけで終わらせず、企業が持つ専門性や実務経験を、若者の学びや実践に接続することを目指しています。JWA2026では、Braze株式会社が公式スポンサーとして参画。社会貢献活動の一環として、プログラムの途中段階からファイナルプレゼンテーションまで、社員の専門性を活かした支援が行われました。

講義：AI使い方講座



AIの基本的な仕組みや身近な活用例を学んだ上で、MIT App Inventorで利用できるAI機能や、生成AIをアイデア出し・アプリ開発・発表準備の相談相手として活用する方法をレクチャーしました。また、AIの回答をそのまま受け入れるのではなく、「AIはあくまでサポーターであり、最後に判断するのは自分自身」という、AIとの向き合い方についても伝えてださいました。

講義：わかりやすいプレゼンスライド講座



自分たちの願いや課題、解決策を相手に伝えるため、プレゼンテーションの構成やスライドづくりを実践的に学びました。「ストーリーを意識した全体構成」「1スライド1メッセージ」「見る人の目線に合わせたレイアウト」「情報のメリハリ」など、実際の発表資料をつくる上で必要となる考え方をレクチャーしました。

キャリア座談会



Braze株式会社で働く社員との座談会を実施。仕事内容やキャリア、テクノロジーに関わる仕事について直接話を聞き、学んでいることが将来の仕事や社会とどうつながるのかを考えることや多様な選択肢に触れる機会となりました。

当日審査員





JWA2026ファイナルプレゼンテーションでは審査員として参画。参加者のプレゼンテーションやアプリについて、企業・実務者の視点から評価とフィードバックを行っていただきました。

企業連携事例② 公式Tシャツスポンサー

JWA2026では、9社・団体が公式Tシャツスポンサーとして参画しました。協賛金は、全国から集まるファイナリストの交通・宿泊支援、最終審査会の運営、MITでの国際発表に向けた伴走などに活用しました。企業ロゴを掲載した公式Tシャツは、ファイナリストや伴走者、運営メンバーが東京での日本大会とMITでの世界大会で着用し、企業とともに10代の挑戦を支える協働のかたちをつくりました。

日本大会（26年3月1日開催）





JWA日本大会着用デザイン

世界大会（26年7月）





世界大会着用デザイン

Tシャツスポンサー様（46ページにロゴとともにご紹介しています）

・株式会社ユーユーワールド・90株式会社・林伸彦公認会計士事務所／特定非営利活動法人日本MITベンチャーフォーラム
・有限会社アキュレイ・株式会社インフォマティクス・株式会社ペチュラAK・株式会社ニューエリアジャパン
・株式会社えじる・株式会社 ロバート ラスムセン アンド アソシエイツ

協賛金の使用用途

地域にかかわらず
挑戦できる機会をつくる

世界とつながる
学びを支える

挑戦を継続できる
環境を整える

企業とともに、10代の挑戦を地域から社会へ

企業からの協賛は、全国の10代が暮らす地域にかかわらず挑戦し、その成果を国内外へ届ける機会を支えました。今後は資金面での支援に加え、企業が持つ専門性や人材、ネットワークを生かした伴走を広げていきます。10代が生み出したアイデアを、地域での実証や社会実装につなげるところまで企業と連携し、若者と企業がともに新たな挑戦を生み出す仕組みを育てていきます。

7章

取り組みによる インパクト

JWAを通して見えた変化

JWAにおけるインパクトの捉え方

私たちの定義	JWAにおけるインパクトとは、**たったひとりの声になっていない願いを起点に若者がテクノロジーを用いて行動を起こし、社会を動かす活動が生まれ、継続していくことです。**

生徒たちは、身近な人の願いに向き合い、対話や調査を通じて課題への理解を深めます。そして、アプリを開発し、地域で試し、得られた声をもとに改善を重ねます。この過程で、若者自身の認識と行動が変わるとともに、家族、地域住民、店舗、学校、専門家などが課題を知り、協力者として関わり始めます。本レポートでは、この一連の変化を「若者自身」「生まれた実践」「周囲・地域への波及」の3つのポイントから捉えます。

JWA2026が捉える3つのポイント

1 若者自身の変化｜「自分にも社会を動かせる」という認識が、行動へつながる

身近な願いを自分に関係する問いとして捉え、試行錯誤を重ねながら、周囲に働きかけていく。その経験を通じて、自分の行動が誰かや社会に変化を生み出せるという感覚を形成していきます。JWAでは、若者自身の変化を以下の6つの観点から捉えています。
主体性／社会とのつながり／自己効力感／レジリエンス／他者志向性／仲間への信頼

2 生まれた実践｜願いを具体的な行動へ変え、社会に働きかける

「たったひとり」の経験や願いを具体的に捉え、対話や調査を通じて課題への理解を深めます。その上で仮説を立て、プロトタイプをつくり、実際に使ってもらいながら検証・改善していきます。

3 周囲・地域への波及｜若者の実践を起点に、課題に関わる人と関係性が生まれる

若者が願いを言葉にし、アプリを地域にひらくことで、これまで課題を知らなかった人にも、理解や共感、参加の接点が生まれます。家族、地域住民、店舗、学校、自治体、専門家などが、それぞれの立場や専門性を生かして協力し、実践を支える関係が形成されていきます。

なぜ3つのポイントで捉えるのか

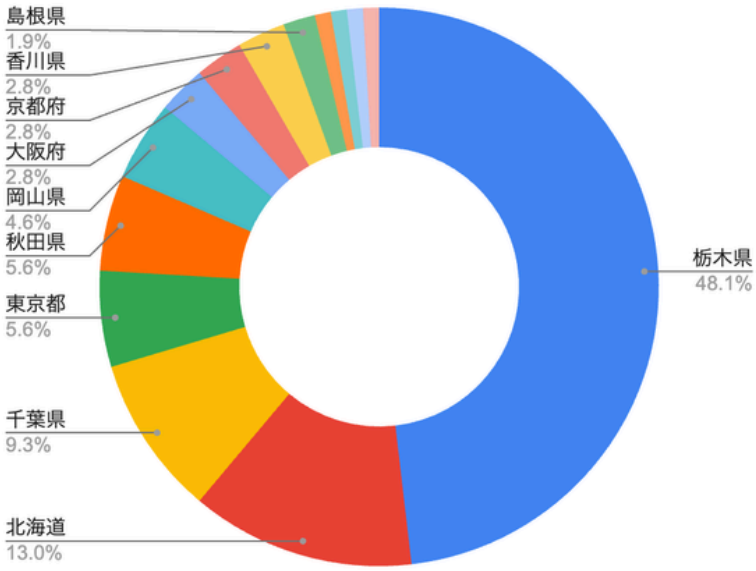
JWAが重視するのは、完成したアプリや受賞といった最終的な成果だけではありません。願いがどのように課題として捉え直され、若者の行動へ変わり、周囲の参加へ広がったのかというプロセスそのものです。
若者の内面的・行動的な変化、実践の質、地域への波及を区別して捉えるとともに、どの変化が生まれ、どこまで広がり、何が継続しているのかを検証します。

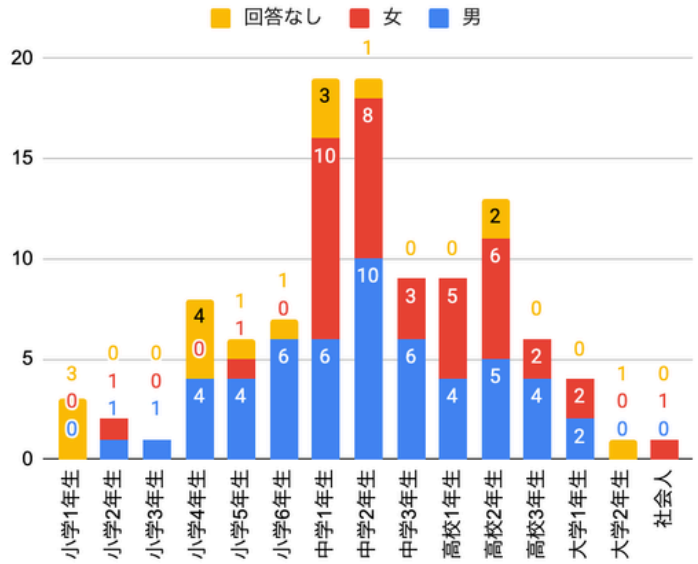
JWA2026では、主に若者自身の心理・行動面の変化と、課題の捉え方や実践プロセスの変化を検証しました。周囲・地域への波及については、協力者の広がりや個別のプロジェクト事例から、初期的な変化を捉えています。
地域での実装が長期的に続くことや、一度形成された関係性が次の課題や挑戦にも生かされる状態については、中長期的な追跡が必要なインパクトとして位置づけています。

①若者自身の変化｜参加者属性

■体験会参加者(アンケート回答者のみ)の属性

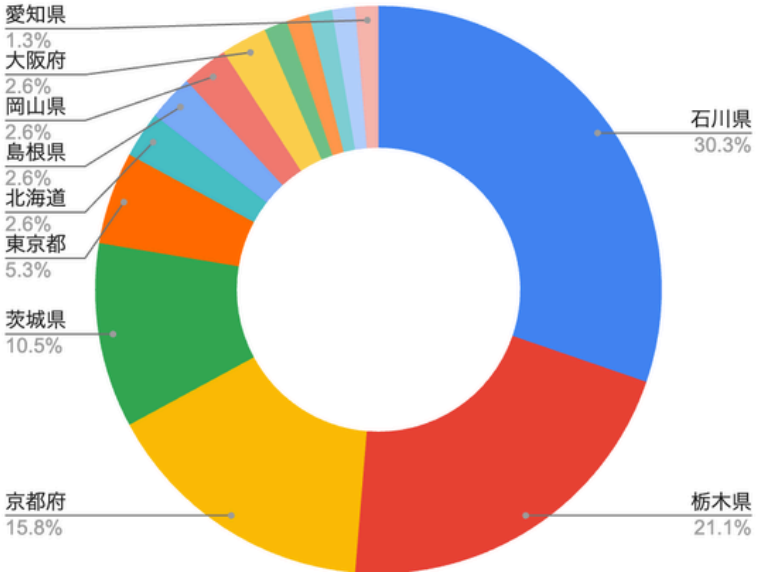
本アワードの体験会には、後援自治体との連携のもと、全国14都道府県から参加がありました。
また、参加学年別では中学1年生と2年生が最多となり、次いで高校2年生が多く参加しています。

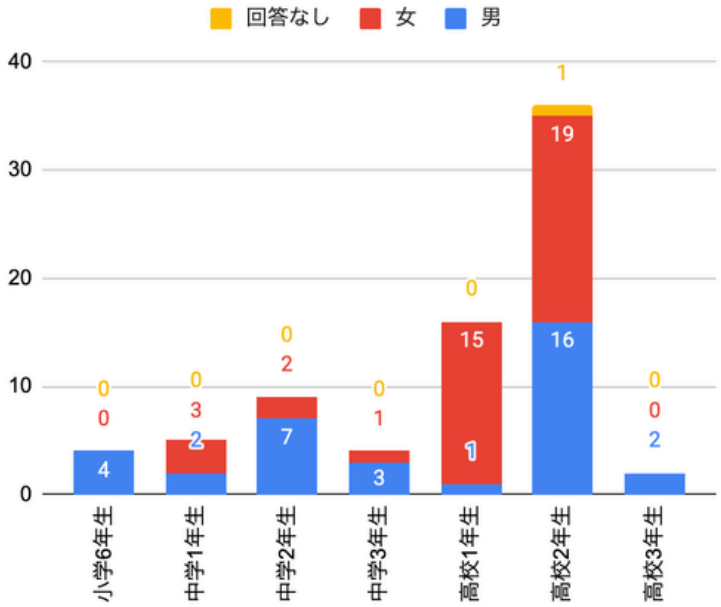




■エントリーした生徒の属性

本プログラムにエントリーした生徒の居住地は、石川県（約30%）と栃木県（約21%）で全体の半数以上を占めています。 学年別に見ると高校2年生が突出して多く、次いで高校1年生のエントリーが目立ちました。 また、体験会の傾向とは異なり、高校生を中心に女子生徒の割合が高いのが特徴です。

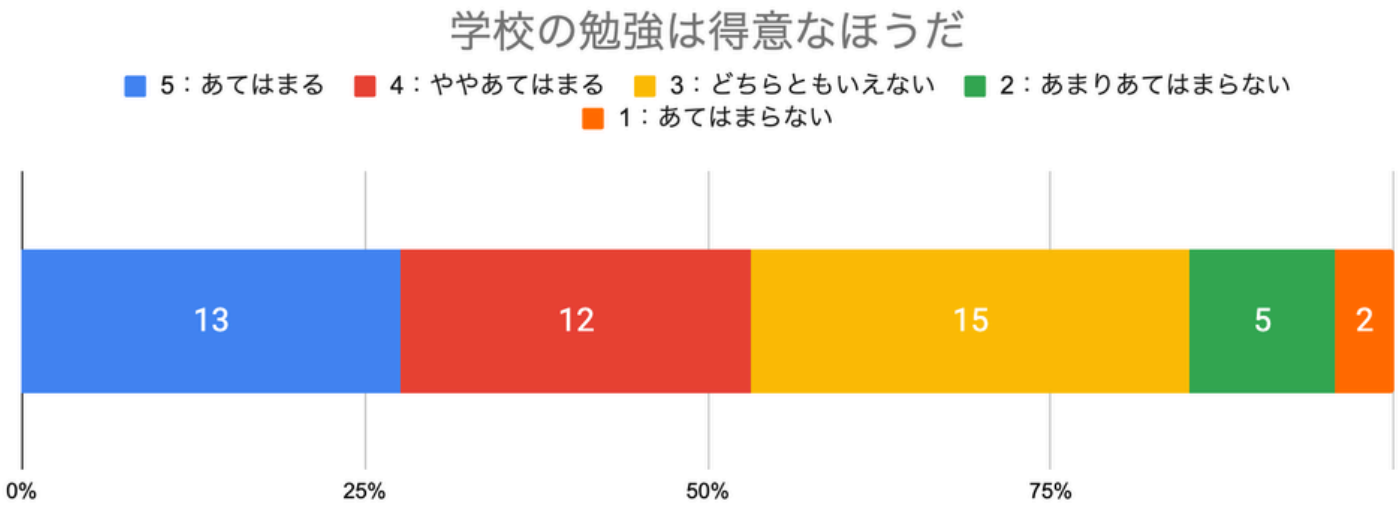


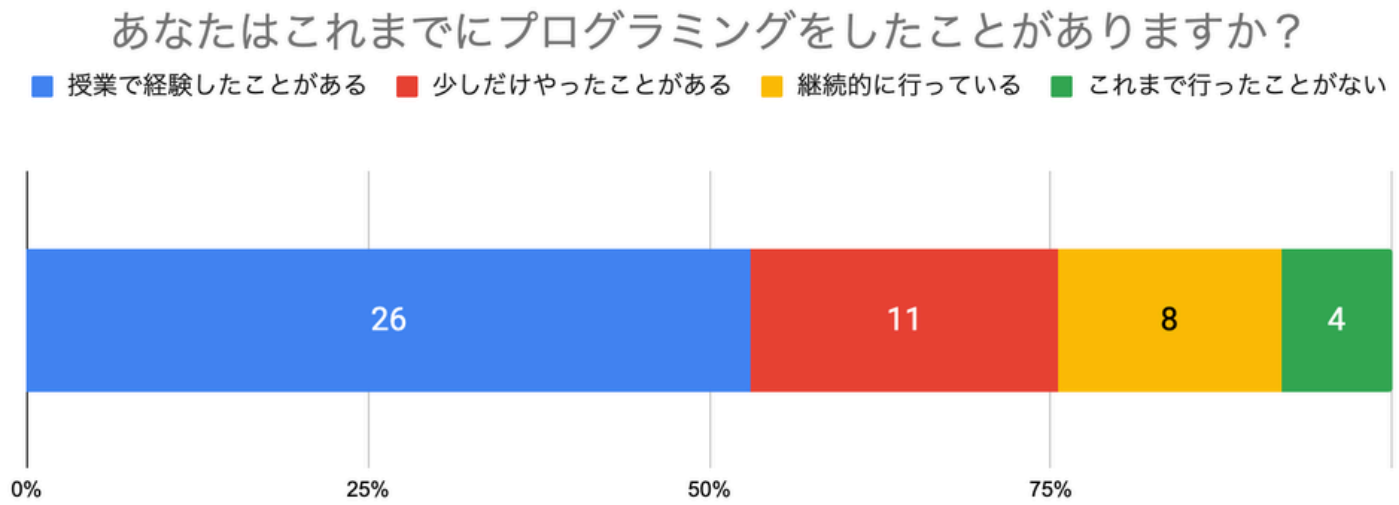


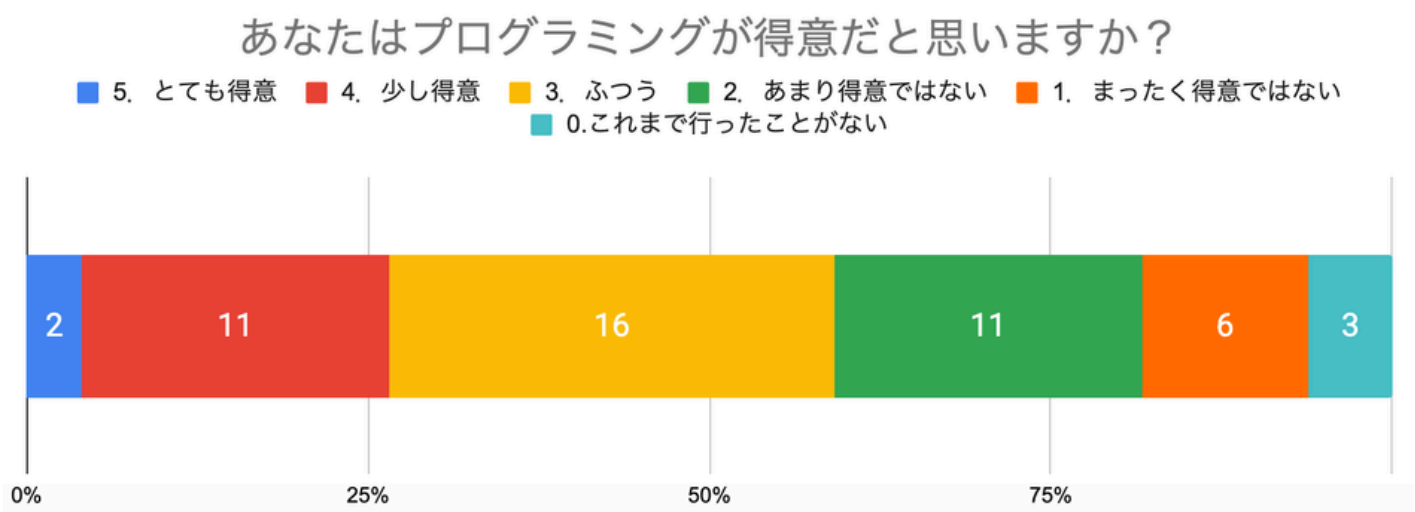
①若者自身の変化｜参加者属性

以下は、エントリーした生徒を対象とした、プログラミングと学習に関するアンケート結果です。学校の勉強に対しては過半数が得意意識を持っており、基礎的な学習に自信を持つ生徒が多く集まっています。一方で、プログラミングについては半数以上が「学校の授業のみ」の経験にとどまり、「得意」と答えた層は約2割でした。

この結果から、本プログラムには既にプログラミングスキルを持つ層だけでなく、未経験者や初学者も含めた幅広い層の生徒がエントリーしていることがわかります。







自己効力感が向上し、周囲とともに活動に取り組む

JWA2026に参加した生徒たちの変化を、アンケート調査で確認しました。比較したのは、プログラムが始まったばかりの時期(Orientation・77名)と、企画提出時(First Submission・68名)の2つのタイミングです。
結果、JWAへの参加過程では、技術的な学習に加えて、主体性、自己効力感、レジリエンス、他者・社会とのつながりなど、行動を支える心理社会的側面にも変化が生じていることが示唆されました。

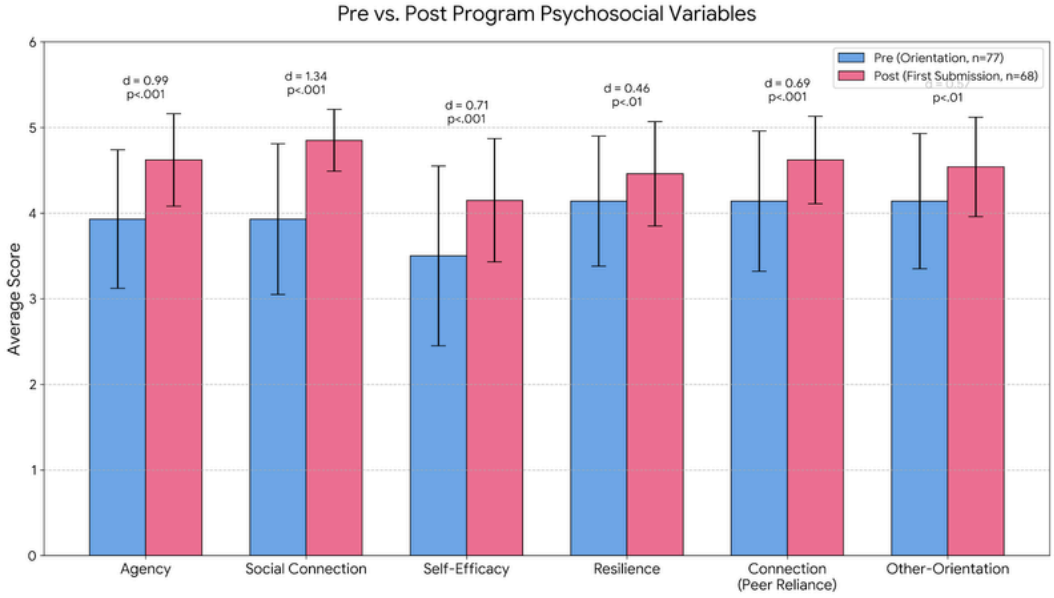


Figure 1. Quantitative results comparing surveys from Orientation and First Submission
Figure 1. OrientationとFirst Submissionの調査比較による定量結果

指標	開始時	企画提出時	変化量	効果量	有意差
主体性	3.93	4.62	0.69	d = 0.99	p < .001
社会とのつながり	3.93	4.85	0.92	d = 1.34	p < .001
技術的自己効力感	3.5	4.15	0.65	d = 0.71	p < .001
レジリエンス	4.14	4.46	0.32	d = 0.46	p < .01
仲間に頼る力	4.14	4.62	0.48	d = 0.69	p < .001
他者志向	4.14	4.54	0.4	d = 0.57	p < .01

- **主体性・技術的自己効力感の向上**
  - 「自分にも行動できる」「テクノロジーを使って形にできる」という認識に、有意な向上が確認されました。
- **困難に向き合い、挑戦を続ける力の向上**
  - レジリエンス（困難から立ち直り、挑戦を続ける力）が有意に向上し、試行錯誤を継続する姿勢の変化が確認されました。
- **他者・社会への視点の広がり**
  - 社会とのつながりや他者志向性が有意に向上し、自分の関心を他者や地域・社会との関係の中で捉える傾向が確認されました。
- **協働する姿勢の向上**
  - 他者と協力しながら課題に取り組む姿勢にも、有意な向上が確認されました。

②生まれた実践｜③周囲・地域への波及

JWAでは、10代の挑戦は本人の中だけで完結しません。開発の過程で、家族や友人、地域住民、店舗、専門家、福祉関係者など、多様な人との接点が生まれています。JWA2026の事後アンケートとファイナリストの実践内容をもとに地域への波及のプロセスが見えてきました。

14名の回答者が協力を依頼した合計人数
343人

1チームあたりの連携した人数
平均 24.5人

個人の願いが、地域で共有される課題へ

たったひとりのまだ声になっていない願いを起点に、企画・開発・実証の過程で家族や友人、地域住民、店舗、専門家、福祉関係者などへ協力を求めて70人に接点を広げた。

事例

バリアフリー情報アプリ「My Stick」

杖を使う叔父の「安心して外食を楽しみたい」という願いからはじまり、飲食店・社会福祉協議会・介護関係者への意見交換を行い、課題への共通認識が生まれた。



ひとりの困りごとに気づき、解決するアプリを通じて人に伝える活動そのものが、地域の中で課題を共有する機会になっている

“たったひとり”にとって最適なAIプロンプトをつくる

先端技術を、当事者が心地よく・無理なく活用できるように実証を重ねた。

事例

通学路安全アプリ「Routy」

妹のために通学路の危険を教えるアプリを開発。必要以上に不安を煽らず、生活を妨げないように伝えるアプリにするために、AIのプロンプトを調整し、実証を重ねる。当事者がこれなら使えるというところまで突き詰めた。



必要な情報の捉え方・伝え方をさぐるためにAIを活用した実証を行う

JWAでの実践を起点に、当事者の声を政策提言へ

政策に関わるプロジェクトについては専門家から助言をもらいながら実証を行い、政策提言につなげる

事例

ピアサポートアプリ「KOE-KONNET」

親の離婚経験から生まれたピアサポートアプリ。同じ経験を持つ友人や専門家に使ってもらい、対話を重ねながら改善し、当事者の声を政策提言へつなげている。これまで社会に届きにくかった声を可視化し、支援のあり方や政策をともに考える実践。



プロトタイプが、これまで届きにくかった声を可視化し、周囲の人が課題に関わる接点となっている

③周囲・地域への波及

協力者の認識や行動に変化が起きた

開発したアプリや、開発したストーリーを届けることによって、協力者側にも新しい理解や行動の変化が生まれた

事例

共食アプリ「Kokyo」

母の「望まない孤食を減らしたい」という思いから、地域の子ども食堂への訪問や300名以上への実証を重ねました。アプリと開発の背景を伝えることで、孤食に対する地域の理解が深まり、活動に共感する協力者が集まり始めています。現在は、多世代がともに食卓を囲む場の普及を目指す、地域での取り組みへと広がっています。



ビジョンに共感した地域の協力者が集まり、応援される取り組みに

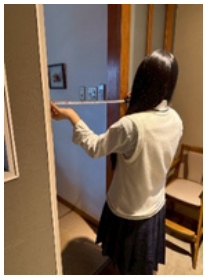
チームメンバー4名から始まったプロジェクトが40名に

プロジェクトを通じて築かれた関係は、一度限りの取材先ではなく次の実証や活動を支える人的ネットワークへと発展する可能性がある。

事例

バリアフリー情報アプリ「My Stick」

高校生が中心となり、地域の飲食店や学校、住民などと連携しながら、バリアフリー情報を継続的に集める体制が生まれました。40名を超える高校生が参画。プロジェクトを通じて築いたつながりが、次の調査や実証を支える人的ネットワークへと発展する兆しが見えています。





地域に、継続的な実践を支えるつながりが生まれた

まとめ

「たったひとり」の願いが、地域の人たちとともに取り組む実践へ

願いが地域に共有される → アプリを接点に関わる人や組織が生まれる → 対話と実証により課題理解 解決策が深まる → 関係者の認識や行動が変化する → 生まれた関係が次の実践を支える基盤になる

③周囲・地域への波及実施体制

共催・パートナー

App Inventor Foundation

公式パートナー

Braze株式会社

公式Tシャツスポンサー

90株式会社

株式会社ユーユーワールド

株式会社ロバート・ラスムセン・アンド・アソシエイツ

林伸彦公認会計士事務所
特定非営利活動法人日本MITベンチャーフォーラム

株式会社インフォマティクス

株式会社ペチュラAK

有限会社アキュレイ

株式会社ニューエリアジャパン

株式会社えじる

連携パートナー

会場スポンサー

AKKODiSコンサルティング株式会社

個人スポンサー

松岡良朋 様・山田 航司様・立花 智子様・(株) ダヴィンチ・ブレインズ様
ふらっと♭ DADDY↗ 様・荒井 智嘉子 様・山脇 英明 様・高田 諒馬 様・小林 友美 様
林 伸彦 様・山﨑 佳純 様

後援

文部科学省

アメリカ合衆国大使館

- 栃木県
- 富山県
- 栃木県宇都宮市
- 栃木県宇都宮市教育委員会
- 栃木県那須塩原市
- 栃木県那須塩原市教育委員会
- 大阪府泉佐野市
- 大阪府阪南市
- 大阪府藤井寺市
- 大阪府堺市
- 群馬県嬬恋村
- 秋田県仙北市
- 福島県須賀川市
- 福島県須賀川市教育委員会
- 静岡県南伊豆町
- 北海道東神楽町
- 北海道東神楽町教育委員会
- 北海道深川市
- 北海道深川市教育委員会
- 千葉県柏市社会福祉協議会
- 千葉県白井市
- 千葉県白井市教育委員会
- 兵庫県洲本市
- 京都府京都市教育委員会
- 島根県江津市
- 島根県江津市教育委員会
- 香川県丸亀市
- 茨城県鉾田市
- 茨城県鹿嶋市教育委員会
- 岡山県津山市

主催：株式会社IRODORI

IRODORI

株式会社IRODORIについて

株式会社IRODORIは、「誰もが自分にしかない色を活かした、多様な挑戦ができるまちをつくる」をビジョンに据え、自治体・学校・企業・地域住民とともに、地域で暮らす人の願いや課題から新たな実践が生まれる仕組みをつくる会社です。
身近な「たったひとり」の声になっていない願いを起点に、テクノロジーを使って社会に働きかける「ワガママLab」を開発。
Japan Wagamama Awardsの企画・運営、学校での探究学習、実践を支えるファシリテーターの育成を通じて、若者の挑戦が地域の人々との協働や社会実装へつながる機会を全国各地に広げています。

8章

今後に向けて

JWA2027の取り組み

JWA2026の総括・今後について

Japan Wagamama Awardsは、身近なたったひとりの「まだ声になっていない願い」に気づき、テクノロジーと地域の力を生かして、その願いを実現していく10代の挑戦を支えるアワードです。

2026年は、生徒たちがアプリをつくるだけでなく、地域の方々に話を聞き、協力者を増やし、実際に使ってもらうところまで挑戦しました。店舗のバリアフリー改修につながるなど、ひとりの願いからはじまった行動が、地域の人々の意識や環境を変える事例も生まれています。

さらに、グランプリを受賞した2組はMITで開催した世界大会で成果を発表し、部門賞を2組とも受賞しました。そして活躍する10代を輩出する仕組みを書いた論文が、MIT App Inventor. Global Education Summit 教育論文最優秀賞を受賞しました。

2027年は、こうした挑戦を、住んでいる地域や学校環境にかかわらず、より多くの10代に届けていきます。同時に、生徒に寄り添いながら、問いを深め、地域との接点をつくる「伴走者」を全国に増やします。

そして、JWAを一度きりの発表の場ではなく、生徒のアイデアが地域で試され、協力者と出会い、社会に実装されていくための継続的な仕組みへと育てていきます。国内で生まれた実践を世界へ届けるとともに、海外の若者や教育者とも学び合い、「たったひとりのワガママが、社会を動かす」という可能性を、日本から世界へ広げていきます。

JWA2027に向けた4つの柱

01｜Japan Wagamama Awards実行委員会の発足

JWAを持続可能な社会の仕組みとして発展させるため、政府関係機関、自治体、教育機関、企業、専門家などによる実行委員会を発足します。それぞれが持つ知見やネットワークを持ち寄り、10代の挑戦を社会全体で支える運営体制を整えます。

02｜地域や環境に左右されない挑戦機会の拡大

住んでいる地域や在籍する学校、経済的な状況にかかわらず、意欲のある10代が参加できる環境を整えます。オンラインでの講義や伴走に加え、自治体・学校・地域団体との連携を広げ、これまでJWAとの接点が少なかった地域にも挑戦の機会を届けます。

03｜地域で挑戦を支える伴走者の育成

生徒の答えを決めるのではなく、問いを深め、考えを整理し、必要な人や地域との接点をつくる伴走者を全国に増やします。伴走者同士が知見や経験を共有できるコミュニティを育て、各地域で継続的に10代の実践を支えられる基盤をつくります。

04｜発表の先にある社会実装と世界への挑戦

日本大会・世界大会後も、利用者との対話、地域での実証、アプリの改善、協力者との連携を継続します。生徒のアイデアが実際の暮らしや地域の変化につながるまで伴走するとともに、MITでの国際発表をはじめ、海外の若者や教育者と実践を共有し、学び合う機会を広げます。

たったひとりの願いから始まった挑戦が、地域に根づき、次の人の挑戦を支える。
JWAは、その循環を日本全国、そして世界へ広げていきます

発行元

株式会社IRODORI

〒112-0015

東京都文京区目白台１丁目２４−８

03-6823-0836

jwa@irodori-group.jp