

# 2025年度開催

## Technovation Girls Japan

### インパクトレポート

#### はじめに

本年も、Technovation Girls Japan2025が無事終了しましたことを日本公式アンバサダーとしてご報告させていただきます。本プログラムを日本にて開催するにあたり、協賛企業の皆様をはじめ、多くの方々にご協力をいただきましたことを、この場を借りて厚く御礼申し上げます。

本年度、全国44都道府県全てから参加者が集まり、募集締切時点で440名、そして最後は88チームの小中高生が6ヶ月にわたるプログラムを完走するという、昨年を超えた過去最多の参加者数となりました。その結果、7チームが世界大会のセミファイナルに選ばれ、その中から1チームがファイナリストに選出されました。

学業と並行しながらも、日本中の同世代と出会い、プログラミングや起業家精神、ビジネス開発、さらにはAIへの学びという新しい世界にチャレンジする貴重な経験が多くの中高生に届くことを最大の価値と感じ、次年度以降もさらなる進歩を目指します。

#### Technovation Girlsとは

Technovation\_Girlsは、米国のSTEM教育NPO「Technovation」(<https://technovationchallenge.org/>)が主催する、次世代の女性IT起業家の育成を目的とした、世界最大級のテクノロジー教育プログラムです。2010年の開始から現在までに世界100か国以上、55,000名以上が参加しています。

10～18歳の女子およびジェンダーマイノリティの中高生を対象に、1チーム1～5人が約4～5ヶ月間の本格的な制作期間のもと、身近な課題を解決するモバイルアプリおよびビジネスプランを開発し、アイデア・ピッチ（プレゼン力）・技術力・起業家精神の4つを競い合います。

本プログラムは、過去参加者への調査から「コンピューター・サイエンス」「ビジネス・リーダーシップ」「起業家精神」の3点において参加学生の自信を向上させる効果があるとされています。本プログラムの公用語は英語となっており、公式の情報提供から提出物への記載に至るまで、すべて英語にて実施されます。日本国内では、WaffleがTechnovation\_Girlsの日本公式アンバサダーとして、国内スポンサー企業とともに、日本出場チームのサポートを行っています。

## Technovation Girls Japan 2025開催スケジュール

- 2024年12月8日 開会式（オンボーディング）
- 2024年12月21, 22日 /2025年 1月5, 11, 12日 アプリ開発講座基礎編（5日間×2時間）
- 2025年1月18,19, 25,26日 ビジネス開発講座（4回×3～4時間）
- 2025年2月15, 16日 アプリ開発講座応用編（2日間×2時間）
- 2025年2月以降 チームでの開発スタート
- 2025年5月6日 <<アメリカ本部への作品提出締め切り>>
- 2025年6月9日 Technovation Girls 世界大会 セミファイナリスト発表
- 2025年6月21日 Waffle主催 日本公式ピッチイベント
- 2025年7月9日 Technovation Girls 世界大会 ファイナリスト発表
- 2025年9月 Technovation Girls アメリカ本部主催 World Summit開催(オンライン)

## 2025年度の取り組みについて

昨年に引き続き、日本全国から参加者を募ることを目標とし、多くの中学校、高等学校、教育機関、非営利組織、過去参加者の皆さんのお力を借りてプログラムの認知度向上に努めます。

した。その甲斐あって、2ヶ月の募集期間で440名という過去最高の人数が挑戦への意欲を高めてくれたことに感謝したいです。

ただ、一方で、全都道府県からの参加とはならず、青森県、岩手県、新潟県から参加者を募ることが出来ませんでした。大都市だけでなく、どの地域の学生にも機会提供できるよう、次年度以降に上記の地域への集中的な広報活動を一つの目標とする必要があります。

また本年度は、過去参加者の更なるレベルアップにも尽力することに挑戦しました。当プログラム経験者で、今年も参加の意思がある学生に早期で声掛けを行い、一般募集より2ヶ月早くサポートを開始。熱心な社会人ボランティアのメンターによるメンタリングを実施し、日本ピッチイベントで企業賞を受賞する躍進を遂げました。

さらに、400名以上の中高生をサポートするために、ビジネス面、プログラミング面をサポートする社会人・大学生メンターが過去最多の130名以上集まってくださり、88チームが米国本部へ作品を提出するまでを支えて下さいました。

## アプリ開発講座

Tehnovation Girls Japanでは、2022年度からビジュアルブロックベースのモバイルアプリ構築フレームワーク「Thunkable」を使用した7日間におよぶアプリ開発講座を提供しています。今年度もAIの基礎を学ぶ講座の時間を昨年以上に増やし、理解・関心の向上に力を入れました。

今年は学生が負荷なくコーディングを学ぶことをスタートできるよう、事前学習をなくし、毎回120分で構成されたオンライン講座の中で講師が丁寧に1時間講義を行い、その後、IT企業に勤めるソフトウェアエンジニアの方々がボランティアでティーチングアシスタント(TA)として参加して下さる質問タイムを提供しました。

プログラムは全てオンライン開催であるため、パソコンやWifi環境が整っていることが必須です。Waffleでは機材を必要とする学生には全て無償でレンタルを行っており、今年はPC72台、Wifi38台を運営より参加者に6ヶ月間貸し出しました。

## ビジネス開発講座

Technovation Girls Japanに参加するほとんどの参加者にとって、ビジネスを生み出すのは初めての体験となる場合が多いため、「社会課題を解決したい」という参加者の気持ちをビジネスとして形作るための一連のワークを起業家である小島舞子氏<株式会社クラフター（旧：チャットブック）創業者兼代表取締役社長>の協力の元、2日間に渡って開催しました。さらに、チームビルディングやプロダクトの開発を深める講義、スポンサーである株式会社日本総合研究所からプロジェクトマネジメントに関する講義、Waffleならではのジェンダー講義も行い、多様な視点を提供できたと思います。

ビジネス開発講座は、自身を取り組みたい社会課題を探るところからはじまり、課題やテーマが近い参加者とチームを組みます。チームが出来たら、さらに課題を掘り下げ、ペルソナへのインタビュー設計をし、ビジネスモデルの作成。最終的に中間発表の場を作り、各チームがプロダクトのピッチビデオを披露。何度もフィードバックをもらい、磨き上げる作業を続けていきました。

## 日本公式ピッチイベント

米国への作品提出とは別に、日本チャプター独自で毎年ピッチイベントを開催しています。作り上げたモバイルアプリをオンラインで3分間ピッチしてもらい、その1次審査を通過したファイナリスト10組、さらに今年は1次予選で惜しくも11~20位だったチームもチャレンジステージとして同会場でピッチを行い、上位1チームがファイナリストと共に最終戦に臨む仕組みを新設。合計64名が東京で6月21日(土)で開催された対面式でのピッチイベントに挑みました。



審査員としてご参加いただいた協賛企業より企業賞として優秀チームには賞品が授与され、さらに最優秀賞として文部科学大臣賞が1チームが授与されました。

◆文部科学大臣賞：

チーム名：E-support

認知症予防のためのAIチャット日記アプリ「DiaLink」

◆メットライフ財団賞（メットライフ財団 提供）

チーム名：Infiniti ∞ Girls

視覚障害者が音声操作で安全に移動できるようサポートするアプリ「TorchVision」

◆Lenovo賞（レノボ・ジャパン合同会社 提供）

チーム名：Sakura  Tech

熱中症予防のための家族連動アプリ「Beat the Heat」

◆NTTグループ賞（NTTグループ 提供）

チーム名：Explore Lab Japan

富士宮市の観光客のマナー問題を解決するため、ゲーム感覚でマナーを学ぶ多言語対応クイズアプリ「Explore Japan」

◆Salesforce賞（株式会社セールスフォース ジャパン 提供）

チーム名：Sun Varier

若者向けの性教育・コミュニケーションアプリ

◆日本総研賞（株式会社日本総合研究所 提供）

チーム名：NichiCambers

女性乗客と女性ドライバーをつなぐ女性専用のタクシーアプリ「SHEield」

◆Unity賞（ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社 提供）

チーム名：Life Line Links

災害時に水が必要な被災者と確保された水をマッチングするアプリ「i Want Water」

ライブ配信アーカイブ

<https://youtube.com/live/qfUN0AhhJ4M?feature=share>

## 新設：チャレンジステージ

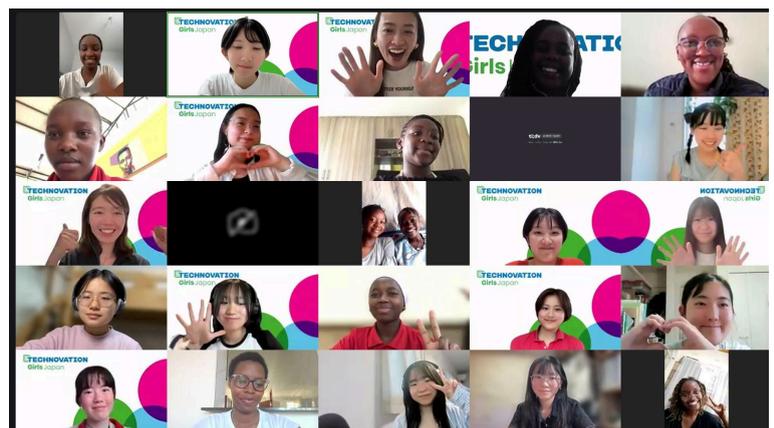


東京での対面開催のピッチイベントに参加できる学生の数を増やすことを目的に、今年からチャレンジステージを新設。1次予選で惜しくもファイナリストに選出されなかった11~20位のチームも対面ピッチの機会を得て、オーディエンスを前に自分の作品を言葉で伝える経験を積みました。

スポンサー企業4社から審査員の方にもお越しいただき、ここから選ばれし1チームが、最終戦となるピッチに挑むという、臨場感たっぷりの時間。選出されたチーム「Shigodeki」はファッションの廃棄を減らしながら地域コミュニティを活性化させる衣類交換アプリを開発。ここまで勝ち上がったことを喜んでいた姿が印象的です。

## ケニアチャプターとの交流会

世界100カ国以上が参加するプログラムならではの機会として、プログラム期間中に毎年他国の参加者と繋がり、開発中のアプリに関してお互いにフィードバックをし合う場を設けることで、グローバルな視点を学び、



視野を広げられるよう心がけています。

今年は、昨年のWorld Summitで交流をしたケニアチャプターに日本から声をかけ、交流会を実現させました。お互いの中高生カルチャーを共有し合いつつ、グループに分かれてチームのアプリを見せ合う時間を取りました。他国のライバルが今どのくらい開発が進んでいるのかを知ることで、刺激を受け、作品を仕上げるラストスパートに力が入る結果となったことは言うまでもありません。

交流したチームが自分たちと同じテーマで開発を進めていることがわかり、共通のテーマでもアプローチの違いがあり、お互いの開発途中の作品を見せ合うことで、自身の作品への理解が深まっていました。

## 進路相談・キャリアイベントの開催

プログラム期間中、アプリ開発だけに留まらず、参加者のその後の進路のサポートとなるような機会提供にも力を入れています。

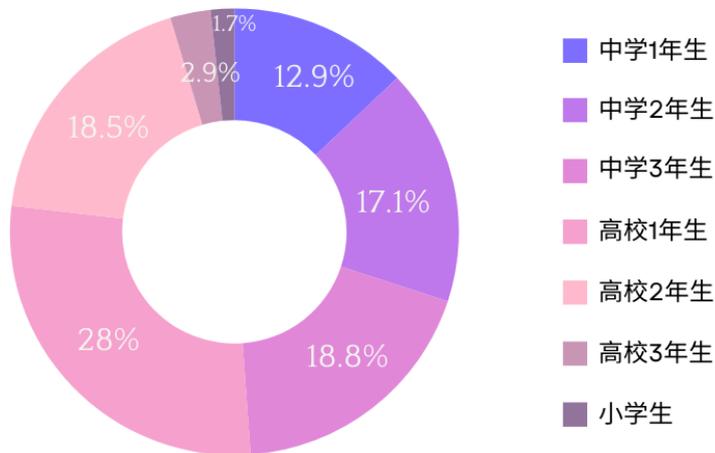
今年は集まってくださった大学生・社会人メンターの中からNTT Docomoの小湊美穂さんにご協力いただき、大学進学後に壁にぶち当たり、そこから自分が興味のあるものを見つけ、現在のインフラエンジニアに至るまでに軌跡をリアルに共有いただき、学生たちがどんな進路選択も山あり谷ありであり、それでも挑戦し続けることの面白さを感じられるトークセッションイベントでした。

## 開催参加者について

前年度（2024年度）に比較して、参加人数は31名増の440名となり、44都道府県から参加者が集まりました。

プログラムが6ヶ月に渡る長期的かつ稼働も多いものであるため、受験期に入っていない高校1~2年生の参加率が例年高い傾向にあります。しかし、中高一貫校の参加者も多く、中学2~3年生も全体の35%を占めており、文理選択よりかなり前段階でテクノロジーに触れる機会提供で可能となっていると言えます。

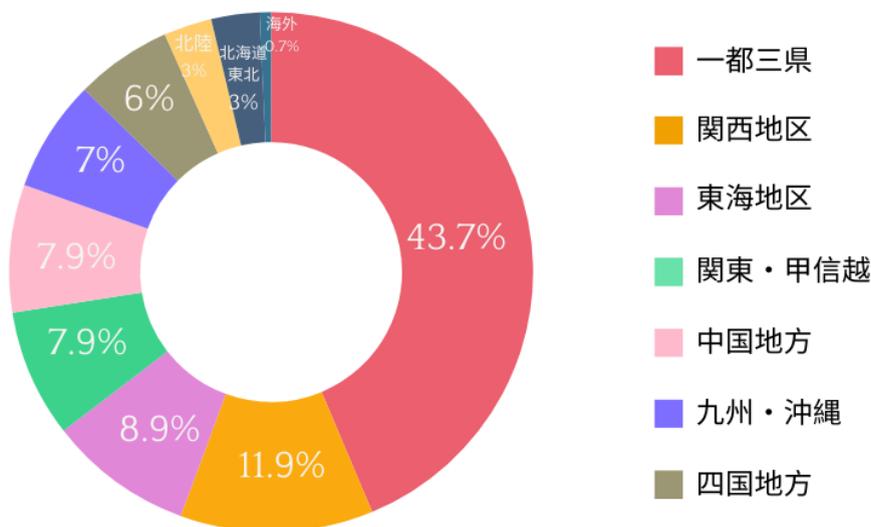
## 参加者の学年比率



参加者の在住都道府県に関しては、例年通り一都三県からが43%を占め、その次に関西地区からの参加者が多い傾向です。今年の傾向として、中国地方からの参加者が増えています。これは、鳥取県の私立高校から大きな協力を受けたことが要因です。学校長の方がプログラムの趣旨に賛同してくださったことで、生徒へ情報が行き渡り、参加者が増えるに至りました。

この結果からも分かる通り、学生が自ら情報を得て、参加申し込みをするまでにはまだまだハードルがありますが、学校や保護者の方々の後押しがあると、一歩目を踏み出しやすいということが分かります。

## 参加者 在住 都道府県



## 参加者のプログラムを経た変化や傾向

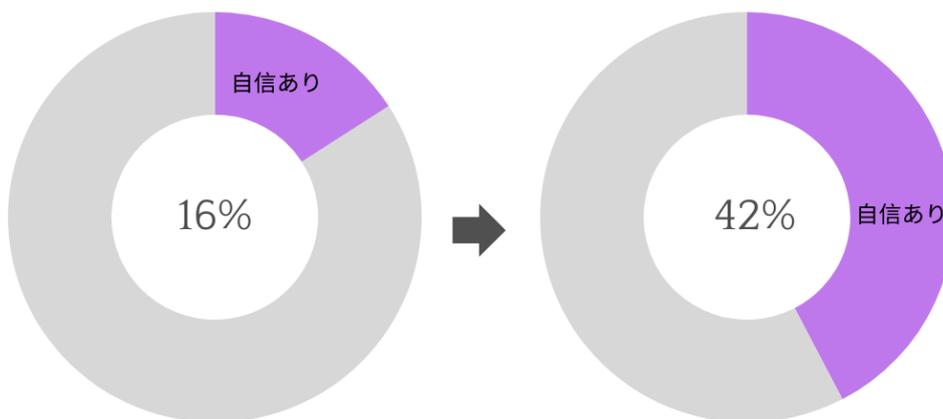
### プログラミングスキル、ビジネス構築力などにおける自信の変容が顕著

参加の事前事後で調査をした結果、プログラミングスキルへの自信が著しく向上しているのが分かります。アプリ開発やプログラミングへの関心度に関してはプログラム開始時点で全体の74%近くが”理系学部や理系関係の進路（情報科学・コンピューター、IT含む）に興味がある”と答えていたのに対して、スキル面での自信は低い状況でした。

興味はあっても忙しい学校生活の中で、実際に自分自身で手を動かして、プロダクトを作ったり、ファーストステップを踏み出す機会が身の回りには多くありません。

当プログラムは、コミット期間こそ長いものの、アプリ開発講座を通してプログラミングを学び、現役エンジニアであるメンターのサポートを受けて開発を進められることで、スキル面での自信の向上に繋がった結果となりました。今年は講座内で講師がレクチャーする時間を増やし、初心者層へより丁寧なハンズオンを行ったことで、講座を最後まで受講した学生が昨年より60名ほど増加する良い結果を得ました。

### プログラミングスキルへの自信の向上

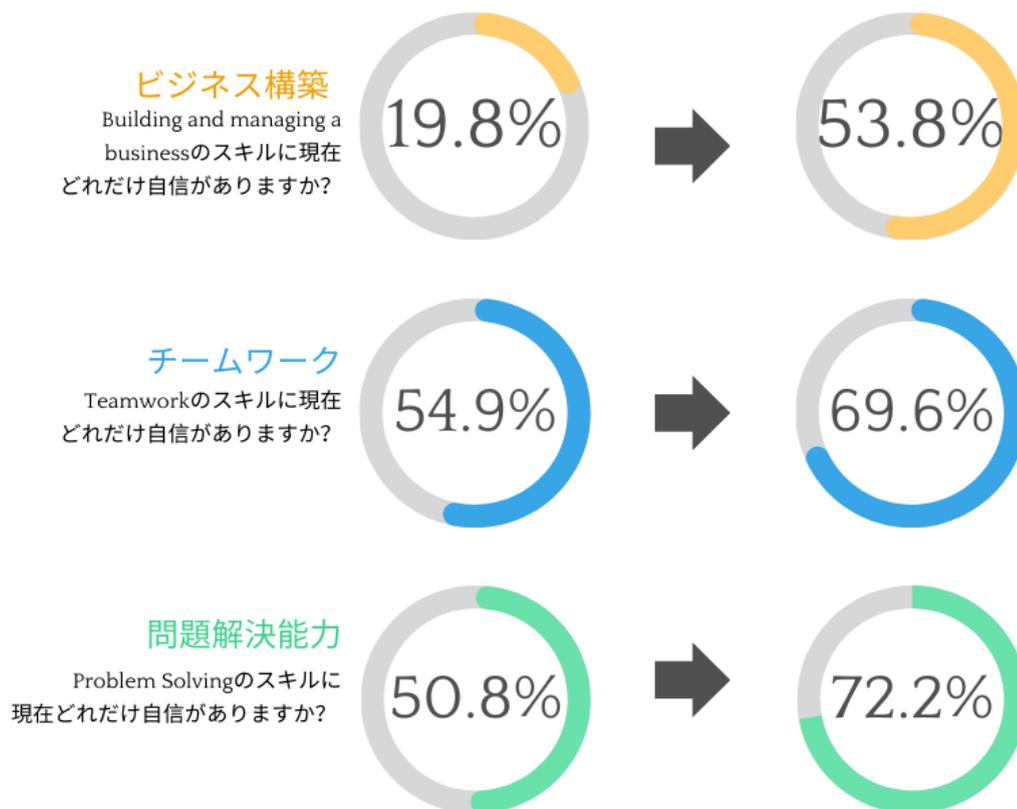


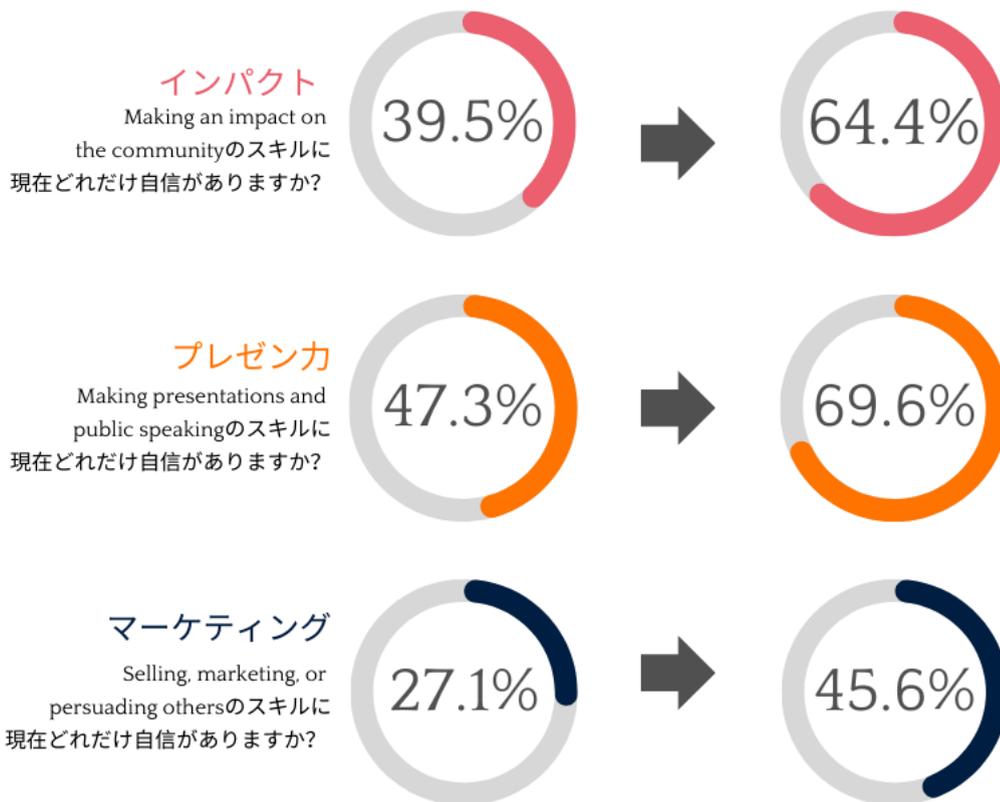
さらなるアンケート結果により、すべてのスキル項目において、プログラム前後で自己評価（自信）の数値が大きく向上していることが明確に分かります。これは、Technovation Girlsが学生の実践的スキルを伸ばすと同時に、自己効力感や自己認識を高める効果があったことを意味します。

総合して、参加学生に対し、起業的思考・チームでの実践・社会とのつながりを伴うプロジェクトベース学習を通じて、次のような成長を促したといえます：

- ビジネス構築とマーケティングへの理解
- 自己表現力・説得力の向上
- 社会課題への意識と貢献意欲の高まり
- 女性リーダーとしての自己認識の育成

このデータは、STEMや起業家教育における女性のエンパワメントの成果として、非常に価値のある結果だと考えています。





## 進路希望の変化の例

参加前	参加後
ソフトウェア開発	AI開発
プログラマー	ホワイトハッカー
海外の企業で英語を使う	宇宙開発のエンジニア

事前事後のアンケート調査内で、進路・将来の職業についても質問を行った結果、上記のように、プログラムを完走後は、より将来なりたい・やってみたいことが具体的に描けるようになっているのが分かります。また、今年はAIをいかにプログラム内で学べるかという点にも注力したことで、広くエンジニアという職業を思い浮かべていた学生が、AIというキーワードに惹かれていることが分かりました。

次年度以降はさらにAIを使った開発への学びを深める講義を充実させ、次世代女性リーダーがAI領域へ拡大される足掛かりとなりたいです。

## 6ヶ月間参加した参加者の声

「初めて学校外の方とプロジェクトを進めたので情報共有の難しさやディスカッションの方法、プロジェクトの進行方法などにおいて新しい学び、発見がありとても勉強になった。また、アプリの開発を実際にできたこともとてもこれからのキャリアにおいてとても良い経験になった。」

「エンジニアリングと社会課題に興味があったので、その両方に取り組めるTechnovation Girlsはとても貴重な機会だと感じた。アプリを作るという経験自体が初めてで、たくさんエラーと格闘したが、コーディングメンターさんや運営の方へのDiscordでの質問で一つずつ解消することができた。アメリカへの提出を終えた今、Thunkable以外のツールでアプリを構築してより本格的なものを作れたらいいなと感じている。」

「チームのみんなと一緒に同じ方向に向かってプログラムを組んだりしていくのが楽しかった。もともとこのTechnovation Girlsに入ったきっかけは親が勝手に私を入れたということで、プログラミングにはまったくもって興味がなく無理やりやらされてるみたいな感覚さえあった。ただ講座やチームでの話し合いを行ううちに、自分だけじゃこんな経験できなかったんだな、この体験は特別なものなんだなと思うようになり、苦手なところにも挑戦して頑張れるようになった。今回ここで学んだことは貴重でとても大切なものだった。今後の生活にもここで学んだことを生かしていきたいと思えた。」

## まとめ

2025年度は参加者の人数、チーム数が過去最高の数字となり、年々Technovation Girlsが日本全国に広まっていることを感じます。そして、今回の参加者が、学校や自身のネットワーク内に向けてこの活動の価値を伝えていってくれるような、アルムナイのコミュニティ形成にも今後力を入れ、進学や将来のためにも”**一歩踏み出してみたい**”プログラムへと認知を高めていくことを今後目指していきます。

今年、文部科学大臣賞を受賞した学生の中には、高校では文系だったものの、この体験を通して情報系学部への進学を模索し始めたという連絡をもらっています。高校2年生からの参加は学校生活との両立が容易ではありませんが、最終的な大学進学を見据える際に当プログラムが大きな影響を与えていることもわかり、今後このようなストーリーを参加候補に伝えていくことの重要性を痛感しています。

最後に、全過程をオンラインで実施する上で、各チームのメンタリング、コーディング指導を担ってくださった大学生・社会人メンターの皆様に改めて御礼を申し上げますと共に、メンター自身も、ただ与え続けるだけでなく、学び、成長する場となるような機会の提供にWaffle全体としても取り組んでいく予定であります。

2026年度も開催も、ぜひ皆様の応援をいただけますよう、よろしくお願い致します。

## 協賛企業のみなさま

本プログラムの開催にあたっては以下の企業様にご支援頂いており、Waffleスタッフ一同、心から御礼申し上げます（敬称略、五十音順）。

### <スペシャルスポンサー>

- ・メットライフ財団
- ・レノボ・ジャパン合同会社
- ・NTTグループ

### <ゴールドスポンサー>

- ・株式会社セールスフォース ジャパン
- ・株式会社日本総合研究所
- ・ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社

[チャレンジステージ]

### <ゴールドスポンサー>

- ・アプライド マテリアルズ ジャパン株式会社
- ・株式会社サイバーエージェント
- ・TokyoDev株式会社

### <ダイヤモンドスポンサー>

- ・デロイト トーマツ グループ

【ボランティア協力団体（順不同）】

<企業>

- NTTグループ
- モルガン・スタンレー・ホールディングス株式会社
- アマゾンウェブサービスジャパン合同会社
- キンドリルジャパングループ
- 株式会社サイバーエージェント
- フリー株式会社
- Microsoft Japan Co., Ltd.
- デロイト トーマツグループ
- 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント

以上