

Waffle AI Changemaker 2026

インパクトレポート



実施期間	2026年8月2日（日）～9月13日（日）
開催地域	上伊那（長野県）／福井県／長崎県／米沢（山形県）／帯広（北海道） 全5地域
参加者数	97名（女子・ノンバイナリーの中高生）
参加校数	35校（上伊那4校／福井11校／長崎6校／米沢5校／帯広9校）
学年内訳	中学生23名（25.0％）／高校生69名（75.0％）
文理内訳	理系（予定含む）44名（47.8％）／文系（予定含む）24名（26.1％） ／未定22名（23.9％）／商業科2名（2.2％）
開発アプリ数	28アプリ
発行	特定非営利活動法人Waffle 2026年10月

01 はじめに

Waffle AI Changemaker（以下、AI Changemaker）は、女子およびノンバイナリーの中高生が、**その地域がすでに持っている資産を活かして、AIで新しい価値を生み出すプログラム**です。2026年度は全国5地域で開催し、**97名**の生徒が参加しました。

<エグゼクティブサマリー>

- 開催地域 5地域／参加者 97名／参加校 35校／開発アプリ 28件
- 「自分にもできそう」（自己効力感）：2.64 → 4.20（5点満点）。点数が下がった生徒は、92名（アンケート回答者）中0名
- プログラミング／AIの理解度：2.64 → 3.96
- テクノロジー分野への進路志向：2.35 → 3.42。4点以上と答えた生徒は20.7% → 54.3%
- 「AIを使うときに気をつけることを学べた」：回答者の100%が4点以上
- 「自分が持っていた思い込みに気づくことがあった」：96.7%が4点以上
- 「30歳のとき、科学やテクノロジーに関わる仕事をしていると思う」：4点以上は34.8%で最も低い → 将来的なキャリアに関するプログラム設計に改善の余地あり
- 各地域のテーマは、製造業（上伊那）、繊維・ファッション・観光（福井）、海・観光（長崎）、地域文化と地元産業（米沢）、農業（帯広）

02 なぜ「地方 × 女性 × AI」なのか

2025年も、人口が転出超過となった40道府県の85%で、**女性の流出数が男性を上回りました**。女性が地方を離れる背景には、魅力的な仕事やキャリアアップの機会の乏しさ、根強い性別役割分業があります。女性の流出は出生数の減少と労働力不足を同時に招き、地域経済の縮小を加速させます。

この構造は、人口問題にとどまらず産業の担い手不足にも直結しています。経済産業省の推計によれば、2040年には**AI・ロボット等の利活用を担う人材が約339万人、製造業や農林水産業など地方経済を支える現場人材が約260万人不足する**可能性があります。それにもかかわらず、こうした技術領域への女性の参画率は低い水準にとどまっており、**地域に眠る人材の力が十分に活かされていません**。

AI Changemakerは、この構造に働きかけるための取り組みです。地域の産業・文化という既存の資産と、AIという新しい技術を、次世代の女子・ノンバイナリーの手で結びつける。そうすることで、地域に魅力的な仕事につながる土壌とロールモデルをつくり、若い世代が「ここで暮らし、働きたい」と思える未来に近づけたいと考えています。Waffleはこの取り組みを、**地域の持続可能性への投資**と位置づけ、自治体・地元企業・教育委員会と連携しながら推進しています。

出典1：総務省統計局「住民基本台帳人口移動報告 2025年（令和7年）結果」（2026年2月3日公表）

<https://www.stat.go.jp/data/idou/2025np/jissu/youyaku/index.html> ※ 男女別の転出超過に関する集計は、同報告をもとに当法人が作成。

出典2：経済産業省 経済産業政策局「2040年の就業構造推計（改訂版）について」（2026年3月、産業構造審議会 経済産業政策新機軸部会 参考資料2）https://www.meti.go.jp/shingikai/sankoshin/shin_kijiku/pdf/030_s02_00.pdf

03 開催概要

参加対象	開催地域に在住・在学する女子およびノンバイナリーの中高生
参加費	無料
期間	1日または2日（地域により異なる）
プログラム内容	ジェンダーとアンコンシャスバイアスの講座／地域の産業・文化のリサーチとアイデア出し／生成AIを使ったプロダクト開発／地域で働く女性技術者によるキャリアトーク／地域の企業・自治体を招いた最終発表会

04 2026年度の取り組み

地域の資産を起点にしたプロダクト開発

2026年度は、各地域の自治体・企業と事前に協議し、その土地の基幹産業や文化をテーマに設定しました。プログラムには地域の企業・自治体の方々をお招きし、生徒たちがその場でフィードバックを受けました。

ジェンダーとアンコンシャスバイアスの講座

プログラムの冒頭に、無意識の思い込みについて考える時間を設けています。「エンジニア」と検索したときに表示される画像、理系・文系と性別の結びつきなど、日常のなかでは気づきにくい偏りを、データと対話を通じて確認します。

ハードウェアの導入（帯広）

帯広では2日間の日程を活かし、micro:bitを使ったセンサー制御を導入しました。画面の中だけでなく、**物理的に動くものをつくる体験**を組み込んだ地域は帯広のみです。後述するとおり、この地域では自己効力感の伸びが5地域で最も大きくなりました。

05 開催結果

地域	開催日	参加者	回答	参加校	地域テーマ
上伊那（長野県）	8月2日	7名	7名	4校	製造業
福井県	8月6日	43名	43名	11校	繊維・ファッション・観光
長崎県	8月19日	22名	19名	6校	海・観光
米沢（山形県）	9月5日	11名	11名	5校	地域文化と地元産業
帯広（北海道）	9月12～13日	14名	12名	9校	農業
合計	—	97名	92名	35校	回答率 94.8%



参加者の構成

回答者92名のうち、高校生69名（75.0%）、中学生23名（25.0%）でした。進路の選択状況は、理系（予定を含む）44名、文系（予定を含む）24名、未定22名、商業科2名です。地域によって構成は大きく異なります。福井は県の教育委員会を通じた高校生向けの募集だったため43名全員が高校生、一方で長崎と帯広は中学生が6割以上を占めました。学校や教育委員会を通じて参加した生徒は、自ら応募してきた生徒に比べて、参加前の自己効力感が低い傾向があります。つまり「自分から手を挙げなかった層」に届いているということです。

06 参加前後の変化

プログラミング/AIへの理解度、「自分にもできそう」という自己効力感、テクノロジー分野への進路志向の3項目について、5段階で評価してもらいました（1=まったく当てはまらない、5=とても当てはまる）。

参加前後の変化

指標	参加前	参加後	変化	上昇	維持	低下
プログラミング/AIの理解度	2.64	3.96	+1.32	82.6%	14.1%	3.3%
「自分にもできそう」 （自己効力感）	2.64	4.20	+1.55	73.9%	26.1%	0.0%
テクノロジー分野への進路志向	2.35	3.42	+1.08	67.4%	27.2%	5.4%

参加前後の変化（全5地域・n=92）



図1 参加前後の変化（全5地域・n=92）

3項目すべてで、はっきりとした変化が確認されました。なかでも注目すべきは自己効力感で、参加後に点数が下がった生徒は92名中ひとりもいませんでした。

テクノロジー分野への進路志向も、参加後に4点以上と答えた生徒が20.7%から54.3%へと2.6倍に増えています。1日（帯広は2日間）という短い時間でも、進路の意向変化が見られます。

07 最も変わったのは、最も自信がなかった生徒たち

参加前の自己評価が低かった層は、特にプログラムの効果が大きかったと言えます。参加前に自己効力感を「2以下」と答えた生徒は51名、全体の55%にのびりました。「自分にはできない」と感じている生徒が半数を超えていたということです。この51名の参加後の平均は**4.04**と大幅に上昇しました。

自己評価が低かった層（2以下）の前後比較

指標	該当者数	参加前	参加後	変化	上昇率
プログラミング/AIの理解度	46名（50.0%）	1.78	3.70	+1.91	100%
「自分にもできそう」（自己効力感）	51名（55.4%）	1.61	4.04	+2.43	100%
テクノロジー分野への進路志向	56名（60.9%）	1.41	3.07	+1.66	89.3%

参加前が「2以下」だった層の変化



図2 低スタート層の変化 (n=92)

理解度と自己効力感については、全地域で低スタート層の全員が点数を上げています。参加者の学年も、文理の選択も、募集の経路も地域ごとに大きく異なる中で、この傾向は共通していました。

08 思い込みへの気づきとAIリテラシー

項目	平均	4点以上の割合
AIを使うときに気をつけることを学べた	4.71	100%
自分が持っていた思い込みに気づくことがあった	4.54	96.7%

AI利用の留意点については、**回答者全員が4点以上**を選びました。生成AIを「便利な道具」としてだけでなく、誤った情報を出しうるもの、学習データの偏りを引き継ぐものとして理解したうえで使う姿勢が共有されています。

参加前に家族や友人とジェンダーの課題について話したことが「ある」と答えた生徒は48.9%で、**約半数にとっては今回がジェンダー課題に関する初めての接点**でした。それにもかかわらず、事前接触の有無による「気づき」の得点差はわずか（あり4.62／なし4.38）で、予備知識がなくても講座は機能しています。

09 見えてきた課題：「30歳の自分」が描けない

項目	平均	4点以上の割合
テック分野に進みたいと言ったら、周囲は応援してくれると思う	4.33	87.0%
30歳のとき、科学やテクノロジーに関わる仕事をしていると思う	3.12	34.8%

アンケートの全項目のなかで、唯一4点を下回ったのが「30歳の自己像」でした。さらに踏み込んで分析すると、参加後に「テクノロジー分野への進路に興味がある」と4点以上で答えた50名のうち、**22名（44%）が30歳の自己像を3点以下**と回答しています。一方で「周囲は応援してくれる」は4.33と高い水準です。つまり、**障壁は周囲の環境への不安ではなく、自分の将来像を具体的に描けないことの側**にあります。中高生にとって30歳は遠い未来に感じるのかもしれませんが。短期的な意欲を、長期的な自己像につなげるための設計を次年度は検討していきます。

10 プログラムへの評価

項目	平均	4点以上
レクチャーやメンターの説明はわかりやすかった	4.72	98.9%
AIを使うときに気をつけることを学べた	4.71	100%
自分が持っていた思い込みに気づくことがあった	4.54	96.7%
また参加したい	4.46	92.4%
テクノロジーで地域・社会の課題を解決できと思った	4.26	89.1%
自分で何かを作ってみようと思う	4.22	92.4%

参加者構成が大きく異なる5地域すべてで、プログラムへの評価は高い水準を保っています。プログラムの中心部分は、地域や参加者層の違いの影響を受けにくいことを示しています。

将来学びたい・働きたい分野（複数選択）

分野	全体	分野	全体
情報通信・IT	31.5%	生活関連サービス・娯楽	16.3%
医療・福祉	31.5%	宿泊・飲食サービス	14.1%
学術研究・専門技術	25.0%	特に決まっていない	13.0%
教育・学習支援	19.6%	卸売・小売	9.8%

※ 上位8分野のみ掲載。このほか金融・保険7.6%、建設6.5%、複合サービス5.4%、不動産2.2%、製造1.1%。

11 参加者の声（原文ママ）

「できない」から「できた」へ

プログラミングについてまったくわからない私でもできて、自分にもできる可能性があることを知り嬉しかったです。（上伊那・中学3年）

プログラムのコードを書くとか自分にはできない、無縁の話だなくらいに思っていたのですが、AIを使うことで自分のやりたいことを簡単に実現できることを知ったことです。（上伊那・高校1年）

苦手だと思っていたことでも、チャレンジしてみると楽しいと思えるようになることに気づいた。

（帯広・中学3年）

アプリがある程度できたが、マップのコースが完成できなかったことが心残り！あとちょっとでできそうだったので悔しいです。（長崎・中学3年）

思い込みへの気づき

プログラマーと検索したときの画像が男性ばかりだったことに驚いてとても印象に残っています。理系といえば男性という考えをこれから少しでもなくしていきたいと考えようになりました。（福井・高校1年）

偏見を持っているという自覚はなかったけど、知らない間に性別分業意識が出来ていたのかもしれないし、その考えを持った人間がAIを学習させた時やべえと思ったので、女性エンジニアが増える必要があるなと思いました。（福井・高校1年）

地域の資産との出会い

これまで学校の課題などで地域の課題について考えたことはありましたが、それを解決するために、というところまでやったことがありませんでした。実際にどんなことをしたら解決するか、というの

を考えて行くうちに、地域の課題への理解も深まった気がしました。（上伊那・高校1年）
 芋煮会は町内によって場所や問題点が異なり、県外の人そもそも芋煮が何かを分かっていないが、
 食べてみたいと思っている人は多いことを初めて知った。（米沢・高校3年）
 農業には前から興味があったのですが、プログラミングといったことには知らないことだったので、
 どちらも使った共通点を感じられて、問題解決に役立てられた。（帯広・高校3年）

AIへの見方の変化

AIが人間を変えるとか、AIに仕事を取られるとか、AIに対して危機的なイメージを持っていたけれど、
 AIを利用しながらアプリを開発する体験はとても印象的で、AIと協力してより良いものを生み出して
 いくイメージを持つことができるようになった。（福井・高校2年）
 ハードウェアにものすごく夢があること。（帯広・中学3年）

対等な場としての体験

いろんな大人の人のアドバイスがとっても分かりやすく、自分たちの開発したアプリに肯定的な意見
 も改善案みたいなのもあって、すごくわかりやすかったし、対等な立場に立っているなって思えて
 よかったです。（長崎・中学2年）

12 キャリアトークの効果

各地域で、その土地の産業を支える企業の女性社員・技術者にご登壇いただきました。長崎では、最終発表会にお越しいただいた地域の大人の方々からのフィードバックが、同じ役割を果たしました。

地域	ご登壇いただいた企業・自治体
上伊那（長野県）	タカノ株式会社／株式会社ヤマウラ
福井県	BIPROGY株式会社
長崎県	地域の皆さまによるフィードバック（メットライフ生命保険株式会社、長崎市）
米沢（山形県）	NECパーソナルコンピュータ株式会社
帯広（北海道）	株式会社バオバブ

自由記述を分類すると、生徒たちの反応は4つの型に分けられました。

反応の型	内容
① ロールモデルの発見	女性技術者が実在し、少数であってもやりがいを持って働いていることへの驚きと安心
② 自分の偏見への気づき	「プログラマー＝男性」という自分のイメージの自覚

反応の型	内容
③ 文理選択への安心	今の選択で将来が決まるわけではない、文系からでも技術の仕事に就ける
④ 地域の現実の理解	女性の流出、酪農・農業の課題、製造業の職場環境など

特に③は、文理選択を目前に控えた高校1年生が中心だった福井と、高校3年生が多かった米沢で繰り返し現れました。両地域では大学の専攻が文系で、就職後にテクノロジーを学んだ方がロールモデルとして登壇しています。キャリアトークは、「進路は後からでも変えられる」という可逆性を伝える場として機能していました。

<参加者の声>

今の選択が将来に大きく影響するわけではないという言葉が心に残った。私はこれまで、何か選ぶ時その後のことをすごく考えてしまって結局無難な選択をしてきてしまったけれど、とにかくいろいろなことに挑戦してみたいと思えるようになった。（福井・高校2年）

文転したけれど今はNECで様々な部署で働かれていたと聞いて、文系理系関係なく働いていくことができるのだと思いました。（米沢・高校3年）

山工工学部のオープンキャンパスの情報・知能の講座に行ったとき、8割男子だったので、話を聞いてみて、やはり女性は少ないのだなと思いました。また、女性流出が多いことは知らなかったのも、なにか米沢市で対策というか、改善のための案はないのかなと思いました。（米沢・高校2年）

13 地域別の成果

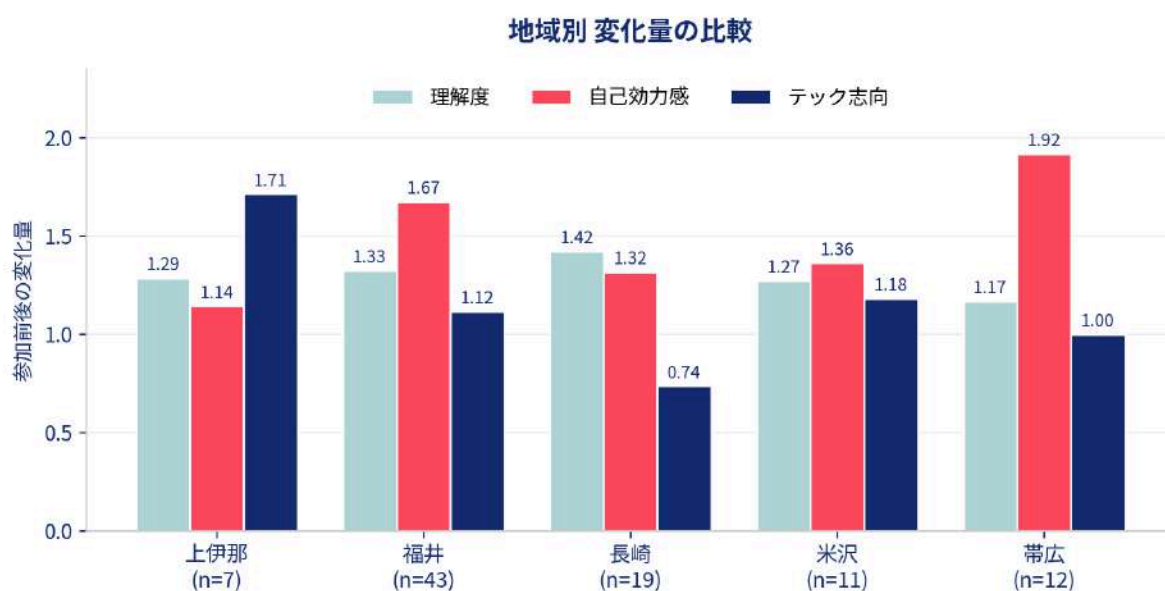


図3 地域別の変化量（参加後の平均－参加前の平均）

※ 地域による差は、その土地の特性というより参加者の構成（学年・文理・募集チャネル）を反映しています。ま

た上伊那（n=7）、米沢（n=11）、帯広（n=12）はサンプルサイズが小さく、地域間の差を統計的に裏づけるには不十分です。数値の優劣としてではなく、どのような層にどう届いたかという観点でお読みください。

上伊那（長野県） 参加7名 / 4校 / 製造業

- テクノロジー分野への進路志向は**7名全員が上昇**（2.00 → 3.71）。参加前の志向は5地域で最も低い水準からの出発でした。
- プログラム評価は全6項目で100%が4点以上。
- タカノ株式会社、株式会社ヤマウラの女性社員にご登壇いただきました。「製造業は働きにくいイメージがあったが、当事者はそう感じていなかった」という発見を、そのままプロダクトにした班があります。

指標	参加前	参加後	変化	上昇率
理解度	2.71	4.00	+1.29	71.4%
自己効力感	3.43	4.57	+1.14	57.1%
テック志向	2.00	3.71	+1.71	100%



福井県 参加43名 / 11校 / 繊維・ファッション・観光

- 5地域で最大規模。県教育委員会を通じた募集で、**参加前の自己効力感は5地域で最も低い2.44**。そこから4.12まで上昇しました（参加前2以下の28名は全員上昇）。
- 高校1年生が67%を占め、BIPROGY株式会社の女性社員によるキャリアトークが、文理選択を控えた層に強く届きました。
- 一方で「周囲は応援してくれる」4点以上が79.1%は、5地域で最低でした。実際に生徒たちからも「県内の大学なら行っている」「〇〇学部はダメと言われている」という話が聞かれました。教育委員会を通じた募集により、幅広い層に届いた結果、保護者への働きかけの必要性が示唆されました。

指標	参加前	参加後	変化	上昇率
理解度	2.53	3.86	+1.33	81.4%
自己効力感	2.44	4.12	+1.67	76.7%
テック志向	2.30	3.42	+1.12	69.8%



長崎県 参加22名 / 6校 / 海・観光

- 参加前のテック志向が5地域で最も高く（2.63）、すでに関心のある層が集まりました。理解度の伸びは+1.42と5地域で最大でした。
- 中学生が63%を占めています。平和継承・海洋環境・稲佐山の夜景という長崎の観光資源に正面から取り組みました。
- 「テクノロジーで地域課題を解決できる」78.9%は5地域で最低。テーマとプロダクト制作の接続に改善の余地があります。

指標	参加前	参加後	変化	上昇率
理解度	2.63	4.05	+1.42	84.2%
自己効力感	2.79	4.11	+1.32	68.4%
テック志向	2.63	3.37	+0.74	52.6%



米沢（山形県） 参加11名 / 5校 / 地域文化と地元産業

- 理解度は**11名全員が上昇**。「また参加したい」4.73、「テクノロジーで地域課題を解決できる」4.64、「30歳でテック関連の仕事」4点以上45.5%と、**いずれも5地域でトップ**。
- 高校3年生が7名、文系が64%という構成でした。テクノロジーを進路として選ぶのではなく、**自分が選んだ進路にテクノロジーを持ち込む**という受け止め方が特徴的でした。
- NECパーソナルコンピュータ株式会社の方にご登壇いただきました。

- 芋煮会、雪灯籠まつり、地元のものづくり企業といった地域の資産への言及が最も具体的でした。

指標	参加前	参加後	変化	上昇率
理解度	2.82	4.09	+1.27	100%
自己効力感	2.64	4.00	+1.36	72.7%
テック志向	2.18	3.36	+1.18	72.7%



帯広（北海道） 参加14名 / 9校 / 農業

- 自己効力感の変化が5地域で最大（2.67 → 4.58、+1.92）。参加後の平均値も全地域トップでした。
- 中学生が67%、文理未定が50%と、最も進路選択の手前にいる層が参加しました。2日間開催で、micro:bitを使ったハードウェア制御のプログラムを導入しました。
- 株式会社バオバブ社長の相良 美織さんにご登壇いただきました。
- 最後の発表会には地域から大勢の方が駆けつけてくださり、酪農家の方から直接お話をうかがう機会がありました。牛舎の温度・湿度を見守るセンサーシステムを開発した班があります。
- IT志望は8.3%と低い一方、学術研究・専門技術が33.3%で最高。「IT職」ではなく「ものづくり・研究」に関心が向いているようです。

指標	参加前	参加後	変化	上昇率
理解度	2.83	4.00	+1.17	75.0%
自己効力感	2.67	4.58	+1.92	83.3%
テック志向	2.42	3.42	+1.00	58.3%



14 参加者がつくったもの

5地域で合計28のアプリが生まれました。いずれも、地域の産業・文化を調べ、現地の方に話を聞いたうえで企画したものです。

上伊那（3作品）

アプリ名	概要	作品
BOND	増加する外国人労働者に向けて、難しい行政情報を「やさしい日本語」に変換して届けるサイト	リンク
おいでよアルプス	お手洗いや山小屋の情報を載せた、ファミリー向けのアルプス登山ガイド	リンク
Work Palette	上伊那の製造業で働く女性たちの声を集めて発信するウェブサイト	リンク

福井（11作品）

アプリ名	概要	作品
FUKUI TEXTILE CONNECT	繊維産地の技術と次世代デザイナーをつなぐプラットフォーム。生地の特長検索、後継者マッチング機能	リンク
connext	福井の繊維技術とブランドを紹介し、若者・女性向けの進路・求人情報を掲載	リンク
Weave	東京のデザイナーと福井の職人をつなぐ協業プラットフォーム。日英中対応	リンク
越前伝統工芸 結び	越前和紙・越前漆器の工房紹介。職人インタビュー、後継者募	リンク

アプリ名	概要	作品
	集、体験予約を集約。4言語対応	
福井恐竜&おでかけナビ	「今の気分」を選ぶと、恐竜博物館の後に行くべきスポットとアクセスを提案	リンク
福井恐竜プラスナビ	滞在日数や旅のスタイルから、女性学芸員プロデュースの周遊ルートを地図上に提案	リンク
福井恐竜&周遊ナビ	おすすめコース診断と、達成特典つきデジタルスタンプラリーで県内周遊を促進	リンク
car竜	県内を走った距離でフクイサウルスが卵から成長する、ドライブ連動の周遊ゲーム	リンク
16恐竜タイプ診断&福井ナビ	10問の性格診断を入口に、恐竜博物館の魅力や学芸員の仕事を紹介	リンク
越前手しごと旅	越前和紙と越前漆器の体験旅サイト。体験マップ、予約、商品カタログ、口コミを掲載	リンク
伝統工芸・カラーリング工房	眼鏡フレームなどの色・柄をカスタマイズし、プレビューを見て職人に制作を依頼できる	リンク

長崎（6作品）

アプリ名	概要	作品
つなぐ、長崎。	原爆の証言に触れ、感じたことを記録しながら「知る→考える→行動する」を後押しする平和学習サイト	リンク
平和学習アプリ	語り部の証言を動画で学び、学習の進捗を可視化。平和活動団体の紹介機能つき	リンク
エピソード	訪問前後の心の変化を日記に記録。AIとの対話で日常の「小さな平和」に気づく	リンク
鰯アン	長崎で釣った魚の記録・投稿を通じて、海の魅力と海産資源への関心を高める	リンク
うみいろ長崎	海洋ごみ削減や藻場保全など、身近な行動が海にどうつながるかをシミュレーション	リンク

アプリ名	概要	作品
ともさんば	稲佐山の夜景を守る省エネ行動を「灯ポイント」として記録・ランキング化	リンク

米沢（4作品）

アプリ名	概要	作品
いもに	芋煮会の場所・水場・道具・役割を可視化し、「食べる人」から「一緒につくる人」へ。一緒につくる仲間を見つける機能つき	リンク
雪灯籠（YUKI LANTERN）	雪おろし・除雪の担い手不足を、雪灯籠まつりへの参加を通じて地域の支え合いに変えていくアプリ	リンク
雪灯籠まつりに来て	上杉雪灯籠まつりの観光案内。モデルコース、フォトラリー、駅からのバス混雑案内を搭載	リンク
米沢ミライ図鑑	興味のある分野から地元企業の仕事や学校を探せる進路発見アプリ。匿名で相談できる「質問箱」つき	リンク

帯広（4作品）

チーム名	概要	作品
キューカンバーズ	バラバラだった牛舎の管理情報をひとつのサイトにまとめ、わかりやすく整理	リンク
Teg	農園の状態を伝え、農家が悩む時間を短くする情報サイト	リンク
もーまんたい	ホルスタイン牛のクイズに正解するとレベルが上がる、消費促進ゲーム	リンク
きのこたけのこ戦争	micro:bitのセンサーで牛舎の温度・湿度を測り、牛と働く人の環境を見守る	リンク

「使ってもらふこと」まで考えた企画。28作品のうち多くが、単に情報を見せるだけでなく、人を動かす仕掛けを備えています。スタンプラリー、ポイント制、匿名の相談箱、ゲーム化など誰に届けたいのか、どうすれば行動が変わるのかを、生徒たち自身が考え抜いた結果です。

15 まとめと今後の展望

2026年度のAI Changemakerは、全国5地域で97名の生徒とともに、28のアプリを生み出しました。

最も確かな成果は、参加前に「自分にはできない」と感じていた生徒たちが、例外なく変わったことです。理解度・自己効力感について参加前の自己評価が2以下だった層は、5地域すべてにおいて全員が点数を上げました。自己効力感は、92名のうち点数を下げた生徒がひとりもいませんでした。これは理数系に自信を持ちにくいという調査結果（2026年文部科学省学力調査）と照らし合わせて、非常に重要な成果です。

同時に、「30歳の自分」を描けていないという課題も見つかりました。周囲の応援への期待は高いにもかかわらず、参加後にテクノロジー分野への進路に興味があると答えた生徒の44%が、30歳でその分野で働いている姿を想像できていません。

次年度は、長期的なキャリアの時間軸を具体的に示すことを検討します。また、一部地域で浮かび上がった「周囲の応援への期待の低さ」に対しては、保護者へのアプローチを教育委員会等、ステークホルダーと検討していく必要があります。帯広で高い成果を示したハードウェアの導入についても、他地域での展開可能性を模索していきます。

AI Changemakerは、生徒たちを地域の課題解決の手段として位置づけるプログラムではありません。生徒たち自身が、自分の生きる場所をよりよくする力を持っていると実感することに価値があると考えています。今後も地域の皆さまとともに、女子・ノンバイナリーの中高生が安心して挑戦し、自ら未来を描ける機会を広げてまいります。

16 謝辞

本プログラムの実施にあたり、以下の皆さまにご支援・ご協力をいただきました。心より御礼申し上げます。

助成・協賛（敬称略、順不同）

- メットライフ財団
- 一般財団法人三菱みらい育成財団
- BIPROGY株式会社
- ユニアデックス株式会社
- タカノ株式会社
- 株式会社ヤマウラ
- レノボ・ジャパン合同会社

協力・後援（敬称略、順不同）

- 株式会社サイバーエージェント
- NECパーソナルコンピュータ株式会社
- 北海道デジタル学園祭コンテスト実行委員会
- ふじゼミ

- 北海道
- 帯広市
- 北海道教育委員会
- 帯広市教育委員会
- 福井県教育委員会
- 上伊那広域連合

本レポートについて

集計対象：AI Changemaker 2026 事後アンケート回答92名（参加者97名、回答率94.8%）。すべての設問は5段階評価（1=まったく当てはまらない、5=とても当てはまる）です。参加前の値は、事後アンケートのなかで参加者が参加当時を振り返って回答したものです。

発行：特定非営利活動法人Waffle 2026年10月
〒105-0013 東京都港区浜松町2丁目3-8 WTC annex 12階 <https://waffle-waffle.org/>