

2026年度開催

Technovation Girls Japan

インパクトレポート

はじめに

日本でTechnovation Girls Japanがスタートして10年目の節目となった2026年も皆様のご協力のもと、無事に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47都道府県全てから408名の小中高生が集まり、そこから78チームが6ヶ月にわたるプログラムに挑戦していきました。その結果、9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2チームが Regional Honoree Team (Asia)、1チームがファイナリストに選出されました。世界大会に向けて3チームが選出されることは日本チャプターとして10年目にして初の快挙です。

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年に米国でスタートし、現在では毎年世界100か国以上から参加者を出しています。

日本チャプターでは基本的に13～18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。（参加希望がある場合に限り、8歳以上の受け入れも開始しています。）

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 2026開催スケジュール

2025年12月6-7日 開会式（オンボーディング）

2025年12月20, 21, 27日 / 2026年 1月10, 11日 アプリ開発講座基礎編（5日間×2時間）

2026年1月17, 18, 31, 2月1日 ビジネス開発講座（4回×3～5時間）

2026年2月14, 15日 アプリ開発講座応用編（2日間×2時間）

2026年2月以降 チームでの開発スタート

2026年4月21日 <<アメリカ本部への作品提出締め切り>>

2026年6月6日 Technovation Girls 世界大会 セミファイナリスト発表

2026年6月20日 Waffle主催 日本公式ピッチイベント

2026年7月3日 Technovation Girls 世界大会 ファイナリスト発表

2026年10月 Technovation Girls アメリカ本部主催 World Summit開催（開催地：インド・ベンガルール）

2026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した。その甲斐あって、2ヶ月の募集期間で408名という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。

また、昨年参加者がいなかった青森県、岩手県、新潟県に関しては、特に現地の高専などに周知をご協力いただき、今年度は参加者を募ることができました。一人でも身近に参加者がいることで、周囲にこのプログラムが伝播していくと信じ、全都道府県からの参加を毎年重要な目標としております。

さらに、日本で唯一のアンバサダーとして、全国から参加する中高生を基本的にはオンラインでサポートしていますが、負荷の高い挑戦の中で、対面で集まり、フィードバックをしたり、励ます機会を増やす必要性を感じ、今年は初めて3月に東京・大阪で希望者は全員参加ができる対面フィードバック会を開催しました。作品を仕上げるラストスパートに入る直前でチームメンバーやメンターと顔を合わせられたことが途中での離脱やモチベーションダウンを防ぎ、日本ピッチイベントで結果を出すチームに繋がっていききました。

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、AIを単なるツールとして捉えるだけでなく、その効果的な活用法や適切な向き合い方を深く理解することに注力しました。さらに、バインドコーディングといったAI時代の到来を象徴する新たな技法を紹介するなど、先進性のあるカリキュラムの提供に努めました。

今年も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PC60台、Wifi19台を運営より参加者に5~6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<元 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、4日間に渡って開催しました。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。

4日間の講座後にチーム編成を行い、1ヶ月ごとに途中経過を発表する場を作り、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。

3月1日に大規模に開催したオンラインでの中間発表会では、下記5名がフィードバック講師としてご協力くださいました！

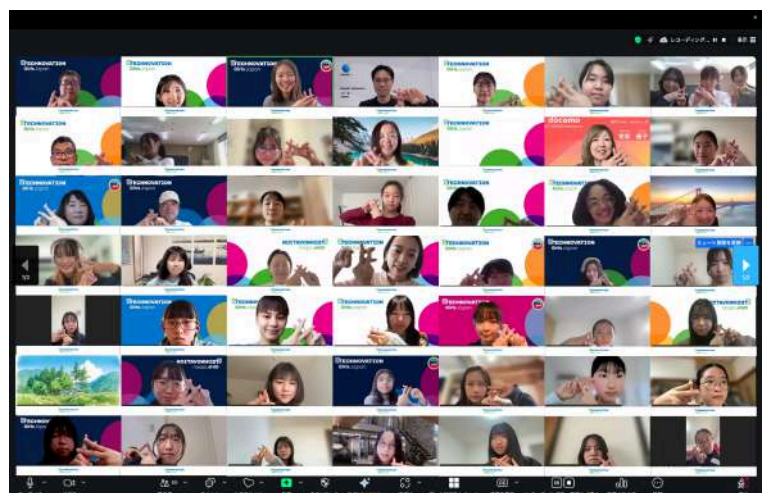
Jin Grace さん (メットライフ生命保険 株式会社 インフォメーション・テクノロジー部門 カスタマーサービス&オペレーションズシステムグループ ディレクター)

桑原あすかさん (株式会社アノサAI 代表取締役社長)

笹原優子さん (NTTドコモ・ベンチャーズ. CEO & CCO)

竹内麻衣さん (NEC X, Project Manager, Venture Studio)

中村一彰さん (株式会社ヴィリング 代表取締役社長)



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分半ピッチしてもらい、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20日(土)に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：FKA

湿地保全のため、AIで野鳥観察を自動化する「Bird Counter」と、若者向けゲーム型コレクションアプリ「Bird Quest」を組み合わせた、データと参加をつなぐ2つのアプリ。

◆メットライフ財団賞（メットライフ財団 提供）

チーム名：ring📞 The Zero-UI Smart Nurse Call

視線だけで助けを呼べるゼロUIナースコール「ring」－AIが医療緊急度を判断し、看護師と家族を適切につなぐ、急性期・認知症ケアのためのトリアージシステム。

◆Lenovo賞（レノボ・ジャパン合同会社 提供）

チーム名：FKA

湿地保全のため、AIで野鳥観察を自動化する「Bird Counter」と、若者向けゲーム型コレクションアプリ「Bird Quest」を組み合わせた、データと参加をつなぐ2つのアプリ。

◆NTTグループ賞（NTTグループ 提供）

チーム名：Heart💕Link

ASD特性を持つ社交不安症の小中学生がコミュニケーションを学べるアプリ「nookut」

◆Salesforce賞（株式会社セールスフォース ジャパン 提供）

チーム名：Little Care

長期療養中の子どもが学校・友だち・感情をつなぎ留め、同じ境遇の仲間や回復者をつなぐことで、孤独を和らげ希望と自信を育むアプリ「Star Connect」

◆日本総研賞（株式会社日本総合研究所 提供）

チーム名：ちーむせいかい

豪雪地帯で点字ブロックが雪に埋もれる視覚障がい者の危険を、歩道・車道・障害物・信号をAIで検出してリアルタイムに案内する安全歩行支援アプリ「Yuki-Akari」

◆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：Sun Lab.

厳選ニュースへの「今日の質問」とミニ討論で、若者が安全・手軽に政治を考え、自立した判断力を育む参加型アプリ「Sun Voice」

ライブ配信アーカイブ

<https://youtube.com/live/MdAHaMvYsXk>

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を増やすことを目的に、昨年からチャレンジステージという機会も創出しています。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でした。

1位に選出されたチーム「Little Care」は数年に渡ってこのTechnovation Girlsに参加をしてきた2人組で、何年も積み重ねてきた努力と成果を発揮し、長期療養中の子どもが学校・友だち・感情をつなぎ留め、同じ境遇の仲間や回復者をつなぐことで、孤独を和らげ希望と自信を育むアプリ「Star Connect」を開発。そして最終戦で見事、Salesforce賞を受賞するに至りました。

ナイジェリ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、2025年シーズンで国内から1万人の参加者を輩出したナイジェリアチャプターに日本側から声をかけ、交流会を実現させました。国土の広いナイジェリアは国内にいくつもの支部を持ち、学校単位でサポートを行う地域もあります。

イベント内では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、米国本部に提出したアプリを紹介する時間を取りました。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。

初の対面フィードバック会の開催（東京・大阪）

日本チャプターのアンバサダーはWaffleのみということもあり、半年に渡るプログラムを通して、参加者と対面で会える機会は6月のピッチイベントのみでした。しかし、参加者のプログラムへのエンゲージメントの向上や、モチベーションの意地のために対面で会う機会を増やすことが、広い意味での”参加継続”に繋がると判断し、2026年は米国への作品提出の前段階で、3月に東京・大阪での初めての対面フィードバック会を開催しました。

大阪会場(協力:NTTドコモ関西支社)

関西・中部・四国など各地より、中学生・高校生18名が参加。各チームは、必要なアドバイスを得るため、作品を紹介するためのポップやスライドを準備し、万全の態勢で発表に臨みました。

東京会場(協力:ユニアデックス株式会社)

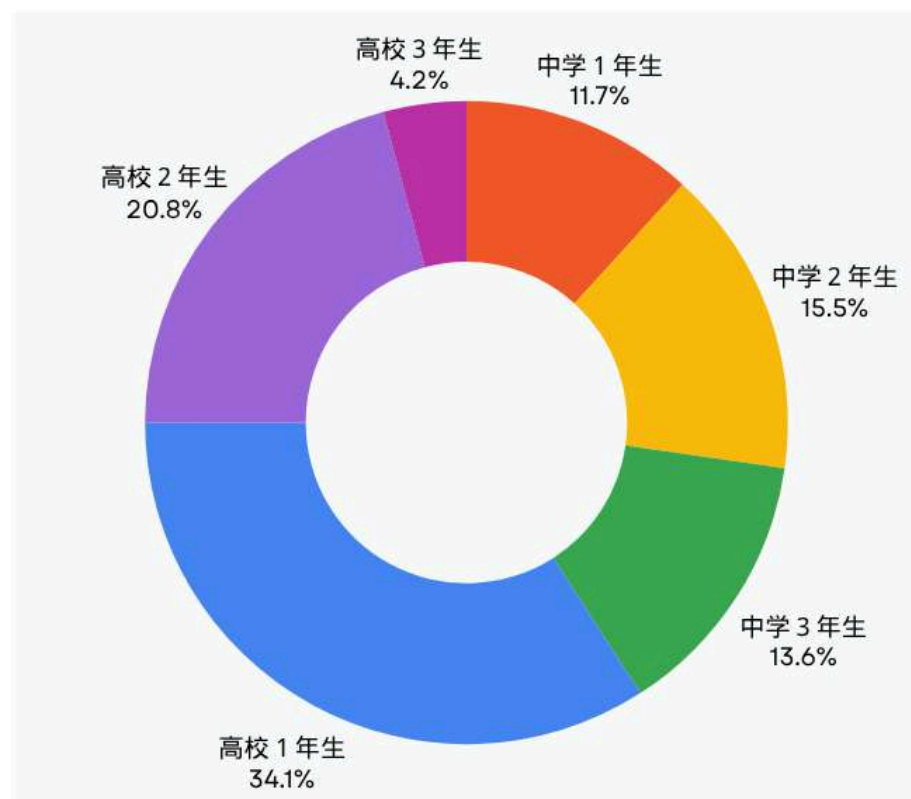
全国各地より、中学生・高校生57名。メットライフ生命保険、AWS、Microsoft、セールスフォース・ジャパンをはじめ、Technovation Girlsを支えてくださる企業各社より多数のボランティアメンターがご協力くださいました。

その結果、フィードバック会に参加したチームが数多く、日本公式ピッチイベントの上位20組に選出。2027シーズンはもっとこの機会を大小数多く開催していけるよう計画中です。

開催参加者について

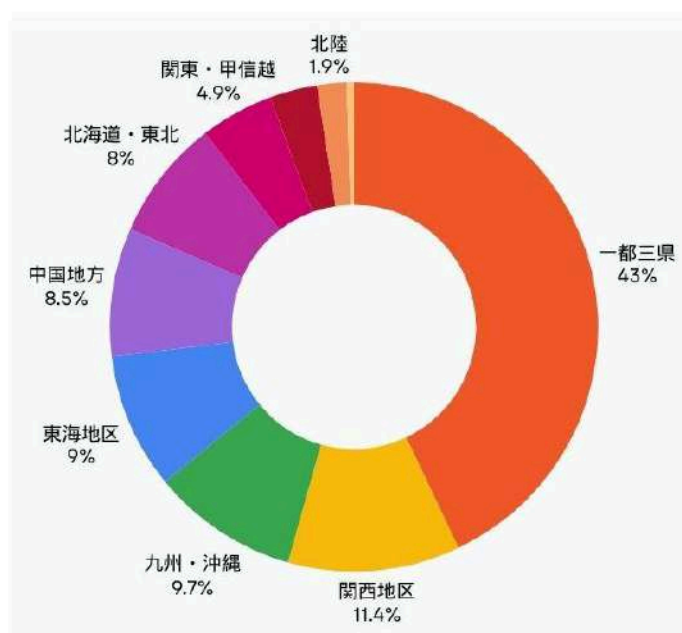
今年は全47都道府県から参加者が集まり、前年からの目標を達成することができました。プログラムが6ヶ月に渡る長期的かつ稼働も多いものであるため、課外活動への意欲が増し、かつ受験期に入っていない高校1~2年生の参加率が例年通り高い傾向にあります。しかし、中高一貫校の参加者も多く、中学2~3年生も全体の約3割を占めており、文理選択よりかなり前段階でテクノロジーに触れる機会提供が毎年可能となっていると言えます。

参加者の学年構成



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、関東関西以外の地域からは満遍なく参加者が来てくれています。昨年は東北地方からの参加率が他の地域に比べると低い傾向にありましたが、その結果を受けて、2026年は東北地方の教育委員会の方と会話を持たせていただき、学校側への働きかけにご尽力いただきました。また各県の高専にも賛同いただき、学校内での女子生徒への声かけをご協力いただいたことが大きな要因になっています。

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への自信の変容

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を毎年調査しています。今年もスタート時点では自信がある人が半数以下という状況でしたが、半年のプログラムを終えたあとは半数を超える参加者が「自信あり」と回答しています。

一方で、昨年から大きく進化するAIの台頭により、プログラム内でもプログラミングにAIを取り入れるチームが格段に増えました。プログラミングと葛藤する時間が減ることで、作品を深掘りする時間を確保できるようになり、アプリ作品のクオリティが上がっていることを運営としては体感しています。その分、自分の力でプログラミングを全て行ったという実感値は少し以前より変化しているかもしれないという見方もあります。

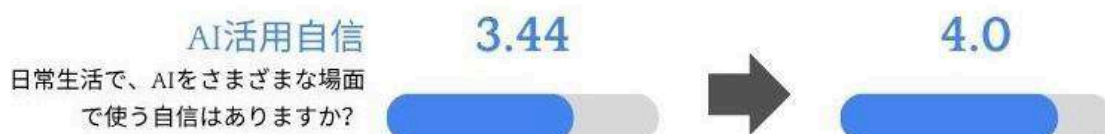
その部分の変容に関しては2027シーズンのアプリ開発講座の刷新の中で、いかに「自信」にも繋げていくかが課題となっています。



プログラムを通じて、参加者の自己認識には複数の観点でポジティブな変化が見られ、特に「AI活用の自信」は3.44から4.0(+0.56)と最も大きく伸び、プログラムでのAI活用機会が日常での活用イメージ向上につながったと考えられます。また、「課題解決アイデアへの自信」も3.41から3.75(+0.34)と着実に向上し、個人差が出やすい領域だけに今後さらなる伸びしろが期待できます。

「(テクノロジー業界は)性別関係なく活躍できると思う」は4.57から4.69(+0.12)と開始時点で既に高水準だったことは、バイアスに囚われず進みたい道へ向かう学生が増えていると感ずることができることも嬉しいポイントです。

一方で、「周囲に学ぶ仲間がいる」は0.39から0.48と微増で、ピアネットワーク形成が今後の強化ポイントであることを再認識しました。基本的にはオンラインでのプログラム進行であるため、対面での仲間づくりには伸びしろが残っており、来年度は今年初開催した対面フィードバック会の重要性がより高まっています。





進路希望の変化の例

参加前	参加後
(ソフトウェアやゲーム開発の)プログラマー	AIを利用したアプリを開発するプログラマーまたはロボットのプログラム/設計
環境のデザイン	ファシリティ系技術者
テックを使った起業家になって社会問題を解決したい	カリフォルニアのシリコンバレーで活動する起業家になりたい

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、より将来になりたい・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、米国の大会を通して、日本を超えた活躍を描けるようになっている姿を頼もしく感じます。

6ヶ月間参加した参加者の声

「何より良かったことは自分に自信がついたことです。はじめは、プログラミングもわからず、自分ではできないんじゃないかなと思っていました。しかしチームができ、仲間ができたことで頑張ろうと思えました。最後の方は、積極的に意見を出すことができました。今回TGに参加したことで、自分もやればできるんだな、挑戦することが重要なんだなと気づくことができました。」

「将来、自分たちで会社を立ち上げたり、社会課題に取り組むプロダクトを世に出したいという気持ちが強くなりました。

今の世の中には、利益を優先して作られたモノがあふれています。もちろんビジネスにおいて利益は大切ですが、私はそれ以上に、目の前の社会課題を解決することは、私たち人間に課せられた一つの『使命』ではないかと感じるようになりました。

一人ひとりが社会の痛みや課題に真剣に向き合うことで、世界は少しずつ、でも確実に変わっていく、今回のTechnovation Girlsでの経験を通して、自分のアイデアが誰かの救いになる可能性を知ることができました。」

「2年目の参加でした。去年はファイナリストに選出されたものの、賞が取れず・・・チームメンバーと大泣きしたことがとても思い出に残った年でした。

私は開発というものは「誰かのためになる」「社会に貢献する」というものでないとだめだと今まで思っていました。しかし、その時のコーディングメンターさんが『賞をめがけて頑張ることも良いこと』だと教えてくれました。その言葉を聞き、メンバーと絶対来年こそは賞を取ってやろと思ひ、今回参加しました。素敵な仲間や優しい運営の方と出会えて、幸せ者だなーと思います。自分に自信がある！と思えるようになったことが自分の中で一番うれしいです！！」

まとめ

2026年度はTechnovation Girls Japanにとって10年目という節目の年。そこで私たちが強く感じたことは、「継続」というキーワードでした。

NPO法人として限られたリソースの中で、全国から集まる400名超の中高生のモチベーションを全員キープさせ、意欲的に引き上げていくことは容易ではありません。ただ、何年も止まることなく、多くの方々のサポートに支えられながら、毎年この機会を創出し続けたことが、今年大きく実を結んだと痛感します。2年、3年と継続的に参加している方々が、毎年力をつけ、結果を出すことに熱意を持って取り組み続けたことで、日本公式ピッチイベントでファイナリストや企業賞受賞につながったり、米国の世界大会でも世界と闘えるまでに実力を付けました。また、国内外の他のコンペティションにも作品を提出し、様々な賞を受賞しています。過去にここまで成果を感じたことはありませんでした。

AIの進化により、我々が伝えていくべき内容も変化の一途を辿りますが、技術の前に、自身が挑戦してみたいことに飛び込む、粘り強く向き合う、うまくいかない時も心折れずに取り組む、そんな姿勢を会得する中高生が増えたことに感激しています。この「継続」を絶やさないよう、我々も「継続的サポート」のあり方を模索しながら、2027年シーズンも進んでまいります。

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。

2027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）。

＜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＞

- ・ 株式会社セゾンテクノロジー
- ・ TokyoDev株式会社
- ・ BIPROGY株式会社・ユニアデックス株式会社

＜ダイヤモンドスポンサー＞

- ・ デロイト トーマツ グループ

＜テクニカルスポンサー＞

- ・ 富士通株式会社

<メディアスポンサー>

- ・Forbes Japan

<ラーニングサポートスポンサー>

- ・株式会社ネイティブキャンプ

【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
- ・Microsoft Japan Co., Ltd.
- ・デロイト トーマツ グループ
- ・株式会社セールスフォース・ジャパン
- ・株式会社サイバーエージェント
- ・ユニアデックス株式会社
- ・株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント
- ・キンドリルジャパングループ
- ・アマゾンジャパン合同会社
- ・フリー株式会社

以上