



Japan Wagamama Awards

2025年3月発行
株式会社IRODORI

たったひとりの
ワガママが、
社会を動かす。

Japan Wagamama Awards
2/23最終プレゼン開催
～世界への挑戦に向けて～



Japan Wagamama Awards 2025は、少子高齢化や地方の人口減少といった社会課題に対し、10代の若者が身近な人の困りごとを解決するためにデジタル技術を活用し、アプリを開発するコンテストです。

本アワードでは、マサチューセッツ工科大学（MIT）が提供するMIT App Inventorを活用し、自分や身近な人の「たったひとりのワガママ」を出発点として、課題を解決することを目指します。そして、この過程で地域や社会が抱える、より大きな問題にも新たな解決策を見出せることを重視しています。

このプロセスは、MITの教育理念にも深く結びついており、「ものづくりを通じて学ぶ（コンストラクショニズム）」、「自分の力で問題を解決できるという自信を育む（セルフエフィカシー）」、「論理的に考え、試行錯誤しながら実践する力を養う」という考え方が、このアワードの根幹にあります。

2024年11月から全国で体験会を実施し、一次エントリーとメンターによる支援期間を経て、2025年2月23日にはファイナリスト8チーム（総勢13名）が最終プレゼンテーションに挑みました。本レポートでは、地域社会に貢献しようとする若者たちが、「たったひとりのワガママ」を実現するために挑戦した軌跡をご紹介します。

代表からのメッセージ



ワガママLab Executive Director
永井 彩華 | Nagai Ayaka

Japan Wagamama Awards2025の開催を無事に終え、多くの挑戦が生まれたことを嬉しく思います。地域の子どもたちが想いを持って、“たったひとり”のワガママから課題を見つけ、解決に向けて取り組む姿に、周囲の大人たちも大きな刺激を受けました。本大会を通じて、微力ながら地域に明るいニュースを届け、小さな変化の兆しを生み出したのではないかと感じています。今後も挑戦の輪を広げ、地域と世界をつなぐ機会を増やしていきます。ご支援・ご協力、誠にありがとうございました。

これまでの活動

学生の募集や伴走に関わってくださった方々の総数は82名でした。

自治体職員・ワガママLab認定ファシリテーター・教員・地域の事業者・企業サポーター・運営チームのみなさまなど、多くの方々にご協力いただいたこと、改めて御礼申し上げます。

2024年11月012月 情報公開・10市町村で体験会実施

11月1日：Japan Wagamama Awards2025ホームページ公開
11月～12月：全国10市町村、オンライン開催4回、
合計16回の体験会を実施

参加人数 71人

2025年1月6日 エントリー締切

体験会参加者を対象に、JWA参加希望者はアンケートに回答

希望者14組（23名）

2025年1月7日～1月31日 オンライン講座・伴走支援

エントリー希望者23名全員を対象にオンライン講義3回、中間発表、
伴走支援を実施

- ・講義①1/13(月)17:00-18:30
- ・講義②1/18(土)19:00-20:30
- ・中間発表 1/21(火)19:00-21:00
- ・講義③1/26(日)19:00-20:30
- ・随時：伴走支援（1組につき約2～4時間程度）



2025年2月7日

ファイナリスト決定 8組（13名）の出場が決定

伴走支援を実施（1組につき約3～6時間程度）

2025年2月7日 JWA実施

ファイナリストによる
最終プレゼンテーションを東京にて実施
グランプリ2組が決定！



2025年3月1日～6月末日

ファイナリスト伴走支援期間
アプリのブラッシュアップを行います。

2025年7月14日～16日

MIT AI Education Summit でのプレゼンテーション



■2/23当日の様子

- 最終ファイナリストによるプレゼンテーション
- 世界を体感するトークセッション（英語）
 - スペシャルゲストとして世界で活躍する高校生 App-In Club代表/Mr.Tianyi Huang氏を招待。
 - 活動の紹介と世界のAIのトレンドを英語にて紹介
- 参加者交流
- ファイナリストが開発したアプリ体験
- 最終選考・授賞式
 - 各分野の専門家である審査員からエンパワーメントされるコメントとともに賞を贈呈。



■審査員紹介



石原 正雄 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



Dr. Natalie Lao
App Inventor Foundation
Executive Director



金子 嘉宏 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



山田 崇 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



脇 雅昭 氏
よんなな会発起人



永井 彩華 氏
株式会社IRODORI 取締役
ワガママLab Executive
Director

■MIT AI Education Summit

グランプリ受賞者は、アメリカ・ケンブリッジで開催の MIT AI & Education Summit に招待されます。本Summit はMITがマサチューセッツ工科大学が主催する世界中からAIを教育に活用する実践者たちが集まる1年に1度のイベントです。研究者や学生をはじめとした多様な人たちが集まり、自分たちの挑戦を共有し合います。こうした国際的な舞台で、自分たちのアイデアを世界の研究者や教育者に発表します。



■MIT App Inventor とは

マサチューセッツ工科大学が開発した「MIT App Inventor」を使ってアプリを作りました。無料のビジュアルプログラミング環境で、誰でもスマートフォンやタブレット向けのアプリを簡単に作成できます。登録ユーザー数は世界中に約2,371万人おり、プロジェクト数は約1億1,418万件に達しています。



■共催：App Inventor Foundation

MIT App Inventorの普及と教育支援を目的とする非営利団体で、世界中の誰もが創造的に学び、アプリ開発を通じて社会課題を解決できる環境を提供しています。



App Inventor
Foundation

<後援自治体・団体一覧>

文部科学省・茨城県鉾田市・栃木県真岡市・兵庫県洲本市・岡山県津山市・柏市社会福祉協議会・静岡県南伊豆町・福島県須賀川市・須賀川市教育委員会・群馬県嬭恋村・嬭恋村教育委員会・大阪府阪南市・阪南市教育委員会・北海道東神楽町・東神楽町教育委員会・福島県矢祭町・矢祭町教育委員会・島根県江津市・江津市教育委員会・島根県川本町・島根県川本町教育委員会・AKKODiSコンサルティング株式会社（会場協力）

2/23最終プレゼンテーション結果 ～Japan Wagamama Awards グランプリ～



「たったひとりのワガママが、社会を動かす」本アワードのコンセプトを最も体現したチームに贈られる賞



栃木県真岡市 中学2年生 佐野 帆那さん

アプリ名：ちょクック ～ちょっとの時間でcookするアプリ～

料理が好きだけれど忙しいお母さんのために、毎日の献立を考える負担を減らし、食品ロスを削減するアプリです。レシートの写真を撮るだけで、そこに記載された食材をもとにAIがレシピを提案。余った食材を無駄なく活用し、買い物の無駄も減らします。

CloudRunで画像からテキストを抽出し、ChatBotがレシピを生成。お母さんの食事準備の負担が減ることで家族の時間が増え、外に出る機会が増えることで地域も活性化する。そんな未来も目指したアプリです。



身近な家族の課題に真摯に向き合い、必要な解決策を高いレベルで実現した点が印象的でした。日々お母さんの様子を観察し、家事の負担を減らす方法を考え抜いたことが、アプリの構想につながっています。さらに、AIとOCR技術を活用し、レシートからレシピを提案する機能を独自に考案し、ほぼ自力で実装した点も評価。高度な技術を扱いながら使いやすさにこだわり、実現可能な形に仕上げた努力と創意工夫が支持され、技術力と実行力の両面で高く評価されました。



永井 彩華 氏



北海道東神楽町 中学2年生 福永 紗良さん

アプリ名：HapiFure

不登校の中学生が安心して友達をつくれるオンラインコミュニティアプリです。自分自身が不登校であり、学校に行けない孤独感を解消するために開発しました。同じ境遇の仲間とつながることで、孤立感を和らげ、支え合える環境を作ることが目的です。アプリではプロフィール登録を行い、気の合う人を探して1対1のチャットが可能。不登校の子どもたちが、毎日楽しく人とつながれるコミュニティをつくることを目指しています。



当事者だからこそ生まれた、本質的な課題解決のアプローチでした。不登校の子どもたちが安心してつながれる場をつくるというアイデアは、実際に必要なものを自ら形にしようとする強い意志が感じられます。これはMIT App Inventorのビジョンとも合致し、当事者が解決者へと転じる挑戦の場となりました。課題設定の解像度の高さや実装可能性、アプリへのこだわりと熱意が評価され、受賞につながりました。



石原 正雄 氏

最終選考結果 ～部門賞～



部門賞：コミュニティ・インパクト賞

人々の心を動かし、まちや地域にポジティブな影響を与える存在となる可能性のあるチームを讃える賞



島根県江津市 高校2年生 成瀬新之助さん・横田航希さん・志波碩也さん
アプリ名：a1armath

「a1armath」は、数学を楽しみながら朝を迎えられるアラームアプリで数学が好きな人や、朝起きるのが苦手な人に向けて、数学が大好きな3人の開発者によって制作されました。アラームを止めるには数学の問題を解く必要があり、解答後には豆知識も表示されます。島根県では理系人材が少なく、理数系の知識を持つ人が増えることで経済発展につながる可能性があり、数学をもっと身近にし、楽しみながら学べる環境をつくることで、理系人材の育成につながる第一歩となることを目指しています。

「好きなことをとことん追求し、それを地域や社会とつなげることができた」と3人が語ったように、単なるアラームアプリではなく、数学好きが増え、地域にも理系人材を育てる流れが期待されるインパクトの大きさが受賞の決め手となりました。



山田 崇 氏



部門賞：ネクスト・ビジョナリー賞

未来を見据え、独自の視点と行動力で新たな道を切り拓く次世代のリーダーに贈られる賞



北海道東神楽町 高校1年生 森山楓葉さん・中学1年生 森山琥珀さん
アプリ名：繋がるペット つなペット・つなペット管理

民生委員として地域の見守り活動を行う母が、「助けを必要としている人に気づけないことがある」と感じたことがきっかけで生まれました。ペットにエサをあげると管理アプリに記録され、反応がない場合は異変を察知できる仕組みを導入。民生委員の負担を減らしつつ、高齢者自身が自然な形で見守られる環境をつくります。認知症予防にもつながり、「誰も取り残されない安心できる地域づくり」を実現するためのアプリです。

このプロジェクトは身近な日常の視点を変え、当たり前を裏返すことで生まれた点が素晴らしいかった。緊急時に人が動くのは難しいからこそ、普段の生活の中で自然に動ける仕組みをつくる発想の転換が際立っていた。



脇 雅昭 氏



部門賞：フューチャーSTEAM賞

STEAMの力を活かして、未来を創造する挑戦を称える賞



茨城県鉾田市 高校3年生 近藤双葉さん
アプリ名：ecoroke

悩みを抱える生徒が、匿名で信頼できる先生とつながれる相談アプリです。自分自身が深い悩みを抱えたとき、先生に相談したいのに話せなかった経験から生まれました。学校では「相談するのが不安」と感じる生徒が多くいます。そこで、匿名相談機能や、レビューを参考に先生を選べる仕組みを導入。「ここなら言えるかも」と思える場を提供します。また、生徒の相談の増加が学校の課題発見につながり、教育環境の改善にも貢献。社会全体で「話せる場」を増やし、孤立する子どもを減らすことを目指しています。

使いたくなる美しいインターフェース。さらに直感的に使いやすく、丁寧に設計されていることが印象的。さらに、技術面でもFirebaseやデータベースを活用し、相談しやすい環境を実現している点が高く評価しました。



Dr. Natalie Lao

今後の展望について

Japan Wagamama Awardsを開催して、1週間。

グランプリをはじめ、各賞を受賞された地域から驚くほど多くの反響をいただきました。

「地域にあかるといって嬉しい」

「自分の地域から世界で活躍する若者が出ると思うと、誇らしい」

「地域みんなで、つくったアプリを使ってもらえるようにしたい」

など。そんな声を伺い、地域の子どもたちが活躍することはこんなにも地域から喜ばれるものであり、そして、その影響や刺激はMIT AI Education Summitに参加する本人だけのものではなく、**地域全体の変化をつくる可能性があることを実感しました。**

中長期的に私たちは、Japan Wagamama AwardsをはじめワガママLabの活動を通じて以下のような目標を掲げて推進していきます。



■ワガママLabがつくりたい未来



若者が先端技術を活用して地域課題を解決する仕組みをつくる

地域全体で若者たちが世界へ挑戦を応援できる仕組みをつくる



若者たちが帰れる地元をつくる

■今後行っていくこと



全国の子ども達を MITに連れていく

2025年は2組をマサチューセッツ工科大学科へ連れていきます。より多くの地域に明るいニュースと刺激を届けること、そして子どもたちの挑戦の機会をつくるため、2026年は20組、2027年はさらに多くの機会を創出していきます。



子ども達の挑戦を 応援するチームをつくる

Japan Wagamama Awardsで活躍した子どもたちには、地域で支える伴走者の存在がありました。私たちは、ワガママLab認定ファシリテーター講座を通じて、子どもたちの挑戦に寄り添い、ともに歩む人を育て、応援するチームを地域に広げていきます。



先端技術を活用し 地方で起業する 若者を増やす

今後の産業構造を変えていくAIを、地域課題解決の手段として活用できる若者を育てます。その挑戦の積み重ねが、新たな価値を生み出し、若者が地元で起業する流れをつくることを目指します。

以上、簡単ではありますがJapan Wagamama Awardsの活動のご報告でした。ここからは受賞したアプリの概要を記載したポスターを添付いたします。



佐野帆那

- 学年：中学2年生
- 出身地：栃木県真岡市

Vision

家庭から出る食品ロスをゼロにする町

プロジェクト概要

- ◆ 栄養を考えたレシピを毎日考えるのが大変で使わずに材料が余ってしまう事を少なくしたいという母の課題
- ◆ 私が冬休みに昼食を作ることに夢中になり、冷蔵庫の中を見る機会が増えた。冷蔵庫の中を見ると賞味期限が切れてしまった材料を見ることがあった。母は毎日仕事で忙しくしているため、週に1回まとめて買い物をしている。そのため材料が余ってしまうことがあり、その事については母も悩んで見ることが分かり、解決したいと思った。忙しい母でも毎日料理をする理由の1つである栄養のバランスを考えた食事を簡単に考えられるサポートをしたいと思ったから。

課題の背景

- ◆ 右のグラフによると、2018年度の栃木県の食品ロス発生量は全国に対しての占める割合が大きく、1人1日あたりの食品ロス排出量が全国平均よりも大きく上回っていることが分かる。
- ◆ SDGsの課題のひとつにも食品ロスの削減が入るなど、世界的にも大きな問題のひとつになっている。



App

ちょクック ~ちょっとの時間でcookするアプリ~



アプリのポイント

- ◆ レシートの写真を撮ればそこにある材料を使ってレシピを考えてくれるアプリ
- ◆ 写真を撮るだけで、メニューや作り方を考えてくれて材料を無駄なく使う

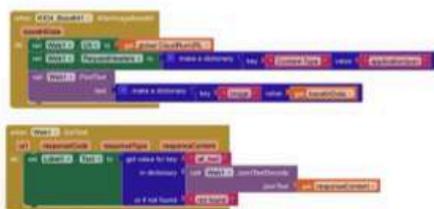
Key Technologies

- ✓ AIを活用している
- ✓ 撮った写真からテキストを検出する

アプリの構造

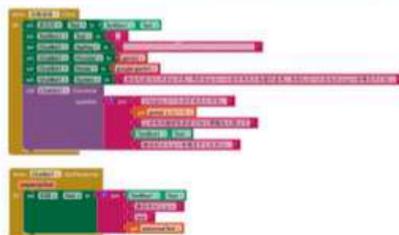
1. CloudRun

カメラ機能で撮影した写真から取った情報をテキスト化する



2. ChatBot

テキスト化した材料からAIを使ってレシピを考える



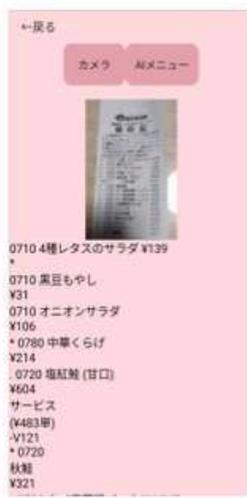
ユーザーインターフェース



トップページ



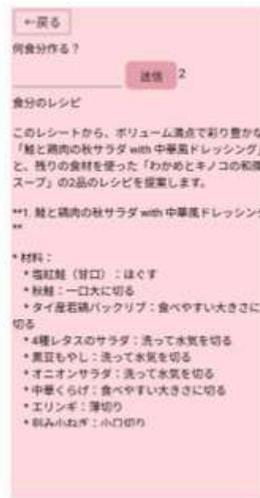
カメラを起動する



写真を撮ってテキスト化する



何食分が指定する



メニューと作り方を表示する



福永 紗良

- 学年：中学2年生
- 出身地：北海道 上川郡 東神楽町

Vision

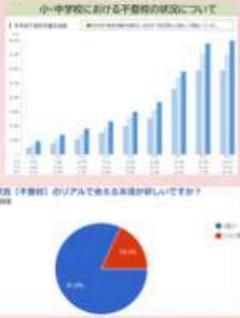
不登校でも学校に行っている人と同じように毎日楽しく人と繋がれるコミュニティを作る

プロジェクト概要

- ◆ 不登校の私が、自宅付近の自分と同じ不登校の人とリアルで友達を作れるアプリ。
- ◆ 私は小学1年生の時に担任から不適切指導をされ、学校に行きたいのに行けなくなり自分を責め苦しんだ。オンラインスクールの友達はあるが、遠くて会えない・・・近くにリアルで会える友達を作り、中学校に通っている人と同じように過ごしたい。
- ◆ 不登校になると人との関わりがなくなり孤独で孤立するので、このアプリで少しでも解消出来たらと思った。

課題の背景

- ◆ 2023年度の不登校者数は34万6482人、前年度と比べ4万7434人多く、11年連続で増加し過去最多。こんなにも多くの人達が私と同じように苦しんでいると知り、不登校を経験している私に何か出来ないかと考えた。(右上図)
- ◆ 不登校になり友達を作る機会がなくなった。自宅付近の不登校同士が友達になり、一緒に外出や勉強、イベントなどを開催し、自分だけではないという安心感があれば毎日が楽しくなるのではと思った。
- ◆ 現在通っているオンラインスクールの不登校の子達に「リアルで会える友達が欲しいか」とアンケートを取ったところ81.8%がはいと回答、この結果を見て私と同じ思いの人が沢山いて需要があるということがわかった。(右下図)



App

Hapi Fure



アプリのポイント

- ◆ 不登校の人のみで友達がつくれる(同じ状況・同じ気持ちの人同士で繋がれる安心感)
- ◆ 携帯番号を持っていなくてもWi-Fiのみで人とつながれる(LINEは携帯番号が必須)
- ◆ プロフィール画面から気になる人がいたらタップ1つでチャット画面に移動するように操作性を良くした

Key Technologies

- ✓ データベース - 登録画面・チャット・プロフィール登録画面・プロフィール検索
- ✓ プロフィール検索 - タップでチャットに移動

アプリの構造

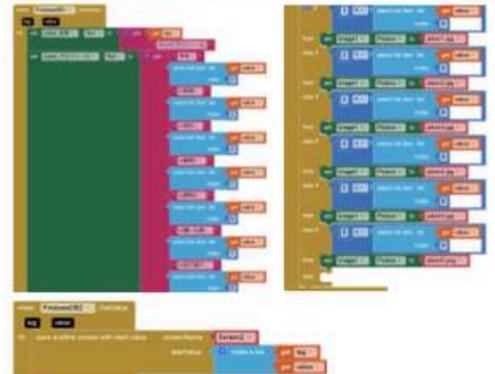
1. チャット送受信

チャットの
送信・受信ブロック



2. プロフィール情報

- ・プロフィールのアイコン・名前・学年・地域・性別・趣味・嫌いな事・自己紹介
- ・見たそのプロフィールからタップ1つでチャット画面に移動出来るブロック



ユーザーインターフェース



【トップページ&登録画面】
トップページ & ID・パスワードを登録

【ホーム画面】
チャット・プロフィール登録
プロフィール検索画面

【プロフィール登録画面】
名前・学年・地域・性別・趣味
苦手なこと・自己紹介を登録

【チャット画面】
1対1の会話ができるチャット

【プロフィール検索画面】
友達検索画面
ボタンをタップでチャットに移動



52/2

- チームメンバー：志波碩也/成瀬新之介/横田航希
- 出身地：島根県江津市

11010(2)

Vision

数学好きで溢れかえるまち

プロジェクト概要

- ◆ 数学が大好きなグループメンバー、「横田くん」が、朝からその大好きな数学を解き、一日の始まりを気持ちよく迎えるためのアラームアプリ。
- ◆ 地元の島根県だけでなく、日本全体で理系学生が少なくなり、それに応じて数学の楽しみを共有できる人も減ってきている。少しでも理系科目である数学の楽しみを、色々な人に知って欲しい。

課題の背景

- ◆ 朝、機嫌が悪い状態で起きてしまい、母親と言い合いになることも。
- ◆ 朝、なかなか起きられない人はどこにでも一定数いる。
- ◆ 島根県には、理系学生が少ない・理系科目の成績が低い。
- ◆ 理系科目に対する興味関心が低い。



App

数学アラーム、数学クイズ「a1armath」



アプリのポイント

- ◆ 数学の問題を解かないと止まらないアラーム
- ◆ 問題を解いた後に、数学に関する雑学を表示させる
- ◆ 単なる計算問題やだけでなく、日常に関する文章題を出題する

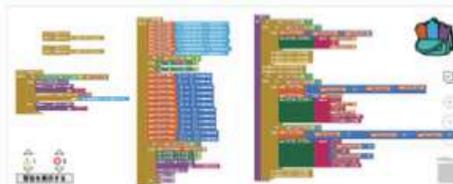
Key Technologies

- ✓ 問題の数値のランダム生成
- ✓ アラーム機能

アプリの構造

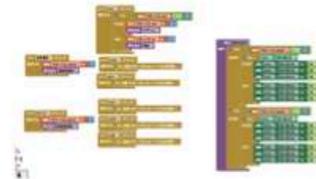
1. 問題生成

問題の数値部分をランダムな数字から生成するブロック



2. 問題選択

問題選択のブロック



ユーザーインターフェース



最初の画面

問題選択の画面

実際の問題の画面

アラーム設定の画面①

アラーム設定の画面②



森山楓葉、琥珀

● チームメンバー：
森山楓葉、森山琥珀

Vision

誰もとりのこされない町になる

プロジェクト概要

- ◆ 民生委員やボランティアをしている母の、『今まで関わってきた大切な人たちに、勝手に死んでほしくない』というわがまま
- ◆ 母のと一緒にボランティアをしていた一人暮らしの方で、亡くなった時しばらく誰にも気づいてもらえなかった人がいたため、
- ◆ 安否確認をこまめにした方が良いと思ったから（月に一度、民生委員の訪問確認はあるが、足りない）

課題の背景

フィールドワーク調査の結果

- ◆ 民生委員の平均年齢は65～70歳で、母が最年少。町民の約30%が高齢者
- ◆ 母は、『緊急通報システム（申請制）はあるが、何かあったときに自分で押すことができるか不安だ』と相談されたことがある。



App

ペットをお世話するだけで、安否確認ができるアプリ



アプリのポイント

- ◆ エサをあげていない→ペットが弱る→利用者にも何かあった！
- ◆ 声を出して起こしてもらおうことで、認知症予防が期待できる！

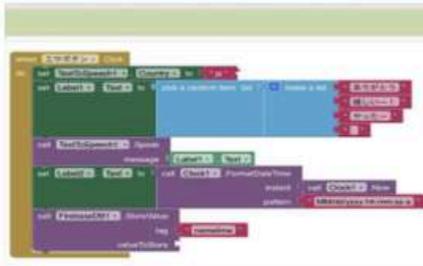
Key Technologies

エサをあげた時間と、名前がすぐに管理アプリに行くこと
アプリではお知らせ機能もついており、地域イベントに参加しやすくなる

アプリの構造

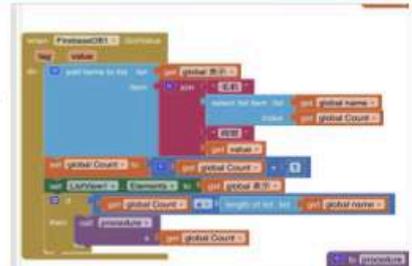
1. エサボタンに対応したメッセージ

エサボタンを押すと、ランダムでセリフを言い、時間を表示する



2. 管理アプリ

何人でも、名前とボタンを押した時間がリアルタイムで見れる



ユーザーインターフェース



エサを待っているわんちゃん
最後にエサをあげた時間が見える
自分の名前を表示する



エサをあげたわんちゃん
ランダムでセリフを言うてくれる
この時間が管理アプリへ



管理アプリ
50音順で、押していない人は日付が変わっていないからわかる



近藤 双葉

- 学年：銚田第一高等学校三年生
- 出身地：茨城県/銚田市

Vision

悩みを抱える子供たちの『ここなら言えるかな?』を作りたい!

プロジェクト概要

- ◆ 悩みを抱える子供たちとその悩みを解決したい先生たちを結びつけ、生徒の「ここなら言えるかな?」を作るためのアプリ
- ◆ 自身が傷つき、悩んだ時に先生に救ってもらった経験から何が出来るだろうと考えたときにまだ生徒側であるからこそ生徒の気持ちにがわり、大切にできると考え、「生徒が悩みを吐き出せる人や場所がある」ことを理想とし、現状とのギャップを課題とすることに決めた。

課題の背景

- ◆ アンケートの結果、全員の先生が相談されたことがあると答え、生徒の一番ではなくとも相談相手として求められているが、約40%の生徒が気軽に相談できる先生はいないと答えている。
- ◆ 生徒によると先生が信用できていなかったり、気軽に話しかけることができないようであった。「信頼関係を築く」ことが一番効果的であるが私たちがそれを解決するのはとても困難である。
- ◆ そのため、「信頼関係が相談相手に至ってなくても話せる」ことを目標にした。



App ecoroke (エコロケ)

アプリのポイント

- ◆ 匿名で先生と個人相談、掲示板の投稿・閲覧が可能。
相談へのハードルを下げる
- ◆ 先生選択画面に生徒からの相談レビューを掲載
先生を選択する際の判断材料を提供

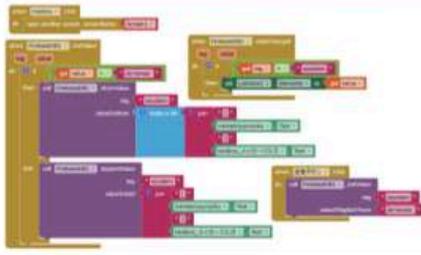
Key Technologies

- ✓ 匿名・非拘束性
- ✓ 生徒からの相談レビュー

アプリの構造

1. firebase

個人相談トークルーム
チャット機能



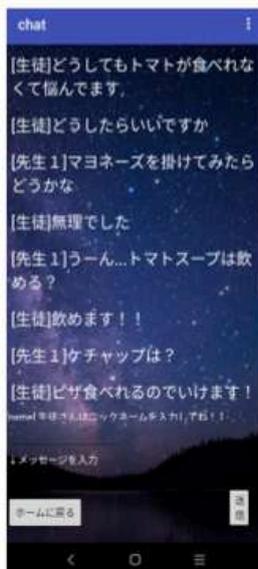
2. webビューアー レビュー画面 google formに入力する ためのブロック



ユーザーインターフェース



ホーム画面



個人トークルーム画面



個人相談レビュー画面
(googleform使用)



掲示板入力画面



個人相談先生選択面

