

祖父母の元気を願い「見守り歩数計」を製作 中学 2 年生・加藤 歩夢さんが 2 年連続で最高賞、今大会では 3 冠 「クリエイティブロボティクスコンテスト 2026」開催

教育事業を展開するヒューマンアカデミー株式会社（本社：東京都新宿区、代表取締役：田中 知信、以下「当社」）は、一般社団法人未来創生 STREAM 教育総合研究所（以下「RISE」）が 2026 年 9 月 20 日（日）に東京・渋谷で開催した「クリエイティブロボティクスコンテスト 2026」に協力しました。全国から 25 名が出場し、「見守り歩数計」を製作した加藤 歩夢さん（中学 2 年生）が最高賞の文部科学大臣賞など 3 冠を受賞。2 年連続で大会の最高賞に輝きました。

【本件のポイント】

- 全国から 25 名が出場し、社会・地域の課題解決を目指す作品発表と自律走行のタイムアタックレースで学習成果を披露
- 加藤 歩夢さんが、高齢者の運動と家族の見守りを支える「見守り歩数計」で文部科学大臣賞など 3 冠を受賞。2 年連続で大会の最高賞に輝く
- タイムアタックレース部門では、前年銀賞の加藤 優真さん（中学 3 年生）が金賞を受賞



文部科学大臣賞など 3 冠を受賞した加藤 歩夢さん（中央）、当社児童教育事業部長の長谷川 直之（左）、審査委員長でヒューマンアカデミージュニア ロボティクスプロフェッサーコースのアドバイザーを務める古田 貴之氏（右）

■取材・本件に関するお問い合わせ ■ ヒューマンアカデミー株式会社 広報担当 原・高橋
E-mail : ha_info@athuman.com

【背景】

文部科学省は、各教科等で学んだことを実社会の問題発見・解決に生かす STEAM 教育等の横断的な学習を推進しています（※）。

本コンテストは、ロボット製作を通じて子どもたちが課題を見つけ、試行錯誤しながら解決策を形にし、その成果を発表する機会です。当社は、ロボット・プログラミング教育の知見を生かして大会に協力しています。

（※）出典：文部科学省「STEAM 教育等の各教科等横断的な学習の推進」



大会出場者と審査員・関係者

■ 本件の概要

第 3 回となる今回は「日本の未来を、ロボットでもっとよくしよう。」をテーマに、テーマ探究部門に 7 名、タイムアタックレース部門に 18 名が出場。作品の実演や発表、自作ロボットの走行を通じて、日頃の学びと工夫を披露しました。

■ 加藤 歩夢さんが文部科学大臣賞など 3 冠を受賞、2 年連続で最高賞

加藤 歩夢さん（中学 2 年生）は、「見守り歩数計」で最高賞の文部科学大臣賞、デジタルイノベーション賞、テーマ探究部門金賞の 3 冠を受賞しました。

加藤さんは、自身の祖父母に元気でいてほしいという思いを込めて「見守り歩数計」を製作しました。高齢者の運動不足による運動機能・認知機能の低下に着目し、散歩を促すだけでなく、離れて暮らす家族による安否確認やコミュニケーションにもつながる仕組みを考えました。

前回大会では、舌下免疫療法を続ける子どもをサポートするおもちゃ型薬箱で、最高賞のクリエイティブ最優秀賞を受賞。今年は高齢者と家族の支援へと挑戦を広げ、2 年連続で大会の最高賞に輝きました。



高齢者の運動習慣を促し、家族による見守りを支援する「見守り歩数計」

■ 散歩の習慣づくりと家族による見守りを両立

「見守り歩数計」は、高齢者の運動習慣を支え、離れて暮らす家族の見守りやコミュニケーションにつなげることを目指した作品です。

操作は、本体の「散歩する」「天候不良」「体調不良」の 3 つのボタンから選ぶだけの簡単な仕様です。散歩に出かけることや、散歩を控える理由を家族へ LINE で通知するほか、帰宅後には歩数も知らせてくれます。また、散歩開始後に一定時間が経過すると、周囲に助けを求める音声アラームが鳴る機能なども設けました。

前年の作品で取り入れた LINE への文字通知を発展させ、今回はカメラで撮影した写真を家族に送信する機能も搭載。家族が本人の様子をより具体的に知ることを目指しました。さらに、外観を 3D プリンターで製作し、カメラに適したフタの角度や、光沢を生かしたデザインにもこだわりました。

■ 利用者に配慮した設計と細部の作り込みを評価

審査では、前年作品から進化した技術やデザインに加え、高齢者と家族に必要なことや、利用中に起こり得る状況を考え、対策を一つの形にまとめた点が評価されました。デジタルイノベーション賞の講評では、一つひとつのパーツを 3D プリンターで製作するなど、細部まで作り込んだ点にも言及がありました。

また、最高賞である文部科学大臣賞の講評では、デザイン・コンセプト・技術もさることながら、使用する人のことまで考えた「燃えるような情熱」が素晴らしいと評されました。受賞後、加藤さんは、多くの賞を受賞したことや、支えてくれた家族、ロボット教室の先生への感謝を述べました。加えて、さまざまな分野のロボットを見ることで、自分の知識を広げることができたと大会を振り返りました。

■前年の銀賞から金賞へ 加藤 優真さんがタイムアタックレース部門の頂点に

自作ロボットの自律走行による走破タイムを競うタイムアタックレース部門では、加藤 優真さん（中学 3 年生）が金賞を受賞しました。前年の銀賞から順位を上げ、今回は部門の頂点に立ちました。

大会当日に公開されるコースに対し、出場者はロボットの構造やセンサー、プログラムなどを調整して挑戦。加藤 優真さんのロボットは軽量化を図った構造が特徴で、1 回目は完走できませんでした。2 回目の走行で 9 秒 43 を記録しました。銀賞は村岡 祐翔さん（中学 3 年生）、銅賞は三谷 航輝さん（小学 6 年生）が受賞しました。



タイムアタックレース部門で
金賞を受賞した加藤 優真さん（中央）



自作ロボットでコースの走破に挑む加藤 優真さん

■主な受賞者一覧

賞・部門	都道府県	受賞者（学年）	ロボットタイトル/内容等
文部科学大臣賞	愛知県	加藤 歩夢さん（中学 2 年生）	見守り歩数計
テーマ探究部門 金賞	愛知県	加藤 歩夢さん（中学 2 年生）	見守り歩数計
テーマ探究部門 銀賞	大阪府	檜垣 葉多さん（高校 2 年生）	ヨーヨーロボ
テーマ探究部門 銅賞	愛知県	加藤 吏さん（中学 3 年生）	SSS (Self Sound See)
タイムアタックレース部門 金賞	東京都	加藤 優真さん（中学 3 年生）	タイム 9 秒 43
タイムアタックレース部門 銀賞	東京都	村岡 祐翔さん（中学 3 年生）	タイム 9 秒 50
タイムアタックレース部門 銅賞	東京都	三谷 航輝さん（小学 6 年生）	タイム 10 秒 10
土佐電子賞	岡山県	岸本 幹大さん（中学 2 年生）	タイムアタックレース部門
未来社会デザイン賞	茨城県	青木 翼さん（高校 2 年生）	らくリサ
チャレンジ賞	愛知県	武藏原 蓮さん（中学 1 年生）	タイムアタックレース部門
デジタルイノベーション賞	愛知県	加藤 歩夢さん（中学 2 年生）	見守り歩数計
ユカイ工学賞	大阪府	檜垣 葉多さん（高校 2 年生）	ヨーヨーロボ
fuRo 賞	東京都	中村 優太さん（中学 1 年生）	タイムアタックレース部門
	東京都	村岡 祐翔さん（中学 3 年生）	タイムアタックレース部門

■審査委員長・古田 貴之氏の講評

千葉工業大学 未来ロボット技術研究センター（fuRo）所長で、ヒューマンアカデミージュニア ロボティクスプロフェッサーコースのアドバイザーを務める審査委員長の古田 貴之氏は、大会のファイナリストとして出場したことが自体が素晴らしいとたたえました。タイムアタックレースでは、基本を踏まえて完成度を高めてきたことを評価したうえで、さらに殻を破って自分らしい工夫を生み出してほしいと、さらなる挑戦を呼びかけました。



表彰式で出場者に言葉を贈る古田 貴之氏

■開催概要

大会名	クリエイティブロボティクスコンテスト 2026
大会テーマ	「日本の未来を、ロボットでもっとよくしよう。」
開催日	2026 年 9 月 20 日（日）
時間	開会 10:30／閉会 17:00
会場	GMO インターネットグループ グループ第 2 本社「シナジアカフェー GMO Yours・フクラス」
所在地	東京都渋谷区道玄坂 1 丁目 2 番 3 号 渋谷フクラス 16 階
競技部門	①テーマ探究部門 ②タイムアタックレース部門
主催	一般社団法人未来創生 STREAM 教育総合研究所（RISE）
後援	文部科学省
会場協賛	GMO インターネットグループ株式会社
協力	ヒューマンアカデミー株式会社
大会公式サイト	https://www.rise.or.jp/contest/2026/

■一般社団法人未来創生 STREAM 教育総合研究所（RISE）について

ロボット教育の持つ学びの可能性を提示し、客観的に評価する協会団体「一般社団法人 未来創生 STREAM 教育総合研究所（略：RISE）」を 2024 年 6 月に設立しました。法人名にある STREAM 教育とは、STEAM 教育（Science: 科学、Technology: 技術、Engineering: 工学、Arts:



教養/創造性、Mathematics: 数学）に Robotics（ロボット技術）の R を加えたもの。R には Reality（現実性）や Reviewing（評価）などの意味もあり、今後ますます複雑化する社会を生き抜くための教育方法です。

コンテスト運営や検定運営など、教育機関や教育関係者、企業パートナーと連携しながら、ロボット教育が与える子どもの成長を評価し、次世代を担う子どもたち一人ひとりが持つ無限の可能性を育み、未来のイノベーターを生み出す契機となることを目標としています。

公式サイト：<https://www.rise.or.jp/>

■「ヒューマンアカデミージュニア ロボット教室」とは

「ヒューマンアカデミージュニア ロボット教室」は、ロボットクリエイターの高橋智隆氏をアドバイザーに迎え、2009 年 6 月にスタート。未就学児（5～6 歳）から中学生を対象に全国で展開し、教室数は 2,000 教室以上、在籍生徒数は 27,000 名を超えるロボットプログラミング教室です（2026 年 3 月末時点）。5 歳から中学生までお子さまの年齢に合わせたさまざまなコースをご用意しており、「プレプライマリーコース」「プライマリーコース」「ベーシックコース」では、動くロボットを自ら作り上げ、試行錯誤を繰り返しながら構造や動きの仕組みを学びます。「ミドルコース」「アドバンスコース」では、さらにマイコンブロックやセンサーが追加され、専用タブレットを用いたビジュアルプログラミングでより複雑な動きを実現します。



子どもたちに科学の驚きと感動を与え、楽しく夢中になってロボット製作に取り組むうちに、新しい時代を生き抜く上で必要となる学びの基盤となる力が養われているというプログラムです。

●公式サイト URL：<https://kids.athuman.com/robo/>

■ヒューマンアカデミーについて <https://manabu.athuman.com/>

ヒューマンアカデミーは、学びの面白さを提供する「Edutainment Company」として、1985 年の創設以来、時代や社会の変化にあわせながら 800 以上の講座を編成しました。未就学児童から中高生・大学生・社会人・シニア層とあらゆるライフステージにおける STEAM 教育やリスキリング、学び直しの支援を行っています。



さらに、独自の「ヒューマンアカデミーGIGA スクール構想」を推進し、学習支援プラットフォーム「assist」を開発。SELFing サポートカウンセラーと講師が、個別に学習目的や目標にあわせた進捗管理や相談などの学習サポートをします。私たちは、常に最先端の教育手法やテクノロジーを取り入れ、学びの喜びを追求し、質の高い教育サービスを提供していきます。

■ヒューマングループについて

1985 年の創業以来「為世為人（いせいいじん）」を理念に掲げ、教育を中核に人材、介護、保育、IT、美容、スポーツと多岐にわたる事業を展開しています。深刻な社会課題である「労働人口減」に対し、各事業の専門性を活かした 4 領域で解決を推進しています。



教育・人材事業による「海外人材の活用」「成長産業分野の専門教育と労働移動」、介護（通所・訪問・ホスピス等）や保育・学童運営による「国内労働力の確保」、RPA・AI・IT 活用を通じた「生産性の向上」に注力。SDGs への貢献を通じて、誰もが自分らしく生き、学び、働ける社会の実現と、時代に即した労働環境の革新に取り組んでいます。

●ヒューマンホールディングス ウェブサイト : <https://www.athuman.com/>

会社概要

ヒューマンアカデミー株式会社

- 代表者 : 代表取締役 田中 知信
- 所在地 : 東京都新宿区西新宿 7-5-25 西新宿プライムスクエア 1 階
- 資本金 : 1,000 万円
- URL : <https://manabu.athuman.com/>

■ 本件に関するお問い合わせ ■ ヒューマンアカデミー株式会社 担当 原・高橋
E-mail : ha_info@athuman.com

■ ヒューマングループに関するお問い合わせ ■ ヒューマングループ 広報担当 若林
E-mail : kouhou@athuman.com