

つながろう。驚きを。幸せを。

NTT
docomo

トピックス

2025 年 3 月 24 日

株式会社 NTT ドコモ

プログラミングコンテスト「第 2 回ドコモ未来ラボ」のグランプリ決定

～応募総数 2,056 作品の中から「みらいのまほうどうぶつえん」がグランプリを受賞～

株式会社 NTT ドコモ（以下、ドコモ）は、全国の 3 歳から中学生までを対象にした、プログラミングコンテスト「第 2 回ドコモ未来ラボ」（以下、「ドコモ未来ラボ」）の最終審査会を 2025 年 3 月 22 日（土）に実施し、第 1 回の約 2 倍となる応募総数 2,056 作品の中から、「みらいのまほうどうぶつえん（高鷹 迅）」をグランプリに決定いたしました。



「ドコモ未来ラボ」は、子どもの夢や未来の応援を目的とした「ドコモ未来プロジェクト^{※1}」の取組みの一つとして 2023 年 10 月から開始したプログラミングコンテストです。日本全国の 3 歳から中学生までを対象に、「未来の新発明」をテーマとしたプログラミング作品を募集しました。今回は第 2 回の開催となり、第 1 回の約 2 倍となる 2,056 作品の応募が寄せられました。コンテストの審査基準である固定概念にとらわれない発想力、プログラミングを通じた表現力、未来への期待が感じられる未来力の 3 点をもとに審査を行い、最終審査参加者 16 名を決定いたしました。最終審査会では、参加者 16 名が自らステージに立ち、作品の魅力や独自の発想、プログラミングへの想いを力強くプレゼンテーションを行った後、グランプリや各賞を決定しました。

■グランプリ

お名前：高鷹 迅（こうたか じん）

作品名：「みらいのまほうどうぶつえん」

使用言語：Stretch3

作品説明：どうぶつの名前を呼ぶと、ぼくが描いたどうぶつの絵があらわれます。

そして、ひとのうごきにあわせて、いっしょにうごきます。

声とうごきでそうさできるので、小さな子でも、どうぶつになりきって楽しむことができます。

※ 未就学児童の部の最優秀賞作品です。



ドコモは今後も自由な発想を表現できる場を提供することで、子どもたちの初めてを応援してまいります。

※1 「ドコモ未来プロジェクト」公式ホームページ：<https://docomo-mirai.tda.docomo.ne.jp/>

本件に関する報道機関からのお問い合わせ先

株式会社 NTT ドコモ
ブランドコミュニケーション部 コーポレートブランド担当
TEL：03-5156-2069

「第 2 回ドコモ未来ラボ」最終審査会概要

1. 「ドコモ未来ラボ」について

「ドコモ未来ラボ」は、「ドコモ未来プロジェクト」の取組みの一つとしてドコモが開催する、「初めてだって、楽しめる！」をコンセプトとしたプログラミングコンテストです。審査基準は固定概念にとらわれない発想力、プログラミングを通じた表現力、未来への期待感が感じられる未来力の 3 点となり、プログラミングスキルの高さは問われません。プログラミングの経験者はもちろん、初心者のお子さまが自由に作成した作品を応募することができます。

2. 応募作品の傾向

大人の社会が生んだ課題に、子どもならではの新たな解決の可能性を示すアイデアが多数

応募作品には、日常生活のちょっとした不便を解消するアイデアから、未来の暮らしを豊かにする革新的な技術まで、多彩な発想が集まりました。また、子どもならではの自由な発想で生み出されたユニークなアイデアに加え、現代社会が抱える複雑な課題に向き合い、新たな解決策を提示する意欲的な作品も見受けられました。それぞれの作品には、創造力や探求心がつまっており、実用化の可能性を感じさせるものも多くありました。

3. 受賞作品のご紹介

■未就学児童の部

・最優秀賞

お名前：高鷹 迅（こうたか じん）

作品名：「みらいのまほうどうぶつえん」

使用言語：Stretch3

作品説明：どうぶつの名前を呼ぶと、ぼくが描いたどうぶつの絵があらわれます。

そして、ひとのうごきにあわせて、いっしょにうごきます。

声とうごきでそうさできるので、小さな子でも、どうぶつになりきって楽しむことができます。



・発想力賞

お名前：中井 恵那（なかい えな）

作品名：「ふしぎななべ」

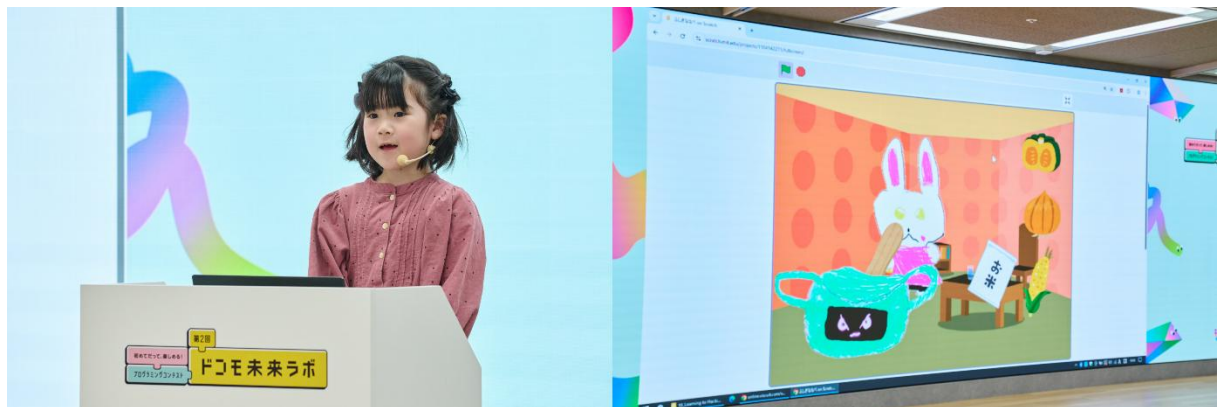
使用言語：Scratch

作品説明："ふしぎななべ"というはつめいひんをプログラムしました。

ざいりょうを2 こいれてまぜると、いろいろなりようをつくってくれます。

みらいのなべなので、ざいりょうからはそうどうもできないようなりようをつくってくれます。

いれたざいりょうによって、なべのロボットのひょうじょうもかわります。



・表現力賞

お名前：荒木 孝介（あらき こうすけ）

作品名：「速く走れてどこにでも行ける靴」

使用言語：Viscuit

作品説明：ぼくのつくった作品ははやくはしれてどこにでもいけるくつです。

はしるのがすきだけど疲れてしまうため作りました。

好きな青い靴をはくと宇宙までいけるという動きを表現しました。



・未来力賞

お名前：下里 響生（しもざと ひびき）

作品名：「おかたづけキャッチャー」

使用言語：レゴ® エデュケーション SPIKE™

作品説明：クレーンゲームみたいなアームがくるまについたロボットです。

アームでゴミをひろっておかたづけしてくれます。



■小学校 1～3 年生の部

・最優秀賞

お名前：池田 裕樹（いけだ ひろき）

作品名：「花火で花をいっぱい咲かせよう」

使用言語：Viscuit

作品説明：テレビでせんそうがおこっているのを知り、悲しい気持ちになり、少しでもみんなが嬉しい気持ち、やさしい気持ちに変わったら良いなと思って作りました。

ボタンを押すと花火が上がります。花火は雨になって水の無いあれた土地にふってきれいな花をいっぱいさせます。



・発想力賞

お名前：菅原 快晴（すがわら かいせい）

作品名：「マナーQuest ～楽しく食事マナーを学ぼう！～」

使用言語：TM2Scratch・Teachable Machine

作品説明：食事マナーをゲーム感覚で楽しく学べるプログラミングです。

正しい食事マナーを身につける機能、楽しく食事マナーを学べる機能と、大きく2つの機能で構成されています。



・表現力賞

お名前：土田 晃輔（つちだ こうすけ）

作品名：「次世代型募金箱 仕分けジョーズ」

使用言語：レゴ® エデュケーション SPIKE™

作品説明：コイン、新紙幣を判別・仕分けし、合計金額を計算する次世代型募金箱です。



・未来力賞

お名前：山下 瑳久（やました さく）

作品名：「アイシャルディスタンス」

使用言語：マイクロビット

作品説明：アイシャルディスタンスは、目が悪くなるのをふせぐためのプログラムです。

デジタルききを使ったり、読書をするときに目を守る 3 つのポイント

（①画面から 30cm いじょうはなす②明るい場所で使う③ていきてきに目を休める）を守れるように助けてくれます。

使い方がかんたんなので、子どもからお年よりまでだれでも使えます。



■小学校 4～6 年生の部

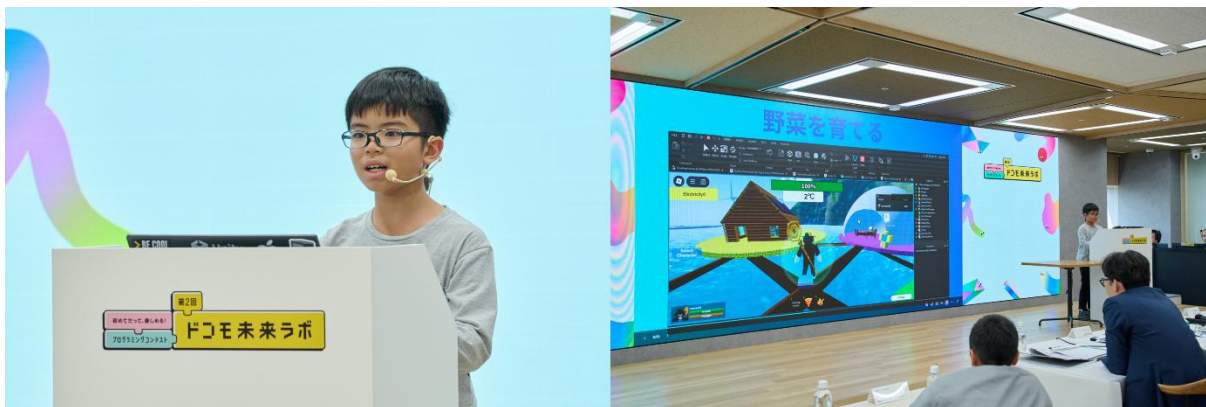
・最優秀賞

お名前：根岸 暖（ねぎし だん）

作品名：「旅するフローティングハウス」

使用言語：Roblox

作品説明：海の上で自給自足できるフローティングハウスとワールドを Roblox で作成しました。



・発想力賞

お名前：森 然（もり ぜん）

作品名：「Learning to Hacking」

使用言語：Scratch

作品説明：サイバーセキュリティの基礎を誰でも気軽に学べるアプリです。



・表現力賞

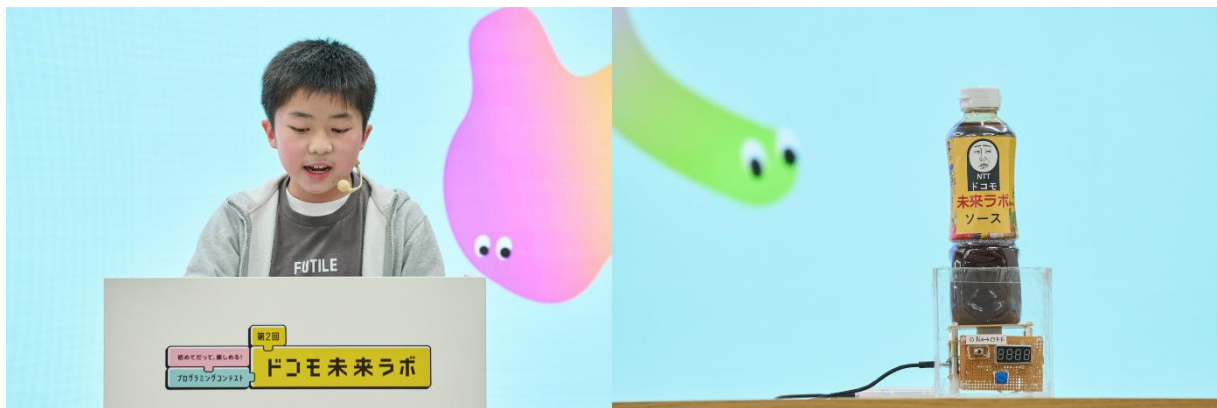
お名前：河地 智陽（かわじ ともはる）

作品名：「家族を超魅了！IoT 調味料残量チェッカー」

使用言語：マイクロビット（MakeCode）

作品説明：この作品は、ソースや醤油などの調味料を置くための Box です。ただし、ただの Box ではありません。作成した調味料残量チェッカーに調味料をセットすると、内部で調味料の残量（重量）をリアルタイムに計測し、調味料の残量が少なくなった状態が 12 時間連続で続いた場合、お母さんの携帯電話にメールを送信してくれます。

これによって外出先からも自宅にある調味料の残量を把握でき、買い物時の買い忘れを防ぐことができます。



・未来力賞

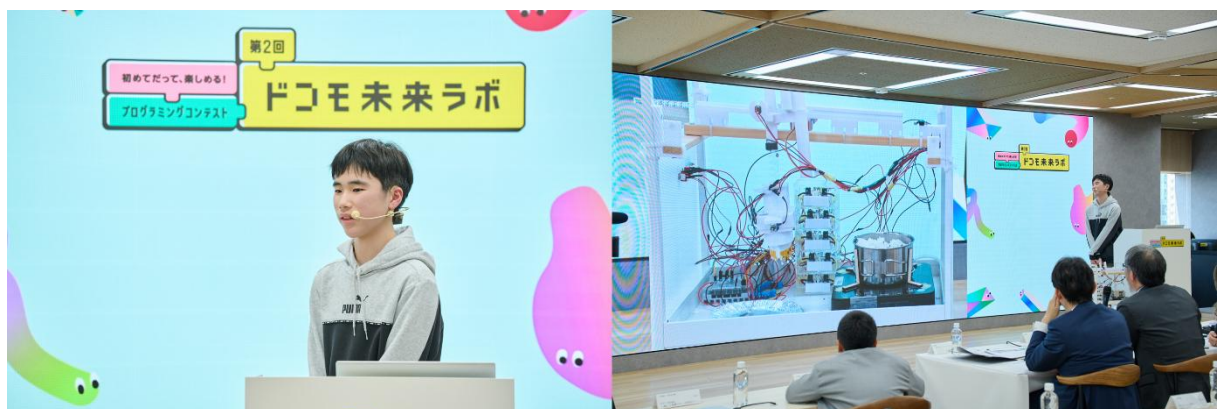
お名前：佐藤 優成（さとう ゆうせい）

作品名：「おにぎりファクトリー」

使用言語：Studuino Software

作品説明：鍋の中にお米を入れて、タンクの中に水を入れると、自動でご飯を炊くことができます。

ご飯が炊けたら、蓋を取ると、自動でふりかけをかけ、おにぎりを作ります。



■中学生の部

・最優秀賞

お名前：若狭 裕人（わかさ ひろと）

作品名：「アルファベット列で作曲するアプリ」

使用言語：HTML・JavaScript・CSS

作品説明：本アプリは、アルファベット列を音列に変換して、音として出力するアプリである。

入力欄に入力されたアルファベット列を規則的に音列に変換する。

また、アプリの利用者は音色や調などを選択することによって、作曲を楽しむことができる。

音色や調を選択する際に音楽的な難しい用語が出てくるが、それらの用語を表示することもできる。



・発想力賞

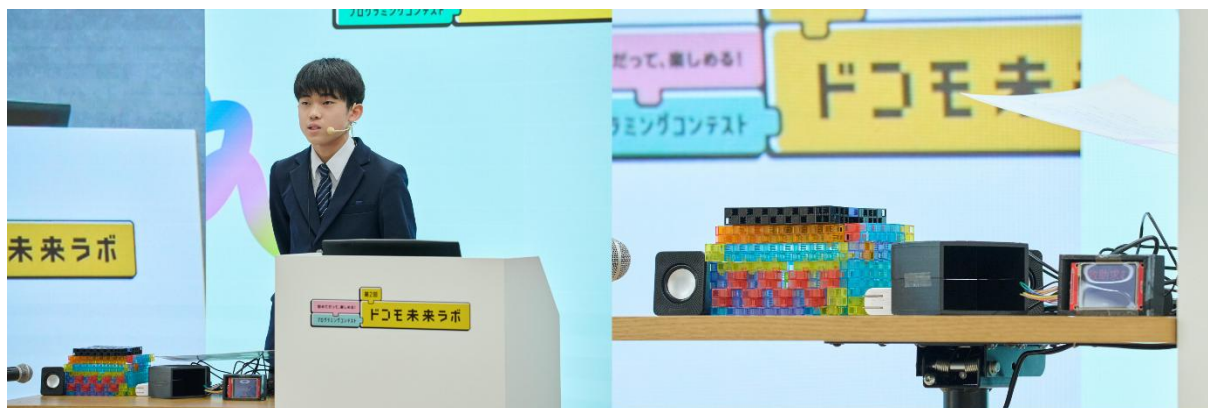
お名前：石澤 滉基（いしざわ こうき）

作品名：「ピンチを救え！！災害緊急お助けロボ」

使用言語：Python・マイクロビット・MESH

作品説明：主に災害時、緊急時に使用する装置です。家の玄関に設置して使用します。

機能としては、遠隔で緊急事態であることを示したり（ラズパイ 3）、メッセージの録音（マイクロビット）、来客通知（ラズパイ 4）、鍵忘れ通知機能（MESH）などがあります。



・表現力賞

お名前：渡邊 幸成（わたなべ こうせい）

作品名：「戦って勝ち取ったカルピス®は世界一うまい」

使用言語：マイクロビット

作品説明：ボタンを押すとカルピスが注がれ、カルピスをかけて足踏みで対決する二人用対戦型カルピスマシン。



・未来力賞

お名前：柏 春花（かしわ はるか）

作品名：「空飛ぶ自動車とAI 自動運転の未来」

使用言語：Scratch

作品説明：この作品では、「空飛ぶ自動車」と「AI による自動運転」が普及した未来の交通システムを想像しました。地上と空中、それぞれの移動時間を比較し、空飛ぶ自動車によって移動時間がどれほど短縮されるのかをシミュレーションしました。

さらに、地上で渋滞が発生する様子をシミュレーションし、空中では AI が自動車を制御することで渋滞が起こらない仕組みも再現しました。

この作品を通して、未来の交通システムについて一緒に考えるきっかけになれば嬉しいです。



3. 最終審査員による講評

・石戸 奈々子（慶應義塾大学教授/CANVAS 理事長）

どれもグランプリと言いたいほど素晴らしい作品ばかりでした。特に、未来をどのように描いているかという視点で審査しました。このコンテストが、みなさんが思い描く多様で希望に満ちた未来を共有し、より豊かで幸せな世界を共に創り上げていく場になることを願っています。

・西村 真里子（株式会社 HEART CATCH 代表取締役・プロデューサー/武蔵野美術大学 客員教授）

未来を感じるたくさんのアイデアを見せてもらい、まるでみんなと一緒に冒険をしたような気持ちになりました。この素晴らしい景色を見せてくれたのは、みんなが努力の成果を発表してくれたおかげです。発表を終えた今、「やった！」という達成感や充実感を感じている人も多いと思います。それは、自分の力で一步を踏み出し、努力を重ねたからこそ得られた特別な感覚です。これから先も、その一步一步を大切に、努力を続けていってください。そして、今日のような達成感を、これからのさまざまな場面で何度も味わってほしいと願っています。

・原田 康德（プログラミング言語 ビスケット開発者/コンピュータのはかせ）

みんなの面白い未来を見せてもらって、本当にお腹いっぱいになりました。

これからどういう時代が来るかという、やっぱり AI の時代です。AI の時代になにがポイントかという、コンピューターが得意である必要がないんです。実は「こういうことがやりたい」とか、思いつくことが求められる時代なんです。

「やりたいこと」「こういう問題を解決したい」とか、そういう思いのある人が、AI と一緒に色んなことをやっていけるだろうと思います。今日の皆さんはそういうことを思いついているし、やりたいと思ってるから、それをやめないでずっと続けていってもらえたら、みんなが大人になった頃に素晴らしい世の中になるんだと、私ももうちょっと長生きしたいなと思いました。

・寛司 久人（株式会社 NTT ドコモ ブランドコミュニケーション部長）

みなさんの未来の発想に対してすごく元気をいただきました。今日、コンテストに参加している同じ部門の4人は仲間です。一緒にプログラミングをやっている仲間がこんなにいるということも含めて、財産になればうれしいです。ドコモとして、このような未来を担う子どもたちを支えていく事業をこれからもやっていきたいと思っています。

4. 受賞者一覧

グランプリ		高鷹 迅（こうたか じん）「みらいのまほうどうぶつえん」
未就学児童の部	最優秀賞	高鷹 迅（こうたか じん）「みらいのまほうどうぶつえん」
	発想力賞	中井 恵那（なかい えな）「ふしぎななべ」
	表現力賞	荒木 孝介（あらき こうすけ）「速く走れてどこにでも行ける靴」
	未来力賞	下里 響生（しもざと ひびき）「おかたづけキャッチャー」
小学校1～3年生の部	最優秀賞	池田 裕樹（いけだ ひろき）「花火で花をいっぱい咲かせよう」
	発想力賞	菅原 快晴（すがわら かいせい）「マナーQuest ～楽しく食事マナーを学ぼう！～」
	表現力賞	土田 晃輔（つちだ こうすけ）「次世代型募金箱 仕分けジョーズ」
	未来力賞	山下 達久（やました さく）「アイシャルディスタンス」
小学校4～6年生の部	最優秀賞	根岸 暖（ねぎし だん）「旅するフローティングハウス」
	発想力賞	森 然（もり ぜん）「Learning to Hacking」
	表現力賞	河地 智陽（かわじ ともはる）「家族を超魅了！IoT調味料残量チェッカー」
	未来力賞	佐藤 優成（さとう ゆうせい）「おにぎりファクトリー」
中学生の部	最優秀賞	若狭 裕人（わかさ ひろと）「アルファベット列で作曲するアプリ」
	発想力賞	石澤 滉基（いしざわ こうき）「ピンチを救え！！災害緊急お助けロボ」
	表現力賞	渡邊 幸成（わたなべ こうせい）「戦って勝ち取ったカルピス®は世界一うまい」
	未来力賞	柏 春花（かしわ はるか）「空飛ぶ自動車とAI自動運転の未来」

5. 関連ページ

「ドコモ未来ラボ」公式ホームページ：<https://docomo-mirai.tda.docomo.ne.jp/lab/>

* 「レゴ」「SPIKE」はLEGO グループの登録商標または商標です。

* 「カルピス」はアサヒ飲料株式会社の登録商標です。