



ANNUAL REPORT 2024

認定NPO法人CLACK /
2024年度 年次報告書

ABOUT US

もっと多くの
困難を抱える中高生に、
より良い支援を届けるために。

2024年度もCLACKを応援いただき、心より御礼申し上げます。

本年度は「闇バイト」という言葉を聞かない日はないほど、若者を取り巻く環境の厳しさが改めて浮き彫りになった一年でした。私自身も卒業生から「直近のお金に困り、親にも頼れず、闇バイトをしようか迷っている」という切実な相談を受けたこともあり、CLACKとしてもできることをやっていく必要があると痛感しました。

困難を抱える高校生が高校を卒業する前に、スキルや学習習慣の習得、お金や生活に対するリテラシーをあげる、困った時に誰かに頼れるようにする。この積み重ねで少なくともCLACKで関わる子ども達に関しては、将来意図せぬ逆境が訪れたとしても、なんとか乗り越えていけるようにしていきたいと思います。

そして、一人ひとりへの支援の質を落とすことなく、届けられる中高生の人数の「桁」を変えていけるように準備を進めています。

また、AIによって、ITの仕事の働き方も変わってきています。誰も先が読めない世の中でCLACKとしてどんな学びの機会を子ども達に届けていくのか、しっかり模索し、よりよい機会を届けていきます。

どうぞ引き続き、CLACKの活動を温かく見守り、ご支援いただけますと幸いです。

ともに、次世代の未来を切り拓いていきましょう。

理事長 平井 大輝

VISION

生まれ育った環境に関係なく、
子どもが希望とワクワクを持てる社会

MISSION

困難を抱える中高生に、
デジタルを使った伴走支援のインフラをつくる

CONTENTS

ISSUE	03	Special Interview	15
自走支援モデル	05	Team Members	17
Step1 つながる	07	メンター Cross Talk	18
Step2 学ぶ	09	CLACK へのご支援について	19
Step3 実践する	11	メディア掲載 & 受賞歴	20
企業連携プロジェクト／その他の活動	12	活動計算書	21
自治体との取り組み／インパクト評価	13	パートナー企業のみなさま	22
数字で見るCLACKの活動	14		

ISSUE

解決したい課題

困難による機会格差が引き起こす 将来的な自走力の低下

日本の子どものうち、9人に1人が相対的貧困*にあります。



経済的困窮によって、子どもの自己肯定感が十分に育まれず、不登校やひきこもり等に繋がると言われています。また、親の年収の差は子どもの学歴や将来の雇用形態にも影響を与え、大人になったときの年収にも格差が生れてしまいます。この状態は「貧困の連鎖」と呼ばれ、社会の関心は高まっていますが、簡単に解消できる問題ではありません。

さらに、経済的な貧困以外にも、不登校やヤングケアラー、発達障害、外国にルーツがあるなど、子どもたちを取り巻く困難は広がっています。このような困難による機会格差は、“経験”や“つながり”の不足、学習意欲や主体性の低下に繋がり、将来的に経済的困窮状況に陥る可能性が高いとされています。

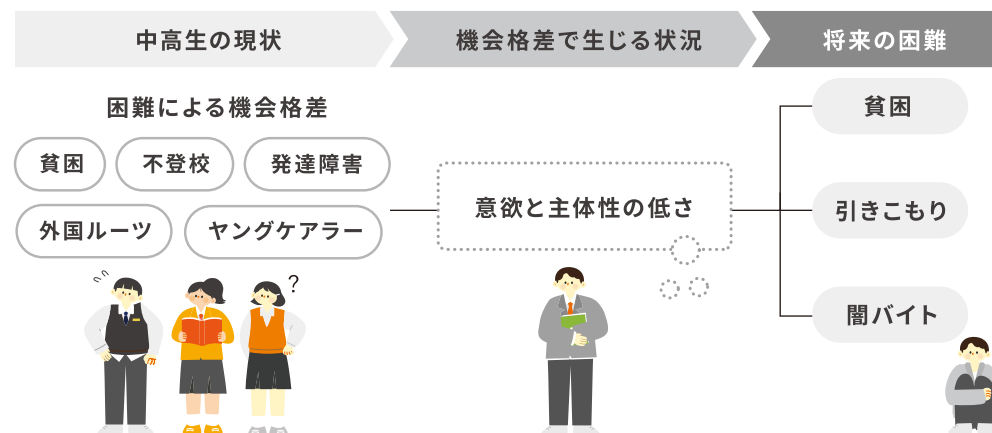
現在、小中学生への食事支援、学習支援、居場所支援などは少しずつ増加傾向にあります。しかし、義務教育を終えた高校生はその支援から漏れてしまうという現状があります。また、将来的に経済的・精神的に自立していくための「自走力」をつける支援は子ども支援の中でも特に不足しています。

CLACKは、デジタル教育とキャリア教育を通じて、困難な状況にある子どもが自分の人生を自分で切り拓く力を育むとともに、貧困の連鎖の解消のための仕組みづくりに取り組み、子どもが希望とワクワクを持てる社会を実現します。

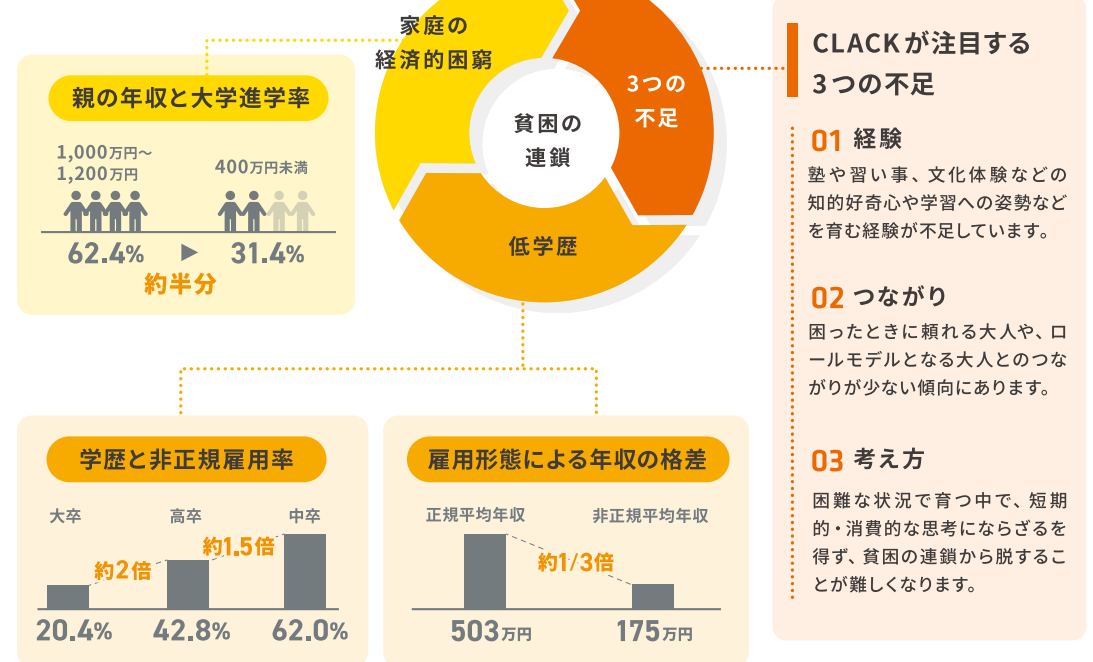
*相対的貧困は「年間の手取りの中央値の半分以上で暮らしている状態」と定義され、親子2人世帯（ひとり親世帯）の場合、1ヶ月約14万円で暮らしている状態です。

困難による機会格差

子どもたちのさまざまな困難によって生じた機会格差の結果、将来自走できない可能性が高い。



子どもを取り巻く現状



経済的困窮以外の困難を抱える子どもの割合

日本の子ども（小中高生）のうち、約6人に1人が将来的に経済的困窮状況に陥る可能性が高い属性である。



※1 文部科学省「令和5年度 児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査結果」
※2 日本財団「数字で見るヤングケアラー」
※3 文部科学省「通常の学級に在籍する特別な教育支援を必要とする児童生徒に関する調査結果」
※4 文科省「外国人児童生徒等教育の現状と課題」

自走支援モデル

困難を抱える中高生支援の 3つの難しさ

01 出会う難しさ

- 高校生は義務教育が終わり、行政としてもつながりが途切れてしまう
- 学習経験の不足から、高校生自身に自分で情報を見つける能力が育まれていない

02

行動を促す難しさ

- 学校と家の行き来の生活から一歩踏み出すまでのハードルが高い
- 客観的に自分を見つめる経験の不足から、現状を変えるために行動を起こす必要性を感じにくい

03

継続の難しさ

- 自己肯定感の低さややりきる経験の少なさから、小さなことで挫折してしまう
- 何かをやると決めたとしても、アルバイトや友人からの誘いを優先してしまい、継続できない

Step1

ITやAIを身近に感じてもらい、テクノロジーへのハードルを下げる

つながる

体験会 ▶ 8P

- プログラミングなどのテクノロジーを体験
- “楽しい”を入り口に学んでみる

クリエイティブハブ ▶ 7P

よどがわベース / テクリエさぎのみや

- プログラミング、動画編集、デザイン、3D/2D モデリングなど、興味のあるデジタル機材に触れ、楽しみながら学べる場

mirAI for Japan ▶ 12P

- 高校教員対象の AI 研修
- 先生を通じて高校生にAIの学びを届ける

Step2

進路の選択肢を広げ、精神的・経済的な自立につなげる

学ぶ

Tech Runway ▶ 9P

3ヶ月間のデジタル教育プログラム

- Webサイト/サービス制作のプログラミング技術
- メンターのサポートによる精神面の成長
- 学びのワーク (AIツール活用、将来、お金、生活)
- 大手 IT企業との交流を通じたキャリア教育

Tech Runway+ ▶ 10P

ITエンジニアや情報系進学を目指す
デジタル学習コミュニティ

- 修了生が3ヶ月間でより専門的な内容を学ぶ場
- 今後のキャリアを見据えながら継続的に学ぶ力

Be Pro ▶ 12P

プレ就労支援プログラム

- 専門的なスキル習得によってテクノロジー人材の輩出を目指す

Step3

継続的に自ら学ぶ力と、今後のキャリアを見据えた基礎能力を身につける

実践する

クエスト ▶ 11P

学んだITスキルを活かした実践機会

- Webサイト制作やシステム開発を通じて、実際の“ITに関わる仕事”の一部を経験できる

Next step

学び、実践したことを活かし、自立につなげていく

自走する

就職

進学

CLACKの自走支援モデルでは、

「つながる」

「学ぶ」

「実践する」

の3ステップで、

中高生が自立するために必要なスキル・知識を育み、将来の選択肢を広げます。

Step1 つながる

ITやAIを身近に感じ、デジタルに触れるきっかけを提供するステップです。

困難を抱える中高生とつながるには「出会う難しさ」と「行動を促す難しさ」があります。

そのためCLACKでは、近隣の学校・自治体・NPOと連携し、中高生にとって身近な大人に

背中を押してもらうことで参加のハードルを下げ、つながりやすい環境を整えています。



よどがわベース

所在地：大阪市淀川区十三東4-1-5
対象者：中学生～高校生年代

のべ利用
751名

登録者
60名



等身大の挑戦への一步を 踏み出せるようにするクリエイティブハブ

よどがわベースは、中高生年代なら誰でも無料で利用できるクリエイティブハブ。日本財団、淀川区役所と連携協定を結び、2023年11月に開所しました。コンセプトは『明日がもっと、ジブンゴトになる場所』。3Dプリンターやレーザーカッター、液晶タブレットなどを活用したものづくりや、動画編集、プログラミング、Webデザインなどにチャレンジできる環境を整えています。また、漫画やボードゲーム、大型ビーズクッションなど、のんびり過ごせるスペースもあります。一人ひとりの興味関心に合わせてやりたいことを継続的にサポートし、等身大の挑戦への一步を踏み出せるようにします。

利用方法などを記した
「よどベースパスポート」も登場！



IT 今年度のTOPIC

レイアウトを大きく変更し、各フロアを1F・はなす/つくる、2F・まなぶ、3F・すごす、と設定。「ワイワイ過ごしたい」「勉強したい」「静かに過ごしたい」など、中高生自身の希望に応じてすみ分けやすい導線を設計しました。またイベント開催も定期的に行い、積極的なアウトリーチを継続しています。

中高生に伴走する

大学生メンターの存在

「半歩先の先輩」としてものづくりをサポートしたり、話し相手になったり。よどがわベースに欠かせない存在です。



テクリエさぎのみや

所在地：東京都中野区鷺宮3-19-7
対象者：中学生～高校生年代

のべ利用
235名

登録者
39名

2月開所



「明日もやりたい」ことが見つかる 中高生のためのクリエイティブハブ

2025年2月に開所したテクリエさぎのみや。「テクリエ」は、TechとCreateを合わせた造語です。コンセプトは『「明日もやりたい」ことが見つかる』。中高生の興味関心を引き出しやすい、様々な機材やテクノロジーに触れられる環境を用意し、「明日もまたやりたいな」と思えるものに出会うチャンスを提供する場所、として決定しました。

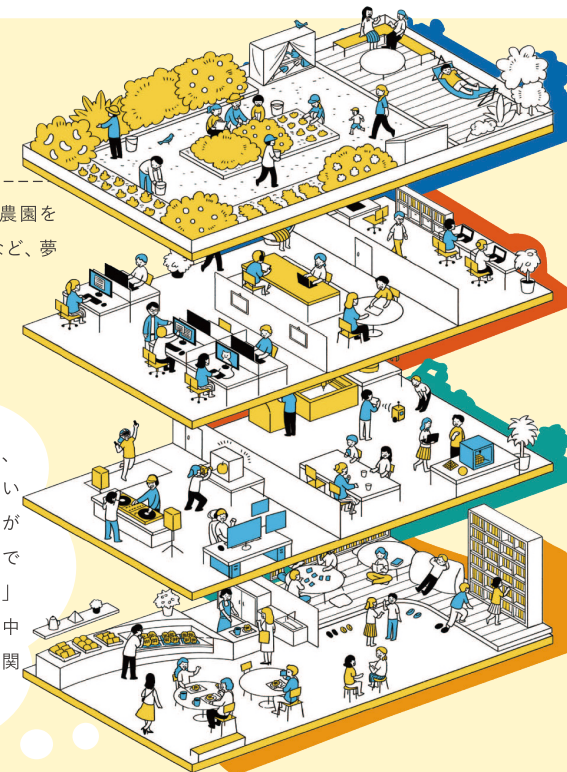
各フロア紹介

屋上

鷺宮が見渡せる屋上。シェア農園を設けて好きな野菜を育てるなど、夢が膨らむ場所です。

1F ワッフルカフェ 『ワワワッフル』

駅前の商店街の一角にあり、ワッフル専門店として運営しています。ワッフルを買いに来た方が購入する事で、中高生が無料で食べられる「ワッフルチケット」も販売！今後テクリエに通う中高生にも商品開発や販売に関わってもらう予定です。



2F・3F

テクリエのメインとなる2・3階のデジタル関連フロア。
2階は、動画・音声の配信などができる部屋と、3Dプリンターやレーザーカッター、電子工作機器が利用できるものづくりエリアがあります。
3階は、自分のペースで作業＆集中したい人向けの場所。プログラミングやデザイン、デジタルお絵描きや動画編集、3D/2Dモデリングなどができる空間となっています。

1F奥 小上がり

奥の小上がりには1,000冊近い漫画やシェア本棚、大型クッションなどがあり、ゆったりと過ごせるスペース。ワッフルを買いに来た方も利用できます。

デジタル体験会

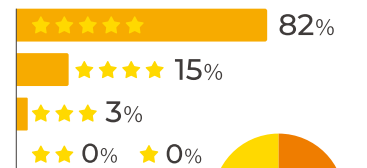
対象者：高校生年代

参加者
279名

「楽しい」から「学んでみよう」への きっかけを提供する

高校生がITに触れ、挑戦したいと思えるきっかけの場として、プログラミングやAI、簡単なコードの打ち込みでWebサイトの制作をおこなう体験会を開催しています。「自分でもできそう」「もっと学んでみたい」と思ってもらえる場づくりを心がけています。体験会に参加した高校生のほとんどが、デジタル教育&キャリア教育を3ヶ月間・完全無料で受講できる教室「Tech Runway」へとステップを進めています。今年度は連携する高校数が増え、参加者が増加しました。また、来年度はTech RunwayのWebデザインコースの開始に合わせて新たな体験会も開始する予定です。

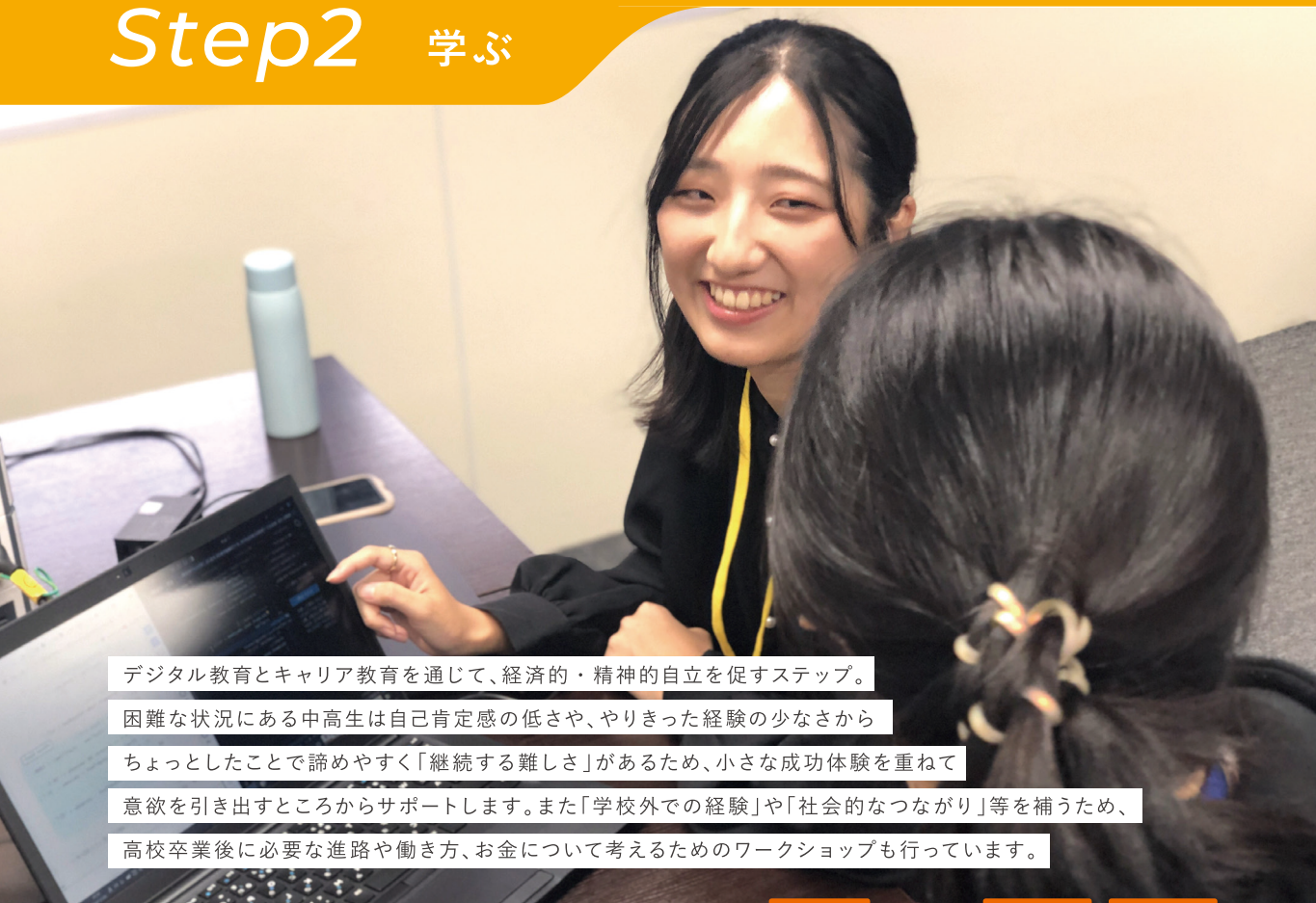
体験会満足度 ※5段階評価



体験会から
Tech Runwayへの応募

73.1%

Step2 学ぶ



デジタル教育とキャリア教育を通じて、経済的・精神的自立を促すステップ。

困難な状況にある中高生は自己肯定感の低さや、やりきった経験の少なさから

ちょっとしたことで諦めやすく「継続する難しさ」があるため、小さな成功体験を重ねて

意欲を引き出すところからサポートします。また「学校外での経験」や「社会的なつながり」等を補うため、

高校卒業後に必要な進路や働き方、お金について考えるためのワークショップも行っています。

Tech Runway

対象者：高校生年代

参加者
127名
大阪 41名
堺 45名
東京 42名

直近3年間の
参加者数
371名

直近3年間の
完走率
93.8%

お金を理由に諦めなくていい 完全無料のデジタル教育・キャリア教育

Tech Runwayは週2回・3ヶ月間、完全無料でプログラミングやAIを学べる教室です。最初はパソコンの扱い方からスタート。最終的にはWebサイトや簡単なWebアプリなどの制作に取り組み、作品を最終発表会で披露するまでを目指します。高校生に伴走するのは大学生メンターや現役の社会人エンジニアです。高校生との関わり方について研修を受けており、高校生が最後までやりきれよう精神面でもサポートします。また、生成AIの使い方、お金や生活に関する知識、進路について学ぶ機会も提供。IT企業への見学・社員の方によるキャリア講義を開催し、将来の選択肢を広げるための取り組みも実施しています。

今年度のTOPIC

2018年の団体設立以来運営してきたTech Runway。2024年度の冬季教室で累計参加人数がついに500名を超えました。社会のIT・テクノロジー技術が急速に進化する中、教室ではChatGPTを活用して制作を進める取り組みも行っています。来年度はさらにStep3の「実践する」への接続を目指し、Webデザインコースを東京と大阪でスタートする予定です。今後もより多くの高校生にデジタル教育を届けていきます。



Tech Runwayの特徴

01 完全無料

経済的な理由で学びを諦めることのないよう、授業料や教材費など完全無料で実施しています。

02 パソコン支給

パソコンは無償貸与し、修了生には終了後も学べるように贈与しています。

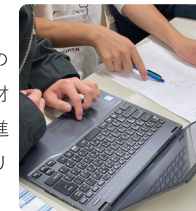
03 交通費支給

教室までの交通費も、1日1,000円を上限に支給しています。

2つの学習コンテンツ

デジタル教育

大学生メンターや社会人エンジニアのサポートを受けながら、オンライン教材を使ってプログラミング等の学習を進めます。自分でWebサイトやWebアプリを作れるようになることを目指します。



キャリア教育

高校卒業後に必要な、進路や働き方、お金について考えるワークショップを5回程度実施。また、働く姿を具体的にイメージできるようにするための企業見学や社員の方との交流機会も提供しています。



Tech Runwayで得られる・養えるもの

デジタルスキル

これからの社会に必要なITの知識やAIの活用方法などを身につける。

自己肯定感

デジタル教育を通じた成功・失敗体験や、誰かに支えられながら学ぶ経験などを経て自己肯定感を育む。

学習意欲

デジタル教育とキャリア教育を通じて、新しいことに興味を抱き、過去の知識を応用しながら学べるようにする。

問題解決能力

プログラミング等の学習を通して、問題を見つけ解決するための思考方法や、情報の集め方・使い方を身につける。

参加者の声

プログラミングは独学ではなかなかできないけれど、基礎から教えてくれてとても良かった。みんなで話しながら、勉強もできるのが最高でした。

自分の新たな部分に気づくことができました。思ってたより人と喋っていて自分でもびっくりでした！

一人暮らしをする時のお金の管理の仕方とか、効率的な奨学金の借り方など、プログラミング以外にも学ぶことができました。

Tech Runway +

対象者：Tech Runwayを修了した高校生年代

参加者
61名
大阪 34名
東京 27名

最長
継続期間
3年3ヶ月

主体的なデジタルスキルの習得を 継続して支える

Tech Runway + は、Tech Runway 修了後もデジタルスキルをさらに身につけたい高校生向けのプログラムです。主にIT業界への就職や情報分野・専門学校への進学を希望する高校生が参加しています。「自分の力で学習を継続すること」や「主体性」を大切にしており、高校生自身が決めた目標や学習内容に対して社会人エンジニアが学びをサポートします。



Step3 実践する

これまでのステップで学んだことを仕事という実践の場で試し、自身のキャリアに繋げていくためのステップです。

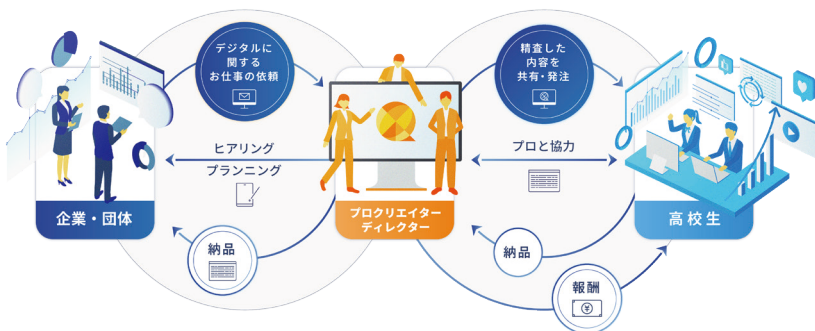
quest [クエスト]

ITスキル習得と実務経験の機会を提供する 社会貢献型ITソーシングサービス

高校生がプロと共にITの仕事に取り組み、学んだスキルを活かして「自らの力で稼ぐ」機会を提供する社会貢献型のITソーシング事業です。今年度はクリエイター側の案件受け入れ体制を強化し、より多くの案件を受けるために受注体制を強化しました。またTech Runwayの修了生に参加を呼びかけ、希望者には実践のための準備としての研修プログラムを受けてもらえるようにしています。さらに、CLACKの運営において、寄付や助成金による収入だけに頼らず事業の継続性を担保する役割も担い、発注する企業・参加する高校生・CLACKの全てにとって「3方良し」の形を目指して日々改善していています。

制作体制

CLACK社員や業務委託のクリエイターで構成されるクエストチームがヒアリングを行い、要件定義と全体のプランを設計した上で業務の一部を高校生に依頼。クエストのクリエイターが全体を取りまとめて制作を進めます。納品後は作業分の報酬が高校生にも届けられる、という仕組みです。



参加者の声

自分で考える力が身につき、今後の学習にも役立ちそうです！

プログラミングスキルが仕事でどう活かせるかが知りたくて参加しました。初めて使ったWordPressは分からないことだらけでしたが、制作チームの皆さんからたくさんのヒントやアドバイスをもらいました。そこから自分で考える力も身につき、今後のプログラミング学習にも役立つと感じました。挑戦してよかったです！

参加者 A さん
高校3年生

制作内容：
WordPressでのWeb制作

対象者：Tech Runway、
Tech Runway+の修了生

受注実績

2024年4月～2025年3月

案件数 16件
(Web制作、SNS運用代行など)

高校生参加実績 のべ14名

参加希望者数 82名※

※これから制作に携わりたいと希望する人数

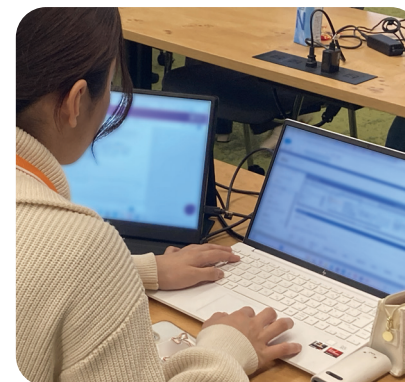
企業連携プロジェクト

これまでに紹介した活動以外でも、「高校生の支援×デジタル」を軸に、企業と連携して様々な取り組みを行っています。

Be Pro

対象者：高校生年代

参加者 66名



IT業界への就労を見据えたプログラム

「IT企業で働くという選択肢をつくる」ことを目指したプログラム。Salesforceについての知識を学びます。(株式会社セールスフォース・ジャパン共同開催・年2回開催) 座学を受講した後、企業訪問や社員の皆さんとの交流を通して、IT業界・IT企業への理解を深めます。「IT企業で働きたい」「自分の働く姿が想像できる」と思えるようになることが目標です。

キンドリル財団からパートナーとして選定され、2025年度よりサイバーセキュリティコースを開講することが決定しました。今後も、デジタル×仕事につながる学びを提供していきます。

mirAI for Japan

対象者：高等学校教員

実施学校数(集合研修含む) 300校以上



高校教員対象のAI研修で 高校生に学びを届ける

高校の先生を対象に「AI研修」を実施する取り組み。先生を通じて高校生にAIの学びを届けることが目的です。AI技術の普及に伴い、教育現場でも「AI教育」や「校務での活用」が求められていますが、多忙な先生方が個人で学ぶのは困難という声も。そこで、mirAI for Japanが効率的に学ぶための支援をしています。昨年8月に大阪府教育委員会と連携協定を結び、管理職向けAI研修も実施。本プロジェクトは連携パートナーの日本マイクロソフト株式会社、AirTrunk、2社の支援を受け活動しています。

その他の活動

チェンジメーカー奨学金

対象者：新高校1年、かつ、就学援助世帯である、などの諸条件あり



新しい仕事・産業を創り出す 人材の輩出を目指して

ひとり親家庭や低所得家庭の関西の高校1年生5名を1期生として受け入れました。高校3年間、月2万円の給付型奨学金の支給に加え「海外渡航を含む越境体験」「テクノロジー体験」「ゼロイチ体験」という3つのチャレンジの機会を無償で提供。1年次は3泊4日の東京遠征やプログラミング学習を行い、企業見学や起業家訪問、プログラミングを活かした創作活動を実施しました。2年次にはアジア圏への短期海外渡航を体験する予定です。将来新しい仕事・産業を創り出す「チェンジメーカー」の輩出を目指します。

自治体との取り組み - 連携協定

大阪府教育委員会

府立学校のデジタル活用の 充実に向けた連携協定



CLACKでは、高校生がAIに関する知識やスキルを身につける環境を整えるため、AI学習の推進に取り組んでいます。その知見や実績を活かし、大阪府立学校でのAIやデジタルを活用した教育活動の充実・発展に向け、2024年8月に大阪府教育委員会と連携協定を締結しました。連携協定を契機に、より多くの高校で研修を実施し、様々な教育活動の中で高校生がAIに関する知識やスキルを身につける環境を整えることを目指しています。

東京都 中野区

中野区地域包括ケア推進 パートナーシップ (NIC+) 協定



2025年2月、CLACKの新たな拠点として中野区に「テクリエさぎのみや」を開所しました。本拠点は、子どもたちにデジタル等を活用した多様な体験や機会、継続した学びや人とのつながりを提供していくために立ち上げました。本拠点の活動を通じて、孤独・孤立への予防や解消など、地域一体となった包括的な支援に取り組むため、中野区とパートナーシップ協定を締結しました。CLACKの資源やノウハウ、中野区のネットワークを活用した連携・協力をを行い、地域に根差した拠点の運営を行ってまいります。

インパクト評価 2023-2024

大阪公立大学 山野研究室の協力のもと「社会的インパクト評価」に取り組みました。統計分析を通して、Tech Runway の参加前後で高校生にどのような変化があったかの評価・検討を行っています。

対象：2023年冬季、夏季、秋季、2024年冬季に参加した各期の高校生 164名

自己肯定感

ひとり親、経済困窮等の項目に該当する／しない郡で分け、プログラム前後で自己肯定感の伸びに変化があるかを検証。

全ての平均

属性に該当する・しないに関係なく全項目で自己肯定感の向上が見られた



特に発達特性に該当する高校生に好影響



学習意欲

各種属性の項目に該当する／しない郡で分け、プログラム前後で学習意欲がどの程度に変化したのかを検証。

全ての平均

「通信制」「外国籍親」に該当する高校生を除き、学習意欲の向上が見られた



下記に該当する高校生に最も好影響



調査した属性項目：ひとり親／経済困窮／不登校経験／通信制高校／いじめ経験／発達特性／ヤングケアラー／外国籍親／虐待経験

数字で見るCLACKの活動

集計期間2024年4月～2025年3月

Step1 つながる

デジタル体験会
参加者人数

279名

よどがわベース
のべ利用人数

751名

テクリエさぎのみや
のべ利用人数

235名

(開所日2月5日～)

ユーザーの属性

複数当てはまる場合を含む

- ・不登校経験者(現在不登校含む)
- ・家庭の経済困窮
- ・ひとり親家庭
- ・発達障害 など

Step2 学ぶ

デジタル教育

プログラム参加者

237名

直近3年間のTech Runway

参加者
371名

完走率
93.8%

Tech Runway、Tech Runway +、
BePro などの参加者合計

Tech Runway 参加者で
最終成果物が完成した割合

キャリア教育

企業見学のべ参加者

221名

2024年度 Tech Runway、Tech
Runway +に通う生徒を対象にした
キャリアイベント参加者数

参加者属性

複数当てはまる場合を含む

- ・家庭の経済困窮
- ・ひとり親家庭
- ・不登校経験者
現在不登校含む など

Step3 実践する

クエスト案件受注数

16件

クエスト参加希望者

82名

参加希望者に対して、
まだまだ案件数が
足りていません。

クエスト参加希望理由

- ・学びを活かしてお金がもらえるから
- ・就職するまでに現場を体験してみたい
- ・実際の仕事を体験し、モチベーションを上げたい

その他の数値

今年度CLACK全体で
関わりのあった中高生

のべ1,577名

よどがわベース／テクリエ利用者、体
験会参加者、Tech Runway、Tech
Runway +、クエスト参加者の合計

CLACK卒業後ITに関する
進路を選択した割合

52.1%

Tech Runway 修了生アンケートで、希望
進路に「情報、プログラミング、デザイン等」
の進路を選択した割合

CLACKで受け入れた
ボランティア人数

のべ約240名

Tech Runwayをはじめ、クリエ
イティブハブ、Be Pro、クエスト
など CLACK 全ての活動の合算



シン・エナジー株式会社
代表取締役社長

乾 正博 様

CLACK 理事長

平井 大輝

Special Interview 発注企業が抱く questへの期待

quest（クエスト）のサービスや仕組みに共感し、Webサイトの制作を依頼してくださったシン・エナジー株式会社の乾様。まだ広く知られていない段階で、なぜ発注を決めたのか、本サービスをどのように感じているのか。発注企業の視点から、お話を伺いました。

未来を創る 共に生きる
SymEnergy
シン・エナジー株式会社

再生可能エネルギーの開発や、新電力の運営・支援を行う電力会社です。「未来の子どもたちの『ありがとう』のため生きとし生けるものと自然が共生できる社会を創造します」という理念のもと、エネルギー・環境教育や、若者との接点創出なども行っております。

共感から実現したクエストへの発注

平井：

乾さんとの出会いは、MAKERS UNIVERSITY（学生起業家のためのコミュニティ）が開催した、年に1回開催されるビッチイベントがきっかけでしたね。一人1分で自分のビジネスアイデアについて紹介するというもので、私もクエストを紹介するために登壇しました。

乾様：

当日は50人ぐらいがビジネスプランを披露したのですが、いくつか印象に残ったうちの一つがCLACKのクエストでした。プランにかける想いに「非常に共感した」、というのが一番の感想です。それに、応援したいなどの上から目線でなく、純粋にサービスとして使いたいと感じたからこそ、詳しく聞きたいなと思ったのです。

平井：

ありがとうございます！クエストは、Tech Runwayでプログラミングを学び終えた次のステップとしての「実践経験の場」と位置付けています。仕事を請け負い、報酬を得る経験を通して自信をつけ、就労時の選択肢を増やす。そうすることで、「子どもの貧困」といった社会課題の解決に寄与すると考えています。乾さんはどのような部分に共感いただいたのでしょうか？

乾様：

ビッチイベントのお話の中では、「プロクリエイターに制作を仕切ってもらい、納品のクオリティをしっかりと担保する」という話もありましたよね。さらに「発注することが高校生への機会提供にもなる」と。なら良いよね、と素直に思いました。それに「やれそうだけど本

当にやれるのか？」ということに本気で挑んで、やり続けようとしている姿にも心動かされました。事業というのは「継続する」ことも大切ですから。

平井：

事業をやっていくうちに障壁がでてくることもあります。クエストのアイデアが出る前は、Tech Runway修了後のステップとして企業へのインターンシップを行っていました。ただ、修了直後に企業へ直接繋ぐには技術面のギャップなどで受け入れてもらうことはなかなか難しいというのが分かり…。それなら自分たちで「仕事」を作ろう、となりこのサービスが生まれました。

乾様：

なるほど。企業への就労も視野に入るからこそ、サービスとしてクオリティを押し出すか、NPOとして支援色を前面に出すかを考えると、クオリティの方を目指したい、ということなのですね。高校生ならではのアイデアを活かした「斬新さ」を強みにしたり、Webサイト制作に特化したり、特定の業界に絞ったりすることで、得意な領域を明確にすると、企業も発注しやすくなりそうです。



平井：

今後、AIの進化によりこういった制作の単価が下がっていく可能性が高いです。だからこそ一定の品質を保ちつつ、フォーマット化して発注しやすい形にするというのは考えています。どの領域でいっかは模索しているところです。



クオリティの担保がキープポイントになる

平井：

今のクエストのチームは小規模なので、これからメンバーも案件も増やしてより多くの生徒にチャンス届けられるよう、体制を整えていっています。しかし納品物のクオリティに関しては現時点でもこだわっています。よければ先日納品させていただいたWebサイトの感想を伺ってもいいですか？

乾様：

納品いただいたWebサイトは、とても見やすかったです！色数が少なくシンプルなデザインで、情報がすっきりと伝わってきました。特に、料金メニューを同一ページ内でタブ切り替えできる構造が素晴らしいですね。タブなら直感的に料金を比較できます。自然と複数のプランを見てもらえる工夫がされていて、とても優れた設計だと感じました。

平井：

それは良かったです！クエストはまだ走り出しのサービスなので、あえて「もう一声」の部分があれば伺いたいのですが、いかがですか？

乾様：

高校生の関わり方について見える化できているとなお良いと思いました。例えば、制作したホームページに「これは高校生が作りました」と明記するとか。その上で納品いただいたWebサイトくらいのものが出来るなら、企業も興味を抱くはずですよ。

平井：

「見える化」は今後具体的に形にしていきたい部分です。社会的な価値と経済的な価値が両立したサービスでありたいので、やはり「選択肢の一つとして自然に選ばれるようになる」というのが最終的な目標地点になります。

乾様：

クオリティがしっかりしていれば「高校生が作っているのはどうか（大丈夫か）」という議論にはならないでしょう。社内でも異議はありませんでした。また、高校生の関わりが対外的にも明確ならニュースリリース等で世の中にアピールできます。高校生たちも携わった仕事が公になるのは嬉しいのではないのでしょうか。

平井：

「誰が作ったのか」が見える方がサービスの価値が伝わりますね。どのように出すかは早速検討していきたいです。クオリティに加えて、高校生が関わっている意味や背景も届けていけるよう工夫していきたいです。

乾様：

今はまだ高校生の育成フェーズで苦労があると思いますが、今後、高校生のランクに階層を作るのも良いのではないのでしょうか。「頑張ればリーダーになれる」「成長の幅を広げられる」などの仕組みがあれば、立体的なキャリア形成の視点も持てるようになると思います。高校生が案件の中でリーダーシップを発揮できるようにになれば、クエストチームは案件の獲得にもっと集中できるのではないのでしょうか。

平井：

高校生のレベルに応じて、ランク分けしていくのはぜひ検討したいです。また、今後より多くの高校生に届けるため、Tech Runwayの卒業生とつながるコミュニティを作り、いつでもクエストに参加してもらえる環境も整えていきたいと考えています。

クエストの持つ価値とこれから

平井：

これまで私が「こうしたい」ということをたくさん話しましたが、最後に、発注いただいた企業からの視点として、クエストというサービスにはどんな潜在価値があると感じますか？

乾様：

クエストの価値は、「インプット（＝学生）の段階でも、実践ベースのアウトプットができる人材を育てていること」です。それに、企業の立場からしても、困難を抱える中高生を直接支援するのは難しいですが、クエストのような仕組みがあれば、企業と中高生が自然につながることが出来ます。この先活動がもっと広まって、「クエストに参加したら実践経験が得られるし、将来のことも考えられるようになる」といったことが認知され、CLACKとは関わりのない子からも「やってみたい」と思われるような環境が生まれてくれれば最高ですね。今後の展開を楽しみにしています。

平井：

高校生にとっての実践の場でありながら、企業にとっても価値あるパートナーになれるような関係を築いていきたいです。これからも、社会にとって意義のあるプロジェクトを生み出しながら、高校生たち実践の場を提供していきたいと思っています。本日はありがとうございました！



Team Members

Board member



理事長
平井 大輝



理事
白井 智子



事務局長
中川 公貴



事業統括部長
井上 泰孝



監事
松川 奈央

Support Operations members 中高生と最前線で関わるメンバーです。



よどがわベース / 館長
前田 勝紀



テクリエさぎのみや / 館長
高橋 香南子



テクリエさぎのみや
野村 優妃



アウトリーチ / マネージャー
福井 悠紀



アウトリーチ
塩屋 貴之



mirAI for Japan / マネージャー
小浦 友梨



mirAI for Japan
小池 裕也



mirAI for Japan
浅野 航



IT Bridge Osaka
渡邊 清大



教材開発 / マネージャー
森川 悟



クエスト / マネージャー
高野橋 愛



クエスト
佐々木 優実

Back office members 活動を土台から支えるメンバーです。



パートナー連携 / マネージャー
豊田 周平



パートナー連携
橋本 賢子



パートナー連携
川副 詩奈



経営企画室・広報 / マネージャー
川口 菜美



広報
徳永 百合名



管理部 / マネージャー
小柳 めぐみ



人事部 / マネージャー
河本 峻

他にもたくさんのメンバーが
CLACKの活動を支えています！

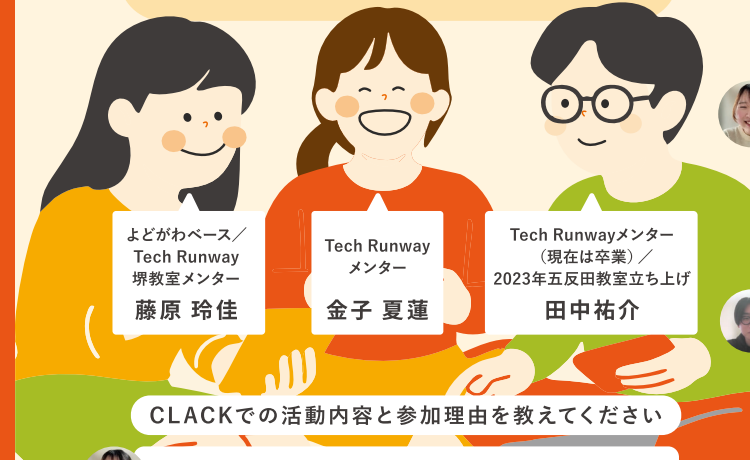
- ☑ 社会人エンジニア
- ☑ 大学生インターン
- ☑ ボランティアなど

Tech Runwayメンター&よどがわベースメンター

《Cross Talk》

CLACKの活動を、中高生の一番近くで支えている大学生メンターたち。
支援の最前線からの目線で、CLACKや中高生への想いを語ってもらいました。

メンター = Tech Runwayに通う高校生やよどがわベースに
来る中高生に伴走する大学生スタッフ



よどがわベース/
Tech Runway
堺教室メンター
藤原 玲佳

Tech Runway
メンター
金子 夏蓮

Tech Runwayメンター
(現在は卒業) /
2023年五反田教室立ち上げ
田中 祐介

CLACKでの活動内容と参加理由を教えてください

金子: Tech Runwayの全体マネージャーとして、研修や、各拠点メンターの取りまとめをしています。大学では「家族社会学」を学んでいて、「社会問題をITで解決したい」と考えていました。インターン先探しの際にCLACKを見つけ「これだ!」と思ったんです。

田中: 僕がCLACKと出会ったのはコロナ禍真っ最中の2022年。いろんな物事が制限される中で、誰かのためになっている実感が欲しいと感じていました。NPOの活動を調べるも数が少なく、なんとか見つけたのがCLACKでした。

藤原: 私は高校の頃から「教育」に興味がありました。私立に通う自分と、書籍や本で知る子ども達の現状とに乖離を感じていて、もっと様々な状況の子どもたちのことを知りたいと思って、友達に参加していたCLACKの活動に興味を持ったのがきっかけです。

中高生の第一印象は？

藤原: 支援が必要な子と聞くと、自信がなかったり内気だったりするのかなと思っていましたが、実際はパワフルで元気な子もたくさんいます！

田中: 一見、支援が必要そうな子には見えません。貧困って、日本では見えにくいものなんだと実感しました。中高生本人も、明日のご飯に困っているほどではないから、困難な状況にあることを把握していないんだろうという感じで。

金子: ほとんどの子がスマホを持っているし、情報への接触もそれなりにあります。でも長期で関わっていると、旅行や通塾の経験といった文化的資本が少ない、とわかってきますね。

藤原: よどがわベースは「居場所」として運営している分、より苦しい状況にある子も来ているので自分の現状を理解している印象です。進学費用の悩みを聞くこともありました。

困難を抱える中高生の“不足”と、それに対するメンターたちのアクションとは

田中: Tech Runwayで伴走してきたことを振り返ると、自己肯定感の低さや家庭環境などから、「挑戦した経験」「成功体験の積み重ね」「自分が持てる選択肢」...などが不足しているんだらうなと感じていました。

金子: そうですね。私は、3ヶ月間の教室を途中で離脱してしまわないよう「目標を細かく設定」「良い変化を具体的に褒める」などを意識していました。メンターはたくさんの時間をかけて、高校生のターニングポイントとなるアクションを考えています。高校生には「自分のことをこんなに考えてくれる人がいるんだ」と思ってもらえたら嬉しいですね。

田中: 僕は奨学金のことを紹介したり、仕事のことを一緒に調べたりしたことがあります。そしたら後日、高校生から「この奨学金の申し込みを検討してる」と話してくれました。選択肢を知ることでも、やりたい気持ちが引き出せるんだと知りました。よどがわベースはどうですか？

藤原: 「挑戦する」「がんばる」のさらに手前の「人とのつながり」から不足していると感じます。家族との折り合いが悪い、不登校で人との接触が少ない、といったことから「自分が承認される経験」があまりないんだらうと。よどがわベースは「信頼関係を築く練習の場」にもなれるんです。メンターも大学生なので完璧な大人ではありません。だからこそ「一緒に悩める」。そんな距離感が練習相手としてちょうどいいと感じています。

CLACKのここが「アツイ!」を教えてください

藤原: 私は「メンターと中高生と一緒に何かに取り組むことができる」ことです！メンターはデジタルの専門家ではありません。時には経験したことがないもののづくりを、中高生と一緒に調べながらやることもあります。実はそこが大事で、やりたいことを形にしていける過程を見せられるし、自分のために時間を割いてくれる人がいるんだと知ってもらえることもできる。そうして信頼関係が築けてくると、普段のことなども、話してくれるようになるととても嬉しいです。

田中: 僕は「大学生が高校生の未来のことまで真剣に考えている」というところです。他のNPOで学習支援の活動も経験しましたが、「その場の困った」に対応することが中心でした。これも大事なことです。自己肯定感が低いままで自分の未来は想像できません。CLACKの活動は高校生の今と未来を見据えているので、そこに共感しているし、より深いやりがいを感じられたと思っています！

金子: 私も同じで、「高校生の今と未来にコミットしている」ところです。教室開始前のミーティング、終了後のリフレクション、研修など、メンターが高校生に対して理解を深め、高校生がどうなっていればいいのかを考える機会がたくさんあります。それに加えて「CLACK職員の本気」も挙げたいです。どの場面でも真剣でアツい。そういった姿勢が、Tech RunwayやCLACK全体の空気感を作っているのだと思います！

CLACKへのご支援について

企業の皆さまへ

デジタルを学ぶ中高生を支えるパソコン寄贈 Pass the Baton (パス・ザ・バトン)

CLACK では、困難を抱える中高生にデジタル教育とともに企業の使用済みパソコンを届けるプロジェクト「Pass the Baton(パス・ザ・バトン)」を実施しています。寄贈いただいたパソコンは、パートナーシップを締結している株式会社パシフィックネット様の元で、データ消去を実施。デジタルスキルを学びたくても、経済的事情でパソコンの購入が難しい子どもたちに無料で提供します。



1 パソコンを譲り受ける



寄贈決定後は寄贈台数や時期、広報の方法なども共同で検討いたします。

2 データの完全消去を依頼



データ消去は東証スタンダード上場のパシフィックネット様に依頼。

3 デジタル教育と共に 中高生へ無料でお届け



教育の機会はCLACKが無料で提供。

パートナー企業の声

パートナー企業となって6年目を迎えました

CLACK様との交流は、当社からのPC寄贈をきっかけに始まり、早くも6年目を迎えました。パートナー企業として、今後もより多くの高校生が将来の選択肢を広げられるよう、次年度もプロジェクトの推進に尽力してまいります。

株式会社パシフィックネット 代表取締役社長 上田 雄太 様



詳しくはこちら

パスザバトン PC



10台から寄贈できます！



ご寄付によるご支援

CLACKへのご寄付は、損金算入が可能です。
詳しくは、CLACKの企業寄付ページや内閣府ホームページをご覧ください。

CLACKの
企業寄付ページ



個人の皆さまへ

単発サポーター

お好きな金額の寄付で応援

ご自身で金額・回数を自由に設定
してご支援いただけます。

継続サポーター

毎月定額金額の寄付で応援

月1,000円〜のお好きな金額で
継続的なご支援となります。

お申し込みはこちら



コングラント株式会社が提供する寄付管理サービス「コングラント」を使用しております。決済方法は、クレジットカード、銀行振込からお選びいただけます。詳しくは上記QRコードよりご覧ください。認定NPO法人の資格を取得しているCLACKへの寄付は、税控除の対象となります。地方税も寄附金控除の対象となりますが、控除割合は各自治体によって異なります。詳細については、各自治体にお問い合わせください。

個人寄付者の声



ITを主軸にした自走支援、という活動に共感

プロボノにおけるコンサル支援からCLACKの皆様とお付き合いが始まり、子どもの貧困問題に対し、ITを主軸に置いた自走支援という形での社会課題解決に大いに共感し、個人寄付として支援を行っております。日本社会のデジタル化・AIの浸透が益々進む中で、CLACKの皆様が事業を通し、社会へのインパクトを更に創出していく支援を継続してまいります。

あおば経営企画 葛貫 拓哉 様

メディア掲載

2024年5月9日	クジラ株式会社MAGAZINE
2024年5月22日	Spaceship Earth
2024年7月16日	教育新聞
2024年9月2日	産経新聞
2024年9月18日	教育新聞
2024年11月4日	日本教育新聞 週間教育資料
2025年1月19日	FM大阪「こどもてらす〜To Zero for Children〜」
2025年2月10日	中野経済新聞
2025年3月1日	NHKラジオ第2放送「社会福祉セミナー」
2025年3月26日	NHK NEWS WEB

受賞歴

2022年	2021年度シチズン・オブ・ザ・イヤー
2023年	第16回「未来を強くする子育てプロジェクト」スミセイ未来賞
2023年	第2回 SDGsジャパンスカラシップ岩佐賞【教育の部】
2023年	2023年度 イノベーション大賞
2023年	FORBES JAPAN 30 UNDER 30 2023 日本発 世界を変える30歳未満
2024年	第11回 京信・地域の起業家アワード 優秀賞
2024年	たかじんフェロー2024 グランプリ

