



ANNUAL REPORT

2025



<https://clack.ne.jp>

認定NPO法人CLACK / 2025年度 年次報告書

▶ ABOUT US

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

学ぶと働くの未来の当たり前をつくる

▶ MESSAGE 代表メッセージ

2025年度もNPO法人CLACKを
ご支援いただき、ありがとうございました。

私個人としては、2018年度の任意団体設立から関わってきた
代表という立場を、井上さんに交代するという意思決定をしました。
一方で、未来の働き方研究所という今までとはまた違った立場で、
NPO法人CLACKの一員として活動を続けていきます。

生成AIの加速度的な発展や、悪化し続ける世界情勢、
日本としての災害リスクなど不安になることも多いです。
しかし、そんな中でも経済合理性の外側でやるべきと
思ったことをやり続け、ビジョンである「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」を目指して
活動していきますので、ぜひこれからもよろしくお願いします。

Founder / 未来の働き方研究所 所長 平井 大輝



2025年度も
認定NPO法人CLACKへの
温かいご支援をいただき、
心より感謝申し上げます。

2026年4月、創業者の平井からバトンを受け取り、
代表理事に就任いたしました井上泰孝です。

私は学生時代から10年以上、貧困・ひとり親・不登校
など困難を抱える子どもたちと関わってきました。
そして、そんな困難を抱える子どもたちにこそ、
「Turning Point（人生が変わる変化点）」が
必要不可欠だと信じていると同時に、
CLACKの現場でも最も大切にしています。

2025年度は、これまで以上の高校生に出会い、伴走し、
Turning Pointをつくることができた1年となりました。
これは多くのパートナー企業、学校関係者、自治体職員
の皆さまとの出会いとご支援があったからこそです。

一方で、AIの急速な普及は新たな格差や課題を生む懸念も孕んでいます。だからこそ、高校
生ひとりひとりの関わりを通じて培ってきた「伴走力」を土台にしながら、困難を抱える高
校生のAI時代の自立を目指してこれからも挑戦を続けていきます。

そして、私たち自身もAIの進化で当たり前が大きく変わっていく日々の中で、これまでと変わ
らず大切にすること、経営体制を刷新した今だからこそ変えていくことを見定め、みなさまと
一緒に新しい当たり前をつくっていききたいと考えています。
引き続きのご支援を、よろしくお願いいたします。

代表理事 井上 泰孝



「これからの仕事」が見えにくいAI時代。 子どもたちの「自走力」が問われています。

経済的困窮や不登校、ヤングケアラー、発達障害、外国にルーツがあることなど、子どもたちを取り巻く困難は多様化・複雑化しています。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を招き、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。

加えて、AIの急速な普及により、これからの時代に「どんな仕事を選ぶべきか」はますます見えにくくなっています。生成AIは、特にホワイトカラーの働き方を大きく変え、単純な知識処理や事務作業は既にAI主導で回り始めています。

この変化は、CLACKが支援する高校生たちが社会に出る2030年代以降に、より顕著になるでしょう。デジタルやAIの知識があれば十分に稼げた時代から、現在は基本スキルになりつつあり、生活を支える仕事には直結しなくなる可能性が高まっています。

だからこそ今、子どもたち自身が、主体的にキャリアを選択し、経済的・精神的に自立していくための自走力が重要だと考えています。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切り拓く力を育むとともに、困難による機会格差や貧困の連鎖の解消を目指していきます。

Point 1 産業構造の変化

AI代替で人員削減

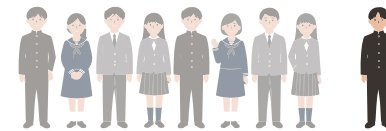
世界の雇用の4分の1が
生成AIに代替される可能性



※国際労働機関 (ILO)

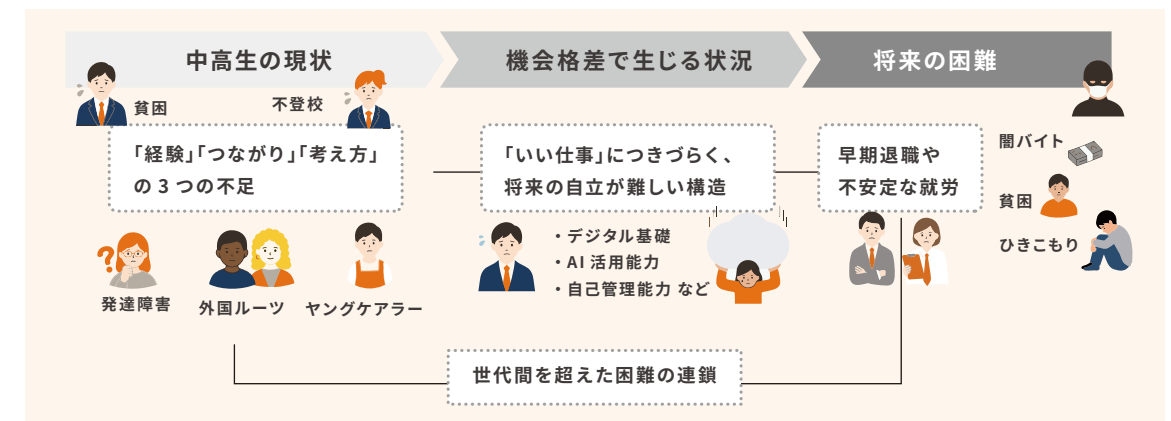
Point 2 子どもを取り巻く現状

相対的貧困 | 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。



*相対的貧困は「年間の手取りの中央値の半分以下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と3つの不足



困難による3つの不足

01 経験

学習の基盤となる知的好奇心や学習への姿勢などは幼少期のさまざまな活動の中で育まれる。幼い頃からの困難はさまざまな経験の妨げにもなり、経験の不足につながる。

02 つながり

高校生は保護者や教員以外の大人と出会う機会が限られている。さらに困難を抱えていると、ロールモデルとなる大人や、困った時に助けてくれる大人も少ない傾向にある。

03 考え方

目の前の困難な状況に対応し続けていく中で、長期的な視点や計画を立てる力が養われなかったり、消極的な思考になる場合が多く、さらに困難から脱しにくい状況が生まれる。

通信制高校、不登校の現状



CLACK Model 自走支援モデル

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

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 ▶ 7P

- 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~8P

- 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 ▶ 13P

- 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

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

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、デザイン技術
- 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 ▶ 13P

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

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

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。

Step 01 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。

2025年度 連携学校数：63校 / 連携団体数：14団体 / デジタル体験会開催回数：95回

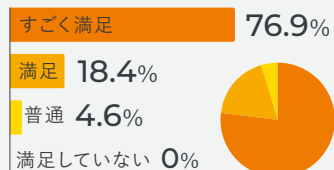
デジタル体験会

「楽しい」から「学んでみよう」へのきっかけを提供する

「プログラミングやAIって難しそう」そんな不安を吹き飛ばす、楽しみながら体系的に学べる無料体験会を実施しています。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。

対象者：高校生年代 / 参加者：208名

体験会満足度 ※5段階評価



体験会からTech Runwayへの応募 74.3%

クリエイティブハブ

興味のあるデジタル機材に触れ、楽しみながら学べる場所

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。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、好きなものを学び、自分のペースで自由に過ごすことができる環境があります。

Point

漫画や大型クッションでのんびりくつろげる場所

毎月さまざまなイベントがあります

「半歩先の先輩」大学生メンターが、デジタル学習や居場所をサポートします



クリエイティブハブ01 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

明日がもっと、ジブンゴトになる場所

よどがわベースは、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。

今年のTOPICS

今年は、ユーザー発案の活動が増え、ネクタイをパーツで装飾する企画や、節分の手巻き寿司など季節行事も広がりました。昨年末には企業から年賀用イラスト制作を受託し、高校3年生のユーザーが2週間で3案を制作し、無事に納品しました。居場所として定着する中で、ユーザーの「やりたい」という興味関心が高まり、実践へとつながる一年となりました。

参加者の声



紙粘土を使ってコマ撮り動画を作ったり、プリンやクレープ、パンケーキ等を作ったりするイベントがたくさんあり、皆と楽しさを共有できたのが嬉しかったです。



ボードゲームやカードゲーム等のバリエーションも自分じゃ揃えられないくらいあるので、色々なゲームを友達やスタッフの皆と一緒にできるのが素敵だと思います。

のべ利用：1,263名 / 日次利用者数(平均)：11.1名

クリエイティブハブ02 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

「明日もやりたい」ことが見つかる

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。

今年のTOPICS

テクリエさぎのみやは、2025年2月に開所し、1周年を迎えました。今年度は、子どもたちが主体となって企画・運営するイベントが複数生まれ、居場所そのものを自分たちで考えて創っていく動きが広がりました。地域のイベントへの出展や企業とのコラボレーションイベントなども実現し、日常的な大学生メンターとの関わりや、多様なモノづくりに挑戦する中で、一人ひとりの「やってみたい」が形になる一年となりました。

参加者の声



自分のアイデアを「どんどんやってみていい」と言ってもらえ、褒められるのが嬉しいです。学校や家ではできないことにも挑戦できました。



ここで新しい友達とも出会ったり、学校や家とは違う「第3の居場所」として、なくてはならない場所になりました。



イベントを自分たちで考えて実行したことで、初めて「人に伝えたり、見てもらう楽しさ」を知りました。

のべ利用：1,799名 / 日次利用者数(平均)：10名



Step 02 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
キャリア教育も行っています。



Tech Runway 対象者：高校生年代 実施地域：大阪・東京

完全無料のデジタル教育・キャリア教育

週2回・3ヶ月間、完全無料でデジタル教育・キャリア教育を提供する教室です。大学生メンターや現役の社会人エンジニア/デザイナーが伴走し、最終的にはWebサイト制作などに取り組み、作品を最終発表会で披露することまでを目指します。その他、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。
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、将来の経済的・精神的自立を促すステップです。

参加者：大阪 75名 / 東京 65名 / 計140名 / 完走率：97%

今年のTOPICS

これまでは「プログラミング学習」の1コースでしたが、今年度より「エンジニアコース」と「デザイナーコース」が選べるようになりました。エンジニアコースではHTML/CSSでWebサイト制作等を行い、デザイナーコースではレイアウト・色・文字などの基礎を学び、チラシ制作等を行っています。分野別に学べることで、学習内容がより実践に近づき、学習意欲やそれぞれの強みを伸ばしやすくなりました。来年度以降は、これまでの知見やノウハウを活かし、より多くの高校生に届けるため「オンライン講座」にも挑戦していきます。



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、修了生にはその後も学べるように譲渡しています。

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。

キャリア教育

デジタルスキルの学習だけでなく、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回程度実施しています。
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で身に付く4つの力

デジタルスキル

これからの社会で必要になるAIやITの知識やPCの基本的な操作を身につける。

自己肯定感

デジタル学習を通じた成功・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

デジタル等の学習を通して、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

学校と家の行き来だけの退屈さと、日頃の鬱屈した感情を晴らすために新しいことにチャレンジしようと、TRに参加しました。何となくではあるけれど、将来についてのイメージができるようになりました。

人とのコミュニケーションが以前よりできるようになりました。戸惑ったときも、メンターが寄り添って対応してくれて、私たちの目線に立って行動をしている気がして嬉しかったです。

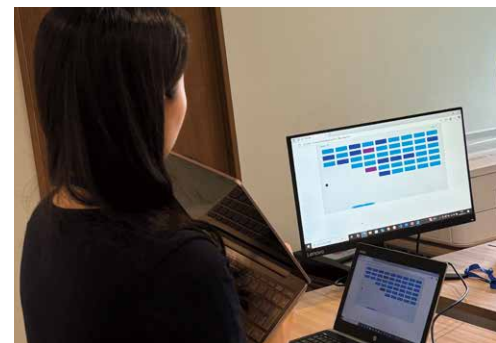
エンジニアコースに続いてデザイナーコースに参加しました。プログラミングも楽しかったし、デザインを学んでみて、電車の広告などをみるときに「これは習ったあの手法が使われているのか!？」と気づいたりして楽しいです。

Tech Runway + 実施地域：大阪・東京

「もっと学びたい」に応える教室

Tech Runwayの修了生が、より高度なデジタルスキルを学べる教室。今後のキャリアを見据えながら継続的に学ぶ力を身につけます。「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やデザイナーが学びをサポートします。

参加者：大阪 38名 / 東京 25名 / 計 63名





Step 03 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]

高校生のITの学びを実践に繋げる 社会貢献型ITソーシング

高校生が学んだスキルを活かし、プロと共にITの仕事に取り組むことで、「自らの力で稼ぐ」経験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、昨年度を上回る数の企業・自治体から案件を引き受けました。動画制作やイラスト制作など、新たな領域にもチャレンジし、案件の幅が広がっています。クエストに複数回参加し、着実にスキルを向上させている高校生も育っています。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、事業の継続性を高める役割も担っています。発注する企業・参加する高校生・CLACKのいずれにとっても価値のある“3方良し”の形を目指し、日々改善を重ねています。

対象者：Tech Runway、Tech Runway+の修了生、
クリエイティブハブに通う高校生

受注実績

2025年4月～2026年3月

案件数 38件

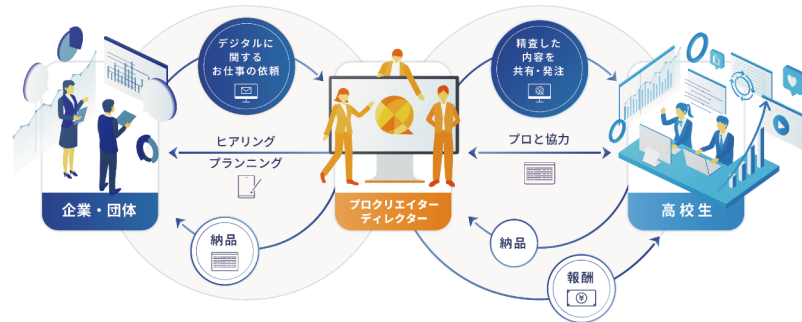
- Web制作：22件 ■ 動画制作：2件
- 会員システム制作：1件 ■ リーフレット制作：11件
- SNS運用代行：1件 ■ イラスト制作：1件

高校生案件参加人数 20件

複数回参加人数 8件

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。



クエストで得られる・養えるもの

学ぶ機会

プロと共にITの仕事に取り組む中で、ITの学びを深め、より実践的なスキルを身につけることができる。さらに、社会で働くうえで必要となる基礎的なスキルやスタンスを醸成する機会にもなる。

働く機会

高校生が実際に受注した案件に参加し、報酬を得る経験を通して、将来のキャリアのイメージをより明確に持つことができる。

参加者の声



初めて参加したときは、うまくできるか不安でしたが、質問にも丁寧に優しく答えていただき、安心して参加することができました。
参加してみるとwebサイトのデザインをどのように作っているのか、そしてcssをどのように書いていくのかなどが知れて、とても参考になりました。
また、エンジニアさんのコードも見ることができ、とても勉強になりました。命名の仕方から、cssの細かい違いについても知ることができ、とても楽しかったです。

お客様の声

事業に対する想いを、成果物にスムーズに落とし込んでくれました

区にとって新しい事業になる「千代田 Co-Creation Challenge」に対して、本事業のコンセプトや、我々の事業に対する想い、狙い等を的確に理解し、スムーズに成果物に落とし込んでいただいたうえで、修正要望等に関しても短期で対応いただき、タイトなスケジュールの中、当初のイメージ通りのLPをスケジュール通りにリリースすることができました。



千代田 Co-Creation Challenge 様
<https://co-creation.city.chiyoda.lg.jp/>

制作一例



千代田 Co-Creation Challenge

Webサイト制作



白井智子さん

Webサイト制作



④アクセサリをすべて外す

指輪、ピアス、時計、身に着けている小指差された役に入り

③簡易つなぎの着方

チャックを開けましょう

エム・シーシー食品株式会社

マニュアル動画制作



株式会社 日本 HP

イラスト制作

Be Smart Tokyo

東京都スマートサービス 実装促進プロジェクト

東京都では、「スマート東京」の実現に向け、Be Smart Tokyoを実施しています。「スマートサービス実装促進事業者」として採択されているReGACY Innovation Group株式会社のプログラムにてCLACKが選出いただき、クエストの社会実装に向けてサポートいただいています。

PROJECT 企業共創プロジェクト

CLACKは、企業の皆さまと連携しながらさまざま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：134名

専門的なITスキルを学ぶ短期集中プログラム

より専門的なスキルを身につけ将来の可能性を広げることを目的に、短期型プログラム「Be Pro」を実施しています。2025年度は、株式会社セールスフォース・ジャパン、キンドリルジャパン株式会社の2社それぞれと共同開催のコースを実施しました。株式会社セールスフォース・ジャパン共同開催のコースでは、クラウドベースの顧客関係管理(CRM)の基礎を学びます。キンドリルジャパン株式会社共同開催のコースにおいては、サイバーセキュリティの基礎講座やサイバー攻撃と防御などの実践を体験します。どちらのコースでも企業訪問や社員の方との交流を通じて、IT業界や働く姿への理解を深めています。

2026年度もキンドリル財団のパートナーとして選定され、サイバーセキュリティコースを継続することが決定いたしました。学びのすそ野を広げる動画やオンライン講座を提供し、対面・オンラインを組み合わせることで約800名の高校生に学びの機会を提供する予定です。

■ mirAI for Japan 対象者：高等学校教員 / 実施学校数(集合研修含む)：650校 / 研修満足度：93%

教員対象のAI研修で高校生に学びを届ける

CLACKでは、高校生にAIの学びを届けるための土台として、高校教員を対象とした「AI研修」を実施しています。急速に進化するAI技術は、教育現場にも大きな変化をもたらしています。AI教育や校務での活用が求められる一方、多忙な先生方が個人で最新技術を学ぶことは容易ではありません。mirAI for Japanでは、教員の学びを支援し、先生を通じて生徒へと学びが広がる仕組みを目指しています。研修は、各学校での実施だけでなく、各地域の教育委員会と連携し、管理職向けの集合研修なども実施しており、これまでの実施学校数は650校を突破しました。

*)本プロジェクトは、日本マイクロソフト株式会社、AirTrunk Operating Pty Ltd、2社の支援のもと推進しています。

■ IT Bridge Osaka 対象者：大阪府内の高校生 / 実施学校：10校 / 参加者：1,894名

ITインフラ&サイバーセキュリティ・AI・キャリアの授業を学校現場に届ける

2025年度より、Microsoft Corporationのサポートのもと、大阪府内の高校生に対し、ITインフラ&サイバーセキュリティ・AI・キャリアの3分野で教育を届けるプロジェクト「IT Bridge Osaka」を開始しました。CLACKが各学校に伺い、直接生徒向けに授業を実施しています。将来的に需要が高まるとされる専門分野を体系的な学びとともに届けることで、子どもたちの将来の選択肢を広げることを目指したプロジェクトです。

NEW 新しい取り組み

■ AI Bridge Hiroshima 対象者：高校生年代

「AI教育×キャリア教育」で地域からデジタル人材を育成

マイクロン財団の支援を受け、広島県内の高校生を対象に実施する、AI教育とキャリア教育を組み合わせる実践型プログラムです。生成AIの実践活用が進まない状況や、地方におけるICT環境格差を背景に、AIを「使いこなす」力と将来を描く力の双方を育むことを目的としています。キャリア教育には、地元の半導体企業・マイクロンメモリジャパン株式会社の社員がボランティアとして参加します。2025～2026年度に約600名規模の学びの機会を提供し、地域全体のデジタル人材育成に貢献します。

■ SaiLING 対象者：高校生年代

急速に進むAI時代。未来を切り拓く力を育む

日本アイ・ビー・エム株式会社と協力し、全国の高校生に、AIやサイバーセキュリティ・キャリア教育の授業を届けるプロジェクト。日本IBMが提供する無償のオンライン学習プログラム「IBM SkillsBuild」と、CLACKの教育支援を組み合わせることで、より深い学びや継続的な学習習慣の形成を目指しています。AIの普及やサイバー攻撃の高度化が急速に進む中で、高校生がデジタルスキルとキャリア意識を身につけ、将来を主体的に切り拓く力を育てることを目的としています。

■ ソラキャン 対象者：高校生年代 / 参加者：6名

ドローン国家資格取得を目指す合宿プログラム

ドローンの国家資格取得を目指す合宿型プログラム。2025年7月に伊豆大島で初開催し、6名の高校生を受け入れました。3日間の合宿では、ドローン操縦の実技講習に加え、ITやAIリテラシーの講座を実施しました。インフラ保全や物流・農業・災害対応などの現場で、ドローンの活用が急拡大する社会的背景を踏まえ、「今と未来に役立つスキルを学べる場を届けたい」という想いから企画しました。今後も定期開催を目指しており、高校生にキャリアの選択肢を広げる機会を提供していきます。



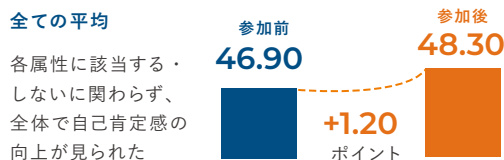
IMPACT インパクト評価

一般社団法人こども未来社会研究所の協力のもと「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のか、評価・検討を行っています。

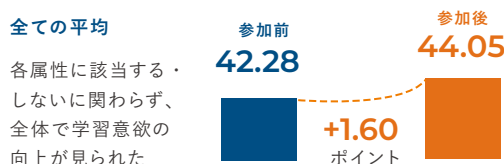
分析対象：
2025年度（2025年4月～2026年3月）にTech Runwayに参加し、事前・事後アンケートにいずれも回答した高校生132名（大阪・東京）

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

自己肯定感 ひとり親・経済困窮などの属性に該当する／しない群に分け、プログラム前後で自己肯定感に変化があるかを検証



学習意欲 ひとり親・経済困窮などの属性に該当する／しない群に分け、プログラム前後で学習意欲に変化があるかを検証



NEXT ネクストチャレンジ

AI時代の自走支援を、全国へ

Tech Runway地方展開

Tech Runwayを、AI時代に即した形に進化させ、地方へ展開していきます。AIツールを使いこなす力やデジタル環境での問題解決力を身につける機会を届けると同時に、ITソーシング事業「クエスト」も地方で連動して展開します。企業案件に高校生が参加し、プロの伴走のもとで報酬を得る「実践の場」を提供します。

AI時代の「働く」につながる新たな出口の創出

介護・物流・建設など、社会に不可欠でありながら担い手不足が深刻な分野に、デジタルスキルを組み合わせる新たなプログラムを創出します。ITだけではなく、ITを取り入れながら多様なキャリアの可能性を高校生に示し、社会全体の人手不足課題にも働きかけていきます。どんな進路が自走につながるのか、「これからの仕事」が見えにくいAI時代だからこそ、さまざまな選択肢を1人でも多くの高校生に届けてまいります。

すべての事業の根底にあるのは、一人ひとりの高校生の中に「Turning Point」をつくり続けることです。
目の前の一人の子どもが「変わりたい」と思える瞬間をつくり続けていきます。

IMPACT 数字でみるCLACK

Step 01 つながる

■ デジタル体験会



■ よどがわベース



■ テクリエ



CLACKに関わりを持つ子どもの属性

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

Step 02 学ぶ

■ プログラム参加者数 ※

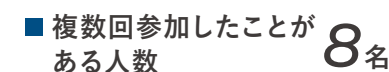
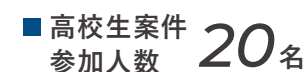
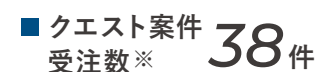


■ 直近3年間のTech Runway



※ Tech Runway、Tech Runway+、Be Proなどの参加者合計

Step 03 実践する



※ Web制作、動画制作、リーフレット制作、イラスト制作など

その他の数値

■ 今年度CLACK全体で関わりのあった中高生 ※

※ 体験会、よどがわベース、テクリエ、Tech Runway、Tech Runway+、Be Pro、クエスト参加者



CLACKの第二創業期へ！ いま、代表のバトンを託す理由

NPO法人CLACKは2026年4月、創業者である平井大輝から井上泰孝へと、代表を交代しました。CLACKが新たなフェーズに進むための、大きな決断です。なぜいま代表のバトンを託すのか、そして、これからどのような挑戦に踏み出していくのか。平井と井上が、思いを語り合いました。

（対談は2026年3月31日に実施）



Founder/
未来の働き方研究所 所長
平井 大輝

CLACK 代表理事
井上 泰孝

NPOと株式会社、 2法人で社会変革に挑む

まず、これまでのCLACKを振り返って、
達成できたと思うことを教えてください。

平井：
ひとり親家庭や不登校、ヤングケアラー、外国にルーツがあるなど、困難を抱える中高生に、IT教育を無償で届けるモデルを作ることができました。福祉とITはいまだに相性が悪いと言われることも多いですが、その壁を越える1つの形を示せたと思っています。また、中高生のための拠点を立ち上げ、他の地域にも広げることができました。

井上：
子どもへの支援は、就学前など早い段階の方が効果が高いとよく言われますが、高校生になってから家庭環境が変わるケースも少なくありません。高校生を支援するモデルを確立し、実際にポジティブな変化を生み出せると示せたのは、CLACKの大きな成果だと思います。

8年目というタイミングで、
代表の交代を決意されたのはなぜですか？

平井：
NPO法人の代表を井上に担ってもらい、私は2025年9月に設立した株式会社CLACKの事業に全力を注ぐことを決めました。2つの法人で、CLACKが目指す社会変革を加速させます。

背景にあるのは、働き方の急速な変化です。生成AIの普及によって、ホワイトカラーの働き口の減少が既に始まっています。一方で、社会インフラを支えるエッセンシャルワークの働き手不足は加速していくと言われています。

2030年代にかけて「働き手は足りないのに、就きたい仕事に就けない」という時代に突入するでしょう。そのとき、大きな影響を受けるのは、困難を抱える人たちではないかと危惧しています。だからこそ、「**困難を抱える人たちの仕事の選択肢を作る**」という大きな目標に、**株式会社としてスピード感をもって挑みたいと考えました**。もちろん、経済合理性が生まれない領域に支援を届けるNPOの活動も重要です。そのため、私はNPO法人CLACK内に設立した「未来の働き方研究所」の所長に就任し、調査や政策提言を通して、両法人によるシナジーの創出を目指したいと考えています。

社会課題を 「みんなで変えていく」

NPO法人の代表を井上さんに託した理由を
教えてください。

平井：
CLACKの創業期は、私が直接子どもたちにITスキルを教えていました。その後、井上が2021年に参画して、大学生によるメンター制度など、支援をより多くの子どもたちに届ける仕組みを整えてくれました。そのおかげで私は、新しい取り組みに集中できたという経緯があります。
株式会社の設立時から代表交代は見据えていましたが、井上は2024年の春に子どもが生まれたので、生活が整うタイミングを待ってから、話を進めていきました。

井上：
実は、CLACKで初めて育休を取ったのが私なんです。育児と仕事を両立させるスタイルを作るのは大変でしたが、前例を作れたのはよかったと思います。

代表交代の話を聞いたときは、
どのように思われましたか。

井上：
CLACKの原点には、両親の離婚や貧困という、平井の原体験があります。私にはそのような経験がありませんが、だからこそ「みんなで変えていく」ということを大事にしたいです。

社会課題を解決するには、**原体験がある人だけでなく、これまで関わりがなかった人にも「当事者」になってもらう必要がある**と思っています。そのためには、公的支援からこぼれ落ちてしまう子どもがいる構造を知ってもらったり、実際に関わってもらったりするなどのアプローチを積み重ねて、「この社会課題は解決が必要だ」と腹落ちしてもらうことが大切です。**CLACKは7年間の実績があるからこそ、原体験がない人たちを巻き込む挑戦ができる、新たなフェーズにきていると思うんです**。私がバトンを受け取ることで、原体験がないからこそ持てる視点を生かして「当事者」の裾野を広げ、社会を変えるムーブメントを起こしていきたいです。



変化の時代に、 子どもに何を残せるか

井上さんが、CLACKでこれから
取り組むことを教えてください。

井上：
まずは、困難を抱える子どもたちに、CLACKが築いてきた質の高い支援をこれからも届けていきます。私は、子どもの心に火が灯る「ターニングポイント」を作ることを大事にしてきました。これからは「誰が・どのタイミングで・どんな言葉をかけるか」に目を配りながら、困難を抱える子どもの前向きな変化を生み出していきます。

新たに取り組みたいことは、大きく2つあります。1つ目は、**地方と都市部のAIスキルのギャップを埋めること**です。CLACKは各地で教員向けのAI研修を行っているのですが、地方へ行くと「AIを初めて使った」という教員が少なくありません。変化のスピードが早い現代では、テクノロジーの発展に乗り遅れると、社会からこぼれ落ちてしまうことがあります。AIのメリットを地方にもしっかり届けていくことは、NPOだからこそできる挑戦だと思っています。

2つ目は、子どもたちに新しいキャリアの選択肢を作っていくことです。先ほどの平井の話と重なりますが、ITスキルを身につけただけでは就きたい仕事に就くことが難しくなっています。一方で、エッセンシャルワークのような社会基盤を支える仕事は需要が一層高まります。こうした仕事にITを組み合わせて届ける新たなプログラムを創出しながら、多様なキャリアの可能性を高校生に示していきたいです。

平井：
世界情勢や災害のリスク、生成AIの登場など、社会は変化のスピードを増しています。2100年を迎えるときに、今の子どもたちにNPO法人CLACKとして何を残せるのか。そのために今何ができるのか。難しい局面ではありますが、CLACKの「第二創業期」として、井上がリーダーシップを発揮して切り拓いていってくれると信じています。

井上：
子どもが生まれてから、「この子の将来のために大人ができることってなんだろう」という問いに、改めて向き合うようになりました。そして、**同じ問いを持つ人が集まってきているのが、CLACKのすごいところ**です。簡単な道のりではありませんが、その分チャレンジする面白さを感じています！

TEAM MEMBERS CLACKのメンバー

Board member



代表理事
井上 泰孝



理事／事業統括
高橋 香南子



理事
白井 智子



理事
岡部 晴人



事務局長
中川 公貴



監事
松川 奈央

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



教育支援推進事業部／部長
小浦 友梨



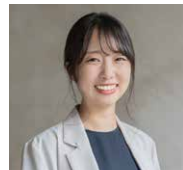
AI教育グループ／マネージャー
よどがわベース館長
小池 裕也



クリエイティブハブグループ
テクリエ館長
栗原 絵夢



クリエイティブハブグループ
藤岡 篤司



クリエイティブハブグループ
中垣 瑞香



Tech Runwayグループ／
マネージャー
塩屋 貴之



AI教育グループ
三好 麻里



AI教育グループ
宮脇 裕貴



Be Proグループ
柏村 圭哉



Be Proグループ
森川 悟



事業企画
遠藤 侑



クエスト事業部／部長
田中 沙樹



クエスト事業部
佐々木 優実



アウトリーチグループ
前田 勝紀



アウトリーチグループ
及川 陽太

Back office members 活動を土台から支えるメンバーです。



パートナー連携部／部長
豊田 周平



パートナー連携部
橋本 賢子



パートナー連携部
川副 詩奈



広報部／部長
川口 菜美



広報部
徳永 百合名



管理部／マネージャー
小柳 めぐみ



人事グループ／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

Founder /
未来の働き方研究所 所長

平井 大輝

SUPPORTER CLACKへのご支援について

個人の皆さまへ

皆さまのご支援が、困難を抱える中高生に『将来への希望』と『ワクワク』を届ける力になります。

単発サポーター

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。

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。詳しくは下記二次元バー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



CLACK立ち上げ時からのご縁で、息子もプログラムに参加させていただきました。少しやんちゃな息子でしたが、スタッフの皆さんの愛ある伴走のおかげで、挑戦を続けることができました。仕組みと現場力のバランスが素晴らしく、心から感謝しています。これからも応援しています。

鈴木敦子 (NPO法人ETIC. Cofounder)

支援の
お申し込み



企業の皆さまへ

パソコン寄贈

企業から使わなくなったパソコンを譲り受け、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を対象に、無料で「パソコン」と「STEAM 教育」をセットにして届けるプロジェクト「Pass the Baton(パス・ザ・バトン)」を行っています。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バシフィックネット様の元で、データ消去を実施。通常のパソコン廃棄と同じ手続きなので、企業側のご負担が少なく実施していただけます。

パスザバトン PC

詳しくはこちら



ご寄付によるご支援

「単発」「定期」「決算時期にあわせて」など、ご要望にあわせてご寄付いただけます。CLACK へのご寄付は、損金算入が可能です。

事業連携

一定額の予算を組んでいただき、その中で何ができるかを CLACK と共に考え実施いたします。事業特性に合わせて柔軟に連携の形を考えることができます。

場所提供

CLACKの運営している無料のプログラミング教室などの開催場所として、使える場所を寄付の一つとして提供いただくことができます。

PC一台から始まる、高校生たちの「未来の選択肢」を信じて



当社がCLACK様へのPC寄贈を開始してから、7年の月日が流れました。寄贈したPCが、高校生たちの「武器」となり、新しい世界へ踏み出す一歩を支えていることを誇りに思います。デジタル化が加速する社会において、環境に左右されず挑戦できる機会を提供することは、私たちの使命です。これからもCLACK様と共に、一人でも多くの若者が希望を持てる社会を目指してまいります。

株式会社バシフィックネット 代表取締役社長 上田雄太様

企業寄付ページ



2025年度活動計算書

科目	特定非営利に係る事業	その他の事業	合計
I. 経常収益			
1. 受取会費	0		
2. 受取寄附金	97,963,811		
3. 受取助成金	43,484,528		
4. 事業収益	7,144,492	17,376,024	
5. その他収益			
受取利息	206,724		
雑収入	719,431		
経常収益計	149,518,986	17,376,024	166,895,010
II. 経常費用			
1. 事業費			
(1) 人件費			
役員報酬・給料手当	75,754,719	5,931,000	81,685,719
法定福利費	11,457,260	1,073,006	12,530,266
福利厚生費	96,077		96,077
人件費計	87,308,056	7,004,006	94,312,062
(2) その他経費			
旅費交通費	9,942,714	188,800	10,131,514
外注費	31,635,402	8,531,900	40,167,302
インターン活動支援費	9,540,000	400,000	9,940,000
採用教育費	4,245,805		4,245,805
広告宣伝費	690,471	1,959	692,430
交際費	123,260	25,573	148,833
通信費	1,271,756	8,575	1,280,331
ソフトウェア管理費	4,699,639	675,260	5,374,899
消耗品費	4,774,371	4,980	4,779,351
給食費	306,977		306,977
教材費	1,327,525		1,327,525
PCリユース費	3,075,170		3,075,170
賃借料	1,441,275		1,441,275
地代家賃	10,961,784		10,961,784
支払手数料	791,547		791,547
奨学金	1,200,000		1,200,000
減価償却費	4,687,200		4,687,200
雑費	6,930		6,930
その他経費計	90,721,826	9,837,047	100,558,873
事業費計	178,029,882	16,841,053	194,870,935
2. 管理費			
(1) 人件費			
役員報酬・給料手当	9,134,092		9,134,092
法定福利費	935,567		935,567
福利厚生費	33,532		33,532
人件費計	10,103,191	0	10,103,191
(2) その他経費			
旅費交通費	616,142		616,142
採用教育費	420,497		420,497
外注費	1,395,900		1,395,900
通信費	48,830		48,830
ソフトウェア管理費	260,969		260,969
消耗品費	71,957		71,957
諸会費	985,400		985,400
賃借料	172,466		172,466
地代家賃	657,400		657,400
租税公課	1,455,200		1,455,200
支払手数料	650,262		650,262
支払報酬料	4,200,040		4,200,040
支払利息	193,827		193,827
その他経費計	11,128,890	0	11,128,890
管理費計	21,232,081	0	21,232,081
経常費用計	199,261,963	16,841,053	216,103,016
当期経常増減額	△49,742,977	534,971	△49,208,006
III. 経常外収益			
経常外収益計	0	0	0
IV. 経常外費用			
経常外費用計		0	0
経理区分振替額	534,971	△534,971	0
税引前当期正味財産増減額	△49,742,977	0	△49,208,006
法人税、住民税及び事業税	221,646		221,646
当期正味財産増減額	△49,429,652		△49,429,652
前期繰越正味財産			77,244,541
次期繰越正味財産			27,814,889

2023年度より立ち上げたITソーシング事業「クエスト」は定款に定める請負業にあたるため、その他事業として計上しています。

受取寄附金

今年度は、昨年度からご支援いただいているパートナー企業様を中心に継続的なご寄付をいただきました。今後、より一層の事業領域の拡大に向けて、様々な業種・業態の企業様からご支援いただけるよう取り組んでいきます。

受取助成金

今年度も、高校生の自走支援に共感いただいた助成団体9団体よりご支援いただきました。

事業収益

多くの企業様からのご発注により、クエストの事業収益は昨年度の2倍となりました。これに伴い、より多くの高校生へ実践の機会を提供することができました。

人件費

事業拡大により、社員の雇用を強化し、昨年度より増加しました。

交通費

TechRunwayのプログラム数増加に伴い、参加生徒や大学生インターンの交通費が昨年度より増加しました。

外注費

今年度も事業運営にあたり、さまざまな領域の兼業人材に、業務委託契約で活躍いただいています。

インターン活動支援費

TechRunway、よどがわベース、テクリエさぎのみや、Be Proに
関わる大学生インターンの活動支援金を計上しています。テクリエさぎのみやの運営本格化やTechRunwayのプログラム拡大に伴い、昨年度より増加しました。

ソフトウェア管理費

業務効率化のためのAIツールを中心とした各種ツールの活用により昨年度より増加しました。

PCリユース費

多くの企業様からのパソコンのご寄贈により整備台数が増加しました。整備費用は昨年度の3倍となりましたが、より多くの中高生へパソコンを提供することができました。

地代家賃

テクリエさぎのみやの開設に伴い増加しました。

採用教育費

社員合宿、外部研修参加費用です。より多くの中高生に質の高い支援を届けるために、今年度も社員のスキル向上を図りました。

税引前当期正味財産増減額

前期からの繰越財産を活用し、支援を継続的に届けるための体制整備に投資を行いました。また、翌期開始予定のプロジェクトの準備も並行して行いました。

OUR PARTNER パートナー企業のみなさま

認定NPO法人 CLACK

大阪事務所 〒532-0023 大阪府大阪市淀川区十三東4丁目1-5 よどがわベース2階

東京事務所 〒150-6027 東京都渋谷区恵比寿4-20-3 恵比寿ガーデンプレイスタワー27F COEBI

代表理事 井上 泰孝 / 顧問弁護士 三村 雅一 / 顧問税理士 鳥野税理士事務所

WEBサイト

お問い合わせ

contact@clack.ne.jp