

受講者の特性に対応した  
教育訓練手法の構築・普及促進事業

# メタバースを利用した デジタルスキルトレーニング

ステップ・キック

認定特定非営利活動法人

育て上げネット

2025年3月31日

# 目次

第1章 背景と目的	1
1-1 メタバースを活用したデジタルスキルトレーニング「ステップキャンプ」の背景にある課題	1
1-2 既存の訓練との違い・新規性	2
第2章 取組内容と結果	3
2-1 募集	3
2-1-1 募集方法	3
2-1-2 募集結果	4
2-1-3 選考方法	5
2-1-4 選考結果	6
2-1-5 工夫点	6
2-2 訓練	9
2-2-1 訓練方法	9
2-2-2 訓練結果	12
2-2-3 工夫点	13
2-3 就職支援	14
2-3-1 支援方法	14
2-3-2 支援結果	16
2-3-3 工夫点	17
第3章 受講生の声	18
3-1 受講生へのアンケート	18
3-2 受講生へのヒアリング	18
第4章 訓練実施にかかる費用	21
第5章 試行の総評	22
5-1 目標達成状況	22
5-2 試行結果から見る今後の課題	24
第6章 普及策の検討	26

# 第1章 背景と目的

## 1-1 メタバースを活用したデジタルスキルトレーニング「ステップキャンプ」の背景にある課題

### ● ステップキャンプ事業の背景とターゲット像詳細

本事業であるメタバースを活用したデジタルスキルトレーニング「ステップキャンプ」は、既存事業であるオンラインプログラムに、メタバースの活用を取り入れたものである。「ステップキャンプ」は、若年無業者と呼ばれる長期離職者に対して行うオンライントレーニングである。

当法人では、近年、従来型就労支援では取りこぼしてしまう若年無業者の存在への就職支援を課題としており、彼らの中には「働く」イメージが乏しく、「就労支援」と名のつくところ（キャリア相談・講座・セミナー・職業訓練）などへは積極的に参加をせず、心理的・精神的な課題を抱えていたり、生活習慣が大きく乱れ基礎的な生活力が不足していたりする者も含まれている。

支援の場にやってくる彼らを捕捉するために開発された事業がステップキャンプである。彼らの「好き」「おもしろそう」という気持ちを引き出し、参加してもらうことで支援のきっかけをつかみ、進路決定を促す。

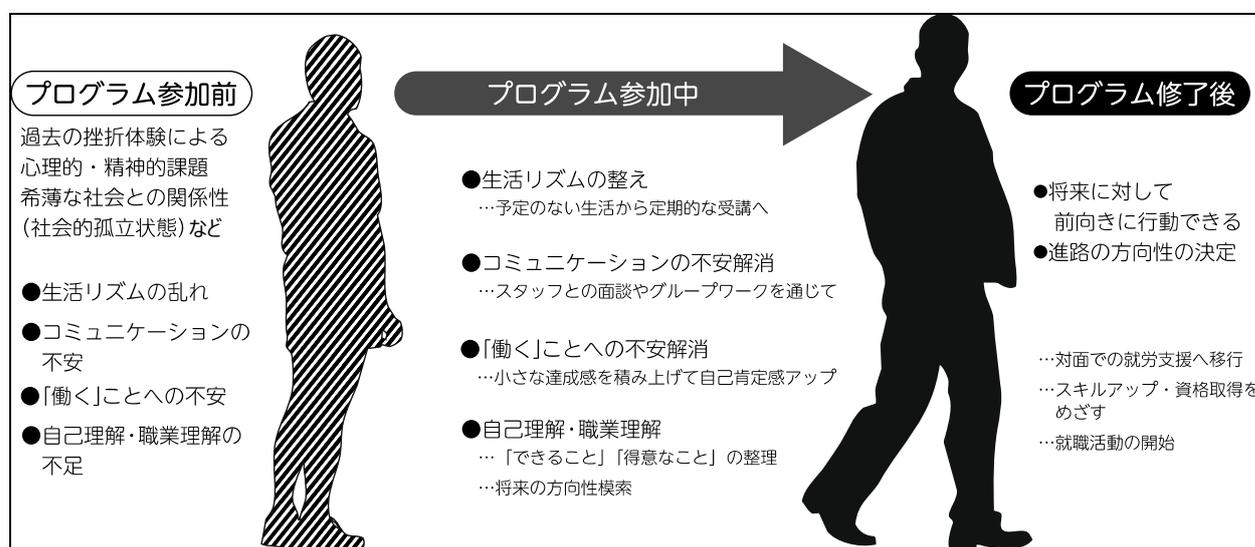
- ① 「支援」と名のつく機関へは来たがらない若者のため、あくまで IT スキルを習得する講座という体裁を整える
- ② 習得できる IT スキルは、若者層に親和性が高く、人気のあるものとする
- ③ いわゆる就活ノウハウと違い明確に「働く」に結びつけることはせず、安心して参加してもらう（「働け」という圧力はかけない）
- ④ 対面よりも精神的な負荷をかけないオンラインで行う（家にいながら参加できる）

また、この事業の成り立ちから、受講要件は最低限のもの（受講の可否、PC 基本操作能力など）となっている。

### ● ステップキャンプの目的・修了時の目標

上記のターゲットに対して行う事業であるから、まずは参加してもらうこと（若者の発見・誘導）、そして支援のきっかけをつかむことが大きな目的である。その上で、参加者は IT スキルの向上とともに、「これまでできなかったことができるようになった」という達成感・自己肯定感を得、プログラム修了時には、自身の将来に対して前向きな行動が取れるようになることを目標とする。

（スキル獲得就労支援プログラムと異なる点は、獲得した IT スキルを武器に就活に乗り出すことを目標としない点にある。なぜなら、対象者は社会的孤立状態にある若者のため、短期間で目覚ましい変化を起こすことが著しく困難だからである。）



## 1-2 既存の訓練との違い・新規性

### ● ステップキャンプ事業（オンラインプログラム）のこれまでの課題

ステップキャンプはオンラインで行われる（チャット・共同作業用ツール、オンライン会議用ツール使用）ため、どうしても講義形式の要素が強くなりすぎるを得なかった。そのため、困ったときに SOS が出せなかったり、誰にも相談できず抱え込んでしまったりするケースが多々あった。事業では「コミュニケーションの不安解消」も主たる目的としていたため、スタッフもその対策に力を注いできた。

#### これまでの課題

困ったときに SOS が出せない  
SOS を出すタイミングがわからない



人に頼れず・相談ができずに  
一人で困っている。

チーム単位で制作物を作る際、  
一人で業務を抱え込んでしまう

受動的な受講者は  
自ら話しかける・  
相談することが苦手

#### 事業チームの対応策

- コミュニケーションに難がある受講者を  
気にかけて、頻繁に声かけを行う
- 講座終了時の「振り返りチャット」提出  
未提出者へはリマインド
- 「SOS・Help の出し方講座」実施
- 「報・連・相」の徹底  
…本プログラムは IT 技術習得だけでなく  
仕事をするうえでの基本を身につける場所であること、  
そのためには「報・連・相」が大事であると  
講座内外で繰り返し伝える

### ● メタバースを取り入れることの利点（訓練の新規性）

そもそものツールがチャットとオンライン会議のみだったため、その限界を感じることも多々あったが、メタバースを取り入れることにより、課題改善につながることがわかった。メタバース空間を使うことでオンライン上に居場所が生まれ、自然な対話が可能となる。話しかけようと思う対象（スタッフやほかの受講者）がそこにいる・話しかけて良い状態であると「可視化」でき、質問・相談・雑談ができるようになる。さらに、ステップキャンプの 3 つのコース合同で同じメタバース空間を共有することで、コース同士の垣根が低くなり、他のコースへの変更希望者が出た際も以前より対応可能になる。



▲本事業でのメタバース空間の様子

メタバースの利点

#### 可視化

話しかけたい人が見える



アバターが存在することで

- 話しかけようと思う対象がそこにいる
- 話しかけて良い状態であるとわかる
- 話しかけようかどうか  
悩んでいる人が近くにいることがわかる

対面でのコミュニケーションの  
ハードルを下げつつ  
コミュニケーションの  
練習ができる

## 第2章 取組内容と結果

### 2-1 募集

#### 2-1-1 募集方法

募集告知ターゲット…1-1 に記したように、この事業に応募して欲しい若者たちは社会的孤立状態にあるため、どこにいるかわからない。募集告知はもちろん若者に対して行われるが、真のターゲットは法人内外の「若者支援者」である。支援者がつながっている若者・支援している若者に対して、「こんなプログラムがあるけれどやってみない？」と誘うために募集告知ツール①～④を位置づける。⑤⑥は支援者に対して行う告知となる。

支援者への告知の利点・手法等詳細は 2-1-5。

#### 募集告知期間…

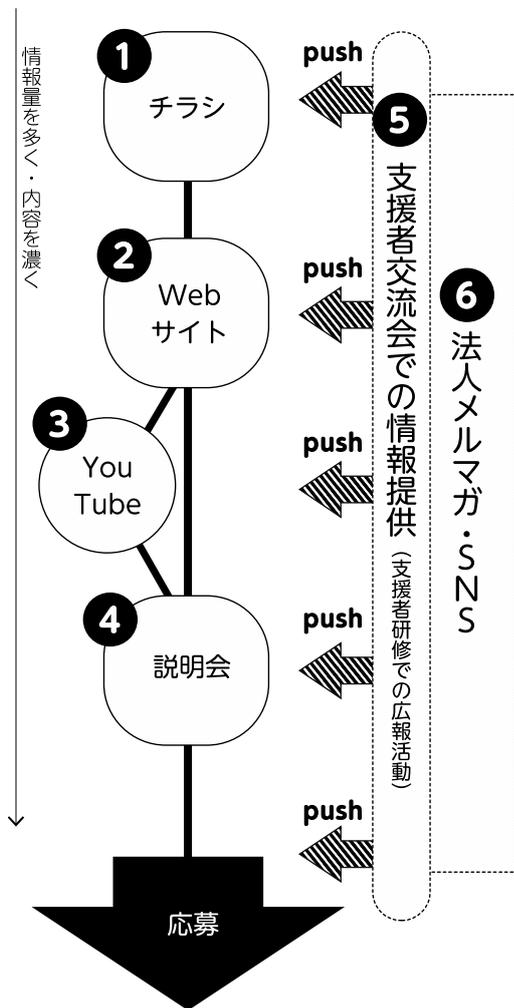
試行時期	募集告知期間
試行①2024/5/9-7/26	2/26-4/16
試行②2024/8/6-8/29	6/5-7/22
フルパッケージ③2024/9/3-11/21	6/27-8/16

支援者が若者のモチベーションをゆっくり高めていくため、約1ヶ月半の募集期間を設けた。

訴求内容…①～④になるほど、情報量を多く、内容を濃く設定。支援者がまず①を見せ「こういうのに興味ある？」と聞き、若者の反応によって、②以降の情報を繰り出し、時間をかけながら若者のモチベーションを高めていくためである。その流れにおいて、プログラム参加のハードルの低さ（カメラマイクOFF可、自学自習スタイル～仕事体験までの幅広さ、受講中の雰囲気の良い・継続のしやすさ、PC 無料貸与）を訴求。メタバース使用の利点（楽しそう・面白そう、友だちができるかも）も参加者目線で訴求した。

#### 募集告知ツールの詳細…

- ①チラシ……………4000部印刷、配布機関数約85か所
- ②Web サイト……………<https://pj.sodateage.net/stepcamp/meta/>
  - ①②合わせて予算1,500,000円（“メタ広場”HPのみ）
- ③YouTube ……説明会アーカイブ（プログラム開始2ヶ月半前より公開）、参加者作成動画（2024年7月公開）、予算10,000円
- ④説明会……………募集開始と同時期（約2ヶ月半前）にオンラインで開催。アーカイブはYouTubeで見られる。
- ⑤支援者交流会での情報提供（詳しくは2-1-5）
- ⑥法人メルマガ・SNS ……若者支援に関心を持つ人々への告知



## 2-1-2 募集結果

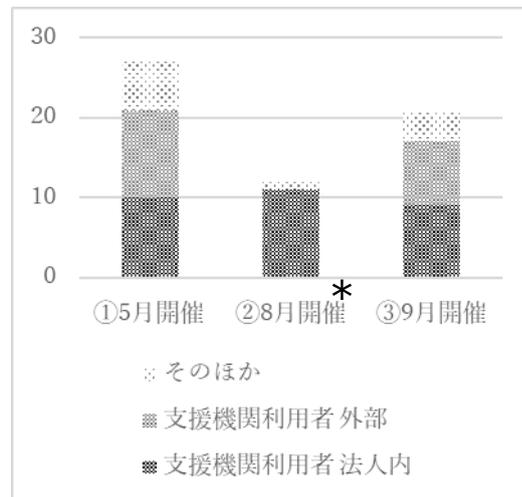
試行時期	募集期間	定員	応募数	達成率	応募種別
試行①2024/5/9-7/26	2/26-4/16	24	27	113%	WEB サイト
試行②2024/8/6-8/29	6/5-7/22	8	12	150%	WEB サイト
フルパッケージ③2024/9/3-11/21	6/27-8/16	24	23	96%	WEB サイト
累計		56	62	111%	WEB サイト

### ● 支援機関利用中の応募者 82%

そのほとんどが支援者からの紹介で応募に至ったケースである。募集告知ターゲットとした「法人内外の支援者」からの後押しが効果的だった。

### ● 「ハードルの低さ」「メタバース」訴求の効果

ハードルの低さ、メタバースの楽しさを積極的に訴求した成果として、10代～20代前半が全体の5割強を占めた。彼らは働く必要性を感じないことも多く、特に「支援」と名のつく機関へは来たがらない。ハードルの低さを表現するのに「メタバース」は効果的で、「ゲームみたいで面白そう」と若い世代の興味をひくことに成功した。従来の就労支援層ではない若者の興味を引くことができ、法人内外の支援者からも好評であった。



\* トライアルのため意図的に法人内利用者のみ実施

### ● 各媒体の効果

**効果**…①～⑥はすべて自団体の媒体による広報。広告費は使っていない。

- ① チラシ…ゲームライクなチラシを作成。「面白そう」「楽しそう」を訴求。若者層の関心を集めた。
- ② Web サイト…既存のHPに、本事業を契機に「メタ広場」のHPを増設。メタバース空間を体験できる動画をtopに置き、「面白そう」「楽しそう」を訴求。「やってみたい」気持ちを醸成することができた。
- ③ YouTube…受講生に動画を作成してもらい、リアルな講座風景を紹介。実際を感じ取ってもらえた。
- ④ 説明会…実際に講座を担当するスタッフが登場。講座の具体的内容や制作物の紹介などを行い、受講のシミュレーションを思い描いてもらうことができた。
- ⑤ 支援者交流会での情報提供…各団体に所属する若者に情報提供・誘導できた。
- ⑥ 法人メルマガ・SNS…若者支援に親和性のある、より多くの人々に情報提供。新規連携希望支援者の呼び込みにもつながった。

**他団体・他地域での再現性**…若者支援団体それぞれが抱えている課題や支援リソースは異なるため、当法人と同じようなやり方での再現性は難しい場合が多い。そのため以下①②を実施し若者支援領域内の普及につなげていきたい

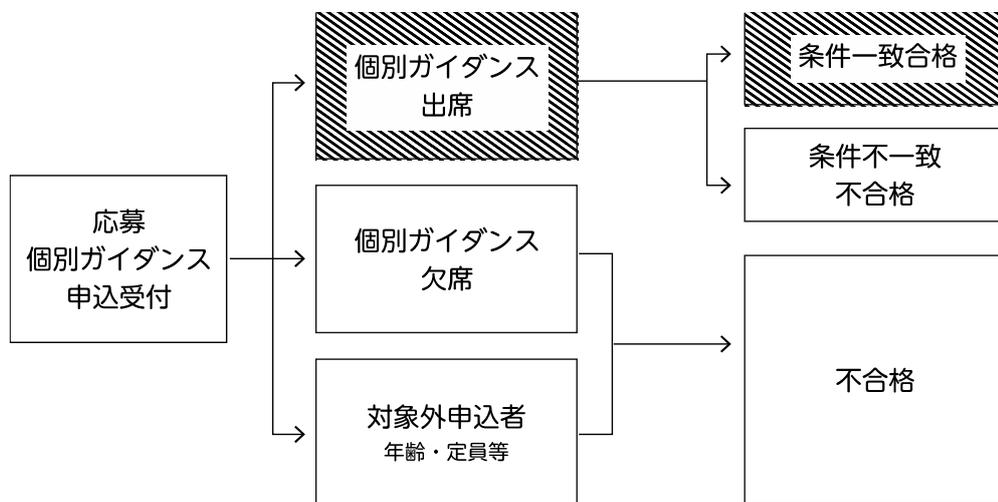
- ① 当法人のネットワークに入ってもらい、連携し、意見交換・アドバイスをし合える関係を作る
- ② ①で得た多様な活用方法・具体例をまとめ、アウトプットしていくことで支援者同士の知見を増やす

## 2-1-3選考方法

### 選考基準・参加条件【全コース共通】…

- 対象年齢：15歳～概ね30歳程度の方
  - 週3日10時～16時の受講に原則参加  
(学業・アルバイト等で一部不参加の場合は、参加として認める)
  - PCの基本操作ができる  
(入力、ネット検索、ソフトのインストール、スクリーンショット自分で調べて勉強する意欲のある方)
  - 仕組み・ルールに同意いただける方  
参加者同士のトラブルになるような行動を起こさない  
他人を攻撃するような発言をせず双方が気持ち良い  
(不快の無い) コミュニケーションが取れるよう努力できる
- 各選考基準・参加条件は、PC操作・自学自習適性を除いて、当法人の他プログラムと同様にハードルが低いものとなっている。本事業が若者の発見・誘導を目的としているためである。

### 選考フロー…



### 個別ガイダンスについて…

個別ガイダンスは、各応募者別にスタッフがプログラム内容を説明するものであるが、同時に、若者支援におけるインテーク（初回面談 主訴・要望の聞き取りと支援受入の可否判断）でもある。

本事業が若者の発見・誘導、支援のきっかけ作りを目的としているため、個別ガイダンスの段階で適切な支援が必要な場合は、リファー（別支援機関への誘導）できるよう用意している。想定されるのは、参加者同士のトラブルになり得たり、受講によって悪化する可能性のある精神疾患（自傷他害）の方、緊急を要する精神状態・経済状態にある方、スタッフと意思疎通が困難な方（無反応）など。

また、「IT スキルのみ習得しすぐに働きたい」という応募者へは、ミスマッチを防ぐため、プログラム説明をていねいに行い、個別の進路相談・就労支援を優先させるようにしている。

### 動画編集コース

解説動画（指定のもの）を視聴し動画編集の基礎知識を習得できる方

<https://www.youtube.com/watch?v=SJX2NiEGhU4> 初心者向け動画編集講座

### WEB制作コース

チームでのコミュニケーションにチャレンジしたい方  
仕事体験で働く自信を身につけたい方  
週3日オンラインで参加できそうな方  
事前学習に取り組む

おすすめの学習内容：ドットインストール

<https://dotinstall.com/lessons/> 「WEB制作の流れを体験しよう」と「学習環境を整えよう」受講

### プログラミングコース

体験で働く自信を身に付けたい方

週3日オンラインで参加できそうな方

事前学習ができる方（ドットインストール）

<https://dotinstall.com/lessons>

## 2-1-4選考結果

試行時期	定員	応募者数	内定者数	定員達成率	不合格者数
試行①2024/5/9-7/26	24	27	21	87.5%	6
試行②2024/8/6-8/29	8	12	11	137.5%	1
フルパッケージ③2024/9/3-11/21	24	23	19	79.1%	4
累計	56	62	51	91.0%	11

不合格理由（11名内訳）

- 個別ガイダンス欠席 4名
- 参加に迷い 2名
- 定員に達したため 1名
- 受講内容認識違い 1名
- 2コース重複応募 1名
- 進路決定済み 1名

### ● 応募者数目標達成 定員達成率 91%

応募者数は目標達成したが不合格者数が多い。それを見越しさらなる集客に力を入れる必要がある。一因として、個別ガイダンス欠席が比較的多いことがあげられる。申し込んでみたものの、スタッフとの個別面談はオンラインであってもハードルが高く、「一歩」を踏み出せない若者が多いためと考えられる。

本事業がターゲットとする若者は、本人が魅力を感じ、「やってみたい」と意欲を持っていても、最後の「一歩」が踏み出せない。対面もオンラインも同じである。とはいえ、個別ガイダンスは「インテーク」でもあるため、その後の支援を考えると、個別ガイダンスを行わないわけにはいかない。この「一歩」を突破するためのアイデアを検討し、以下の改善策に取り組んでいる。

**改善策）**当法人の別のオンライン事業において、お試し・体験講座として 2 時間の単発講座を実施。顔出しなしで、スタッフの顔を一方的に見られる。また、「メタ作業広場（メタバース空間で作業することができる時間帯）」毎週開放中。利用できるのは、受講希望者（予約なし）、支援者含む関係者（予約制）。

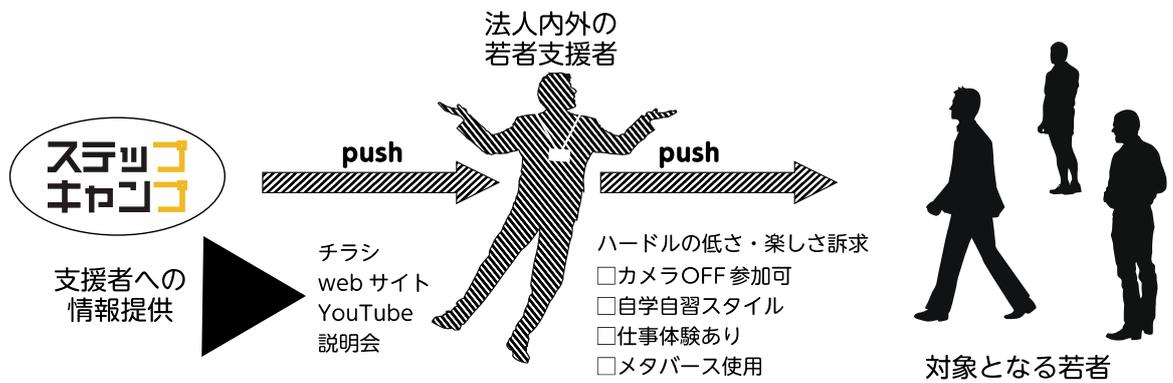
## 2-1-5工夫点

### ● 支援者にとって使い勝手の良いツールであることをアピール

若者自立支援が対象とする若者は、社会的孤立状態にあることもあり、活動量や意欲に乏しく、無気力状態に陥っている者も含まれている。前述したように、彼らは「支援」と名のつく機関へは来たがらないため、支援者はあの手この手で若者の気を引き、「これだったらやってみてもいい」と思わせる持ち駒（ツール）を多種多様に準備する。ステップキャンプ事業は、支援者にとってその持ち駒の一つとなり得ることをアピール。特に支援者に対して、使い勝手が良く、参加意欲を高め、参加によって活動量を増やし、自立に向けて前進できるものであることを訴求した。

支援者が若者に提案するツール例





## ● 法人内支援者・既連携支援者への積極的アプローチ

### 公式な連絡を通じて情報提供…

アピールポイントを法人内支援者に伝達することはもちろん、既連携支援者にも、メルマガ、支援者への研修支援の場、支援者交流会などを通じて、情報提供。

### 実務支援者同士のダイレクト連携…

特につながり深い 8 団体（下記コア団体）については、担当者レベルで個別にアプローチした（具体的には、募集タイミングに合わせて個別にメール送付・TEL かけ・チラシ郵送・ケース相談を通じた情報交換など）。個別連絡で、ケース単位で相談に乗れる関係構築を図った。

### メタバース利用に関する情報・アイデア交換…

北九州 Yell・岩沼ハッチ（下記●の 2 団体）とはメタバース利用について情報交換・アイデア交換を行った。両拠点で

は無料で使えるメタバースを利用し、各拠点の特徴や課題に合わせて、メタバース利用による支援を実施。例：居場所支援の空間をメタバースで実施（ゲーム ito / 謎解きゲーム実施など）

### 他団体の支援者向け研修・セミナー

当法人は自主事業のなかで新しい支援手法を生み出し、模索・検証を続けている。効果を確認できたものは、研修・セミナーで他団体にノウハウ・経験・価値を積極的に提供している。これまでに多くの研修・セミナーを行っており、その過程でつながりが深くなった団体が全国各地に存在する。

#### ●これまでのセミナー例

メルカリを使用した働き方支援ワークショップ  
 タイミーの若者支援現場での使い方  
 孤立・無業予防キャリア教育の手法  
 VR 職場体験のノウハウ  
 10 分から OK のスポットワークを学ぶ  
 定時制・通信制合同学校説明会

奈良地域若者サポートステーション	プログラム参加（5月）支援者交流会
とっとり若者サポートステーション	プログラム参加（25/1月） 支援者交流会
よなご若者サポートステーション	プログラム参加（5月3名） 支援者交流会 イベント登壇協力（11月）
ちた地域若者サポートステーション	プログラム参加（5月/9月2名） 支援者交流会 イベント登壇協力（11月）
なごや地域若者サポートステーション	プログラム参加（9月）支援者交流会
ユース PASSO/石巻 NOTE	プログラム参加（24/1月） 支援者交流会
●北九州若者支援 Yell 北九州市内の官民の支援機関・団体で構築するネットワーク「北九州市子ども・若者支援地域協議会」の核	支援者向け研修実施 メタバース空間の情報交換
●宮城県岩沼市ひきこもりサポート事業 「HATCH（ハッチ）いわぬま」	支援者向け研修実施・ メタバース空間の情報交換

## ● 新規連携希望支援者の呼び込み

### 2024年11月8日オンラインイベント「ステップキャンプの魅力@メタバース」開催…

プログラム卒業生や外部支援員の生の声を聴くことができる広報イベントを開催。

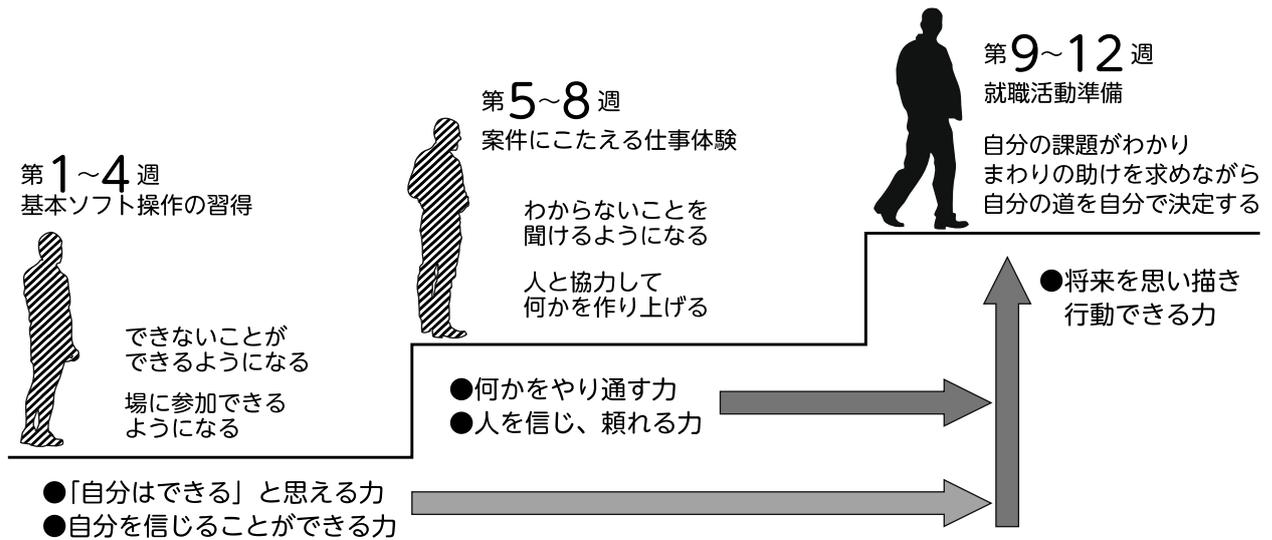
メタバース空間で実施することで、リアルにその空間の楽しさやプログラムを通じた利用者の変化を知ることができるイベントとなった。メタバース空間での交流はカメラ OFF で参加できるため相談員に対しての質問・相談が以前より楽にできるようになったという声が多く挙がった。次回のプログラムに参加を考えている若者だけでなく、支援者・教育関係者・民間企業所属の方まで幅広い方々が参加した（参加人数 22 名）。このなかには、今まで当法人と連携していなかった支援者もあり、新しい連携希望者の呼び込みにつながった。

The poster is divided into several sections. On the left, a yellow circle contains the word '無料' (Free). Below it, text reads '26団体から選ばれました!!' (Selected from 26 organizations!!) and 'IT×オンラインで働き方の選択肢を広げる' (Expanding work options with IT×Online). The main title is 'ステップキャンプの魅力' (The Charm of Step Camp). Below the title are two photos of speakers: 志村 (Shimura) from 育て上げネット (Udeage Net) and 森岡 (Morioka). To the right of the photos, the text 'ゲスト' (Guest) is followed by 'ステップキャンプ卒業生2名' (2 Step Camp graduates), 'ちたサポステ 相談員' (Chita Support Staff Counselor), and 'よなごサポステ 相談員' (Yonago Support Staff Counselor). The right side of the poster features a colorful illustration of a metaverse environment with a character, a presentation screen, and various UI elements.

## 2-2 訓練

### 2-2-1 訓練方法

**訓練の考え方と訓練概要**…IT スキル習得だけならほかでもできるが、若者はその先の「働く」に不安を持っており、その解消につとめなければならない。そこで、早い段階で「適性把握」を行い、「自分ができる」と思える力、自分を信じていることができる力を養う。次に、支援者がいる守られた環境のなかで、学んだスキルを活かし、ほかの受講生、クライアントとコミュニケーションを取りながら「仕事体験」を行い、何かをやり通す力、人を信じ、頼れる力を養う。これらを土台としてはじめて、将来を思い描き、行動することができる（就職活動準備に向かえる）。加えて、個々の特性に応じ、さまざまな選択ができるプログラムを設計している。各受講生なりの進み方で第 9～12 週へ向かう。



**訓練期間**…週 3 日×3 ヶ月 **訓練時間**…175 時間

**専門コース**…動画制作コース／WEB コース／プログラミングコース

**実施体制**…訓練コンテンツに関しては各コース 2 名ずつの担当スタッフがつき、適宜、外部講師や相談員を配置。

- 品質管理担当者（1 名）：コース全体のカリキュラム改定、講師調整、受講者管理、相談対応、コースフォロー、支援コンテンツ責任者への報告等
- 支援コンテンツ責任者（1 名）：全体設計、報告関連、検討委員会対応、予実管理、法人内外広報／普及活動
- プログラム運営責任者（1 名）：検討委員会企画調整、予実管理、普及活動の窓口対応・企画運営
- 検討委員会：学識経験者／教育訓練機関／デジタル分野企業／人材分野企業／技術的知見を持つ有識者／支援的知見を持つ有識者

**試行・フルパッケージ提供・普及用プログラム実施スケジュール**…



①②の試行を受け、検証・改定した後、③フルパッケージ提供。検証・改定した後、④普及プログラム提供にいたる。法人内外の支援員からの聞き取り（若者のニーズなど）やプログラムでの若者たちの様子などを鑑みて、プログラム実施後は必ず検証を行い、プログラムは必要に応じて改定していく。

\* ②の試行は、これまで「3DCAD」のニーズはあったものの講師が見つからず断念していたが、講師が見つかったためトライアルで実施したものの。

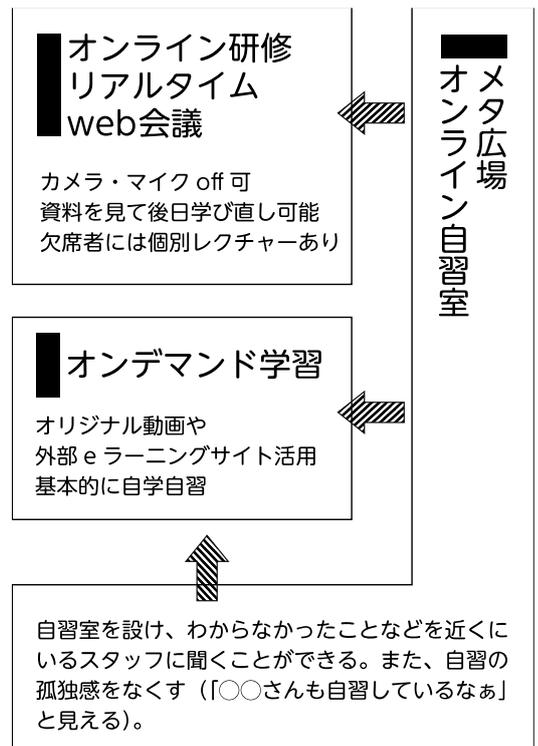
**訓練実施方法**…対人不安のある受講生に精神的負荷をかけず、生活リズムや体調が不安定な受講生も安心して参加できるようにしている（右図参照）。

**訓練の修了条件**…本プログラムでは、IT スキルの向上とともに、「これまでできなかったことができるようになった」という達成感・自己肯定感を得ることを目的としている。そのため、成果物（カリキュラム内のアウトプット）の提出が一つでもあれば（「成し遂げた」「作ることができた」という達成感を持つことができれば）修了とする。

**カリキュラムの概要**…⑤フルパッケージ時のものを掲載

	第1～4週 基本ソフト操作の習得	第5～8週 案件にこたえる仕事体験	第9～12週 就職活動準備
<b>合同プログラム</b> <b>合同</b>	目標設定ワーク 業界理解セミナー「IT業界について」 「報告・連絡・相談の基本とコツ」 自己分析ワーク「得意／不得意について」 コミュニケーション実践「模擬会議」 「ビジネスマナー講座」	仕事体験の成果物プレゼン会	書類作成講座（履歴書・ポートフォリオ） 面接対策ワーク 企業講話（企業講話・業界別体験談） 働く心構えセミナー 「仕事上のトラブル、どう対処する？」 ゲームデバック体験 個別相談 就活イベント参加（都内会場引率）
<b>動画編集コース</b> <b>Video</b>	Adobe Premiere Pro の操作方法を学ぶ 課題例：法人スタッフのインタビュー動画制作	●企業 PR 動画制作 実際の企業から依頼を受け、ヒアリングを行い、企業と連絡を取りながら動画制作	
<b>WEB制作コース</b> <b>WEB</b>	Adobe Photoshop、Illustrator、Visual Studio Code の操作方法、HTML、CSS の基礎を学ぶ 課題例：バンドサイトの作成、カフェサイトの更新、バナー・アイコンの作成	●ケーキ屋さんの HP 制作（デザイン・コーディング） 架空の顧客から依頼を受けて、ヒアリングを行い、チームで分担しながら制作	
<b>プログラミングコース</b> <b>Pro</b>	Visual Studio Code の操作方法、HTML、CSS、PHP、SQL の基礎を学ぶ 課題例：カフェサイトの更新、条件分岐、ループ、データ検索、簡易掲示板作成	●保育園の連絡帳システムの制作 架空の顧客から依頼を受けて、ヒアリングを行い、チームで分担しながら制作	

\* 内容、特に仕事体験は変更の可能性あり



**個別フォロー**  
**定期・随時**

月1回の定期フォロー  
 自習時間は随時、メタ広場の面談室で  
 個別フォロー

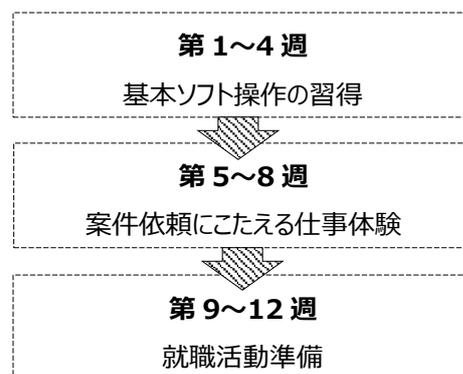
## 訓練カリキュラム…③フルパッケージ時のものを掲載

		AM	PM
第1週	火曜日	<b>合同</b> オリエンテーション	<b>合同</b> 各コース説明/学習方法・進め方講座
	木曜日	<b>WEB Pro</b> WEBの基礎知識	<b>WEB</b> コードを書く (HTML)
		<b>Video</b> STEP1 (準備と設定・カット)	<b>Pro</b> コードを書く (HTML・CSS 入門)
	金曜日	<b>合同</b> 目標管理講座	<b>Video</b> STEP1 (準備と設定・カット)
第2週	火曜日	<b>WEB</b> HTML・CSS 入門	<b>WEB Pro</b> ジョブカフェ更新依頼
		<b>Pro</b> サーバーとローカル (PHP)	<b>Video</b> 制作課題と仕事体験説明
		<b>Video</b> STEP2 (テロップ)	<b>WEB</b> AdobeIllustrator 基礎
	木曜日	<b>WEB</b> AdobePhotoshop 基礎	<b>Pro</b> 条件分岐・ループ
		<b>Pro</b> プログラミング基礎	<b>Video</b> STEP4 (書き出し・サムネイル)
	金曜日	<b>Video</b> STEP3 (エフェクト・BGM・SE)	<b>合同</b> 秘伝のMTGの極意
第3週	火曜日	<b>合同</b> メタ広場お試し会・レクレーション	<b>WEB</b> デザイン講座
		<b>WEB</b> デザイン講座	<b>Pro</b> 掲示板作成
		<b>Pro</b> データベース講座	<b>Video</b> 制作課題自習
	木曜日	<b>Video</b> 制作課題自習	<b>WEB</b> サイト作成依頼概要説明
		<b>WEB</b> サイト作成依頼概要説明	<b>Pro</b> 掲示板作成
	金曜日	<b>Pro</b> 掲示板作成	<b>Video</b> 制作課題自習
第4週	火曜日	<b>合同</b> 特性把握講座	<b>合同</b> ゲームデー
		<b>WEB Pro Video</b> バグトレ視聴会	<b>WEB</b> サイト作成自習
	木曜日	<b>WEB</b> サイト作成自習	<b>Pro</b> データの流れ講座
	金曜日	<b>Pro Video</b> 制作課題自習	<b>Video</b> 制作課題自習
第5週	火曜日	<b>合同</b> ビジネスマナー講座	<b>合同</b> 振り返り面談
	木曜日	<b>WEB Pro Video</b> 制作課題自習	<b>合同</b> バグトレ講座
		<b>WEB Pro Video</b> 制作課題自習	<b>WEB Pro</b> 1ヶ月のまとめ・仕事の進め方
第6週	火曜日	<b>WEB Pro Video</b> 制作課題自習	<b>Video</b> 制作課題自習
		<b>WEB Pro Video</b> 制作課題自習	<b>WEB Pro</b> 今後の進め方・アイズブレイク
	木曜日	<b>WEB Pro Video</b> 仕事体験オリエンテーション	<b>Video</b> 仕事体験制作自習
		<b>合同</b> 目標管理講座	<b>合同</b> 仕事体験
	金曜日	<b>WEB Pro</b> 仕事体験要件ヒアリング・スケジュール策定	<b>WEB Pro</b> 仕事体験要件ヒアリング・スケジュール策定
		<b>Video</b> 仕事体験制作自習	<b>Video</b> 仕事体験制作自習
第7週	火曜日	<b>WEB Pro Video</b> 仕事体験制作自習	<b>WEB Pro Video</b> 仕事体験制作自習
		<b>WEB Pro Video</b> 仕事体験制作自習	<b>WEB Pro</b> 仕事体験制作自習
	木曜日	<b>WEB Pro Video</b> 仕事体験制作自習	<b>Video</b> 仕事体験途中経過提出
		<b>合同</b> ゲームデー	<b>合同</b> メタ広場座談会
	金曜日	<b>WEB Pro Video</b> 仕事体験制作自習	<b>WEB</b> 仕事体験制作自習
		<b>合同</b> ゲームデー	<b>Pro</b> バグの探し方講座
第8週	火曜日	<b>合同</b> 職業人講座 (地方ケーブルTVの仕事)	<b>Video</b> 中間報告会
	木曜日	<b>合同</b> チャレンジ報告会説明	<b>Pro Video</b> 仕事体験制作自習
	金曜日	<b>WEB Pro Video</b> 仕事体験制作自習	<b>WEB</b> 中間報告会
第9週	火曜日	<b>合同</b> 職人講座 (地方ケーブルTVの仕事)	<b>合同</b> マッチングフェア・仕事体験
	木曜日	<b>合同</b> チャレンジ報告会説明	<b>WEB Pro Video</b> 仕事体験制作自習
	金曜日	<b>WEB Pro Video</b> 仕事体験制作自習	<b>WEB Pro</b> 仕事体験制作自習
第10週	火曜日	<b>WEB Pro Video</b> 報告会準備	<b>Video</b> 完成形提出
	木曜日	<b>WEB Pro Video</b> 報告会リハーサル	<b>WEB Pro Video</b> 報告会準備
	金曜日	<b>合同</b> 目標管理講座	<b>合同</b> 履歴書作成講座
第11週	火曜日	<b>合同</b> WEB 座談会	<b>合同</b> ポートフォリオ作成講座・応募書類作成
	木曜日	<b>合同</b> ゲームデー	<b>合同</b> お仕事のリアル (動画編集)
	金曜日	<b>合同</b> 応募書類作成	<b>合同</b> 職業人講座 (IT企業)
第12週	火曜日	<b>合同</b> 求人の方	<b>合同</b> 応募書類作成・バグトレ視聴
	木曜日	<b>合同</b> 面接ワーク①	<b>合同</b> スモールビジネス講座
	金曜日	<b>合同</b> 応募書類作成	<b>合同</b> 応募書類作成・新宿しごとフェス
第12週	火曜日	<b>合同</b> 面接ワーク②	<b>合同</b> chatGPT で作る志望動機
	木曜日	<b>合同</b> 働く心構え・今後の予定設定	<b>Video</b> 動画編集 Rush 講座
			<b>合同</b> スタッフが語るしくじり先生

\* 地色が敷いてある部分は「就職支援」

第 1～4 週で基本ソフト操作の習得、第 5～8 週で企業や架空の案件依頼にこたえる仕事体験（個人ワーク・グループワーク）を行い、第 9～12 週で就活準備を行う構成。

第 1～4 週は個人作業が多いためメタ広場（メタバス空間の自習室）の利用頻度は少なめだが、第 5～8 週ではメタ広場を使って相談しながら作業を進める人が増える。「特性に応じた訓練プログラム」のため、必ずしもメタ広場を使う必要はなく、選択肢のあることが重要だと考えている。特に動画コースでは、Teams のチャットのみで作業を進めることも多い。動画コースに関しては仕事体験を必須にはせず、オリジナル動画も制作可（オリジナル作品を作ってスキルを高めたい！というニーズもあるため）。



## 2-2-2 訓練結果

各コース別受講者数・修了者数

試行時期	受講者数	WEB	プログラミング	動画	修了者数
①2024/5/9-7/26	21 * 1	6	6	8	20
②2024/8/6-8/29	10	-	-	-	10
③2024/9/3-11/21	19	6	4	9	17 * 2
累計	50				47

\* 1 初回より欠席 1 名 \* 2 2 名が受講開始後 1 週間程度で辞退

訓練結果…試行①終了後、①修了生に対して 2024 年 10 月 31 日ごろ（約 3 ヶ月後）アンケート実施した。下記結果はその時点のものである。

	対象者数	達成者数	達成率	目標	
就労意欲につながる良い変化があった * 1	20	20	100%	90%	目標達成
就職活動開始率 * 2	20	17	85%	60%	目標達成
内定者率	20	10	50%	50%	目標達成
進路決定率	20	15	75%	60%	目標達成

\* 1 参加者変化指標（法人内指標）をもとに、1～5 段階で参加前・後で比較

\* 2 就職活動開始の範囲例：就職準備全般（求人票の検索・応募書類作成開始・他の転職支援サービスの利用）/企業説明会/見学/体験等の申込/参加・面接 等

訓練修了者数…20 名（途中辞退者 1 名・理由：資格試験勉強に専念するため）

訓練習熟度…20 名全て 3 か月目までの成果物完成

### ● スキル習得による自己肯定感 UP 達成

離脱者が 1 名のみ。ほか全員が 3 か月目まで受講することができた。これには「居場所としてのメタバス空間」が寄与したと考えられる。また ICT スキル・技術習得ができたことで、自己肯定感が高まり、就職活動や働くことに対して前向きに捉えられるようになったと考える。

## 2-2-3工夫点

### ● 就活時に燃え尽きないよう学習カリキュラムを緩やかに

第 8 週までのスキル獲得時間数が多く精神的なウエイトが大きいため、第 9 週以降、速やかに就活に切り替える準備ができない可能性がある。

そのため、第 8 週までにポートフォリオ作成や履歴書作成などを徐々に進められるよう、ゆるやかなカリキュラム設定を再構築した。

#### プログラミングコース カリキュラムの見直し

個人の習熟度に差が出るため、プログラミングコースの内容を見直し参加ハードルを下げる試みを実施。例) 学習内容を習熟度別に細分化(受講後の学習状況に合わせて講師と本人で相談の上学び方を選んでいく) 例えば、HTML/CSS までを学ぶコース、その先に進み PHP まで学習するコースなど学びながら選択できる・レベル別に対応できるようにした。

### ● メタバー空間の積極的な運用

① 試行がはじめてのメタバー空間利用だったため、スタッフも戸惑いながらのトライであったが、WEB 会議・チャットのみに比べ、格段と受講生とコミュニケーションが取れることがわかり、自習室やワークスペースなどに積極的に利用した。チーム単位で空間を区切ることで、チーム意識・仲間意識が向上した。

特に、受講生の学習習得状況を講師がまめに確認できることで、受講生のレベルが把握しやすく、個別に対応することができるようになった。

また、WEB 会議・チャットでは得られなかった「気にかけてもらっている」という感覚が持てるという感想が受講生から多く寄せられた。

#### 動画コース カリキュラムの見直し

① 試行での仕事体験のレベルが高く感じられたためか、体験にチャレンジするよりも自主制作を選ぶ参加者がいた。そのため、仕事体験のレベル調整を行い、難易度を下げる(できそうな受講生は難しいことにもチャレンジできる課題を設定) ようにした。また、必ずしも仕事体験を選ぶ必要はなく、オリジナル動画制作も選択できるようにした(オリジナルを作りスキルを高めたいというニーズがあったため)。

### ● 柔軟なコース編成の見直し

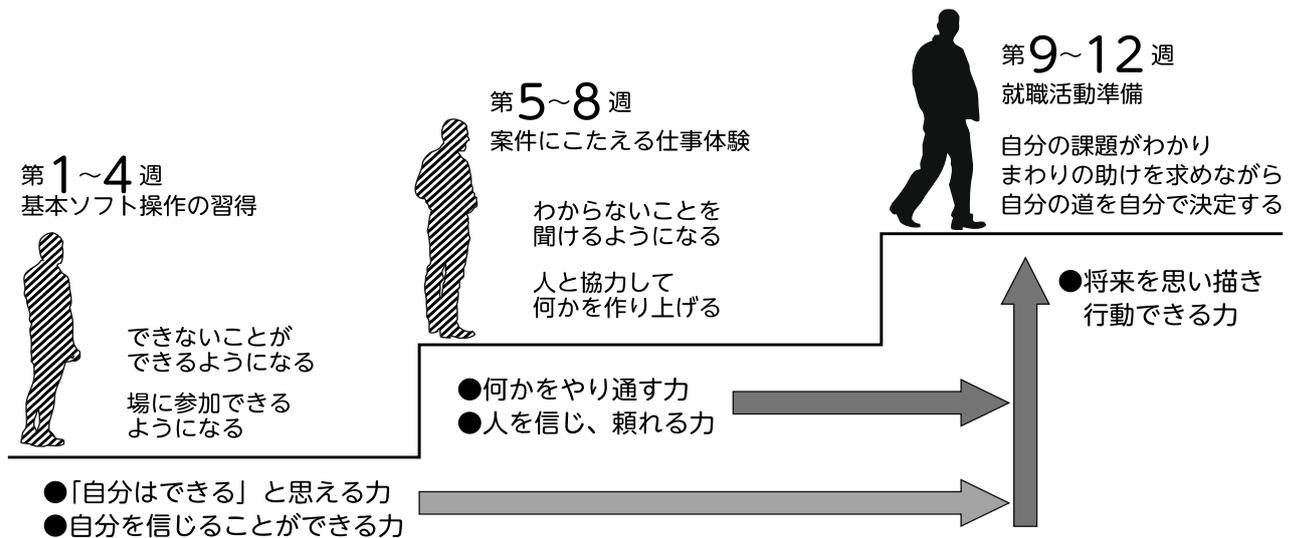
④ 普及プログラム提供からはコース編成を変更している。これまでは WEB コース受講生が「デザインだけ学びたい」「WEB 言語だけを学びたい(プログラミングしたい)」と方向性が二極化する傾向にあったため、WEB 言語はプログラミングコースに取り入れ、デザインに関することを主とするデザインコースを設立する。

今後も、受講生のニーズを聞き、受講生の「やってみよう」を引き出せるよう、コースは再編されていく予定である。

## 2-3 就職支援

### 2-3-1 支援方法

**就労（就職）支援の考え方**…2-2-1 にも記したが、本事業では、スキル習得～仕事体験～就職活動準備は地続きになっており、すべては就労支援のためにある。スキル習得時点から、少しずつ能力を高め、第 9～12 週の就職準備に入る。そのため、前述の訓練（スキル習得学習カリキュラム）段階からすでに、就労支援に入っていると考える。



**支援概要**…就労（就職）支援は、主に講座（セミナー）、キャリア面談（定期・随時）、個別添削・アドバイス、求人案内（紹介）、地域若者サポートステーションでの就職講座案内（合同開催も実施）、就職支援プログラム提供を行った。

#### 講座概要…

就職支援プログラム名	
IT 業界基礎知識	●スモールビジネス入門（自分の得意探し）
バグトレ体験	求人の見方
●リソース特性把握ワーク/キャリア棚卸	応募書類作成講座
目標管理/設定講座	IT 企業説明会・講話会 ★
ビジネスマナー講座	動画編集お仕事講話会
仕事の進め方（仕事体験前のオリエンテーション）	働く心構え講座
しごと体験マッチングフェア（合同企業説明会）★	就活イベント（対面イベント・新宿しごとフェス）★
WEB制作お仕事講話～卒業生による講話会～	派遣のお仕事紹介 ★
ポートフォリオ作成講座	IT 体業界のお仕事体験会 ★
面接ワーク	

★ = 求人案内を含む就活支援

● = 次ページに詳細

## 特徴的な講座・支援…

●**リソース特性把握ワーク**…自分の得意不得意を把握するための棚卸ワーク。応募先の検討以前に自分自身の「できる／できにくい」を知る必要があるため、まずはアルバイト・部活・学校生活などこれまでの経験で棚卸ができるできごとを振り返る。

●**スモールビジネス入門講座**…働く選択肢が雇用だけではなく、スモールステップで働く経験を積む仕組みを講座で紹介（ワークあり）。例：スポットワーク・クラウドワーク・ネット販売等。

●**難易度が低い求人情報の紹介**…簡単な仕事からはじめてステップアップするために難易度の低い求人情報を紹介。

例：クラウドワーク業務委託契約の案件紹介、スポットワーク案件紹介、スモールビジネス入門講座で働く選択肢を広げる紹介、職業体験の紹介、法人内依頼の業務委託案件紹介（データ入力等）

**キャリア面談**…早い段階（第3週「基本ソフト操作の習得」段階）で「リソース特性把握ワーク」を行っているため、受講生・スタッフともにそれぞれの得意・不得意を把握している。学習カリキュラムが進むに従って、受講生自身も自身の特性をより納得感を持って捉えられるよう、定期キャリア面談（月1～2回）で話し合っていく。これが、進路決定への布石となる。

就職活動準備期に入ってから、履歴書・ポートフォリオなどの添削など、随時面談が多くなる。メタ広場を利用して、受講生からの希望で突発的に面談を行うこともあれば、スタッフ側から進捗を確かめる面談を行うこともある。

**求人案内（紹介）**…当法人内には「社会連携チーム」という企業（や学校等）とつながりのある、いわゆる営業チームがあり、企業の「〇〇の人材が欲しい」という情報がストックされている。スタッフは、このチームと連絡を取り合い、個々の特性や希望に応じた求人情報を提供している。また、このチームは定期的に合同企業説明会も行っているため（オンライン／対面）、受講生に参加を促している。

そのほか求人検索：ネット検索、ソーシャルファーム事業案件、JobTag 紹介

**対面（オフライン）での就労（就職）支援**…①②の試行を受け、オンラインだけで就職活動に移行することが難しいため、合同企業説明会やサポステとの合同講座など、意識して対面での支援を増やしていった。詳しくは 2-3-3。

**スタッフ配置**…技術指導/キャリア支援/事務フォロー全て兼務あり

WEB制作 2名、動画編集 2名、プログラミング 2名、キャリア相談 2名、外部委託講師 2名、品質管理 2名

## 2-3-2 支援結果

訓練結果…試行①、試行②、フルパッケージ提供③の修了生に対して実施したアンケート結果

	対象者数	達成者数	達成率	目標	
就労意欲につながる 良い変化があった	47	47	100%	90%	目標達成
就職活動開始率	47	40	85%	60%	目標達成
内定者率	47	17①	36%	50%	未達
進路決定率	47	33②	70%	60%	目標達成

訓練修了者数…47名（途中辞退者3名）

訓練習熟度…47名全て3か月目までの成果物完成

① 内定者内訳

就労決定 17名／正規2名：非正規15名

飲食/接客業・清掃・学童・塾・デリバリー・軽作業（倉庫）・保育園補助・B型就労継続支援・就労支援員・映像制作会社（動画編集）※正規2名：在庫管理業務・サービス業裏方業務

② 進路決定者内訳

進路決定 33名／就労16名：進学5名：外部支援機関通所4名：就労継続8名

進学先：大学復学、IT系プログラミングスクール、職業訓練校（CAD）2名、IT系企業インターン

### ● 就職活動開始率は目標達成したが内定者率で未達

就職活動開始率は達成できたものの、内定率が目標まであと14ポイント足りない結果となった。

学習カリキュラム期（第1～8週）から、ポートフォリオ作成や履歴書作成などを徐々に進められるよう、ゆるやかなカリキュラム設定を再構築する、就活に向けて動けそうな受講生に対しては3か月目を待たずに就活支援を行っていく、仕事体験期から就活情報などを徐々に全体共有する（就活イベント・求人紹介）など対策を行っていたが、まだ改善の余地があると考えている。

### ● カリキュラム関連（IT系）の仕事については約2割

内定者17名のうち、この事業のカリキュラムで得たスキルを元にした就職先を決めたのは2名（いずれも動画編集）のみだが、1-1で記したように、本プログラムは獲得したITスキルを武器に若者たちが就活に乗り出すことを目標としていない。たしかに、本プログラムでも一定のITスキルを身につけることができるが、それよりも無気力で将来の方向性をつかめていない若者が「やってみたい」と感じ、「やってみたらできた」という自己肯定感を得、進路の方向性を決定していくことが重要と考えている。そのため、「ITスキルを勉強してみたけれど、向いていないことがわかる」ことも大事であり、ことさらにIT系の就労先を強調しないため、想定通りの結果になった。

受講生自身がそれぞれの本人の特性を理解でき、次の進路が見えてくるのが本事業の最も大切にしている目標であり、それが進路決定率達成という結果につながったことは大きな成果だと考えている。

## 2-3-3工夫点

### ● 対面での就労支援機会を多く提供

①②の試行においてオンライン環境のみで完結してきたが、内定率が目標未達。受講生が就職活動に踏み出すためには「あと一歩」の後押しが必要と考え、対面型のイベントなどの提供を行った。

● **就活イベントの機会提供例**…新宿区主催の「しごとフェス（合同会社説明会）」にスタッフとともに参加するイベント。カジュアルな服装で参加できること、オンライン以外でスタッフと会う機会になるなど好評で、5名が参加。1名が応募活動に進んだ。

<https://atooshi.online/seminar/5288/>

● **仕事体験（対面）機会提供例**…インフラ基礎知識が学べる企業主催のPCスキル体験会を実施。カリキュラム修了後すぐに設定することで、就活に向けての活動量を増やすことが狙い。受講生同士が実際に会うことができるため、「オフ会」的に楽しんで参加したようだ。

<https://atooshi.online/seminar/5355/>



### ● 受講修了後もメタバース空間の積極活用

受講が修了したあとスタッフとのつながりが切れてしまい、就活への意欲が減退していると考え、そのフォロー策として、メタバース空間内で、居場所（朝活）・自習室を提供した。

● **朝のゆるっとメタバース**…負荷をかけず、生活のリズムになることが目的。スタッフと朝の挨拶をし、簡単な雑談をするラジオ的感覚の空間。

<https://atooshi.online/seminar/5313/>

● **メタバース自習室**…卒業生が今の職場に関して相談を持ってきたり、仕事体験談の共有の場にな

たり。利用者同士で交流が生まれ、履歴書の書き方をすでに働いている利用者に相談していたりもする。些細な相談（応募書類作成・応募求人相談）なども受けることができるように環境を整えていく。

<https://atooshi.online/seminar/5337/>



### ● 参加ハードルと進路決定までの射程

プログラムへの参加ハードルを下げると応募者は増え定員に達するが、その一方「とりあえずの参加」（進路の方向性や適性があるかどうかを確かめたいという動機等）を理由にする受講生が多くなる傾向がある。そのためすぐに（3か月程度で）進路・就職を意識できる対象層からは離れてしまう。現実的には3か月～半年かけて就職に結びつく対象層が多いと考えている。

**改善策：**講座受講後のアフターフォローの充実

例）個別相談の継続、メタバース空間の開放（朝のゆるっとメタバース・メタ自習室）を使ってポートフォリオや応募書類の作成を続けていく。

## 第3章 受講生の声

### 3-1 受講生へのアンケート

### 3-2 受講生へのヒアリング

本事業では、母数が少ないため、定量的アンケートは行っていない。また、ヒアリングも行っていない。かわりに、振り返りシートの感想を記す。

振り返りシートは、毎日、その日に学んだことや気づいたこと、進路に関わる思いなどを書いてもらっているもの。講座修了時の振り返りシートには講座全体についての感想が多くあったため、それを「受講生の声」としてまとめる。

#### ● 生活・心情の変化

とりあえず1ヵ月という感じで始めましたが、気づいたら3ヵ月参加していました。**参加しやすい雰囲気**などがそうさせてくれたのだと思います。

初めはバイトとの兼ね合いで**1ヵ月でやめようと思っていた**のですが、週一回でもいいと振り返り面談をしていただけたので、**3ヵ月間参加**できました。全体集合での雑談など聞いていて楽しくて、**日々の癒し**でした。

初めは**1週間程度の見学のつもり**で参加したのですが、気づけば3ヵ月参加していて自分でも驚きました。**自信に繋がった部分**も多々あり、参加出来て良かったです。

お陰様で**朝方の生活に慣れてきた**ので、このまま続けていきたいです

「3ヶ月前の自分と比べてみて、」と問われて、改めて思い返してみると生活リズムを整えてただ**参加できれば十分な一歩だ**、と考えていた不安いっばいな自分が思い浮かびました。今は少し懐かしい気分です。

おそらく最年長だった私が無事に卒業できて今とても清々しいです。パソコンも学べた上に最後の最後に**自分の夢をつかめて**良い一年だったと思えるのはステップキャンプの皆様のおかげだと思っていますので感謝し  
かないです。本当にありがとうございました。

#### ● 学べたこと・良かったこと

思い切って参加してみて、色々なことに挑戦してみることができて、**失敗することができた**おかげで、段々と前へ前へとエネルギーが働いて、**自信を取り戻せている**と実感しています。

素直なところ、転職やフリーランスに直結はしなかったのですがweb上での関わり方、**相手を思いやる気持ちの方向を考える**機会に恵まれて本当に幸せでした。

身近にものづくりの業界に勤めている人もいないので、この講座に参加していなければ、**ものづくりの業界をずっと知らないままだった**かもしれません。ありがとうございました。

質問の仕方や会議の目的確認など働くときの基礎を改めて学べたのはもちろん、体力(集中力)づくり、思考の整理など改めて考えられる時間になり、とても充実していました。

パソコンを使って何かをすることが初めてだったのですが、こうして学ばせていただけて本当に良かったです。いつも優しく教えていただきありがとうございました！

色々と細やかに尽力いただき、ありがとうございました。おかげさまで、何作か作品を完成させることができ、(バナー、HP、スライドなど)自信ができました。

プログラミングの学習を始めてからの初めの一步を踏み出した喜び、慣れない事への戸惑い、そして上手くいったときの達成感等を感じる事が出来、短いながらも良い体験が出来たと改めて思いました。

“何か挑戦している時間が好きだ”という気持ちを思い出させてくださって、居場所をくださってありがとうございます。

ステップキャンプで、わからないことを聞くこともできるようになった。さらに、今わからなくてもいつかわかるだろう、という自分への信頼感が少し育ってきつつある。

いつかはわかるから、とりあえず前に進むことができるようになってきた。

まずはやってみることも、人のいいところをできるだけ見るようにすることも、誰かのために働くことで乗り越えられる障壁があることも、どれもが大切なことです。

“視点を変えてみる”(客観視、大局的に見てみる)、“思考の方向性を変えてみる”(得られたものがあるはず) ことの大切さを感じた。いろんなことがあって今があって、これかもいろんなことがあるかもしれないけど「とりあえずやってみてよかった!!!」

## ● 各講座について

【面接】

面接に対して漠然とした不安があったので、事前にどういふことを話したら良いか知れてよかったです。

大体面接の訓練というどう答えるかが中心になることが多いのですが、面接を別の視点から見るとするのはとても面白い経験でした。

面接時には誠意をもって話すこと、採用者との相性の良し悪しは後々まで響いてくること、こうしたことを皆さんの経験談から学びました。

【ビジネスマナー】

ほかでもビジネスマナー講座を受けていますが、チャットマナーなどは取り扱わないのでとても勉強になりました。

メールの送信の際の書き方をもう一度見直し、社会生活で確りと活かそうと思います。

【しくじり先生】—————

**失敗から学べる**こともたくさんありますよね。自分で失敗するだけでなく、人の失敗から学べるということ自体  
すごく価値のあることだと思います。

一度の就職で上手くいかなくとも、よくある事だし、その**経験自体が無駄になるわけではない**ことを学べた  
経験についての捉え方を聞いて、もう一度職務経歴書を見直してみようと**前向きな気持ち**になりました。

## ● 進路について

今、私は〇〇県主催のプログラミング講座を受講しています。そこから派生して、フリーランスや起業を目指  
す(既になさっている)グループにも誘っていただきメンバーに入れていただいています。

こういった**講義やグループに参加する後押し**にもステップキャンプの経験が活かしています。

自分の進路が具体的になって、**漠然とした不安が和らぎました**。ありがとうございました。

仕事に結びつけることころまでいかなかったのでこれからの支援や**もう少し長く勉強できたらいい**なと思います。

仕事体験を通じて色々大変な事もありましたが、プログラミングを**もっと突き詰めてみよう**という気持ちが出  
てきました。

## 第4章 訓練実施にかかる費用

募集	人件費	広報	65,664	3カ月	196,992
		庶務	83,584	3カ月	250,752
	広報物	LP	750,000	一式	750,000
		チラシ	750,000	一式	750,000
訓練	人件費	支援コンテンツ責任者	126,272	3カ月	378,816
		動画 1	113,168	3カ月	339,504
		動画 2	113,168	3カ月	339,504
		プログラミング 1	116,688	3カ月	350,064
		プログラミング 2	121,088	3カ月	363,264
		WEB1	114,928	3カ月	344,784
		WEB2	121,000	3カ月	363,000
	借料	事務所	96,800	3カ月	290,400
		PC	20,000	3カ月	60,000
		Wi-Fi	10,000	3カ月	30,000
就職支援	人件費	プログラム運営責任者	113,024	3カ月	339,072
		企業連携担当 1	49,152	3カ月	147,456
		企業連携担当 2	46,496	3カ月	139,488
		庶務	83,584	3カ月	250,752
					¥5,683,848

## 第5章 試行の総評

### 5-1 目標達成状況

以下は③フルパッケージ提供時の到達状況を記載

#### 受講生の「仕上がり像」への到達状況…

	対象者数	達成者数	達成率	目標	
就労意欲につながる良い変化があった	17	17	100%	90%	目標達成

「就労意欲につながる良い変化」とは、「提案を受け入れる」「他者に相談できる」「他者と協力できる」「応募行動がとれる」ことである。2-3-1 で記したように、自己肯定感や自分を信じる力、他者と協力し頼れる力は、将来を思い描き、行動する力につながる。本事業では、ほぼすべての受講生に良い変化をもたらすことができた。

#### 目標達成状況…

	対象者数	達成者数	達成率	目標	
就労意欲につながる良い変化があった	17	17	100%	90%	目標達成
就職活動開始率	17	17	100%	60%	目標達成
内定者率	17	6①	35%	50%	目標未達
進路決定率	17	9②	53%	60%	目標未達

訓練修了者数…17名

訓練習熟度…17名全て3か月目までの成果物完成

- ① 内定者内訳 就労決定 6名／正規 1名：非正規 5
- ② 進路決定者内訳進路決定 9名／就労 6名：進学 1名：就労継続 2名

#### 目標達成状況に関する評価…

本事業の対象者は、「働く」イメージが極端に希薄で、就労支援には参加したくない若者である。当初の目標通り、参加してもらうことで支援のきっかけをつかみ、進路決定を促すことは達成できた。また、彼らのなかに「働く」という選択肢をもたらすこともできている（就職活動開始率 100%）。

2-3-3 で記したように、多くの若者に参加してもらおうとすると、参加のハードルを下げざるを得ず、参加のハードルを下げると進路決定・就労までの射程は長くなる（3ヶ月の支援では収まりきれない）。そもそも「働きたいから受講したい」という対象者は少なく、「何もしていないと不安なので、とりあえず参加した」という受講生に対して、就労意欲を向上させるのは困難な支援ではある。

本事業は、実際に自身で成果物を作り上げ、「やればできる」という自己肯定感を養い、「働きたい」という気持ちを醸成させることができたという点で評価したいと考える。

## 目標達成状況を踏まえた「仕上がり像」の妥当性…

前述したとおり、受講生はほとんどが「やってみたい」「おもしろそう」というぼんやりとした動機しか持ち合わせていない。ただ、1-1 でも示したとおり、支援の場にやって来ない「困難を抱えた若者」を捕捉し得た時点で、本事業の目的の半分は達せられているとも言える。

一般的に、社会参加（復帰）には本人が抱える社会的ブランクと同じだけの年数がかかる（2年間ひきこもっていた人は2年の支援期間が必要）と言われるなか、曖昧でぼんやりした参加動機からスタートし、3ヶ月で「働く」という選択肢を持つレベルまで仕上げていくのは困難だと考えられるが、目標達成できており、当初掲げた「仕上がり像」は妥当だと考える。

### 総評と所見

#### ● オンライン講座＋メタバース空間の効果

これまでは一方的な講義形式のプログラム受講になっていたが、メタバース空間を使うことでオンライン上に居場所空間が生まれ、自然な対話が実現可能となった。

アバターが存在することで、話しかけようと思う対象（スタッフやほかの受講生）がそこにいる・話しかけて良い状態であると「可視化」でき、質問・相談・雑談ができる。また、チーム内で進捗報告をしたり、雑談・困ったことを伝える場があることで、それぞれの進捗を確認し合う関係性ができてきており、人に頼ることの大切さもこのような体験で身に付く。この新たなコミュニケーションが苦手意識を克服し、意欲を高めることにもつながった。「メタバース空間がなければ脱落していた」と感じる受講生が何人も存在した。

メタバース空間は IT スキル獲得の講座でなくても、オンライン講座すべてに有効なのではないかと考える。さらに言えば、メタバース空間だけを「オンライン居場所」として利用できるかもしれない。オンラインならば、交通手段を問わず参加できるメリットがある。

### 総評と所見

#### ● 仕上がり像と目標設定

本事業の仕上がり像として、「将来に対して前向きな行動ができる」点を目指した。その指標として、「就労意欲につながる良い変化」「就職活動開始率」「内定者率」「進路決定率」に目標を置いた。さらに、本事業が「就活に結びつけるサポステ」より手前の支援であることを考え、「進路決定率」のなかに「就労支援機関への移行（支援のステップアップとしてのサポステへの移行など）」を追加した。「就労支援機関への移行」は「支援の横すべり」ではなく、就労・自立に向かう一歩前進するための移行である。

### 総評と所見

#### ● 順調な進路決定のために必要なこと

順調に進路決定し就活準備へ進む受講生と、スムーズに進まない受講生には、2点の違いがある。ひとつは、「生活環境の違い」である。一刻も早く収入を得る必要がある生活環境の若者は、必然的に就職を強く意識して参加しているため、就活への行動も積極的。一方、「家族に養ってもらっている」「まだ学校を出たばかりで急がなくてもいい」と思い、「就活までは行かないが自分の方向性を考えるた

めに参加した」など応募動機が曖昧な若者は必然的に応募準備も遅くなる傾向が強い。ふたつめは「学習意欲の違い」である。プログラム受講に対して前向き、一生懸命参加し、学ぶ意欲が高い若者は就職活動が順調に進んでいく傾向にある。一方、プログラムを休みがち、学ぶ意欲も低い若者は、達成感も感じにくく、結果として自己肯定感が高まらず、応募・就職に至らない傾向がある。前者に対しては、講座でグループダイナミクスを作り出し、「〇〇さんは応募したらしい」「〇〇さんができたんだから自分もできるかも」など、仲間意識のなかで就労意欲が高まるよう工夫していきたい。後者に対しては、一人ひとりに対して個別の課題を出し、どんなに小さなことでも成果物を作れるようにし、小さな成功例を積み上げられるよう工夫したい。

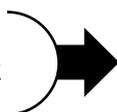
## 総評と所見

### ● オンライン就労支援と対面での就労支援の違い

ほぼオンラインだけで完結していたプログラムだが、内定率の目標未達を受け、対面での就労支援を盛り込んでいった（オンライン上だけで求人応募→完全リモートで働くケースもなくはないが少ない）。何が違うのか、スタッフの感想レベルではあるが、「行動量」「活動量」の違いではないかと考えている。オンライン上での講座は、双方向であるとはいえ受動的で、自分から行動することが少ない。対面（通所）であれば、少なくとも自分から動いて移動しなければならず、その行動量・活動量の違いが就労支援活動を左右するのではないかと考える。今後、オンライン支援と対面支援の利点・課題をまとめていきたい。

## 5-2 試行結果から見る今後の課題

参加要件を変えなければ  
3ヶ月で就労に結びつけることは  
難しい



参加要件はこのまま  
「参加できた！」を大切にする

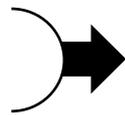
当法人は、支援を必要としている若者に必要な支援を届けることを大切にしている。制度や法律の範囲内で支援される若者は別の機関で支援を受けられるが、その範囲から漏れている・誰に助けを求めているのかわからない・支援に抵抗が強い若者にこそ支援を届け、彼らが生きる道を一緒に模索し伴走していくことに重きを置いている。

ただし、このままの参加要件では「就職支援」につながる若者へのケアが十分ではないので、右記改善策を実施していく。

### 【改善策】

- リファー・連携機関をさらに増やし連携の質を上げる
- 対面支援の機会を増やす  
(家の中でエネルギーを高めた後の就職支援の入り口とする)
- ステップキャンプ卒業生の就職講話会を定期開催  
(身近な存在を目標にもらい、働くことの距離感を近く感じてもらうため)
- メタ広場（メタ作業ひろば）の受講後の利用を  
促し支援を途切れさせない  
(進路相談・ポートフォリオ作成の場に使ってもらう)

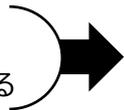
進路決定までにかかる時間が  
受講者によってバラバラ



ケース会議でアセスメント  
支援方針を明確化する

参加要件を幅広く設定しているため、モチベーションや就労能力が異なる受講生が混在している。このため、一括の講座や指導では対応できない。もともと本事業は「若者の特性に応じた事業」のため、各スタッフはできるだけ個別対応を行ってきた。今後は、受講開始後 1 ヶ月目に各受講生をアセスメントするケースカンファレンスを確実に行っていく。ある程度モチベーションや就労能力を分類したのち、2 ヶ月目以降どのような支援を行っていくか方針を立てる。各受講生の特性に応じて、情報提供の内容、個別面談での目標設定を変えて対応していく。

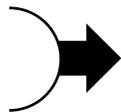
受講希望者に  
明らかに自走できない若者がいる



当法人の別の  
オンライン支援プログラムへ誘導

ステップキャンプではまだ自走できないと判断した申込者に対しては、当法人の別のオンライン支援プログラム「シル・ミル・テミル」を紹介（2024 年度数名がその流れになった）。「シル・ミル・テミル」は生活リズムが著しく整っていない、定期的に講座に出席するのが難しいなどの若者に対して、週 2 回各 3 時間で、何かに挑戦するやる気を養うプログラム。まずは「シル・ミル・テミル」と促すことで、調子を整え、次回のステップキャンプに挑戦する力の養成に役立っている。

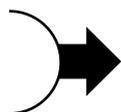
法人内外の支援者だけでは  
募集希望者が頭打ちになる  
可能性がある



学業と両立できる講座特性から  
ターゲットを学生に拡大

現在は、法人内各事業所の支援者と、若者支援を行っている外部団体の支援者に情報提供しているが、若者支援機関に所属する若者たちで「IT スキルを身に着けたい」と考える者は多くはない。学生なら IT スキルに対するニーズは高いのではないかと考え、学生層にターゲットを拡大していく。実際に 2～3 名の大学生が参加した実績もあり（2024 年度）、本講座は学業と両立できる。また、法人として切れ目のない支援を行うために「学生時代からつながる」ことを目指していることもあり、法人の方向性とも合致する。当法人のポピュレーションアプローチ（高校・大学との連携）を行うチームと連携し、高校（特に通信制・定時制）・専門学校・大学へ情報提供していきたい。

オンラインだけでは  
就活準備にうまく移行できない



月に 1～2 回対面できる  
機会を作っていく

活動量を増やし、対面支援に慣れてもらうことによって、就活準備への移行をスムーズにするだけでなく、受講修了後の支援の接続を狙うために、対面できる機会を増やしていく。実際に、③フルパッケージ実施の際に、2 時間の単発プログラムをオンラインと対面のハイブリッドスタイルで実施したところ、参加率も高かった。月に 1～2 回は対面できるようなイベント・講座を増やし、オフ会のような仲間意識を醸成していきたい。

## 第6章 普及策の検討

### 普及策における考え方…

1-1 で示した通り、本事業の対象となる若者たちは、「働く」イメージが極端に希薄なため、「就労支援」と名のつく機関へは行きたがらない。2-1-5 に記したが、支援者はあの手この手で若者の気を引き、「これだったらやってみてもいい」と思わせるツールを用意する。

しかし、現場の支援者たちは目の前にいる若者に向き合うことに手一杯で、新たなツールを開発することが難しい。また、多くのツールを用意できても対象者が少ないため事業として運営できないこともある。

そこで、普及策は、本事業を各機関で水平展開する（各機関が各自、本事業を行う）のではなく、本事業を大いに利用してもらうことだと考える。本事業のほとんどはオンラインで行われるため全国各地から参加が可能で、若者支援機関に所属しながら（あるいは学生が学業と両立しながら）参加できることも、本事業の利用に資する。

普及策として、他機関の支援者と連携するための情報提供が多くなっているのはそのためである。

### ● 支援者（と支援する若者）向け解説ツールの作成・配布

#### メタ利用ガイドの作成・配布…

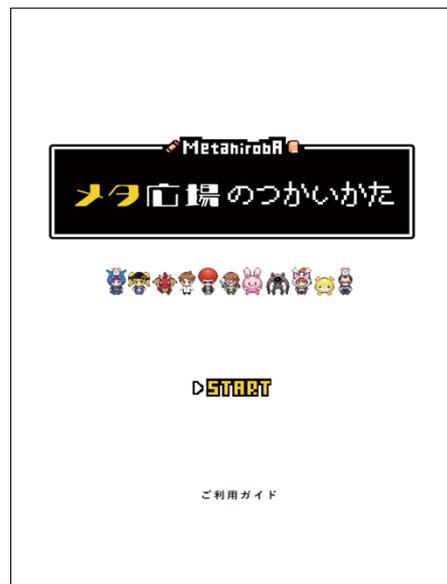
「メタ広場の使い方」A4 判 12 ページ・PDF にて配布。

【概要】メタ広場について／利用方法／お部屋紹介／操作方法／参加者の声／よくある質問

部屋の様子や使い方、ショートカットなどを紹介。スクリーンショットを多用し、実際の楽しさが伝わる内容。受講時には手元において、ガイドブックとしても利用できる。

#### プログラム紹介動画の作成・公開…

使い方動画や広報用動画などを 4 本作成。動画を使うことで、実際の講座の様子がリアルに伝わる。このほか、最新の説明会はアーカイブしており、いつでも見られるようになっている。



## ● 支援者向け普及イベントの実施

2024年11月8日オンラインイベント「ステップキャンプの魅力@メタバース」開催  
新規連携支援者獲得イベント実施…詳細は2-1-5に記述

2025年3月18日オンラインセミナー開催…



本事業を導入している若者支援団体、本事業に協力している企業人事担当者を招いて、成果を発表するセミナーを開催。

第1部では「メタバースを活用したデジタルスキルトレーニング報告会」とし、メタバースのメリットや本事業の課題などを担当者から報告。第2部では本事業担当者、若者支援団体スタッフ、企業人事担当者のパネルディスカッションを行った。

全国より15の支援団体スタッフが参加。また、企業に所属する人4名、学校に所属する人3名が参加。特に人材派遣を行う企業の参加が目立った。

若者支援団体スタッフからは「所属する若者の興味・関心に沿ったプログラムを選択肢として持てるのはありがたい」、企業からは「人材不足でもあり、入社後も支援者がサポートしてくれる若者は得難い」という意見もあり、本事業担当者も「全国の若者支援者の方々とさまざまな試みを共有していきたい」と本事業の今後について語った。

セミナー参加者全員に対し、本事業報告書抜粋版（A4・18P）を配布。

## ● 他団体との情報共有・研修

他団体との情報共有・ヒアリング（支援者交流会・勉強会）を2ヶ月に1度程度実施しているが、ゆくゆくは情報共有団体を広げていきたい。

また、支援者交流会での研修を企画中。