

# 平成20年度「専修学校を活用した再チャレンジ支援推進事業」成果報告書

事業名	発見！ 社会の入り口体験講座		
法人名	社団法人大阪府専修学校各種学校連合会		
学校名			
代表者	会長 福田 益和	担当者 連絡先	西脇 康則 TEL 06-6352-0048
<p>1. 事業の概要</p> <p>(1) ニートをサポートする4つのNPO団体、大阪労働局、大阪府等外部の関係機関等で構成する連絡協議会を設置し、ニートの置かれた状況に応じた専門的な相談や能力・適性を発見するための体験講座を実施し、ニートの自立に向けた支援を進める。</p> <p>(2) 大阪府域のニートサポート事業を展開している4つのNPO団体等のカウンセラー6人に再チャレンジ支援推進自立支援アドバイザーとして委嘱し、ニートが希望する職業に就くための進学相談や専修学校において学習する上での学習相談等の適切なアドバイスを行い、専修学校が実施する体験講座への参加誘導を推進する。</p> <p>(3) 専修学校23校が、夏休み等に実施する高校生等を対象とした体験講習、オープンキャンパスとは異なり、座学に加え実技、実習を多く体験するプログラムを開発する。</p> <p>(4) 昨年度の事業検証を踏まえ、多くの専修学校の参加を要請したところ14講座から33講座と約2倍に増加。また工業、農業、医療、衛生、教育・社会福祉、商業実務、服飾・家政、文化・教養の8分野の多様な体験講座を開講し、ニートに再チャレンジの機会を多く提供する。</p> <p>2. 事業の評価に関する項目</p> <p>①目的・重点事項の達成状況</p> <p>(1) 自立支援アドバイザー 相談時間は6人で420時間と計画していたが、実績は5人で406時間となり、ほぼ計画どおりであったが、初めて参加したNPO法人「育て上げ」ネットの乗友加代子自立支援アドバイザーは「大阪市若者サポートステーション」事業が繁忙のため、相談対応が出来なかった。</p> <p>(2) 専修学校での体験講座 23校が参加し、33回の体験講座を開講したが、50人の計画に対し、延べ28人と大きく下回った。申込者は14人で11校の専修学校に対して31回の体験講座を申し込み、その内欠席者は2人(3講座)であった。受講者は13人で11校の専修学校で、28回の体験講座を実施した。 就労等に繋がったケースは、正社員として就職した方2人、アルバイトで就職した方2人、大学へ復学する方1人、アルバイトや職業訓練を始めた方2人であり、一定の成果を上げることができた。</p>			

## ②事業により得られた成果

専修学校では、これから社会に出ようとする人々に、色々な仕事を紹介し、進路決定の一助とするため、各種体験講座を実施したが、各専修学校で今回教育プログラムとして開発した主なものは次のとおりである。

(1)短時間に体験できるように使用する画像等をあらかじめ用意することで、一連の流れを理解できるようなカリキュラムを開発した。今回の受講生のレベルとして最適であった。

(2)教育プログラムとして、ゲーム開発ツールHSPシステムの研究と体験実習用のゲーム制作のための資料作成と実際のゲームを制作するためのプログラムの作成を行った。

(3)教育プログラムとして、HTML言語によるホームページの制作と検索サイト構築のための研究を行い、ホームページ制作と検索サイト制作のための資料を作成した。また、検索サイトを構築するためのプログラムの開発を行った。

(4)コミュニケーションの基本は相手の立場をどれだけ理解できるかにある。それには何を大切にしなければならぬかを学び、実際にどのようなコミュニケーションを行えばいいか、段階的に体験しながら学べるプログラムを開発した。

(5)社会人に身近な「ペーパーバックデザイン」を設定。日常で使えるものにしたことで、本講座修了後も、使用するたびに受講時に感じた気持ちを取り戻してもらえるのではないかと。実技を通し、手で創作表現することの楽しさは仕事・職業として活かす事ができる、というより深い理解を得ることができた。また、完成作品の講評も行い、仕事としてデザイン制作する際の難しさ、注意点を指摘することで、今後の成長、発見のための課題を自覚させることができた。

## ③今後の活用

各専修学校では、今回の体験講座で使用した教材及び体験講座のノウハウ等については、次のように活用することとしている。

(1)モノづくりのおもしろさ、楽しさを知ってもらった上で、今後の進路選択の幅が広がればと考える。

(2)アニメーション製作の作業の流れを示すことで、受講生の学習目標の明確化を図るようにする。

(3)ゲーム制作の流れが理解でき、最終的にゲームとして完成できるので、ゲーム制作を体験してみたい方を対象に活用して行きたいと考えている。

(4)福祉現場で働く職員のコミュニケーションのあり方の研修に役立つことができる。

(5)今回の教育プログラムは、再チャレンジ支援のみならず、デザイン・美術方面を志す児童・生徒・学生のキャリア教育の際にも充分有効活用できると思われる。

## ④次年度以降における課題・展開

NPO団体等の協力を得て平成19～20年度の2年間事業を実施したが、専修学校での体験講座受講者及び就労等に繋がったケースが非常に少なく残念な結果となった。この結果を踏まえ次年度は、自立支援アドバイザーの常駐配備を図り、事業のPR方法を改善して、事業を展開したいと考えている。なお、自立支援アドバイザー及び専修学校担当から提案された次年度以降における課題等に対する主な意見は次のとおりである。

(1)自立支援アドバイザー

①現在就職している卒業生の生の声が聞ける機会や卒業生の就労先の方のお話などが聞ける機会があると、より参加者がこのメニューを通して、就労を身近に考えるようになるのではないかと。

②アドバイザーの活用を図るため、新規参加希望者への広報など集客方法に工夫が必要かと思われる。

③一人で参加する意欲のある人が少ないので、グループで参加する機会を多く作る必要がある。

④当法人の相談は来られる対象者が病気や障害の程度が重い方が多く、集団的また体験的プログラムにつながりにくい。

(2)専修学校担当者

①参加者増員のための手だてを学校として工夫、改善の必要性を強く感じる。いかに充実した内容を構築しても参加者がいないのであれば講座内容を検討熟考する意味がなくなってしまふ。

②時間を長くしてプログラムの意味を説明できる時間を作りたいと考えている。また、資料の説明で分かりにくい部分を少しでも分かりやすいように改善していく必要があると思う。

③検索サイトの原理や考え方が少し難しいようなので、資料の作り方や説明方法を改善したいと考えている。

④演習形式で行うと、一定の人数の参加(最低5人～20人まで)が望ましい。多くの方が参加できるよう広報活動などが必要と思われる。

⑤柔道整復師を始め、看護師・歯科衛生師・臨床検査技師・鍼灸師・放射線技師など医療従事者として働くことの素晴らしさや楽しみ、目的などをより多くの方に理解していただけるようにしていきたい。

### 3. 事業の実施に関する項目

#### ①ニーズ調査等

(1) 自立支援アドバイザーが聴取した体験講習の不参加理由は以下のとおりである。

- ◇専門学校に行き難い。(学校に行き難い。場所が遠い。)
- ◇ひとりで参加できない。(初めての場所、初めての人にとっても緊張する。)
- ◇やりたいことが終わっていた。日程が合わない。
- ◇何をするかわからないので不安。
- ◇体験よりもアルバイトがしたい。(専門学校に行くことになったらお金がかかる。)
- ◇講座にあまり興味がない。仕事に結びつくとは思えない。

(2) 受講生16人のアンケート状況は以下のとおりである。

- ◇「受講された体験講座は、あなたの期待や要望にこたえたものでしたか。」の設問に対して、  
(1)大変満足 10人 (2)やや満足 5人 (3)普通 1人 (4)やや不満 0人 (5)大変不満 0人
- ◇「専修学校の授業は楽しかったですか。」に対して、  
(1)楽しかった 12 (2)普通 4人 (3)楽しくなかった 0人
- ◇「この体験講座に参加して、良かったことを自由に書いてください。」に対して
  - ・コンピュータについて知らなかった事を丁寧に教えてくれた。
  - ・デザインの勉強とは、どういった事をするのかが見学できてよかった。
  - ・会ったことのない人と接したこと。知らなかったことを学べたこと。
  - ・親切に色々教えてもらえた。
  - ・実習や生徒さんの作品を実際に見せていただいたことにより、頭の中で思っていた園芸だけでなく目から入ってくるのが出来てイメージもより一層広がり良かったです。
  - ・知らない仕事に少し触れる事ができた。
  - ・CADがどうゆうものか大体分かって良かったと思います。

以上から専修学校の体験講座は、受講者の期待に応えたもので、一定の成果があったものと考えている。

#### ②カリキュラムの開発

体験講座を実施した専修学校では、次のような教育プログラムを開発した。

- (1)ジュエリーの制作の基本であるロー付けや、加工方法を学べるように、鈍銀板を使ってリングを制作することにした。
- (2)受講生のPC操作スキルを中間レベル程度に設定したカリキュラムを開発した、
- (3)将来のゲーム開発関係の職種に就くことを考えている方でもゲーム開発の仕事にはどのような職種があるのかが具体的に分かっている方は少ないと思い、ゲーム開発をするための流れを体験し、自分がどの分野の職種に就きたいかを体験できるように開発した。
- (4)簡単な検索サイトの構築を通して、自分が考えている職種であるかを体験実習を通して理解を深めていただくために開発した。
- (5)相手の立場に立つことは福祉の専門職として求められることであるが、福祉職を養成する当校のノウハウをいかし、再就職を求める若者に必要な要素をカリキュラムに盛り込んだ。
- (6)分野のガイダンスや作品等の見学だけでなく、実際に自分で手を動かすことで、簡易版ながらも「デザイン職」の現場をより深く実感することができるよう実技を組み込んだ。

### ③講座の実施

専修学校23校33回の体験講座の開講に対し、11校20回の体験講座に延べ28人が参加したが、その体験講座の内容及び受講者は次のとおりである。

- (1)ジュエリーメイキング体験実習(1回1人)
- (2)経理事務職としての必須スキルを理解するための「経理事務体験講座」(3回5人)
- (3)「つくる」楽しみを仕事につなげる・デザインの仕事を体験してみよう！(3回3人)
- (4)バイオ実験教室(1回1人)
- (5)柔道整復師の仕事(1回2人)
- (6)YAHOOで代表される検索サイトを作ってみよう！(2回2人)
- (7)ゲーム制作体験実習～パソコンで始めるやさしいゲーム制作～(2回6人)
- (8)CADを操作して、CADオペレーターを体験しよう(1回2人)
- (9)FlashによるCGアニメーションの制作(2回2人)
- (10)花と緑の仕事を楽しみましょう(2回2人)
- (11)「聴き上手はかかわり上手」～対人関係を円滑にするためのコミュニケーション技法～(1回1人)
- (12)医療・福祉・心理分野の仕事を理解しよう(1回1人)

### ④支援対象者(受講者)の状況

受講者アンケートから見た状況は、①ニーズ調査等に記載のとおり大変満足した受講生が多く、受講者の期待に応えたもので、一定の成果があったものと考えているが、専修学校の先生方から見た受講者の反応は次のとおりである。

- (1)自分自身へのメンタルケアにという意味もあり参加したようである。
- (2)受講生は、今は無職で以前はアルバイトをしていたとのこと。ゲーム・コンピュータ関連に興味があり、自分でもイラスト制作などしている様子。実技課題は「自分でお店を想定し、その紙袋を作成する」というものだったが、架空のお店を想定することが難しかったようで苦戦していた。だが作品完成時や作品講評の際にはアドバイスをもらえ嬉しそうな様子を見せていた。
- (3)演習形式の講座がよかったとのこと。受講生は積極的に課題に取り組んでくれた。
- (4)Webアプリケーション開発現場の仕事には、興味をもっていただいたようであるが、内容が少し難しかったようです。
- (5)ゲーム制作に興味を持っていただき、楽しく実習をした。
- (6)「楽しかった」・「アニメーションがどう出来ているか良く分かった」という反応だった。
- (7)園芸と造園の実習体験を経験していただき、非常に前向きに真剣に取り組む姿が印象的であった。
- (8)世界に一つのオリジナルリングなので、とても楽しんでもらった。

今回の事業の結果、就労等に繋がったケースは、正社員として就職した方2人、アルバイトで就職した方2人、大学へ復学する方1人、アルバイトや職業訓練を始めた方2人であり、一定の成果を上げることができた。