

2025年夏開催

Waffle Camp ホームタウン

開催レポート

はじめに

Waffle Campは、女子およびノンバイナリーの中高生を対象に、ITやテクノロジー分野への関心を高め、自らの将来を主体的に考えるきっかけを提供する1日プログラムです。2025年度も全国5都市で開催し119名の生徒の方々が参加されました。Webサイト制作を中心に、生成AIを活用した新たな学習体験や、アンコンシャスバイアスに関する対話を取り入れました。これにより、生徒たちは単なる技術習得にとどまらず、多様な価値観や進路の選択肢に触れることができました。本レポートでは、各地域での実施結果や参加者の声、アンケートの分析を通して、Waffle Campがもたらした学びや変化をお伝えし、今後の展望を共有いたします。

Waffle Camp ホームタウン開催の背景

Waffle Campホームタウンは、開催地域の中高生を対象に1日でHTML/CSSを用いたWebサイト制作を体験してもらう無料講座で、スキルの習得だけでなく、IT分野で働く現役の女性によるキャリア講演をプログラムに組み込んでおり、その後の進路選択等に活かせるプログラムを提供しています。

Waffleは、「IT・理系への苦手意識をなくし、関心を高める」ために2020年より「Waffle Camp」を開始し、2022年からは、今までITに触れる機会が少なかった中高生にも、広く興味を持ってもらう機会が重要だと考え、その趣旨に賛同する企業、自治体の協力の元、日本全国で「Waffle Camp ホームタウン」を無償にて開催しています。これまでに、600名弱の中高生が参加し、参加後には理系を選択する生徒、大学でコンピュータサイエンスを学ぶ

人、IT関連のコンテストに積極的に挑戦する人など多方面で活躍、IT分野のジェンダーギャップの解消と中高生のキャリア支援へ貢献しています。

Waffle Camp ホームタウン開催概要

開催期間：2025年7月1日（火）～2025年8月31日（日）

参加費：無料

参加対象：開催都市に居住地がある女子およびノンバイナリーの中高生

参加者数：119名

内容：1日でHTML/CSSを使ってオリジナルのWebサイトを制作します。また、AIについての学びやIT分野で働く女性による「ロールモデルとの対話」を組み合わせしており、参加者のIT分野への進路選択も支援します。

2025年度の取り組みについて

2025年度のWaffle Campでは、新たにレクチャーに生成AIの活用コンテンツを導入しました。ウェブサイト制作の過程で生成AIツールを使用し、効率的にコンテンツを作成したり、デザインのアイデアを得たりしながら、目的に応じたサイトを制作する内容を追加しました。これにより、生徒たちは自分一人では思いつかない表現に挑戦できると同時に、AIを適切に活用する力を身につけました。あわせて、デジタルネイティブ世代である中高生が今後社会で安心してAIを利用できるよう、倫理的な技術利用についても触れています。

参加者からは「ITとかAIは最初は詳しく知らなかったしわからなかったけど、今日受けてみて女性が未来を広げられることもあるんだなと思いました。」といった感想が寄せられ、AI活用が進路や将来像に前向きな影響を与えたことが伺えます。

また、本年度はアンコンシャスバイアスについて考える時間も設けました。無意識の思い込みに気づくことで、生徒たちはこれまでの固定観念を振り返り、自分らしい進路を考えるきっかけを得ました。ある参加者は「”アンコンシャス・バイアス”という言葉について初めて知りました。知らないうちに理系は男子、文系は女子というイメージでいたと思います。」「自分のこれまでの経験からくる思い込みが存在するんだなって知って驚いた。」と

話しており、日常の中では気づきにくい価値観の偏りに気づき、先入観を見直し、多様な価値観を受け入れるきっかけを得ることができました。

こうした新たな取り組みは、単なるスキル習得にとどまらず、**AIを活用して自分のアイデアを形にした経験や、アンコンシャスバイアスに気づいた体験を通じて、生徒たちが「自分にもできる」「挑戦してみたい」と感じる意識の変化につながりました。**

開催結果

2025年度のWaffle Campは、全国5都市で開催され、申込総数144名のうち119名が参加しました。基本対象は女子およびノンバイナリーの中高生ですが、長崎市では地域の希望を受け男子11名の参加もあり、多様な生徒がともに学ぶ貴重な機会となりました。各地域の自治体や企業との連携のもとで継続的な開催が広がり、1都市あたりの平均参加者数は23.6名となり、前年の19.8名を上回りました。こうした成果は、地域との信頼関係と協力体制の強化によって支えられています。ただし、長岡市では参加者が3名にとどまり、前年を大きく下回る結果となりました。これは、広報の届き方に加え、地域特性として夏休み期間中に競合となりうるワークショップやイベントが豊富に開催されていたことが影響した可能性があります。今後は、開催時期や広報方法を地域の状況により一層合わせていくことが課題となります。

各自治体の当日参加者数

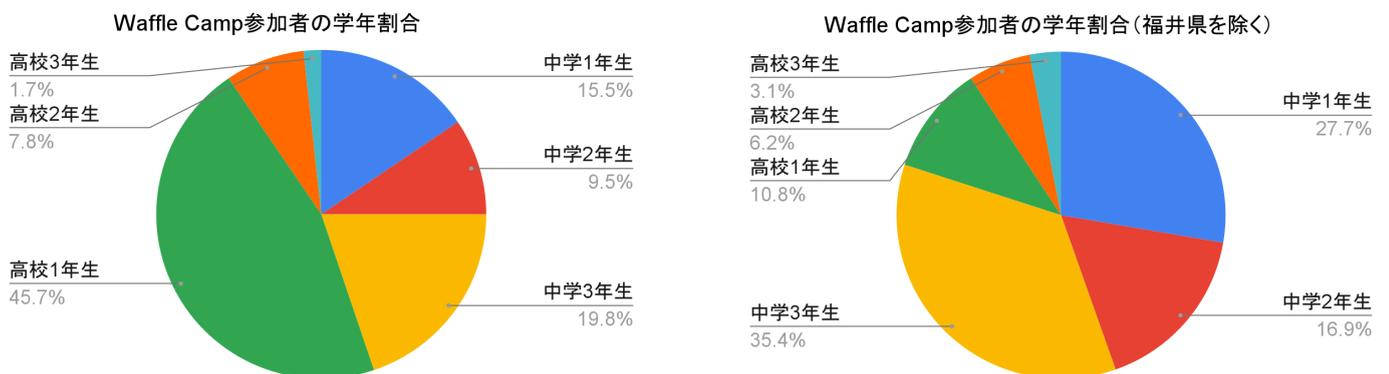
	豊岡市	福井県	長崎市	上伊那	長岡市
2025年度 参加者数	16名	53名	26名	21名	3名
(参考) 2024年度 参加者数	12名	42名	10名	19名	17名

参加者について

中学生の参加比率が増加

2025年度のWaffle Campには、アンケート回答116名のうち中学生52名、高校生64名が参加しました。全体では高校生がやや多い結果となりましたが、福井県は県の事業として高校生向けの募集を行っていたため、51名が高校生でした。そのため福井県を除くと、高校生は13名にとどまり、中学生が52名と多数を占めています。

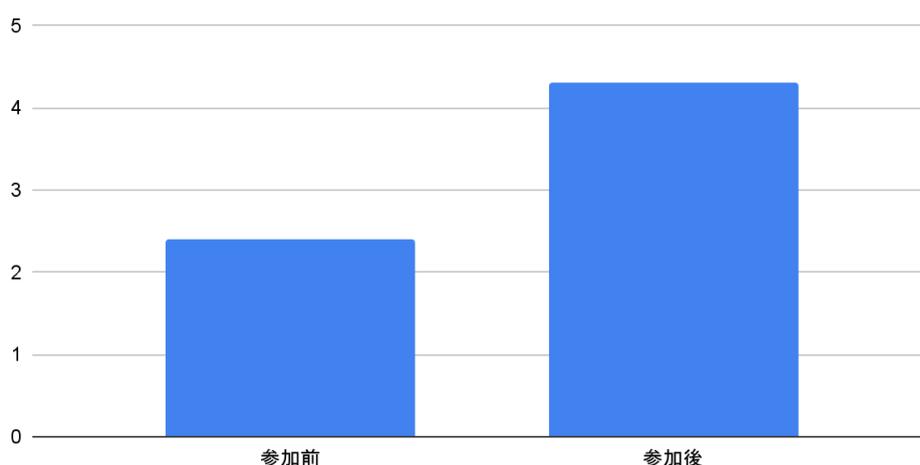
特に注目すべきは、これまでに比べ中学生の参加比率が高まっている点です。背景としては、小学校段階から端末整備が進んだ「GIGAスクール構想」に加え、2020年度からのプログラミング必修化の影響もあり、早期にICTやプログラミングに触れる生徒が増えていることが考えられます。その結果、小学校で関心を持った生徒が、中学生となってから募集対象であるWaffle Campに積極的に参加する動きが広がってきたと推察されます。



プログラミング/AIへの理解度、ITやテクノロジー分野への進路興味の変化

プログラミング/AIへの理解度、ITやテクノロジー分野への進路興味に関するアンケートを実施したところ、それぞれの項目で、5段階評価（1=全く興味がない、5=とても興味がある）「プログラミング/AIについて、参加前はどのくらい知っていましたか？」という問いに対して、平均値を比較すると、参加前は2.4点（5点満点）でしたが、参加後には4.3点まで大きく向上しました。事前は「少し知っている」程度の回答が多かったのに対し、事後は「ワークショップを終えて、プログラミング/AIに少し詳しくなったと感じますか？」という問いに対して「5とても当てはまる」、「4やや当てはまる」を選択する参加者が増えており、プログラムを通じて理解度が飛躍的に高まったことがうかがえます。

＜参加前後＞プログラミング/AIについてどのくらい知っているか(5段階評価の受講者平均)

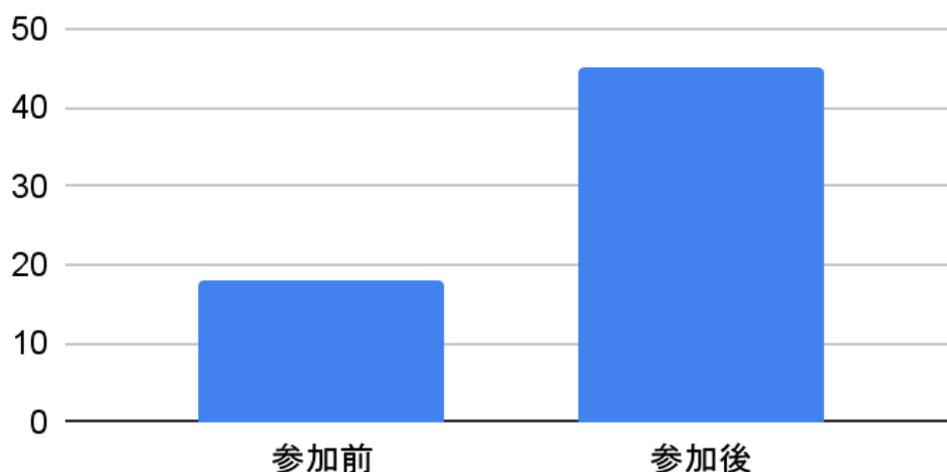


プログラミング/AIに対する自信

「プログラミング/AIに対して『自分にもできそう』と感じますか？」という問いに対しては、参加前に4人以上（「やや当てはまる」「とても当てはまる」）と回答した生徒は18名でしたが、参加後には45名に増加しました。さらに、前後比較では116名中84名が参加前より高い点数をつけており、多くの生徒がプログラムを通じて自信を高めたことがわかりま

す。これらの結果から、Waffle Campは単に知識を得るだけでなく、「自分にもできる」という前向きな自己認識を育む場となっていることが確認されました。

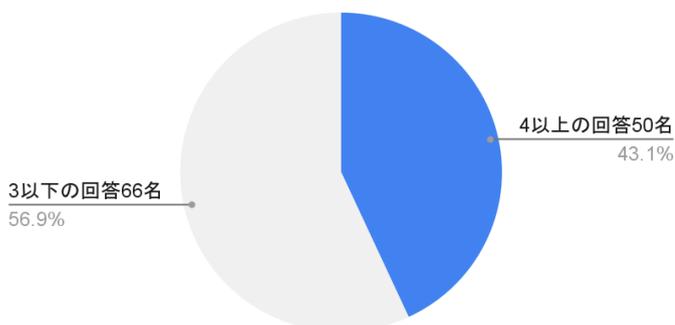
「プログラミング/AIに対して『自分にもできそう』と感じますか？」に「あてはまる」と答えた人数



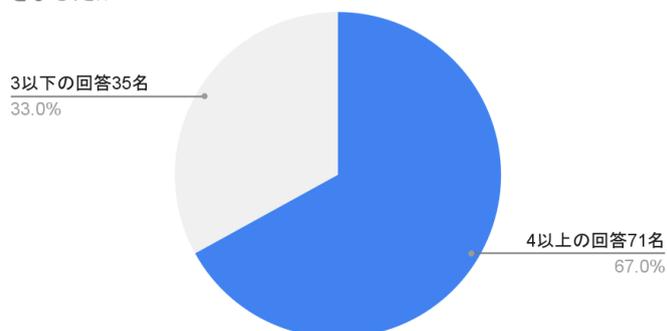
ITやテクノロジー分野への進路興味の変化

「今、ITやテクノロジー分野への進路にもっと興味が出てきましたか？」という問いに対して、参加前に4以上（「やや当てはまる」「とても当てはまる」）と回答した生徒は48名でしたが、参加後には99名（全体の85.3%）に増加しました。さらに、前後比較で参加前より高い数値を選んだ生徒は116名中71名にのぼり、プログラムを通じてITやテクノロジー分野への関心が大きく高まったことがわかります。

＜参加前＞ITやテクノロジー分野に将来進みたい気持ち
はありましたか？



＜参加後＞ITやテクノロジー分野への進路にもっと興味が出て
きましたか？

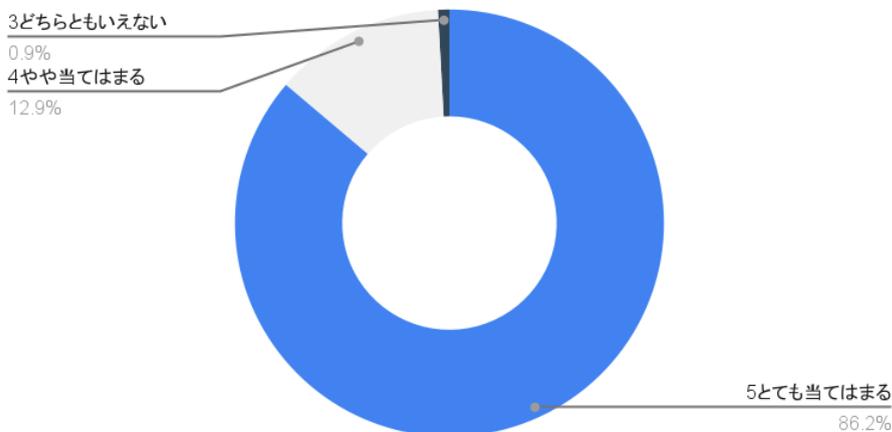


性別にかかわらずITやテクノロジー分野で誰もが活躍できると思いますか？

実際に「性別にかかわらずITやテクノロジー分野で誰もが活躍できると思いますか？

という問いに対しては、116名中100名が「とても当てはまる」、15名が「やや当てはまる」と回答し、全体の99%が肯定的な意識を示しました。こうした結果から、冒頭のアンコンシャスバイアス講座は参加者の意識変容に大きく寄与しており、ジェンダーにかかわらず誰もがIT分野で活躍できるという前向きな認識を育むきっかけとなったことが分かります。

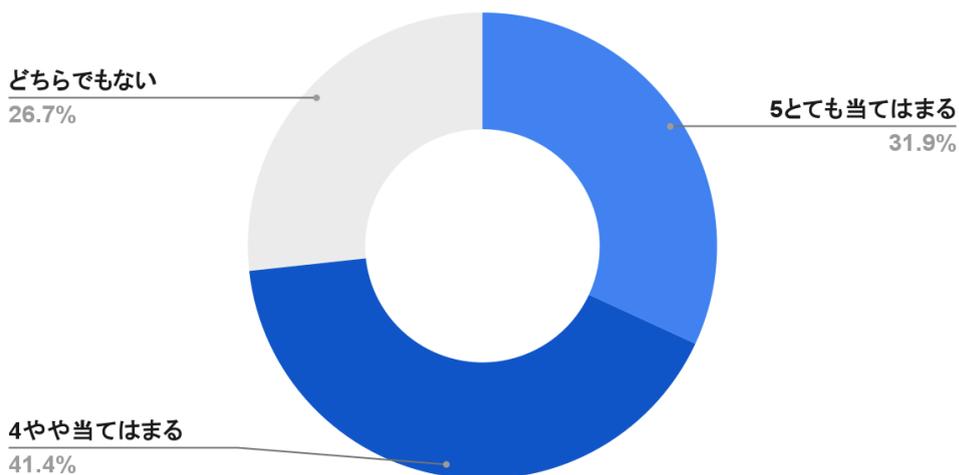
性別にかかわらずITやテクノロジー分野で誰もが活躍できると思いますか？



講座を通しての気づきについて

「ワークショップ、講義を通して自分が持っていた思い込みに気づくことができましたか？」という問いに対しては、116名中85名が「気づきがあった」として4点以上を選びました。多くの参加者が無意識の思い込みに気づきを得ており、Waffle Campでの体験を通じて、性別や固定観念にとらわれずに進路を考える姿勢が育まれていることがうかがえます。

ワークショップ・講義を通して自分が持っていた思い込みに気づくことができましたか？



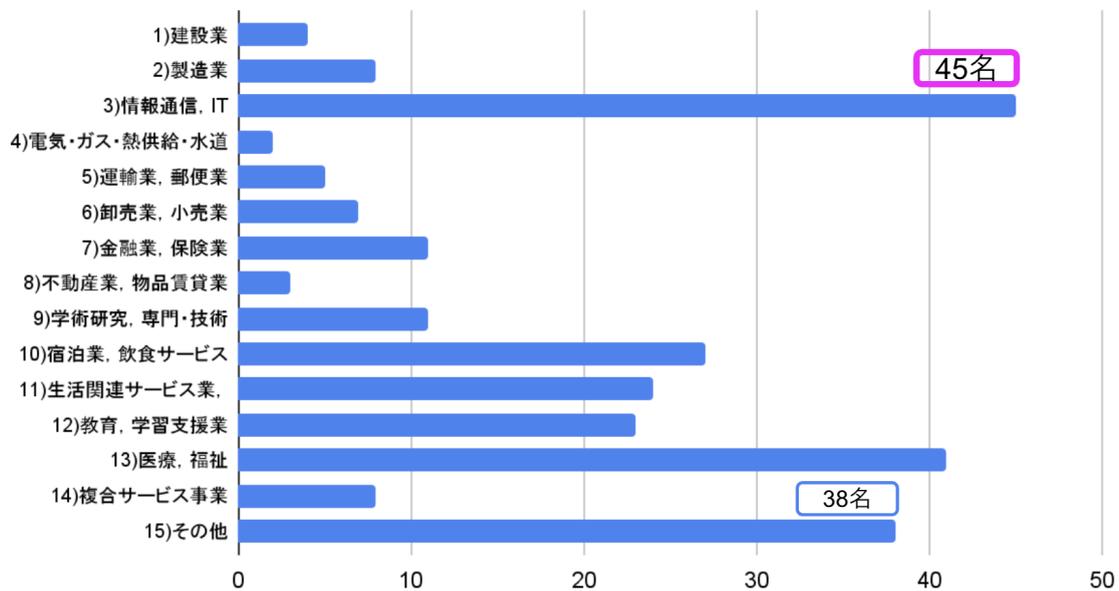
コメント抜粋（原文まま）

- ・プログラミングに女子は特に苦手意識があると思っていたが、今回のようなプロジェクトに参加することで意識が変わるなど思った。
- ・私は文系しかできないけれど理系の道に進めないと決めつけてしまうのは良くないと思いました。
- ・自分が気づいていない偏見もあるのだと気づきました。これからそのような偏見が入っていないかよく考えようと思いました。
- ・最初のエンジニアに見える絵はどっちという質問をされたときに自分も気づいてはいないけどエンジニアといえば男性という先入観を持ってしまっていたのだと思って考えるきっかけになりました。
- ・ITは今は男性の割合のほうが大きいけれど、これから女性の割合も増えていくだろうし、今でも同じ目標を持っていれば性別はあまり関係ないんだなと思いました。
- ・「アンコンシャス・バイアス」という言葉について初めて知りました。知らないうちに理系は男子、文系は女子というイメージでいたと思います。
- ・プログラミング言語とか私には到底理解できないようなものだと思っていたけど、実際にやってみると案外楽しくて自分でもできるものだったので、固定概念にとらわれず挑戦することが大切だと気づきました

将来の進路意向に関するアンケート結果

「将来どのような分野の勉強またはどのような仕事をしたいですか？」という問いに対しては、多様な分野への関心が示されました。最も多かったのは **情報通信・IT分野（45名）** で、プログラムの内容とも親和性が高く、多くの生徒が将来を具体的にイメージするきっかけになったことがうかがえます。また、「その他」と回答した生徒も38名と多く、自由記述の中では「デザイン」「エンターテインメント」「芸術」「国際関係」など、幅広い進路意向が表れていました。これは、参加者がWaffle Campを通じてITを軸にしながらも、自分の興味関心や将来像を多様に描いていることを示しています。

将来どのような分野の勉強またはどのような仕事をしたいですか？（複数選択式）

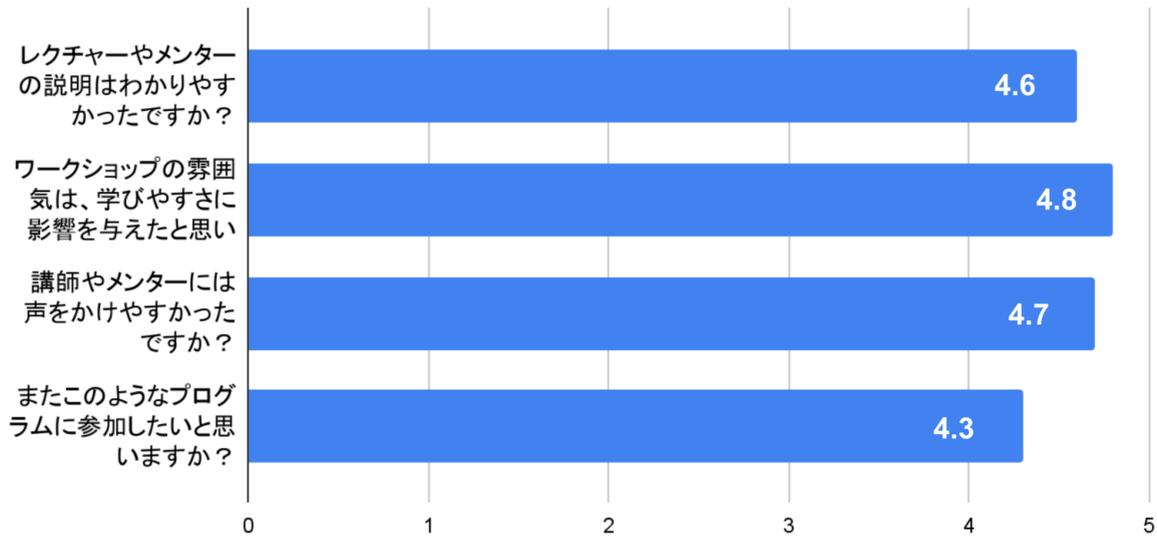


学びを支える環境と満足度でWaffle Campホームタウンに高評価

プログラムの運営面については、全体的に非常に高い評価が得られました。特に「ワークショップの雰囲気は学びやすさに影響を与えたと思いますか？」という問いでは、**参加者全員が5段階評価で4点以上**と回答し、平均も**4.8点**に達しました。全員が肯定的に評価したことは、安心して学べる環境が整っていたことを示しています。

そのほかの項目についても、「レクチャーやメンターの説明はわかりやすかったですか？」が**4.6点**、「講師やメンターには声をかけやすかったですか？」が**4.7点**と高い水準を記録しました。全体として満足度は非常に高く、サポート体制の充実が参加者に強く伝わったことがわかります。

満足度に関する4つの質問に対する個別評価(平均値)



参加者の声が示す効果と今後の展望

今回のプログラムに参加した生徒たちから寄せられたフィードバックには、レクチャーやメンターのアドバイス、そしてキャリアトークが非常に役立ったという評価が多く見受けられました。

Lectureおよびメンターのサポート

生徒たちは、メンターが「一緒にどうやったらやりたいことをやれるかを考えてくださった」「作成に関するアドバイスをたくさん教えてくれた」といった点を高く評価しています。これにより、生徒たちは単に知識を得るだけでなく、実際のプロジェクトに取り組む中で、個々の目標に沿った具体的なサポートを受けることができました。また、「わからないことを質問したら、調べて丁寧に教えてくださった」といった声もあり、メンターが生徒の疑問に対して柔軟かつ丁寧に対応したことが、学習効果を高めたと考えられます。このようなメンターのサポートが、生徒たちの自信を高め、主体的に学ぶ姿勢を促進する重要な要素であったことが伺えます。特に、「優しく教えてくれてすごく助かった」という感想は、メンターの姿勢が学習意欲の向上につながっていることを示しています。

キャリアトークの影響

キャリアトークを通じて、参加者は自分の将来像を具体的に思い描くきっかけを得ました。特に「女性であること」と「理系・IT分野で働くこと」を結びつけられなかった参加者にとって、現役で活躍するロールモデルとの出会いは大きな転機となりました。

「女性でも理系の職で社会に貢献できると知って安心した」「男性が多いイメージだったIT分野で、女性が活躍している姿を見て自分も挑戦できると思った」といった声に表れているように、ロールモデルの存在は進路の不安を軽減し、自分の可能性を広げる後押しになっています。また、身近なつながりも大きな意味を持ちました。「自分と同じ地域から東京の大企業で働いている人がいることを知り、親近感を持てた」「文系出身でもITの道に進めると知り、進路選択の幅が広がった」といった声が多く、参加者にとって「遠い世界」ではなく「自分にも届く未来」としてIT分野を捉えるきっかけになっています。さらに、ロールモデルの語ったキャリアの歩み方や価値観―「好きなことを選び続ける」「紆余曲折を経ても自分に合った道にたどり着ける」といったメッセージは、参加者に挑戦する勇気を与え、将来を前向きに考えるきっかけとなりました。

まとめ

2025年度のWaffle Campは、全国5都市で開催し、新たに生成AIの活用やアンコンシャスバイアスに関する講座を導入するなど、プログラム内容を進化させました。AIを活用したサイト制作を通じて参加者は効率的にアイデアを形にし、同時に倫理的な利用についても学ぶことで、テクノロジーを身近に活用する感覚を養いました。また、冒頭に行ったアンコンシャスバイアスの講義は、多くの参加者が「無意識の思い込み」に気づく契機となり、性別にとらわれずITや理系分野で活躍できるという前向きな意識の醸成につながりました。

アンケート結果からは、プログラミングやテクノロジーに対する理解・自信・進路興味がいずれも大幅に向上したことが示され、特に「自分にもできそう」と感じた生徒が飛躍的に増加し、自己効力感の高まりが顕著に見られました。さらに、キャリアトークを通じて現役女性エンジニアや地域の企業で活躍する女性社員に出会ったことで、多くの参加者が身近な

ロールモデルに触れ、進路への不安を軽減しつつ「挑戦してみたい」という気持ちを育むことができたのではないかと考えます。

本プログラムは、自治体や地域企業との協働に支えられて継続的に開催することができています。加えて、丁寧に寄り添うメンターや講師陣の存在が、参加者に安心感を与えています。実際に、参加者全員が「学びやすい雰囲気だった」と回答しており、安心して学べる環境が生徒たちの積極性や成長を後押ししていることがわかります。こうした**地域との協働体制と学びやすい環境**が、Waffle Campの価値を形づくっています。

一方で、参加地域によって参加者数に差が見られるなど、広報や対象層へのアプローチには改善の余地があります。

今後も参加者の声や、学校現場でのICT活用の進展やAIの普及といった環境の変化を踏まえ、プログラムを定期的にブラッシュアップしていきます。これにより、女子やノンバイナリーの中高生がIT分野に安心して挑戦し、自ら未来を描ける機会をさらに広げていきます

最後に、本プログラムの実施にあたり多大なるご支援・ご協力をいただいた自治体や企業の皆さまに、心より御礼申し上げます。地域とともに次世代の学びを育む本取り組みを、今後も一層充実させてまいります。

協賛企業の皆さま（敬称略、順不同）

本講座の開催にあたっては、以下の企業様にご支援いただいています。Waffleスタッフ一同、心から御礼申し上げます。

Waffle Camp 助成団体

- メットライフ財団
- 一般財団法人 三菱みらい育成財団

Waffle Camp ゴールドスポンサー

- LINEヤフー株式会社 (<https://www.lycorp.co.jp/ja/sustainability/#csr>)

Waffle Camp ホームタウン in 上伊那 協賛企業、団体の皆さま

- 上伊那広域連合
- タカノ株式会社 (<https://www.takano-net.co.jp/portal/field/>)
- 株式会社ヤマウラ (<https://yamaura.co.jp/corporate/about/>)

以上