子どもの大切な場所！

学校以外にも楽しめる場所があることがわかって心の安定に繋がったと思います。

子どもが自分自身のことをよく考えて様々な話をするようになりました。

本人のペースで通い過ごせるのはとてもありがたい場所です。

親子の呼吸を整える場所

家庭以外の安心できる子どもの居場所

大事な居場所

救われた子どもの居場所

毎回楽しみにしている場所

娘がとても楽しく過ごせる場所！

子どもの遊び場

外の世界でコミュニケーションが取れる

楽しい場所

親もやってみたいことをやっており羨ましいです！

安心して送り出せる場所

子どもの「やりたい！」を大切に育ててくれる

家でなかなか出来ない体験を出来る場所

デジタル機器に触れる機会がなかった子どもですが、マインで友だちができたと笑顔で話すのを見て本当に行かせてよかったと思っています。

子どもの関心・興味を増やしてくれる場所

有難い唯一無二の場所。もっと広がってほしい！

あなたにとってMINE（マイン）とはどんな場所ですか？

わくわくがいっぱい！

趣味の場所

ずーっと探してきた、どんな子でも安心できる第三の居場所

命を救う場所になりうるのではないでしょうか。

子どもの興味を倍増する所。

成長にいい影響を与えていると思います。

心が休まる所。

子どもの居場所

舞い上がれ 社会を変える みんなの力 休眠預金活用事業

2022年度休眠預金活用事業
「創造性」の格差を埋める～イノベーション人材となる機会を、すべての子どもに
デジタルテクノロジー× 居場所創造事業

ホームページ

運営： 特定非営利活動法人フリースクールMINE

やれること無限大

代表　林 花穂（はやし かすい）

奄美市出身。自身も子どもが不登校になった保護者であり、親の会「一歩の会」の運営、２０２１年に同市でNPO法人「フリースクールMINE」を設立。２０２３年に休眠預金活用事業で「デジタルベースMINE」を立ち上げる。

もくじ

活動紹介～居場所について～ …… 3
MINEでの過ごし方 …… 5
機材紹介 …… 7
居場所とテクノロジー …… 9
インタビュー …… 13
いろんな繋がり …… 15
ご寄付・ご支援のお願い …… 18

2つのMINE（マイン）

フリースクールMINEとデジタルベースMINE。
この2つの活動を同一の理念と施設資源の活用を通じて、子どもたちが置かれた多様な状況や背景にかかわらず、包括的かつ持続可能な子ども支援体制の構築をめざしています。

フリースクール活動

不登校支援として日中の居場所を確保。交流・体験活動、それぞれの過ごし方を支える活動
〔別途活動費あり〕

デジタル × こどもの居場所

地域格差・デジタル格差を埋めるための10代のための子どもの居場所
＊休眠預金活用事業～R8.2月
〔利用料は無料〕

活動の中で見えてきたもの

MINEは「子どもが自分らしくいられる」よう、子どもの好きを応援してきました。
試行錯誤の2年間で、心理的安全というゆるぎない基盤があれば、新しい挑戦やスキル獲得に挑めたり、失敗しても立ち直り再挑戦する気持ちが生まれると分かりました。子どもたちが好きなことを諦めず自己表現に繋げ、自信を持つことで笑顔が増え、幸せの連鎖が起きていると感じています。
MINEで過ごした子ども達が、将来「幸せの島」を担う一員となることを願っています。

私たちの考える居場所

「居場所」とは、単に物理的な空間でありません。
デジタルを使ったり、創造的な活動を通じて、子どもたちが多様性を尊重され、自己肯定感を育みながら、自分らしい選択肢を自由に探求できるよう、大人がナナメの関係から見守り、支える安心・安全な場所。自分らしくいられる場所。

子どもたちの状態変化の概念図

無気力 自信がない ＞ 前向きな 一歩を踏み出す ＞ やりたいことが 見つかる ＞ 失敗しても 諦めない ＞ 自信を持って 自走していける

ナナメの関係性と居場所の関係

親や先生のようなタテの関係でも、友達のようなヨコの関係でもない。
ちょっと先をいくナナメの存在でいたい。
気持ちを押し付けない距離で、でもいつでも手が届くところで。
安心の中で、子どものやってみたいことを伸ばしていける関係性を大切にしています。

私たちが子どもたちに心がけている3つのこと

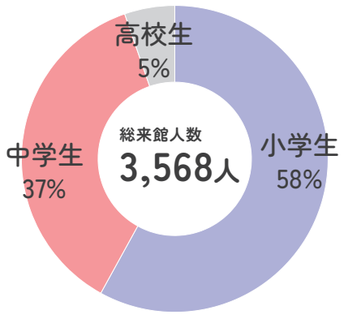
- NOも受け入れる
- 興味関心に寄り添う
- 自己決定を尊重する

MINE（マイン）での過ごし方

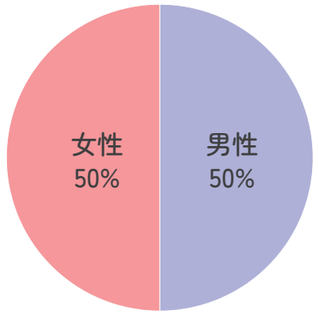
総来館人数 3,568人　**登録数 232人**

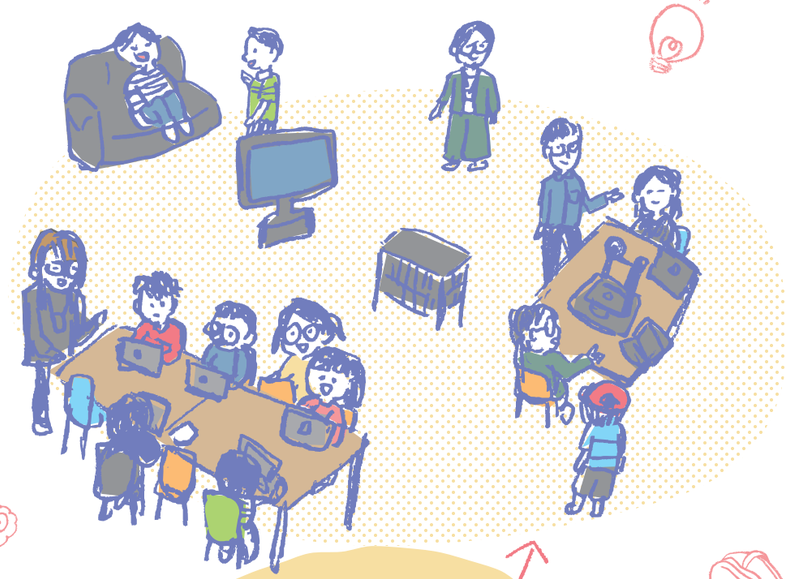
集計期間：2024.3.23〜2025.10.23（イベントを除く）

学年内訳



男女比



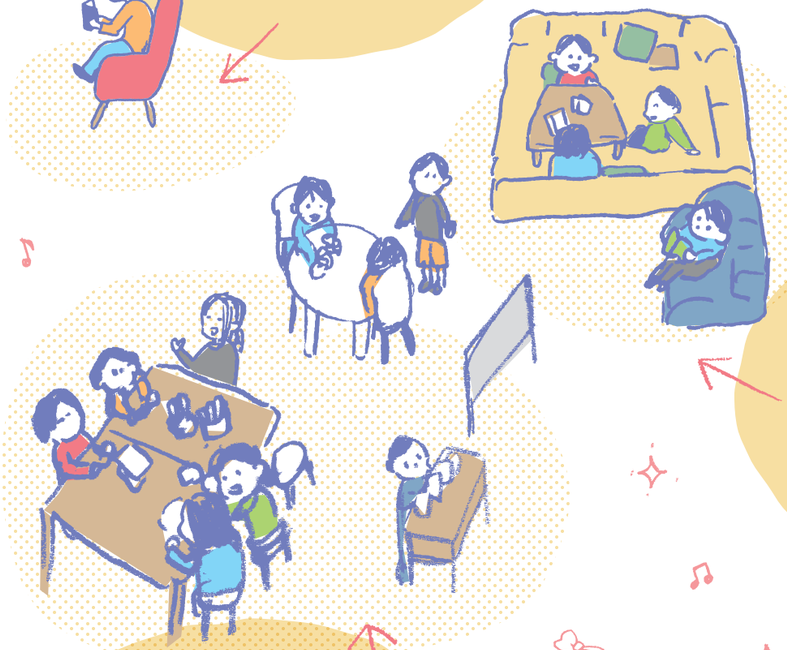


パソコンスペース

高機能PCから3Dプリンターまで
デジタル機器がとにかくたくさん！

一人スペース

一人で集中して
作業したい時もあるよね



ゆったりスペース

ソファや地べたに座れて
グループで話しやすい！

作業スペース

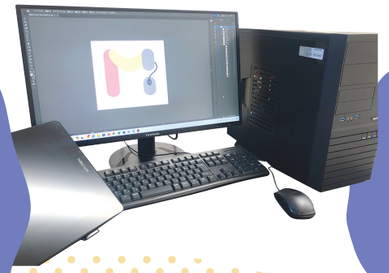
作業をするときはここ!
いろんな工具や材料が揃ってるよ

機材 紹介

3Dプリンタ

モデリングソフトを駆使し、印刷して実物にできるよ！上手くプリントできなかったりと試行錯誤が楽しい！

作られた3D作品は約900個！



高性能PC iPadがたくさん！

音楽制作

パソコンを使って作曲や収録ができちゃう！楽譜が読めなくても大丈夫！

プログラミング

コードを書くだけじゃない！ブロックを使って実際に見えるプログラミングにも挑戦したよ。ゲームを作ったり、改変したり、レゴを組み立てて動かしたり。たくさん考えたり工夫したりするよ!

レーザーカッター

木工やアクリルを加工できる優れもの。キーホルダーやアクリルスタンドで推しグッズを作ったよ♪

動画編集

自分で企画して撮影して、自分で編集！気分はまるでYouTuber！MINEのYouTubeチャンネルで確認してみてね。

Live2D

自分の描いたキャラが自分の動きや表情に合わせて動き出す！憧れのVtuberに！？

液晶タブレット

プロが使う機材やソフトを使ったり、イラストを使ってグッズにしたり、できることが盛りだくさん！

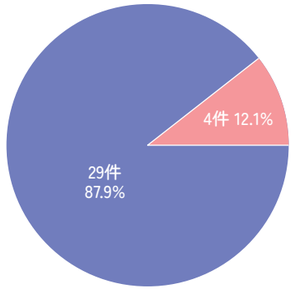
VR

いざ、仮想空間へ！
作った作品の展示をバーチャル内でした事もあるんだ！

子どもと居場所

MINEに来ている
33人の子どもたちに聞きました

Q.デジタルベースMINEではホッとしたりリラックスできていますか？



どういうところがそう感じますか？（複数回答可）

「自分のペースで過ごせる、自分で選べる余裕がある（自由）」28件（84.8%）
「スタッフがいて、緊急時にも対応してもらえる（見守り）」（63.6%）
「怖い思い（脅威）をすることがなく、リラックスして居られること（安心感）」（63.6%）
「落ち着ける静かな時間・場所がある（静寂）」（60.6%）
「頑張りが認められるという感覚がある（承認）」（60.6%）

とてもそう思う　まあまあそう思う　あまりそう思わない　まったくそう思わない

子どもの声

MINEってどんな場所？
インタビューしました！

- 落ち着ける場所、いつも部活と学校ばかりなので楽しみになっています。
- 心が落ち着く場所。空気感が安心できる。
- 落ち着ける、安心できる場所。学校で嫌なことがあっても、ここに来たら喋ってくれる人が居る。
- 前はあまり人と話す勇気がなくて、いつも読書とかしていたけど、だんだんと友達も増えて自分自身が明るくなってきたと思う
- 違う学校の子と話す機会になっている。新しい友達ができた。
- 友達と話せるし、自分の作りたいものも作れるし、やっぱり落ち着く。自分の心が落ち着いてなかったりしてもここに来て落ち着いたりします。
- 楽しくて、早く土曜日（開館の日）にならないかな～と思っています。
- MINEは第二の家みたいな場所。リラックスできる音楽が流れていたり、ソファがあったりして居心地がいい。
- MINEに来て、話したことない子とも話せるようになりました。

保護者の声

アンケートしました！

- MINEに出会わなければ子どもの成長（特に心）がどうなっていたかわかりません。大事な場所をありがとうございます！
- いつも利用日を楽しみにしています。（子どもが）自分のやりたいことをしながら、少しずつ元気になってきました。
- 子どもが楽しんで行ける居場所を運営していただいて本当に感謝しています。
- 子ども本人のペースで通い過ごせるのでとてもありがたいです。
- 新しい人の中に入っていくのを嫌がることがありましたが、好きなものに触れられる環境でスタッフの方々にも温かく接していただき、とても居心地が良いようです。
- 家から距離があるため、送迎が継続できるかなと心配がありました。でも、本人が楽しめる場所を見つけイキイキする姿を見て嬉しく思いました。その笑顔を見れるなら、送迎なんて楽なもんだと思いました。

専門家に聞いてみた

目には見えない安心の土台

「場所」が「居場所」に変わるためには、何が必要なのだろう。
その問いに対するひとつの答えを、MINEさんの活動は静かに教えてくれる。
「ここなら、大丈夫」という、目には見えない安心の土台。その上で、子どもたちは「誰かに支えられる存在」から、「自分でつくりだす存在」へと少しずつ歩みを進める。
やわらかな変容を支えるものは、想像力あふれる優しい接し方。
子どもたちをひとりの大切な“人”として見つめ、「こうなってほしい」と押しつけず、寄り添いながらそっと背中を押す。
「やってみよう」という芽が育ち「創りだせる自分」の居る場所となる。それこそがMINEさんの生みだしている居場所の素晴らしさだと思います。

アンドパブリック株式会社 代表取締役CEO
桑原 憂貴

「失敗」は新しい創造的な挑戦につながる

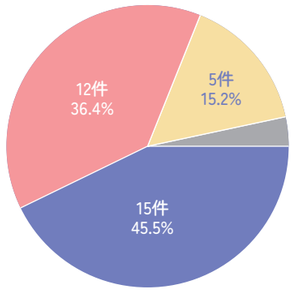
人が成長を掴むということには、正しい方法論があるわけではありません。しかし、私たちは、自分の可能性を信じきれずにいます。デジタルベースMINEで行われた【デジタルテクノロジー×居場所の創造性事業「創造性」の格差を埋める】という事業は、どんなこどもでもICTのスキルを身につければ、操作スキルや仕組みを理解するだけで、自分の頭の中にある構想を具体化する事ができました。彼らは、デジタルから自分の可能性を創造するということに対して、何の抵抗もありませんでした。それはMINEのスタッフが、苦手な「コミュニケーション」という課題を容易にしたからできたことです。居場所とは、安心と安全の環境から可能性を引き出す場所のことです。楽しく学ぶ。適切にコーチを受ける。つづける事で成長する。このことのとてもいい実践例です。

特定非営利活動法人 寺子屋方丈舎　理事長
江川 和弥

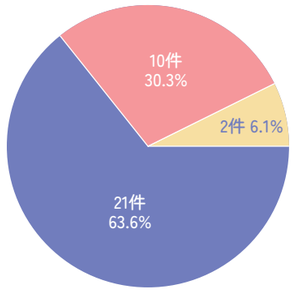
子どもとテクノロジー

MINEに来ている
33人の子どもたちに聞きました

より多くのテクノロジーを使いこなせるようになった



新しいチャレンジをした



とてもそう思う　まあまあそう思う　あまりそう思わない　まったくそう思わない

子どもの声

インタビューしました！

- プログラミングでゲームを作ったりするのが楽しくて、もっと続けたい！
- 自分たちが遊べる機材がいっぱい揃っている。
- 自分が作りたいものが作れて楽しい！
- 時間がある時は5時間半くらい居ることもある。やること無限大。
- こういう場所は必要。今あんまり遊ぶ場所がないから、遊べる場所は多い方がいい。来るたびに新しいものが増えている。
- 3Dプリンターは高いから家では買えないけど、ここにはあって普段作れないものが作れる。
- 来ると「何しようかなー」とワクワクする。
- 毎回作りたいものが出てくる。
- 自分のやりたいことを上手くできるというか、やりやすい場所。
- MINEがあることで作りたいことを自由にできて、創作意欲を満たせています。

保護者の声

アンケートしました！

- 親もやってみたい事をやっており、羨ましいです。地方はどうしても色々な格差がありますので、貴重な体験の場所でありがたいです。
- 素敵な空間、素敵なスタッフさん、魅力的な機材の数々。MINEに行くのをとても楽しみにしているようです。
- スタッフの方々とのやり取りなどで自信をいただけている様です。いつも楽しんで帰ってくるので有り難く思います。
- MINEのおかげで子どもの世界が広がり、安心出来る友達との遊び場ができたことで、本人の成長に良い影響を与えています。
- デジタル機器に触れること、自宅ではなかなかさせて上げられない部分もあるので、子どもの成長の機会を与えていただき感謝しています。夢も広がったようなので、これからが楽しみです。

専門家に聞いてみた

テクノロジーとしての価値

「現代人が1日に浴びる情報量は、江戸時代の1年分、平安時代の一生分に相当する」──。そんな言葉がもはや陳腐に聞こえるほど、私たちの生きる世界は加速を続けています。直近で起きた、最も大きな変化は、テクノロジーによる「表現の民主化」です。例えば、私は絵を描く才能は壊滅的ですが、今やAIに「夕暮れの堤防で眠る猫を描いて」と頼むだけで、脳内のイメージは瞬時に、しかもプロ顔負けのクオリティで具現化されます。かつて「専門家の領域」という高い壁の向こうにあったものは今、私たちの掌の中にあるのです。では、そんな魔法のような時代において、最も希少で、最も価値ある資源とは何でしょうか。それは、「これが好き」「これを作りたい」「誰かを驚かせたい」といった、内側から湧き上がる意志そのものです。

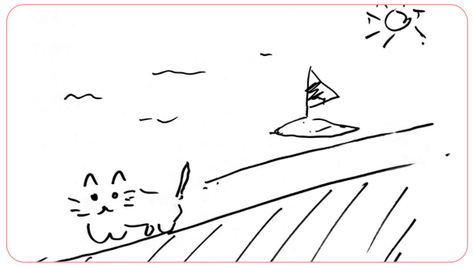
誤解してはいけないのは、この「情熱」や「意志」は、天から降ってくる才能でもなければ、一部の天才に許された特権でもないということです。それは、子ども時代の豊かな原体験という土壌から、後天的に、じっくりと芽吹くものです。

デジタルスペースMINEは、まさにその土壌を耕す場所です。「自らの手でゼロから生み出す」という高揚感。「自分の作品で周りの景色を変える」という効力感。「好きなことを通じて他者と深く繋がる」という連帯感。これらの体験の積み重ねこそが、「自分はこれを表現したい」という強い意志を育みます。ここで培われた自信とスキルは、もはや「離島」という地理的なハンデをものともしません。いやむしろ、独自の感性を武器に、世界中のどこへ行っても通用する「一生モノの宝物」となるはずです。

テクノロジーの恩恵を、ただの消費で終わらせるか、創造の翼に変えるか。その鍵は、子どもたちの心の中に眠る「意志」にかかっています。

休眠預金活用事業 資金分配団体 特定非営利活動法人みんなのコード
末廣 優太

▲ Gemini Nano Banana Proで画像生成（所要時間45秒）



▲ 寄稿者である末廣が本気で描いた作品（所要時間45秒）

インタビュー

東向 凪樹さん（中学2年生）

[好きな機材/ソフト]
Tinker CAD、ギター

MINE歴 2年

Q1. MINEはどんな場所？

遊びに来てる感覚。友達とか居たら一緒に行ったりしてる。

Q2. 普段している活動は？

ギター弾いたり3Dプリンター

Q3. 3Dのどんなところが楽しい？

なんもないところから立体にできるところが楽しい。元々あるものから作るのは楽しくない。それで創作体験なんだ～。そんなのは面白くなさそうって思う。

保護者から

MINEに通いだしてから、今まで触れなかったアイテムに直接触ったりする事が出来、興味の幅が広がりました。今までは音楽は聞くものだったのが、自分で演奏してみたり、絵を描くのは苦手だけどCanvaを使って、図を作成してみたりと色々な経験をさせて頂いています。一人で行く事もあれば、友達と行く事もあり、良い居場所になってると思います。いろんな機器やソフトなどを使わせて頂けて、本人もとてもいい経験・体験になっていると思います。

林 那乃さん（小学6年生）

[好きな機材/ソフト]
液晶タブレット

MINE歴 1年半

Q1. .MINEで普段している活動は？

絵を描きながら友達と話したり、たまに3Dプリンターをしたり、色々します。

Q2. スタッフさんはどう？

親しみやすくてフレンドリー。推しの話をします。

Q3. MINEはどんな場所？

何回来ても楽しくて、違う学校の友達と話す機会になっています。
新しい友達ができました。

Q4. 将来の夢は？

ゲームキャラクターのデザイナー。

保護者から

スタッフさんの物腰の柔らかさや明るさが心地よく、最初からここはいい場所だなーと感じました。少人数学校で中々話の合う友達がおらず孤立したりしてるなーと感じることもあったのですが、MINEで友達ができたと笑顔で話すのを見て本当に行かせてよかったと思っています。子供にとって大事な場所になっています。いろんな体験も出来てるようですし、書ききれないぐらい、感謝しかありません。ずっとこの環境を守って欲しいと思います。

國本 喜介さん（小学4年生）

[好きな機材/ソフト]
Minecraft

MINE歴 7ヶ月

Q1. MINEはどんな場所？

自分の居場所

Q2. 自分が作ったもので気に入っているものは？

自分でモデリングして3Dプリンタで作ったポケカのキーホルダー
ポケカをしているみんなにすごいと言われた

Q3. MINEにきて一番の出来事は？

友達が増えたこと

Q4. MINEでチャレンジしたことは？

マイクラカップ！ 緊張して最初は声が出なくて、でも本番は声が出た

保護者から

学校で友達関係に悩んでいても、MINEに行けばいろんな学校のいろんな学年の子がいて、話が出来て楽しい！と言いながら通っています。学校以外にも、楽しめる場所があるんだよってことがわかって、心の安定に繋がったと思い感謝しかありません。また、いろいろやってみたい！ という気持ちが溢れ出てくるようで、これからが楽しみです。

久永 優月さん（高校1年生）

[好きな機材/ソフト]
Blender

MINE歴 2年

Q1. 学校やほかの場所と比べて、MINEはどんなところが安心できる？

話したいことがある、行きたいなと思ったら来れるところです。

Q2. 自分からやってみたいと挑戦したことがある？

高校進学。通学制度のない高校に行こうと思っていたけど、MINEに通っていて体力がついてきたので（スクーリングのある）通信高校を選びました。

Q3. 今PCをどう使ってるか？

こんなすごいことをできる自分、すごいだろ、という気持ちを満たすために使ってます。

保護者から

母親から離れて外に出ることは全くできなかったのが、1人で他の人と過ごせるようになり、最終的には自分の意思でMINEへ行きたいと思うようになりました。絵を描く事、ネットを通じてでも人と繋がろうとしていた事をMINEでチャレンジしていました。そこからやってみたいことが広がっていったと思います。スタッフとコミュニティが本当に好きで、いくことを心待ちにしている様子です。

MINE（マイン）との つながり

2024

- 4月 動画編集ワークショップ
- 5月 ガールズデー
- 6月 夜の見学会&オープンデー

2025

- 7月 プロのイラストレーターと絵を描こう！ワークショップ
- 8月 一般社団法人meとの共同開催イベント
- 11月 瀬戸内デジタルフェア出展
- 2月 奄美市奄美SDGs・デジタルフェア出展
- 2月 奄美ハンドメイドマーケット出店
- 2月 奄美のキャラクターを創ろうワークショップ
- 2月 奄美高校とコラボイベント土木フェスタ
- 4月 中間報告会
- 4月 ミニeスポーツ大会
- 5月 大人向けワークショップ
- 5月 60分作品制作ワークショップ
- 6月 高校出張3Dモデリングワークショップ
- 6月 AI×職業診断ワークショップ
- 7月 一般社団法人meとの動画作成コラボワークショップ
- 7月 中学校出張ロボットプログラミングワークショップ
- 8月 大人向け3D&木工キーホルダー作りワークショップ
- 8月 商店街夏祭り
- 9月 推しプレゼン会
- 10月 プログラミングワークショップ
- 11月 瀬戸内町デジタルフェア出展
- 11月 PITAAAN！(北海道)と絵チャ交流会
- 11月 商店街秋祭り作品展示&体験会

2026

- 1月 クリエイティブハブ作品交流会
- 1月 北海道&島根県&奄美 絵チャ交流会Vol.2
- 2月 奄美ハンドメイドマーケット出店
- 2月 奄美SDGsフェア出展
- 2月 奄美キッズキャリアデイ出展

どんなことをしているか知りたい
保護者

オープンデーや体験会を開催

普段は保護者の付き添いはできませんが、どなたでも来館できるオープンデーを開催！子どもたちが高度なことをしているとビックリしたという感想も…

子どものために面白いことをしませんか？
一般社団法人 me

コラボイベントを開催

キャリア教育が得意な一般社団法人meさんと2年間で3つのコラボイベントを開催しました。

- 3Dスキャンしよう！
- 宇宿貝塚のグッズを作ってガチャガチャにしよう
- モリンガのPR動画を作ろう

プロの人にも聞いてみたい！
子ども

イラストワークショップ

鹿児島を中心にご活躍されているイラストレーター まむねむこさんをお招きして一緒に絵を描いたよ！

ワークショップを開催してほしい
学校

出張ワークショップ

高校や中学校へ3Dやプログラミングなどの出張ワークショップをしたよ。

商店街を盛り上げてほしい
商店街

商店街のお祭りに参加

夏祭りと秋祭りにMINEの子どもたちが作った作品を販売したり、体験や展示会をしたよ♪

テクノロジーを広めませんか？
行政

デジタルフェアに出展

奄美市と瀬戸内町それぞれで開催されたデジタルフェアへ出展。3DやVRなど、子どもも大人も体験したよ。

みんなのクリエイティブハブ

全国とつながる「みんなのクリエイティブハブ」
デジタルベースMINEは全国各地で創造的な居場所づくりに取り組むネットワーク
「みんなのクリエイティブハブ」の一員として連携しています。
みんなのクリエイティブハブとは・・・子どもがテクノロジーに触れる場として機能するだけでなく、創造的な活動や試行錯誤を通じて、子ども自身の挑戦心や自己肯定感を育むことを目的とした取り組みです。地域の多様なステークホルダーと連携し、地域社会における新たな「つながり」を生み出すことで、子どもたちに多様で実践的な学びの機会を提供しています。
各拠点は、運営団体や地域の特性を活かしながら自主的に運営されており、
全国の子どもたちに対して、持続可能で価値ある学びの機会を届けることを目指しています。

知見を深め、共有する

北海道から奄美まで、志を同じくする地域の拠点が繋がり、日々の悩みや支援のノウハウを共有し合っています。これにより、島にいながら常にアップデートされた安心安全な環境と、質の高い学びを提供し続けています。

子どもたちの交流も

つながっているのは大人だけではありません。
遠く離れた地域の子ども同士が作品を見せ合ったり、共同制作を行ったりする交流も生まれています。
「島にいながら、全国に仲間ができる」。そんな環境が、子どもたちの世界を広げています。

連携拠点マップ

北海道美唄市	PITAAAN!（株式会社イトナブ）
秋田県五城目町	ハイラボ（合同会社G-experience）
東京都中野区	テクリエさぎのみや（認定NPO法人CLACK）
石川県珠洲市	名称未決定（NPO法人ガクソー）
石川県輪島市	名称未決定（一般社団法人NOTOTO.）
石川県金澤市	ミミミラボ（NPO法人みんなのコード）
石川県加賀市	STEAMクラブ（NPO法人みんなのコード）
福井県あわら市	まぜテクネ（一般社団法人あわらテクノロジー協議会）
大阪府門真市	テックラボ（カルチュア・コンビニエンス・クラブ株式会社）
大阪府淀川区	よどがわベース（認定NPO法人CLACK）
高知県須崎市	てくテックすさき（NPO法人みんなのコード）
島根県雲南市	ピコテラス（一般社団法人エンター）
鹿児島県奄美市	デジタルベースMINE（NPO法人フリースクールMINE）

ご寄付・ご支援のお願い

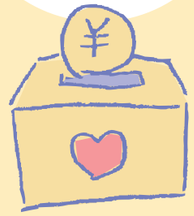
子どもたちの「やってみたい！」を応援する活動を続けていくために、
みなさまのあたたかいご寄付・応援をお願いいたします。

マンスリーサポーター大募集

「自分の子どもの頃にもこんな場所が欲しかった」
「もっと前からデジタルを活用する機会があれば今が変わっていたかもしれない」というお声を大人の方々からいただきます。
毎月の少しの応援が、子どもたちの未来を少しだけ変えるかもしれない。
または、今持っている好きな気持ちがもっと大きく育つかもしれない。
マンスリーサポーターは、そんな私たちの活動を継続的に支える心強いパートナーとなります。
子どもたちが“やってみたい”と挑戦できる機会を、環境のせいで無くしたくない。安定して継続的に届けるために。
ぜひ、月額1,000円からのご支援にご参加ください。

［使用用途］
- デジタル機器などの購入
- 住居の維持費
- 資材、材料の購入
- イベントの開催費用

シンカブル



Amazonほしいものリスト

活動に必要なものを、
すべての子どもたちの
活動に使います

子どもたちの活動の様子は
こちらのSNSをチェック！

Instagram
DIGITALBASEMINE
YouTube