

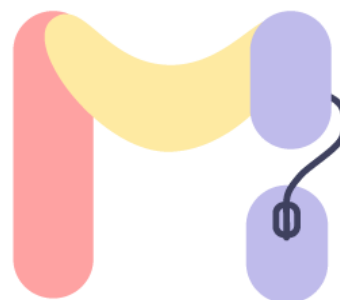
休眠預金活用事業 2022年度枠通常枠
デジタルテクノロジー×居場所創造事業「創造性」の格差を埋める



「デジタルで繋ぐ・繋がる子どもの居場所」

特定非営利活動法人フリースクールMINE

実行団体 事後評価報告書 2026年3月



DIGITAL BASE MINE

< 報告書要約 > デジタルを活用した離島型「子どもの居場所」創出事業

鹿児島県奄美市においてNPO法人フリースクールMINEが運営する「デジタルベースMINE」は、離島特有の地理的制約を抱える10代の子どもたちに、デジタル表現を通じた新しい「居場所」を創出してきた。本事業は、不登校傾向にある生徒を含むすべての子どもを対象に、3Dプリンターや高性能PC、VR機材といった最新のデジタル環境を自由に活用できる「サードプレイス」を提供することを目的としている。単なるITスキルの習得に留まらず、心理的安全性の確保と自己肯定感の醸成、そして社会と繋がる力の育成を目指しており、デジタル技術は子どもたちが自らのアイデンティティを確立するための不可欠なツールとして機能している。

3年間の事業期間を経て、本拠点は地域に不可欠な社会インフラとして定着しつつある。2026年2月時点の実績として、実利用者数は282人、延べ来館者数は3,568人を記録した。利用者の内訳は小学生が約54%、中学生が約32%、高校生が約14%と幅広く、男女比もほぼ1対1と極めて均衡のとれたジェンダーバランスを実現している。登録者の流入経路については「友達・知り合い」をきっかけとしたものが126件と最も多く、子ども同士のポジティブな口コミが最大のメディアとして機能している点が特徴である。また、行政広報誌やSNS、学校配布チラシを通じた多角的な広報活動により、地域全体への認知も着実に浸透した。

本事業の最大の実績は、デジタル表現を媒介とした子どもたちの内面的な変容、すなわち「安心感から挑戦、そして自走」へと繋がる成長サイクルの確立である。利用者アンケートでは回答者全員が「リラックスできている」と答え、心理的安全性の達成率は100%に達した。安心感を生む最大の要因は、84.8%の子どもが挙げた「自分のペースで過ごせる(自由)」という点にあり、既存の教育枠組みでは得られにくい自己決定権が活動の質を支えている。これにより、「自分には良いところがある」と回答した子どもは84.8%に向上し(事前値76.4%)、93.9%の子どもが「新しいチャレンジをした」と実感するに至っている。さらに、87.8%が「失敗しても再挑戦したい」というレジリエンスを獲得した。かつて外出が困難だった子が商店街の祭りで機材説明を行うスタッフとして活躍する事例も生まれており、支援される対象から「地域社会の貢献者」へと役割を転換させている。

地域社会へのインパクトも大きく、市長や教育長、県議を含む行政関係者の来訪は累計21件以上にのぼり、当初目標を大きく上回る関心を集めた。教育委員会との出席扱いの連携や地域企業による物品寄贈など、既存の枠組みを超えた協力の端緒が開かれつつある。持続可能性についても、クラウドファンディングで310人の支援者から約334万円の資金を獲得し、地域内外の強い共感を可視化することに成功した。

助成終了後は、自己資金や他助成金の範囲内で持続可能な体制を再構築するため、開館時間の調整といった「戦略的な規模縮小」を行い、中長期的な拠点の維持を最優先する。今後の核となる課題は、既存の枠組みを超えた「行政との連携による公共インフラ化」である。現在は最適な協力体制を築くための地ならしの段階にあるが、理念に共感する人材の確保には成功しており、安定した運営への基盤は整っている。今後は本事業で築いた土台を礎に、地域全体で子どもを育む文化を醸成し、持続可能な「離島型居場所モデル」の確立を目指す。この「安心から自走に至るプロセス」を実証したモデルは、全国の類似地域へも移転可能な極めて高い社会的価値を持つものである。

目次

1.基本情報

2.事業概要

3.事後評価実施概要

4.事業の実績

5.アウトカム分析

6.成功要因と課題

7.結論

8.本事業の持続化戦略と発展に向けた提言

9.知見・教訓

10.資料(別添え)

1.基本情報

休眠預金活用事業について	
2022年度通常枠	デジタルテクノロジー×居場所創造事業「創造性」の格差を埋める
事業期間	2023.8～2026.2
資金分配団体	事業名「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達に」 団体名「特定非営利活動法人みんなのコード／READYFOR(株)」
実行団体	事業名「デジタルで繋ぐ・繋がる子どもの居場所事業」 団体名「特定非営利活動法人フリースクールMINE」
事業対象地域	鹿児島県 奄美市

実行団体情報	
実行団体名	特定非営利活動法人フリースクールMINE
設立	2021年6月4日
事業活動内容	1. 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 2. デジタル×子どもの居場所：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 これら二つの活動を同一の理念と施設資源の活用を通じて、子ども達が置かれた多様な状況や背景に関わらず、包括的かつ持続可能な子ども支援体制の構築を目指している
代表者名	林 花穂

2.事業概要

目次

- 1.事業開始時によって解決を目指す社会課題
- 2.最終受益者、直接対象グループとその人数
- 3.事業の概要(中長期アウトカム、短期アウトカム、活動の概要)
- 4.事業設計図(ロジックモデル)
- 5.事業で目指した出口戦略の概要

2-1. 事業開始時によって解決を目指す社会課題

事業によって目指す課題解決

事業の背景として、奄美市は都市圏からも遠く、離島という立地で他県・他市からの流入も少ないため経済的、情動的に不利なことも多く社会資源も少ない。市財政における民生費の割合の高さは全国でも上位となっており支援が必要な家庭も多い。様々な要因から新しい技術、考え方、取り組みなどが見えにくい環境であり、必然と将来や仕事に関する知識や明るいイメージを描きにくいのではと推測される。不登校児童生徒の環境としても前出のような背景があるため旧態依然の考え方や働きかけも多く、家に引きこもらざるを得ない状況もある。居場所についての理解や、デジタル機器を使っの遊びや活動などのイメージもアップデートしていくことが大切だと感じる

奄美市財政状況(民生費)

* 民生費は、住民一人当たり347,620円となっており、類似団体と比較して高い状況である。生活保護費受給率が全国的にみても高く、また住民税非課税世帯等に対する臨時特別給付金の実施等が主な要因である。([令和3年奄美市財政状況目的別歳出決算分析表](#))

奄美市における子どもを取り巻くデジタル環境

実際の子どもの声からは「学校のタブレットでは許可がないとscratchは使えない」「PCを持っていないから好きな創作ができない」といった、活用に制限がかかっている様子が伺えたご家庭でも年齢や家族構成、経済的理由、またIT・ネットへのイメージなど多様な理由で制限があったり購入のイメージが湧きにくい様子も伺える一方、学校でCanva(デザインソフト)が使えるようになったパワーポイントでよく発表をする/タイピング練習をよくやっているなど、活用にに関して積極的な声も聞かれたが、一部の学校による。

本市においてはインターネット機器の子どもの所有率、触れる機会は県のデータより

[奄美市第2期教育振興基本計画](#)

インターネット接続機器の所持率【県・本市】(公立学校)

ここでいうインターネット機器とは、携帯電話(スマートフォンを含む。)、ゲーム機、パソコン、タブレット型端末等、インターネットに接続できる機器を指す。

※ 全回答者数に対する割合(%)

	自分専用		家族共用を使用		所持又は使用		未所持・未使用	
	県	市	県	市	県	市	県	市
県・本市								
小学校	40.6	37.7	49.1	51.3	89.6	89.0	10.4	11.1
中学校	55.6	44.3	39.9	49.7	95.5	94.0	4.5	5.9

資料：(県教委)平成30年度「インターネット利用等に関する調査」結果(保護者対象)

2-2.最終受益者、直接対象グループとその人数

直接対象グループ

奄美市とその近隣自治体の10歳～18歳の子ども。不登校状態にある子どもたち

目指すゴール

- ①10歳～18歳の子ども達がどのような背景があっても、デジタル環境に触れることができ、自己表現や自己探求出来ること
- ②中間受益者である大人が、子どもの変化・成長を感じ、新しい価値観や技術に触れることで子どもの応援者となる

最終受益者

- ①10歳～18歳の児童生徒 20人以上／年間

地域の対象人口(約3,000人)のうち、平日の放課後に特定の居場所を持たない潜在的層。デジタルテクノロジーに興味はあるが、身近に機器が無い子ども。ゲームやイラストが好きだが理解されない、応援されない子ども。経済的・環境的背景によりデジタル環境にアクセスしにくい層も包含する。

- ②不登校状態の児童生徒 10人以上／年間

統計上の不登校児童だけでなく「学校には行っているが行き渋りがある」といった不登校傾向にある子も早期にキャッチ。

最終受益者:家庭環境や登校状況に関わらずデジタル環境に触れて、自己表現や自己探究ができている子ども合計100人以上

2-3.事業の概要

本事業は、鹿児島県奄美市において特定非営利活動法人フリースクールMINEが運営する「デジタルベースMINE」を拠点とし、離島という地理的・情動的な制約が生む「創造性の格差」を埋めることを目的としている。不登校児童生徒を含むすべての10代を対象に、高性能PCや3Dプリンター等のデジタル機器を自由に活用できる「デジタル×居場所」を提供している。単なるITスキルの習得に留まらず、スタッフやメンターとの関わりを通じた心理的安全性の確保を最優先とし、子どもたちが自らの「好き」を発見し、自己肯定感を育む場として機能させる。また、行政や地域企業、他団体との連携を深めることで、島全体で子どもを支える「地域社会の共有財産(コモンズ)」としての持続可能な運営体制の構築を目指している。

短期アウトカム(休眠預金事業の3年間)

- ・デジタル創作活動を通じ、好きなことが見つかったり、他者と肯定的に関われるようになる。
- ・子どもが居場所拠点で安心安全を感じられる
- ・居場所での交流を通じ、失敗を糧にする柔軟性や対人関係の広がり、成長の機会を得ている。
- ・子ども達が新しいことへの挑戦をやりてみようと思えるようになる、実際に挑戦してみる
- ・子どもが向きたい方向を決め、自らリソースを取り、創造的に自走している
- ・行政関係者及び部署が居場所拠点に訪れている
- ・施設や取り組みに対する地域の応援意欲が向上。居場所拠点がある商店街との繋がり連携を目指していく

中長期アウトカム

- ・最終受益者である子どもが、教育の壁や環境の格差に因らずデジタルに触れ、使いこなせるようになること
 - ・最終受益者である子どもが、地理的・社会的・経済的な環境要因に左右されず、自立した社会人となること
 - ・最終受益者である子どもが自己肯定感を保ちながら、新しい環境に挑戦する力を持つこと
 - ・最終受益者である子どもが、自身の職業観、ウェルビーイングについて理解し実現する力を持つこと
 - ・中間受益者である大人が、本事業で成長する子ども達やデジタル技術に触れ、知識や見方をアップデート出来ること
 - ・中間受益者である大人、地域が本事業により「こどもの居場所」についての捉え方をアップデート出来ること
- また本事業を通して、行政や関連団体・企業との連携が生まれることで、より多く多様な面からの子ども若者への政策が考えられ、島内でデジタルスキルを活かした仕事が増えるなどの社会環境が推進されること

2-4.ロジックモデル



2-5.事業で目指した出口・持続化戦略の概要

出口戦略の概要(事業開始時)

教育機会の多様化と公平性の向上／社会的な安全網(セーフティーネット)としての役割／質の高い支援と持続可能性を目指して。

3つの柱の構築		
寄付・サポーター (共感の輪)	助成金活用 (社会課題への挑戦)	自主・委託収益 (独自サービス・行政連携)

不登校児童・生徒への支援は、現状その多くを家庭の経済的負担や自助努力に依存しており、公的支援が十分に行き届いていない。また、学校への登校状況や家庭環境に関わらず、放課後や日中に安心して過ごせる居場所を必要とする子どもたちが多く存在する。

特に、地理的制約や家庭の状況によって、PCやネット環境などの最新設備に触れられない「デジタル体験の格差」は、将来の職業選択や社会参画における不平等を助長する深刻な課題である。

私たちは、教育・福祉の両面からこれらの公的空白を補完し、「家庭の経済力が子どもの未来を左右しない社会」を目指すため、どの子どもも等しく未来への機会を得られるよう、家庭の負担を最小化し、地域全体で子どもを育むための持続可能な財源モデル(寄付・助成金・事業収益)を確立するとともに、公的な補助施策の導入を強く提案していく。

3.事後評価実施概要

目次

1.評価の目的

2.評価項目と測定方法

3.実施のポイントと実施体制

3-1.評価の目的

(1) 評価の目的

事業活動の結果として生じた社会的な「変化」や「便益」等のアウトカムを定量的、定性的に把握し価値判断を加えること。具体的には以下の3点を指す。

- ・社会への還元と説明責任の遂行:事業の成果を積極的に情報発信し、広く社会の理解を得る
- ・事業の継続的改善(学びと活用):評価結果からの学びを資源配分等に反映し、活動をより効果的・効率的に改善する。
- ・質の向上と基盤強化:厳正な自己評価を実施し、活動全般の質の向上を図り今後の持続的な発展(資金や人材の獲得等)を促す。

(2) 評価のポイント(どのような成果を捉えるか)

目に見える大きな波及効果に限定せず、以下の4つの視点(社会的インパクトの4つの「ない」)を踏まえて多角的に捉える。

- ・長期的な結果「のみではない」:長期的な成果だけでなく、短期的な変化・便益も評価対象とする
- ・大規模な変化「のみではない」:小さな取り組みによって生み出された対象者の変化にも着目する
- ・数値化されたもの「のみではない」:定量的データに加え、アンケートの自由記述やヒアリングなどの「定性的な情報」も成果として重視
- ・正(ポジティブ)の変化「のみではない」:意図した成果だけでなく、ネガティブな影響や想定外の変化にも着目し改善に繋げる

(3) 価値判断の基準(6つの評価領域)

事業の成果とプロセスについて、以下の6つの領域(評価基準)から総合的に検証と価値判断を行う。

- ・ニーズ:取り組む社会的ニーズの重要性や課題の構造が正しく把握・設定されているか。
- ・セオリー:課題解決のための活動・取組(事業内容)と事業目的との間に、妥当性・整合性があるか。
- ・プロセス:事業が計画通りに運用され、意図した通りに対象者に届き、適切にモニタリングや改善が行われたか。
- ・アウトカム:事業実施により実際にどのような変化(アウトカム)が生じたか。設定した成果目標への到達度や対象者の声などを基に検証
- ・組織力:事業を通じて団体の事業運営力が成長したか。事業改善への意識が組織文化として浸透しているか。
- ・効率性:事業プログラムの実施にあたり、適切な効率性が保たれていたか。

3-2.評価項目と測定方法

評価計画書に基づき評価を実施した

評価項目	評価小項目	評価基準		測定方法			調査実施期間	分析方法	評価体制
		判断方法(指数)	判断基準値(目標値・値)	必要なデータ	調査対象者	データ収集方法			
短期アウトカム①	好きが見つかり、他者と肯定的に関われる	自己肯定感	当てはまる・どちらと…の%を76.4%から80%に近づいている	定量分析	対象者232人のうちMINEの定期的な利用者 回答者数33人	アンケート	2023.11 2025.11	前回からの改善度合いの比較／全国調査や他地域との比較／関連アウトカム項目との相関分析／属性別比較を行う	林・里
短期アウトカム②	子どもが居場所拠点で安心安全を感じられる	心理的安全性	4段階評価で安心できるの項目を選ぶ子が多い	定量分析	対象者232人のうちMINEの定期的な利用者 回答者数33人	アンケート	2023.11 2025.11	安心感に最も貢献している要素を特定／10段階スコアとの関連性／既存のアンケート項目とのクロス分析	林・里
短期アウトカム③	失敗や他者を受け入れ人間関係が広がる	周囲の大人が感じる変化	子どもの初期状態からの変化	定量分析 定性分析	対象者232人のうちMINEの定期的な利用者 回答者数33人	アンケート ヒアリング		肯定回答率を前回アンケート、全国平均と比較／初期状態からの変化率を定量的に追跡	林・里 メンター
短期アウトカム④	新しい事への挑戦をやってみようと思える	VUCA時代の在り方	学校や家庭で取り組めないこと、自分らしさを出してチャレンジしている	定性分析	対象者232人のうちMINEの定期的な利用者 回答者数33人	アンケートインタビュー	2025.11	具体的な行動の変化「安心→挑戦→自己表現」へ変化する過程を抽出。変化の深掘りをする	林・里 鈴木

評価項目	評価小項目	評価基準		測定方法			調査実施期間	分析方法	評価体制
		判断方法(指数)	判断基準値(目標値・値)	必要なデータ	調査対象者	データ収集方法			
短期アウトカム⑤	向かいたい方向に自ら創造的に自走し始める	モデルとなる事例	子ども自身が望む進路や生き方を選んでいる。それを実現できる力や自信を付けている	定性分析	特定の事例(子ども1人や家族1組)を詳細に追う。	ヒアリングインタビュー	2025.11	自走に至るプロセスを時系列で分析「安心→挑戦→自己表現」への変化。質的变化とその背景にある要因、具体的なストーリーを導き出す	林・里
短期アウトカム⑥	行政関係者及び部署が居場所拠点に訪れている	来館者数	行政から提案される企画の数、相談回数、来館者数	定量分析	来館者／関係者	行政から提案される企画の数、相談回数、来館者数	2025.11	来館者数のカテゴリ分け／来館目的、何を目的にした来館だったのか／持ち込まれた提案、共創件数と実施率、成果／成功事例のストーリー記述	林・里
短期アウトカム⑦	施設や取り組みに対する地域の応援意欲が向上	来館者数／活動関与市民数 定義:①ボランティア(無償)などで直接関わってくれる②一緒に何かしたいと協働・企画をしてくれる③寄付・寄贈などでの応援	商店街イベントなどで子ども達が活躍するような場の提供があったり、こちらから提案できるような関係性が構築される。	定量分析 定性分析	地域イベントへの参加回数／活動関与市民数の計測	地域団体・個人の数／地域関係者・来館者へアンケート／ロコミ・紹介経由の来館者数割合		地域側のニーズやMINEへの理解度への変化を分析／具体的な成功事例:企画からどのような協働体制が生まれ、子どもたちがそこで何を体験し、どのような成果(地域の応援意欲向上)に繋がったか	林・里

評価項目	評価小項目	評価基準		測定方法			調査実施期間	分析方法	評価体制
		判断方法(指数)	判断基準値(目標値・値)	必要なデータ	調査対象者	データ収集方法			
短期アウトカム⑧	地域、行政が事業の応援者になる	自治体との連携有無/モデルとなる連携事例	連携したイベント数/行政からの協働・参加要請の件数	定性分析	スタッフ/関係団体	連携したイベント数/行政からの協働・参加要請の件数	2025.11	カテゴリー別の集計:(来訪者を行政、地域、学校、企業、議員などのカテゴリーに分類)/中間～事後評価の進捗状況を明確にする	林・里
短期アウトカム⑨	実行団体が事業継続化の見通しをもっている	運営の自立化・持続可能計画の有無	地域や団体に合った事業モデルを発見する	定量分析 定性分析	自団体	自立化に向けた計画の整理	2025.11	助成金・外部資金獲得の件数・金額/自主財源の発生件数および金額/時系列で分析/事業モデルの展開状況 課題と改善点の深掘り/運営の自立化に関する「貢献要因や阻害要因」「滋養設計の改善ポイント」の検証	林・里

3-3.実施のポイントと実施体制

【重要なポイント】

- ・安心安全な居場所が自己肯定感の向上やスキル習得の向上等に寄与している可能性
- ・数では見えない「意味ある変化」や「望む進路や生き方を選んでいる事の実感」や「意味合い」を深く掘り下げること
- ・MINEの活動に対する認知度、理解度および評価

【実施体制】

対象者：子ども、保護者、スタッフ、来館した各関係者

評価方法：行動観察、アンケート、インタビューなど

評価期間：2024年10月～2026年2月

実施体制：内部＝林花穂、里南希

外部＝桑原憂貴(アンドパブリック)、江川和弥(寺子屋方丈舎)

資金分配団体＝みんなのコード、READYFOR

4.事業の実績

目次

1. インプットについて
2. 活動とアウトプット
3. 外部連携実績

4-1.インプットについて

3年間のインプット	計画値		実績値（2026.2月時点）	
資金	事業費（自己資金含む）	40,842,027	事業費（自己資金含む）	39,227,097
	直接事業費 管理的経費	35,215,327 3,865,700	直接事業費 管理的経費	33,601,397 3,865,700
	評価関連費	1,760,000	評価関連費	1,760,000
人材	内部：5名（常勤2名、非常勤3名） 外部：評価アドバイザー未定、税理士		内部：5名（常勤2名、非常勤3名） 外部：評価アドバイザー2名、税理士、インタビュアー1名	

契約当初の自己資金計画金額	2023年	2024年	2025年	合計
自己資金・民間資金	0	500,000	2,500,000	3,000,000

実際に投入した自己資金金額とその種類	2023年	2024年	2025年	合計 2026.2月時点
自己資金・民間資金	0	173,000	1,213,070	1,386,070
	-	高校授業謝金、フリースクール利用料、ハンドメイド売上	中学校WS謝金、フリースクール利用料、夏祭り売上	変更の主旨: 助成金の効率的運用による余剰に伴う減額調整

(1)資金インプットの特徴、主な支出項目

・主にデスクトップパソコン、ゲーミングノートPC、3Dプリンターなどの機材整備、子どもの使用する家具や調度品等の環境整備に活用『デスクトップPC3台、ゲーミングノートPC12台、3Dプリンター3台、ipad7台、液晶タブレット2台、大型モニター1台、電子音楽機器、家庭用プリンター、大型机1台、椅子35脚、ソファ3個、棚7個等々』

(2)自己資金の種類、調達した工夫

- ・事業収入として学校へのワークショップ、ハンドメイド販売等での収益も実証的に導入
- ・クラウドファンディングや協賛支援のお願いなど、寄付を通しての資金調達に挑戦する

(3)人材インプットの役割分担

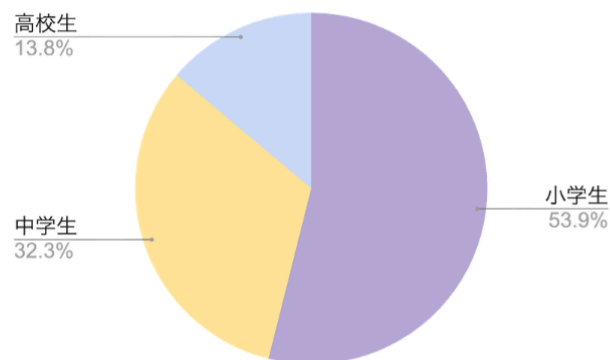
- ・常勤を2名設置、対応できない時間や突発的な事態にも対応できるような基本的な体制づくりを行った
- ・ITやPCに強いメンターを配置することで、スタッフ間のスキルを互いに補う体制づくりを行った
- ・居場所要素も重要視しているため「子ども中心」という方針を理解してくれる人材登用を意識している
- ・扱う予算規模が拡大したため、税理関係を委託することで体制強化を行った
- ・子ども達の声聞き取るため、関係性を考慮して第三者にインタビューをお願いした
- ・事業の評価・講評に関して子ども分野とデジタルや社会的インパクトマネジメントの専門家をお願いした

4-2.活動とアウトプットの実績

デジタルベースMINEの実利用者数と割合実績

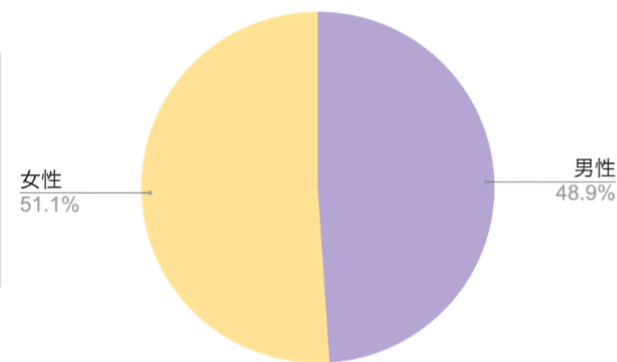
校種別

小学生	152
中学生	91
高校生	39
合計	282



男女別

男性	138
女性	144
合計	282



集計期間：2024/4/1～2026/2/28

主な活動

主な活動として、デジタル機器を活用したデジタル創作活動を行う。日中の時間帯は学校に行きづらいお子さんたちの居場所としての受け入れも行き、創作活動を通じて元気になっていく伴走支援を行った。15時からの放課後の時間、土曜の午後は10才なら誰でも利用できるデジタル創作活動の場として開設。3Dモデリング、デジタルイラスト、LEGO×プログラミング、など様々な創作活動を楽しむ場となった。

アウトプットの実績

アウトプット	行動	動機	ニーズ	指標	初期値	目標値		実績値
					初期状態	中間評価時	事後評価時	2026.2月
スタッフ・メンターを常在させる	常勤2名 メンター2名以上	見守りのための固定スタッフが必要。デジタルスキル向上のため、専門知識を保有するメンターが必要	自分の好きなことを話したい、理解してほしいという子ども達	参加するスタッフ・メンターの数	スタッフ2 メンター2	スタッフ2 メンター2	スタッフ2 メンター3~4	スタッフ2 メンター2
安心安全な居場所の提供	環境設計に工夫を行った。動的な活動、静的な活動、一人になれるスペースというような区分け、環境BGMなども意識	日中に不登校傾向の子ども達の受け入れも行っており、音の苦手や対人にもまだ不安を持っている子どももいたため	大人数が苦手、音の反響や大きな音が苦手という子ども達	利用者アンケート/学校・保護者からの評価	開館前のため未測定	状態:通所している子ども・保護者の半数程度から評価を得ている	状態:通所している子ども・保護者だけでなく、周囲(学校関係者等)からも評価を得ている	肯定的回答率100%
ワークショップの開催	内外それぞれに向けたワークショップの企画を行った	事業・活動の周知広報も兼ねる	体験活動に参加したい子ども・保護者	イベントの開催数/参加している子どもの数	開館前のため未測定	値:年2回 状態:自団体での開催	値:年4回 状態:自団体での開催に合わせて共催が増える	2024年 7回 2025年 19回
活動内容が見直され、より事業に沿った活動が出来る	機材紹介POPの掲示やサンプル作品を制作展示、ワークショップの開催	よりデジタルに沿った活動へ。興味に沿った内容や、活用してほしい機材やソフトなどを使ってもらう	やってみたいという子どもの声、機材やソフトを活用したい」というスタッフ・メンターの要望	活動内容の変化	開館前のため未測定	状態:居場所の要素が強い状態からデジタルを活用した居場所へと変化(新しいチャレンジをした:目標90%)	状態:地域を意識しながら、デジタルリテラシーを持つ人材を創出できる活動へ(新しいチャレンジをした:91%)	新しいチャレンジをした :91%
事業への理解が進む	開所式、中間報告会の開催	「子どもの居場所」がなく、またデジタルを活用した場合は大人向けもないため、どのような活動か知ってもらう必要性があった	子どもの居場所を活用したい大人、デジタルを活用に興味関心のある大人、子ども支援という観点で興味関心のある大人	見学者数/利用相談、紹介の件数/交流の機会	開館前のため未測定	値:月1名/月2件/月1件 状態:誰かに勧めたい、利用したいと思う 施設登録者数: 30人 施設来訪者数:100人(初回受付)	値:月5名/月5件/月3回 状態:一緒に何かしたいと思える 施設登録者数: 70人 施設来訪者数: 200人	見学・相談・紹介のための来館者数 月平均 6.5人 総訪問者数118人 子どもの数 施設登録者数:232人 施設来訪者数:3568人

アウトプット	行動	動機	ニーズ	指標	初期値	目標値		実績値
					初期状態	中間評価時	事後評価時	2026.2月
子どもや保護者が情報にアクセスできている	SNSの運用、チラシの学校配布、地元ラジオへの出演、新聞や地元広報誌への掲載、地元のイベントへの参加などの広報活動。公式LINE(問い合わせフォーム)の設置	開設を知らないお子さん、ご家庭への周知の必要性。保護者が使いやすいツールを導入したい	利用してみたい子ども。利用に関して問い合わせたい保護者	問い合わせ、見学の数	開館前のため未測定	状態:月2回 団体発信の情報からのアクセスが増える	状態:月5回 紹介など第三者からの情報提供も増え、団体発信の情報も含めて、あらゆる方向からのアクセスがある紹介(親・友達・学校)チラシ(学校配布・お店・奄美市だより・みしょらんガイド)SNS(インスタ・HP)	問い合わせ月約2~3件/登録者の流入先:友達、兄弟、知り合い:126/親:64/チラシ20/Instagram:19/学校配布チラシ:13/イベント:10/みしょらんガイド:6/新聞:4/奄美市だより:3/HP:3/その他:2計270(重複あり)
学校や教育委員会との連携	特に日中に利用する不登校傾向のお子さんに関して、業務管理アプリを使ってリアルタイムで利用の確認ができる(出席扱い)。デジタルに関するワークショップの案内等	日中長時間の利用が多いため、学校外の居場所利用として活用してほしい。また新たに事業で取り組んでいるデジタルを活用したワークショップも行えたと周知したい	子ども達の安否確認をしたい学校の先生/デジタルを活用したワークショップをお願いしたい学校、教育委員会等	連携、話し合いの場の数	開館前のため未測定	日中:年1回 通所している子どもの学校との連携が半分ある状態。 放課後等:プログラムの提供などデジタルに関する話し合い、連携	値:年2回 状態:特に日中に通所している子ども(不登校状態)の全ての学校との連携が取れている	日中の子ども:年1回の学校訪問/毎月の報告/教育委員会との連携 デジタルワークショップの開催:計3件/問い合わせ2件
地域に合ったイベントの展開/地域のイベントに参加する	商店街の夏祭り、秋祭りに参加	地域、利用対象者以外の見学・利用を行い周知理解をはかる	利用対象以外でも使ってみたい、見学したい	新しいイベント、他団体との共創/参加イベント数	開館前のため未測定	値:年1回 状態:自団体が考えたイベントの開催	値:年4回 状態:自団体での開催に合わせて共催が増える”値:年2~3回 状態:①地域から依頼/②様々な団体と共創したイベントを行っている	商店街イベント:合計4回(年2回) 学生団体との協働:1回
行政・他団体との連携の場、打ち合わせの機会がある	行政主催の会議等への出席。事業に関する連携等の打ち合わせ。協働する企画のための打ち合わせ	地域のニーズにあった活動のため。持続可能な運営についての協議。	地域でのデジタル活用。子ども達の体験活動	来訪者数、打ち合わせ等の開催数	開館前のため未測定	値:年1回	値:年2回	行政との打ち合わせ件数 2件 施設見学 9件 私設訪問 3件 議員視察 3件 その他連携 5件

4-3.外部連携実績(ステークホルダーとの連携・対話)

2024.1月

2025.3月



視察等 22件 / 資金獲得件数 13件

5.アウトカム分析

目次

1. アウトカムの達成度①～⑨

- ①好きが見つかり、他者と肯定的に関われる
- ②子どもが居場所拠点で安心安全を感じられる
- ③失敗や他者を受け入れ人間関係が広がる
- ④新しい事への挑戦をやってみようと思える
- ⑤向かいたい方向に自ら創造的に自走し始める
- ⑥行政関係者及び部署が居場所拠点に訪れている
- ⑦施設や取り組みに対する地域の応援意欲が向上
- ⑧地域、行政が事業の応援者になる
- ⑨実行団体が事業継続化の見通しをもっている

2. アウトカムの達成度についての評価

3. 子どものアウトカムを支えた要因の分析

4. 波及効果

5. 出口・持続化戦略の成果

6. 事業の効率性

5-1.アウトカムの達成度

①好きが見つかり、他者と肯定的に関われる

1:短期アウトカム	①デジタルによる創作活動に取り組むことにより、自分の好きなことが見つかったり、他者と肯定的に関われるようになる
2:指標	定量的指標:子どもたちの自己肯定感等の変化 定性的指標:子どもたちの周囲の大人がその変化を感じているか(ヒアリング等)
3:初期値／初期状態	初期値:自己肯定感の数値が平均より低い値 子どもたちの周囲の大人:子どもたちの関心ごと(ゲーム、デジタルツールなど)に対して興味がないまたは否定的な状態
4:目標値／目標状態	アンケート結果:自己肯定感の数値が平均くらいの値になる。(自分をありのままに受け止めることが出来る、自分の好きがわかる、将来を肯定的に話せるようになる) 周囲の大人:子どもの変化を通して、子どもの関心ごとに関心を持ちコミュニケーションをとるなど肯定的な状態
5:アウトカム発現状況(実績)	自己肯定感に関する指標(「自分には、よいところがある」)において肯定的回答が84.8%に達した。これは事前の数値(76.4%)から向上しており、目標としていた水準(80%)を上回っている。共通の「好き」を通じて学校や学年の垣根を超えた交流が生まれ、「いっしょに取り組める仲間」という質の高い人間関係が構築された
6:アウトカムの達成度	達成度合:達成 「好きの発見」が自己肯定感向上の基礎となっていることが確認された。

②子どもが居場所拠点で安心安全を感じられる

1:短期アウトカム	②子どもが居場所拠点で安心安全を感じられる
2:指標	定量指標:一人でいることが出来ない、長い時間居られない子どもの数 定性的指標:子ども自身や周囲の大人がその変化を感じてるか(アンケート・ヒアリング)/スタッフによる経過観察
3:初期値/初期状態	初期値:利用者数の1~2割(特に不登校児童の数) 初期状態:緊張が強く、馴染みづらいつ感じている。困っていることを話せない状態
4:目標値/目標状態	子どもの行動の変化:一人で通ってくるようになる。連続した利用が増える。 周囲の大人:子どもの変化を通して、居場所があることの重要性を認識するなど、過ごし方・捉え方に変化が起こる
5:アウトカム発現状況(実績)	利用者アンケートの結果、回答者33名全員(100%)が「ホッとしたり、リラックスできている」と肯定的に回答した。特に「自分のペースで過ごせる(自由)」という要素が安心感の最大の要因(84.8%)となっている
6:アウトカムの達成度	達成度合:達成 心理的安全性が極めて高いレベルで確保されている

③失敗や他者を受け入れ人間関係が広がる

1:短期アウトカム	③失敗や他者を受け入れ人間関係が広がる
2:指標	定量指標:企画などへの参加者数 定性的指標:周囲の大人が感じる変化があるか(ヒアリング、アンケート等)
3:初期値／初期状態	初期値:0 初期状態:交流や学習の機会がない。自分に自信がなく、自分の意見表明ができなかったり、こちらのアドバイスや評価も受け入れられない状態
4:目標値／目標状態	子どもの変化:自信が増え、活発に意見交換など出来るようになり積極性が出てくる
5:アウトカム発現状況(実績)	比較可能な11名の継続利用者のうち、約45%(5名)が新しい友人や信頼できる大人が増えたと回答し、肯定度が向上した。通所期間が1年を超える長期利用において、他者受容や対人コミュニケーションへの自信が特に深まっている
6:アウトカムの達成度	達成度合:達成 安心安全な環境が他者との積極的な関わりの土台となっている

④新しい事への挑戦をやってみようと思える

1:短期アウトカム	④子どもたちが新しいことへの挑戦をやってみようと思えるようになる、実際に挑戦してみる
2:指標	定量指標:作品の数、応募した企画、挑戦した活動、進路決定など 定性的指標:受益者インタビュー(VUCA時代における自身のあり方を考えられているか)
3:初期値／初期状態	初期値:0 初期状態:何をしたいかわからない状態
4:目標値／目標状態	子どもの変化:島内では今まで見られなかったアイデアや企画を考える子が出てくる、あきらめていたり、学校などでできないことを試してみるなど、失敗や周囲を気にすることなく自分らしさを出してチャレンジする状態
5:アウトカム発現状況(実績)	33名全員(100%)が「新しいチャレンジをした」と回答した。特に「たとえ失敗しても、もう一度チャレンジしようと思える」という意欲は93.9%に達し、失敗を恐れず試行錯誤する姿勢が育まれている。自分の絵に自信がなくても「いいね」と認め合える文化があることで、自己肯定感が前回比で約8%向上(84.8%)し、さらなる技法への挑戦を後押しした
6:アウトカムの達成度	達成度合:達成 デジタルの特性(修正の容易さ)とスタッフの受容的な関わりが挑戦を促進している

⑤向かいたい方向に自ら創造的に自走し始める

1:短期アウトカム	⑤子ども達が向かいたい方向を決め、自らリソースを取り、創造的に自走している
2:指標	定量指標:進路や進学の設定 定性的指標:自ら望んだ方向性をきちんと表明できているか
3:初期値／初期状態	初期値:0 初期状態:環境的、経済的、不登校状態など様々な理由であきらめている状態
4:目標値／目標状態	子どもの変化:大人の望む理由や意見よりも、自身の望む進路や生き方を選んでいる、それを実現できる力や自信をつけている
5:アウトカム発現状況(実績)	不登校の疲弊からMINEでの充電を経て活力を回復し、自ら進学やスキル習得に挑む主体的な姿勢へと転換した。自らの意思で進路を決定する「自走力」と自信を確立し、現在は自律的に将来を模索し切り拓く段階に達している。マイクラカップへの出場をきっかけに、町づくりの計画や動画編集、プレゼンといった「新しい事への挑戦」が100%の実感として発現した
6:アウトカムの達成度	達成度合:達成
	エネルギーの回復から自己決定、成功体験へと繋がる自走プロセスが実証された

⑥行政関係者及び部署が居場所拠点に訪れている

1:短期アウトカム	⑥行政関係者及び部署が居場所拠点に訪れている
2:指標	定量指標:来館者数 定性的指標:価値共創
3:初期値／初期状態	初期値:0 初期状態:こちらからの呼びかけのみ。情報共有に留まっている状態
4:目標値／目標状態	こちらからだけでなく、行政側からも提案や共創が出来るようになる。継続的な関係性が作られる
5:アウトカム発現状況(実績)	市長、教育長、県議、および行政(福祉課、デジタル戦略課、プロジェクト推進課など)の複数部署からの視察・訪問実績は計21件以上にのぼる
6:アウトカムの達成度	達成度合:達成
	地域の教育・福祉課題に対する有効な選択肢として、行政からの高い関心を集めている

⑦施設や取り組みに対する地域の応援意欲が向上

1:短期アウトカム	⑦施設や取り組みに対する地域の応援意欲が向上。居場所拠点がある商店街との繋がり連携を目指していく
2:指標	定量指標:来館者数、イベントの共催など 定性的指標:活動関与市民数、
3:初期値／初期状態	初期値:0 初期状態:居場所拠点がある地域との繋がり、連携が無い状態
4:目標値／目標状態	商店街のイベントなどで子ども達が活躍するような場の提供があったり、こちらから提案できるような関係性が構築される
5:アウトカム発現状況(実績)	地域との関わり方が、単なる「参加」から「出展依頼(オファー)」へと段階的に変化している。商店街夏祭りでは、利用者がスタッフとして運営に加わり、地域への貢献者として可視化された
6:アウトカムの達成度	達成度合:達成 MINEの活動が地域にとって「関わりたい、力を貸してほしい」対象へと高まっている

⑧地域、行政が事業の応援者になる

1:短期アウトカム	⑧地域、行政が事業の応援者になる
2:指標	定量指標:自治体、地域との連携有無 定性的指標:モデルとなる連携事例
3:初期値／初期状態	初期値:0 初期状態:応援が必要な事業(活動)との認識がない状態
4:目標値／目標状態	地域に今までない新しいもの、なくてはならないものとして居場所拠点が認識されること
5:アウトカム発現状況(実績)	ロータリークラブからの電子黒板寄贈や、企業からのプロジェクター提供といった具体的な物品支援を受けた。また、瀬戸内町や奄美市からデジタルフェアへの協力要請を受けるなど、課題解決のパートナーとして認識され始めている。また不登校児童生徒が「MINEでなら」と夏祭りのお手伝いなど、社会参画を果たしたことは、彼らを「守られるべき弱者」ではなく「地域を盛り上げる貢献者」として周囲に可視化させ、大人の応援意欲を高めるという意識変容をもたらした。
6:アウトカムの達成度	達成度合:達成 単なる「居場所」を超え、地域社会の「ハブ拠点・共有財産(コモンズ)」としての地位を確立しつつある

⑨実行団体が事業継続化の見通しをもっている

1:短期アウトカム	⑨実行団体が事業継続化の見通しをもっている
2:指標	定性的指標:運営の自立化、モデルとなる連携事例
3:初期値／初期状態	初期値:0 初期状態:見通しのない状態。
4:目標値／目標状態	地域や団体に合った事業モデルを発見する。
5:アウトカム発現状況(実績)	行政・企業との連携や寄贈実績や数件の助成金申請・CF準備を進めている が、固定費を賄う安定的な「ベース資金」の確保と、分野横断的な活動ゆえの行政管轄の曖昧さが課題である
6:アウトカムの達成度	達成度合:一部達成
	想定した水準にあるが一部に課題が残る。

5-2.アウトカム達成度についての評価

自己肯定感と挑戦意欲の連動(達成)

「自分には良いところがある」と回答した子どもが84.8%に達し、前回の76.4%から着実に向上している。「新しいチャレンジをした」という回答が93.9%、「失敗しても、もう一度チャレンジしようと思える」「失敗を恐(おそ)れないで挑戦(ちょうせん)している」という回答が87.8%にのぼるなど、向上した自己肯定感が確固たる土台となり、9割を超える高い挑戦実行率と、失敗を恐れず再挑戦し続けるレジリエンスの定着という、内面と行動が理想的に連動した成長サイクルが確立されている。

人間関係の広がり和社会参画(達成)

「新しい友だちや話せる大人が増えた」と感じる子が91%に上り、不登校傾向にあった子が商店街の祭りで「お手伝い役」として活躍するなどの質的变化が見られる。子どもを「守られる存在」から「地域への貢献者」へと転換させた意義は大きい。

行政・地域との共創関係(達成)

行政関係者の訪問16回、地域・行政連携12回と、目標を大きく上回る実績を残した。地域の課題解決パートナー(コンテンツ供給源)として認識されつつある。

事業の継続性(一部達成・継続課題)

クラウドファンディングでの310人の支援獲得や企業寄贈など、多角的な財源確保に挑んでいる一方で固定費を賄う「ベース資金」の確立は未だ途上である。

5-3.子どものアウトカムを支えた要因の分析

本節では、アンケート結果等をもとに、子どもに関する主要アウトカムである挑戦意欲、安心感に着目し、その発現状況と特徴を整理する。

挑戦意欲に関する回答結果

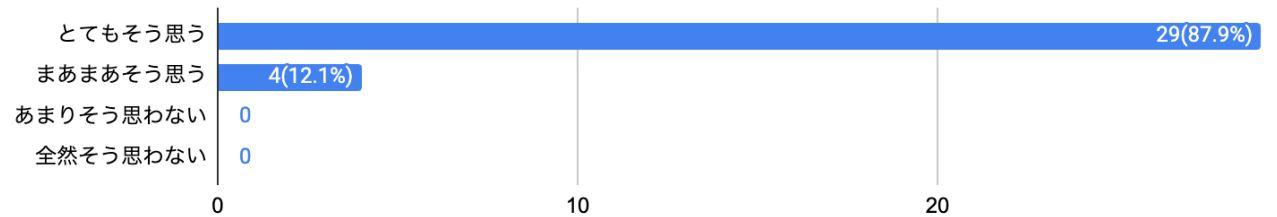
失敗受容や再挑戦に関する設問では、全体として肯定的な回答割合が高く、利用者の中に挑戦に向かう感覚が一定程度みられた。

	①とてもそう思う	②まあまあそう思う	①+②
ここでは失敗しても大丈夫だと思える	24.2%	69.7%	93.9%
新しいチャレンジをした	30.3%	63.6%	93.9%
たとえ失敗しても、もう一度チャレンジしようと思える	33.3%	54.5%	87.8%
難しいことでも、失敗を恐れなくて挑戦している	24.2%	63.6%	87.8%

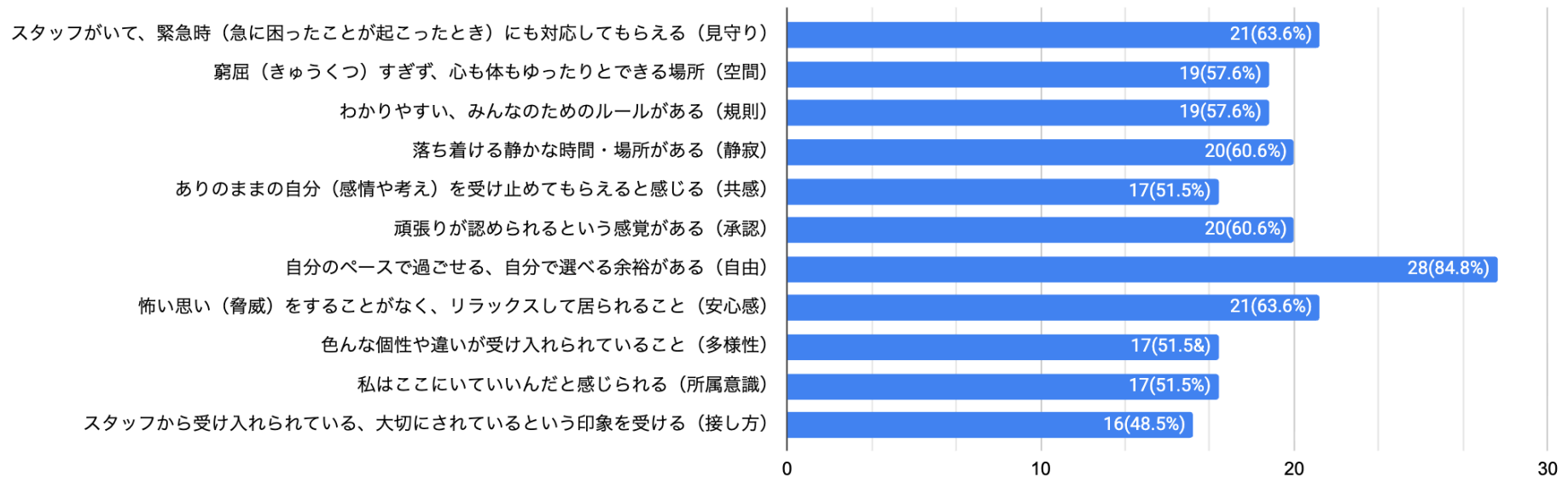
安心感を支える要素についての回答結果

回答者の33名全員がMINEに安心・安全を感じており、最も「安心できる」と感じる理由として「自由(自分のペースで過ごせる)」が84.8%と突出している。

MINEではホッとしたり、リラックスしたりできていますか(単一回答)



MINEではどんなことにホッとしたり、安心できたりしますか(複数回答可)



データからの示唆

自由に自分のペースで過ごせる空間と安心感の評価には関連性があり、「自由度の高さ」によって支えられた心理的安全性が挑戦意欲の基盤となっている可能性が考えられる。

①自由度と安心感の関連	子どもたちが最も求めている要素として、「自分のペースで過ごせる」「自分で選べる」という自由な環境が挙げられた。
-------------	---

↓

②挑戦意欲との併存	「失敗しても大丈夫」という安心感が確保されている回答と、失敗を恐れずに再挑戦する意欲を示す回答が高い割合で併存している。
-----------	--

↓

③自己肯定感との関係性	自分で選び、挑戦し、失敗しても受け入れられる経験の積み重ねが、自己肯定感の変化と関連していることが推察される。
-------------	---

自由 ⇒ 安心 ⇒ 挑戦 ⇒ 自己肯定

5-4.波及効果

(1)家庭内における「安心の連鎖」と保護者の自己肯定感の回復

当初は「子どもの居場所」を主眼としていたが、子どもの変容が保護者の心理的安定に直結し、家庭全体の環境が改善されるという波及効果が見られた。

負の連鎖の解消	保護者が将来への不安から子どもに厳しく当たる「悪循環」が、スタッフとの対話や子どもの楽しそうな姿を通じて解消。保護者自身が「子どもを信じて待てるようになった」と、自身の親としての成長を実感する声が多数寄せられた。
家族のQOL向上	不登校を「家庭の問題」として抱え込んでいた保護者が、繋がりを得ることで社会的な孤立から解放された。

(2)地域団体との有機的な連携による「学びの場」の拡張

当初想定していた不特定多数への情報拡散を超え、一般社団法人meのような志を同じくする地域団体との「予期せぬ連携」が生まれたことが、活動に深みを与えた。

地域資源との化学反応 (宇宿貝塚プロジェクト)	一般社団法人meとのコラボレーションにより、地域の歴史遺産とデジタル技術を掛け合わせたワークショップを実現。子どもたちが地域の価値を再発見する機会を得るとともに、地域社会側も子どもたちの創造性を「地域の文化資源」として再認識する機会となった。
「専門性を持つ存在」への認識変容	団体同士の連携を通じて、子どもたちのデジタルスキルが具体的な形(成果物やイベント運営)として可視化された。これにより、子どもを「支援対象」としてのみ見るのではなく、地域を共に盛り上げる「パートナー」として捉える新たな視座が生まれた。

(3)持続可能な「共感型エコシステム」の萌芽とハブ機能

単なる一団体の活動を超え、地域全体で子どもを育てるための自発的なネットワークと、持続可能な仕組みの基礎が形成されつつある。

エコシステムの萌芽	クラウドファンディングにおいて、当初の予想を遥かに超える310名もの支援が寄せられたことは、単なる資金調達以上の意味を持った。これは「地域内外の共感」をベースとした自律的な支え合いの仕組み、すなわち「支援のエコシステム」が芽生え始めた象徴的な出来事といえる。
複合課題のハブ機能	「デジタル」をフックにしたことで、既存の福祉窓口では繋がりができなかった潜在的な困りごとを抱える世帯を発見。適切な支援機関へと繋ぐ「地域の相談窓口」としての機能が副次的に強化され、地域における「共助のインフラ」としての役割を確立しつつある。

5-5. 出口・持続化戦略の成果(達成状況)

(1) 戦略の策定: 自律的な運営基盤の構築

本事業では、助成金に依存しない「持続可能な子どもの居場所」を実現するため、以下の3つの柱からなる多角的な財源確保と地域連携による自律運営基盤の構築を戦略として掲げた。

財源の多角化	クラウドファンディング、企業協賛、および独自の収益事業による自主財源の確立。
行政連携の深化	離島における不登校支援とデジタル人材育成のハイブリッドモデルとして、公的予算化への道筋をつけること。

(2) 達成状況: 実証された社会的な信頼と財源

3年間の実施を経て、以下の具体的な成果を達成した。

民間財源の獲得実績	クラウドファンディングに挑戦し、310名もの個人支援者とのつながりを構築した。また、ロータリークラブからの電子黒板や地元企業からのプロジェクター寄贈など、現物支援を含む強力なバックアップを得るに至った。
事業収益の実証	学校へのワークショップ講師派遣や、子どもたちが制作したハンドメイド作品の販売、夏祭りでの収益化など、実証的な収益モデルを導入し、自己資金を積み上げることができた。
社会的信頼の確立	行政関係者の訪問16回、地域連携12回と、目標を大きく上回る実績を残した。単なる「特定の場所」から「地域の課題解決パートナー(コンテンツ供給源)」として認識されるようになった。

(3) 事業終了後の見込み: さらなる発展と安定化への移行

事業終了後は、これまでの実証データと信頼を武器に、さらなる持続可能性の向上を図る。

安定的な固定財源の構築	地域企業や個人を募るマンスリーサポーター制度を創設し、助成金に依存しない固定財源の柱を確立する。
収益事業の正式サービス化	大人向けの有償デジタル活用講座や、現在の視察対応を有償化することで、現場の負担を抑えつつ、活動環境を充実させる財源へと昇華させる。
公的支援の獲得に向けた協議継続	奄美独自の新しい支援モデルとしての制度化に向け、引き続き行政各部署と具体的な協議を進めていく見込み。以上のプロセスを経て、本事業は「助成金による実証期間」を終了し、地域社会に根ざした「自立した社会インフラ」へと移行することを目指す。

5-5. 出口・持続化戦略の成果(終了後見込み)

奄美独自の新しい支援モデルとしての制度化に向け、引き続き行政各部署と具体的な協議を進めていく見込み。以上のプロセスを経て、本事業は「助成金による実証期間」を終了し、地域社会に根ざした「自立した社会インフラ」へと移行することを目指す。

(1) 助成終了後の事業規模の見込み

助成開始前と比べた場合	拡大 助成開始前に比べれば、設備面や認知度において土台が築かれており、事業としての実態は維持されている。
助成時と比べた場合	縮小 助成金という大きな財源が終了することに伴い、固定費や運営コストを現在の自己資金・採択済みの他助成金の範囲内に収めるため、家賃が低い物件への移転や開館日数を減らすなどを検討中。適正規模へのダウンサイジングを図る。

(2) 助成終了後の活動内容の見込み

助成時と比べた活動内容の変更	なし(一部運営形態の変更あり)
変更の理由	「10代のデジタルな居場所」という核となる活動内容や提供価値に変更はないが、限られた運営予算と人員で持続可能な形にするため、開館日数や時間の調整(効率化)を行う。「中長期的な運営体制の安定化」を最優先とした、戦略的なリソースの再配置によるもの。

(3) 資金調達状況

現在の調達状況	マンスリーサポーターのような継続的な寄付の実施、民間の助成金申請、および自主事業の模索を行う。
調達のボトルネック(課題)	自治体制度とのミスマッチ。従来の福祉や教育の枠組み(不登校支援など)と、MINEが推進する「デジタル・クリエイティブな第三の居場所」という先進的な取り組みの間に制度的な乖離があり、公的な委託費や補助金の獲得に至るまでの調整に時間を要している。また、離島という地域特性上、都市部に比べて企業協賛の母数が限られている点も要因の一つである。

(4) 人材確保状況

確保状況	確保できている
確保できた要因	ビジョンの共鳴。団体の理念や価値観を丁寧に発信し続けたことで、単なる労働条件ではなく、活動の意義に深く共感する人材が集まった。
スキルと適性の合致	デジタルツールを扱う活動内容に合わせ、必要なスキルセットを持つ人材に対し、柔軟な関わり方を提示できたことが功を奏した。

5-6.事業の効率性(資源活用・費用対効果の検証)

(1)外部連携によるコストの最適化(インプットの効率化)

当初の計画予算を精査し、外部のリソースを賢く取り入れることで、事業費の効率的な運用を行いました。

諸謝金の抑制と内製化	外部講師への依頼を予定していた内容について、他団体との相互協力(無償提供)やスタッフによる内製化へと切り替えた。これにより専門性を維持しつつ諸謝金の大幅な減額調整が可能となった。
安定運営による採用コストの低減	メンター等の主要スタッフの離職がなく、運営が安定したため、想定していた採用経費や交代に伴う研修費用の支出を抑えることができた。
助成金の効率的執行	これらの工夫により助成金の余剰が生じ、それに基づいて自己資金の投入額を適切に減額調整するなど、柔軟かつ健全な財務管理を行った。

(2)拠点を越えた「移動するデジタルベース」:価値の最大化

高価なデジタル機材を拠点内に留めるのではなく、積極的に外へ持ち出すことで、投資に対する受益者数と体験の質を飛躍的に高めた。

学校・地域へのアウトリーチ	3DプリンターやゲーミングPC、VR機材等を、拠点だけでなく学校現場や教育委員会の研修、地域のイベント等へ積極的に持ち出した。
市民へのデジタル体験機会の創出	商店街の夏祭り・秋祭り: 3Dプリンターで作った作品の「金魚すくい」やデジタル体験コーナーを設置し、普段これらに触れる機会のない多世代の市民(延べ200名以上の来訪者)へ体験を提供した。
離島・山間部の格差解消	「家では買えないがここにはある」という3Dプリンター等の機材を活用し、地域の子どもたちがプロのイラストレーターから学んだり、AI職業診断を受けたりする機会を創出した。
「お値段以上」の価値創出	本事業の機材は、子どものみが使用するのではなく宇宿貝塚でのガシャポン商品開発(観光振興)や中高生主催のキャリアイベントへの協力など、地域の多様な課題解決に資する「社会の共有財産」として機能した。

以上の通り、本事業は提供された資金や人的資源を固定的な拠点運営に限定せず、地域社会全体の課題解決に繋げる形で「多層的に活用」した。その結果、投資された事業費を大きく上回る社会的インパクトと、持続的な地域ネットワークを構築できたと言える。

6.成功要因と課題

目次

1. Keep:事業継続において良かった点
2. Problem:事業の中で生じた課題
3. Try:今後の改善策や挑戦したいこと

6-1.Keep:事業継続において良かった点(成功要因)

(1)安心安全な居場所の確立

事業の核心である「安心・安全な居場所」の形成については、利用者アンケートで肯定的な回答率100%という結果を得ることができた。どのような関わりや運営上の工夫がその実現を支えていたのかを明らかにするため、アンケートで高い評価を得た項目と、MINEの日々の実践をあわせて整理した。

アンケート項目	関連が考えられる主な関わり・取組
「自分には良いところがある」28人(84.8%)	スタッフが常駐し、肯定的な声掛けを心掛けていること。子どもたちがいる空間に必ず1～2名は配置されるよう調整し、会話が生まれるような工夫がみられる。
「この場所で自分の好きなことや、やってみたいことが見つかった」17人(60.6%)	初回ヒアリングシートをもとに、好きそうな活動を提案している。タイミングを見て次のステップや関連する機材を勧める工夫がみられる。
「新しい友だちや自分のことを話せる大人が増えた」21人(63.1%)	空間設計として、PCでの活動、お絵描き、工作などのスペースを区分けし、興味合いそうな子ども同士が自然に出会えるようにしている。
「ここでは失敗しても大丈夫だと思える」21人(63.1%)	スタッフのサポートや関わり方、環境整備として、失敗は当たり前のもので初回から声掛けを行い、改善や修正を支える関わりがみられること。また、失敗しても自分でやり直せる環境が整えられている。

アンケート項目 安心感を感じる要素	関連が考えられる主な関わり・取組
「自分のペースで過ごせる、自分で選べる余裕がある」28人(84.8%)	自己選択・自己決定を尊重する関わり。普段の生活・過ごし方と大きく違う点として、自分で選べる余地が確保されていることがうかがえる。
「ありのままの自分(感情や考え)を受け止めてもらえる」17人(51.5%) 「頑張りが認められるという感覚がある」20人(60.6%)	興味関心に関心を寄せることや、認め合う文化を大切にしていること。スタッフが細やかに働きかけてきたことが記載されている。
「スタッフがいて、緊急時にも対応してもらえる」21人(63.6%) 「怖い思いをすることがなく、リラックスして居られる」21人(63.6%)	立場や肩書を感じさせない工夫。スタッフを全員「さん」付けで呼ぶことや、緊急時だけでなく、日常的にすぐ対応できるよう心掛けている。
「落ち着ける静かな時間・場所がある」20人(60.6%)	空間づくり・環境整備。音が苦手な子、においが苦手な子への配慮として、館内BGMや機材使用時の声掛け、タイミングを見て後回しにするなどの対応が行われている

(2) 専門スタッフの確保

居場所としての「見守り」と「デジタル創作活動」の支援を両立できる質の高いスタッフ・メンターを配置できた。

(3) ハブ機能とネットワークの構築

全国にある他拠点との交流を通じた知見の獲得に加え、一般社団法人meや「奄美キッズキャリアデイ」など、地域内で協働できる外部団体との強固な連携を築けた。

(4) 「好き」を基盤とした成長モデル

子ども達の内発的な興味を活動の中心に据えることで、子どものエネルギー回復と挑戦意欲を引き出す手法が有効に機能した。

6-2.Problem:事業の中で生じた課題

持続可能な運営体制の構築と、活動内容のバランス調整に難しさが残った。

運営の持続可能性と財源	助成金終了後の固定費を賄う安定的な財源(ベース資金)の見通しが立っておらず、公的支援の獲得(日中の不登校支援等)にも至っていない。
活動バランスの葛藤	「ただ休める居場所」としての要素と、「デジタルスキル向上」を目指す要素のバランスをどう取るかという点に試行錯誤があった。
リソースの偏りと疲弊	外部からの視察や訪問が相次いだことで、現場スタッフの負担が増大し、本来の子ども支援リソースを圧迫するリスクが生じた。
他拠点からの直接的な学びの不足	他団体の視察を行い、自団体の運営に具体的にフィードバックさせる機会が十分ではなかった。

6-3.Try:今後の改善策や挑戦したいこと

「仕組み化」による自立した運営と、活動の質のさらなる深化を目指す。

「デジタル未来サポーター」制度の確立	地域企業や個人を対象とした月額制の寄付・協賛制度を創設し、安定的な固定財源の構築に挑戦する。
大人向けサービスの展開	有償のデジタル講座やサブスクリプション型の拠点開放を行い、多世代が交流するコミュニティ化と収益確保を両立させる。
視察の有償研修化	外部からの学びのニーズを「チャリティ視察」や「研修プログラム」として体系化し、現場の負担軽減と活動資金への還元を仕組み化する。
カリキュラムの深化と知見の発信	子どもが興味を追求できるステップアップの仕組み(カリキュラム)を整えとともに、これまでの居場所づくりで得た知見を広く社会へ発信していく。





7.結論

目次

1. 社会的インパクト評価(自己評価)
2. 社会的インパクト評価と波及効果
3. 自己評価の判断根拠
4. 外部評価者によるコメント

7-1.社会的インパクト評価(自己評価)

社会的インパクト評価（自己評価）

	多くの改善の余地がある	想定した水準までに少し改善点がある	想定した水準にあるが一部に改善がある	想定した水準にある	想定した水準以上にある
課題やニーズの適切さ					
事業設計の整合性					
実施状況の適切性					
事業成果の達成度					

7-2.社会的インパクト評価(自己評価)

(1)課題やニーズの適切性は、利用者の多様性と高い満足度に裏打ちされており、想定した水準以上にある

本事業の対象となった奄美市は、都市部に比べデジタル環境への接触機会が少ない傾向にあり、特に10代・20代の教育環境への満足度が低いという地域課題があった。この課題に対し、本事業の拠点登録数は232人に達し、集計期間中の総来館人数は延べ3,568人を数えた。利用者の内訳は小学生58%、中学生37%、高校生5%と幅広い学年にわたっており、多様な背景を持つ子どもたちの受け皿として機能している。利用者の男女比は全体で男性50%・女性50%と極めて均衡のとれたジェンダーバランスを実現しており、本拠点が性別を問わずアクセスしやすい場であることを示している。アンケートにおいても「自分のペースで過ごせる(自由)」というニーズに84.8%の子どもが肯定的に回答しており、既存の枠組みでは解消しきれなかった「心理的安全性」と「自己決定」への強い欲求に的確に応えられている。

(2)事業設計の整合性は、心理的安全性を起点とした成長プロセスを具現化できており、想定した水準にある

本事業のロジックモデルは、「安心安全な場」を基盤に「自己肯定感」を育み、最終的に「創造的な自走」へと繋げる段階的な設計となっている。事後評価の結果、100%の子どもが「MINEではリラックスできている」と回答しており、この心理的安全性が自己肯定感の向上(肯定率84.8%)、さらには新しいことへの挑戦意欲(100%)へと論理的に繋がっていることが確認された。離島というリソースが限られた環境下で、福祉的支援とデジタル人材育成を一つの場所で兼ね備える「離島型モデル」は、地域の実情に即した極めて合理的な設計であると言える。

(3)実施状況の適切性は、専門的な人材と充実した設備環境が整えられており、想定した水準にある

常勤スタッフ2名に加え、デジタルスキルを持つメンターを適切に配置し、子どもたちの「好き」に寄り添う伴走体制を維持した。設備面では、3DプリンターやゲーミングPCなど離島では触れる機会が少ない最新機器を計15台以上導入し、子どもたちが失敗を恐れずに試行錯誤できる環境を整備した。また、スタッフが「さん付け」で呼び合うなどの立場を感じさせない工夫や、音に敏感な子に配慮した空間設計により、多様な特性を持つ子どもたちが主体的に活動できる運営がなされている。

(4)事業成果の達成度は、多くのアウトカムで目標を達成し想定した水準にあるが、一部改善点がある

初期アウトカムである「心理的安全性」は100%、「自己肯定感」は前回比で向上し84.8%に達するなど、子どもたちの内面的な変化においては想定以上の成果を上げた。また、行政や地域団体からの視察・協力依頼も増加しており、地域からの信頼も着実に積み上がっている。一方で、今後の改善点として「持続可能な財源の確保」が挙げられる。行政の既存制度とのミスマッチにより、公的な委託事業への移行が検討段階に留まっている点や、度重なる視察対応が現場スタッフの負担(視察疲れ)を招いている点については、次年度以降の運営基盤の自立化に向けた喫緊の課題である。

7-2.自己評価の判断根拠

本事業は、鹿児島県奄美市における「創造性の格差」と「若者の居場所不足」という離島特有の構造的課題に対し、デジタル創作を媒介とした「第三の居場所」モデルを提示し、当初の想定を大幅に上回る社会的成果を収めた。

(1)課題解決に向けた設計と実施の妥当性

離島特有の閉鎖性や情報格差に対し、心理的安全性の確保と、3Dプリンター等の最新機材による「内発的動機」の喚起を組み合わせた設計は極めて有効であった。常勤スタッフとITメンターを適切に配置した体制により、不登校傾向にある生徒を含む多様な背景を持つ子どもたちの「やりたい」に即時対応する環境が適切に構築された。

(2)短期アウトカムから見る事業の成果

主要な指標において目標値を大きく超過しており、事業は極めて高い水準で成功したと評価できる。

心理的安全性の確立	拠点での安心感は肯定的回答100%(目標80%)を達成し、あらゆる挑戦の強固な基盤となった。
自己肯定感と挑戦意欲	自己肯定感は84.8%(前回76.4%)に向上し、「新しいチャレンジをした」実感は利用者全員の100%に達した。
社会資源としての認知	行政関係者の訪問は16回(目標3回)、地域連携は12回(目標3回)を数え、コミュニティにおけるハブ拠点としての地位を確立した。

(3)判断の根拠となった最大の「成果エピソード」

本評価において特筆すべきは、子どもたちが「支援される対象」から、地域社会へ「価値を創る担い手」へと役割を転換させた点にある。

社会参画の実証	商店街の夏祭りにおいて、かつて外出困難だった子どもたちが自ら機材説明を行うスタッフとして参加した事例は、周囲の大人に「地域を盛り上げる貢献者」としての新たな子ども像を可視化させ、地域全体の応援意欲を劇的に高める結果となった。
自走力の獲得	拠点での「充電」を経て、自らの意思で進路を決定し、1人でのバス移動や進学という具体的な自立行動(自走)を開始した事例は、本事業が目指した成長プロセスの正当性を象徴している。

(4) 予算変更および運営調整の妥当性

実態に即した予算配分の見直しは、運営の安定化と持続可能性を高めるための戦略的な判断として妥当である。

コストの最適化	メンターの定着により採用・研修コストを削減し、他団体との協力体制構築を通じてプログラムを内製化することで、謝金等の効率的な運用を実現した。
実態を反映した経理処理	事務作業や年度末の集中稼働の実態を精査し、直接事業費から管理的経費への適切な振替を行うことで、健全な組織運営体制を維持した。
収益化と自己資金の調整	高校授業謝金やイベント売上などの自主財源を確保し、事業の収益性を実証した。助成金の効率的な執行による余剰を鑑み、全体の収支バランスを最適化するために自己資金分を減額調整した判断に合理性が認められる。

【総評】

予算の効率化および調整を行いながらも、延べ282名の利用者に対し、「心理的安全性100%」という圧倒的な質の成果を提供し続けている点は高く評価される。本事業で確立された「離島型居場所モデル」は、既存の福祉や教育の枠組みを補完し、子どもの可能性を最大限に引き出す地域インフラとして、今後の持続的な発展が強く期待される。

指標（短期アウトカム）	成果数値（達成率）	評価のポイント
心理的安全性	100%	回答者全員が「ホッとできる」と回答。全ての活動の基盤が確立。
自己肯定感の向上	84.80%	前回調査（76.4%）から着実に向上。「良いところがある」と実感。
新しいチャレンジ	100%	全ての参加者が居場所で新たな挑戦を経験。
失敗への再挑戦	93.90%	「失敗しても再挑戦したい」という強固な内面が育成された。

7-3.事業全体を振り返っての総合評価

【総評:離島における「デジタルの居場所」の定着と役割】

本事業は、鹿児島県奄美市における「創造性の格差」や「若者の居場所不足」という地域課題に対し、デジタル創作を入り口とした「第三の居場所」モデルを提示した。3年間の実施を経て、本拠点は不登校児童生徒を含む多様な10代が安心感を得て、次のステップへ踏み出すための「地域資源」としての役割を担い始めている。

1. 安心感を土台とした主体的活動

個人の変容	安心感を土台とした主体的活動評価や制限の少ない環境が、子どもたちの自己肯定感や意欲の回復を支える要因となった。
心理的安全性の確保	回答者全員(100%)が「ホッとできる」と回答しており、活動の基盤となる安心感が十分に醸成されている。
自己肯定感と挑戦の広がり	自己肯定感の肯定的回答は84.8%(前回76.4%)に向上し、9割が何らかの「新しいチャレンジ」を経験した
自走に向けた兆し	拠点での「充電」期間を経て、自らの意思で進路を決定したり、単独での移動や進学を開始したりするなど、具体的な自立行動に繋がった事例も確認されている。

2. 地域社会における認識の変化

社会的影響	地域社会における認識の変化MINEの活動を通じ、子どもたちの存在が地域の中で肯定的に捉え直される機会が生まれた。
子どもによる地域貢献	商店街の夏祭りにスタッフとして参加し機材説明を行うなど、子どもが「支援される側」から「地域を盛り上げる一員」として可視化されたことは、大人の応援意欲を高める結果となった。
連携の広がり	行政関係者の訪問(16回)や地域連携(12回)の実績は目標を上回り、教育・福祉の枠を越えた相談・協力の場として認知が進んでいる。

3. 持続可能性に向けた試行と課題

運営体制	持続可能性に向けた試行と限られた財源の中で効率的な運営を図りつつ、助成終了後の適正規模への移行を図る。
コスト管理の適正化	スタッフの定着や外部団体との協力によるプログラムの内製化により、運営コストの抑制と質の維持を両立させた
自主財源確保への挑戦	クラウドファンディングでの310人の支援獲得や、ワークショップ謝金、ハンドメイド販売などの収益化を実証的に導入し、多角的な財源構成を模索している。
継続的な課題	一定の成果は得られたものの、固定費を賄う安定的なベース資金の確保や、公的な委託事業への移行は検討段階にあり、依然として自立に向けた途上にある。

7-4.外部評価者によるコメント

「場所」が「居場所」に変わるためには、何が必要なのだろう。MINEさんの取り組みから浮かび上がるのは、「安心できる」という土壌の存在。加えて、子どもたちが失敗も含めて自分の挑戦を続け、それを見守る大人がいるという当たりまえのようで難しい環境です。踏み出した自分を受け止めてもらえるからこそ、「もう一步踏みだしてみようかな」という自走のサイクルが、生まれはじめるのだと感じます。

子どもたちは、デジタルの翼で自らの作品や想いを世界に届け、それを誰かがあたたかくキャッチしてくれる。そこには「安心できる場所」をこえた「心の拠り所」としての空気が流れているように思います。こうした一人一人のペースに基づく「一步踏みだす力」の芽吹きが、ほかの地域にも広がれば、それは社会全体にとってかけがえのない資産であり、未来を照らす希望です。

一方で、子どもたちが「支援される存在」から「創りだせる存在」へと変わっていく流れを、継続的に、そして広く根付かせていくためには、事業性という現実的な足場をしっかりと持つことが求められます。地域性から考えると受益者からの直接的な収益化は高い難易度の取り組み。ですが、MINEさんが生み出した変容のメカニズムや、現場で積み重ねた細やかな関わりの知恵は、立派な知財と呼べるものだと思うのです。だからこそ必要とする第三者のニーズを探索し、届けることで、社会的インパクトが事業を支える経済価値へ転換し始めると信じています。

最後に、MINEさんを支えるスタッフの皆さんが、ひとりの人として、子どもたちと向き合い、押しつけるのではなく寄り添い、想像力をゆたかに保ちながら日々の小さな成長を見つめている姿に、あたたかいまなざしを感じます。「やってみたい」という気持ちを静かに育み、自分自身で何かを形にしていく。そんな流れがそっと息づいている。それが、MINEさんの「居場所」の大切な意味であり、ここから地域の未来へ向けて新たな輪が広がっていくことを、心から願っています。

アンドパブリック株式会社 代表取締役CEO 桑原 憂貴

7-4.外部評価者によるコメント

デジタルベースMINEの最も重要な価値は、地域の子ども若者にとって不可欠な、「第三の居場所」の提供をしてくれていることです。MINEは、居場所であり、学びの場であり、若者たちが心理的な安全性を確保された環境で、自由に自己表現を行い、好きなことに打ち込めるコミュニティスペースです。私は、人口減少地域のフリースクールの多機能性。安心を中心にした多機能性を備えた「場」であることに注目しています。

さらに、プログラミングやイラストレーションといった各専門分野の知識を持つ大人のメンター(スタッフ)が常駐しています。これにより、子どもたちは単に機材を使うだけでなく、専門家との対話を通じて新たな知識を学び、技術的なスキルを向上させ、将来に向けた成長の機会を得ることができます。この人的なサポート体制が、単なる機材貸出施設との決定的な違いを生み出しているのです。

デジタルベースMINEは、単なるデジタル機材を備えた施設ではありません。それは、奄美市の未来を担う若者たちへの戦略的人材育成の投資であり、地域全体の資産をつくりだしています。最新技術への平等なアクセス、専門家による質の高いメンターシップ、そして心理的に安全な「第三の居場所」という3つの価値を統合的に提供することで、子どもたちの創造性、探求心、そしてデジタル社会を生き抜くためのスキルを育む、極めて価値の高いプラットフォームとしての役割を果たしています。

これまでのフリースクールは、不登校状態の子どもや若者を精神的に支えることに注力してきました。フリースクールなのに個別支援しか行っていないところも多くあります。それでは、就労まで見据えた支援にはつながりません。過疎高齢化地域で貴重な若者人材育成の要素が高いこのような、地域密着のフリースクールの事例は全国でも類をみません。その存在は、地域における教育機会の格差を是正し、次世代の人材育成に大きく貢献するものになる事業に注目しています。

また、この事業の枠組みは、他地域へも移転できる仕組みとしてもまとめられています。ぜひ、全国の若者支援の活動事業者やフリースクールは、本事業から学んでほしいと考えます。

特定非営利活動法人 寺子屋方丈舎 代表理事 江川 和也

8.本事業の持続化戦略と発展に向けた提言

提言1	不登校児童生徒の「多様な学び・居場所」の公的認定と財源確保。
背景	学校以外の居場所が不登校児童生徒の心理的安定や自己肯定感向上に大きく寄与することが実証された一方、公的支援が十分でない現状では、子どもたちの「学びの権利」において深刻な不平等を生じさせている。
提言内容	行政に対し、民間施設での活動を「公教育の可能性を地域で広げる連携パートナー」として適切に評価し、家庭の負担軽減や委託事業化を通じた、持続可能な協力体制の構築を検討することを求める。
役割分担と成果の活用	【行政】既存制度の枠組みを越えた新しい子ども支援モデルの制度化。
	【MINE】本事業で蓄積した「安心から自走に至るプロセス」の実証データをエビデンスとして活用し、離島における政策提言を継続する。

提言2	デジタルを軸とした「個別のニーズに寄り添う教育」への転換。
背景	個々の子どもの「好きなこと」を入り口としたデジタル創作活動が、挑戦意欲や自己表現力を劇的に引き出すことが確認された。一方で公立の学校ではセキュリティや管理の観点から機材活用に一定の規定が求められる側面もあるなか、当拠点の自由な探求環境が、それを多角的・補完的に支える役割を果たしている。
提言内容	地域の教育関係者に対し、デジタルツールを管理の対象から「自己表現の道具」へと開放し、個別のニーズに寄り添う。
役割分担と連携強化	【学校】校内におけるデジタル活用の理解と環境緩和を進め、柔軟なICT利用を認めるとともに、学校外の居場所との日常的な情報連携を通じて生徒を多角的に見守る。
	【MINE】探究学習の知見提供や教員研修の受け入れ、外部メンターとしての協力を強化し、地域全体の教育の質を官民連携で底上げする。

提言3	地域全体で子どもを見守る「支え合いのリソース循環」の確立。
背景	行政訪問16回、地域連携12回といった実績を通じ、本事業は「地域の課題解決パートナー」として認識されつつある。また、子どもが地域行事の担い手となることで、応援意欲が向上する好循環も確認されている。
提言内容	地域住民や企業に対し、子どもを「支援の対象」に留めず、ともに未来を創る「次世代のクリエイター」として尊重し、寄付や企業協賛、サポーター制度を通じて活動を支える循環に参画することを提言する。
役割分担と体制改善	<p>【地域・企業団体】協賛やリソース提供を通じた多角的な支援への参画。</p> <p>【MINE】地域への成果発表や活動の透明性確保を推進し、現場の負担を抑えつつ活動環境を維持・充実させる持続可能な自立的運営体制を確立する。</p>

9.知見・教訓

目次

1. 事業から得られた知見・学び・教訓



9-1.事業から得られた知見・学び

(1)コミュニティ醸成・信頼関係構築における学び

日常の「ナナメの関係性」は、評価から解放された純粋な安心感を与え、子どもが本音やSOSを漏らせる「心の安全地帯」を醸成する。こうした見守りが孤立を防ぐセーフティネットとして機能し、子どもが「ありのまま」の自分で社会と繋がれる強固な信頼の土台を築けることが判明した。

自由の保障	子どもたちが最も安心できる要素として「自由(自分のペースで過ごせること)」が最大得票となっており、この自由度の高さが施設全体への100%の肯定的な安心感を支える基盤となっていることが判明した。
-------	--

(2)アンケート調査・評価の取り組みからの学び

評価の教育的活用	評価を単なる「報告用」とせず、KPT分析(Keep/Problem/Try)などの手法を通じて、事業継続において良かった点と課題点を日常的に言語化することが組織の成長に繋がり、現場の改善サイクルを早め「振り返り文化」の重要性を学んだ。
事前評価の見直しの効能	事前評価時にロジックモデルを精査したことで、活動の「目的」が明確化され、離島や山間部といった地理的制約下でもリソースを集中投下すべきポイントが定まった。

(3)資金分配団体の伴走支援に関する教訓

「他機関連携のハブ」としての支援	資金分配団体が、自団体だけでは繋がるのが難しい行政の中核や他地域の先進団体、実行団体との「ハブ」となり、視察や交流の機会を提供してくれたことが、事業の質的向上に最も寄与した。
資金提供を超えた「エビデンス」の構築	休眠預金活用事業のような枠組みを活用したことで、単なる資金提供を超え「第三の居場所の必要性」や「成長モデルの有効性」を社会的に証明するための知見(エビデンス)を得るプロセスそのものが学びとなった。

10.資料(別添え)

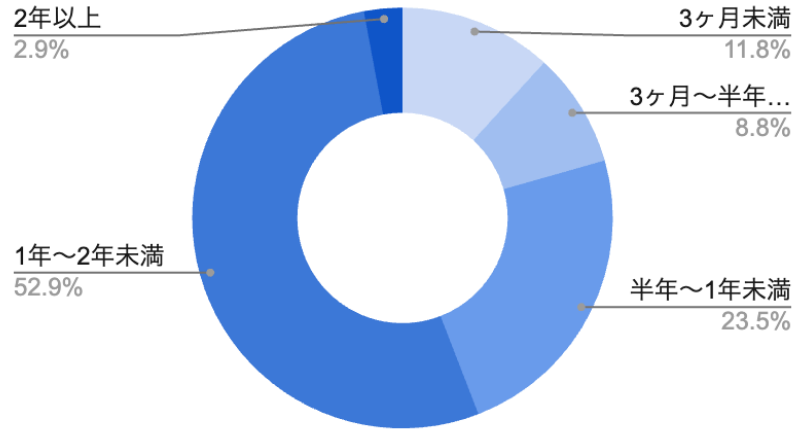
目次

1. 子どもアンケートより一部抜粋
2. 中間報告会について
3. メディア掲載記事や写真

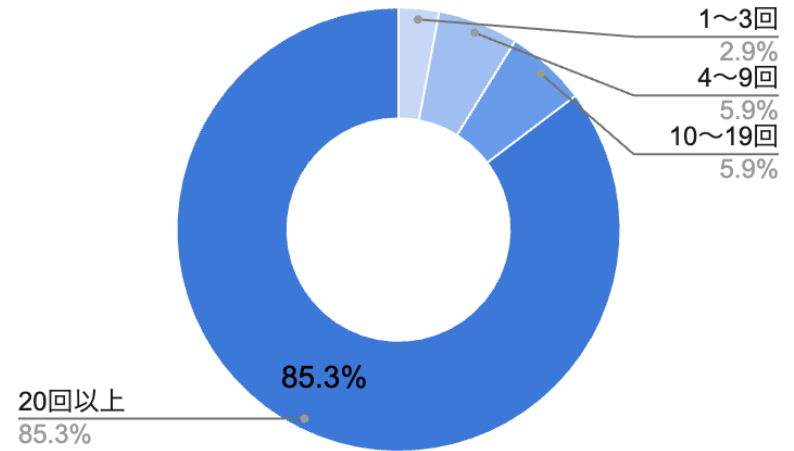
記載項目	定量的な評価	定性的な評価
調査方法	アンケート調査	インタビュー調査
調査実施時期	2024年10月／2025年11月	2025年10月
調査対象	事業の対象となった利用者232人 回答者17名(2024年10月) 回答者33名(2025年11月)	事業の対象となった利用者232人 インタビューを行った17名
調査結果の分析方法	子どものアウトカムに関する結果を把握するため、アンケートの各設問について回答数及び回答割合を集計し、その傾向を整理した	調査から得られたエピソードをロジックモデルの枠組みで分析

10-1.アンケート調査結果 実施日: 2025年11月 回答者数:33名

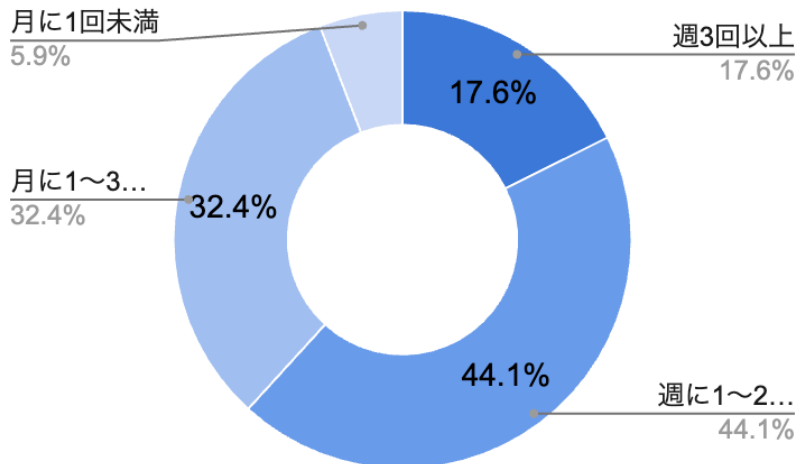
通っている期間



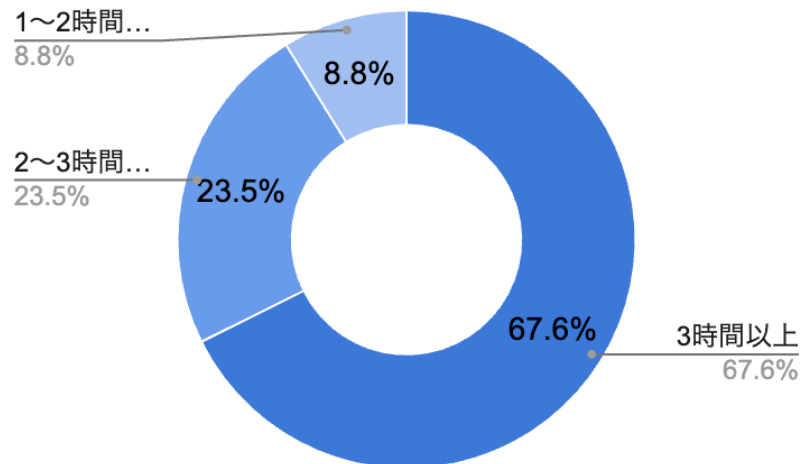
来所回数



来所頻度

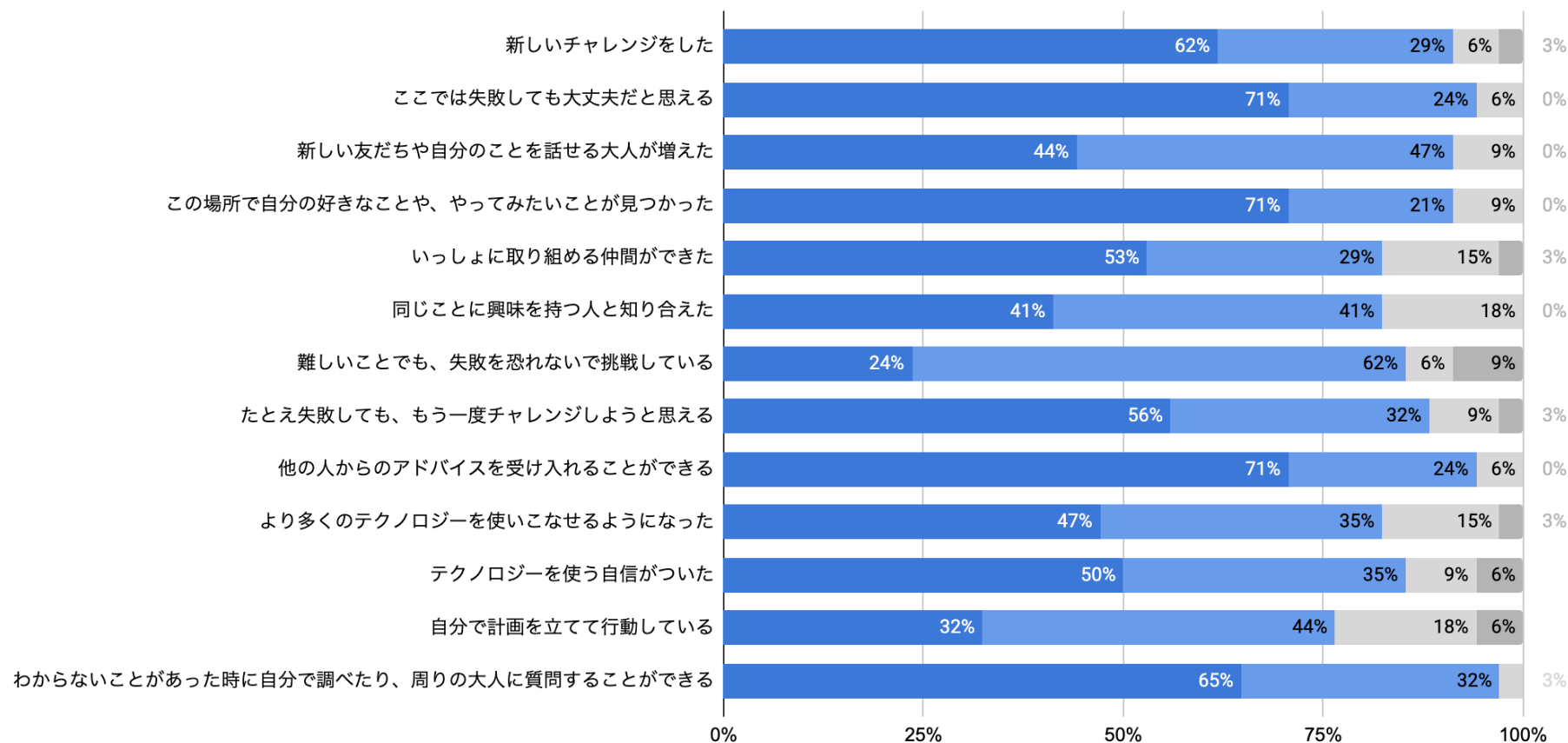


1回あたりの滞在時間



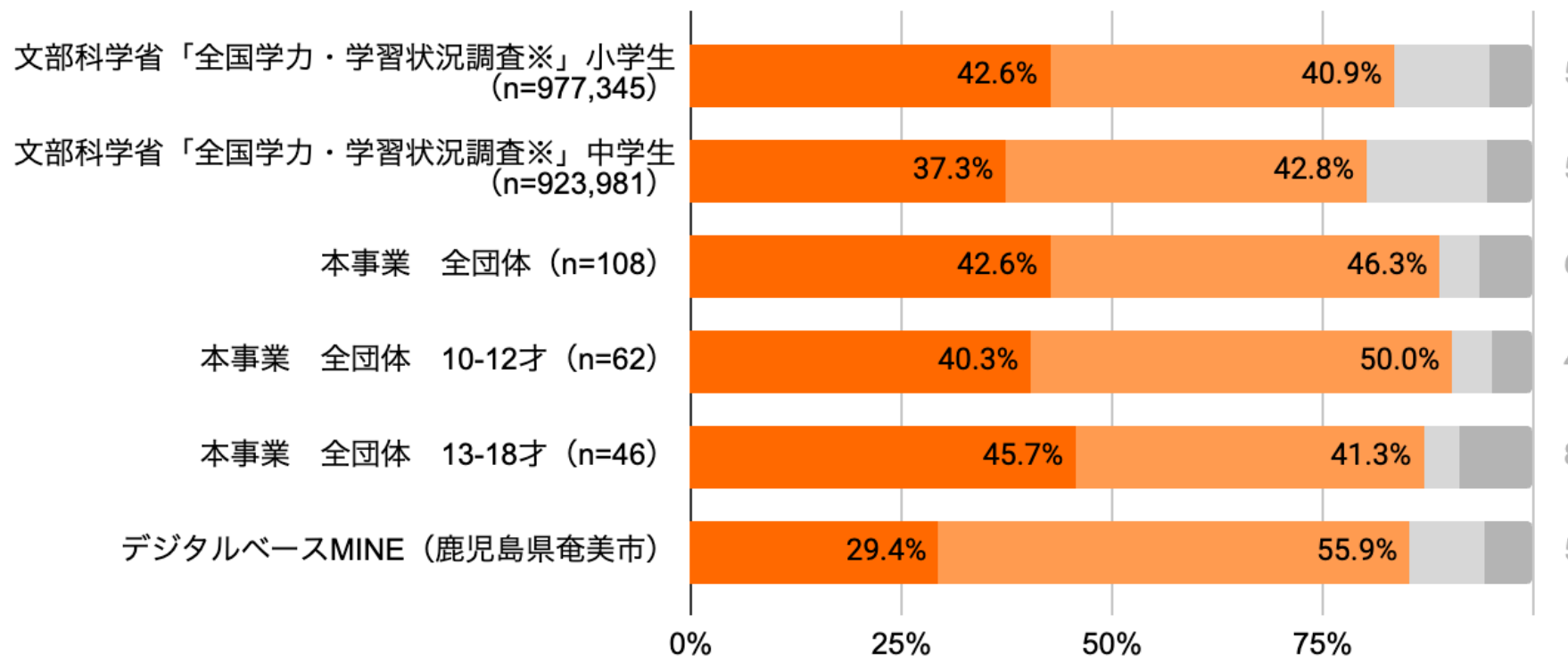
この場所でのあなたの経験について教えてください。次のことについてどう思いますか。

■ とてもそう思う ■ まあまあそう思う ■ あまりそう思わない ■ 全然そう思わない



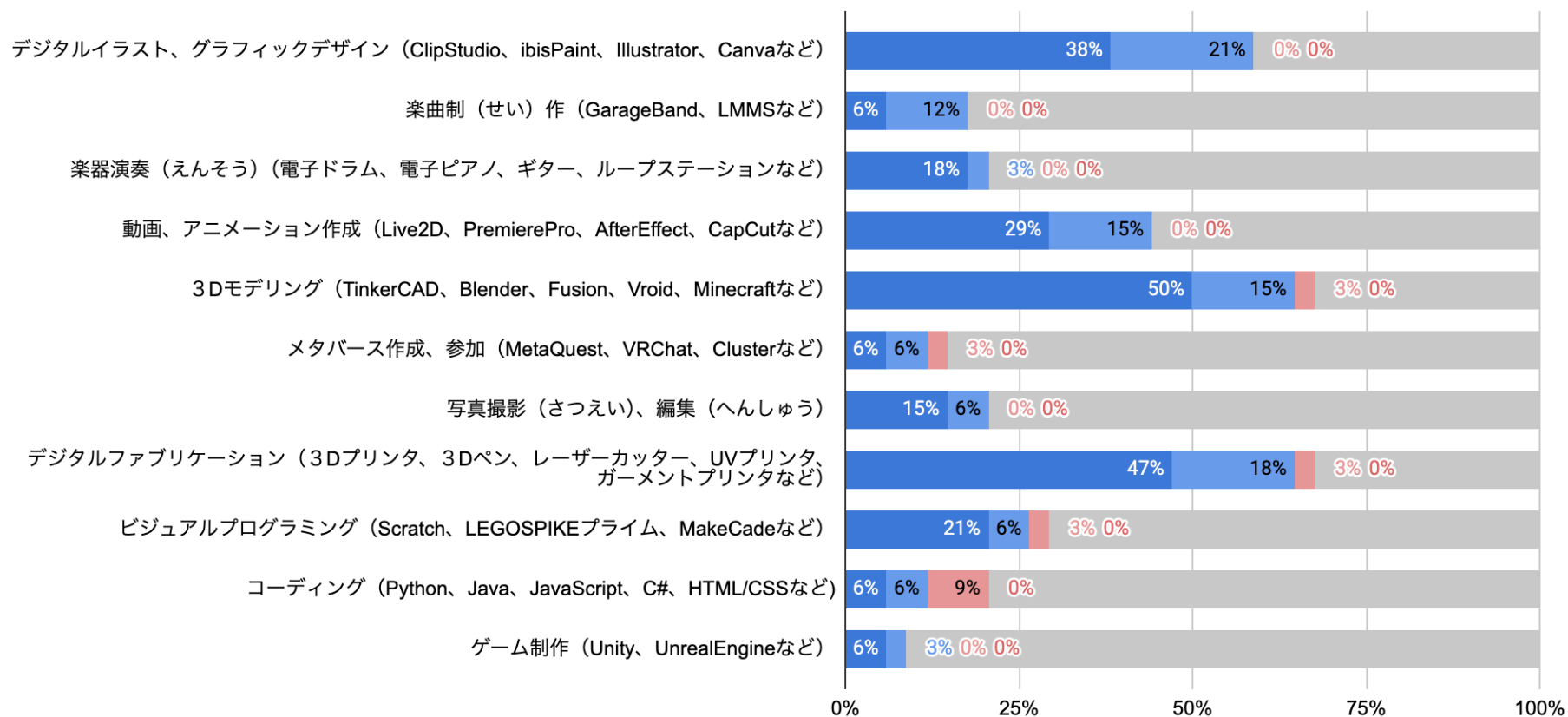
【自己肯定感】自分には、よいところがあると思いますか。

■ あてはまる ■ どちらかといえばあてはまる ■ どちらかといえばあてはまらない ■ あてはまらない

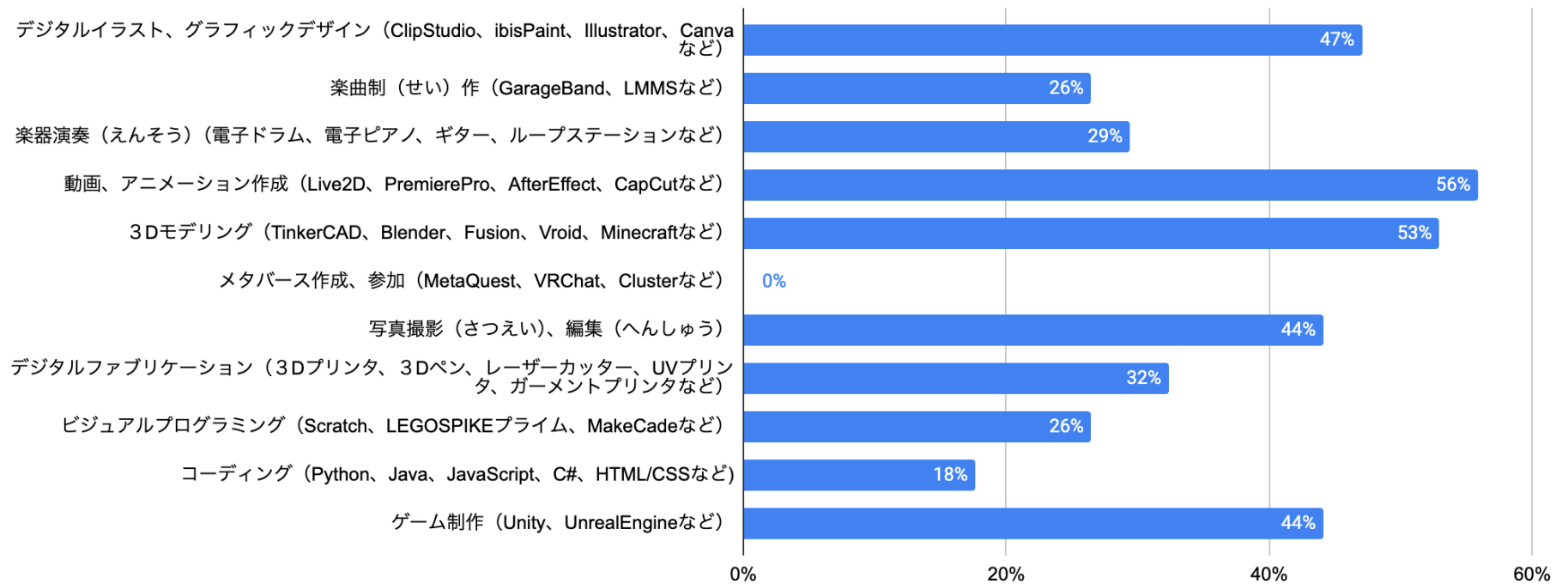


この場所は、次のスキルを身につけることに、どのくらい役立ちましたか。

■ とても役立った
 ■ まあまあ役立った
 ■ あまり役立たなかった
 ■ 全然役立たなかった
 ■ これは取り組んでいない

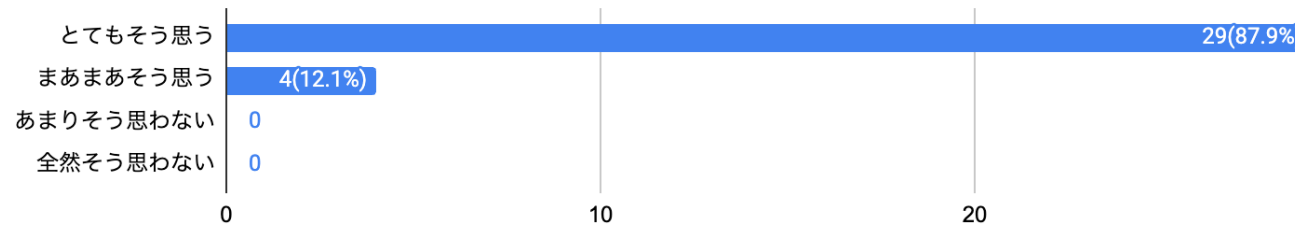


今後、身につけることに挑戦したり、もっと高めたいスキル

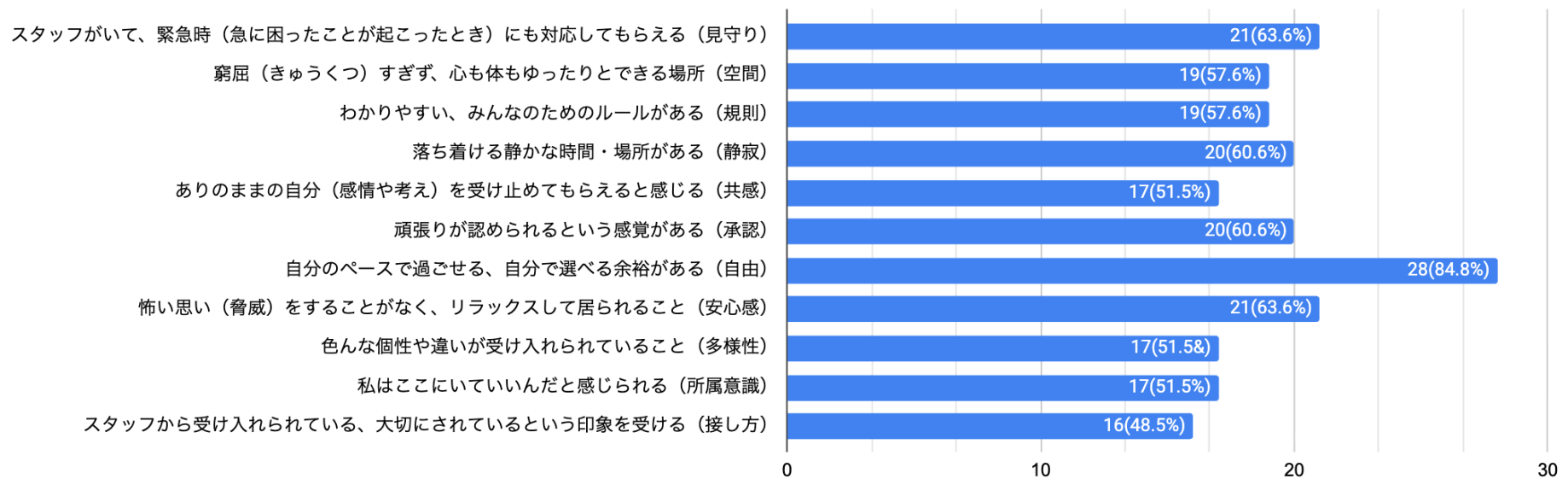


MINE独自アンケート結果

▶MINEではホッとしたり、リラックスしたりできていますか(単一回答)



▶MINEではどんなことにホッとしたり、安心できたりしますか(複数回答可)



10-1.MINEインタビュー (インタビュー日時 2025.10.18 鈴木菜津希) 名前(年齢、インタビュー日現在)学年=居住地、または学校名=

1、MYさん(13)中2 =奄美市名瀬=

Q MINEに来たきっかけ

A 学校で友達が話しているのを聞いて、どんな場所なんだろうと思って、授業が終わった後の休みに友達に「一緒に行ってもいい?」と聞きました。

Q 通っている期間

A 去年の9月くらい。

Q 頻度

A 最近は部活とかが忙しくてあんまり来れてなかったのですが、月2くらいは来てます。

Q 初めて来た時の印象

A 見たことのない機材が置いてあって楽しめそうだなと思ったし、教育の場所にもなると思った。

Q いつもしている活動

A 自分はパソコンが得意。缶バッジとかをよく作るんですけど、その素材となる写真をパソコンで探して、紙に印刷するのが意外にも楽しくて、やってます。

Q 続けてくる理由

A スタッフさんやここに来ている子と話すのが一番。学校の同級生や違う学校の子も来るけど、みんなフレンドリーに話してくれて、そこから仲良くなったりする。ここで友達になった子は絵を描いているんですけど、次の絵を何にすればいいとか、他の子とは、お互いの推しについて話す。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。

Q MINEに通うようになって変わったこと

A 人との会話を盛り上げていけるようになるように成長しましたし、人への思いやりも前より持てるようになりました。

Q これからしてみたい活動

A これから立体系のものづくりをしてみたり、人との関わりを深めたりしたいです。余談 将来はお芝居をしてみたいです。ドラマや映画に出たい。

3、KYさん(11)小6 =奄美市名瀬=

Q いつからMINEに通っているか

A 去年の夏くらい。

Q 頻度

A 今は週に2回くらい(土、水)。

Q きっかけは

A 学校の友達が行っていて、気になったので。

Q いつもしている活動

A レジンでキーホルダーを作ったり、マイクラで建築したりしています。

Q MINEはどんな場所？

A 落ち着ける、安心できる場所。学校で嫌なことがあった時も、喋ってくれる人がいるから。友達とは、学校での出来事を話して、スタッフさんとは、小さい時の夢の話をしてします。

Q また来たいと思う理由

A 自分がやりたいことをできるから。

Q MINEに通って変わったこと

A 5年生の時はあまり人と話す勇気がなくて、いつも読書とかをしていたんですけど、だんだんと友達も増えて、自分自身が明るくなったような気がします。

Q お気に入りのスペースは

A パソコンのスペース。

余談 今はマイクラでいろんなものを建築するのにハマっています。家とか季節に合ったものを作ります。絵を描くもの好きです。将来は美容師になりたいです。

8、MKさん(12)中1=奄美市名瀬=

Q いつからMINEに？

A MINEができたのを新聞で見てから、2、3ヶ月後くらい。

Q 頻度

A 部活とかもあるので、1ヶ月に1、2回。部活で水泳を、クラブで柔道をしています。

Q いつもしている活動

A パソコンでスクラッチというプログラミングをしたり、マインクラフトなどのゲームをしたり。

Q 続けて来る理由

A 最初はスクラッチしかしてなかったんですけど、プログラミングでゲームを作ったりするのが楽しくて、もっと続けたいと思いました。

Q MINEはどんな場所

A 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。

Q 自分の変化

A 頭の中でプログラミングをすることで、前よりも行動が速くなり、プログラミングを基準にして物事を考えることができるようになりました。たまに作りたいゲームを閃くことがあって、水野さんというプログラミングが上手な方に教えてもらって、ゲームを作ります。

Q スタッフさんとはどんな話を

A たまに開催される企画についてや、ゲームやパソコンで分からないことを聞く。面白くて話しやすい。

Q お気に入りスペース

A パソコンの場所。いつも平均3、4時間遊んでいます。

余談 プログラミングでもっと大きなゲームを作ったり、マイクラがもうちょっと上手になったらゲーム配信もやってみたい。

17、EMさん(18)高3(高校)

QMINEに通い始めた時期

A高2からです。時期は覚えていません。

Qきっかけ

Aお店の壁にポスターが貼ってあるのを見て、そこから興味を持ちました。

Q頻度

AMINEが開いている日はほぼ全部来ています。

Q通う理由

A音楽が好きで、DTM(デスクトップミュージック)をやってみたくて。パソコンを自分で持っていないので、ここに来ています。

QMINEはどんな場所？

A私のやりたいことはパソコンがないとできなかったのですが、MINEがあることでやりたいことを自由にできて、創作意欲を満たせています。

Qもっとこうだったたらいいなと思うこと

A今使っているソフトウェアが全部フリーのものなので、有料のものも使えるようになったらいいなと思います。

Q自分が変わったこと

Aさっきと同じですが、作りたいものを作れるようになりました。

Qどれぐらいの時間いる？

A土曜日は5時間くらいいます。

QDTMの制作で目標は

Aノイズとかが気になっているので、そこをちゃんと完成させることが目標です。

余談 今目指しているのは、プログラマーです。



10-2.中間報告会について

参加人数:42名(行政職員、保護者、活動に興味のある地域住民等)

目的:開館からの活動報告&子どもに関わる皆様との情報・価値観の共有、ネットワークづくり

中間報告会&トークセッション～未来のよい学びの場を創造しよう～

当日は、立場を越えて奄美の子ども達のより良い学びの場について共に考え様々なご意見・ご感想をいただきました。



市民の声

- 特に今日のような取り組みへの施策が他の分野の施策に比べとても遅れてしまっていると感じている。手弁当で頑張っている今日の報告者たちの取り組みを、支え広げていくために自分に何ができるかしっかり考えたい。
- 補助金などが切れた後が大変。自走していってと言うけど(この分野は)儲かることではない。
- 行政がもっとこういう所に支援を！
- 少しずつ居場所が増えてきているが、運営している団体がなくなったらとても困ると感じました。継続して運営する為にはやはり資金が必要。
- 学校以外の居場所があったことで子供が元気を取り戻せました。なくてはならない場所です。必要なものは維持運営費
- ナナメの関係は大切。レジリエンスも体験から始まる
- 子供の頃から、大人が失敗を許せる事が笑顔にしていくきっかけだと思います。
- デジタルかどうかだけでなく「子どもの好きを認めるということが難しいけど、大事なことだと思う」という同じグループの方の言葉が印象に残りました。
- 寛容さが必要。親子だと厳しく対応してしまうことがある。地域のかっこいい大人が諭してくれる環境が必要。
- 素晴らしい活動だけど、まだまだ地域の人に知られていない気がします。どうしたらいいかなと話題になりました。
- 地域の大人が関わる時間や場所が大事。親が、社会と繋がって楽しさを実感する事が大切。
- 困り感のある方々に、メインさんをはじめとして、第三の居場所等をどう周知していくか？

10-3.メディア掲載記事、写真

メディア掲載記事や写真

新聞①

▼開所式に関する記事



奄美新聞社



<https://amamishibun.co.jp/2024/03/20/49215/>



南海日日新聞社

▼中間報告会に関する記事



南海日日新聞社

▼「奄美のキャラクターを創ろう」 イベント後の記事



南海日日新聞社

▼「イラストWS」 イベント告知



南海日日新聞社

メディア掲載記事や写真

▼奄美新聞社 連載記事



連載記事① <https://amamishimbun.co.jp/2026/01/17/60110/>



連載記事② <https://amamishimbun.co.jp/2026/01/18/60123/>



連載記事③ <https://amamishimbun.co.jp/2026/01/20/60155/>



▼鹿児島 読売新聞

【この人に聞く】デジタルベースMINE館長・林花穂さん デジタル体験 子に居場所

2025/04/27 05:00

保存して後で読む シェアする



林花穂さん

デジタル機器による創作体験など、子どもたちに独自の居場所を提供する「デジタルベースMINE」（奄美市）がオープンして1年。これまでに延べ約1800人が利用し、近隣の町村や島外からも子どもたちが訪れている。館長として運営にあたる林花穂さん（50）に施設の意義や今後の取り組みを聞いた。

—どんな施設。

「子どもたちがデジタル機器に触れながら、学び、成長できる場所を目指している。対象は10～18歳で無料。パソコンやタブレット端末、3Dプリンターなどがあり、プログラミングや音楽、映像、イラスト、造形物の制作など興味のあ

<https://www.yomiuri.co.jp/local/kagoshima/news/20250426-OYTNT50109/>



メディア掲載記事や写真

▼奄美市が発行している市民向け広報誌「奄美市だより」の広告欄より(2回)

10代の子どものための デジタル×居場所 **利用料 無料**

動画編集 3Dプリンター パソコン VR ※10歳～18歳が対象
デジタルイラスト プログラミング DTM 火・水・木 15:00～18:00
土 13:00～18:00

デジタルベースMINE
奄美市名瀬伊津部町20-1 四季ビル1F
☎0997-57-1390

OPEN CAMPUS
7月6日(土)～7月21日(土)
奄美市立伊津部高等学校
〒997-5200

デジタル×子どもの居場所 **利用料 無料**

※10歳～18歳が対象

3Dプリンタ/DTM/デジタルイラスト/VR
動画編集/YouTube制作/プログラミングの
設備やソフトが自由に使える!

デジタルベースMINE
奄美市名瀬伊津部町20-1 四季ビル1F

▼奄美の地域情報サイト「みしょらんガイド」

2024.3 開所しました

デジタル × 子どもの居場所

デジタルベースMINE

デジタルベースMINEは10代の子供たちが気軽に、安全にデジタルに触られる場として、奄美市名瀬にオープンしました。
10～18歳の子でもあれば、誰もが無料で利用することができます。
子どもたちの「好き」「やってみたい」を入り口に、想像力や才能、可能性を伸ばしていける場。
家や学校でもない子どもたちの「第3の居場所」として、ワクワクする体験の創出をサポートします。

利用対象・費用
10歳～18歳のテクノロジーを使った表現に興味のある子どもたち **無料**

充実のデジタルツール
【機材・できること】
パソコン/iPad/3Dプリンタ/レゴエディケーション/
ボーカロイド/MIDIキーボード/VRゴーグル/
プログラミング/撮影ブース/UVレジン/缶/バッジなど

専門知識のある多彩なスタッフが常駐
お話しながら子どもたちの「好き」を褒め、「やりたいをサポート」
悪い方を教えます

撮影、ライブ配信も可能!
推し活グッズを作成♡

3Dプリンターでオリジナルアイテムが作れる

各機材や制作内容に合わせて利用できるワークスペースやくつろげるスペースもあります

パソコンで作曲

VRゴーグルで新しい世界を体験!

開館時間 火曜・水曜・木曜 10:00～18:00
土曜 13:00～18:00

アクセス 奄美市名瀬伊津部町20-1四季ビル1階
しまバス本社前降り徒歩2分

お問合せ ☎0997-57-1390

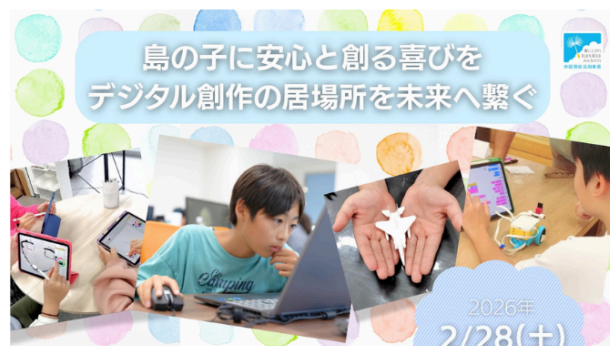
運営 NPO法人フリースクールMINE

LINE Instagram

公式LINEで最新情報やお問合せ対応しています

メディア掲載記事や写真

▼クラウドファンディングちらし



最終目標金額 **300万円**

デジタルベースMINEがクラウドファンディングに挑戦中!

私たちは奄美市内で、デジタルテクノロジーを活用した10代の「子どもたちの第三の居場所」を運営しております。2024年3月の来館から延べ3500名ほどの利用があり、3Dプリンターやデジタルアート、プログラミングなどのデジタル創作活動を通じ、学校や家庭以外で子どもたちが安心して過ごせる場、自分の「好き」を追求できる場を提供してまいりました。

MINEは、単に技術を教える場所ではありません。自分の内側にある「好き」という気持ちを、デジタルの力を使って形にする。そのプロセスを通じて「自分はこれだもん」という自己表現の喜びを知り、やがて自分の人生を自らの手で切り拓く「自己実現」へと繋げていく場所です。私たちは、そんな子どもたちの歩みに寄り添う伴走者でありたいと考えています。

島という環境をハンデにせず、どの子どもも公平に夢を追いかけられるように。活動を次のステップへ進め、子どもたちの未来をより輝かせるため、皆様のお力添えをお願いいたします。

ご支援方法

1.WEBサイトからのご支援

WEBサイトからご支援いただける方は、下の二次元コード、もしくは検索から、クレジットカード、コンビニ支払い、または銀行振込でご支援ください。

デジタルベースMINE READYFOR



2.申込書を利用したご支援

ウラ面の申込書にご記入の上、直接MINEまでお持ちください。こちらで代理振込みします。(必ず申込書もご提出ください)

事業所住所：伊達部町20-1 四季ビル1階
対応可能時間：火～土 10時～18時
電話番号：0997-57-1390

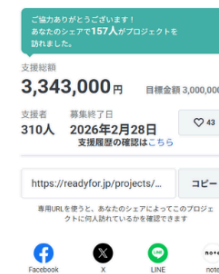
デジタルベースMINEの
ホームページはこちら



▼クラウドファンディング 新聞・SNSでの告知



▼クラウドファンディング サイト



メディア掲載記事や写真

▼HP



▼Instagram



▼Youtube



スタッフへのヒアリング

【落ち着ける静かな時間・場所がある】

A: 20人は静かな場所と感じているのが意外。「静かにしてね」と言っていないのに心地よい空間になっている？

B: 自分のやっている作業が阻害されていないのでは？

C: 集中しているのでは？(館内BGMも流行曲ではなくインストゥルメンタルを敢えて選んでいる)

A: スタッフから見ると賑やかに感じるが、子どもたちは落ち着けるのかもしれない

C: 子どもへのインタビューも「落ち着ける」という所感が多い

【安心安全の関連性について】

B: “安心安全”から“失敗を恐れない”の流れが分からない。安心安全だと失敗したくなるのでは？

A: まとめられたことに違和感はない

C: 必ずしもロジックモデルの流れの通りでなくスキップしたりすることもある。前後することもある、それが普通なのではないか

【頑張りが認められるという感覚がある】

D: イラスト組はみんなが絵を褒めてくれる、自分が自信のない絵を持ってきても、みんなはいいねと言ってくれる

D: ○○さんが「こんな絵でも褒めてくれるんだ」と言っていて、その後からミニキャラや全身の絵を描いたりするようになった

C: そういう雰囲気はスタッフが作ってきたと感じてる。周りの大人がそうした空気を率先して作ってきたから「ほめる環境」になっているのではないか。

【自己肯定感上昇による人間関係の広がり】

A: 交流→自己肯定感に、では？ 他の方のやっていることを見て、いいなと思ってやってみるという場面がある

B: 逆もある。スタッフとしか話していなかったのに、他の子と話したりするようになり元気になったのも感じた

C: Aさんの見た場面は人間関係が広がるプロセスじゃない？

B: 好きはバラバラでも仲良くなっている？ ←特に思い当たることはないようだった

B: マイクラ組は学年が違っててもよく話すようになっている

C: ここに来てる子が自己肯定感が上がって他の子と仲良くなっているデータがあったらいい→肯定感があがっている子で交流が広がった子もいれば、交流は少ないものの肯定感が上がった子もいた。必ずしもプロセスを経ているわけではないが、共通点として通所頻度や滞在時間の長さがあった

【過去のデータと比べて】

B:自己肯定感が下がっている子も。スタッフから見るとそう感じないが、見えないところで何かあるのかも

C:思春期と被ると被るとブレて仕方ないのではないか

A:学校で忙しい(色々自信や余裕がなくなる)のもある？

D:全体での肯定的回答と否定的回答の割合を見たい →全体としては、前回データと比べて肯定的回答が2.5倍増えている。54:21