



公募テーマ：E. 「多様な個性・才能・創造性を開花させ育む
サードプレイス」に関するテーマ

(a) 「新たなサードプレイスの創出」に関するテーマ

課外にある学びの資源を”選択・活用する力”を育み、実行するための”つながり”
を届けるサードプレイス

willdoor

最終報告書

一般社団法人ウィルドア

報告書作成日：2023年2月24日

担当者情報

- 所属・役職：一般社団法人ウィルドア 共同代表理事
- 氏名(フリガナ)：竹田和広 (たけだかずひろ)
- メールアドレス：takeda@willdoor.org
- 電話番号：080-5692-1229

テーマE：課外にある学びの資源を“選択・活用する力”を育み、実行するための“つながり”を届けるサードプレイスwilldoor（一般社団法人ウィルドア）

実証背景と内容

背景

サードプレイスとの出会いが、偶然や環境に依存していることで、意欲や関心があってもそれを発展・深掘りするためのサードプレイスへと踏み出せず、個性や才能を発揮できない中高生が多数存在する現状



取組内容

①サードプレイスの創出と、その効果測定

- 対象者：全国の中高生
- 育成する人材像：自らの意欲・関心を自覚し、実現の場を発掘しながら自走できる人材
- プログラム内容：高校生の「サードプレイスの活用リテラシーを高める」ハブ機能を持つ「総合サードプレイス」の創出と価値の検証
- 期間：2022/10-2023/02

②自走・普及に向けたプラン具体化と示唆出し

- 当初の自走プラン：①企業自治体を巻き込んだ収益化プラン、②行政と連携を行った自走プラン
- 自走に向けた実施事項：関係者へのヒアリング及び試験的な協働実施

実証成果

①サードプレイスの創出と、その効果測定

- 多様なサードプレイスの情報を、一人ひとりの興味関心・ニーズをもとに共有・リコmendをすることができ、ハブ機能を持ったサードプレイスがあることで、個人では見つけられていなかった選択肢を届けられることが確認できた。
- スタッフ個人と参加者間での相談・対話に閉じず、組織全体の知識・ノウハウをもとに情報提供が出来る仕掛けを入れることで、偶然ではない形で中高生へ合ったサードプレイスの情報を提供できる仕組み・体制を構築し、検証することができた。

②自走に向けたプラン具体化と示唆出し

- 「サードプレイス提供団体（企業含む）の支援・ネットワーク化」と「ネットワークを活かした行政施策・学校サポート」により自走・普及をさせるプランについて各ステークホルダーへのヒアリングにより具体化させることができた。
- 専門を持たない総合サードプレイスの強みを活かし、サードプレイス全体を普及させる上での団体共通の課題・困難（学校・教育関係者への認知・理解等）を打破するための事業へと発展させ、一人ひとりの個性・才能を発揮するための仕組みづくりへ価値発揮出来るようにすることで自走・普及が出来る可能性がある。

アジェンダ

I. 創出したサードプレイスの背景・目的と内容

- i. 取組みの背景・目的
- ii. 実施体制
- iii. 実施内容
- iv. 期間・スケジュール

II. 本サードプレイスが関係者にもたらす効果・利点の検証結果

- i. 集客状況
- ii. 機能ごとの効果
- iii. 参加者セグメントとセグメントごとの課題
- iv. セグメントごとの効果
- v. 教員との連携事例と効果
- vi. サードプレイス提供団体との連携事例と効果
- vii. 総合サードプレイスの社会的意義・可能性

III. 自走・普及に向けたプラン・示唆

- i. 総合サードプレイスの理想状態と課題
- ii. 自走・普及に向けたビジネスモデル仮説
- iii. 自走・普及に向けた示唆・課題
- iv. 実現に向けたネクストステップ

Appendix.

- 参加者インタビュー（抜粋）

I - i . 背景と目的 (サマリ)

背景

- サードプレイスとの出会いが偶然や環境に依存し、多くの10代が自身の意欲を活かせず個性や才能を育める機会を逸している環境
 - 学校内での授業等を通じて、自身の「個性」「才能」「創造性」をより発揮したいという意欲を持つ中高生は増加している
 - 一方で、意欲を獲得しても「何から考えていいかわからない」「課外活動という言葉も知らなかった」という声も多く聞く状況
(弊社調査(※)でも7割の高校生は課外活動へ参加したことがないと回答)
- オンライン等の普及で情報があふれる中、機会獲得の持続性には大きな格差が生じている状態
 - デジタル化・オンライン化が進み、だれもが多様な情報や資源にアクセスすることができる
 - 情報を活用し、自身の学びにつなげるためには自らリサーチし、行動を起こす活用力と行動力が必要
 - 現状では、一度サードプレイスに触れても、その先へと進む選択肢を持たずにいる学生が多い

目的

- **課外にある学びの資源を、自らの意欲・関心に基づいて選択・創造し、学び続ける力と、それを加速させるつながりを誰もが獲得できるサードプレイスの創出と検証**
 - 周囲の環境のみに依存せず、より多くの一人ひとりが自らの意欲・関心を自覚し、個性・才能を伸ばすことができる場の創出
 - 機会が1度にとどまらず、持続可能なものにするため、社会にある様々な学びの資源(サードプレイス、企業、個人、その他コンテンツ等)を探し活用するリテラシーを得るためのサポートの提供

I - i . 背景と目的

教員・生徒の現状：

教育課程内の探究等で少し心に火がついても、
二歩目が自分で見つけられない/先生も紹介できない。

生徒



言葉の生い立ちをもっと研究してみたいけど、誰も議論できる相手がない。(秋田県 高校2年生)



企画したり、人に伝える力を伸ばしたいから、色々な経験をしたい。でも何していいかわからない。(神奈川県 高校1年生)



本当はVtuberになるために探究したいけど、高校で一緒にできる人はいないし、先生にもあまりいい顔されない。相談できる人がほしい。(東京都 高校1年生)



実は海外大学にも興味があるけど、誰も周りにやってことがある人はいない。先生もよくわからないと言われて相談に乗ってもらえない。(青森県 高校2年生)

教員



探究の時間で多くの生徒が机上の調べ学習で終わってしまう。それぞれの興味も多様なため、教員も繋がりがなくそれぞれ学校の外にでて何かをするというところまで後押ししきれない。(都立高校 教員)



より自分にあった進路にするために課外の手機を活用させたいが、教員は情報を知らないし調べ方もわからない。たまたま目についたものを紹介するにとどまっている。(神奈川県 高校教員)

I - i . 背景と目的

社会の変化 :

オンラインの発展によって社会にある多様な資源が利用可能になり、活用することで地方/都会や学校に関わらず、個別の関心や目標に向けて多様な学びを獲得できるようになった。

<事例>Aさん（兵庫県・高3※2021年当時）の1年間に参加/創造した課外のプログラム・場

計 30個

- 1/11 ぼくらの修学旅行ver.0 <企画運営>
- 1/23 これからのキャリアの歩み方 <企画運営登壇>
- 1/28 「ぼくらがコロナ禍だからこそできること」 <参加>
- 1/30 高校生シンポジウム <参加>
- 1/31 未来station <企画運営>
- 2/1 「生きづらさを乗り越えて居場所を作る」 <参加>
- 2/21 カダイ探偵 <参加>
- 3/28 【わーるず×フードロス】 <企画運営>
- 3/31 47都道府県高校生サミットvol.2 <参加>
- 5/1 大学連携プロジェクトSEEK <広報/参加>
- 5/30 Teens Balloon <参加>
- 6/12 若者環境アクションin姫路 <スピーチ登壇>
- 6/19 Youth conference hosted by Yokohama YMCA <参加>
- 7/2 Rethink Creator Seminar in神戸
- 7/3 BASECAMP 異文化交流会
- 7/10 SDGs FES in大坂
- 7/17 Curbonフォトウォーク
- 7/23 「ミレニアムとZ世代の狭間で」 vol.4
- 9/28 クリエイティ部
- 10/1 THINK BIG FORUM
- 10/2 ユタラボ
- 10/5 LITALICOが目指す未来
- 10/08 TeacherAide 茨城支部 #6
- 10/9 proofS交流会
- 10/10 もあふる交流会
- 10/14 クリエイティ部イベント#1
- 10/24 若者環境アクションin姫路
- 10/31 COMING KOBE21 <STAFF>
- 12/12 GOALOOK学習塾 ～畏敬から考える人類の未来～
- 12/18 行くか、行かんか。

I - i . 背景と目的

現状の課題：

個人や学校の元々持っている情報・資源とのつながりや、
そもそもの経験・学びの深さによって、
社会にある学びの資源/ サードプレイスへリーチできるかに大きく差が広がっている



死にもものぐるいで情報を探して、なんとかこのプログラムを見つけました。(鹿児島 高校3年生)

※ 弊社の実施するプログラムに参加した高校生へのヒアリングより起業に関心があったものの周囲にその情報を知る人はおらず、インターネットや限られたつながりを駆使し苦労してプログラムを発見したとのこと。このように高校生にとって、サードプレイスは見つけにくい状況にある。



僕は形ある肩書は何もありません。かつて参加していたものがありますが、公式に出せる、応募に書けるような肩書としては弱いです。僕はこれと同じような理由でとある有名な企画に落ちました。(中略) 僕が今興味を大きく示していることは、こういった「高校生のイベント等の参加機会の是正」です。(秋田県 高校3年生)

弊社プログラムに落選した高校生へのフォローで、相談会を実施し、参加した高校生のツイートより抜粋。選考型のプログラムが近年増え、彼の視点からだと、良いプログラムほど選考があり、すでに機会を手にした人はそこに参加できるが、そうでない人は落選を続け経験を積み重ねられない事例も。

(学校のつながり内含む)
課外活動を行った経験のある高校生 **44%** (12名)

(自由記述回答)
ゴミ拾い、ボランティア、パン屋、ホテル 等

(学校・地域を超えて)
課外活動を行った経験のある高校生 **7%** (2名)

(自由記述回答)
核兵器廃絶署名活動、太平洋マラソンボランティア等

対象：宮崎県公立高校2年生 27名(27/42※1学年)

実施日：2022年2月4日

実施主体：一般社団法人ウィルドア

I - i . 背景と目的

本取組みの 目的

サードプレイスを活用しながら一人ひとりの才能・個性を伸ばすような自発的な学びを促進するために、個々人の興味関心・意欲の獲得を起点として、自ら踏み出す過程をサポートできるリテラシーとつながりを、どこでも誰でも手にすることができる仕組みを生み出す

Step.1

- 自身の興味関心の発見・わたしから始まる学びの体感
ー 強制参加型プログラム（授業等）

Step.2

- 踏み出しやすい一歩が見える

Step.3

- 安心して踏み出すことができる最初の間・機会がある

Step.4

- 自分にとって合った次の一歩を推奨・相談できる

Step.5

- 社会教育領域にある資源に参加してみる・活用してみる

Step.6

- 参加した機会の価値・意義を振り返り相談できる

現状は左部分の過程が個人任せ及び学校・地域の環境に依存するかたちとなっている。

この点をサポートできるサードプレイスの創出を目指す。

I - ii . 実施体制

■ 事業受託者：一般社団法人ウィルドア

- 統括責任者 : 武口翔吾(共同代表理事)
- 執行責任者 : 竹田和広(共同代表理事)
- 運営担当 : 長谷川梨央
- 渉外担当 : 稲垣葉美舞

■ 主な再委託先：

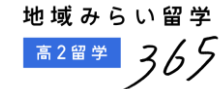
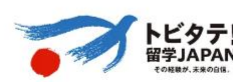
【株式会社Qulii】

- 責任者 : 王 昌宇（代表取締役）
- 執行責任者 : 王 昌宇（代表取締役）



■ 連携団体/

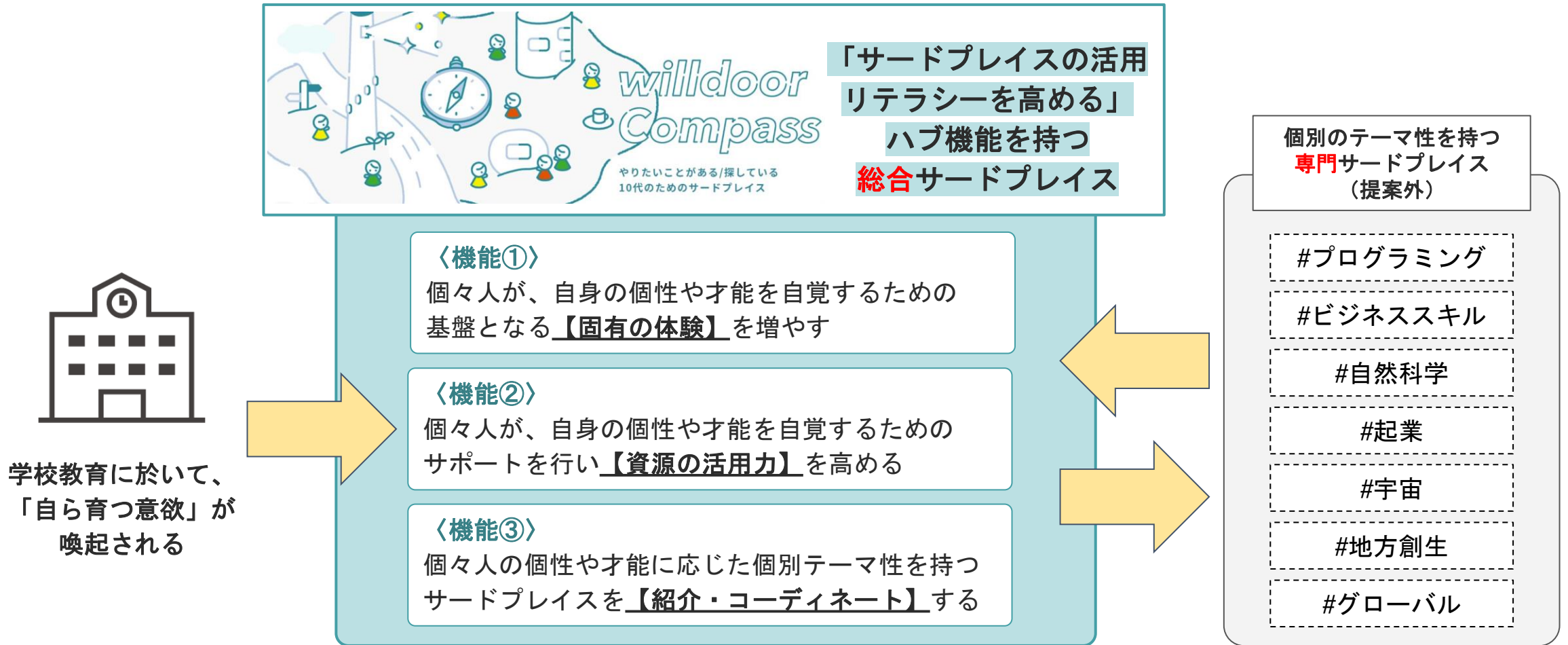
サードプレイス：



I - iii. 実施内容

サードプレイス概要

高校生の「サードプレイスの活用リテラシーを高める」ハブ機能を持つ、**「総合」サードプレイスとしての「willdoor Compass」**を設立



プログラムの対象者と募集・選抜方法

参加対象：全国の高校生

「何かをしてみたい」という意欲を持つものの、下記のような課題からサードプレイスに接続できていない生徒を主な対象層とする



- 何から始めていいかが分からない
- 自身が何に対して興味を持っているかが分からない
- どこに行けば良いかが分からない

主な募集方法

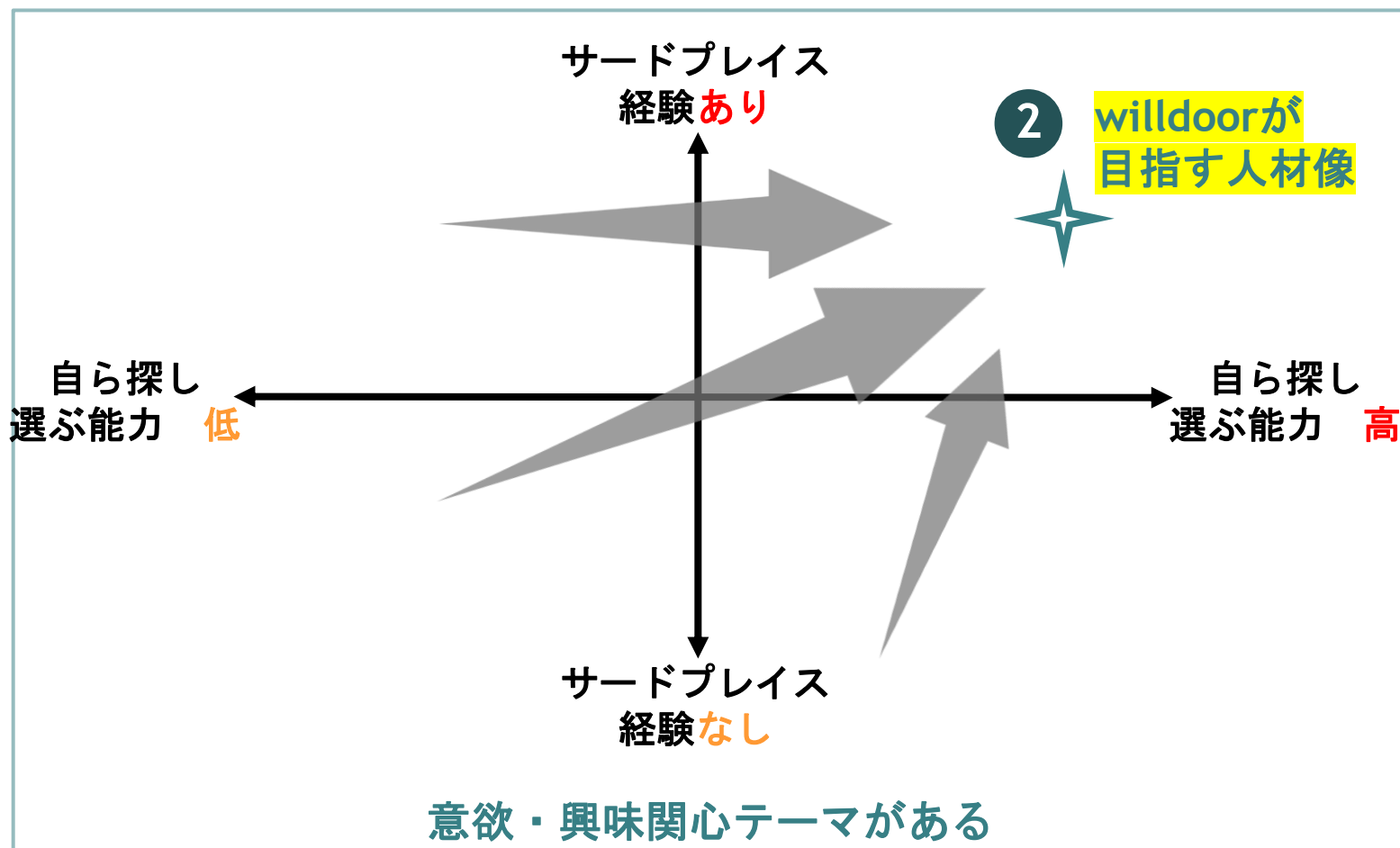
1. 社会教育の紹介メディアサイトQuliiの活用 <https://qulii.jp/>
2. 課外活動に積極的に取り組む高校生世代からの拡散
3. 弊団体が保持する保持する学校向けコンテンツの実施後のプログラム紹介
4. 高校・教員との連携による生徒への声掛け
5. Twitter, Instagramでの情報発信

※また、サードプレイスを活用して自身の興味・関心を深めた体験・経験を持つ高校生を、上記の層を支援する側として協力者として募集を行う

選抜方法

先着順

I - iii. 実施内容 育成する人材像



1 学ぶことへの内発動機を持っている人

- ✓ 自らの意思(will)で自分の意欲・関心を見つけ探究できる人材

2 自ら探し選び、自走できる人

- ✓ 意欲や関心から、自らの個性や才能を伸ばすサードプレイス/プログラムを探すことができる人材
- ✓ 出会いや気付きから、自ら新たなサードプレイス/プログラムを選択・創造しながら学び続けることができる人材

何かをしたい意欲・興味関心テーマがない

I - iii. 実施内容 ー実施詳細

willdoor Compass全体像

総合サードプレイスとしての役割を実現するため、各機能に応じたプログラムを検討、実施



〈機能①〉

個々人が、自身の個性や才能を自覚するための基盤となる【**固有の体験**】を増やす

〈機能②〉

個々人が、自身の個性や才能を自覚するためのサポートを行い【**資源の活用力**】を高める

〈機能③〉

個々人の個性や才能に応じた個別テーマ性を持つサードプレイスを【**紹介・コーディネート**】する

ゲーミフィケーションを活用した大会型プログラム(ワンダリングチャレンジ)

3人1組でチーム対抗でミッションに挑むゲームを通して目的意識を育むゲーミフィケーション型探究学習プログラム

✓ポイント

「やりたいことが明確でない」「サードプレイスへの参加経験がない」ような人も、特に専門的知識や経験がなくても参加でき「友達と誘われたから」「楽しそうだから」という人も参加ができる

OPEN DAY

定期的に行われる同世代との交流・意見交換やスタッフとの対話を通じて、次の一歩となるサードプレイスの情報を得たり、自分なりの計画を考えたりできるイベント

✓ポイント

同世代の他者の話や経験を聞いたり、共にその探し方などを学ぶことで、サードプレイスへ参加する活用する意欲を高めたり、活用するための知識を得る事ができる

個別相談

スタッフが個別に1時間程度オンラインにて対話をする事ができる

✓ポイント

アドバイスをしたり、話をするのではなく、参加者に寄り添いやりたいことを整理・言語化することで、サードプレイスの選択や探索をやりやすくする事ができる

課外活動知恵袋

Slackを使い必要としている情報・悩みを投稿することで、登録している同世代に加え様々なサードプレイスとのつながりがある専門スタッフからの情報収集が可能な場

✓ポイント

イベント内でどのスタッフと話すかなどの偶然に左右されず、確実に資源とのつながりがある人へと相談できることで必要な情報を得ることができる。イベントとは異なり、利用者の都合に左右されず必要なタイミングでいつでも利用できる

I - iii. 実施内容 ー実施詳細

ゲーミフィケーションを活用した大会型プログラム（ワンダリングチャレンジ）

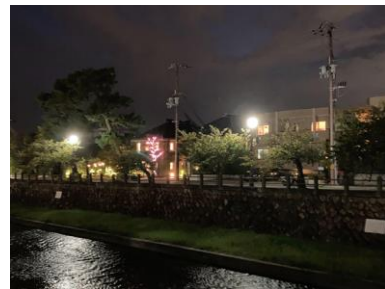
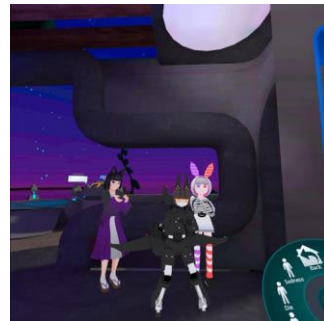


3人1組でチーム対抗でミッションに挑むゲームを通して目的意識を育むゲーミフィケーション型探究学習プログラムを実施。
12種類のミッションからチームで選び、期間中にいくつかのミッションに挑み、学びを得られるかを競う。

実施日程：10月3日～15日
参加人数：15名

<ミッション一覧>

- マイヒーロー
- まちなかマインドフルネス
- お別れの手紙
- ポストサプライズ
- 0円トリップ
- コラボしませんか!?
- ありコレ
- お弁当を贈ろう
- バック・トゥ・the青春
- 季節の"旬"を発見しよう
- What's you can?



事前
・
流入

楽しそう・賞品が欲しいからの流入

「楽しそうだから」「友だちに誘われたから」「賞品がほしい」「とりあえずなにかしたかったから」という表面的な動機から参加できる設計

ミ
ッ
シ
ヨ
ン
挑
戦
期
間

チームでミッションに挑戦

3人1組で、日常の中では挑戦しない・できないアクションを「ミッション」として提示。
スマホを用いてオンラインにて確認・提出。

リフレクションを提出

ミッションとセットで設定されているリフレクションクエスチョンに回答し、提出。

表彰

期間中の成長を表彰

ミッションの取り組み成果ではなく、リフレクションから見られる期間中の挑戦・成長を表彰

I - iii. 実施内容 ー実施詳細

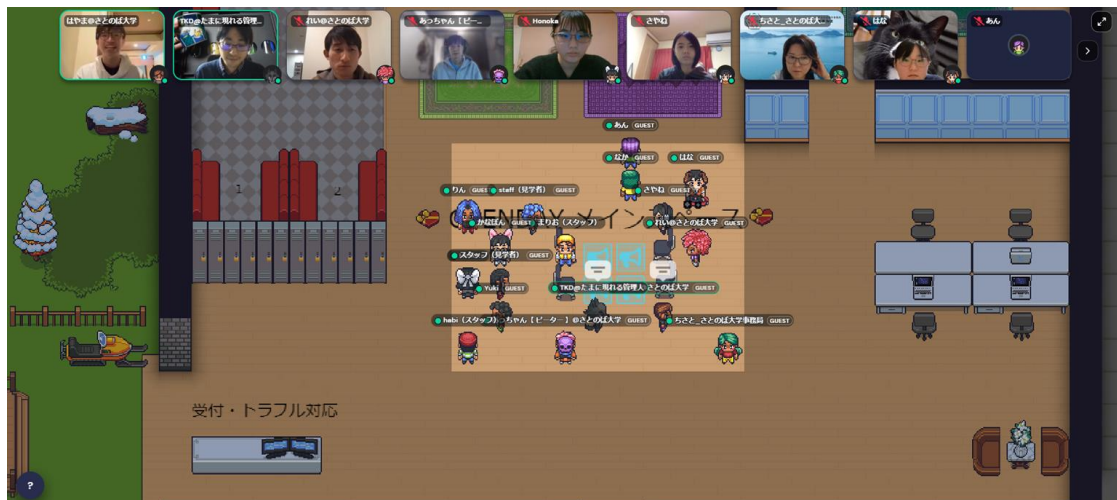
OPEN DAY



定期的に開かれる同世代との交流・意見交換やスタッフとの対話を通じて、次の一歩となるサードプレイスの情報を得たり、自分なりの計画を考えることができる場。

実施回数：16回
実施時間：平日19:00~22:00、休日10:00~13:00
実施場所：gahter(メタバース空間)
参加人数(延べ)：56人
参加人数(ユニーク)41人

▽OPEN DAYの様子



●プログラム概要/内容(例)

チェックイン/
アイスブレイク

安心安全に話せる雰囲気作り

インプット

自分のやりたいことを見つけたり、実現に向けて動く際の思考方法やサードプレイスの使い方を紹介

学びの計画書づく
りワーク

ワークシートをもとに、自分の目標や必要な情報・次の一歩について思考する。

学びの応援団
セッション

参加者同士で、自分の現在地について共有。発表者以外はその応援として、埋まっていないところを一緒に考え明確にしていく。スタッフも加わり、情報提供も実施。

クロージング/
個別相談

実施に際してのリスクや相談窓口の紹介。各種プログラムの告知や、その他様々な機会の情報をシェア。希望者は、個別相談も受け付ける。

下記二つの形式でOPENDAYを実施

通常OPENDAY

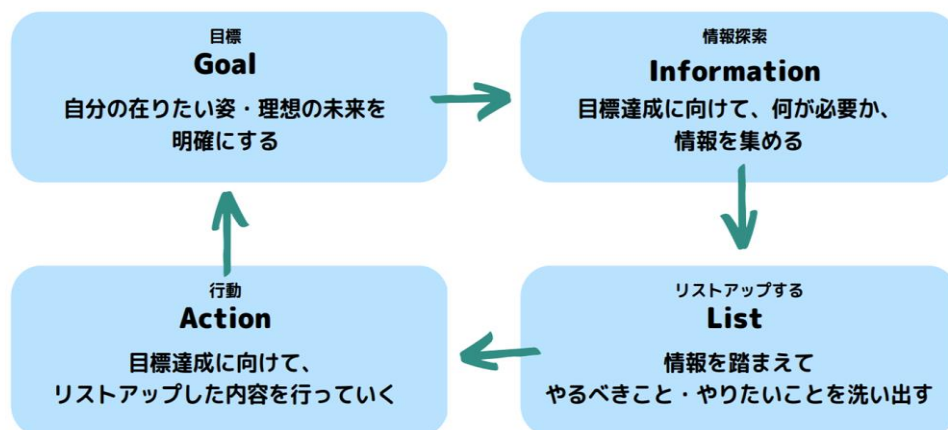
対話やワークをメインに行うOPENDAY。

<実施内容>

- ・自分のやりたいことを実現するためのメソッド共有
- ・学びの計画書制作ワーク
- ・自分の考えている事や夢を自由に話す時間
- ・参加者同士での対話・交流

▽やりたいをかなえるメソッド(GILAワーク)

GILAモデル



特別OPENDAY

特定のトピックを語ったり、特別ゲストを招いての講演・相談会を実施。

<実施内容（抜粋）>：

- ・環境DAY
- ・海外国際DAY
- ・教育DAY
- ・現役大学生を招いて”自分の軸で大学を選ぶ方法”について座談会
- ・トビタテ留学japanプロデューサーへの質問会
- ・現役弁護士の講演

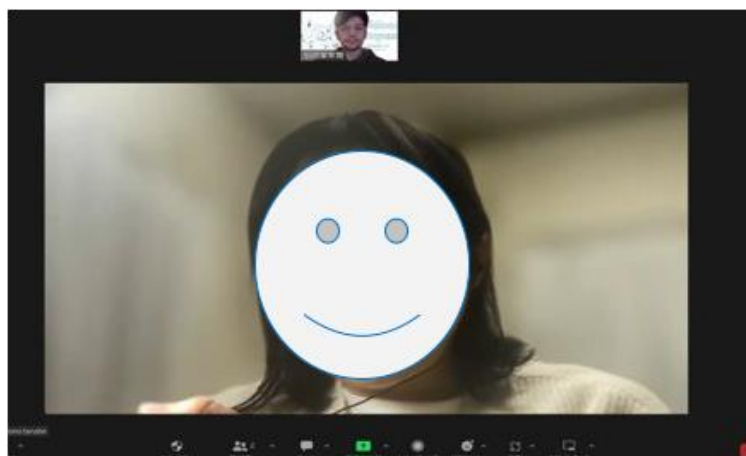


I - iii. 実施内容 一実施詳細

個別相談



専任スタッフが個別に1時間程度オンラインにて参加者のやりたいことについての対話を行うプログラム



実施回数：14回

相談員スタッフ：

大学生、社会人（ボランティア）、willdoorスタッフにて対応。
話しやすさを考慮し、19~24歳までのスタッフを中心にアサイン。

相談内容例：

- ・進路を国際系にしたいが、そこで何をしたらいいのかわからない
- ・探究活動を1年やってきて「多文化共生」について、理解し合うという結果にしかないがどうしたらいいか
- ・今起業したいと思っているが、大学までにやるべきことがまだわからない
- ・これから課外活動をしていく中でどんなことを行い、どこのグループに所属するのかなど、課外活動全般について知りたい。
- ・Vtuberの動画を作っている人に話を聞きたいが、誰かいないか



まりお

高校生時代は総合学科に通いながら、防災×楽しいをテーマに様々なイベントを実施していました。興味関心の幅は広いのでぜひみなさんとたくさんお話できると嬉しいです！



しょうたろう

高校時代は勉強頑張りがつ、学年間の垣根を越えるために同級生や後輩に向けたワークショップを開催。大学では組経営や会計を学びつつマジックやジャグリングなどもやっていたので、色々お話できると思います！



わかな

中高生時代に課外活動と出会い、学生団体やボランティアの活動を通して自分が『今一番やりたいこと』を考えながら活動していました！人の話を聞くことが好きです！ぜひみなさんのお話、ゆっくり聞かせてください！

OPENDAY/個別相談 ースタッフの役割・姿勢について



■スタッフの役割

情報を提供する/教えるのではなく、他者及び自己との対話を促したり、言語化・具体化を促す。

※サードプレイス情報については共に探したり知っているものを伝えることはするが、基本的に課外活動知恵袋へ誘導し情報獲得を促す。

■スタッフの選定・求めた資質について

下記2つを必須とした。

- ・課外活動・サードプレイスを体験・運営をした経験を持つ。
- ・教えることではなく、対話・ともに考えることが好きである。

■具体的な役割

OPENDAYの全体進行、willdoorCompassの説明、対話の際のファシリテーション

■その他のポイント

高校生たちが話しやすさを考慮し、

同世代の少し上の先輩といった立ち位置としてOPEN DAYスタッフとしては大学生・若手社会人をボランティアとして募集を行った。これにより同世代特有の悩みや相談について共感をしながら、活用できるサードプレイスについて共に考えることが対応できる体制を確立。

I - iii. 実施内容 ー実施詳細

みんなの課外活動知恵袋



Slackを使い必要としている情報や悩みを投稿することで、登録している同世代に加え、様々なサードプレイスとのつながりがある専門スタッフから情報を募ることが出来る

登録者：55名 質問数：9 認定相談員：11名

実際の投稿内容

主な認定相談員



高校生向け
課外活動情報サイト
qulii代表取締役

王 昌宇



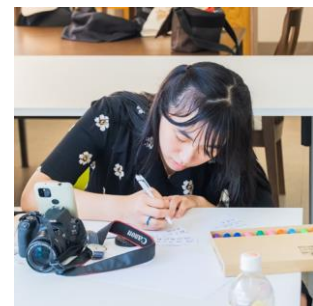
高校時代に様々なサ
ードプレイスを活用
し、現在は海外大に
通う大学生

山邊 鈴



環境分野の政策づく
りなどを通じてサス
テナブルなまちの
実現をめざす活動家

新莊 直明



教育系NPOで働く
19歳のフリーランス

溝口 和愛



I - iv . 実施期間・スケジュール

■ 2022年10月4日～15日：

〈主な実施事項〉

- － チーム対抗型探究プログラムの実施（クロージングイベント：10月15日）

■ 2022年10月～11月：

〈主な実施事項〉

- － 上記参加者含む対象へ、本サードプレイスのプログラムのテスト実施
- － プログラム・マニュアル等の制作・実施体制の構築
- － サードプレイス提供団体との連携及び連携校の獲得・意見交換の実施

■ 2022年12月1日～2023年2月24日：

〈主な実施事項〉

- － 本サードプレイスの本格稼働
- － 週2回程度 OPEN DAYの開催、予約制で個別相談の実施
- － 課外活動知恵袋（Slack）の運用

■ 2023年2月：

〈主な実施事項〉

- － 参加者・サードプレイス・学校教員を対象とした事後ヒアリング・アンケート等の実施
- － 結果の分析、報告書の作成

アジェンダ

I. 創出したサードプレイスの背景・目的と内容

- i. 取組みの背景・目的
- ii. 実施体制
- iii. 実施内容
- iv. 期間・スケジュール

II. 本サードプレイスが関係者にもたらす効果・利点の検証結果

- i. 集客状況
- ii. 機能ごとの効果
- iii. 参加者セグメントとセグメントごとの課題
- iv. セグメントごとの効果
- v. 教員との連携事例と効果
- vi. サードプレイス提供団体との連携事例と効果
- vii. 総合サードプレイスの社会的意義・可能性

III. 自走・普及に向けたプラン・示唆

- i. 総合サードプレイスの理想状態と課題
- ii. 自走・普及に向けたビジネスモデル仮説
- iii. 自走・普及に向けた示唆・課題
- iv. 実現に向けたネクストステップ

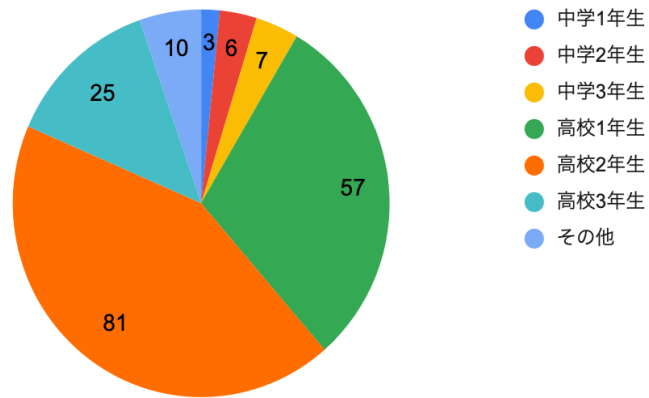
Appendix.

- 参加者インタビュー（抜粋）

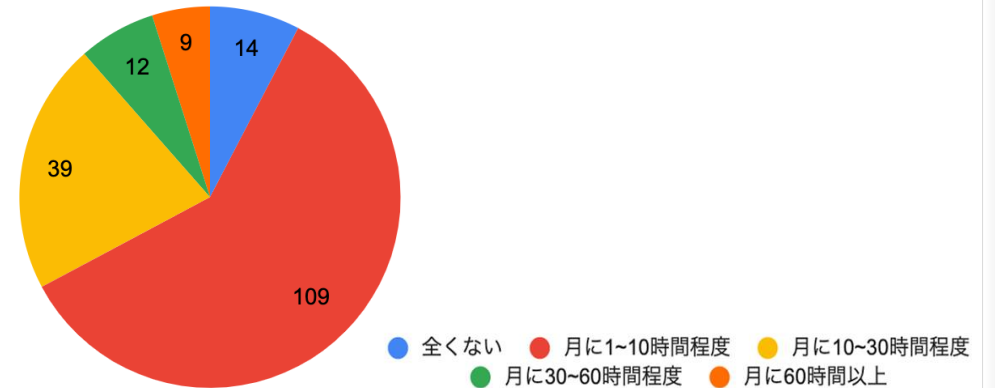
Ⅱ-i. 集客状況 集客結果について

やりたいことがある、探している205名（2月18日時点）中高生が登録。
関東を中心に、全国様々な地域からの参加者の獲得に成功

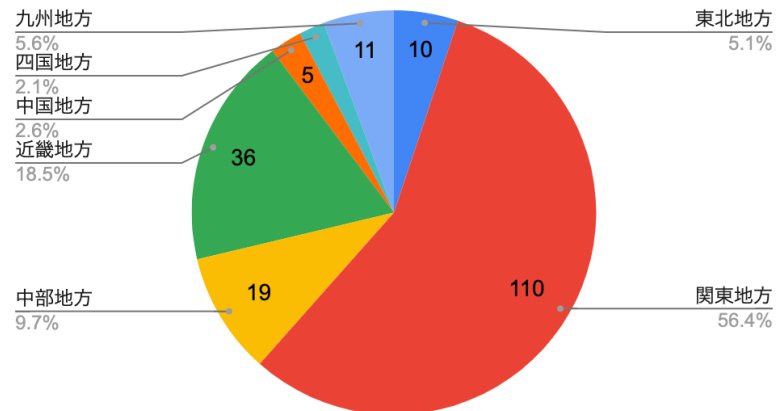
所属している学年(n=195、単位:人)



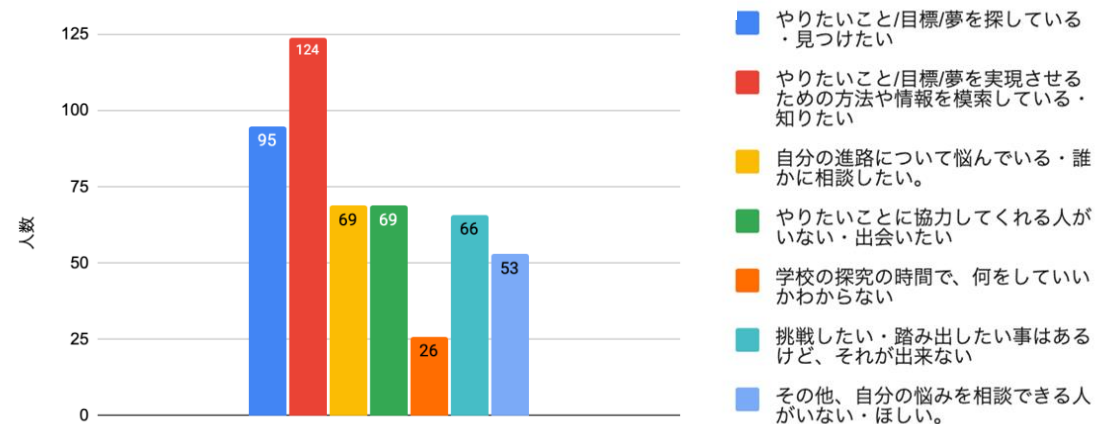
現在の課外活動との関わり(n=189、単位:人)



登録者住居地方(n=205、単位:人)



参加理由※複数回答(n=195、単位:人)



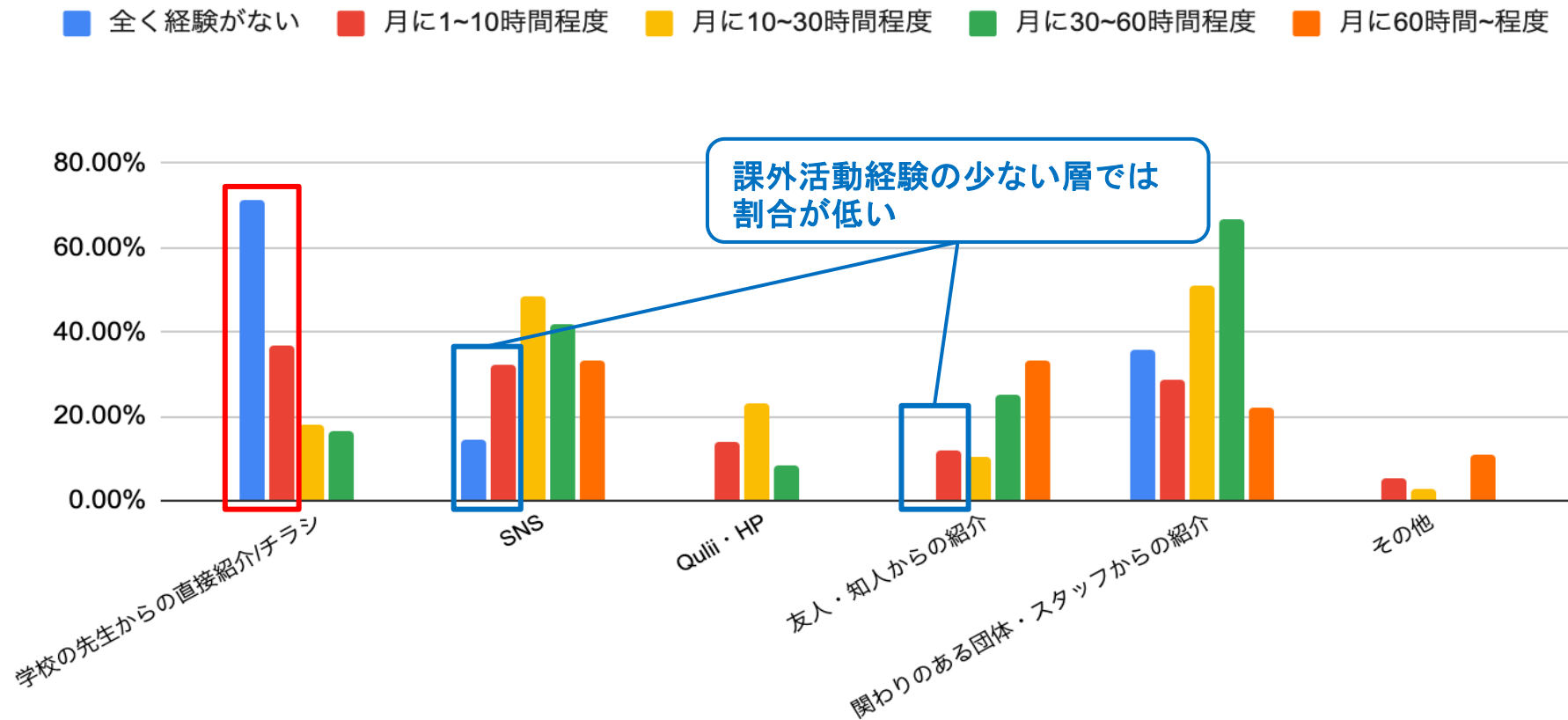
Ⅱ-i. 集客状況 集客施策とその結果

経路	施策	結果（※数値は2月18日時点）
SNS (Twitter)	<ul style="list-style-type: none">投稿（12/12～2/24 合計32投稿）	<ul style="list-style-type: none">リーチ数：72,904人Twitterを見た上で登録した人数：46人
SNS (Instagram)	<ul style="list-style-type: none">投稿・リールの広告(2/1～2/24)	<ul style="list-style-type: none">リーチ数：84448人WEBリーチ：795人Instagramを見た上で登録した人数：10人
学校・教員への依頼	<ul style="list-style-type: none">10校へのチラシ掲示・学内SMSでの共有・個別の生徒への声かけの依頼2校でのスタッフによる授業内説明の実施	<ul style="list-style-type: none">リーチ数：約2000人学校・教員による告知を受けた上で登録した人数49人
連携サードプレイス団体への告知依頼	<ul style="list-style-type: none">22団体への参加者への情報提供SNSでの発信の依頼	<ul style="list-style-type: none">関わりのある団体・スタッフからの紹介を受けた上で登録した人数43人
サードプレイスに関するまとめサイトへの掲載	<ul style="list-style-type: none">Qulii（サードプレイス情報のキュレーションサイト）へのバナー掲載（12/12-2/24）	<ul style="list-style-type: none">WEBへのコンバージョン数：377人Quliiを見た上で登録した人数：18人
高校生での口コミの拡大	<ul style="list-style-type: none">参加者及び関係のある高校生への周囲へのお誘い・周知依頼	<ul style="list-style-type: none">友人・知人からの紹介を受けた上で登録した人数：23名
その他（上記以外経路）	<ul style="list-style-type: none">WEB/note記事の作成/プレスリリース等	<ul style="list-style-type: none">上記以外経路のみで登録した人数：20名

Ⅱ-i. 集客状況 参加者属性ごとの参加経路の違い

課外活動の実施が少ない人（≒サードプレイス参加率が低い層）ほど「学校の先生からの紹介・チラシ」で参加した割合が高く、課外活動を多く実施している層では割合が高い「SNS」や「HP WEB」、「友人や知人からの紹介」で参加した人の割合は低かった

課外活動の実施状況ごとの参加経路割合（n=189）



II - ii . 全体での効果

全体を通じた参加者への効果検証

本事業により課外活動・サードプレイスに関する相談を出来る場所を届けることで、サードプレイスのイメージを広げたり、より自分に合った活動や機会へ踏み出す後押しをすることが出来た

「willdoor Compassの使用を通じて、【より自分の興味やニーズに合った】イベント・プログラム・団体等のサードプレイスの情報を得ることが出来ましたか？」



平均 7.8/10 (n=21)※willdoor Compass利用者への事後アンケートより

以下、参加者への事後アンケート回答より

- ・ 「活躍している同世代の話聞いたことで自分も一歩踏み出して一人で県外に赴いて好きな活動に取り組むようになった。」（徳島 高校2年生）
- ・ 「課外活動といえば、学生団体に所属したりコンペに応募したりすることしか知らなかったけど、それだけではなく、自分だけの課外活動があって良いんだなと思えた。」（静岡 高校2年生）

課外活動をする上での障壁は？



「活動を相談する相手がいないこと」を選択

事前 平均 5.3/10 ※willdoor Compass利用者への
事後 平均 4.8/10 事後アンケートより

*【最大変化率】事前：7、事後：1

以下、参加者へのアンケート回答/事後インタビューより

- ・ 「たくさん手を差し伸べてくれる大人がいるということ（の学びを得た）」（埼玉県 中学3年生）
- ・ 「（ウィルドアコンパスがなくなったら）自分の視野が狭くなってしまおう、自分の周りには課外活動をやっていたり、相談できる人がいないので、わーっとなってしまう（静岡 高校2年生）」
- ・ 「1人で悩みを抱えていても、話を聞いてくれて、相談にのってくれる誰かがいるという精神的安心を得ることが出来ました」（大阪 高校1年生）

II - ii . 機能ごとの効果

機能① ゲーミフィケーションを活用した大会型プログラム

willdoor
Compass

<機能①>

<機能②>

<機能③>

それぞれの日常の中で、ミッションを通じて個々人が、自身の個性や才能を自覚したり、一歩踏み出して次の経験を求める意欲を高める【固有の体験】を増やすことができた

通信制高校2年生 Aさんの事例

参加動機

- Aさんの友人がSNSで本イベントを発見し、誘われて参加

チーム対抗型プログラム参加

- 「季節の旬を発見しよう」を選択し、ミッションに挑戦。
農家に自らアポを取り、さつまいも掘りを体験したり、農家の問題についてヒアリングを実施

実施後の変化

- “短期間でミッションをやり遂げたことで、「成功した自信」がついたような気がする。もっともっとチャレンジしてみたいと思えるようになった”（事後アンケート）
- LINE/オンラインでの個別相談サービスを「ぜひ使用したい」と回答

自らアクションを決め、実施する中で「自信」が付き、更に前へと進む意欲の向上が見られた。



II - ii . 機能ごとの効果

機能② OPEN DAY、個別相談



ワークショップ/個別の対話を通じて、自身の興味関心・個性を言語化・自己認知するとともにサードプレイスの探索する方法を知ること、次の一歩を踏み出すきっかけを創ることができた。

【参加者の声】

■ 自己理解及びサードプレイス理解を促すことで、どんな資源・サードプレイスが自分にとって必要かをより明確に出来た。

- "未来に向けて自分がやらなければいけないことがみつけれられた" (東京都 中学1年生)
- "実は自分のこと分かってない?! 自分で意外となんでも興味持つんだな。目指してる職業に携わってる人にどんな仕事なのかを詳しく聞くべきだと思った。" (秋田県 高校3年生)
- "個別相談の時に高校時代、大学時代の間には様々な人脈を作ったり、コミュニティに参加することが将来夢をかなえることにつながるとアドバイスを頂き、今まで学校の人としかかかわったことがありませんでしたが、OpenDayや様々な課外活動にこれからも参加していきたいと思いました。" (兵庫 高校3年生)

■ 相談・関わりを通じて知恵袋含めて、情報を獲得するための次の一歩へ繋げることが出来た。

- "教育について知りたいと思っていたけど、どうすればいいか分からなかったの、まずは課外活動知恵袋で質問してみることやopendayに参加してみるなど、次やるべきことが分かったので良かったです。" (静岡県 高校2年生)
- "興味のある分野で研究をしている方にコンタクトをとるための後押しになりました。" (東京都 高校2年生)
- "活動の始め方について相談をしたのですが、自分がどうやって動き出せばいいのか参考になる意見を聞けて助かりました。" (広島県 高校1年生)
- "個別相談の時に高校時代、大学時代の間には様々な人脈を作ったり、コミュニティに参加することが将来夢をかなえることにつながるとアドバイスを頂き、今まで学校の人としかかかわったことがありませんでしたが、OpenDayさんや様々な課外活動にこれからも参加していきたいと思いました。" (兵庫県 高校3年生)



II - ii . 機能ごとの効果 機能③ 課外活動知恵袋



全国の同世代や様々なサードプレイスとのつながりを持ったスタッフにより、幅広いテーマにて相談者ごとに合ったサードプレイス情報・選択肢を提供することができた。

質問

回答結果と参加者の反応



(静岡県 高2)

教育を変えていきたい！と思っている方はどんなことに疑問を持っていて、どんな風にして教育を変えていきたいと思っているのか、実際に教育を変えるために行動している方でこんな方が居るよ！と教えていただきたいです

特に、

- ①教育心理学
- ②学校生活などで生きづらさを感じたり、悩みを持つ子に対するのアプローチに興味があります。

2名の相談員より5団体の紹介と、2つのイベントの紹介が実施。
質問者としては興味のあるプログラムを発見し、参加を検討しているとのこと。



(東京都 高2)

- ・ 日本に滞在している海外の人達ともっと関わりたい（オンラインでもOK）
 - ・ 感じている差別について知りたい
 - ・ 海外の方への差別について学んでいる人たちから話を聞いてみたい
- これらを聞けるような方や集まりを知りたいです。

2名の相談員より2つの団体の紹介を実施。
質問者はボランティアとして関わる等新たな選択肢を見つけ、自分でも探し始めたとのこと。



(埼玉県 中3)

- ・ 海外大学での生活や、理系科目に関するプロジェクト(過去に参加したもの、自分で立ち上げたもの)などを体験したことがある方の体験談をお聞きしたいです。
- ・ 海外 / 理系科目に関するプログラムやイベント、またはコンテストなど・海外大学情報などについて教えていただきたいです。

3名の相談員と1名の参加者より6つのイベント・プログラウ及び海外大進学に関する記事やYoutube等が紹介。
質問者は紹介された情報について面白そうと感じたとのことで、情報をチェックしながら検討しているとのこと

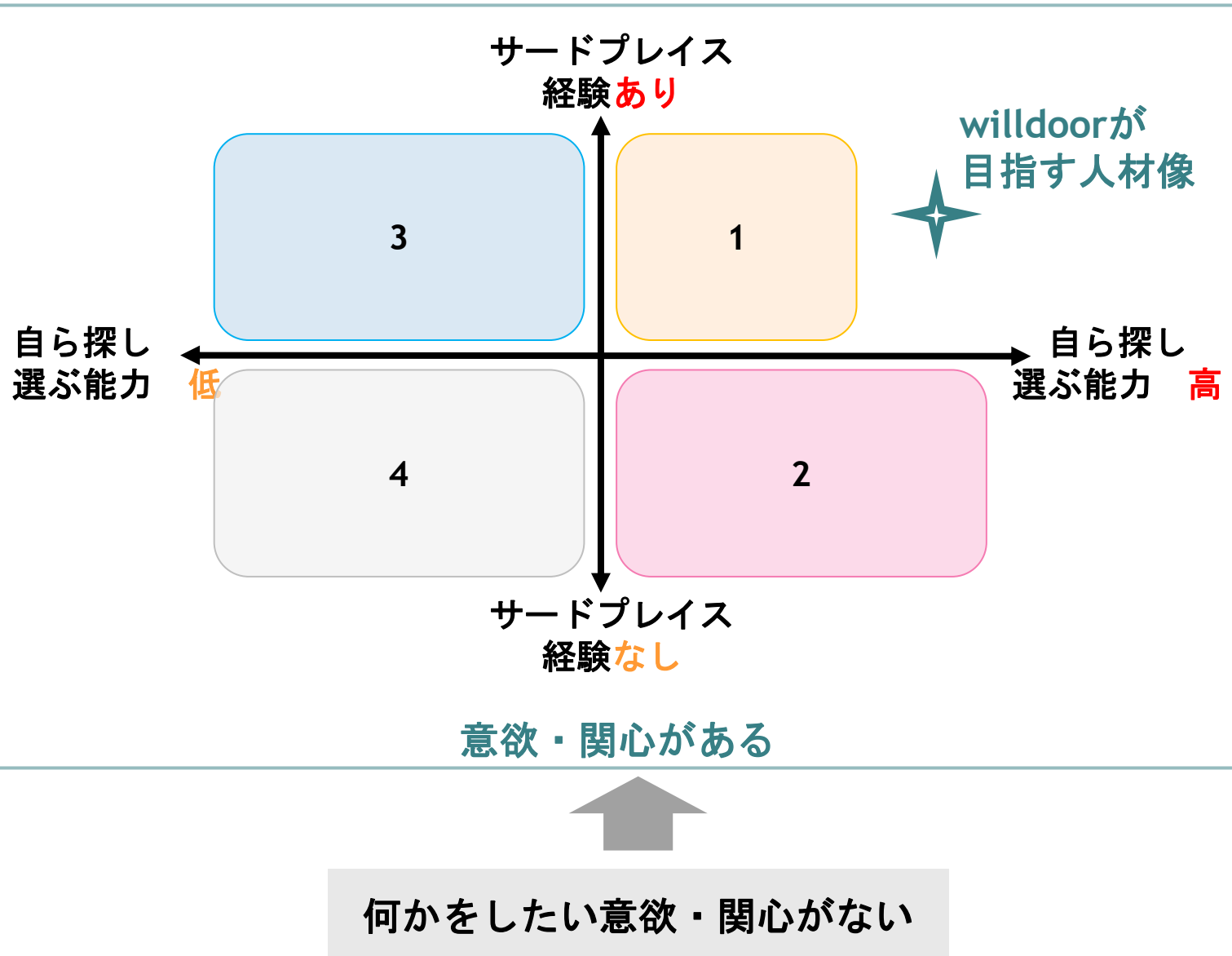


(東京都 高2)

- ① 日本における性被害の実態や課題について詳しい方(教授、専門家、団体に所属してる方など)にお話を伺いたいのですが、誰にどのようにしてお話を伺えるのか教えて欲しいです。
- ② 同じことに興味関心のある高校生が周りにいないので、同じ分野で仲間を探す方法も知りたいです。

3名の相談員より、2つのイベントと1つの関連団体、そして仲間探し等に関する考え方のアドバイスの紹介が実施。
質問者より「とても役に立った」との返答あり、個別相談の活用も検討しながらどう進めるかを検討しているとのこと。

II - iii. 参加者セグメントとセグメントごとの課題



1. 経験があり、探す能力も高い

- サードプレイスへの参加経験があり、自らそのきっかけを探すことができる
- ある程度検索はできるが、自身の求めるものが何かを整理出来ていなかったり、それを発見・選択することが出来ず自身に最適な場を自ら選択・創出するまではできない。

2. 実現能力はあるが経験は少ない（ない）

- 意欲を実現するための機会や情報を探すリテラシーはあるが参加の一步が踏み出せない
- どのサードプレイスが信頼していいかわからず不安を抱えていたり、時間や場所等の条件があうものを見つけられずサードプレイスに参加できていない。

3. 経験はあるが探す能力が低い

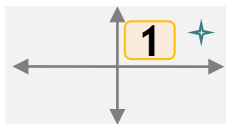
- 先生や友人等の紹介でサードプレイスを活用した経験はあるが、自分で探す事はできない。
- サードプレイスのイメージが狭く、自身が経験したものの以外のものが想像できず、探すこともできていない。

4. 実現能力が低く、経験も少ない（ない）

- 意欲・関心は持っているものの、サードプレイスを経験するきっかけを得ることもできていない。
- サードプレイスに関するイメージも乏しく、何が得られるのか、出来るのかも想像ができない。また相談できる人や後押しをする繋がりもなく踏み出すこともできない。

II-iv. セグメントごとの効果 全体を通じた参加者の活用事例①

Aさん（秋田県、普通科高校3年生）



- ◆ セグメント① : サードプレイス経験あり、能力高
- ◆ 参加経路 : facebook投稿（協力団体が流した投稿）
- ◆ 参加動機 : 今後やることややりたい方向が決めるにあたり、自己分析が必要だと考えており、自身を知るために参加した

Before (参加前)

やりたいことが網羅的にあり、自分自身の軸をどこに置くか悩んでいた。

利用したサービス
OPENDAY

After (参加後)

- ワークシートを通して、自分のなりたい姿や現状を整理することができ、やるべきことの整理と向かうべき基準ができた。
- 参加者の興味関心を聞くことで、他の人が興味を持つことに関心を持ったり、誰かを応援しやすくなった

【参加者の実際の声、感想】

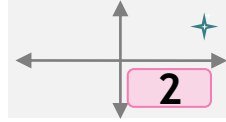
- ワークシートが配られ、自分の状態や解決したい課題を洗い出し整理していくことで、何をしたいのかを一旦言語化・整理することができ、向かうべき方向性が見えたうえで、行動するようになった
- 同世代と交流することで、他の人のやっている事に興味を持ち、OpenDayで会った人のやりたい事を地元の界限でもやりたいと言ってる人がいたら、「なんかそれ面白そうだね」と言って入っていくようなマインドを持つことができそう

【踏み出した一歩】

- 地元地域を活性化させるコミュニティに所属
- ICTプロフィシエンシー検定の受験、および合格

II-iv. セグメントごとの効果 全体を通じた参加者の活用事例②

Bさん（長野県、普通科高校1年生）



- ◆ セグメント ② : サードプレイス経験なし、能力高
- ◆ 参加経路 : 教育委員会主催の単発イベントで知り合ったwilldoorスタッフからの紹介
- ◆ 参加動機 : 自分自身の探究テーマについて、人に話したり共有したりする場所を探していた。

Before (参加前)

ニッチな分野について探究を行っており、相談したり共有できる人や場がなかった。

利用したサービス
OPENDAY

After (参加後)

- OPENDAYで同世代や大学生スタッフとの対話生まれ、共有できる環境と新たな考え方の獲得と、より専門的なサードプレイスへの積極的に参加することへの意識が高まった

【参加者の実際の声、感想】

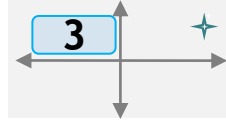
- 自分が探究している分野は、自分は面白いと思っているのに、みんな共感してくれないし、興味も持ってくれない。そんな中で、それについて人に話したり、同世代から意見などをもらえるのがよかった
- 大学生の人と話す中で、歳や経験が違い自分にはない発見があったのが大きかった
- 今まで考えた事のなかった課題や最終的に至った結論が、自分一人では思いつけなかったなという結論になり、価値を感じた
- 同世代で精神年齢が合う人がおらず、興味を持つところや価値観が「色んな人とずれてきてるな」と日々思っていて過ごしていた。だから自分と同じ目線で見れてると思える、年上の人と話せるというのがすごく大きかった

【踏み出した一歩】

- 教育系のことをやりたいとは思っているものの、テーマが決まっていない
- まだ明確に次のステップは決まっていなが、教育系で、自分の知りたいこととかはもっともっと、やってみたいなって思ってます
→意欲の促進

II-iv. セグメントごとの効果 全体を通じた参加者の活用事例③

Cさん（静岡県、通信制高校2年生）



- ◆ セグメント③ : サードプレイス経験あり、能力低
- ◆ 参加経路 : Twitterのタイムライン
- ◆ 参加動機 : 課外活動や将来やりたいことを同学年の人と話し合えたり、色々な人からアドバイスをもらえる場がほしいと思い探していた。通信制高校では同級生と話せる機会も少なく、活動するとしても一人となってしまうが、ずっと一人で活動を続けていくことに行き詰まりを感じていた

Before (参加前)

自分のやりたいことが定まらず、課外活動や将来についてアドバイスをもらえる場所がなかった。
通信制の為、同世代との交流も少なかった。

利用したサービス

OPENDAY・個別相談・課外活動知恵袋

After (参加後)

- OPENDAYでスタッフや同世代との交流が生まれ、個別相談を通して自分自身のやりたいことや軸が整理された。
- また、“課外活動”“サードプレイス”へのイメージが広がり、その上で自分なりの課外活動に向けて取り組み始めた。

【参加者の実際の声、感想】

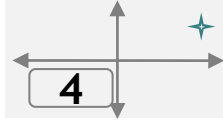
- 他の人の話や思ってる事、自分が考えていることに対して、他の人はどう思ってるのかというフィードバックがもらえるので、自分の視野が広がったように感じられたことがすごく良かった
- 課外活動というと、学生団体に入る、ボランティアに参加する程度しか自分の中で思いつかなかった/知らなかったが、個別相談等で、色々アドバイスをもらう中で、課外活動ってもっと自由でいいんだな、と思う事ができた
- 例えば創作物を作る場合、課外活動としてやるなら、やはりコンペ等に出さないといけない思っていたが、学生団体とか、典型的な課外活動でなくても、人それぞれの一番大事と思うことを活かして「自分だけの課外活動」があっという間だと思えた

【踏み出した一歩】

- 自分が中学生などに伝えたいメッセージを織り交ぜた絵本製作という目標ができ、取り組み始めることができた
- 自分自身の発表ができるサードプレイスに参加予定

II-iv. セグメントごとの効果 全体を通じた参加者の活用事例④

Dさん（長崎県、普通科高校2年生）



- ◆ セグメント④ : サードプレイス経験なし、能力低
- ◆ 参加経路 : 同級生からの紹介
- ◆ 参加動機 : 自分のやりたいことや将来について悩んでおり、HPの文章を見てまさに自分のことだと思い参加

Before (参加前)

やりたい事や将来など、考えてはいるが言語化や文章化ができず、考えをどうしたらいいかわからない。自分の考えを、大人の人に聞いてもらいたいと思っていた。

利用したサービス 個別相談・課外活動知恵袋

After (参加後)

- 自身の思考が整理がされることで、学校でも周囲に自分の話をするができるようになり、そこから世界が広がった。
- 色々な課外活動・サードプレイスのことを知り、学校を超えた活動への関心・イメージが高まった。

【参加者の実際の声、感想】

- 今まで自分が思っていることが口に出せず、ちゃんとした文章にできなくてよく伝わらない事があるんですけど... 沢山話していたら最終的にまとめてくださったりして、あっ「私ってこんなこと考えてるんだ」って形にできて... その形にできたことで他の人にそのことを話せたり、探究活動でも沢山話せて、いつもよりスムーズにでき、いい探究の1日だったなと思えて、そこから色々なことに広がってすごくうれしかった
- (課外活動知恵袋を利用して) 新しい可能性が見えてきて、認定相談員と話してみたいというのもあるし、ボランティアをするっていう考えは今までなかったけれど、活動も限定的に探せばあるかもしれないと思って、希望が見え、新しい一歩が踏み出せそう

【踏み出した一歩】

- 物事についてしっかり考え、解決していこう、向き合っていこうという気持ちになった
- 人に話して解決する問題があることが分かり、もっと人に頼っていこうというスタイルが変わった
- 授業で討論する問いを考えてくれる人を探していると聞き、自分から立候補して友達と一緒に問いを考えている
- 何時間もかかって一個の問いを考えるなど、精神的に疲れることだが、積極的に参加できている

II - v . 教員との連携事例と効果

進路相談や探究学習など、学校で保有するリソースを超えたアクションを後押ししたい場面において、教員へのサポートツールとして活用、生徒の学び支援への可能性を確認した

【実証内容】

10校の教員に個別に本事業についてご説明をし、期間中生徒への指導・サポート等に活用いただいた。

【結果】

下記のような事例が生まれた。

- 先生が高校2年生の選択授業1クラス（24名）にてチラシ配布し、活用を促し、16名が会員登録
- 先生が総合的な探究の時間の取り組み様子を見て、興味がありそうな生徒へ個別に声をかけていただき2名が会員登録
- 先生が文理選択や進路の相談を生徒から受けた際、その先に関心ある興味について深める方法を見つけるために本事業への登録を促し、1名が会員登録

先生への事前ヒアリング結果（ニーズ・抱えている課題）

- 1対1でしっかりと自分の話を話したり、相談できる場は大事だと認識しているが、それを講師として採用して学校内でその仕組みを作ろうとするとすごくカロリーが高い。探究も含めリソースが足りていない状態でもあり、こうしたサービスはぜひ生徒に使わせてみたい。（東京都 教員）
- 生徒が探究している中で先生が支援しきれないときに、放課後にクッション的な支援の場があると、生徒にとっても先生にとっても助かる。（大阪府 教員）

先生への活用後ヒアリング結果（本事業の価値・可能性）

- 自分のつながりのない人や分野で悩む生徒がいたときにさっと繋げられる、背中を押せる場があるのは助かる。また、課外活動とかボランティアの案内をこっちから出さなくていい状態になるといいと思った。ウィルドアコンパスで、そういう活動が共有され、それぞれの後押しをしてもらえたらいい。（神奈川県 教員）
- インタビュー先が見つからなかったり、より探究を進めるための場所を探している生徒もいる。そうした生徒にとっては助かるのではないかと感じた。（東京都 教員）

II - vi. サードプレイス提供団体との連携実証結果

サードプレイス提供団体に対しては、全国様々な経路からサードプレイスを求めて高校生が集まる本事業との連携により、創出価値の拡大・補完が可能

■サードプレイス提供団体への価値

① 新たなサードプレイス創出時の多様なバックグラウンドの初期ユーザー獲得支援

<実証内容>

1月イベント企画企業・発注元企業とのコミュニケーションの下、2社（大手出版企業、大手音楽企業）との交流・商品開発イベントの告知をコンパス内にて実施。※イベントの定員は各30名前後



<結果>

全国から8名が本事業を通じて申し込み、参加。

<ヒアリング結果>

- ・ ウィルドアさんからの参加者の3人が、とても頑張ってくれたことが印象的です。
- ・ 企業と連携する際、参加者集客の予算をコンパスに流すことを今後検討したい。またメタバース空間（ウィルドアコンパス）上での合同イベントなども今後議論したい
(企業担当者)

② 既存で集客できていない層へのリーチ・創客

<実証内容>

本事業登録者向けに他サードプレイス（2団体・トビタテ留学JAPAN、さとのぼ大学）の説明会を実施。



<結果>

- ・ 12/20 トビタテ留学JAPAN説明会 参加者3名
- ・ 2/15 さとのぼ大学 参加者8名

<アンケート結果>

- ・ 募集要項を読んだだけじゃわからない説明や裏話を、たくさん聞くことができ、トビタテの留学計画を作る過程で積極性が特に求められていると分かりました。この説明会が興味のある分野で研究をしている方にコンタクトをとるための後押しになりました（東京都 高校2年）
- ・ 自分の知らない世界に触れられた。たくさん学びがあって楽しい時間だった（長野県 高校2年）

③ 自団体では対応しきれない申込者へのサポート機能の補完

<実証内容>

他サードプレイス（MAKERS UNIVERSITY U18）へエントリー・落選した人を対象に、該当団体より次の一步の相談場所として紹介頂く。



<結果>

告知以降、16名が会員登録

<ヒアリング結果>

- ・ エントリーした人は意欲もあり次の一步に悩む人も多いが、自団体のリソースでは個々に対応することは難しかった。相談相手を求める人だけでも孤独にさせずに促せる場所があるのはありがたい
(MAKERS UNIVERSITY U18事務局スタッフ)

II -vii. 総合サードプレイスの社会的意義・可能性

笹井宏益特任教授
(玉川大学学術研究所 高等教育開発センター)
へのインタビューより

■学校教育は「追い立てられる」システムであり、決められた枠から外れると巻き返しが難しくなったり、そこへ強引に戻す(不登校)という力学が働く。そのためポテンシャルがあつたり、周囲とは異なる個性・才能を持った人はその枠をはみ出す事ができず、可能性に蓋をされていることがある。そんな人達を解放し、その行動をオーソライズすることが必要。

■行動を生むためにはダイナミックな情報(気づき)が必要であり、この気づきは、基本的に多様な他者とのコミュニケーションで生まれる。日常(ファースト、セカンドプレイス)での固定化された人とのコミュニケーションでは気づきに限界があり、非日常で異なる人たちとの関わることで多くの気づきが生まれる。

■気づきが生まれる為には自分の声を聞くことが大事であり、自分の声が聞こえるまで、経験や体験を蓄積していくことが大事です。気づきが生まれる為の一つ、ないしや複数のサードプレイスに出会うことは有益であり、それらの機会を与える総合サードプレイスは有用的なモノだと考えられる。

■生涯学び続ける人を育む上で、「自立」「協調性」「道具を使う力(活用力)」といったキー・コンピテンシーが重要。サードプレイスはまさにそうした力を育む上で重要な場所であると考えます。

総合サードプレイスの持つ可能性についての
考察

■学校カリキュラムに囚われず、多様な方向性・領域における一人ひとりの個性・才能を伸ばす選択肢の提示やその道を共に歩む仲間との出会いを渡すことで、その行動をオーソライズし後押しをすることが出来る。

■多様な人との対話を通じるからこそその「行動につながる気づき」と「具体的なサードプレイス選択肢」を同時に伝えることが出来るため、より経験や体験を蓄積することが出来る。

■総合サードプレイスをによって、より多くの一人ひとりが生涯学び続ける力・社会人基礎力(「自立」「協調性」「道具を使う力(活用力)」)を様々なサードプレイスを自ら渡り歩くことを可能にすることで自然と高めていくことが出来る環境を生み出すことが出来る。

アジェンダ

I. 創出したサードプレイスの背景・目的と内容

- i. 取組みの背景・目的
- ii. 実施体制
- iii. 実施内容
- iv. 期間・スケジュール

II. 本サードプレイスが関係者にもたらす効果・利点の検証結果

- i. 集客状況
- ii. 機能ごとの効果
- iii. 参加者セグメントとセグメントごとの課題
- iv. セグメントごとの効果
- v. 教員との連携事例と効果
- vi. サードプレイス提供団体との連携事例と効果
- vii. 総合サードプレイスの社会的意義・可能性

III. 自走・普及に向けたプラン・示唆

- i. 総合サードプレイスの理想状態と課題
- ii. 自走・普及に向けたビジネスモデル仮説
- iii. 自走・普及に向けた示唆・課題
- iv. 実現に向けたネクストステップ

Appendix.

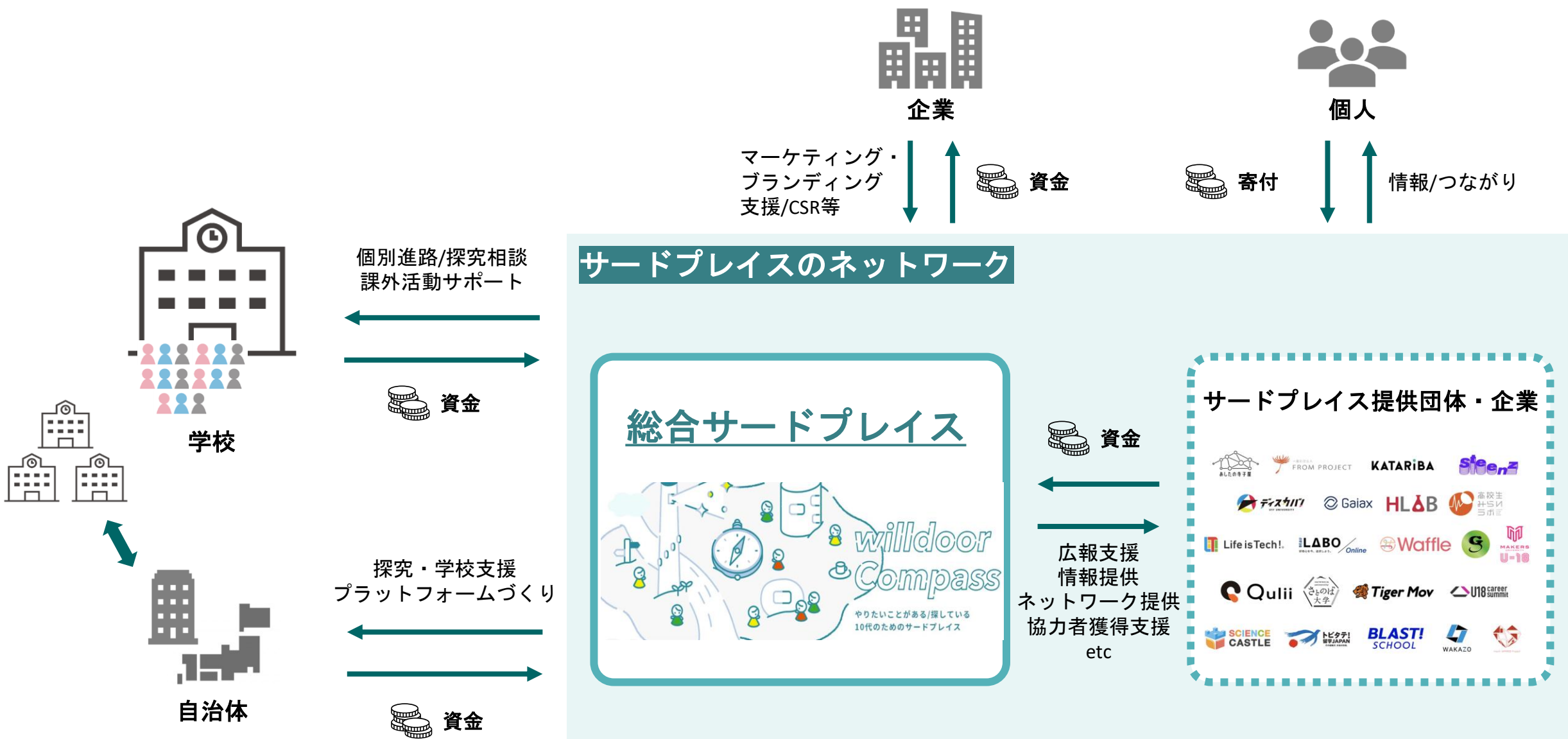
- 参加者インタビュー（抜粋）

Ⅲ- i . 総合サードプレイスの自走・普及に向けてのプラン

今回創出した総合サードプレイスを、自身に合ったサードプレイスへ出会えない/出会いにくい環境にいるより多くの中高生へと届け、個性・才能発揮のための自走・普及に向け段階的なプランを検討した

	フェーズ① ネットワークの強化と学校・行政への普及モデルの開発	フェーズ② 社会的インパクトを訴求した自走モデル転換による規模拡大	フェーズ③ 全国への普及に向けたノウハウ/ネットワークの移転・展開
期間	2023年3月～	2024年4月～	202X年～
対象規模	登録数1,000名	登録数1,000名～10,000名程度	登録数10,000名～
必要資金規模	1,000万～2,000万円程度	5,000万円程度	1億円以上
主な資金源	助成金、サードプレイス提供団体の協賛	企業、自治体、学校、個人寄付、助成金、サードプレイス提供団体の協賛	左記の資金源に加え、政策化による自治体委託や大規模な財団設立等（要検討）
実施概要	<ul style="list-style-type: none"> 本実証にて開発した総合サードプレイスをベースとし、更なる拡大のための運営体制構築、専門サードプレイス団体とのネットワーク強化 普及させるための協働の枠組み具体化、必要システム・仕組みの構築と生まれる支援事例・価値の測定を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 創出したネットワーク、事例をもとに、「不登校支援」「ギフトド支援」「アントレプレナーシップ支援」「探究支援」等のニーズの高いインパクトを訴求することで、企業や個人の寄付・協賛や、学校・自治体への価値提供をベースとした財源獲得を目指す。 学校・自治体と連携し参加者を増やす。 	<ul style="list-style-type: none"> 国全体レベルで展開し、日本中だれでも利用し支援できる体制を創る。 蓄積した情報やネットワークをもとに、AI等を活用した効率的な相談対応システム等を開発し、支援できる対象を大幅に拡大できる仕組みに。
主な課題	<ul style="list-style-type: none"> 生徒に対して経験の有無問わず、本取組みを含むサードプレイス全体の価値・魅力を理解できる広報媒体・発信手段の開発 普及のための協力校・自治体の獲得 	<ul style="list-style-type: none"> サードプレイス全体の価値の発信、関係者への理解を促すツール・仕組みの構築 （例：教員・保護者向けのサードプレイス利用の手引き、安心して生徒を送り出すことが出来る団体への認証制度） 学校・行政との連携事業内容の構築と財源獲得のスキームの開発 	<ul style="list-style-type: none"> 事業規模に対して持続可能な資金源の確保 蓄積された情報・やり取りをベースとした効率的な情報提供・サポートが出来るシステムの開発

Ⅲ-ii. 自走・普及に向けたビジネスモデル仮説 ビジネスモデル仮説の全体像



Ⅲ-ii. 自走・普及に向けたビジネスモデル仮説 サードプレイス提供事業者向けビジネスモデルに関する示唆

サードプレイス提供団体の多くは「もっと広く中高生へ認知を広げたい」ものの、十分にできていないという悩みがある。単一団体では届けられない広さ・深さでの提供を支援できる機能を中心に実装することで、他のサードプレイス団体より協賛・会費を集められる可能性が高まる

実証内容：

サードプレイス団体へのアンケート及びヒアリングの実施（計10団体）

アンケート結果：

- 団体の困りごととして「あてはまる」と回答した率（n=9）
 - 他の社会教育団体（プログラム実施団体）とのつながりがほしい / つながりが薄い：77.8%
 - より広くプログラム等の情報を発信したいが、やりきれていない。もっと広げたい：77.8%
- 【有償でも】参加したい/利用したいと思うものとして「当てはまると回答した団体数（n=9）
 - 社会教育団体スタッフ同士の交流会・勉強会(3団体)
 - 中高生を対象とした合同プログラム説明会（チラシ等リーチ：5000名/参加者100名程度）への出展（4団体）
 - 参加者へのインタビューを中心とした短いPR動画撮影と記事作成（3団体）

ヒアリング結果：

募集自体は集まっているが、まだまだ一部の理解ある先生等からしか広がっていない。より理解を拡げるような支援や機会は求めている。
（ITプログラミング系団体 代表者）

<提供サービス仮説>

- 団体横断の合同説明会及びサードプレイスの価値を理解する教員を通じた学校向け告知の実施
- 定期的な団体間の交流・ネットワークづくりの場の設計

<実現に向けた壁・課題>

- より広く中高生へ情報を届けるための学校・行政等とのネットワークづくりと効果的な情報発信の仕組み・素材作りやそのノウハウの蓄積
- サードプレイス提供団体とのさらなるつながりの獲得

Ⅲ-ii. 自走・普及に向けたビジネスモデル仮説 学校向けビジネスモデルに関する示唆

高校へ営業をし、次年度の本格的な事例づくりの可能性に関するディスカッションの開始。
既存の総合サードプレイスをベースに、学校と連携し財源獲得も含めたサービス創出の可能性を確認

実証内容：

高校との協働事例作成に向けた営業及び議論の実施

ヒアリング結果（学校のニーズ）：

学校内のあるコースでは、放課後に何かしらの課外活動・サードプレイス参加を必須・推奨としたいと考えている。
すでになんらかの団体と連携はしているが、学校として出来ることは限られるし先生だけで支援しきれず放課後にクッションみたいな支援の場があると、生徒も先生もスムーズに参加できるようになるのではないかと



大阪府 私立高校 教務部長

打てば響く生徒ではあるが、案内だけでは動かない。
説明会をやってもまだ十分ではないくらい。なにかいい方法を考えて



大阪府 私立高校 広報担当

<今後検討したいアイデア>

- 入学時点でのLINE登録を必須とし、活用方法の説明を実施（1学年600名程度）
- コース活動と紐づけ、個別性サポートの中で利用をリコメンド
- 放課後等、利用しやすい時間に本サードプレイスを開放し、学校にて利用できるようにする。
- 生徒の参加に関する履歴の共有や本人による学びの振り返り（事後アンケート）を学校と共有し、日常の指導と連携

<実現に向けた壁・課題>

- 先生方に理解・安心をさせられる資料・説明が必要
 - わかりやすく使用の仕方を理解できる
 - 信用できる団体であることの説明（未来の教室の委託事業であること等）
 - 事例・参加してどう変わっていくのか。生徒の声の共有
 - 保護者への説明の仕方、懸念事項の解消
 - ✓ 同意を取れているのか。
 - ✓ 保険等必要な対応はなされているのか 等
- 学校として、カリキュラムへ位置づけ説明できることが必要
- 生徒にやりたいと思わせる入口を作る仕掛けが必要

Ⅲ-ii. 自走・普及に向けたビジネスモデル仮説 行政向けビジネスモデルに関する示唆

サードプレイス提供団体とのネットワークや生徒への伴走ノウハウを活かし、「青少年施設の機能拡充」及び「学校における探究の促進」に焦点を当てた地域ごとの事業パッケージを作成・展開できる可能性を確認

実証内容：

2自治体の教育委員会へのヒアリング・意見交換の実施

ヒアリング・意見交換結果：

- 学校から飛び出し、様々な大人と出会いながら学んでいくということをもっと推進したい。また、青少年施設を利用して、そうした動きを推進するような事ができるなら、施設の改革として予算化し持続し続けられるような仕掛けは考えられるのではないか
(教育委員会)
- 学校を超えてメンターや協力者へアクセスし相談できるようになれば、もっと生徒も探究を前に進められる人もいるはず。予算獲得については県の方針との合致が必要なため工夫が必要
(教育委員会)

<今後の展望>

次年度

- 教育委員会にご協力頂き、教員向けの説明会を実施協議中。学校との連携事例を創りながら、県での事業化・予算化を目指す
- 高校改革の文脈にてNPO等が学校内にて地域・社会とつながる接点を創る取り組みを予算化し、学校内にて本事業及びサードプレイスとの接続に関するモデル事例作りに挑戦予定

その後

- オンラインでの地域横断での実施ができることを強みと捉え、複数の地域から予算を獲得し運営基盤を創る

<自走に向けた壁・課題>

- 適切な財源の検討と調達
 - 既存の予算から捻出はハードルが高く、企業版ふるさと納税等行政を巻き込みながらも新たに財源確保できる方法の検討が必要
- 協働しうる行政への営業・ネットワーキング

Ⅲ-ii. 自走・普及に向けたビジネスモデル仮説 企業向けビジネスモデルに関する示唆

若者を巻き込むことでの事業ブランディングや、若年層を顧客としている企業のマーケティング・PRへの支援において、全国の意欲ある中高生が本サードプレイスに集うことを資源と捉え、事業化の可能性を確認

実証内容：

中高生との接点に関心のある企業担当者へのヒアリングと試験的な協働事例づくり

ヒアリング結果：

- 自治体に対して、「地域に根ざした観光事業」を提案する際、関係人口を増やすために環境問題に関心ある若者がその地域を訪れ、課題を学ぶようなツアーを実施したい。そうしたことに関心がある人を集めて企画実施が出来たら面白い。（自然エネルギー発電会社）
- 意欲ある若者への認知度を高めたいと考えおり、自社でもそうした高校生を対象としたメディアを創っている。しかし直接SNSで探したり、口コミだけではリーチできる数が限られていて、より自分たちでは届けられない層へと情報を届ける方法を探している。（出版社）

実証内容：試験的な協働事例づくり

- 1月イベント企画企業・発注元企業とのコミュニケーションの下、2社（大手出版企業、大手音楽企業）との交流・商品開発イベントの告知をコンパス内にて実施。※イベントの定員は各30名前後
- 企業のニーズとしては、「若年層のニーズ把握・ブランディング」

ヒアリング結果：

- 8名が本事業を通じて申し込み、参加。
- “ウィルドアさんからの参加者の3人が、とても頑張ってくれたことが印象的”
- 企業と連携する際、参加者集客の予算をコンパスに流すことを今後検討したい。またメタバース空間（ウィルドアコンパス）上での合同イベントなども今後議論したい（事業担当者）

<今後に向けた取組み>

- 企業との協働事例の開発
 - 本実証にて生まれたつながりや確認された企業ニーズをもとに、企業ニーズに基づく高校生を対象とした機会への創客等について実際に有償での連携実施を目指す。
- 協働メニューの開発に向けたさらなるニーズの調査・分析
 - 本事業により提供できる企業への価値を更に検討・ニーズ調査をし、CSR・協賛などより多くの財源を獲得しうるメニューを開発する。

<実現に向けた壁・課題>

- 参加者募集機能の拡充
 - 確実に集めるための高校生への訴求・ニーズが有る人への連絡ができる体制・仕組みを創ることが必要。
- 企業ニーズと参加者ニーズが両立するかたちでのプログラムづくり
 - 場の設計手段の確立
 - 企業のニーズだけを満たすのみで参加者にとっての学びが無い場やプログラムを作れば、本サードプレイスへの信頼が下がる。あくまで中高生のための場であることを担保しながらバランスをとる事ができる設計・場の開発が必要

Ⅲ-iii. 自走・普及に向けた示唆・課題

■ 高校生自身が多忙なことからサードプレイスへの参加する上で「時間」が大きな壁となっており、それを乗り越える仕組みが必要

・ワークショップへの参加は、登録者数の約5分の1ほど

利用しなかった10名にアンケートを取った所、60%が「時間が合わなかった」と回答。

・弊社独自調査にて2022年に在住地域・学校も異なる中高生28名に「課外活動をしていく上での壁」を訪ねたアンケートでは

57.1%が「時間が足りない」と回答

特に通信制ではなく全日制高校へ通学している生徒にとって、時間はサードプレイス参加をする上での大きな壁になっていると考えられる

示唆

すでに一部の学校では行われているが、学校で公欠扱いとしてサードプレイスへ参加できるなどの仕組みや、サードプレイスへの参加自体が単位可される仕組み（総合的探究の時間の選択コースなどにて）など、**意志があればより時間に柔軟に学校外の居場所で学べるような仕組みの一般化**により、サードプレイスへ参加する層の拡充が図れる可能性がある

■ 主体性や意欲以前に、サードプレイス・学校外で活動・経験することのイメージ・意義がないわからない中高生が多く、そうしたものがより伝わる仕掛けが必要

・現状の本サードプレイスの仕組みでは「意欲・関心がない」層、そして「経験がない、探す力もない」層へアプローチしにくい/出来ていなかった。学校・教員と連携して教員が生徒を本サードプレイスへ後押ししても、上記の層については未登録、或いは登録してもプログラムには参加に至らないことが大多数であった

・連携校にて本サードプレイスを告知をしたが「利用しなかった」18名の生徒へアンケートを取得

- 本サードプレイスを利用した37名の中高生の94.6%が知っていた団体・プログラム郡に対して、利用しなかった生徒への認知度は16.8%

- 「活動を通じて学ぶことは面白いと思う」への回答 ⇒ 本サードプレイス利用者：平均9.2、未利用者：平均5.9（強く思う＝10）

- 「将来の選択肢や、生き方の幅が広がると思う」への回答 ⇒ 本サードプレイス利用者：平均9.2、未利用者：平均6.4

→ そもそも**課外での活動、サードプレイスでの活動に対しての「イメージ、意義」を知らない**ために、興味関心も湧いていない

示唆

今後総合サードプレイスとしてより多くの中高生を誘致するには、**課外活動・サードプレイスのイメージや意義の発信が重要**。単なるチラシ配布や口頭での推進だけでなく、**体験・活動そのものへのイメージ・意義を理解できるようなコンテンツや、強制的に意義を理解できる経験・体験を学校や日常の中で得られる仕掛けの検討が必要**

Ⅲ-iii. 自走・普及に向けた示唆・課題

■ 学校や行政と連携する上で、紹介・連携するサードプレイスの「信頼性」に対して客観的評価が説明できる仕組みが必要

- 学校や行政・自治体と議論をする上で、「紹介するサードプレイスは安全なのか。それはどう判断するのか」という議論が度々勃発。現状では**学校・行政ごとに基準の良し悪しは担当者に依存**すると考えられる
- 今回の本サードプレイスでの基準としては「法人格を持っている」「2年以上継続している/もしくは助成金等、他者の信頼を獲得している」「代表もしくは管理職スタッフと面識がある」ものを公認として選定し利用者へ共有

示唆

公的な認可、もしくはそれに準ずる一般的認知や客観的に「安心できるサードプレイス」としての**説明が可能な基準を策定、普及できる仕組みを作る**必要がある。また、そうした基準があることで、玉石混交と言われるサードプレイスにも**一定の最低水準が生まれ、品質が担保される**ことで中高生もより参加しやすい環境になると考えられる

■ より多くの中高生へと情報をコーディネートする上では、膨大なサードプレイスの情報から一人ひとりが自分のニーズに合ったものを検索・発見しやすくするためのタグ・分類手法及び検索システムの開発が必要

- 今回の実証ではキュリー株式会社協力の下、**1,000近くのイベント・プログラム（サードプレイス）のデータベース**（2022年12月～2023年3月実施では約150件）をもとに中高生へ情報のコーディネートを実施
- 今回は対象人数も少なかったため、**相談員の経験ベースで手動による検索及び共有**を行った
- 今後対象人数を増やすことを考慮すると、**データベース上にあるサードプレイスについては経験豊富でないスタッフでも**（中高生自身が直接でも）検索・発見できるよう**自動化**できることが望ましい

示唆

相談への回答を重ねる中で、参加者はどういうキーワードで情報を探そうとしているのか、どういう目的・悩みから相談するのか等を分析し、AIの活用等を通して**情報を自動化**することができると考えている。

その上で、認定相談員にはデータベース上にない新たなサードプレイスや、質問者が言語化出来ないニーズ等に対する提案・情報共有を心掛けた回答を求めることで、より効率的な情報のコーディネートが可能になる

Ⅲ-iv. 自走・普及に向けたネクストステップ

自走・普及に向けたプラン及び本実証を通じて得た課題をもとに、次年度は主に下記3つの取組みを並行して進め、実証を行いたい

1

サードプレイス提供団体及びこれらの情報を生徒に伝える教員・学校とのネットワークの拡大と協賛の獲得

- ✓ 多様な中高生一人ひとりが個性・才能を発揮できるサードプレイスと出会うことを目指し、信頼できる団体とのネットワークを拡充、コーディネート可能なネットワークを創出
- ✓ より多くの中高生へのサードプレイス提供、共感・協力してくれる教員・学校とのネットワークを拡げ、定期的に情報が届く仕組みの構築を目指す
- ✓ サードプレイス提供団体からの協賛獲得により、「中高生向けサードプレイス合同説明会」や「交流会」等に加え、サードプレイス全体の意義・楽しさを伝えるコンテンツの開発を検討・実現

2

学校・行政との連携普及モデルの構築とインパクトの測定

- ✓ 学校での連携モデル、及び行政単位での普及モデルの可能性をより模索すべく実証を試みる
- ✓ 具体的には、数校で学校公認の仕組みとして本サードプレイスを採用、カリキュラムと接続させ授業時間内での活用や放課後での利用促進等や、行政による後押しによる普及事例を生み出す。
- ✓ 普及とともに生まれた参加者の成長・変化ケースを収集・分析し、本事業が生み出しうるインパクトの方向性や価値を測定。そこで得た実績をもとに、企業協賛・寄付・行政委託等さらなる財源獲得を目指した動きへとつなげる。

3

サードプレイスの信頼に関する基準の作成と普及

- ✓ ②をより効果的に実現・拡充するために、サードプレイスの信頼性に関して保護者や教員、行政担当者へ説明できるように、基準の設計と発信を目指す
- ✓ ウィルドア単体での取組みではなく、他サードプレイス団体との連携や、教員・有識者、行政と連携することで、客観的な信頼性を担保し、発信していくための基準と仕組みの構築を目指す

Appendix

参加者事後インタビュー抜粋（Aさん：秋田県、普通科高校3年生）

Q：いざ登録しようと思ってくれたキッカケは？

A：一応将来やりたいこととかを明確にしておきたかったってところですね。
軸が二つあるような気がするって仰られて、そのお陰で何をしたいか分からなくなるっていうか、何をしたら良いんだろう自分ってなったので、そこを整理したかったっていうのがあります。

Q：実際にOpenDayに参加してみて、価値を感じた、得られたことってありますか？

A：まず、配られたワークシートでそれで自分の状態を整理していくことで何をしたいのかってことを一旦言語化できたってことで、なんか残しておくもの、考えを残しておくものもできたし、少しは整理する事ができたのかなっていうふうに思います。

Q：GILAワークを、やってみての感想や気づきみたいなのってありますか？

A：う～ん、なんか、本心…本心を書けたってのがあります、本心を反映できた。やっぱり受験になると、本心ではあるんだけど、どこかに絞らないといけなくて、そうじゃないと伝わらないんで、やりたい事とか伝わらないんで絞ってたんですけど、ここに書いてるのは、どっちかっていうと直感で、やりたいなって思ってる事とか気になってる事を書けたところが、いいなって思ってます笑

Q：（中略）新たな価値観とか興味、関心、分野に触れると、「あ、なんか昔こういう事言ってたな」みたいな感じになるよね？

A：そうですね笑 思い出して、より今度、昔？なんていうんだろうな笑 新しく出会った人とかが同じことを言っていたらより記憶に残りやすくなったりとかして、それがもしかしたら将来自分のキャリアとかを変える転機とかになるかも知れないし、それもいいのかなって思います。

参加者事後インタビュー抜粋（Aさん：秋田県、普通科高校3年生）

Q：willdoor compassはあなたにとって必要なものですか？

A：必要なものだと思います。

Q：ありがとうございます。よければ理由とか聞かせてもらえますか。

A：

まあなんかOpenDayの話とかは色々したんですけど、他にも、もっと個別相談とか自分がしてれば、何だろうな、方向性…自分が将来やっていきたい事とかの方向性とかが定まっていきやすい場なのかなって思いますね。意外とそういう場ってないと思うんですよ、なんか偏見かもしれないですけど、普通に学校行って、小学校、中学校勉強頑張って高校受験、高校合格、また高校勉強頑張って大学受験で大学合格、で大学頑張ってそのまま社会人って流れができてるっていうか、頑張って勉強して良い学校入るとか、良い会社入るっていうのが正義みたいな気がするんですよ。

正義っていうかイメージがあるんですけど、そこから抜け出すこともできるようになるんじゃないかなって思います。

個別相談できたら。何だろうな自分の好きに向って走るみたいになっていう人生も見つけられるんじゃないかって

参加者事後インタビュー抜粋 (Bさん：長野県、普通科高校1年生)

Q：（スタッフに）実際に声かけてもらったってあると思うんだけど、登録しようと思ったきっかけ、動機っていうのは何だったんですかね？

A：なんかその場で、何だろう、話せる場…私のきっかけが教育が好きで、モンテッソーリ語ろう（※注釈。参加者はモンテッソーリ教育について探究を行っている。）ってなって、どこでやる？ってなった時に、こういう場所があるよって教えてもらって、そこでみんなで集まって話し合えるっていうのがきっかけで、だから話し場かなって思ってて、覗いてみました。

Q：willdoor compassに入る前に普段の生活とかでも、課題に思ってたこととか悩んでたこととかってありますか？

A：自分の好きなものとか、知りたいことが、だいぶマイナーで、誰とも共有できないってのがあったかなってあるので、そこは課題でした。

Q：will door compassを利用して新たに始めようとか、新たに始めようとしている事がありますか？

A：明確には決まってないんですけど、でもやっぱり、教育系で、自分の知りたいこととかはもっともっと、やってみたいなって思ってます、やりたい事は決まってるけど、テーマが決まんないんですよ。でもそれはまた、willdoorCompassを通して、学んで行けたらいいなと思っています。

参加者事後インタビュー抜粋（Bさん：長野県、普通科高校1年生）

Q：実際にOPENDAYに参加して、価値を感じたりとか、何か得られたりしたことってありますか？

A：なんか大学生の人とお話しさせてもらったんですけど、やっぱり歳とか経験とか違くて自分にはない発見があったのが大きかったなって思います。
今まで考えた事のなかった課題、その時話したのがフリースクールとか、学びのやり方ってみんな違くて良いよねってこと話したんですけど、最終的に至った結論が、自分一人では思いつかなかったなって結論だったので。

同い年で精神年齢で言ったらいいのか、精神年齢が合う人がいなくて、そういう面で興味を持つところとか、価値観とか「色々な人とずれてきてるな」って日々思って過ごしていたんですけど、だから年上の人と話せるっていうのがすごく大きかったですね。自分と同じ目線で見れてるなって、めちゃ上からになっちゃった笑

Q：willdoor compassを利用して自分の生活中で何か変わったことはありますか？

A：定期的にLINEが来るので、その中でも色々な分野があるんだなって学べたのを、
教育デー以外にも、起業とかいると思うんですけど、そういうのが、「あ～色々な将来への道が見えていいな」って思いました。

参加者事後インタビュー抜粋 (Cさん：静岡県、通信制高校2年生)

Q：なるほどね。Compssの告知ツイートを見て、何で参加しようと思ったのかな？

A：その時、ちょうど課外活動とか、将来やりたいこととか同じ同学年の人と話し合えたり、色々な人からそれについてアドバイスがもらえる場がほしいなってずっと思っていて、私が通ってる通信制の学校とかは、そもそも登校日数が少なくて同級生と話せる機会も少なくて、だからこそやるってなったら自分一人っていうのがすごく多くて、でもずっと自分一人でやっていくことに、行き詰まりを感じてたんで、なので参加してみたいって思いました。

Q（学校名をいうのが恥ずかしいという参加者に対して）何が恥ずかしかったのかな？

A：たとえば高校の名前と自分の名前が出て、なんかこういう事やってるんだって、知り合いとかに思われると、ちょっと恥ずかしいなって笑

Q：でも知り合いとかには、こういうことしてらってあんまり言ってない？

A：そうですね。本当に仲がいい子とかしか、言わないですね。

参加者事後インタビュー抜粋 (Cさん：静岡県、通信制高校2年生)

A：will door compassのこと知ったら、参加したいって人いっぱいいると思うんですよ。でも多分知らないだけで、なんかもっと、知ってくれたら多分来てくれるんじゃないかなあって思ったりはします。

Q：ちなみに登録だけしてOPENDAYに来ない人みたいな人がいるんだけど、それってなんでだと思う？

A：え～!! 例えば何かやっていますよってポスターとかあったりして、それを、なんだろう、いきなり入るのって勇気いるじゃないですか、馴染めるかなあみたいな、で、どうしたら入ってくれるんだろうみたいな話をしてたんですけど、やっぱりなんか、「初めての方でも大歓迎」とか、そういう「一言を添えてある」と入りやすいかもっておもいます。

Q：willdoor compassを利用して、価値観が変わった事とかがありましたか？

A：課外活動に対して、もっと自由で良いんだなって思えました。

例えば創作物を作りたいっていうのも、課外活動としてやるなら、やっぱりコンペとか出さないとだなんて思ってたんですけど、それだけじゃなくて、課外活動で一番大事な事って人それぞれだと思うんですけど、学生団体とか、典型的な課外活動じゃなくて、「自分だけの課外活動」っていうのもあっていいんだなって思いました。

参加者事後インタビュー抜粋 (Dさん：長崎県、普通科高校2年生)

Q：willdoor compassをどこから知ったかを教えていただいてもよろしいでしょうか？

A：クラスメイトに進路相談をしていたんですけど、その時に私が、課外活動とか、そういうのを何したらいいかわからないとか、なんかやりたいことがモヤモヤしてはっきり定まんない時に、willdoorComapsssがあるじゃん、それに入ったらそれに参加して、すごい人がいて、その人はなんかすごい人脈があって、いろんな人と交流できて、視野も広がるし、個人相談？面談？とかあるから、（参加者名）の悩み聞いてくれるんじゃないかって言われて、それでその日のうちに面談を申し込んだって感じです。

Q：（色々な人に相談してたという参加者に対し）自分で話したりとか周りの人に相談したって言うのは、どんな人達に相談しましたか？

A：クラスメイト…ですね。考えがしっかりしてる子とか、そういう友達に、私が…こういう事がしたいんだけど…私…その、文化とか国際関係とかのやつが大好きなんだけど、でもそれを好きなだけで、これから先どう行動していききたいとか、知識を深めたいっていうそういうのがぼやぼやして、どうしていいのか分からないっていうのはよく相談してて…それを友達にいったら、（willdoorComapassを）紹介されたんです。

Q:ちなみに何人くらい相談したのそれは？

A：私なんか凄いい喋りなので多分、そういうのはクラス全員に話した気がする。
でもこれだ～と思える答えには辿り着いていなかったというか、モヤモヤは解消されなかったです。。

参加者事後インタビュー抜粋 (Dさん：長崎県、普通科高校2年生)

Q:個別相談実際にやってみてどうでしたか？

A:話していくうちになんか、言語化する事ができて、なんか私、語彙力っていうか自分が思っていることが口に出せないというか、ちゃんとした文章にできなくてよく伝わらない事があるんですけど…
それでも沢山話していたら最終的にまとめてくださったりして、あっ「私ってこんなこと考えてるんだ」って、なんかすごい文章っていうか、形にできて…その形にできたことで他の人にそのことを話せたりして、探究活動で沢山話せて色んなことに広がって、すごい嬉しかったんです。

Q:探究活動っていうのは学校の授業かなんかあったりしたの？

A:あの～探究活動…なんか私たちのコースが一類っていうコースなんですけど、その…他の学年とやるやつで、それにコミュニケーションというテーマで集まってそこで自分がどんなことを思っているのか、何をしたいのかっていうのを話す時に、前の個人相談で話した事があったのでスラスラ話すことができ、いつもよりスムーズにできていい探究の1日だったなって思えて、すごい嬉しかったです。

Q: willdoor compassを利用して、自分の価値観が変わったなあと思うことはありますか？

A:物事をちゃんと考えるってことに変わったなと思って、今までボーッと生きてきたっていうか、なんていうんだろ、ちゃんと考えるようになったかなって思うようになってきました。ちゃんと一つ一つの問題に、解決していかうとかそういう、ちゃんと向き合っていこうっていう感じになりました。

参加者事後インタビュー抜粋 (Dさん：長崎県、普通科高校2年生)

Q：compassを利用して自分の生活の中で変わったこととかありますか？

A：友達…色々な人と交流を持とうってきっかけになったと思いました。考えてることを人によく話すようになったと思います。先生にこう思ってるんですけどどう思いますかとか言うのも、前より沢山質問しにいった回数が多くなって、人に話したから解決する問題があるってことが分かったから、なんかもっと人に頼っていいって、そういう生活スタイルに変わりました。

Q：compassを利用して新たに始めた又は、新たに始めようとしていることはありますか？

A：最近現代社会の授業が相談系になっているんですけど、先生がスライドで送った内容をみんなで討論、先生が最初問いを立ててそこでそれを討論していく形なんですけど、その問いを立てるのを考えてくれる人を探しているって言われて、自分から立候補して友達と一緒に問いを考えています。
それが結構難しくて何時間もかかって一個の問いを考えると、結構精神的に疲れることなんですけど、そういうのに積極的に参加してやれています。

参加者事後インタビュー抜粋 (Dさん：長崎県、普通科高校2年生)

Q:Willdoor Compassはあなたにとって必要なものですか？

A：必要です。やっぱり先生だけじゃ…先生でも必要な知識を持ってる先生ってあんまり…そういう知的な会話？なんて言うんだろ、学校の授業とかで質問するっていう先生があんまりいなくて、やっぱり友達だけの会話になってしまう時に親に相談するっていうのもちょっと違うし、そういう時にどうしたら良いんだらうって思ってたけど、こういうサービスっていうか、こういう相談場出会えて、なんか親身になって相談聞いてもらうのが嬉しいかなっていうのです。

Q:例えばなんだけど、Compassが学校に出張で来てたらどう？この時間相談行ってもいいみたいな相談員とか、compassの誰か…オンラインでここにいるよーみたいな、探究で居残りしてる時間みたいに私たちが画面上にでもいるみたいなのがあれば

A：凄く助かると思います。他のチームの子達でも先生によっては良い回答が得られないとかで、どうしたら良いかわからない、躓いてる子とか沢山いて、大学の先生とアポ取るのは難しいけど学校の先生もちょっと違うしそういう中間的というか、もっと引き出しを探している子は沢山いるから、それは助かると思いますね皆。