1　事業名　　さんべ夢ステージ

さんべ夢ステージテーマ「ＣＡＮ」の幕を広げての集合写真

2　必要性

「国立青少年教育振興機構が重点的に取り組むべき課題と具体的方策～青少年の『社会を生き抜く力』の育成を目指して～新・機構元気プラン」（平成 26 年 6 月）には「ボランティア活動は、青少年の自立や健全育成、社会参加を促進する上で重要な役割を果たし、特に未来の教師（教員を志す学生等）にとって、青少年の体験活動の指導を補助したり、教育事業の運営サポート等に携わることは意義が大きい。」とある。加えて、「今後の青少年の体験活動の推進について」（中央教育審議会答申・平成 25 年 1 月）によると、「教員養成段階において、子どもたちが体験活動を行う際に、学生自ら企画を行ったり、引率したりするボランティア等として参加できる機会を取り入れることで、子どもの成長を実感したり、予期せぬ子どもの行動も予見し対応したりするといった教員に必要な能力を身につけることができる。」とある。

これらを踏まえ、本事業は、青年が様々な体験や交流を通してリーダーシップや人間関係能力など「社会を生き抜く力」を身に付けることをめざしており、青少年教育の推進拠点としての国立青少年教育施設が、体験活動を推進する人材の育成を図るためには先進的かつ継続的に取り組むべき事業である。

また、この事業を次代を担う青少年のリーダー育成・ボランティア育成の総括的な事業として、当施設の特色のある事業（看板事業）として位置づけている。

3　趣　旨

本事業は、主体的に社会に参画しようとしている青年を対象に、事業の企画・運営を通してリーダーシップを身につけられるよう、将来のリーダーとなるための体験を通した学びを提供する。

また、「リーダーシップ」と「人間関係能力」をキーワードに、企画・運営の様々な場面で合意形成・問題解決を繰り返す中で、対人関係力等リーダーとして必要な資質の向上を図り、「社会を生き抜く力」をもった人材の育成をめざす。

4　後　援

島根県教育委員会、島根大学、島根県立大学、松江工業高等専門学校

5　期　日

① 企画編	平成 26 年　8 月 30 日（土）	～	8 月 31 日（日）（1 泊 2 日）
② 試行編	平成 26 年　9 月 17 日（水）	～	9 月 18 日（木）（1 泊 2 日）
③ 準備編	平成 26 年 10 月　3 日（金）	～	10 月　5 日（日）（2 泊 3 日）

④ 本番編	平成 26 年 10 月 17 日（金）　～　10 月 19 日（日）（2 泊 3 日）

6　参加者

(1) 募集対象

ボランティア活動や企画・運営等に興味がある青年

(2) 募集人数・参加人数

	①企画編	②試行編	③準備編	④本番編
募集人数	15 名	15 名	15 名	35 名
参加人数	24 名	21 名	49 名	49 名

（参加者数 51 名、延べ参加人数 143 名）

	1 回生	2 回生	3 回生	4 回生	総 数	昨年度参加者	全 4 編参加
島根大学	30 名	12 名	－	1 名	43 名	12 名	9 名
県大出雲	4 名	3 名	－	－	7 名	2 名	－
県大浜田	－	－	1 名	－	1 名	－	－
総　数	34 名	15 名	1 名	1 名	51 名	14 名	9 名

①企画編

	1 回生	2 回生	3 回生	4 回生	総 数	昨年度参加者
島根大学	11 名	9 名	－	-	20 名	8 名
県大出雲	2 名	1 名	－	－	3 名	1 名
県大浜田	－	－	1 名	－	1 名	－
総　数	13 名	10 名	1 名	－	24 名	9 名

②試行編

	1 回生	2 回生	3 回生	4 回生	総 数	昨年度参加者
島根大学	14 名	4 名	－	1 名	19 名	5 名
県大出雲	－	2 名	－	－	2 名	1 名
県大浜田	－	－	－	－	－	－
総　数	14 名	6 名	－	1 名	21 名	6 名

③準備編

	1 回生	2 回生	3 回生	4 回生	総 数	昨年度参加者
島根大学	28 名	12 名	－	1 名	41 名	12 名
県大出雲	4 名	3 名	－	－	7 名	2 名
県大浜田	－	－	1 名	－	1 名	－
総　数	32 名	15 名	1 名	1 名	49 名	14 名

④本番編

	1 回生	2 回生	3 回生	4 回生	総 数	昨年度参加者
島根大学	29 名	11 名	－	1 名	41 名	12 名

県大出雲	4名	3名	－	－	7名	2名
県大浜田	－	－	1名	－	1名	－
総　数	33名	14名	1名	1名	49名	14名

(3) 参加者分析

※県大出雲は島根県立大学出雲キャンパス、県大浜田は島根県立大学浜田キャンパスのことを指す。

参加理由（抜粋） （複数回答あり）	①企画編 （25名）	②試行編 （21名）	③準備編 （49名）	④本番編 （49名）
内容に興味があった	18	15	44	45
友人・知人に誘われて	4	5	17	15
交友を広げるため	6	4	13	19
自己啓発のため	12	7	16	26

参加の動機としては、各回実施後のアンケートで「内容に興味があって」「自己啓発のために」「友人・知人に誘われて」「交友を広げるため」の項目が挙がった。全般的に、本事業への興味があって参加した青年がほとんどであったが、④本番編では、「自己啓発のために」参加したと答えた青年が多くなった。これは、③準備編までに企画したものを実際に④本番編で仲間と共に運営することで、リーダーシップを発揮したり人間関係能力の向上を図ったりと、より高い能力やより広く深い知識を得ようという意欲をもって参加したと考えられる。

7　参加経費

①企画編	②試行編	③準備編	④本番編
1,840円	1,840円	2,820円	1,030円

8　事業の内容

(1) 事業の特色

本事業は、参加者が主体的に企画の立案から運営まで体験できるように4編シリーズとし、長期的に様々な体験や他者との交流、発信ができる場を設定した。概要としては、以下の通りである。

①企画編	企画の骨格やテーマを作成する場
②試行編	企画を具体化し、見直しをする場
③準備編	企画の実現化に向けて準備をする場
④本番編	「さんべ祭」で企画を実際に運営するとともに、地域社会と関わる場

特に④本番編では、当施設の体験活動などの普及啓発事業として行っている「第36回さんべ祭」で、①企画編から③準備編まで創りあげて事業成果の発表の場として、青年と地域が一体となるフェスティバルとして定着している。

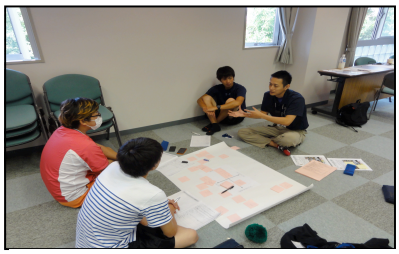
(2) プログラムデザインと企画のポイント

・ 活動中に参加者が主体的に体験し、様々な場面でリーダーシップを発揮し、人間関係能力を高め社会を生き抜く力が育つように、当施設職員は、サポーター・アドバイザー的な役割を担うこと

とした。

- ①企画編～③準備編までの３編は、毎回の参加者の顔ぶれが替わっても、より良い人間関係構築の場になるように活動前にアイスブレイクを行うこととした。その中で「リーダーシップ」や「人間関係能力」についても体験を通して学ぶ機会を設定した。
- ①企画編では参加者の思いが一体となるように「さんべ夢ステージ」のテーマを全体で考える場を設定した。その後、参加者同士の実施したい内容を基に班編成を行うこととした。
- ①企画編では参加者同士、②試行編では当施設職員に対してプレゼンテーションを設定し、企画をブラッシュアップした。

アイスブレイクで雰囲気づくり


アドバイスをする当施設職員

参加者同士のプレゼンテーション

(3) 広報のポイント

島根県内の大学・高等専門学校・各種専門学校・報道機関や広島県内の大学に開催要項を送付したり、ホームページやボランティア対象のＳＮＳ（Facebook）を活用したりして幅広く広報した。

島根大学・島根県立大学出雲キャンパスにおいてはボランティア活動の説明会に出向き、昨年度の様子を映像で紹介したり、過去の参加者から体験を直接語ってもらったりした。

また、参加者が自分たちの企画を実現できるように各自で勧誘を積極的に行った。

(4) 日程表

①企画編

8/30 (土)	13:00		受付・オープニング・アイスブレイク **実習①「さんべ夢ステージとは」** **実習②「夢ステージ企画の話し合い」**		つタ ど食 い等	17:10 19:00 **実習③ 「夢ステージ企画の 話し合い」**	21:00 入 浴 等	23:00 就 寝
8/31 (日)	6:30	9:00	12:00	13:00	15:00	16:00		
	起つ朝 ど 床い食	**実習④ 「夢ステージ企画 の 話し合い」**	昼 食	**実習⑤ 「夢ステージ企画の 話し合い・発表」**	クロージング ふりかえり	解 散		

②試行編

9/17 (水)	13:00		13:30		17:10	19:00 **実習② 「夢ステージ企画の 話し合い」**	21:00 入 浴 等	23:00 就 寝
			受付 オープニング 「ねらいの共有」	**実習① 「夢ステージ企画の 話し合い」**	つタ ど食 い等			
	6:30	9:00	12:00	13:00	15:00	16:00		

9/18 (木)	起つ朝 ど 床い食	**実習③ 「夢ステージ企画の 提示・説明」**	昼 食	**実習④ 「夢ステージ企画の 話し合い」**	クロージング ふりかえり	解 散

③準備編

10/3 (金)	20:30 21:00 22:00 23:00								
						受 付	**オープニング 実習①「夢ステージ企画の 話し合い・準備」**	入 浴 等	就 寝
10/4 (土)	6:30 9:00 12:00 13:00 17:10 19:00 21:00 23:00								
	起つ朝 ど 床い食	**実習② 「夢ステージ企画の 話し合い・準備」**	昼 食	**実習③ 「夢ステージ企画の 話し合い・準備」**	つタ どい い食	**実習④ 「夢ステージ企画の 話し合い・準備」**		入 浴 等	就 寝
10/5 （日）	6:30 9:00 12:00 13:00 15:00 16:00								
	起つ朝 ど 床い食	**実習⑤ 「夢ステージ企画の 話し合い・準備」**	昼 食	**実習⑥ 「夢ステージ企画の 話し合い・準備」**	クロージング	解 散			

④本番編

10/17 (金)	20:30 21:00 22:00 23:00								
						受 付	**オープニング 「企画運営の準備」**	入 浴 等	就 寝
10/18 (土)	6:30 9:00 11:00 16:00 17:30 19:00 21:00 23:00								
	起全朝 体 床会食	**「企画運営の 準備」**	**「さんべ祭本番」**	後片付け 明日の準備等		タ休 食憩	**今日のふりかえり 「企画運営の 準備」**	入 浴 等	就 寝
10/19 （日）	6:30 9:00 15:00 15:30 16:30								
	起 床	朝 食	**「さんべ祭本番」**	後片付け	クロージング	解 散			

(5) 運営のポイント

- リーダーシップが身につくよう、出来る限りリーダーに決定権を与え、各班をまとめるようにサポートした。また、コミュニケーション能力や合意形成能力が高められるよう、学年関係なく遠慮せずに活発な意見が出せる雰囲気を作りに努めた。
- ①企画編で参加者のモチベーションや状況を見ながら、企画の「ねらい・目的」と「主な対象」、

さんべ祭本番、さんべ夢ステージの「テーマ」を意識した活動になるよう適切なアドバイスを心がけた。

- リーダーをはじめ参加者全員が企画についての情報交換や事前の班編成、本番での円滑な運営が行えるように、携帯でのコミュニケーションアプリ（ＬＩＮＥ）を活用した。
- 毎回、活動後にふりかえりを行い、参加者同士、それぞれの学びを共有する場を設定した。
- 参加者が充実した活動ができるように、スタッフノートに達成目標を以下のように提示した。

①企画編	「さんべ夢ステージの役割を決定する」 「さんべ夢ステージのテーマ・企画の概要を決定する」 「②試行編～④本番編のスケジュールを立てる」
②試行編	「①企画編で作成した企画の具体化、見直しを図る」 「本番を意識して、企画を実際に試してみる」 「④本番編までのスケジュールを立てる」
③準備編	「②試行編までで作成した企画の具体化、見直しを図る」 「本番編を意識して、企画の準備を行う」 「④本番編までのスケジュールを立てる」
④本番編	「③準備編までで作成した企画を本番で具体化する」 「めあてをもって仲間とともに、ブースを運営する」 「来場したみなさんとともに、思い出をつくる」

(6) 安全管理のポイント

①企画編～③準備編では、朝・夕のつどい等で参加者の健康状態を確認するとともに、ゆとりのある活動内容を心がけ、それぞれの活動において、各班に活動時間に応じて随時休憩がとれるように配慮した。また、卓上ボール盤やのこぎり、金づち、グルーガンといった危険を伴う用具を取り扱う場合は、取扱いの仕方を説明し、細心の注意を払うよう注意喚起を促した。さらに④本番編では、「さんべ祭」来場者の安全にも配慮するように指導した。

(7) 実施状況

①企画編

まず参加者全員で、アイスブレイクを行った。その後、昨年度参加者がさんべ夢ステージの様子を伝え、参加者全員でイメージを共有した。そして、今年度のさんべ祭テーマに沿って、さんべ夢ステージのテーマを決め、ねらい・目的を確認した。次に参加者の希望や願いを踏まえながら５つの班に分かれ、KJ 法を用いながら、一人ひとりがアイディアを出し合い、今回のさんべ夢ステージの土台となる企画づくりに取り組んだ。その際、どのような工夫や情報が必要かも考えさせ、企画書をつくった。班毎にプレゼンテーションを行い、考えを共有するとともに企画の問題点や課題の確認をした。最後にふりかえりの時間を設け、全体で個人の気づきや学びを発表して共有を図った。

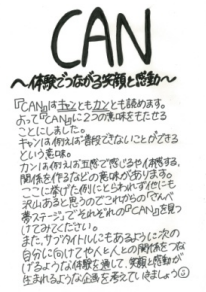
さんべ夢ステージテーマ

「ＣＡＮ」～体験でつながる笑顔と感動～

『ＣＡＮ』はキャンともカンとも読めます。よって『ＣＡＮ』に２つの意味をもたせることにしました。キャンは例えば普段できないことができるという意味。カンは例えば五感で感じるや体感する、関係を作るなどの意味があります。ここに挙げた例にとらわれず他にも沢山あると思うのでこれからの「さんべ夢ステージ」でそれぞれの『ＣＡＮ』を見つけてみてください。また、サブタイトルにもあるように次の自分に向けてや人と人との関係をつなげるような体験を通して、笑顔と感動が生まれるような企画を考えていきましょう。

②試行編

①企画編とはまた顔ぶれが替わり、ここでもまず参加者全員で、アイスブレイクを行った。その後、さんべ夢ステージのテーマを再確認した後、①企画編の班を母体として、今回から初めての参加者の希望や願いを踏まえながら班編成を行った。各班のリーダーを中心に①企画編での内容や想いを引き継ぎながらも、ねらい・目的を再考しながら、様々な想いを表現できるような企画になるよう企画書に沿って、企画のねらいや目的、特徴、役割、必要な物品、費用等を話し合い、具体化していった（下表）。参加者は、それをもとに資料を作成し、職員に向けたプレゼンテーションを行った。その後、新たに出てきた問題点や課題の解決に向けた話し合い、③準備編に向けての準備・予定等の確認を行った。最後に①企画編同様、ランダムにグループに分かれてふりかえりを行った。



企画の班と『ネーミング』	ねらい	内　容	実施場所（主な対象）
リーダー班『さんべ祭もり上げ隊本部』	来場者の方に来て良かったと思ってもらえるような雰囲気づくりとブース同士、人同士をつなげる。	来場者や参加者、職員の笑顔の写真で一つの作品をつくり、フィナーレで披露する。施設全体を周りながら、来場者や参加者同士のつながりをつくる。（エンディングを担当）	交流の家施設全体（全員）
ステージ班『ステージ発表「夢・体・ＣＡＮ」』	『体験』を通して、参加者に協力することで得られる達成感を味わってもらう！	劇の中の協力型レクリエーション（聖徳太子ゲーム、マシュマロリバー等）に参加してもらう。（オープニング、ＭＣも担当）	つどいの広場ステージ（来場者全員）
全体レク班『三瓶ＧＯ！！～みんなでＢＩＮＧＯ．どこでもＢＩＮＧＯ～』	どこでも誰でも参加できる体験を通して達成感を味わってもらう。ＢＩＮＧＯラリーを通して多くのブースをまわるきっかけにしてもらう。	会場を歩いているメンバーを探し、クイズやミニゲームをクリアー等しながらＢＩＮＧＯラリーをし、記念として景品をもって帰ってもらう。	交流の家施設全体（来場者全員）
自然遊び班『～自然で音をＣＡＮじよう～』	自然のもので色んな音が出せることを知ってもらい、自然や音に興味をもってもらう。	自然のものから楽器（竹琴、マラカス、バードコール、巻き笛、石風鈴、板ささら、竹太鼓）を作り、それを使って音遊びを楽しんでもらう。	つどいの広場芝生（幼児・児童）

もの作り班 『えらんでペタペタ思い出プレート』	ものづくりの楽しさを知ってもらう。形として残る思い出を持って帰ってもらう。	段ボールと麻を土台とし、枝や木の実といった自然のもので飾り付けをしてフォトプレートを作成してもらう。その後、あらかじめ撮った写真を飾って完成となる。	ボランティア棟 （幼児・児童）

企画をブラッシュアップ

企画のプレゼンテーション

全体ミーティング

③準備編

②試行編同様、新たなメンバーも加わり、ここでもまず参加者全員で、アイスブレイクを行った。その後、班毎に分かれ、さんべ祭本番での来場者の動きをイメージしながら、ポスターやチラシ、ルール、手順、ディスプレイ等の作成、準備物や購入品等の点検を進めた。また、よりよい企画にするために、各班で決めた役割分担でリハーサルを行い、運営のポイントや改善点を話し合った。さらに、ステージ班やリーダー班を中心にオープニングやフィナーレの準備・練習も計画的に進めていった。また、大田市内の小学生に配布するチラシ作成をリーダー班が行った。

リーダー班

ステージ班

全体レク班

自然遊び班

もの作り班

オープニング練習

フィナーレの準備

ふりかえり

④本番編

③準備編とほぼ同じ顔ぶれ、そして本番前日ということもあり、時間の許す限り、当日の役割をはじめ、準備物や購入品等の点検を行った。

本番当日は二日間とも快晴に見舞われ、まさにイベント日和であり、天候に左右されることなく予定した企画を運営することができた。参加者一人ひとり、①企画編から常に意識してきたさんべ祭テーマ「来て・見て・触れて・体験」、さんべ夢ステージのテーマ「ＣＡＮ～体験でつながる笑顔と感動～」を運営しながら体現する様子が見られた。来場者だけでなく、露店や施設内の関係者とも多くの老若男女と楽しく交流を図り、オープニングからフィナーレまで多くの笑顔と感動が生まれた瞬間であった。

大田市内の小学校に配布したチラシ

リーダー班

ステージ班

全体レク班

自然遊び班

もの作り班

オープニング

フィナーレ

フィナーレ（バルーンリリース）

(8) アンケートの満足度・主な記述

①企画編　＜参加者 24 名　満足度 100％＞

昨年を経験して、自分たちが課題と思っていたことをどう改善していくのかしっかり考えられた。
昨年は先輩についていくことしかできなかったので今年はぜひ企画からみんなで創り上げたいと思い参加しました。さんべで出会ったいつものメンバーも多く参加しており、とても心強く思い、さらに頑張ろうと思いました。課題として1回生も意見が出しやすいような雰囲気作りができなかったので、次回から心がけていきたいです。
企画から運営までゼロから始める、他の施設にない事業でもあり、昨年も参加して心身共に成長できた思い出のある事業です。今年は2年生が中心となって進めていくので、昨年以上に責任感をもってやっていきたいと思います。今回の企画編でも様々な面白い、興味深いアイディアが出てきて、本番のさんべ祭がとても楽しみです。最後に皆が笑顔で終われるような事業にしていきたいと思うのでよろしくお願いします。
今まで築き上げてきたさんべ夢ステージの良さがあると思うので、その良さを引き継ぎながら、今年のこのメンバーならではの昨年までとは違う夢ステージを創り上げていきたい。
今回、参加した理由は、1から何かを創り上げてみたいと思ったからです。大学で企画をいろいろする団体に入っていますが、まだ自分の力だけで作ったことがありません。がんばります。

②試行編　＜参加者 21 名　満足度 100％＞

多くの時間が与えられてことで考えをより深めることができた。しかし、集中が切れる場面も何度かあったため、時間の使い方には十分気をつけたい。夢ステまで残り1カ月ということで、自分たちが意見を出し合い、練りに練って決定した企画をぜひ成功させたい。
企画編に参加していなかったので、どういうふうに進めていいのか不安でしたが、参加者から前回の様子を聞くことで上手く進

めることができたと思います。本当は、もっと内容を詰めかったのですが、時間が足りなくてできなかったのが心残りです。見通しをもっと、かつ、全体や個人を見てまとめていく力をつけたいと思います。
今回は企画編に比べてかなり多くの発言をしたと思います。企画編でも発言力は前より身についたと思いましたが、今回はそれ以上に確実についたと実感しています。着実にレベルアップをしていっているみたいでうれしく思います。夢ステージ③④と参加するのでもっとレベルアップしていけるようにちゃんと目標や目的をもって参加したいと思いました。
企画編から参加して、引き続き試行編に参加しました。企画編では、あまりよく知らない人たちの中で自分の意見をいうことがむずかしく、本当に考えていることをうまく発信できていませんでした。ですが、今回の試行編では、自分の本当に思っていることもはっきり言えました。また、きちんと協力して考えを出し合ったり、複数の意見をまとめたり、作品を作ることができました。ですが、必要なものが足りなかったり、作り方がはっきり分からなったりして、思っている以上に進めることが難しかったです。次の準備編までにできることがあれば進めておこうと思いました。
自分は前回、今回と参加しました。ステージ班で2回とも参加したのは自分だけだったんですが、人が変われば考え方も変わるのでそこで夢ステージの難しい部分だと感じました。今回は前回に比べて話し合いに参加できていたのが成長した部分だと思います。③④も参加するので、発言するだけでなく、自分がリーダーシップをもってみんなをひっぱれるようにしていきたいと思います。さんべ祭をよりよいものにするためにがんばっていきたいです。

③準備編　＜参加者 49 名　満足度 100％＞

③準備編からの参加でしたが、自分のやれる仕事を見つけて取り組むことができてよかったです。本番編では最高の祭りとなるように、まだ決まっていない台本や練習などを頑張っていきたいです。他の大学の友達も、たくさんできてよかったです。
今回は本番に向けて本格的な準備に取りかかった。そんな中で今回自分は、自分の役割を全うする力がついたように感じる。さんべ祭成功という大きな目標を達成するためには、個々の小さな努力や成果が重なり、一つの大きなものとなることが必要だと思うので、今回の自分の果たした役割が少しでも本番成功につながれば良いと思う。
今回の準備編は、試行編の時よりも本番を意識して活動できたと思う。ステージ班全体として、まだまだやらなければならないことは残っているけど、最初に比べたら一つの班としてのまとまりもできたと思う。これから本番までの2週間で個人としても、班としても、やらなければならないことをしっかりとやって、本番に臨みたいと思う。
さんべ夢ステージ②試行編から参加して、今回は準備編ということでさんべ祭本番に向けて、いろいろ準備をしてきました。2泊3日という期間で、完璧に準備することは最初から厳しいなと思っていたのですが、思っていたより進まなくて焦っています。ステージ班は、ずっとステージにいるので、いわば、さんべ祭の顔だと思っているので、これからさんべ祭までの期間できちんと練習をして、本番うまくいくようにがんばりたいです。本番が終わってから、みんなで笑って楽しかったと言いたいですね。

④本番編　＜参加者 49 名　満足度 100％＞

自分にとって初めてのさんべ祭でしたが無事成功することができてよかったです。ものづくりは、予定していた通りに進まず大変でしたが、作品を作ってくれた笑顔も見ることができたので満足しています。個人的な面では接客があまり上手にできず、もしかしたらお客さんにも迷惑をかけてしまっていたかもしれないので、今回の経験を今後に生かせたらいいなと思います。
前回、準備編でやってきたこと、大学に帰って準備してきたことをしっかりとできました。前回、苦戦してやっとできた楽器がとても人気で多くの方々に面白いね、すごいねと言ってもらえてとても嬉しく、そして達成感も生まれました。それと今回、班のメンバーには、自分らしさを 100%出せたと思います。その事が今回一番嬉しかったことでした。この調子で今後のイベント等に参加したいです。さんべ祭最高でした。

1 日目はさんべ祭がどのようなものかがあまりよくわかっていなくて戸惑うこともあったけど、先輩や職員さんに助けてもらって動くことができたと思います。今回私は行動力がより身についたと思います。先を見たり周りを見たりしてどんな風に動けばいいか考えて行動することができたかなと思います。1 日目、2 日目とも反省点も色々あったけど、とても楽しんでできたのでよかったです。また来年も参加したいと思いました。
昨年よりも時間の流れが早く感じた 2 日間、そして 1 カ月少しだった。昨年とは違い、上の方に立って活動していくこと、企画してきたことを形にする難しさを知った。個人的に学園祭もあり、さんべ祭もありでかなり忙しく大変な日が続いたけれど、本番を迎えて、子どもたち、参加者の笑顔を見て、同じ夢ステをつくってきた人の笑顔を見て、とても達成感のあるイベントにすることができてよかった。職員さんにもたくさん助けられ、支えられてできたので、またこれからも支援をよろしくお願いします！ありがとうございました！！

10　成果と今後の課題

＜成果＞

- 1 回生の参加者が「ステージ班の一員として、意見を出したり、行動したりすることができ、自分自身も大きく成長できたと思います。」と述べるように、全体を通して参加者である学生たちが、さんべ夢ステージの企画に対して少人数での班編成により、主体的に活動することができた。
- 自分の意見を話したり、他人の考えを聴いたりしながら合意形成を図り、試行錯誤しながらも仲間と共に問題解決していくことで、対人関係力等リーダーとしての力量も高めることができた。
- 導入部分でのアイスブレイクをはじめ、活動中、学年を問わずお互いの立場や気持ちを理解しながら行動するよう助言したことで、良好な人間関係を築きながら活動することができた。
- 本事業は、継続 9 年目を迎え 4 編シリーズの流れも定着してきている。本事業を経験した参加者は、学んだ知識や経験を生かし、より高いレベルの企画・運営をめざして活動するとともに、事業未経験者のサポート役となり、リーダー性を発揮するなど様々な能力を高めていった。
- 参加者に対するアンケートにおいて、4 編シリーズとも全員が「満足」「やや満足」と回答した。「嬉しかった」「楽しかった」という喜びの気持ちだけでなく、「学んだことを今後の活動に生かしたい」といった気持ちを述べる参加者も多くいた。
- 参加者のアンケートで、「一つの大きなイベントを企画から運営までやり抜くことは、とても大変だけど、大きな達成感を味わうことができるということが知れて、とても良い経験になったと思う。今回の経験をこれからの活動に生かしていきたいと思う。」とあるように、この事業を経験することで、達成感や満足感だけでなく、今後の活動への意欲を高める動機づけとなることが分かった。
- 本事業は、施設開放事業の一環である。来場者をはじめ地域の人々に親しまれ、愛される青少年教育施設をめざす上で、施設職員とは違ったアプローチとして、学生である参加者が来場者に喜んでもらえる企画を運営することは、当施設の利用促進を積極的にアピールする重要な位置づけとなっている。

＜課題＞

- 本事業は、4 編シリーズで約 3 ヵ月間に渡る長期の事業のため、参加者の継続的な参加が難しい面やモチベーションが維持しにくい面がある。また、「準備段階において、情報や活動を共有し難い状況であった。」という参加者のアンケートから、所属大学が違うため情報共有ができにくい面があった。大学との連携もさることながら、改善の手段として、効果的にＬＩＮＥやFacebook

を活用して参加者との連絡を取り続けることが必要である。

- ②試行編以降からの参加者にとっては、企画を立てる段階に携わず途中から参加することで、不安な気持ちを持って参加する者もいた。また、本事業の趣旨説明や目的・ねらいの共通理解を図ることも不十分な面があった。よって、担当職員とリーダー班や各班のリーダーとの連携を図り、しっかりとフォローしていく必要がある。
- 参加者が怪我なく安全に企画・運営するとともに来場者に安心して楽しんでもらえるよう、活動を行う場所の特徴や必要な用具等の準備・使い方についての研修を実施するなど、安全教育を徹底する必要がある。

11　普及計画・普及実績

ホームページやFacebook上に事業の様子を掲載したり、ボランティア対象のFacebookに動画をアップしたりして、社会や今回参加していない学生ボランティアに対しても、本事業を広く周知する場を提供している。

（担当：企画指導専門職　今井　隆雄）