

「さんべ夢ステージ」

1 趣 旨

- ・主体的に社会に参画しようとしている青年が、将来のリーダーとなるために、リーダーシップを身につける上での体験を通した学びの場を提供する。
- ・リーダーシップをキーワードに、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、対人関係能力、コミュニケーション力、意思決定力等リーダーとして必要な資質の向上を図る。

2 事業の概要

- (1) 期 日
- ①企画編 平成29年 8月26日(土)～ 8月27日(日)【1泊2日】
 - ②試行編 平成29年 9月 9日(土)～ 9月10日(日)【1泊2日】
 - ③準備編 平成29年 9月29日(金)～10月 1日(日)【2泊3日】
 - ④本番編 平成29年10月13日(金)～10月15日(日)【2泊3日】

- (2) 参加者
- ①企画編 5名(大学生 5名) ※募集20名
 - ②試行編 3名(大学生 3名) ※募集20名
 - ③準備編 10名(大学生10名) ※募集40名
 - ④本番編 11名(大学生11名) ※募集40名

(3) 研修内容及び講師

【①企画編】

1日目	○アイスブレイク ○テーマ検討 ○班編成・話し合い
2日目	○企画の話し合い ○ふりかえり

【②試行編】

1日目	○アイスブレイク ○テーマ確認 ○企画についての検討・試行
2日目	○プレゼンテーション ○企画の見直し・試行 ○ふりかえり

【③準備編】

1日目	○アイスブレイク ○テーマ確認 ○班編成・準備
2日目～3日目	○企画の検討・準備 ○ふりかえり

【④本番編】

1日目	○テーマ確認 ○企画の準備
2日目	○企画の準備 ○企画の運営「さんべ祭1日目」
3日目	○企画の準備 ○企画の運営「さんべ祭2日目」 ○ふりかえり

3 事業の内容

(1) 事業の特色

参加者の主体性・自主性を育てていくことが、事業全体を貫く大きなテーマである。このテーマを実現するため、全編を通して、担当職員はファシリテーター・アドバイザーの役割を担うこととした。

(2) プログラムデザインと企画のポイント

「企画」「試行」「準備」「本番」の4展開に分けて、参加者が企画の立案から実際の運営に至るまでの流れを体験できるようにしている。今年度は、「企画」の段階で、企画づくりのポイントについての講義を設定し、参加者自身で企画づくりを進めていくことができるように設定をした。「試行」の段階では、交流の家職員に対して企画のプレゼンテーションを行い、よりよい企画となるよう意見をもらい見直しを図る機会を設けた。また、各回の参加者に若干の入れ替わりがあるため、企画書や準備シート等を活用して企画の引継ぎを行い、参加者同士の意識統一を図れるようにした。「本番」の段階では、企画内容を全く知らないさんべ祭の当日ボランティアを運営スタッフとして迎えることにより、情報共有の重要性を学ぶことに加え、企画の内容を伝えたり、当日の動きを指示したりといった、リーダーとして必要な対人関係能力、コミュニケーション力、意思決定力を身につけることができるよう設定した。

4 成果と課題

<<参加者の企画について>>

(1) 「さんべ夢ステージのテーマ」

『STEP』～ウキ・ワク・ドキ・ニコなOneUp体験～

(テーマへのオモイ)

メインターゲットである中学生以下の子供たちに、三瓶という自然に包まれた場所で交流や冒険、さんべ祭の雰囲気を通して、「ウキウキ、ワクワク、ドキドキ、ニコニコ」といった様々な感情を体験することでOneUp（挑戦や成長）のキッカケにしてもらい思い出に残るような夢ステージにする。

(2) 企画内容について

○企画1（冒険部門）

企画名：ワクワク サンベクエスト Vol. 39

ねらい：三瓶の森を体験していきながら様々なミッションをクリアしていく。それによって大自然という日常とはかけ離れた環境を全身で体感し、ワクワクしてもらう。

主な活動：ネイチャーゲーム、木登り

○企画2（ステージ部門）

企画名：ウキウキ 三瓶フレンドパーク

ねらい：子供たちがレクリエーションを楽しみながら、他者交流することで挑戦や発見のきっかけを作り、成長の初めの一步を踏み出せるようにする。

主な活動：レクリエーション

○企画3（実験部門）

企画名：ドキドキ 魔女の館～witch's laboratory～

ねらい：魔女の秘密基地という世界観で、魔女の魔術と称して、実験をしていくことで新しい発見、体験をしてもらい、OneUpしてもらう。

主な活動：カルメラ作り、ムラサキキャベツでホットケーキ

<<成果>>

- ・ 前年度の反省から、企画づくりのポイントについての講義を設定した。「ターゲットやねらいをしつかり吟味した上で企画を作ることができたことに成長を感じた」「メンバーが増えても、それぞれ情

報共有をしっかりと、ターゲットのゴールイメージを全員で考えられるように進めていきたい」という参加者のアンケートにあるように、事業後の参加者の姿（ゴールイメージ）を考えながら企画づくりをすることができた。

- ・ 少人数であったこともあり、一人一人の役割が明確になり、自ら積極的に行動、発言する姿を見ることができた。「自分の役割を理解して、やるべき準備をしっかりとこなすことができた」「自分の意見だけでなく、メンバーの意見を引き出せるような話の振り方や声かけがもっとうまくできるようになりたいと思った」という参加者のアンケートにあるように、自分だけでなく仲間のことも思いながらも、積極的かつ主体的に行動をし、一人一人が責任感を持ち活動することができた。
- ・ 企画について何も知らない、さんべ祭当日ボランティアをスタッフに加え、運営をしたことにより、スタッフの動き等を意識するといった運営側の経験をすることができた。この経験を踏まえ、「何も知らないやることの分からないスタッフに、わかりやすく何かを伝えるということは非常に難しかった」「これまで準備してきたことを当日実施するためにも、当日ボランティアとしてやってくるメンバーへの共有をしっかりと徹底していきたい」「もっと多くの仲間と多く共有していればさらによかった」という参加者のアンケートにあるように、情報共有の大切さや、難しさを学ぶことができた。

《課題》

- ・ 大学の集中講義の日程と重なることもあり、参加者の確保ができなかったため、大学側とさらなる連携をし、日程調整をする必要がある。
- ・ 1年生の参加者が1名しかなかった。年度初めから、1年生のボランティア参加が少なかったこともあることから、本施設へ気軽に来やすい環境や、さんボラへの愛着及びタテやヨコのつながりを作っていく必要がある。
- ・ 大学の集中講義が土日によく入るようになり、長期の次世代のリーダー養成事業の実施方法を見直す必要がある。



(担当：事業推進係 久城 秀太)