令和６年度　事業評価書

会計区分	01	一般会計	事業主体	04600000	市民協働部 文化振興課

大事業	A1	６つのまちづくり宣言	健康増進	款項目	09	教育費	05 社会教育費 07 文化の森費
		目指す姿	生涯健康で、元気に生きる！	ＫＰＩ	①健康寿命の延伸 ②健康増進に積極的に取り組んでいる人の割合	目標値	①(男性)81.00歳(女性)86.00歳 ②70.0%
中事業	02	主要な取り組み	介護のいらないライフプラン				
小事業	01	市民ミュージアム活動事業		目標年度	令和6年度		

インプット

事業実施の背景にある課題	博物館は、社会教育施設として、生涯学習の場としての役割を持つ。博物館の「もの・人・場・こと」を活用した市民活動の機会を作り出すことが求められる。
対　象	市民
目　的	生涯学習を実現する社会教育施設として、数々の催しや講座等を開催する際に、若者から高齢者まで世代を問わず、市民や自主的なサークル、ボランティアが主体的に参画できる仕組みを作ることで、生涯を通して博物館と関わりを持つ市民を育む。様々な世代の交流を通じて、生きがいへとつながり、心身ともに健康的な生き方の一助となる。 また、講座等に参加した市民が、自分も参画したいという意欲を感じ、文化の森を
概　要	・市民参加の講座やイベントの開催 ・文化の森ボランティアが活動する講座の開催 ・朗読の発表公演　など

事　業　費　(千円)		R02	R03	R04	R05	R06
	予算額	1,933	2,204	2,091	1,982	2,007
	決算額	967	1,630	1,641	1,782	1,989
年間の事業に要する時間(正職員/正職員以外)		1,130 / 3,300				

アウトプット

活　動　指　標　(単位)		R02	R03	R04	R05	R06
市民ミュージアム活動事業参加人数	目標値	1,000	1,000	700	700	700
	実績値	286	511	938	749	1,215

アウトカム

ＫＰＩ　(単位)		R02	R03	R04	R05	R06
市民ミュージアム活動事業参加者満足度	目標値	80	80	80	80	80
	実績値	100	98.7	98.3	93.13	95.3

実績

実　績	・四季を食べる講座　9回　139人 ・アートな1日講座　6回　90人 ・森の朗読会　11回　580人 ・朗読フェスティバル　1回　160人 ・その他市民向け講座　50人
効　果	コロナ禍を経て、多くの市民活動が本格的に再開できたことで、市民活動が新たな環境・コミュニケーション手法に適応・進化し、それぞれの活動において主体性の高まりを感じることができた。

評価分析

活動指標分析 ※目標値の達成・未達成要因	コロナ禍を経て、大幅に市民活動が活発になった年であった。各種ボランティアの活動を始め、逍遙や左右吉の顕彰会など、目的を持って活動に取り組む市民の姿が多く見られた年であった。特に逍遙顕彰会については、市制70周年に合わせて多くのイベントに積極的に関わる姿が見られ、博物館事業から多くの学びを得る様子がうかがえた。
ＫＰＩ分析 ※目標値の達成・未達成要因	当ミュージアムでしか体験のできない活動であることから、参加者に高い満足度を得ている。
実績からR07年度の事業の方向性	引き続き、館のスタッフがボランティアと一体となって新たな学びを獲得しながら、その知識を来館者に提供できればと考える。また、ボランティア後継者の育成にも本格的に取り組んでいきたい。

令和６年度　事業評価書

会計区分	01	一般会計	事業主体	04600000	市民協働部 文化振興課

大事業	B1	６つのまちづくり宣言	女性若者活躍	款項目	09	教育費	05	社会教育費	07	文化の森費
		目指す姿	女性や若者が輝き、スポットライトが当たるまち！	ＫＰＩ	①生まれる赤ちゃんの人数（年間） ②女性や若者が夢をかなえられるまちだと感じられる人の割合		目標値	①500人 ②40.0%
中事業	02	主要な取り組み	チャレンジ、自分で学べる教育支援					
小事業	03	学習活用事業		目標年度	令和6年度			

インプット

事業実施の背景にある課題	インターネットなどで情報が溢れる現代において、子どもたちが五感を使って学ぶ機会は少なくなっている。文化の森が持つ「ひと・こと・もの・場」、特に、博物館の最大の魅力である「本物」の資料に触れること、そして、学芸員、ボランティアなど様々な人々と交流を深めることで、バーチャル世界では得られない貴重な実体験の学習の場を創設し、子どもたちが主体的に学ぶ姿勢を育成していくこと、さらに、地域の貴重な資料、歴史、芸術と触れ合い、理解を深めることで、自分たちが住む町への愛着と誇りを持ち、未来を担う青少年を育むことが求められる。
対　象	幼児・児童・生徒
目　的	子どもが文化の森を活用することにより、学習に対する関心意欲を一層高め、知識理解をより確実にするとともに、地域をよく知り、地域を愛し、博物館を身近に感じることができる文化的な資質を持つ美濃加茂市民を育む。
概　要	学校活用は、年間指導計画に位置付けられて、市内の全小・中学校が文化の森を少なくとも年1回は活用し、学習している。、学校と連携しながら、文化の森の「人・もの・こと・場」を活用し、ここでしかできない活動を通して得られる気づきや感動を大切にして、深い学びを目指す。また、休日の子どもの居場所として、講座やイベントを開催し、生涯を通して博物館に関わる文化的市民が育つことを目指す。 ・学校活用 ・「文化の森わくわくプログラム」事業（休日のなどの子ども向け講座。） ・中学生ボランティアや職業体験の受け入れ

事　業　費　(千円)		R02	R03	R04	R05	R06
	予算額	5,775	6,432	7,780	7,274	7,438
	決算額	4,292	5,212	5,839	5,980	7,289
年間の事業に要する時間(正職員/正職員以外)		1,780 / 3,390				

アウトプット

活　動　指　標　(単位)		R02	R03	R04	R05	R06
活用可能日数に対する利用日数の割合	目標値	70	70	70	70	70
	実績値	60.2	61.79	63.9	71.61	73.61

アウトカム

Ｋ　Ｐ　Ｉ　(単位)		R02	R03	R04	R05	R06
「文化の森わくわくプログラム」（フォレスタくらぶ・ふらっとみゅーじあむ）の満足度80%以上	目標値	80	80	80	80	80
	実績値	98.6	98.5	96.7	83.48	81

実績

実　績	・利用団体数　小学校98　中学校11　幼・保・他：5 ・利用者数　　小学校4,614人　中学校398人　幼・保・他179人 ・活動実施日　116日（国語科、社会科、理科、生活科、図工、総合的な学習の時間、生活単元等） ・利用率　73.88%（利用日/年間利用可能日）
効　果	文化の森の「人・もの・こと・場」を活用することで、「本物」との出会いを活かした「ここでしかできない活動」を通して得られる気付きや感動を大切に、深い学びを子どもたちに対して提供することができた。

評価分析

活動指標分析 ※目標値の達成・未達成要因	学校活用で来館する際の交通手段としての「バス」を市の予算で手配し、計画的に運行することで、安定した活用環境が提供できた。また、市内の小中学校教員と文化の森の職員が「文化の森活用委員会」を通じて、学習活動の工夫や運営について建設的な議論ができていることも要因であると考える。
ＫＰＩ分析 ※目標値の達成・未達成要因	各種プログラムを通して、新しい気づきや知ることの喜び、楽しさのきっかけがどの子どもにも手に入れられる、そのような学習のあり方を築いているからであると考える。 ※R6年度途中より、文化の森での学習が文化や芸術への興味を持つことにつながっているか検証するために、KPIを「文化の森の学習をきっかけに、他の博物館や美術館に出掛けたことがある人の割合（%）」に変更したもの
実績からR07年度の事業の方向性	子どもの実態や学習指導要領をもとに、活用プログラムを検討・作成し、教科の授業としてカリキュラムに位置づけることで、単なる見学だけで終わらない継続的な学習の機会となるよう事業を行っていきたい。