

## 推進計画評価シート

## (1) 基本的施策

|        |   |           |          |          |          |     |     |
|--------|---|-----------|----------|----------|----------|-----|-----|
| 基本的施策  | 将来の文化芸術を担う子どもたちの育成  |           |          |          |          |     |     |
|        | 子どもたちの文化芸術に対する理解を深めるとともに、感性に磨きをかけ、及び情操の涵養に資するため、子どもを対象とする文化芸術の振興に関する施策を実施します。 |           |          |          |          |     |     |
| 目標達成状況 | 評価指標 (A)  | 目標値       | 実績       |          |          |     |     |
|        |   |           | H28      | H29      | H30      | H31 | H32 |
|        | 子どもを対象とする文化芸術事業の参加者数  | 10,000人/年 | 9,089人/年 | 7,881人/年 | 7,245人/年 |     |     |
|        | 子どもを対象とした文化芸術に触れる機会の提供に対して満足する保護者の割合  | 75%       | 44.6%    | 50.0%    | 55.9%    |     |     |

## (2) 具体的取組

|  |  |        |        |        |
|--|--|--------|--------|--------|
|  |  | 担当課    | 文化課    |        |
| 具体的取組                                      | 子どものための文化芸術プロジェクト事業  |        |        |        |
| 事業概要                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>次代を担う子どもたちが文化芸術に親しむ機会を提供することにより、文化芸術への関心を高め、知的好奇心からの学びを支援し、豊かな創造力・想像力や、思考力、コミュニケーション能力などを育むとともに、将来の文化芸術の担い手や観客層を育成し、堺市の優れた文化芸術の創造に寄与することを目的としている。</li> <li>「子どもアートプロジェクト」は文化芸術の体験型プログラムを実施することで、美術ファンのように作家や作品への知識がなくても楽しめるものだと感じてもらう事業内容となっている。</li> </ul> |        |        |        |
| 具体的取組の達成度を測る評価指標<br>※基本的施策の評価指標を踏まえて設定すること | 具体的取組指標 (B)  | 目標値    | 実績値    |        |
|  |  | H30    | H29    | H30    |
|  | 子どもアートプロジェクト参加者数   | 7,000人 | 7,054人 | 6,266人 |

## (2) 具体的取組

|                           |                               |  |
|---------------------------|-------------------------------|--|
| <p>上記目標値達成に向けた特筆すべき取組</p> | <p>実施予定の取組<br/>(平成30年度)</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>デジタル技術を活用した、アートの体験型プログラムを実施することで、子どもの文化芸術に対する関心を高めるとともに、保護者にも勧奨を行う。</li> <li>アーティストとの交流を目的とした体験型プログラムを実施することで、多様な価値観をみとめ合う力や豊かな感性や創造力を育む。</li> <li>事業趣旨に賛同いただける企業と協力し、表現することや、多様性を感じることでできるプログラムを実施する。</li> </ul> |
| <p>上記目標値達成に向けた特筆すべき取組</p> | <p>取組実績<br/>(平成30年度)</p>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>デジタルアートの体験プログラムに加え、壁や床がキャンバスとなったらくがき体験コーナーのほか、多彩なワークショップを実施し、アーティストと子どもたちの交流の機会を創出。(ウェルカムアート、お盆づくり、ハーバリウム制作)</li> <li>事業趣旨に賛同いただける企業(3社)と協力いただき、画材などの提供を受けることで、多様なプログラムを実施した。</li> </ul>                          |
|                           | <p>今後の取組の方向性<br/>令和元年度以降)</p> | <p>今年度からは、らくがき体験コーナーを中心にした催しを指定管理者(東文化会館)にて実施。これまで培った実施ノウハウや協賛企業との協力関係を指定管理者に引き継いだ。</p>  |