資料２

＜高校の合同文化祭のロジックモデル（案）＞

	関わる人（ステークホルダー）	活動（インプット）	活動結果（アウトプット）	変化・影響（アウトカム） 短期（意識）	中期（行動）	長期（状態）
1	参加した高校生	打合せへの参加 展示作品の準備	発表の機会の獲得 他校生徒との交流	自分達が考えたことがイベントになり、達成感が味わえた	本イベントに関する前向きで自発的な関わり	高校生活の充実した思い出となり、八尾や出身校に愛着を持つ状態（シビックプライドの醸成）
2	来場者	展示作品の鑑賞 学校紹介映像等の視聴	高校生作品への関心 市内各高校への親しみ	高校生の見応えのある作品が見れて良かった。	芸術文化イベントへの参加機会の増加	芸術文化に触れることが自身の身近な娯楽となっている状態
3	市内高校（先生）	実行委員の選出 打合せへの参加 （オブザーバー） 展示作品の選準備	学校紹介の機会の増加 他校との交流	イベントの来場者に高校について知ってもらえて満足した	高校の情報を発信するための積極的なアイデアの考案・提供	市内外に対し本イベントを通じて自校の認知の高まりを実感して満足している状態
4	開催場所 （Ｒ４は文化会館のみ）	施設の貸出	施設への来場者の増加	施設の本来用途以外のお客さんが増え、施設に活気が出た（寺社や工場での展示等）	施設利用についての積極的な協力	貸出を通じて金銭面ではなく、地域づくりに役立つという誇りを感じている状態
5	企業等協賛者	協賛金の出資	チラシ・ポスターで 協賛企業名の広報	高校生の活動を通じて会社の名前を知ってもらえた	積極的な協賛への動き	・コモンズへの協力を肯定的に捉え、積極的な関わりを持ちたいと考える状態 ・収益事業への横展開を考えたい状態
6	推進会議メンバー	部会への参加	本イベントへの参加 企画実施へのサポート	イベントに協力して高校生に喜んでもらえた	イベント実施に向けての積極的な支援、サポート	参加することで自分達の活動にもプラスになることが実感でき、新たな提案をしたいと考える状態
7	市職員 （文化・スポーツ振興）	企画案作成 部会の開催	企画実施	・イベントの実施により、高校生に喜んでもらえた ・市内高校とのつながりができた	イベントの新たな展開に向けた関係者との相談や調整	「芸術文化の魅力を活かした豊かなまちづくり」の達成を実感している状態

社会的インパクト（一番達成したいこと）

アート × ○○（ほかの分野）の相乗効果の成功事例

芸術文化活動の有機的なネットワーク（やおうえるかむコモンズ）の形成

イベント実施の手段（Ｒ４年度）

めざすイベントの目的

・Ｒ４年度の手段はめざすイベントの目的につながっていたか。
・次年度どんな手段を取ると良いか。

八尾市芸術文化推進基本計画で特に関連する施策
施策１　芸術文化による創造及び交流の基盤の形成に係る体制及び仕組みの整備
施策２　芸術文化につながる機会の提供
施策４　自由な芸術文化活動のための環境整備
施策５　芸術文化を通じた子どもの育み