

ベンチャーリーダーへの道

ベンチャープロジェクトヒント集

〔決定版〕



日本ボーイスカウト大阪連盟
ベンチャープログラム移行作業チーム

はじめに

大阪連盟は、ベンチャープログラムへの移行に対し、積極的に取り組んできました。

平成9年9月から、ベンチャープログラムへの移行が始まることを受け、大阪連盟内においては、平成9年9月、ボーイ隊から上進するスカウトに対しては、すべてベンチャープログラムを提供することを実施しました。そのためには指導者がベンチャープログラムの内容を理解し、指導できることが求められます。こうしたベンチャープログラム理解のための講習会を開催し、指導者の研鑽にも力を注ぎました。指導者が理解を深め、スカウトに対し適切な指導をなすのに役立つよう「ベンチャーリーダーへの道」という冊子も作成しました。

大阪連盟におけるベンチャープログラムへの移行と、これを定着させる活動の中心となったのは、大阪連盟ベンチャープログラム移行作業チームです。このチームにおいて、ベンチャープログラムについての理解を深め、スカウトがプロジェクトに積極的に取り組むよう研究を重ねました。その成果が、この「ベンチャーリーダーへの道（決定版）」です。ベンチャーリーダーの手引きとなる実状に即した冊子です。活用していただける内容です。

そしてこのベンチャープログラム移行作業チームは、移行のための研究、講習会開催、手引書作成等の活動を通じて、素晴らしい人材を多く育てました。プロジェクトの推進が人を育てることを実証しました。プロジェクトの推進を主たる活動とするベンチャープログラムは、スカウトを成長させることができるプログラムです。このよさを、このベンチャーリーダーへの道の中から感じ取って頂き、スカウトの成長に役立てて頂くことを期待します。

平成12年3月

ボーイスカウト大阪連盟

コミッショナー 樽谷 進

目 次

ベンチャー隊長の心と技	P 4
第 1 章 ベンチャー隊プログラム	
(1) 年間プログラム作成における留意点	P 5
(2) 年間プログラム	P 6
第 2 章 ベンチャープログラム	P 7
基本編	
1 . ベンチャープロジェクトの進め方	P 8
2 . 隊のプログラムとベンチャープロジェクト	P 1 1
3 . プロジェクトの要件	P 1 2
4 . プロジェクトの活動形態	P 1 5
5 . アワード獲得の為の支援	P 1 7
6 . プロジェクトの目的と目標	P 1 7
7 . プロジェクト目標と期間を明確にする	P 1 8
8 . プロジェクトの内容	P 1 8
9 . プロジェクト目標の達成	P 1 9
1 0 . 資格や技能章の位置付け	P 1 9
1 1 . 隊長の評価とアドバイス	P 2 0
1 2 . アワード認定と絶対評価	P 2 2
展開編	
A . ベンチャープロジェクト立ち上げのヒント	P 2 3
B . プロジェクトをうまく軌道にのせるためのヒント	P 2 6
C . ベンチャープロジェクト推進にあつたてのヒント	P 2 8
プロジェクトテーマ例一覧	P 3 0
フォーマット集	P 3 1

第3章 進歩について P 5 1

(1) ベンチャーの進歩制度 P 5 2

(2) ベンチャー年代と成長 P 5 3

(3) ベンチャー章及び富士章取得指導ポイント P 5 4

第4章 隊組織と運営について P 5 7

ベンチャ - 隊長の心と技

- 1 . 熱き心でスカウトに望もう。体当たりで
- 2 . 人格育成の味付け最重要時期を担当
- 3 . 夢をかたり、夢をはぐくむ人になろう
- 4 . 広い人間関係・ダイナミックな活動
- 5 . スカウト育成の長期プランをもとう
- 6 . プロジェクトの仕掛け人は隊長
- 7 . 富士スカウト誕生は隊長のフォロ - 次第
- 8 . 共に汗し、共に行動
- 9 . スカウトの信頼を勝とろう

第1章 ベンチャー隊プログラム

ベンチャー隊の年間プログラムは、隊にとって最も大切でありそのオリジナリティーと言う面では、隊の“顔”とも言えるでしょう。

ベンチャー隊では隊集会においてスカウトのニーズにより年間プログラムの計画から決定までを行います。しかし、スカウト数が少ないとか会議が思うように進行されないなど、隊長の独壇場で強引に決定することがしばしば考えられます。

年間プログラムの作成は、スカウトにとってのひとつのトレーニングですから、隊長はアドバイザーとして隊会議に下記の項目を考慮したうえで参席してください。

素晴らしい“隊の顔”を期待いたします。

(1) 年間プログラム作成における留意点

メンバー構成を生かした年間プログラム

中学3年生の9月から満20歳までのスカウトと一概に言っても、中学生・高校生、大学生、予備校生、専門学校生、社会人など社会における立場や生活環境や性格などまちまちではあります。VS 隊長としては“個性を尊重”し、一人一人が成長しやすい環境作りをすることが大切でしょう。

余裕を持った日程調整を心がけましょう

人数が増えるほど日程調整に苦労します。個々のスカウトのスケジュール管理も大切ですが、上進直後や新入学、就職など転機を迎えたスカウトにとって十分にスケジュールを把握できず、プログラム展開直前に日程の変更や計画の見直しなどといったアクシデントもしばしばあります。

プロジェクトの日程については、余裕を持ち、一時期に集中しないように十分な配慮をすることを期待いたします。

個々の進歩を取り入れたプログラムを忘れずに！

ベンチャー活動では、プロジェクトが前面に出てしまいがちですが、隊の基本は隊集会です。年間プログラム作成の際、スカウトの進歩に係わるプログラムを組み入れた隊集会や技能訓練などを取り入れることがスカウトの成長に結びつきます。

スカウトに応じた期間設定を考慮しましょう,,,,,

ベンチャープロジェクトは短期的なものや長期的なものがあります。また、次年度に継続するプロジェクトも想定されます。ベンチャー隊長としては、各スカウトの進歩や進路などをよく話し合い、個々のスカウトに応じた期間設定を考慮する必要があります。

余裕を持った予算算出をして下さい。

年間プログラムには、常に予算の配分がつきまといます。プロジェクトの展開での突発的な出費や年度内に発生した新たなプロジェクトなど、計画段階では想定できなかった費用などを考慮し、余裕をもたせることも必要です。

「お金が無いからできない」ではスカウトの成長に大きな影響を与えてしまいます。

(2) 年間プログラム,,

年間プログラムの必要性

「年間プログラムは作っていない」という隊長がいます。単なるスケジュール感覚と考えることが、このような言葉になるのでしょう。

年間プログラムは、隊の活動の基本です。スカウトの成長に大きな役割があり、必要不可欠なものです。ベンチャー活動の目標に向けての“道しるべ”なのです。

ベンチャー隊の年間プログラムは、単年型及び次年度に渡る継続型もあります。

年間プログラムの作成手順

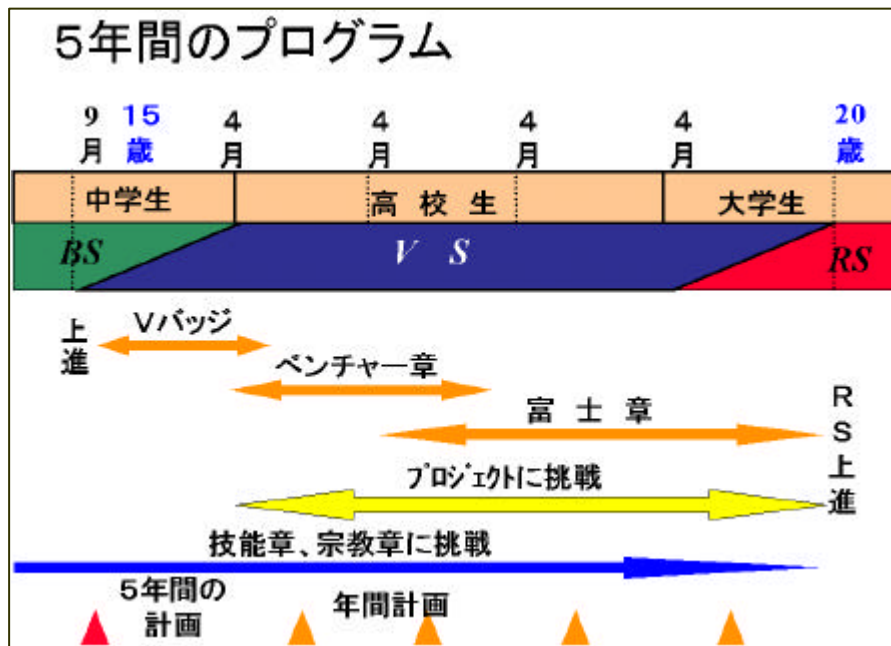
- ・組み立て方

学校行事、団行事、地区行事、連盟行事などのスケジュールを先に調べておき、重ならないように配慮してください。

- ・プロジェクトは、実施展開時期を入れる

年間プログラム作成手順

- 個人のニーズ
- 各スカウトの振り分け及び集約
- 年間プログラム原案作成
 - * 予算、日程の調整
 - * 個人プロジェクト
 - * グループプロジェクト
 - * 隊プログラム
 - * 奉仕・訓練
- 年間プログラム承認
- 9月活動開始



<3～5年間のプログラム>

ベンチャーの年間プログラムは、スカウト一人ひとりを対象とした内容と言っても過言ではないでしょう。

ベンチャー隊へ入隊・上進した時点から3～5年間のプログラムを立てることを勧めます。

第2章 ベンチャープロジェクト

興味のあることや、好きなこと、やってみたいこと等は黙っていてもやるし、やれる年代でもあります。ちょっとしたヒントを与えることによって、どんどんイメージが湧いてきて、必然的にやってみようと言う意欲が生まれてくるでしょう。

そこで、企画立案・実施展開・評価反省とプロジェクト法を取り入れた計画をアドバイスする事によって、ベンチャープロジェクトが確実に動き出します。

「何しょ～？何処でしょ～？チーフは誰やねん？マネージャーはどないすんねん？明確な目的がいるし、達成するんには確かな目標がいるんやで！」などと、話が盛り上がればしめたもの、それぞれに適した役割分担が決まり、V Sプロジェクトの企画書が出来上がるでしょう。

実施計画では、交通手段や食費・プログラム費は、どの位いるだろうか、などの情報収集の中で実行予算も決まるし、行動計画では安全や衛生問題も当然出てくるでしょう。

目的や目標がベースにあれば、立派なV Sプロジェクトと成るはずですよ。

後はスカウト達が、実施してみて結果をどう評価するのか、反省が次に生かせるか等が大切なポイントで有ることは言うまでもありません。

ベンチャーシステムでは、5年間の在籍が許されます。失敗を恐れず、何回でもチャレンジすること、繰り返し体験させる事が成功のカギでは無いでしょうか。

【継続は力】ですよ！

尚、いくらプロジェクトに人気有っても、スカウト活動の一部であるということです。

年間プログラムを基本に、隊集会や団・地区・県連・日連などバランスの取れた活動が、スカウト精神を育み、良き社会人を育てる事につながって行きます。

「ベンチャーリーダーへの道」最終版が出来上がりました。隊長さんの座右の書に成れば幸いです。スカウト達を導いて行くには根気がいります。焦らず、諦めず、情熱の火を絶やすことなく活躍されることを希望します。

アワード認定は隊長の絶対評価！ 頑張ったら・・・是非 是非

全てのベンチャー隊長に、心から激励のエールを贈ります。

頑張れ！！ 隊長！

基本編

ベンチャ - プロジェクトの基本的な流れが理解できます。

1. ベンチャ - プロジェクトの進め方

ベンチャ - プロジェクトとは

1) プロジェクトの言葉の意味

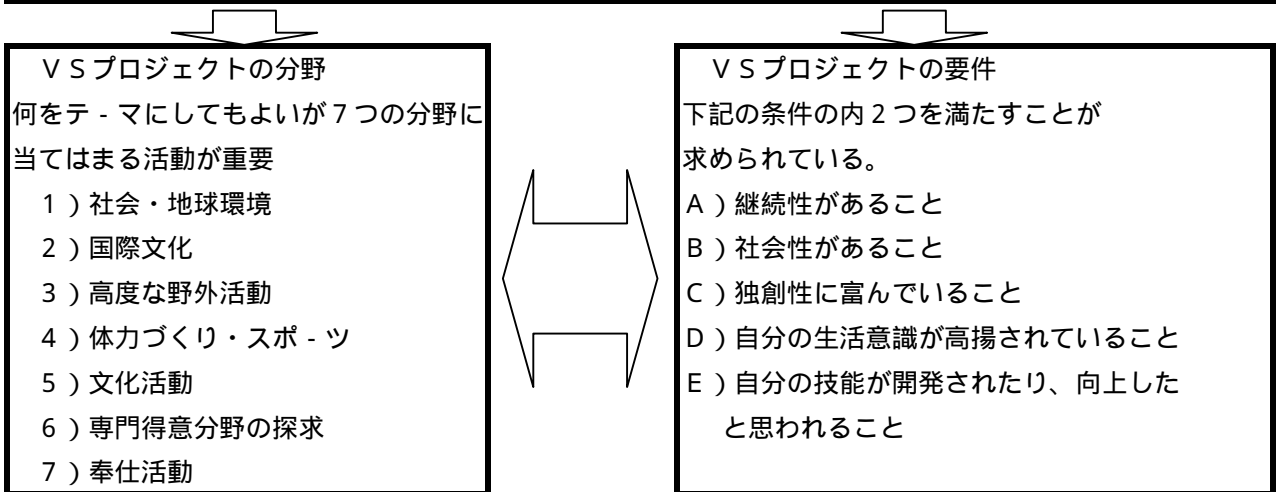
- ・ PROJECTとは「前方」と「投げる」という合成語
- ・ 「事業計画」「研究課題」という意味がある。
- ・ 「特別に設定された計画」という意味合いが強い

2) プロジェクトチ - ムの形態

- ・ 作業研究等特別な単位で行うこと (スペシャリストグル - プ)
- ・ 自己評価を含む自主独立のグル - プ

3) プロジェクトの考え方

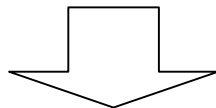
- ・ スカウトの「興味」「関心」「ニ - ズ」等を具体的な行動に移す。
- ・ スカウトの成長に役立つ「作業」「課題」を設定し「企画・計画」「実施・展開」「評価・反省」の手順を体験することが重要である。
- ・ スカウトが掲げた「目標」の「達成度」を「絶対的評価」することにより「進歩の認定」を行う

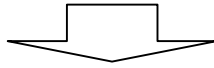


「目的」「目標」が定めればそれが基準
「目的 自分のやりたいこと」「目標 どこまでやるか」
「方法 どのようにやるかが決まればプロジェクトは成立する。」

5W2Hをきつちりと押さえてプロジェクトをまとめよう。

5 W		2 H	
・ Who	(人/誰が、誰に)	・ How	(方法/どのように)
・ When	(時/いつ、期間)	・ How much	(予算/いくらか)
・ where	(場所/どこで)		
・ Why	(理由/なぜ)		
・ What	(内容/何を)		





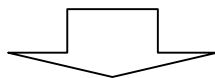
企 画 （計画の概要...目的を達成するための新しい具体的手段の発見）

└─┬─▶ 目標設定の役割を果たす
ポイント...（最小限必要な要点と項目の一例）

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| 1) 目 的（なぜ/何のために...方向性） | 2) 目 標（何を/どこまで どのように） |
| 3) 参加者（チーフ・マネージャー） | 4) 場 所（どのあたりで） |
| 5) 期 間（いつ頃・何日間ぐらい） | 6) 予 算（どれくらい/概算金額） |

5W2Hで・目的・目標を明確・簡潔にポイントを示す

課題の発見 分析 調査 研究 情報収集し 目的 目標のイメージを伝える

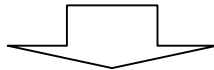


計 画 （企画された目標を実行するための具体的アプローチ方策の設定）

└─┬─▶ 実施・展開するための詳細な方法・手段を考える
計画には「全体計画」「部分計画（個別計画）」「実施計画」が必要

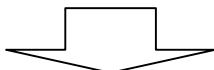
ポイント...（最小限必要な要点と項目の一例）

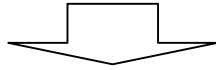
- | | |
|--------------------------------|---------------------------|
| 1 全体計画...目標達成するための全体構想を具体的に立てる | |
| 1) プロジェクト名 | （プロジェクトの顔/夢と希望があふれるネーミング） |
| 2) 目 的 | （なぜ/何のためのプロジェクト） |
| 3) 目 標 | （内容/何をするのか・方法/どのようにするのか） |
| 4) 参 加 者 | （チーム内の具体的役割） |
| 5) 実 施 場 所 | （方面/所在地/座標位置/コースの選択） |
| 6) 期 間 | （プロジェクト全体期間と目的地での実施期間） |
| 7) 予 算 | （全体の収入と必要経費） |
| 8) 予想される障害 | （クリアーするもの・事故など） |
| 9) 知 識・技 能 | （実行するために必要な基礎知識・基礎技能） |



2 部分計画...（個別計画）全体計画をサポートするためのパーツとなる

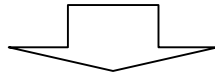
- | | |
|--------------------------------------|-----------------------------|
| 1) 基礎知識 | （交通マナー・安全対策・歴史 文化など専門知識も含む） |
| 2) 基礎技能 | （野営, 炊事全般・環境衛生・救急など専門技能も含む） |
| どの分野を、どのような方法で だれからの援助でクリアーするのかを設定する | |





3 実施計画...メインプログラム期間での課題達成のための具体的な展開方法を作成

- 1) タイムスケジュール..... (時刻・所要時間・展開項目・具体的な内容など)
- 2) 装備品・準備品..... (個人装備/チーム装備)
- 3) 安全対策.....(予想される事故/予防策)
- 4) 緊急連絡方法.....(無線/携帯電話/伝言)
- 5) 献立.....(朝昼夜/材料・カロリー・レトルト食品)
- 6) コース.....(通過予定時刻・宿泊地・目的地のポイント/難易度等)
- 7) 予算.....(実施段階での収入と必要経費)
- 8) 参加者.....(実施時における役割分担)



報告 (作成のプロセスは 結果を味わい 次へのステップを導き出す役割)

実施・展開したプロジェクトが結果に対してどうだったか よい点
悪い点 その原因は何かを分析することが大切です

プロジェクトの報告は様々な形で作成してもよい 例えば報告書(レポート)
VTRなど、そのプロジェクトを報告するのにふさわしい方法で表現することができる

ポイント... (最小限必要な要点と項目の一例)

- 1) 参加者 (具体的にどのような役割が必要となったか)
- 2) 実施日時 (行動記録・天候・気温)
- 3) 行程 (行動記録とリンクさせる / 野帳の活用)
- 4) 装備品・準備品 (紛失はないか・故障はないか)
- 5) 課題・目標 (課題内容はどうなのか・技能訓練, 事前調査は生かされたか)
- 6) 課題に対する自己評価 (達成度の内容・よかった点 悪い点およびその原因)
- 7) 課題に対する自己評価をふまえて (考え方に変化をもたらしたか / 改善点など)
- 8) 装備品・準備品に対する自己評価 (活用できたか・不足はなかったか・改良点は)
- 9) 会計報告・予算に対する自己評価 (過不足はあるのかその原因は)
- 10) プロジェクト展開の過程で学んだこと (何を求め / 何をしたのか / 何を得たのか)
- 11) チームワークに対する活動チームとしての評価 (メンバーの役割は遂行されたか)
- 12) 目的の達成度と自己評価 (学びとることは何だったのか)
- 13) 新たなニーズ (だから次は何にチャレンジ)

プロジェクトの内容によっては

1) 調査資料 2) 写真 3) 地図 4) 作品 5) スケッチ などの様々な資料が添付する必要もある

企画書・計画書をセットにする

プロジェクト全体の流れや計画との相違などがわかりやすく表現される事がスカウトの成長を確認するための絶対的評価を行うには重要不可欠なことである



ステップアップし新たなプロジェクトへ

3.プロジェクトの要件

ベンチャープロジェクトには、以下の要件を2つ以上を満たす必要があります。（VS隊長ハンドブック 49ページ参照）

隊長として、スカウトの目標設定をする前に（企画段階）に、あらかじめ予想し、適切なアドバイスをされることを期待いたします。

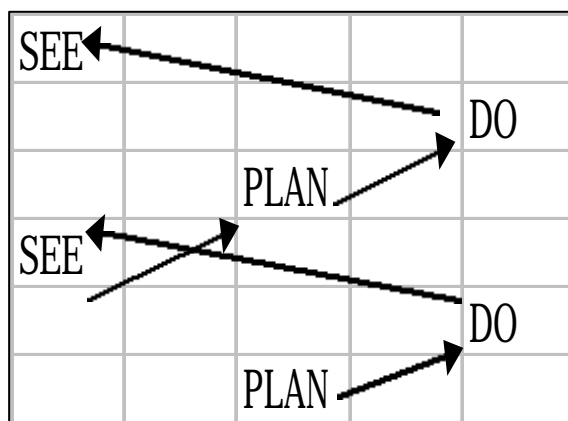
- (A) 継続性があること
- (B) 社会性があること
- (C) 独創性に富むこと
- (D) 本人の生活意識が高揚されるもの
- (E) 本人の技能が開発されたり、

この要件は、プロジェクトの結果に含まれるものです
また、より素晴らしいスカウトへと考えるならば、3つ以上の要件を含むプロジェクトが効果的でしょう。

(A) 継続性とは、大きく2つに分けられます。スカウトのより成長につながる方を、取り入れてください。

- (1) 『次へ』と続けることが可能なプロジェクト
- (2) 『長期的』な内容のプロジェクト

(1) 『次へ』と続けることが可能なプロジェクト
右の図の様に、ベンチャープロジェクトの結果（成果）が新たなニーズを生み『次のプロジェクトへ』と続き、スカウトの成長を促す要素であること。



(2) 『長期的』な内容のプロジェクト

単発な実施・展開ではなく、長期的な内容（研究・学習・観察・行動など）を、努力（持続）しながら目標に向かうことです。また、1回だけの結果ではなく、別の方法を用いた結果など、様々な角度で行うことで、より満足のいく“成果”や“充実感”が得られるでしょう。

例) BS 隊への奉仕活動

プロジェクト期間	:	1年6ヶ月
実施期間	:	1年間
実施内容	:	BS 隊への指導的奉仕を行う。 事前に、指導者講習会へ参加し BS の知識を高める

指導者講習会の参加は、18歳以上からです。
各隊への奉仕活動には、当該隊長との協議が必要です。

プロジェクトの目標や内容によって変化はありますが、1～2回の実施ではなく、3ヶ月・6ヶ月・1年、時には2年・5年と継続させることが“スカウトの成長”へとつながることでしょう。

(B) 社会性とは、

プロジェクトの成果が、地域社会へ貢献できる内容であること。当然ながら、自己満足だけではアワードの認定を認めることはできません。

例)

- ・ 家族の一員としての積極的な取り組み
- ・ 地域社会への奉仕活動
- ・ 学校内での活動や自治会活動への取り組み
- ・ 自然保護活動
- ・ 国際文化活動 他

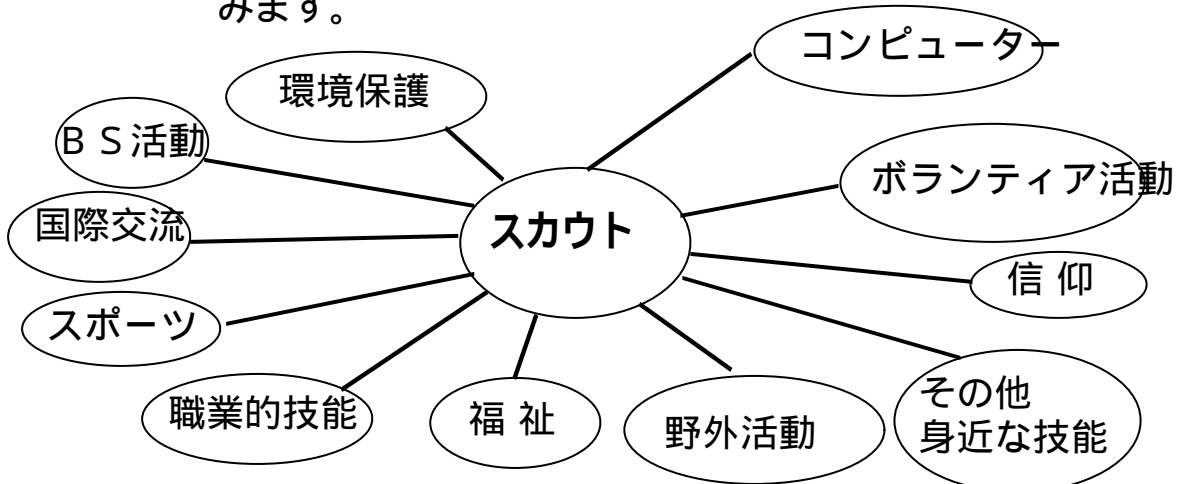
- (C) 独創性とは、
 スカウトの個性を伸ばし、創造力を発揮することの出来のプロジェクトです。
 隊長のアドバイスとして
 斬新なプロジェクトであるか？
 オリジナリティーであるか？
 などを考慮して、助言されることを期待します。

- (例)
- ・昔ながらの保存食を学び、現代風アレンジした食料を、長期移動キャンプで使用する。
 - ・青春18切符による、4泊5日文化研究の旅
 - ・全国温泉、とっもい湯だな50ヶ所探索(庶民編)
 - ・原始時代の生活の再現

- (D) 本人の生活意識が高揚されるもの
 アワードを獲得する為には避けられない要件です。プロの成果や展開したことで、自信や自立心が芽生え、将来ウトにとって良い影響になるプロジェクト。

- (例)
- ・自然に関するプロジェクトに取り組むことで身近な環境保護に努める
 - ・郷土研究をしたことで、歴史の認識を新たになった。
 - ・料理研究をしたことで、調理師になろうと決めた。

- (E) 本人の技能が開発されたり、向上すると思われるもの
 隊長として、スカウトの個性や性格を考慮し、社会に生技能や能力を最大に伸ばすようなアドバイスをされるこみます。

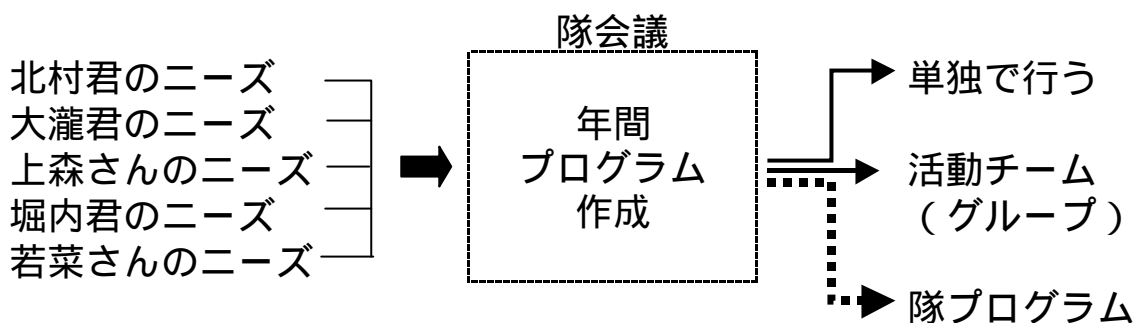


4. プロジェクトの活動形態

ベンチャースカウトがプロジェクトを進める中で、大きく2つに別れます。

- (1) 単独で行うプロジェクト 個人プロジェクト
- (2) “共通の目的”を持つ複数参加型 グループプロジェクト

年間プログラムを作成する段階（隊会議）で決定されます。



隊プログラムは、隊全体で行う行事（隊集会、技能訓練、他）

年間プログラム作成後に発生したプロジェクトの場合（手続き）

途中で新たなプロジェクトが提案された時には、進行中のプロジェクトの妨げにならないように、慎重に考慮されることを勧めます。

- (1) 隊運営会議内で検討する。
 - 年度内の行動に影響するか、しないか。
 - 次年度に延期することが出来る、出来ないの確認。
 - 複数で行うプロジェクトの場合、現在のチーフかマネージャーが兼任しないことの確認
 - 立案したプロジェクトに無理があるか、ないかの確認
 - 企画書の承認もしくは、再企画の指示。
- (2) 隊会議で報告する。

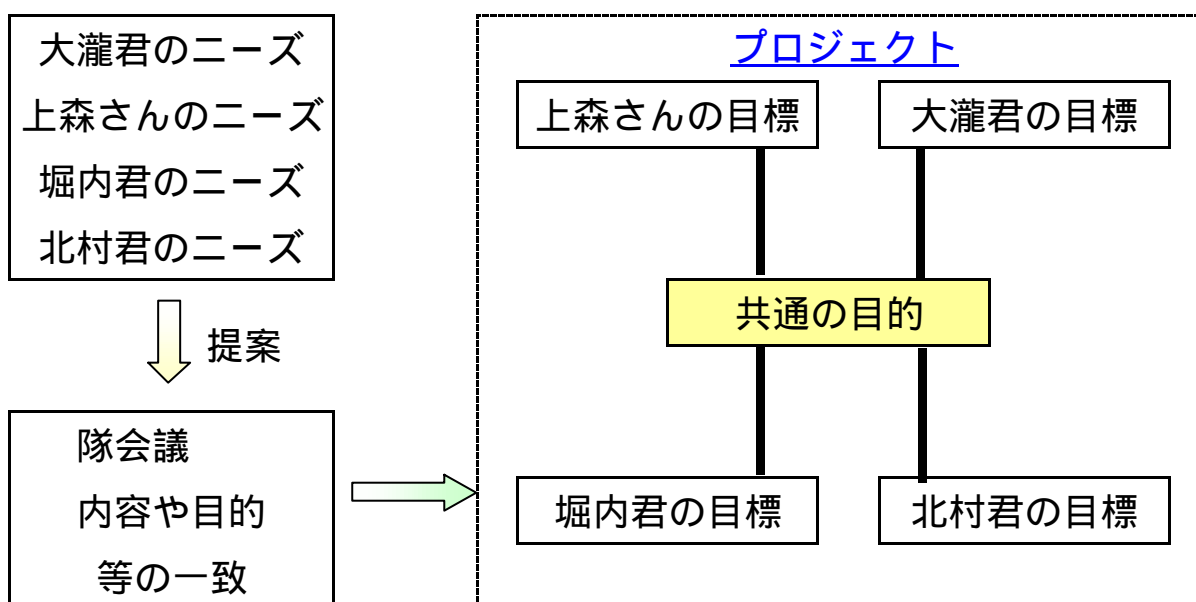
(1) 単独で行うプロジェクト(個人プロジェクト)

個人プロジェクトは、VS隊活動やグループ活動の合間の余暇を利用して行います。特にスカウト個人が特技や技能をより深く追求し、今後の社会に貢献できる精神や技術を向上することは、スカウトにとって大切な個人活動です。

(2) “共通の目的”を持つ複数参加型(グループプロジェクト)

このグループプロジェクトは、隊内外の複数の“人”が、“共通の目的を”もって参加するプロジェクトです。

しかし、『共通の目的』を持つ人の集合体ですが、目標はそれぞれ違うことを、隊長としては理解してください。



グループプロジェクトの留意点

隊長として、つぎのことに留意してください。

共通の目的を持つ複数のメンバーで構成されている。

仲が良いだけの集団にならないようにしてください。

チーフとマネージャーを選出する。

(兼務は、進行上に影響されますので避けてください。)

目的は共通でも、目標の設定はそれぞれ違うことを認識してください。

8人のチームの場合、目的は1つでも目標は8つあることを認識してください。

参加者全員が、アワードを認定されない場合もあります。

例) 10人中8人が“自己の目標”を達成しても、残りの2人には、達成するまで指導されることを期待します。

5 . アワード獲得の為の支援

詰め込みは、安全を損ないますので、余裕のあるプランを勧めます。隊長としては、個々のスカウトが3～5年間という長期プランに対し、適切な支援をすることが成長の『鍵』となるのです。

6 . プロジェクトの目的と目標

ベンチャープロジェクトには、企画・計画、実施・展開、評価・反省というプロセスの中で、大事なことは『目的』と『目標』であります。この内容を充実することが、ベンチャープロジェクトの成功につながり、スカウトの成長にもつながります。

プロジェクトの目的は、

「何故、このプロジェクトを実施するのか」や「どうして、このプロジェクトをしなければならないのか」など活動の軸になります。いわば、プロジェクトの“動機”なのです。目的の文末は、『～のために行います』『～だからします』と、第三者が見てもその“行動”や“ねらい”が理解できる内容を記入します。

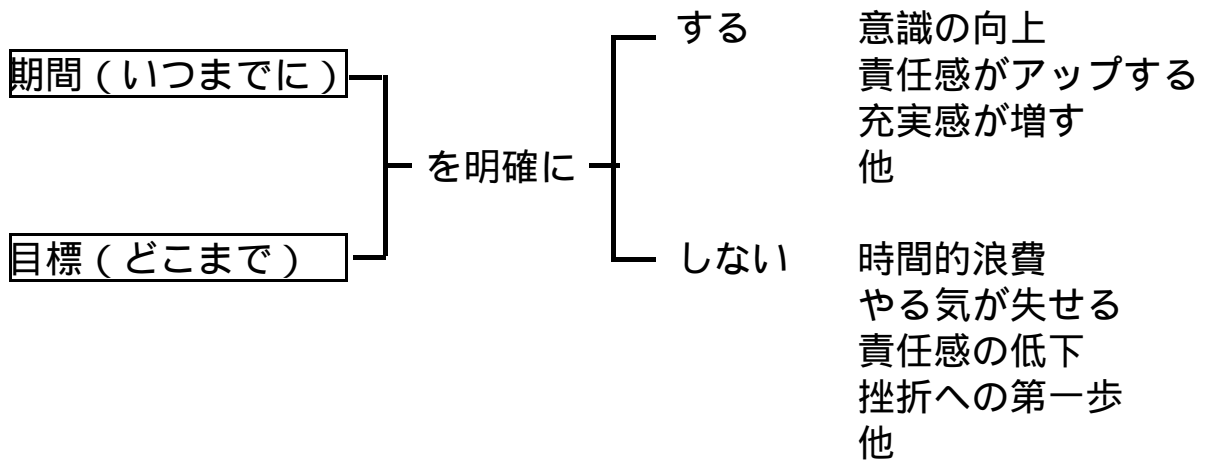
プロジェクトの目標は、

スカウト自身が、プロジェクトの目的に向かって「どこまでするのか」「いつまで行うのか」など、時間・内容的に到達しようとする（成し遂げる）“目印”“目当て”なのです。いわば、目的に向かっての自己挑戦課題なのです。

『目的の場所』と『目標の場所』の意味が違うように、VS隊長として、目的と目標の意味をよく理解し、スカウトに適切なアドバイスをされることを期待します。

7. プロジェクト目標と期間を明確にする

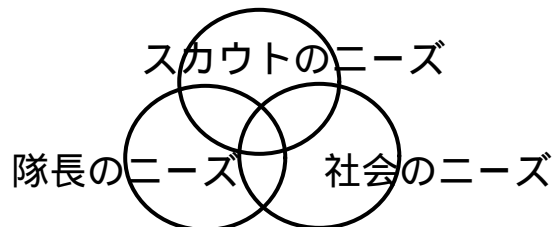
各種のアワードは、行事に参加したことにより獲得できるものではありません。勿論、プロジェクト法に基づいた「企画」「計画」「実施・展開」「評価・反省」という流れで行いますが、もっとも大切なことは、目標を達成したことで『どうなったのか』『どのように成長したのか』が必要とされます。



プロジェクトの目標を明確にし、始まりと終わりの時期（プロジェクトの期間）を明確にすることにより、プロジェクトの評価が可能となるのです。

8. プロジェクトの内容

プロジェクトの内容は
スカウトのニーズ
隊長（指導者）のニーズ
社会が求めるニーズ
などを考慮して決定することが望ましいでしょう。



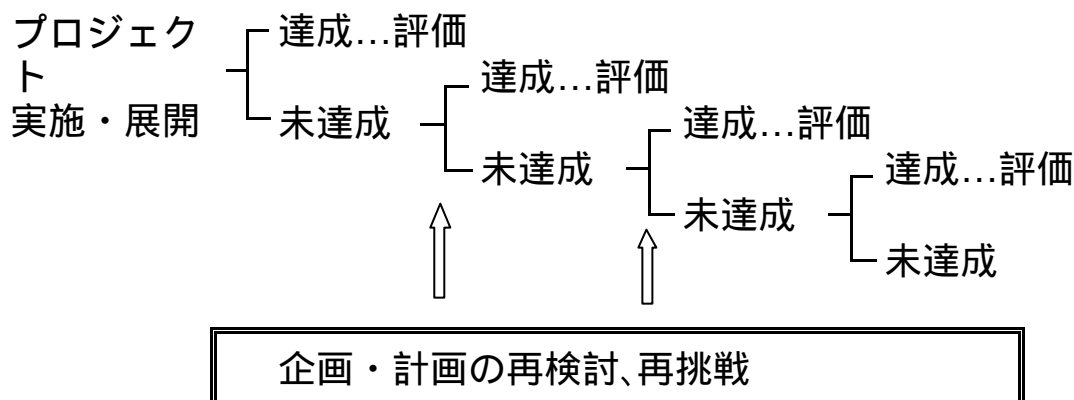
スカウトの一方的な目標設定は、高度すぎるものや低すぎるものになど様々です。VS隊長は、“プロジェクトの要件”を理

解したうえで適切な指導・助言をする必要があります。また目標設定は、スカウトが今よりも数段階成長出来る内容にされることを期待します。

プロジェクト目標を決めるのは、隊長との話し合いで設定しますが、最終的にはスカウト自身です。隊長の“押し付け”にならないように注意してください。

9 . プロジェクト目標の達成

アワード認定には、スカウトがプロジェクトの目標を達成できたか、出来なかったかで評価することが大切です。時間が掛かっても、目標を達成することが、スカウトの成長につながります。



出来なかった場合、再度チャレンジさせ、目標の達成に努めなければなりません。したがって、アワードは、短時間で獲得するものでなく、長期的なスタンスで行うことが望ましいでしょう。また、企画の再検討や計画の再検討をすることも大切です。目標が達成できずにアワードを認定することは、結果的にスカウトの成長の足を引っ張ることにもつながります。

10 . 資格や技能章の位置付け

ベンチャースカウトがプロジェクトに挑戦する際、『専門得意分野の探求』で「各種資格」「免許」や「技能章」・「宗教章」「富士章」等を目的とするプロジェクトは避けなければなりません。それらは、目標を達成させるための“手段(方法)”の一部であり、プロジェクトの目的がプロジェクトの手段や方法とする内容は、プロジェクトそのものが『煮えきらない』ものになってしまいます。

各種資格や技能章を修得して、それを“どのように”生かしたかがポイントになるのです。
各種資格や技能章は、単なる通過点にすぎません。

1 1 . 隊長の評価とアドバイス

プロジェクトで最も重要なことは、隊長の評価とアドバイスです。素晴らしいプロジェクトも隊長の評価によってはスカウトの自信を失う結果にもなりかねないでしょう。また、自信を持っていないスカウトに良い評価をした場合、“自信”や“やる気”が出、期待以上の成果（成長）が出てきます。つまり、隊長の評価とアドバイスがスカウトを動かす『鍵』なのです。また、アドバイスは、随時行うことを勧めますが、評価は実施・展開後に行うと思われがちですが、ポイントポイントで行うことが、スカウトのステップアップにつながりますので、その時期を知っておく必要があります。

企画時の評価
計画時の評価
実施・展開後の評価
総合評価

(1) 企画時の評価

スカウトにとって企画段階は、ニーズの整理を行いプロジェクトの方向付けをする時期ですが、隊長としては、スカウトの企画書が提出された時点で『このスカウトは、何がしたいのか』を考えなければなりません。ここでの評価は目標設定をする大事な要素になるため、慎重にしていたくことを勧めます。スカウトの“夢”を壊さず、しかし現実には甘くないということを助言しながら、スカウトにとって良い結果になるように評価をしてください。

(2) 計画時の評価

プロジェクトにとって重要な時期ですので、適切なアドバイスと評価をして下さい。計画書を作成する前に2～3回スカウトと話をし、プロジェクトの展開方法や予定を聞き、方向修正や改善などを含めた評価が、成功への近道でしょう。また、アワード認定を決める“スカウトの目標”設定もこの段階で決定しますが、隊長の助言で大きく左右しますので、そのすかうとの性格や個性、体力、精神面など総合的評価が必要でしょう。

(3) 実施・展開後の評価

実施・展開後の評価は、スカウトの成長に大きく影響しますので、スカウトにとって良い方向へ導くように評価をしてください。数回に渡った実施・展開でも、目標を達成しなければアワードを認定できません。不満を持つスカウトも想定されますが、甘い評価はそのスカウトの将来にとって結局的に良くありません。プロジェクトの計画のやり直しや目標の修正や方向の変更、さらに企画段階まで戻る結果にもなりかねませんが、『スカウトの成長のため』と思って評価しなければなりません。

(4) 総合評価

プロジェクト終了後に行う評価ですが、隊長の本音で行ってください。『人間対人間』の評価が今後の成長につながることでしょう。また、次へのステップアップのスタートラインですので、スカウトのやる気が出る内容を盛り込んだ評価を勧めます。

隊長はスーパーマン？

ベンチャー隊長は、残念ながらスーパーマンではありません。スカウトから出されたニーズを整理し、プロジェクトにするとき、「このカヌーで四万十川を下りたいというプロジェクトは、あまり良くないと思う。君はサイクリングが好きだから、サイクリングで琵琶湖一周を挑戦してはどうだろう」と方向を変えようということがしばしばあります。スカウトは、スポーツの分野のアワードを考えていたので、隊長の助言により変更することにしました。スカウトにとって本当に良かったのでしょうか。隊長がスカウトに対して最大の援助した結果なら、このようなこともありえますが、隊長の知らない(不得意な)分野という理由で変更することは、良くありません。人的支援の活用こそがベンチャー隊長の役割なのです。隊長の知らない分野であれば、副長に聞き、団に聞き、地区に聞き、連盟にと得意な人を捜し、援助してもらうことが大切なことです。隊長は、スーパーマンに成ることを考えずに、人脈を増やすことに努力することが、スカウトにとっても、本人にとっても良い結果になります。

12 . アワード認定と絶対評価

プロジェクトアワードを認定するには、

プロジェクト法に基づく手法がなされているか？



プロジェクトの要件を2つ以上を満たされているか？

プロジェクトの要件

- (A) 継続性があること
- (B) 社会性があること
- (C) 独創性に富むこと
- (D) 本人の生活意識が高揚されるもの
- (E) 本人の技能が、開発されたり、
向上すると思われるもの

プロジェクトの目的と目標が明確に表されているか？

目的 = プロジェクトの“動機”“ねらい”
目標 = 目的に向かっての“自己挑戦課題”

プロジェクト目標を達成されたか？

目標の達成こそ、成長への第一歩です。

プロジェクトを行ったことで、どのように成長したか？

など、5つの要素が上げられますが、最も重要なことは、隊長自身がスカウトを知り、成長を見守り、話し合いの中から認定の要素が生まれてくることを理解して下さい。

ベンチャーアワードは、絶対評価であることを認識してください。人は、比較することがよくありますが、アワードについては、他と比較することを避けてください。

自信を持って、アワードを認定してください。

このガイドラインが全てではありません。

目的は1つですが、方法は無限です。

展開編 ここでは実際のプロジェクトを展開させるための

いくつかのヒントを紹介いたします。活用ください。

A . ベンチャ - プロジェクト立ち上げのヒント

スカウトからニ - ズを引き出していきます。

あれがしたい。これをやってみたい。いろいろできます。

しかしこのニ - ズをそのまま展開してもプロジェクトには結びつくとは限りません。

ニ - ズはスカウトの要求であってこれをどうしたらベンチャ - プロジェクトにしていくのか、このポイントさえつかめればベンチャ - プロジェクトはとめどもなくうまれてくるものと確信いたします。

ニ - ズからプロジェクトへ転換させるノウハウ

1 . やってみたい内容を整理します。

隊会議の中で各々のスカウトからやりたいこと（ニ - ズ）を列挙してもらいます。

2 . どんなことをやりたいのかをはっきりさせます。

できたニ - ズはできるだけ生かす方法を検討します。

例 大阪の山 生駒山 - 信貴山山登りをしたい。 ニ - ズ

ただのぼりたい。できたらみんなで



みんなでハイキング 隊集会「隊ハイク」に置き換え
実施にむすびつけニ - ズをかなえる。

3 . ベンチャ - プロジェクトに結び付けるためには

「ベンチャ - プロジェクトの要件」

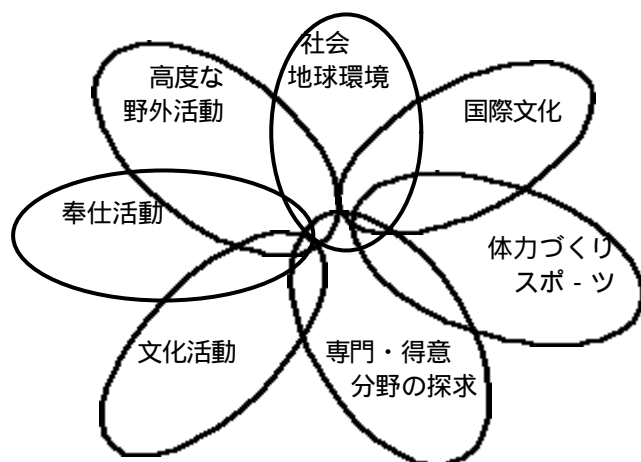
「ベンチャ - プロジェクト7つの分野」

があることを考えるのの基本においてください。

詳細は基本編 1 . ベンチャ - プロジェクトの進め方についての項を参照してください

4 . ベンチャ - プロジェクト7つの分野

ベンチャ - プロジェクトには7つの分野があります。この中にあてはめてプロジェクトを組み立ててください。



ワンポイント
7つの分野がそれぞれ単独で存在するのではなく
相関関係が有ります。
内容のウエイトとテ - マ
選びかたによって分野が
変わります。

隊指導者としてスカウトのニ - ズをどういう目的をもってやりたいのかをはっきりさせることでテ - マ名がきまってまいります。

具体的にどんな形になるか例題を示します。

大阪の山 生駒山 - 信貴山についてをテ - マで検討します。

以下のようにテ - マ名、取り組みたい内容で挑戦分野が変わります。

テ - マ名 「街道・暗がり峠の今昔」	挑戦分野は「文化活動」
テ - マ名 「生駒山 - 信貴山清掃キャンペーン」	挑戦分野は「社会地球環境」
テ - マ名 「生駒山 - 信貴山にある全峠登ったり下ったり」	挑戦分野は「体力づくり」
テ - マ名 「生駒山 - 信貴山歴史を世界に発信 - 3カ国語」	挑戦分野は「国際文化」
テ - マ名 「生駒山表と裏 - 樹木の生態調査」	挑戦分野は「専門分野の探求」
テ - マ名 「生駒山 - 信貴山縦走ハイキングガイド」	挑戦分野は「奉仕活動」
テ - マ名 「生駒山 - 信貴山1週間野宿で星空観察」	挑戦分野は「高度な野外活動」

このようにスカウトが何をやってみたいかで7つの分野に当てはめることができます。
簡単にしかもスカウトの資質をアップさせるプロジェクトがスタートさせることができます。

5. 目的・目標をはっきりさせればプロジェクトとしての要素が出来上がります。

大阪の山 生駒山 - 信貴山山登りをしたい。 ニ - ズ

目的：「昔人の歩いた道を探し出して歩いてみたい」

目標：「生駒山 - 信貴山全峠の踏破」

テ - マ名「生駒山 - 信貴山全峠上ったり、下ったり」

この目標達成のためにどう行動を起こすか（方法）を組み立てていく。これでプロジェクトとしての形が出来上がってきます。

第1ステップ	1 / 2 5 0 0 0の地図の購入（全体をつかむ）	0月0日までに
第2ステップ	峠道の地図上の確認とまとめ	0月0日までに
第3ステップ	歴史上の古道調査（図書館）	0月～0月
第4ステップ	生駒山 - 信貴山全峠登ったり下りたり計画作成	0月0日までに
第5ステップ	実施・展開	0月0日～0日

この目的からすると

ベンチャ - プロジェクトの挑戦分野は「体力づくり・スポ - ツ」となります。

6. あとはベンチャ - プロジェクトの手法に乗ってやればできあがり

- 企画書 大まかな内容、実施目標、費用、期間
- 計画書 目的達成までのタイムスケジュールを作ります。
- 実施計画書 それぞれの小テ - マごとに実施する内容をまとめます。
- 実施展開 計画書にもとづいて実行します。
- 報告書 実施後報告書をつくる。
- 評価反省 これが重要。
達成度はどうだったか
次のステップにむけてどうするかを記入

B . プロジェクトをうまく軌道にのせるためのヒント

1 . プロジェクトを立ち上げるために指導者はどう対処すべきか。

ベンチャー年代のスカウトは自分の生活体験や家族との旅行体験から、また学校生活を通しての体験から等ごく限られた範囲でしか考えがないために発想が、とても思いつきレベルで何かをどのようにしたいという要求はきわめてうすい。

ベンチャープロジェクトをダイナミックに展開を考えベンチャースカウトに大きな体験をさせようとしたときに固定的な発想しかない。

またなかなかプロジェクトを展開しながらない場合活動は低迷してしまう。

そんな時にこそ隊指導者は良き始動者でなければならない。

指導者でなく彼らのアイデアを膨らませて大きな夢に作り上げるのが指導者の大きな使命なのだ。

だからスカウト自らが乗りに乗って動くように始動させる指導者でなければならない。

**ベンチャ - プロジェクトの成否は隊指導者がスカウトからでてきた
アイデアに対してどれだけ大きな夢を膨らませるかにかかっている。**

そのためにスカウトのニ - ズの出し合いの中ででてきたやりたいことに対して
アイデアを組み合わせる。 カヌ - と川の汚染調査
やりたいことをもっと突っ込んでいく。

リ - ダ - としての夢の膨らませかた
カヌ - に乗りたい カナダに行く、琵琶湖でやる、近くの川なのか
借りてやるのか、つくるのか
隊単独か、他隊と合同か、はたまたガ - ルとやるのか
から X X まで完走するか。達成感と思い出づくり

2 . テーマ設定が全てである。

ここでひとつの事例を示します。いかにテ - マが重要であるかをみてみましょう。

例 あこがれの四万十川にカヌ - で挑戦することが決定し、スカウトの中で
テ - マ名をいろいろ考えてまとまったテ - マ名は下記のとおり

「手作りカヌ - で四万十川を下リアワ - ドを取得しよう。」

隊長として考えたときにぜんぜん楽しい雰囲気のでて - マになってないので
グル - ププロジェクトメンバ - 8 人のスカウトに対してもっとかっこいいテ
- マにしようと思きかけ、ネ - ミングについてアイデア出しを行った結果
下記のように結果がグル - ププロジェクトメンバ - の結論となった。

メインテーマ 「手作りカヌーで四万十川沈旅行」

沈はカヌーが転覆することを意味し、ハプニングがおこるかもしれない珍旅行にかけた

サブタイトル 「パドル40010回漕げ」

パドルはカヌーを漕ぐ櫂40010は四万十川の四万十と30km下るのにパドルを40010回漕ごうという意味があり、グループプロジェクトメンバー全員でやったら、上記のような夢のあるすばらしいテーマ名が決定された。要はリーダーとしていかに彼らをのせていくかでテーマ名も楽しいみんながやろうというテーマに変わっていくものなのです。

ここまでくるとスカウトは自ら動き出します。乗ってきます。

プロジェクトテーマ例を提示しました。内容がわかるように平坦な表現となっており、このままでは面白味のないテーマ例です。これらをヒントに上記のように加工したら、スカウトが乗ってくると思う。そして内容が話し合いの中で盛り上がっていけばまちがいなくグループプロジェクトに発展するものなのです。

3. 同じテーマでも実施する内容によって挑戦するアワードが全く違ってくることも隊指導者は考えておく重要なポイントである。

マウンテンバイクで富士登山を例に考えてみよう。

目標が富士山頂にマウンテンバイクで登ることが目標として掲げられたとします。本当に自転車をもって富士山頂にたてるのかこのプロジェクトを成功させるためにいくつかの近くの山を自転車でのぼりまた自転車に乗って降りる。上ることは自転車を担ぎあげるのだから人一倍体力がいる。大変な事前準備の体力作りが必要になる。挑戦アワードは「体力づくり」となる。

富士山頂からマウンテンバイクで下るというテーマに置き換えてみると自転車で3376mの山頂から山を自転車で下る技術をかんがえるとマウンテンバイクのテクニックが重要であり、挑戦アワードは「専門分野の探求」となる。

リーダーとしてどうプロジェクトをスカウトに描かせ乗せていくのかで挑戦アワードはかわるのである。

C . ベンチャ - プロジェクト推進にあたってのヒント

1 . 企画段階

企画書がスカウトから提出もしくは相談があったときたい指導者としてどう対処すべきか

目的がはっきりしているか
目標が明確に定まっているか
目標が実現可能か不可能かの判断

何をめざすのかを見てください。
目標をはっきりと決めるようにしてください。
かっこよさだけでスタートすると失敗におわります。成功させるためのプロセスを計画段階でいれていく必要があります。

ニ - ズを生かすために

インストラクタ - の活用が重要な要素です。
隊長ができないからノ - は禁句です。
あらゆる手段を使って夢の実現にサポートしてやってほしいと思います。

目標が実現不可能と判断した場合
7つの分野への当てはめ

隊長として話し合いの中で軌道修正も検討する。
目的・目標がはっきりすれば分野は決定

2 . 計画段階

全体計画の必要性

企画スタートから報告書完成時期まで含めプロジェクトの期間です。

部分計画

従って全体の期間一覧表をつくり、いつ頃までに何をやるかをあらかじめ計画段階で計画表を作っておく必要があります。

実施計画書

目標達成までステップを踏んでやる準備段階の計画が部分計画であり、それぞれのステップごとに簡単な計画を作成して進めてください。
目標を達成させるためのメインの計画書です。
ベンチャ - プロジェクトの条件を満たされているか詳細な計画がなされているか、そのとおり活動して問題ないかを隊長として見極める必要があります。

特に安全対策は綿密にチェック必要

3 . 実施・展開でのヒント

成功のポイントは

スカウトと共に活動内容を共有することです。
隊長の心意気を示すことも出来るでしょう。

アフタ - フォロ - に役立つ

レポートをまとめるときに同じ見地から書く指導ができますし、ヒントを与えることが出来るからです。

記録をとる

カメラ、ビデオ、デジカメ、メモ、テ - プレコ - ダ - 等による記録をこまめにとること。
旅行先でパンフレット収集、実施時は毎日「本日の反省」を等報告をまとめるための手法をしっかりと指導してください。

4．報告書のまとめ

- ・ プロジェクト実施後間髪いれずにまとめに入るように指導しましょう。
時間がたてばたつほど記憶がうすれ、感動もうすくなりレポートはまとめにくくなります。
- ・ 報告書のまとめはオリジナリティ - のものでまとめてください。
(ビデオ、パソコン等も含め)

5．評価・反省でやるべきこと

次につなげていけるようにすること 継続性が重要なポイント
たてた目標をどれくらい達成したのか、今後への反省事項をきっちりと書くことを指導してください。
隊会議など全員の集まった中でプロジェクト終了にあたっての発表をするようにしましょう。そして称えましょう。

添付資料

企画書、全体計画書、部分計画書、評価・反省フォーマット

プロジェクト例 - 一覧

	社会・地域環境	国際文化	高度な野外活動	体力作り・スポーツ	文化活動	専門得意分野の探求	奉仕活動
1	廃油石鹸づくりを広める	英検2級取得で観光案内	川の源流調査	リバーカヌーイング	陶芸挑戦し、入選	船舶免許とって島めぐり	団行事の企画と運営
2	究極のろ過器づくり	スカウト国際交流企画実施	洞窟探検調査隊	ホノルルマラソン挑戦	児童文学作品づくり	自前の無線アンテナづくり	地区キャンポリー奉仕
3	河口～源流汚染調査発表	Eメールで海外交流	B S 燻製メニューの開発	トライアスロンへの道	幼児むけ絵本を出版	琵琶湖鳥人コンテスト挑戦	ゲートボール大会開催
4	ネイチャーゲーム指導員	ホームページ英語版公開	3000m級山々の縦走	西国33ヶ所巡礼の旅	古老聞き取り調査と民話製作	ソーラーカーづくりと大会参加	ファイアー場をつくる
5	ローインパクトキャンプを指導する	海外キャンプを企画実施	四万十川カヌーイング	東海道を歩く	スカウトソング合唱団	移動用一人用テントの製作	B S 隊奉仕1級の育成
6	地元の川クリーン作戦	ベンチャープロジェクト英訳版発行	ビッグラッシング	人は1日何キロ歩けるか	ザ・ベンチャーズ	カナディアンカヌーをつくる	ディケアサービス体験
7	生ごみ肥料でトマト栽培	友好都市親善交流訪問	キャンプファイヤー研究	M T B トライアル10位内入賞	バイオリンを作り演奏会	ギネスに挑戦	地域運動会企画と実施
8	缶トリー10000個作戦	町のガイドマップ作成と配布	日本100名山登山	富士山M T B で登頂	茶道お手前研究と茶会	天体観測用望遠鏡の作成	自団キャンプ場づくり
9	里山を我らの手で保存	砂漠緑化に協力	野営場管理マニュアル作成	日本一周ツーリング	和太鼓習い発表会	ゆかたをつくる	里山保全に参加
10	ローインパクトファイヤーの研究	世界遺産の研究	ベンチャー三度笠	王座をめざして	炭づくりと炭琴演奏会実施	華道免許皆伝	高齢者総合学習への支援
11	地域青年と町おこし	こめ文化圏	東海自然歩道制覇	俺が部長だ	東海道今昔歩いて歩いて	料理の鉄人	ガイドヘルパー
12	レッツゴー！草刈十字軍	世界の仲間とハム通信	縄文時代の再現	行くぞ！インターハイ	宇宙のかなた新星発見	伝統文化の追求	チャリティーパーティー
13	ヤーレン ソーラーキャンプ	国境なき救護班	夏休みは、リンツ生活	ペーロン大会漕ぎまくり	伝統家業を継ぐ	D T M でセミプロ挑戦	我らベンチャー開拓団
14	地球にやさしい輪	ネパールで学校を作ろう	サイトは、樹上にあり	憧れのライフセーバー	熊野古道と信仰	目指せ！沈黙の世界	レッドベレー活動
15	とことん使おう 太陽熱	ふれあい ホームステイ		ボディーボードに挑戦	伝承遊具遊技の普及	折り紙でペーロン大会出場	
16		B P の里を訪ねて		イルカに成る日	山田池の野鳥図鑑		

フォーマット集

1. フォーマットの使い方

企画書・計画書・報告書は、本来スカウトのオリジナルであってほしいものです。しかし、実際 経験の少ないスカウトにとっては『何を書けばいいか?』とか『どう書けばいいのか?』が問題です。その様なスカウトの為に、ご活用頂ければ結構です。

企画書や計画書は、これから実施するプロジェクトを、自分達でよく整理する為 また、隊運営会議や隊会議、リーダーグループの承認を受ける為のプレゼンテーションの1つとして。

報告書も、展開したプロジェクトから如何に成長したかが、うかがえると言う見地から、【他の人に見せる物】としての作成指導される事を望みます。

後記しました各フォーマットは、あくまでも一例であり、全ての分野のプロジェクトや、実施内容に即応しているものではありません。

上記内容を御理解いただいた上、内容を抜粋頂き、よりオリジナルなものに発展していただけることを願っております。

注) 全体計画スケジュール表に関しまして、

無地フォーマットだけでは説明不足かと思い、記入例を次ページにて掲載させて頂きました。

全体計画スケジュール表

テーマ	MTB（マウンテンバイク）で富士登山 挑戦分野 体力づくり															
目的	体力の限界はどこか。高いハ - ドルにむけて挑戦							目標	マウンテンバイクで富士山頂まで登る。							
月 日	実施項目	3月16日	3月30日	4月6日	4月13日	4月20日	4月29日	5月4日	5月11日	5月18日	6月1日	6月8日	6月14日	7月毎日	7月19日	
ス テ ッ プ 計 画	ロ - ドトレニ ング															
	ボ - イ隊サイク リング奉仕															
	ロ - ドレ - ス参 加															
	ぼんぼん山トレ - ニング															
	六甲山トレ - ニ ング															
	脚力 / 筋力トレ - ニング (スクワット他)															
実施	富士登山														19 ~ 2 1	
	評価反省会														8 / 上	
	報告書提出														9 / 末	

あらゆる困難を乗り越えてプロジェクトを成功に導きたい。先輩（陸上競技選手）にもト - ニング方法を教えてもらう。

企 画 書

作成者

印

1. プロジェクトテ - マ名			
2. プロジェクトメンバ -			
3. 挑戦分野 (7つの分野)			
4. 目的 (実施したい内容)	5. 目標 (どこまでやるか)		
6. プロジェクト活動期間	期 間	平成	年 月 日迄
	計画書完成	平成	年 月 日迄
	事前準備期間	平成	年 月 日迄
	実施展開	平成	年 月 日迄
	報告書完成	平成	年 月 日迄
	反省評価会	平成	年 月 日迄
7. 主な活動場所			
8. 概略予算 (資金捻出方法)			

隊運営会議承認

平成 年 月 日 ()

隊 ス タ ッ フ				隊			
議 長	会 計	備 品	隊 長	印	印	印	印
印	印	印	印	印	印	印	印

隊スタッフコメント

隊長コメント

プロジェクト計画書

プロジェクト計画名									
挑戦アワード									
期 間	全体計画書作成	平成	年	月	日()	までに完成			
	部分計画書作成	平成	年	月	日()	までに完成			
	実施計画書作成	平成	年	月	日()	までに完成			
	実施計画活動期間	平成	年	月	日()	～	年	月	日()
	まとめ	平成	年	月	日()	までに完成			
主要プロジェクト実施場所									
所 属		大阪連盟 地区 第 団ベンチャ-隊							
チ-ム名		作 成 者			印				
チ-フ名		マネ-ジャー名							
グル-ブ メンバ-									
承認欄		平成	年	月	日	隊会議にて			
議 長 隊スタッフ	コメント	承認印	承認印	隊 長 副 長	コメント	承認印			
		印	印			印			
		承認印	承認印			承認印			
		印	印			印			

全体計画スケジュール表

テーマ															
目的								目標							
月 日	実施項目	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
ステップ計画															
	実施展開														
	評価反省会														
	報告書提出														

いつ頃までに、何を調査するのか、何を訓練するのか、何を準備していくのか
 プロジェクトを成功させるための実施内容を列挙し
 何時頃までに実施していくかを項目ごとに日程を記入します。

プロジェクト予算

費 目	交通費	食 費	備品費	消耗品費	その他
内 容 額					
内 金 額	円	円	円	円	
内 容 額					
内 金 額	円	円	円	円	
内 容 額					
内 金 額	円	円	円	円	
内 容 額					
内 金 額	円	円	円	円	
内 容 額					
内 金 額	円	円	円	円	
内 容 額					
内 金 額	円	円	円	円	
内 容 額					
内 金 額	円	円	円	円	
			合 計		円

コメント

コ ー ス

国土地理院 1 / 2 5 0 0 0 地図よりコースとして必要部分を添付のこと

コースの記入
ポイント

コースについては朱書、通過予定時間、宿泊場所
コースの難易度も地図上で表現しておく。

安全対策

	想定される事故	予防策
移動中		
野営生活		
炊事		
活動中		

キャンプ先の連絡について

期 間	宿泊先名称	場所	連絡先電話
日 ~ 日			
日 ~ 日			
日 ~ 日			

緊急連絡先

	氏 名	連絡先電話
リ - ダ -		
団 本 部		
家庭への連絡		

訪問先県連への連絡

県 連	氏 名	電 話	住 所

プロジェクト報告書

プロジェクト名						
挑戦アワード						
活動 期間	全期間	平成 年 月 日() ~ 年 月 日()				
	部分計画活動期間	平成 年 月 日() ~ 年 月 日()				
	実施展開期間	平成 年 月 日() ~ 年 月 日()				
	報告書まとめ	平成 年 月 日() ~ 年 月 日()				
	隊会議報告	平成 年 月 日()				
主要プロジェクト実施場所						
所 属		大阪連盟		地区 第 団ベンチャ-隊		
チ-ム名		作 成 者	印			
チ-フ名		マネ-ジャー名				
グル-ブ メンバ-						
承認欄		平成 年 月 日		隊会議にて		
議 長 隊スタッフ	コメント	承認印	承認印	隊 長	コメント	承認印
		印	印			副 長
		承認印	承認印	承認印		
		印	印			印

1 . 行動記録のまとめ

	月 日()	月 日()	月 日()	月 日()
1日の天気				
移動手段と 移動距離				
主な活動内容				
達成内容と 成功内容				
成功理由 もっと大きな 成功 を得るために は どうすべきか				
失敗したこと				
失敗原因				
その場の 対応				
今後の 対策				

3.プロジェクト実施費用（支出結果）

費 目	交通費	食 費	備品費	消耗品費	その他
内 容					
金 額	円	円	円	円	
内 容					
金 額	円	円	円	円	
内 容					
金 額	円	円	円	円	
内 容					
金 額	円	円	円	円	
内 容					
金 額	円	円	円	円	
内 容					
金 額	円	円	円	円	
内 容					
金 額	円	円	円	円	
内 容					
金 額	円	円	円	円	

合 計 円

計画予算

支出結果

反省評価

6. プロジェクト実施後の評価・反省			
1. プロジェクト名			
2. 参加者氏名			
3. 実施日		年 月 日() ~ 年 月 日()	
4. 準備段階での評価 (メンバ - それぞれの評価)			
5. 課題に対する評価 (メンバ - それぞれの評価)			
課 題	参加者	評 価	達成度
6. プロジェクトで学んだこと			
7. チ - ムワ - クの評価			
8. 目標達成度と自己評価			
9. 新たなニ - ズがうまれたか			

記録写真

年 月 日 (場所)

記録写真

年 月 日 (場所)

第3章 進歩について

- (1) ベンチャーの進歩制度**

- (2) ベンチャー年代と成長**

- (3) ベンチャー章及び富士章取得
指導のポイント**

(1) ベンチャーの進歩制度

ベンチャー隊への加入を希望する

ベンチャー隊加入条件を満たす

ベンチャー章加入条件	<p>ちかいとおきてに基づいた活動をするを認める。</p> <p>ベンチャー隊長と人生設計にかかわる進路と、ベンチャー活動に対する抱負を話す。</p> <p>所定の費用を納入する。</p> <p>ホーイスカウト未経験者は、次の条件を満たす。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ちかいをたて、おきてを守ることを表明する。 ・ スカウト章の説明が出来る。 ・ 隊長から指定されたスカウト関係図書を読む。
------------	--

ベンチャー隊に加入

(ベンチャーバッチを着用)

(加盟登録する)

ベンチャー課題	ベンチャー章課題に挑戦
	<p>自ら計画した一泊キャンプを隊長の承認を得て実施する。</p> <p>地形図とコンパスを使って指定された場所に到着できる。</p> <p>安全確保と応急処置について知り、実行できる。</p> <p>隊で定める結索10種類が出来る。</p>

<p>プロジェクトの分野 次の7つの分野を設定する</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.社会・地球環境 2.国際文化 3.高度な野外活動 4.体力作り・スポーツ 5.文化活動 6.専門得意分野の探求・職業選択

ベンチャー章を獲得

(ベンチャー章を着)

ベンチャープロジェクトに挑戦

(アワードを着用)

ベンチャープロジェクトを達成させる毎に、プロジェクトアワードを獲得

富士章の要件	<p>ちかいとおきての実践と、自己の日常生活についてベンチャー隊長と話し合いをしその結果得られた将来の生活について、抱負をまとめ報告する。</p> <p>異なる分野のプロジェクトを3つ以上を実施し、それぞれの分野でアワードを獲得する。</p> <p>野営章・救急章を含め、合計5つ以上の技能章を取得する。</p> <p>宗教章を受章するか、または信仰に近づくための奉仕活動を行う。</p>
--------	--

富士章をを獲得

(富士章を着用)

ベンチャープロジェクトに挑戦

(アワードを着用)

上 進

(2) ベンチャー年代と成長

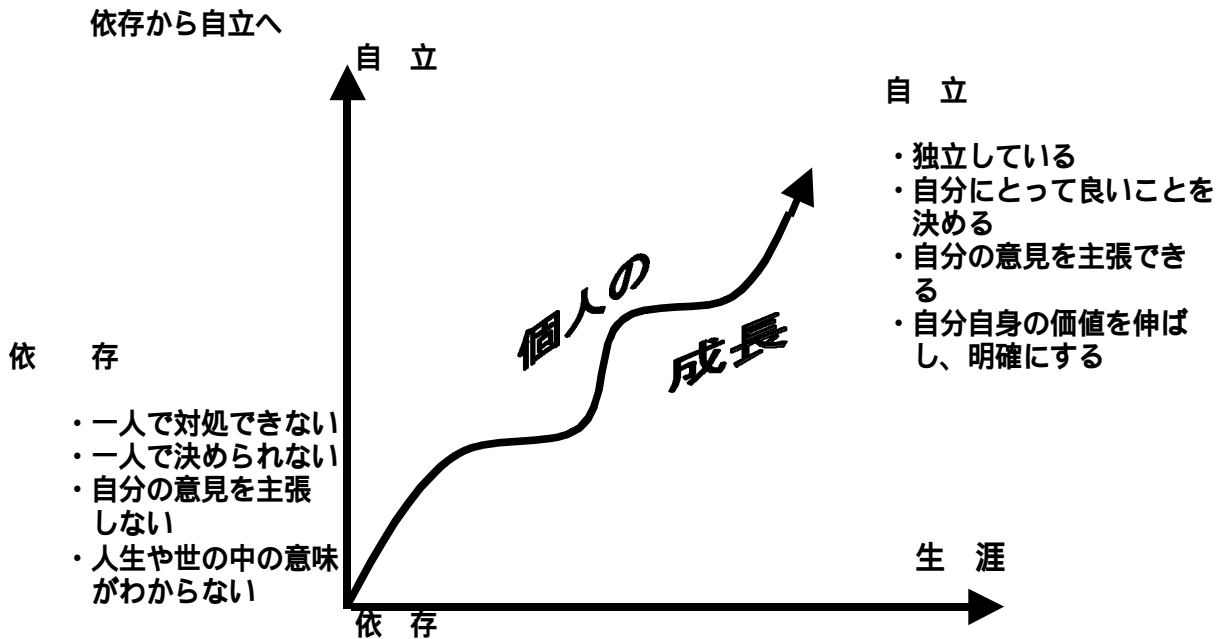
下記の成長相関図からみてもわかるように、ベンチャー年代は「依存から自立」へ「自己中心から他人との関わり合い」へと変化し、自己主張が大きくなる(大人に近くなる)大切な時期なのです。他人との関わりを認識し自分だけの世界から社会に飛び立っていくのです。

この年代の指導者は、上記の問題で一番苦しむとは思いますが、反面スカウトの成長がつぶさに表れてくるので、指導しがいのある年代だと考えます。

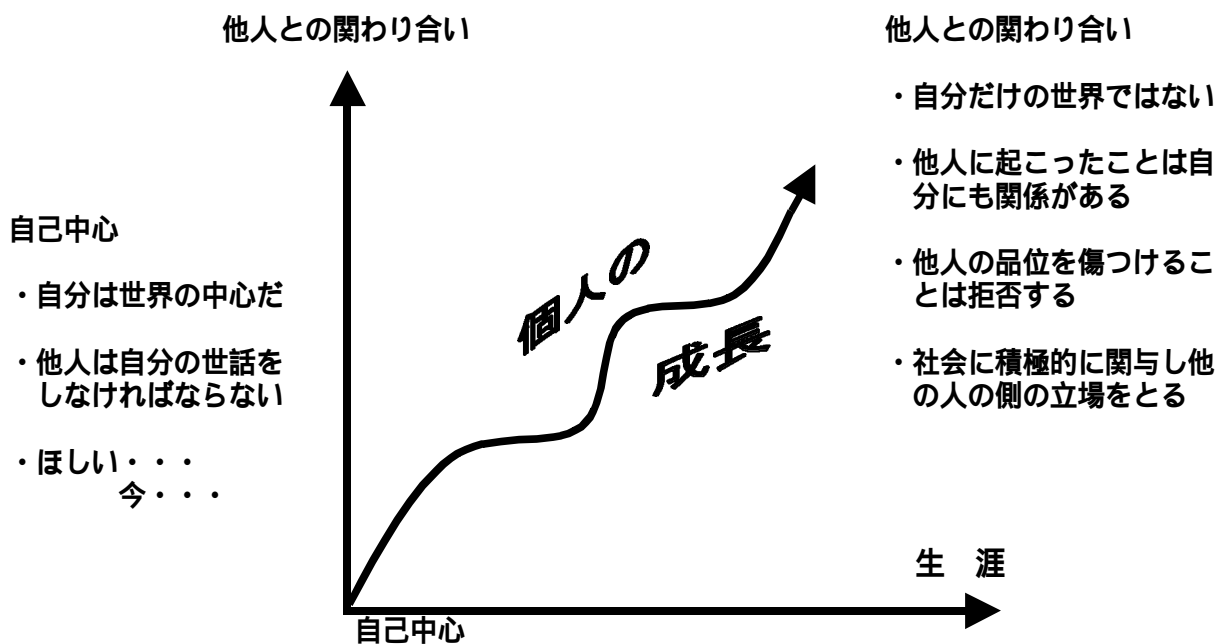
ベンチャーの進歩は、3~5年間のプログラムを基本とし、無理のない成長が遂げられるよう指導者として配慮が必要なのです。

以上のことから、ベンチャー年代が如何に重要な年代であるかということがおわかりになったと思います。

その手助けが、出来るか出来ないかで、進歩が大きく左右されるのです。



自己中心から他人との関わり合い



(3) ベンチャーの進歩制度

ベンチャー章課題

自ら計画した一泊キャンプを隊長の承認を得て実施する。
地形図とコンパスを使って指定された場所に到達出来る。
安全確保と応急処置について知り、実行出来る。
隊で定める結索10種類が出来る。

ねらい: 野外活動を行う上で、スカウト個人の基盤となるのが、このベンチャー章の課題です。確実に出来るまでトレーニングする必要があります。

課題挑戦について

ベンチャ - 章課題の挑戦については を順次挑戦させていただき
ベンチャ - 章課題の仕上げとして の1泊キャンプが組まれております。

ソロキャンプのねらい

自分自身をみつめる絶好の機会です。また自分自身の将来についても
静かな中で考えることの意義深さをねらったものです。
このキャンプが終わるにあたって隊長と話し合うことが重要な意味合いをもちます。
それはスカウトとの本当の意味での信頼関係が生まれ、強烈な印象と思い出を
つくります。ソロキャンプをしている場所に赴き、ちろちろと燃えるファイヤ - の火を
囲んで一対一での話し合いはまさに最高の隊長としての演出かもしれません。
効果的な話し合いの場づくりに隊長としてもこころがけるべきかと思えます。

ソロキャンプの応用編

女子スカウトのソロキャンプについて
隊長の責任としてすこし離れた場所でキャンプし、はげますのも良いかと思えます。
複数で同時に実施する場合、それぞれがソロキャンプの形を完全に取れる形で
実施できるように配慮してください。全てソロでの生活することに大きな意義が
ありますので
目標達成後はベンチャ - 章課題のまとめの話し合いをもち、これから富士章への
挑戦にむけての本格的な活動の動議付けを行います。

自ら計画した一泊キャンプを隊長の承認を得て実施する。

ボーイ隊で何回となくキャンプは実施しているが、「ソロ」の経験は少ないと思えます。
隊長とのコミュニケーションを行い、目的・目標を明確にして実施する必要があります。
「ソロ」で実施するのが望ましいということは、大自然の中で自分自身を見直すことの
出来る、またとない機会だと考えるべきです。

地形図とコンパスを使って指定された場所に到達出来る。

基本的な技能修得(BS2級程度)をトレーニングし、マスターさせる必要があります。
上進スカウトは再確認させ、出来なければトレーニングが必要になってきます。
新入スカウトは野外活動の基本として、BS2級程度のマスターが必要です。

安全確保と応急処置について知り実行出来る。

「自分の安全は自分で守る」を原則として、スカウト技能を身につけさせることが
大切です。大阪連盟発刊の「安全のQ&A」の活用も考慮して下さい。
スカウト救急法・日赤救急法・普通救命講習会等を受講する努力も必要でしょう。

隊で定める結索10種類が出来る。

野外技能は最低限身に付けさせる必要から、10種の結索を選択しトレーニングを
実施する。年度によって変化させていくと、新鮮味があって取り組む意欲も湧いて
くるのではと思います。

富士章要件

ちかいとおきての実践と、自己の日常生活についてベンチャー隊長と話し合いをし、その結果得られた将来の生活について抱負をまとめ報告する。
異なる分野のプロジェクトを3つ以上を実施し、それぞれの分野でアワードを獲得する。
野営章・救急章を含め、合計5つ以上の技能章を取得する。
宗教章を受章するか、または信仰に近づく為の奉仕活動を行う。

ねらい: 富士章でのポイントは3つあると思います。

第1はプロジェクト、第2は技能章、第3は信仰となります。

この3つは、自分の世界を広げる為、将来の生活基盤を身につける為に大きなきっかけになると思います。以後は、自分の責任においてプラスしていけるものと考えます。

ちかいとおきての実践と、自己の日常生活についてベンチャー隊長と話し合いをしその結果得られた将来の生活について抱負をまとめ報告する。

色々な場面(キャンプ、ハイキング等)があると思いますが、場面の設定は隊長が行い、感動のある雰囲気作りが大切になると思います。
自己の日常生活の中で「ちかい」と「おきて」の実践をベースとして、スカウトとじっくりコミュニケーションをとることが必要不可欠なことです。
将来の夢を語り合うわけですから、否定することは避けるべきでしょう。

異なる分野のプロジェクトを3つ以上を実施し、それぞれの分野でアワードを獲得する。

異なった3つ以上のアワードを獲得することは、かなりしんどいことだと思いますが隊長自身が個別に相談にのり、一緒に考えアドバイスすることが必要です。
最初は、スカウト自身の得意とするものからはじめ、達成することによって自信をつけさせ、次のステップへとレベルアップしていくのが良いと考えます。
1つ目より2つ目、2つ目より3つ目と経験していく中で、スカウトがどう変わっていくかどう成長していくかが、もっとも大切なことだということを隊長として、頭において指導していくことを希望します。

野営章・救急章を含め、合計5つ以上の技能章を取得する。

ダイナミックなプロジェクト展開及びアワード取得の為のスキルとして、技能章が必要なのです。技能章を取得することで、自分の世界が広がり、社会に適用する能力を身に付けることになるのです。
プロジェクトを気にするあまり、技能章が忘れがちになっている現状をふまえてもう一度初心に戻り、見直す必要があると考えます。

宗教章を受章するか、または信仰に近づくための奉仕活動を行う。

スカウティングは、その活動を通じて人格を形成することを目的としています。人づくりをするということは「ちかい」と「おきて」の実践をするということになり1番良い手がかりが宗教章です。宗教についてしっかりした自分の考えをもっていないスカウトに対して、どの宗教章を選ぶかは家族を含め、隊長が相談にのり、決定することが大切だと思います。

バンチャー富士章における【宗教章】及び【明確な信仰に近づくための奉仕】に関する一考

宗教に対するバンチャースカウトの姿勢として三つのスタイルに分けられます。一つは、生活や活動の基盤として、既に特定の教宗派に属していたり、今後属するであろうスカウトたちで、日常的に信仰生活を行っているスカウト。二つには、家の宗派を漠然とではあるが、意識しているものの日常的な信仰活動はしていないスカウト。そして三つには、宗教に関心はなく白紙の状態のスカウトたちです。

一つ目に関して言えば、信仰の対象となる宗教が特定しており、その教宗派の宗教章をとることにより、自分の信仰をより確立することができます。従って宗教章を取らせることに努めるべきです。

二つ目に関しては、まず宗教との接点を求めるため、家の宗教に関係するお寺や教会におもむき、教導職の方とのコンタクトをもたせ、お寺や教会等の活動を通して信仰なるものを感じとりたいものです。そして、その延長線上でスカウトの意思に基づき、宗教章に取り組むことが肝要であります。決して自分の信仰対象が明確でない内に宗教章を取るのとは避けるべきだと思います。どうしても納得できる信仰に至らない場合は、次にあげる奉仕等の活動を通して、スカウトの心の変化を探り判断しなければなりません。

三つ目については、スカウトにとっては白紙の状態であり、隊長はまずスカウトとの対話を通して、なぜ信仰が人の生活において大切なのかを、噛み砕いて話すことが大切であります。この場合、隊長個人の宗教体験でも人生に強く影響した体験談でもいいでしょう。

日常でのおきての実践、日々の善行や他の人または社会への関心と思い、これらの事を自分自身との関わりの中でどの様に、よりよくしていくのか。

これらの方策がこのスカウトの行動に繋がることにより、自分に対する、他人に対する社会に対する奉仕になると思います。

この行為は時間の長短や内容の如加で、善し悪しを測れるものではありません。しかし、地区や団の行事としての奉仕活動をストレートに、ここに結びつけるのは無理があります。あくまでも隊長とスカウト、あるいはスカウト同士で話し合った奉仕活動を通じて、そのスカウトが人間的にどのように変わっていくのか。

心の持ち方がどのように変わったのか。それを見定めることが肝心であります。

この部分に関しては、スカウトと出会った当初からの取り組みとなり、隊長とスカウトの人間的な絆が前提となりますので、隊長としては是非試してみてください。

最後に蛇足ですが、宗教章は技能章ではありません。

スカウトの生活信条の表れであり、こころの支えとなるものです。スカウト自身の信仰と関係のない宗教章は取り扱うべきではありません。

この点も十分にアドバイスして下さい。

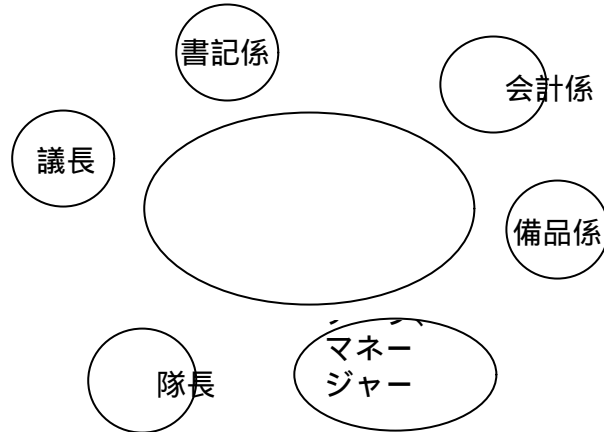
第4章 隊組織と運営について

ここでは、組織的に隊運営を行なうため、議長を中心にいかに、討議を活発に行ない、活動を推進してゆくか、考えてみましょう。

隊運営会議と隊会議、二つの会議を通じて自治運営を学ぶよう、隊長がアドバイスをしながら支援してゆくことが大事です。

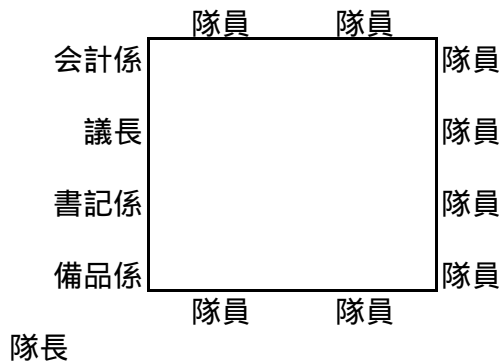
隊運営会議 (定例開催)
 議長(主催者) 構成メンバー 書記係、会計係、備品係、チーフ、マネージャー
 隊員数に応じた役務分担を考慮する。 必要に応じて隊長は、参加をする。
 楽しく、自発的な計画素案など検討するなど、隊の中心的なメンバーです。

(一例)



隊会議 (定例開催)
 議長(主催者) 構成メンバー 隊員全員。アドバイザーとして隊長も参加。
 隊全体として集まり、広く同意を必要としたり、みんなで盛り上がる大事な集会です。

(一例)



	隊運営会議	隊会議
討議内容 (例)	隊運営を円滑に行なうために開催 年間プログラムの原案、予算案作成 プロジェクト案件、検討 行事調整、連絡 備品調達、保管管理 月度報告 隊会計、月度報告 隊集会の反省、計画、準備検討	隊全体の総意をはかる議決会議 活動プログラムアイデア討論会 ニーズの収集、確認 定期的な全隊員との情報、意見交換 個別備品、予算、要望など プロジェクトの状況報告

小人数でも、隊運営の基本的な手法をおさえて、自主自治運営が発展するようアドバイスすることが望ましいでしょう。

ベンチャ - プログラム移行作業チ - ム

浅田博昭

四宮政利

綾野宏一

高橋延行

大手晴雄

谷口 修

奥 茂樹

富永 晃

奥谷寛一

原口清美

笠井健司

福田雅之

河合浩司

藤淵節也

川口明宏

真名子淳

河盛猛夫

松崎重美

北村英治

山岸茂樹

佐野敏行

(アイウエオの順)

この冊子は上記のメンバ - で作成しました。