

令和5年度  
I T活用課題解決型人材育成業務  
実績報告書

2024年3月22日

株式会社地域活性化総合研究所

# 目 次

1. 業務の前提	
1.1 地域再生計画における位置づけ	P 3
1.2 本業務の主な仕様	P 4
2. 令和5年度 I T 活用課題解決型人材育成業務の実施	
2.1 前提要件	P 5
2.2 プログラムの立案	P 8
2.3 専門家の確保	P 9
2.4 I T 活用塾等の参加者の募集	P 9
2.5 I T 活用塾等の実施	P 9
2.6 効果検証	P 14
3. 関連して自主的に実施した取組	
3.1 デジタル相談カフェ	P 16
4. 総括	P 17

# 1. 業務の前提

## 1.1 地域再生計画における位置づけ

本業務は、大船渡市デジタル田園都市国家構想総合戦略に掲げる「DX人材育成×次世代チャレンジ人材輩出プロジェクト」に該当する業務であり、大船渡市地域再生計画「大船渡市地域未来創発センターによる地場産業高度化・人材育成計画」に基づき実施する業務である。

### (1) 課題1：遅れる効率化・省力化の取組 ……産学官地域課題研究会による取組（本業務対象外）

市内の水産加工業や製造業において労働力不足が続いている。対策として効率化・省力化が必要なことは認識されているが小規模事業者等では大がかりな取組は躊躇され、求人に頼っているのが実状。

明治大学と地元事業者との地域共創型PBLによる現地調査を通じて、外部からの目を入れることで地元事業者の「見えていない課題」が見える化することにより、気づきが生まれ改善への意識醸成が図られることが明らかとなった。



効率化・省力化に向けた産学官推進体制の構築
<ul style="list-style-type: none"> <li>大船渡市、大船渡市と連携協定を締結している明治大学のサービス創新研究所（所長：阪井和男専任教授）、大船渡市ふるさとテレワークセンターを利用する民間IT事業者を事業推進主体に、地元事業者、一般市民、学生、ITエンジニア等の参画を得て、産学官地域課題研究会を立ち上げる。</li> <li>この研究会では、地元事業者の抱える「見えていない課題」の抽出・整理等による見える化を行うほか、地元事業者自らによるIT活用型改善策に対する実施方針の立案、助言等を行う。</li> </ul>

### (2) 課題2：経営的な視点を持ったIT活用課題解決型人材の不足 ……本業務による取組

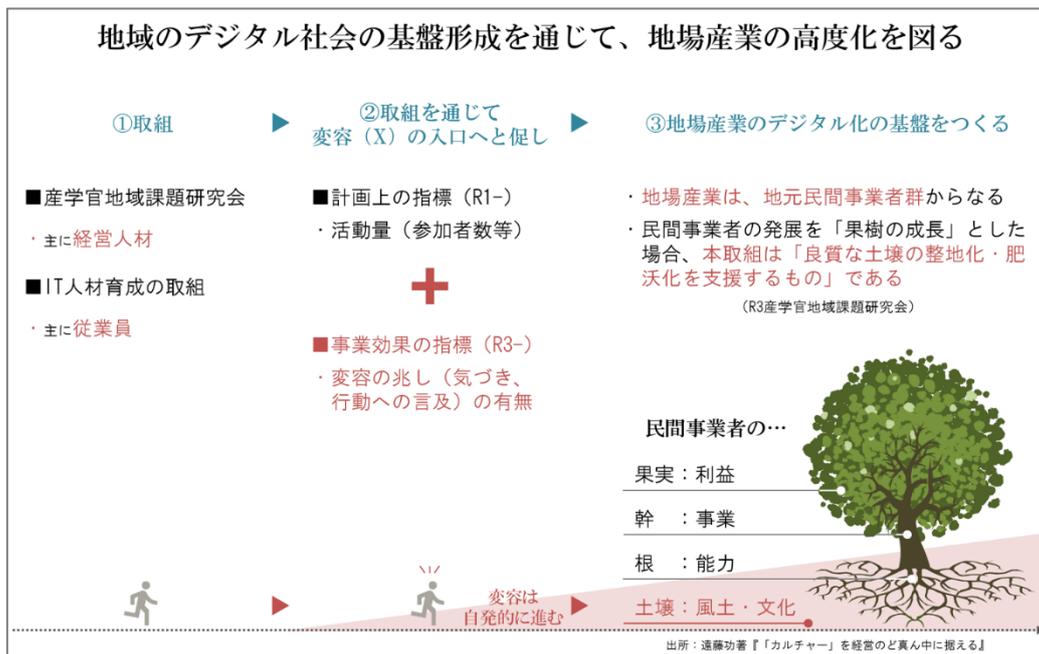
課題を明確化するためには、現場の人の動き、モノの動き、情報の動きを把握した上でIT活用改善策の構築を導くリーダー的人材、かつ、経営的な視点を持った人材が必要であり、こうした人材の育成のためには、現場での実践を含めた人材育成プログラムの提供が必要である。



IT活用課題解決型人材の育成と実証活動支援の展開
<ul style="list-style-type: none"> <li>産学官地域課題研究会で立案した「IT活用課題解決型人材育成プログラム」に基づき、人材育成を進めながら、並行して地元事業者の現場の人の動き、モノの動き、情報の動き等の調査確認を行う。</li> <li>これらの結果を踏まえ、「IT活用型改善策」として、地元事業者の現場業務に入り込み、導入を進め、実証活動支援を展開し、効果検証による改善を繰り返しながら実装化につなげていく。</li> <li>また、IT活用型改善策の検討・構築過程にスマートキャリア推進事業でプログラミングの基礎を学んだ小中学生を中心に参画させ、プログラミングの応用力の育成を図る。</li> </ul>

### (3) 目指す姿

産学官地域課題研究会とIT活用課題解決型人材育成の取り組みを通じて、目指す姿を以下の通りとした。



## 1.2 本業務の主な仕様

### (1) 目的

本業務は、IT活用課題解決型人材を育成し、もって、地場産業のデジタルトランスフォーメーション促進による競争力強化や地域IT産業の集積、若年層等の雇用の場の確保等に役立てることを目的とする。

### (2) 委託期間

令和5年7月21日(金)から令和6年3月22日(金)まで

### (3) 委託内容

#### (1) 講座等の実施準備

##### ① プログラムの立案

次の各号を踏まえて、プログラムを立案すること。

#### ア. 講座等の基本的事項

(ア) 受講対象者は、ITを活用した課題解決策を講じることに興味のある市民又は市内事業所に勤務する者（経営者を含む）とすること。

(イ) 講座等の実施回数は、30回以上を目標とすること。

(ウ) 受講者の実人数は、全ての講座等を通じて40人以上を目標とすること。

(エ) 委託業務の目的（前述2）及びIT活用課題解決型人材の定義（前述3（2））を踏まえ、次のとおり、各受講者が取組むプロジェクトの状況を把握すること。

⑦プロジェクトの達成度（ITの活用方法を自ら学ぶことができたかどうか）

⑧プロジェクトにより講じたIT活用課題解決策の導入の有無（ITを活用した課題解決策を講じることができたかどうか）

か)

(オ) 講座等の実施日時等は、受講者が受講しやすさに配慮して設定すること。

#### イ. 講座等の内容及び実施に関する留意事項

(ア) 「受講者の行動変容は、受講者自らにおいて目的に沿った振り返りを適切に行うことにより自発的に進む」との基本的な考え方に立脚し、受講者自らがIT活用課題解決型人材への変容の兆しに気づくよう支援すること。

(イ) 受講者の「ITを活用しようとする意欲」を高めることが重要であり、そのためには、受講者が思わずITを活用したくなる学習テーマを、早い段階で設定する等が有効であること（例：受講者自らが学習テーマを設定する等）。

(ウ) 受講者同士が創意工夫し、刺激し合いながら学ぶことができる、心理的安全性に配慮した学び合いの場をつくること（例：実践的なグループワーク等）。

(エ) 受講者個々の目的に沿った振り返りを適切に行うことが重要であり、単に「学びの振り返りを行うこと」には意味が無いこと。

(オ) 次のような行為は、「ITを活用しようとする意欲」の減退に繋がりがかねないこと。

- ・ 一方的に知識やITスキルを教えようとする。
- ・ 同じテーマの学びを継続する。
- ・ 挑戦させ過ぎる。

(カ) その他、本仕様書に添付した令和4年度IT活用課題解決型人材育成業務実績報告書中「2.6効果検証」及び「4.総括」を踏まえること。

##### ② 専門家の確保

委託業務に関して助言、ノウハウの提供、実施支援を行うことができるイノベーションの専門家で、かつ、教育分野に携わっている者（以下「専門家」という。）を1名以上確保すること。

なお、専門家に対する報酬の支払いについては、次の各号の基準に基づき適正に行うこと。

#### ア. 報酬単価

1時間当たり10,000円

#### イ. 対象となる時間

専門家が委託業務に関して助言、ノウハウの提供、実施支援を行うために要した時間

#### ウ. 支払い方法及び期日

専門家と十分調整の上決定すること。

##### ③ 講座等の受講者の募集

次の各号を踏まえて、講座等の受講者を募集すること。

ア. 対象者は、ITを活用した課題解決策を講じることに興味のある市民又は市内事業所に勤務する者（経営者を含む）であること。

イ. 募集の広報にあたっては、甲と事前に打ち合わせを行うほか、必要に応じて、市内の経済団体や中間支援組織、地元メディアと連携すること。

ウ. 受講者の学習効果の向上や習得したITスキルの活用を促進する上では、受講者が所属する職場においても、講座等の意義について理解されている状態が望ましいこと。

#### (2) 講座等の実施

プログラムに基づき講座等を実施すること。

なお、実施に関する進捗状況及び生じた課題等については、随時専門家及び甲に報告するとともに、専門家から助言を受けること。

#### (3) 講座等の効果検証

プログラムに基づき効果及び改善点の検証を行い、検証結果報告書として取りまとめ、専門家及び甲に提出すること。

また、専門家から助言を受けた場合は、速やかに助言に応じた対応をすること。

#### (4) 用語の定義

- ①「IT」とは、コンピュータとネットワークを利用した技術をいう。
- ②「IT活用課題解決型人材」とは、ITの活用方法を自ら学ぶことができ、かつ、ITを活用した課題解決策を講じることができる人材をいう。
- ③「講座等」とは、ITスキルを学ぶようになる講座及びITスキルを学ぶ者同士が学び合う場をいう。
- ④「IT活用課題解決型人材育成プログラム（以下「プログラム」という。）」とは、講座等の実施計画をいう。

## 2. 令和5年度IT活用課題解決型人材育成業務の実施

### 2.1 前提要件（後述の専門家と検討の上設定）

#### (1) プログラムの実施を通じて達成したい状態

状態	・プログラム参加が、自ら学べるように変容する・仕事をつくれるように変容する。
理由	・大船渡市人口ビジョン及び地域再生計画の前3か年事業「ふるさとテレワーク普及促進・地場産業連携促進事業」に掲げる将来の大船渡市の状態「学びたいことが学べる・働きたい仕事ができるまち」とは、第一義的には、市民一人ひとりが、自らの欲求に基づき、自らの変容によって達成されるものであるため。



#### 【「状態」の具体的なイメージ】

誰が	変容している状態のイメージ
IT活用塾参加者 (市民)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自らの生活の中にある課題やニーズを発見し、デジタル技術を活用して有効な解決方法を講じることができる。</li> <li>・自らの生活をデジタル技術を活用して向上させることができる</li> <li>・必要なITスキルを自ら学べる、学びを継続している</li> <li>・市内にITについて相談できる人的なつながりを持っている</li> </ul>
IT活用塾参加者 (従業員)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自社の課題やニーズを発見し、必要なデジタル技術を比較検討し、導入に必要な情報を取得し自ら組み立てることができる。</li> <li>・経営的な視点をもって、必要なIT施策について提言ができる。</li> <li>・社外にITについて相談できる人的なつながりを持っている</li> </ul>
IT活用塾参加者 (経営者)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタル技術の習得を経て、自社のデジタルトランスフォーメーション（DX）に必要なビジネスモデルや業務プロセスの変容のヒントを得ている</li> <li>・社内にIT・DX人材を作り出すことを望んでいる</li> </ul>
IT活用塾に参加していない市民等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・IT活用塾の開催予定及び参加者の取組状況を、地元新聞紙面等を通じて知ることにより、IT活用塾及び参加者の取組についても関心を持っている。</li> <li>・市外から来た「風の人」だけではなく、自分達がよく知る「土の人」がデジタルを使い始めており、自分にもできるのではないかという期待を持っている。</li> </ul>

#### (2) 対象者の年代とIT活用レベル

対象者の年代やIT活用レベルに制限を設けず、「デジタルを使って解決したい課題がある」「デジタルを学びたい意欲がある」という条件を満たす市民を広く対象とした。

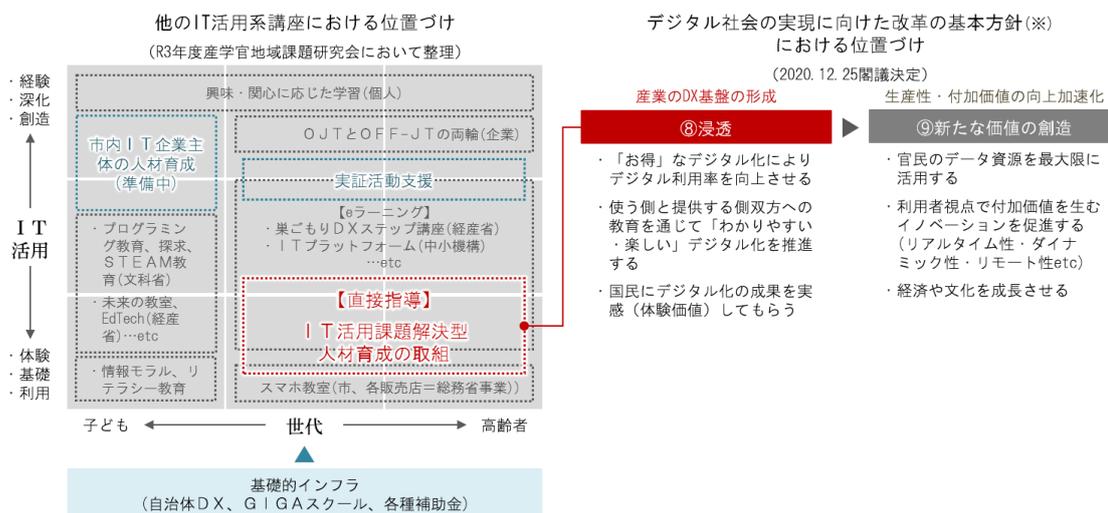
これは次のようなねらいがある。

- ① さまざまな年代やIT活用レベルの市民が参加することで、多種多様な学びが混在する刺激的な空間を作り、相互に刺激し学びあう機会を作り出す
- ② 何でも学べる場があることで、どのような人がどのようなことを学ぶために参加するのか、市民の学習ニーズを把握し、次年度以降の育成業務に活かす

### (3) プログラムの位置付け

対象者が受講可能な「他のIT講座との差別化」を図ること、また、デジタル社会の実現に向けた改革の基本方針（令和2年12月閣議決定）を踏まえ、次のとおりとした。

デジタル社会の実現に向けた改革の基本方針（2020.12.25閣議決定）					
ビジョン	デジタル活用により、一人ひとりのニーズに合ったサービスを選ぶことができ、多様な幸せが実現できる社会 ～誰一人取り残さない、人に優しいデジタル化～				
基本原則	①オープン・透明	②公平・倫理	③安全・安心	④継続・安定・強靭	⑤社会課題の解決
	⑥迅速・柔軟	⑦包摂・多様性	⑧浸透	⑨新たな価値の創造	⑩飛躍・国際貢献
官民の体制	多様な主体によるデータの円滑な流通によって、ユーザーの体験価値を高めるためには、官民を含む社会全体でのデジタル化を円滑に進めることが求められる			民間：主導的役割	
				行政：環境整備	



### (4) 講座の実施にあたっての留意点

令和3年度業務において導き出した「次年度に向けた改善点」	募集	<ul style="list-style-type: none"> <li>多くが「口コミ」を通じて申し込んでいるため、「口コミに繋がる満足度を得ること」を重視する。</li> </ul>
	運営	<ul style="list-style-type: none"> <li>参加者が、自ら学んだ過程の中で「何が変容したのか」を考え、自ら気づくことが重要であるため、そのことを参加者に促す必要があることが分かった。</li> <li>「行動の変容」を促すためには、相関性の強い「活用意欲」を高める工夫を講じることが、最も重要であることが分かった。</li> <li>「活用意欲」を高めるための工夫としては、参加者自らが「思わず活用したくなり、行動変容が誘発されるテーマを選ぶ」ことが有効と考えられるため、今後の実施にあたっては、グループが自主的にテーマを決めて実践的なグループワークをする等のアクティブラーニング的な学び方への変革を試みる必要がある。</li> </ul>
令和4年度業務において導き出した「次年度に向けた改善点」	運営	<ul style="list-style-type: none"> <li>多様性と心理的安全性に配慮した場作りの継続する</li> <li>参加者同士の仲間意識・一体感を生むようなコミュニケーションを工夫する</li> <li>企業・従業員の参加を促すため、主体的な学習の場</li> <li>ターゲットを明確化し、シニア層などのITサポートニーズとの棲み分けを図る</li> </ul>
後述の専門家と協議して導き出した留意点	心理的安全性	<ul style="list-style-type: none"> <li>参加者の一体感を生むために参加者同士の交流によって空間の心理的安全性を確保する。</li> </ul>
	振り返りの質の向上	<ul style="list-style-type: none"> <li>主体的な学習には振り返りが不可欠であり、参加者の活動の振り返りの質を向上させる工夫が求められる。</li> </ul>

(5) 業務の効果検証に係る評価軸

評価軸	令和4年度に抽出した「運営上の改善ポイント」を反映した結果を検証し、IT活用塾のさらなる改善点を抽出する。
理由	<ul style="list-style-type: none"> <li>・地域再生計画に掲げる「目指す地方創生の姿」とは、「6次産業化の取組や商品・サービスの研究開発、業務省力化の取組やIT活用等が進み、地場産業の高度化により競争力が強化されている状態」であり、その状態に到達するためには、「個人や事業者が変容することが前提」であり、「IT化・デジタル化はあくまで手段」である。</li> <li>・令和4年度に抽出した運営上の改善ポイントをもとに、令和5年度は令和4年度の「受講者が学びたいテーマを持ち込んで学ぶ主体的な学習の場」を継承・発展させ、「質の高い振り返りを伴う協働的な学び」を基礎とした。</li> </ul>

【参考：価値評価軸に関する議論の経過】

議論の経過	視点の変化
<ul style="list-style-type: none"> <li>・地域再生計画の目的は「IT活用の促進を通じた、地場産業の高度化による競争力の強化」及び「<u>地場産業のIT化・デジタル化の推進</u>を通じた地域IT産業の集積、若年層を中心とする雇用の場の確保」である。</li> <li>↓</li> <li>・令和元～2年度の取組を通じて、IT活用塾参加者や実証事業者が、<u>IT活用を「自分ごと化」しないと、IT活用の定着・継続に繋がらないことがわかった。</u></li> <li>↓</li> <li>・<u>IT活用等は手段であり、目的ではない。</u></li> <li>↓</li> </ul>	<p>デジタル重視 「教授スタイル」</p> <p>↓</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・「自分ごと化」するためには、「<u>個人の変容</u>」が重要である。個人の意識・思考法・スキル・仕事のやり方等が変容し、<u>やがて「地域の変容」に繋がる。</u></li> <li>↓</li> <li>・「<u>個人の変容</u>」を促すため、令和3年度業務は、次のことに着目して実施した。             <ol style="list-style-type: none"> <li>① IT人材育成は、運営側自らの変容＝<u>運営上の改善ポイントを抽出すること。</u></li> <li>② 実証活動支援は、実証事業者自身の変容＝<u>本人しか出来ない「“事業の原点に関わる利害関係者”との接点を見直す</u>」こと。</li> </ol> </li> <li>↓</li> </ul>	<p>トランスフォーメーション重視 「教授」スタイル</p> <p>↓</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・2019年度から2021年度の取り組みで、「一方的な講義スタイル」はITスキルの活用に繋がりがづらいことがわかった。</li> <li>・意識や行動に変容を促すDXにつなげるためには、「<u>目的に向けた学び</u>」を新たに作る<u>ことが重要と認識している。</u></li> <li>↓</li> <li>・「<u>個人の変容</u>」を促すため、2022年度業務は、次のことに着目して実施した（今年度の業務も同様）。             <ol style="list-style-type: none"> <li>① 受講者自らが学習テーマを設定し、講師は受講者の<u>主体的な学び</u>をサポートする（<u>教授から学習へ</u>）</li> <li>② 仕事のためのデジタルスキルに限定せず、本人の興味関心・好奇心に基づく取り組みを通じて、市民に求められるデジタル・コンピテンシーを養う（キャリア教育からシティズンシップ教育へ）</li> <li>③ 講師と参加者、参加者同士の対話・関わり合いの中で、自分の課題・ニーズを発見する</li> </ol> </li> </ul>	<p>トランスフォーメーション重視 「学習」スタイル</p>

## 2.2 プログラムの立案

上記2.1の前提に基づき、また、専門家からの助言を踏まえて、次のとおり計画した。

### (1) 令和4年度の検証結果と令和5年度の実施計画への反映

令和4年度の分析結果から抽出した改善ポイントを令和5年度で以下のように反映させた。

パス	相関	令和4年度に挙げられた改善ポイント	令和5年度の実施計画への反映
a.	.70*	・より参加しやすい学びの場作りを継続していく	令和4年度の改善ポイントを総合すると、個人の主体的な学びのスタイルを継続・発展させていくことである。令和5年度は個人の主体的な学習に不可欠な「振り返り」の質を高めることを主眼に置いて実施した。  具体的な実施計画への反映は以下の通り。  ① 令和4年度の参加者の主体的な学習スタイルを踏襲する ② 参加者が相互に刺激し合うコミュニティによる「協働的な学び」を ③ 過大な目標を達成可能な目標に分解するように促す ④ オンラインのチャットツールを用いて非同期的な学習・コミュニケーションを行いながら、自己・他者の学習の見える化を行う ⑤ ファシリテーター自らも学習者の一員として参加し、学習成果を積極的にコミュニティに還元し、学習のロールモデルを参加者に提示する ⑥ ワークショップ型の公開イベントを複数回開催し、継続学習の場としてIT活用塾への本参加を促す ⑦ ITサポートニーズを満たす場所として「デジタル相談カフェ」（本業務から切り離れた自主事業）を昼間に開催する
b.	-.56*	・学習それ自体に満足してしまわないように、目標の設定、定期的な振り返りの場などを作ることで、自身の学びを自己調整できるように促していく	
c.	.31+	・学習計画に成果を意識させ、達成可能な計画作りを促すなど、必要なら介入を試みる	
d.	.58**	・参加層ごとのニーズを把握し、どのニーズに応える場であるのかを明確にし、それに対する適切な学びの場を作る	
e.	-.10**	・必要であれば、昼と夜で違うターゲットを設定する、あるいはIT活用塾と切り離して別事業の学びの場とすること等も検討する	
f.	.82**	・参加時のオリエンテーションで参加者の期待のコントロールを行う	
g.	-.89**	・目標を明確化し、過大な目標は分割して、小さな成果を積み上げる学習を意識させる	
h.	.53+		
i.	.30**	・継続的に学習できる学びの場を提供する	
j.	-.43**	・単に居心地の良い空間というだけでなく、眼の前の小さなゴールを積み上げていき、「上達する楽しさ」を感じられる場にする	



#### ①参加者の主体性を重視する

参加者が学びたいことを持ち込み、講師のサポートを得て、自らの学習計画を立てる。講師は参加者の主体的な学びに伴走してサポートする。



#### ②相互に刺激し合う学びの場作り

参加者は毎回取り組み内容を宣言し、終わり際に取り組んだことを報告する。本人は目標の確認と振り返りができる。他の参加者は他者の取り組みを知ること、自分の学びのアイデア・ヒントを得る。



#### ③ともに学ぶ仲間意識

様々な想いでIT活用塾に参加した人達が、取り組みを共有することで、年齢・業種を超えたつながりが生まれる。ともに学ぶ仲間意識によって、学びのモチベーションが維持される。



#### ④今一番やりたいことをやる

学ぶ過程で別のことに興味を感じたら学習テーマを変更していい。今もっとも学びたいことを学ぶ。好奇心を刺激するテーマに取り組み続ける。



#### ⑤ライフスタイルに合わせた学び

自分で学習の進捗が立てられるので、ライフスタイルに合わせた参加が可能になる。

## (2) 実施計画

IT活用塾の実施	実施形式	通常開催:オンラインの非同期学習と対面の同期学習のハイブリッド形式 オープンイベント:参加自由のワークショップ形式
	実施期間	2023年8月23日～2024年2月28日
	実施日時	毎週水曜日 18:30-20:30
	実施回数	計30回 (オープンイベント含む)

### ※ IT活用塾の内訳

8月	2023年8月23日～2023年8月30日	通常開催×2回	計30回
9月	2023年9月6日～2023年9月27日	通常開催×4回 オープンイベント×1回	
10月	2023年10月4日～2023年10月25日	通常開催×4回 オープンイベント×1回	
11月	2023年11月1日～2023年11月29日	通常開催×5回 オープンイベント×1回	
12月	2023年12月6日～2023年12月20日	通常開催×2回	
1月	2024年1月10日～2024年1月31日	通常開催×4回 オープンイベント×1回	
2月	2024年2月7日～2024年2月28日	通常開催×4回 オープンイベント×1回	

### 2.3 専門家の確保

昨年度に引き続き、サービス創新研究所の 阪井和男 所長 (※) に依頼した。

同氏はイノベーションの専門家であること、明治大学での長年の指導経験があることなどから、仕様書に掲げられた要件を満たしており、本業務のこれまでの流れ・改善点を熟知していることから、本業務の専門家として適任である。

※ 同所長は明治大学の名誉教授であり、令和4年度末をもって同所長が明治大学を定年退職したことに伴い、同研究所は令和5年度以降、明治大学外で研究活動を継続中。

### 2.4 IT活用塾等の参加者の募集

上記2.1.2の実施計画を踏まえ、次のとおり募集した。

募集の方法	チラシの配布	・チラシの配布を市内事業所に行った (別添「別紙2」参照)。 ・チラシにはホームページへのQRコードを掲載した
	ホームページ・SNS	・参加者募集ページを作成し、参加募集を行った (別添「別紙2」参照)。
	口コミ	・市内事業所を訪ね、本年度の取り組みについて説明し、参加を募った ・IT活用塾参加者の紹介も随時受け付けた
	オープンイベント	・誰でも参加が可能なワークショップ型のイベントを開催し、イベント参加者に対してIT活用塾への本参加募集を行った

### 2.5 IT活用塾等の実施

#### (1) 実施内容 ※ IT活用塾・成果発表会の実施状況、講座資料は、別添「別紙3」参照

上記2.2の実施計画に基づき、自らITスキルを学べるようになる勉強会「IT活用塾」を実施した。学習テーマは参加者が持ち込み、講師や他の参加者との交流を経て、参加者自身が決定する。期間途中の学習テーマの変更も自由である。

各回開始時に、参加者が口頭で今日取り組むことを他の参加者に向けて宣言する。終了前に、再度口頭で今日取り組んだことを報告する。

オンライン上での進捗管理・連絡・情報共有にはDiscordを使用した。

#### (2) IT活用塾等参加者数

参加者実人数は、61名であり今年度目標を21人上回った。このうち、水曜日の通常開催への本参加が27名、全5回の公開型のワークショップイベントへの参加が34名であった。

人数	人数内訳	本参加の年代(n=26)	参加者の属性内訳(n=26)	本参加の主な申込経路(n=26)
61名	<ul style="list-style-type: none"> <li>IT活用塾参加：27名</li> <li>オープンイベント参加：34名</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>20代：34.6%</li> <li>30代：19.2%</li> <li>40代：11.5%</li> <li>50代：7.7%</li> <li>60代：19.2%</li> <li>70代：7.7%</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>市民：26.9%</li> <li>個人事業主：50.0%</li> <li>従業員：11.5%</li> <li>団体職員：11.5%</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>口コミ：64.3%</li> <li>新聞・チラシ：21.4%</li> <li>SNS：14.3%</li> </ul>

開催月	開催回数	新規参加数	実人数	延べ人数	延べ人数/回
8月	2回	9	9	14	7
9月	5回	19	26	45	9
10月	5回	5	17	31	6.2
11月	6回	20	34	53	8.8
12月	2回	2	11	17	8.5
1月	5回	2	12	21	4.2
2月	5回	4	16	29	5.8
合計	30回	61	61	210	7

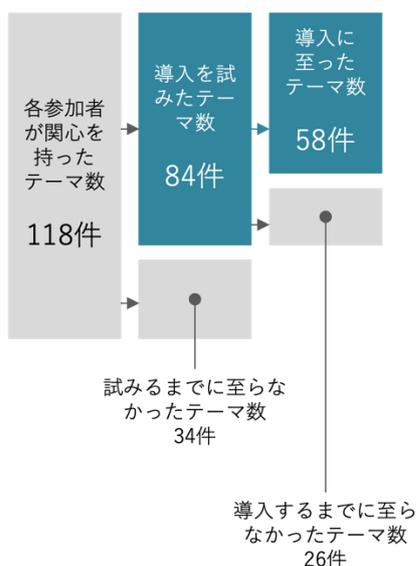
### (3) IT活用塾参加者が取り組んだ内容・結果

IT活用塾参加者が取り組んだ内容・結果は以下の通りである。

#### ① 関心テーマ・試用テーマ・導入テーマの3過程

コミュニケーションに用いたDiscord上の参加者の学習報告及び実際の学習活動の中でのヒアリングから、参加者それぞれが取り組んだテーマをまとめた。

本年度のIT活用塾参加者の取り組みは以下の3つの過程を経たと評価することができる。



- ① 「関心テーマ」 …………… 118件 (※)  
興味・関心に基づいてIT手段の学習に着手したテーマ
- ② 「試用テーマ」 …………… 84件 (※)  
関心テーマのうち、実際に導入を試みたテーマ
- ③ 「導入テーマ」 …………… 58件 (※)  
試用テーマのうち、実際に業務等に導入に至ったテーマ

※参加者が取り組んだ件数

#### ② IT活用塾参加者が取り組んだ内容の分類と評価

##### (ア) 分類

参加者が取り組んだ各テーマを「ビジネスのデジタル化・DX」「AI・仮想空間活用」「タイピング・ショートカット」「データ活用」「プログラミング」「文書・プレゼン」「業務等支援ツール活用」「表計算・グラフ」「SNS・情報発信」「Web制作」「アプリ」「チラシ・印刷物作成」「動画制作」「画像・写真編集」の14種類に分類し、それらをさらに「DX」「ITスキル」「コンテンツ制作」「SNS・情報発信」の4つに分類した。

##### (イ) プロジェクト達成の評価方法

また、本業務において、IT活用課題解決型人材とは「ITの活用方法を自ら学ぶことができ、かつ、ITを活用した課題解決策を講じることができる人材」であることから、IT活用課題解決策の導入

を目指した「試用テーマ」の段階でプロジェクトとみなし、実際に導入(日常又は仕事において活用)に至った「導入テーマ」の割合を「プロジェクト達成度」の指標とした。

### (ウ) 評価の結果

以上の条件でプロジェクト達成度を評価すると、IT活用塾の通常開催の参加者27名に対しプロジェクト数は84、プロジェクト達成数は58であった。全体のプロジェクト達成率(導入率)は69.05%で、一人あたり約2個のプロジェクトが達成された。

#### 【概要】

分類	関心テーマ 取組件数	プロジェクト			キーワード
		試用テーマ 取組件数	導入テーマ 取組件数	達成率	
DX	31	24	15	62.50%	Scrapbox, Google, Keep, サーバー立ち上げ・管理, 独自のメールアドレス作成, リモートワーク環境の整備, スプレッドシート, AdobeScan, 業務整理, ポートフォリオ, Google フォーム, freee, Herazika, ChatGPT, GPTs, Discord, 書籍電子化, Google スプレッドシート, Web マーケティング
IT スキル	60	34	28	82.35%	ChatGPT, Midjourney, Metalife, Whisper, YouTube, Zoom, Cursor, タイピング, ショートカット, Google スプレッドシート, Google, Apps, Script, Google フォーム, Gmail, LINE, GoogleAppsScript, Excel, VBA, Web スクレイピング, Google カレンダー, VSCode, Vim, Canva, Kahoot!, Giga ファイル便, Chrome 拡張機能, RSS, Slack, MENTA, Pinterest, コンペ探し, データベース作成
SNS・情報発信	3	3	2	66.67%	Instagram, CapCut, Facebook, グループコミュニティづくり
コンテンツ制作	24	23	13	56.52%	Web サイト制作, Wix, STUDIO, SEO 対策, Figma, Canva, ChatGPT, デジタル名刺, Eight, PowerPoint, ロゴ・アイコン作成
合計	118	84	58	69.05%	

#### 【概要の内訳】

分類	取り組んだテーマ	関心テーマ 取組件数	プロジェクト		
			試用テーマ 取組件数	導入テーマ 取組件数	達成率
DX	ビジネスのデジタル化・DX	31	24	15	62.50%
IT スキル	AI・仮想空間活用	10	6	3	50.00%
	タイピング・ショートカット	2	2	2	100.00%
	データ活用	1	1	1	100.00%
	プログラミング	7	6	6	100.00%
	文書・プレゼン	8	1	1	100.00%
	業務等支援ツール活用	30	16	13	81.25%
SNS・情報発信	表計算・グラフ	2	2	2	100.00%
	SNS・情報発信	3	3	2	66.67%
コンテンツ制作	Web制作	10	10	3	30.00%
	アプリ	1	1	1	100.00%
	チラシ・印刷物作成	9	9	7	77.78%
	動画制作	1	1	1	100.00%
	画像・写真編集	3	2	1	50.00%
合計		118	84	58	69.05%

【詳細 1/2】

区分		No	達成(導入) 有無	概要
DX	ビジネスのデジタル 化・DX	1	○	ナレッジマネジメント, 情報の管理・共有の効率化
		2		ナレッジマネジメント, 情報の管理・共有の効率化
		3		ナレッジマネジメント, 情報の管理・共有の効率化
		4	○	ナレッジマネジメント, 情報の管理・共有の効率化
		5		サーバー立ち上げ・管理する
		6		独自のメールアドレス作成
		7	○	リモートワーク環境の整備
		8	○	香典帳をスプレッドシートで作成し、作業の効率化を図る
		9	○	デジタル事業のサービスプランを構築する
		10	○	ナレッジマネジメント, 情報の管理・共有の効率化
		11	○	スプレッドシートを活用して英語力をテストできるようにした
		12	○	業務の整理と工程の改善
		13	○	受講生(顧客)の拡大を図るため、学習コンテンツ動画を作成
		14		デジタルツールを活用して営業強化に向けたポートフォリオを作成
		15	○	google フォームを活用して受講生(顧客)向けのヒアリングシートを作成し、分析業務の効率化を図る
		16	○	電子契約書を作成し、業務の効率化を図る
		17	○	誰でも Web サイトを作れるようになるためのロードマップを作成
		18		受講生(顧客)向けのオンライン学習コミュニティをつくり、運営する
		19	○	紙データのデジタル化
		20	○	効果的な Web サイト制作のための制作プランを策定
		21		新規のオンライン学習サービスの構築
		22		スマホで完結する受発注システムを作る
		23	○	ナレッジマネジメント, 情報の管理・共有の効率化
		24		Web を使ったマーケティング
IT スキル	AI・仮想空間活用	25	○	ChatGPT を活用してメニューを作成
		26		ChatGPT で Web サイト作成
		27		チラシ作成
		28		仮想空間コミュニケーションツールを活用してコミュニティを運営する
		29	○	自動文字おこし AI を活用して議事録作成業務の効率化を図る
		30	○	AI 搭載のコードエディタを活用してコーディング作業の効率化を図る
	タイピング・ショート カット	31	○	タイピングを見直し、作業の効率化を図る
		32	○	ショートカットキーを習得し、作業の効率化を図る
	データ活用	33	○	IT 活用塾の学習効果測定に資する参加者データベース作成とその整理 を行うプログラムの構築
	プログラミング	34	○	返信メールの自動化
		35	○	イベント申込状況の SNS 通知の自動化
		36	○	単純作業の自動化
		37	○	イベント申込情報の google カレンダー入力の自動化
		38	○	Web サイトの掲載情報取得の自動化
		39	○	コードエディタの拡張機能を活用してコーディング作業の効率化を図る
	文書・プレゼン	40	○	社内プロジェクトチームの報告書をチームメンバーとコラボレーション しながら作成する

【詳細 2/2】

区分		No	達成(導入) 有無	概要	
IT スキル	業務等支援ツール活用	41		Canva を使ったスライド作成	
		42	○	研修等における学習効果のリアルタイム検証の実現	
		43	○	研修等における学習効果のリアルタイム検証の実現	
		44		Canva を使用した業務改善	
		45		Canva を使用した業務改善	
		46	○	動画ファイルの受け渡しワークフロー改善	
		47	○	googlechrome 拡張機能を活用した作業を効率化	
		48	○	イベント申込フォーム作成	
		49	○	研修等における学習効果のリアルタイム検証の実現	
		50	○	googlechrome 拡張機能を活用した作業の効率化	
		51	○	情報収集の自動化	
		52	○	オンライン上の仲介サイトを活用して新規顧客を獲得する	
		53	○	Canva を使って Web サイト制作に係るモックアップを作成	
		54	○	デジタルツールを活用したデザインアイデア発見の効率化	
		55	○	デジタルツールの活用講座を実施	
				56	○
	表計算・グラフ	57	○	デジタルツールを活用して請求書を作成	
		58	○	コンペにおける各審査員が入力した点数の集計と審査結果の帳票作成の自動化	
SNS・情報発信	SNS・情報発信	59	○	SNS を活用した店舗のリニューアルオープンの情報発信	
		60	○	SNS を活用した店舗のリニューアルオープンの情報発信	
		61		オンライン上に自信のプライベートグループコミュニティをつくる	
コンテンツ制作	Web 制作	62		Web サイト制作	
		63		Web サイト制作	
		64		Web サイト制作	
		65	○	Web サイト制作	
		66	○	Web サイト制作（地域おこし協力隊）	
		67	○	検索上位に表示させる改善策	
		68		Web サイト制作	
		69		Web サイト制作	
		70		Web サイト制作	
		71		Web サイト制作	
			アプリ	72	○
		チラシ・印刷物作成	73	○	イベントチラシを作成する
			74	○	店舗のリニューアルオープンに向けたチラシとメニュー表の作成
			75	○	Canva を活用してチラシを作成することができた
			76		Canva を活用してチラシを作成する
			77		名刺管理ツールで名刺を作成する
			78	○	チラシ作成
	79		○	デジタルツールを活用した名刺作成	
	80		○	デジタルツールを活用した年賀状作成	
	81		○	デジタルツールを活用して業務に使用するポスターを作成した	
	動画制作	82	○	アニメーション制作	
	画像・写真編集	83		ロゴ・アイコン作成	
		84	○	デジタルツールを活用してロゴ・アイコンを作成し、オンラインマーケットで販売する	

## 2.6 効果検証

I T活用塾の効果検証について、令和5年度においては、2.1(5)のとおり、「令和4年度の運営上の改善ポイントを反映した結果を検証し、改善の方向性の是非とさらなる改善点を抽出する」ことに着目して、I T活用塾の参加状況及びI T活用塾参加者に対して行った各質問紙(イノベティブ・マインドセット尺度、特性的自己効力感尺度)、各種アンケート調査、Discord上の活動ログ等をもとに、サービス創新研究所所長である阪井和男氏(明治大学名誉教授)に行っていた。

検証の結果導き出された仮説は、次のとおり(詳細は「別紙1」参照)。

### (1) 導き出された要因及び因果関係モデルの概要

初期-活動-成果の3レベルからなるIPOモデルにおいて、各レベルの変数群を「I初期」「P活動」「O成果」に集約して分析を行った。

#### 【3指標と7下位変数】

ipo区分	主成分	解説
I初期	i変革志向	決まったやり方に安住せず、変化や曖昧さを恐れず、変革に意義を見いだす態度。
	i主体探究熱	自己効力感・IT初期レベルが高く、自律的に考え危険を受容しながら探求していく態度。
P活動	p関心・試用行動	新しいテーマやツールに対する関心と実際の試用行動。
	p自律覚悟場	自律的に考えリスクテイキングへの積極性が向上するような場の効果。
	p変革探究場	変革志向と探究態度が向上するような場の効果。
O成果	o予期せぬ成功	当初自分でも予想していなかった、予期せぬ成功を経験した状態。
	o成果への行動と推奨	多くの技術テーマを実際に業務等に導入し、ファシリテーターから提供されたトピックへの取り組みなどを経て、本活動を他者に推奨するに至った状態。

これらの因子について、構造方程式モデリングによって作成したのが以下のパス図である。

#### 【パス図(構造方程式モデリング)】

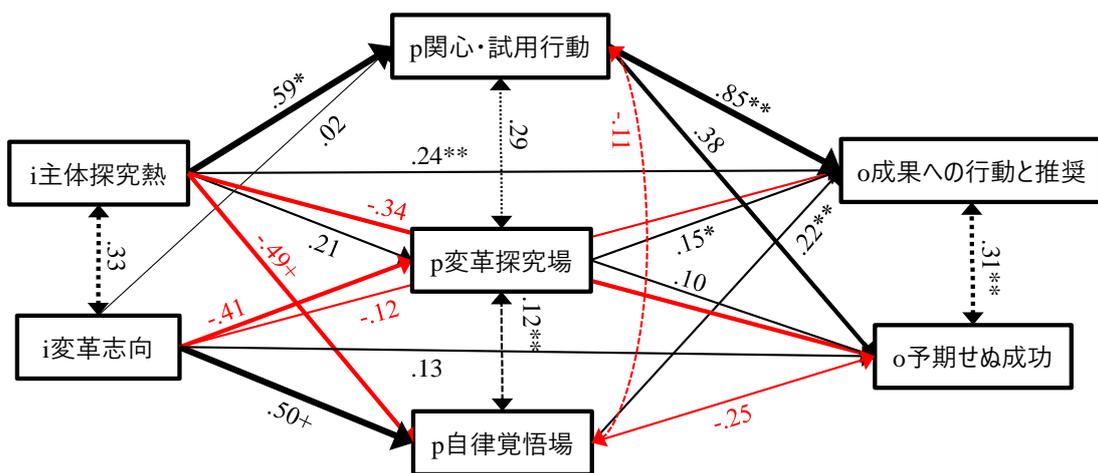


図. パス図

### 【3つの仮説とその検証】

パス図を踏まえ各変数の関係を分析し、見えてきた仮説は次のとおりである。

#### 【仮説1】 初期状態の高低にかかわらず、活発に活動すると高い成果をもたらされる

低初期群、中初期群、高初期群の3層のクラスタにおいて、「I 初期」から「O 成果」を生むときの活動によって成果にばらつきが生まれた。ばらつきをもたらす「P 活動」を分析した結果、初期状態が高いか低いかにかかわらず、活動量が成果を決めていることがデータによって実証された。

#### 【仮説2】 成果につながる行動が増えると、予期せぬ成功も増える

「o 成果への行動と推奨」と「o 予期せぬ成功」の関係を分析した結果、目標に向かって具体的な行動を取ることと、予期せぬ成功との間に相関があった。特に、高成果を生み出した id 2, id 12, id 16 のうち、id 16 は初期の「i 変革志向」が低いにも関わらず、成果平面ではベスト3の高い成果を達成している。この効果は、IT 活用塾の活動によるものである。

#### 【仮説3】 関心をもち実際に試用する行動が多いほど、高い成果につながる

「p 関心・試用行動」と「o 成果への行動と推奨」の関係から、関心を持って実際に試用する行動の多さが高い成果に結びついている。

さらに、「p 関心・使用行動」とパス係数.59\*の寄与が示されている「i 主体探求熟」との関係に着目すると、高い成果を挙げた3名のうち id 16 の主体探求熟はそれほど高くないため、活動層で得た刺激による具体的で継続的な行動の積み重ねが成果へとつながった可能性がある。

#### 【まとめ】 研修第一主義からの転換の意味、社会構成主義的な場作りの有効性が示された

3つの仮説が検証できたことは、IT 活用塾における場の設えと場のゆさぶりについて、社会構成主義的な場づくりの有効性を示すものである。したがって、2021年度以降のIT 活用塾の運営方針の転換に意味があったことが実証された。

最後にどの散布図でもベストパフォーマーを上限としてその下にデータが散らばっているように見えることから、場におけるベストパフォーマーが成果や活動の上限を決めている可能性がある。

## (2) IT活用塾等の運営上の改善ポイント

上記(1)の分析結果から、運営上の改善ポイントを大きく2つ抽出した。

### ① 参加者の活発な活動を促す構造

検証の結果から、高い成果をもたらすのは参加者の活発な活動であることが明らかとなった。これはIT活用塾の「教授から学習」の転換というチャレンジにおいて、研修主義的な受け身の学習態度から参加者の主体的・積極的な学習を引き出すことが引き続き至上命題であり続けることを意味する。

参加者が主体的に学習するということは、外発的なものではなく内発的に動機づけられていることを理想とする。すなわち、報酬などの外部要因が目的ではなく、好奇心や探究心を満たすなど学習行動のそのものが目的化している状態である。IT活用塾においても、従来の「教える」スタイルではないことから、参加者の学習態度が他発的・他律的のままであると約半年間に及ぶ学習活動を継続することは難しい。このため、知的好奇心を満たすような「面白さ」を感じることで、参加者を内発的に動機づけ、活発な活動につながるものと思われる。

この点で、本年度のいくつかの仕掛けが知的好奇心を刺激することにつながったと考える。例えば、本年度はファシリテーター自身が参加者として参加し、学習成果を積極的に場に共有したことが挙げられる。ファシリテーターが学習者として提供する情報はIT初心者にはレベルが高いもの

の、ITレベルの高い課題に取り組んでいた高初期群にまず波及し、彼らが他の学習機会ではなかなか得られない「面白さ」のある場と認識するようになった。主に高初期群の間で共有されるこうした先進的・刺激的なトピックは、IT初心者層が今まで知らなかったIT活用方法であるものがほとんどである。例えば、ファシリテーターと高初期群の間で「生成AIの具体的な活用方法」についての情報共有があり、それを見たIT初心者が「ニュースでしか知らなかったが面白そうなのでやってみよう」ということで実際に使ってみる、といった波及の仕方がしばしば見られた。生成AIについての知識を持たないIT初心者が最初から「生成AIを活用してみたい」とはならないため、このような試行・活用をもたらすためには、IT初心者だけでなく高初期群のような場の多様性を確保することが重要であると思われる。

次年度以降も、参加者自身の主体的な参加を引き出す場の設えを重視した実施が最優先課題であることは変わらない。

## ② 参加者が活躍する場が大きな変容をもたらす

今回、参加者の中でも特異な変容を遂げたid 16の参加者に注目したい。この参加者はクラスタ分析では低初期群に位置しているものの、高初期群の2名と並ぶ成果を上げており、分析で挙げられている通り実際の参加前後の様子やアンケートからも、大きな変容があったと認められる参加者である。

この参加者の変容のきっかけとして考えられるのが、オープンイベントとして開催したCanvaワークショップである。この参加者はデザイナーとして講師側で参加し、自身の専門知識やこれまでの学習成果を多くの人に共有する機会となった。IT活用塾終了時にも、学習活動の中でも自分が大きく変わるきっかけとしてこのイベントを挙げており、参加者の学習が誰かの役に立つ経験が大きな変容のきっかけとなりうることが示された。

次年度も本人が活躍・成功を経験する構造に工夫が必要である。このためには参加者がインプットを続けるだけでなくアウトプットの機会を増やすこと、また単に外部に向けて発表するだけでなく、そのアウトプットが誰かの役に立つなど、学習者の活躍・成功体験として経験できるようにすることが望ましい。

## 3. 関連して自主的に実施した取組（デジタル相談カフェ）

### 3.1 デジタル相談カフェ

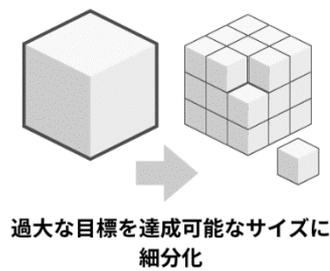
昨年度の取り組みで明らかになったIT初心者やシニア向けのITサポートニーズに対応し、IT活用塾との棲み分けを行うために、ITに関することを何でも質問しながら学習できるイベント「デジタル相談カフェ」を自主事業として開催した。

2023年4月から毎週水曜日に開催し、計39回開催した。実参加者数は24名であった。

なお、開催詳細は別添「別紙2」を参照。

## 4. 総括：得られた気づきと改善点

### (1) 達成可能な目標設定が効果的に作用した



本年度の大きな特徴として、参加者が取り組んだプロジェクト数およびその導入数が増加した。これには、ファシリテーターや他の参加者からの目標の細分化とファシリテーターの触媒効果について考えてみたい。

まず目標の細分化であるが、自己紹介・および学習計画のプレゼンテーション発表課題を通して「達成可能なサイズ感まで目標を小さくする」ことを意識させ、また毎週の振り返りにおいても YWT(やったこと・わかったこと・次にやること)という短いサイクルでの目標を意識させた。このような小さな成功体験を積み重ねていく学習モデルがうまく浸透したものだと考えられる。

このことを端的に表しているのが「Web 制作」関係のプロジェクトである。Web 制作関係プロジェクトは試用テーマ取組み数 10 に対して、導入に至ったのはそのうちの 3 件(30%)と、他テーマと比べて取り組まれた数が多い一方で実際に導入に至るケースが少なくなった。これは「ホームページを作成したい」というのは IT 活用塾に持ち込まれるテーマの中でも最も多いものの一つである一方で、実際のホームページ作成は多様な作成目的・作成手段・作成後の更新方法等、技術的なハードルばかりでなく整理しなければならない要素も多く、難易度の高いプロジェクトの典型である。このような過大な目標を整理・分解して、自身がコミットできる学習量に応じた現実的な学習プランに落とし込むことが重要であることをよく表している。

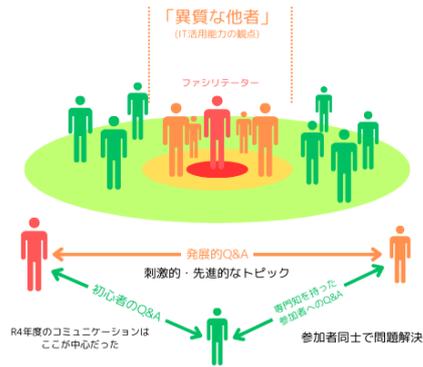
#### 【次年度に向け継続すること、改善点】

目標を達成可能なものに細分化することは自己調整学習に不可欠であり、本年度においてもそのことがポジティブに影響したと考えることができる。

次年度もこの点に留意し、参加者の目標や学習計画において、達成可能な粒度に分解するようにサポートすることが重要である。

特に「ホームページを作りたい」という参加者は毎年一定数いるため、典型的なニーズに対して具体的な学習パスを提示する等して、実際のプロジェクト難度をイメージしやすくする等の工夫が必要である。

## (2) 場の多様性が主体的な学びを促進した



本業務が目指す「学びのコミュニティ」のあり方は、アクティブ・ラーニングにおける「協働学習」に近いものである。坂本(2008)<sup>[1]</sup>では多様で異質な他者と出会い、学習者が高い自律性と対等なパートナーシップ・相互の信頼関係を持ち、学習目標・課題・価値観・成果を共有することで学びの共同体が作られるとしている。

本年度では特に IT 活用能力の観点で「多様な異質な他者」をもたらす中心的な仕掛けとして、ファシリテーター自身が学習者の一人として学習活動に参加し、積極的に学習成果を参加者に共有した。ファシリテーター自身の参加者としての取り組みは 35 件であり、取り組んだ一部の技術トピックは他の参加者に直接波及したのもあった。波及した技術トピックの例は以下の通りである。

技術トピック	波及人数	概要	どのように波及したか
ChatGPT	8	OpenAI の生成 AI チャットボット	ファシリテーターが実際にどのように使っているかを紹介
Canva	15	オールインワンのデザインツール	印刷物から SNS、Web サイトまで多くの参加者が抱える課題に対応できるツールで本年度も取り組む人が多かった。
Scrapbox	6	アイディエーションのための次世代 Wiki	メモ、ノート、知識・情報管理の具体的な実践を紹介し、何人かが興味を持って導入に至った。
STUDIO	3	国産ノーコード Web 制作 SaaS	SaaS 型のメリット、IT 活用塾公募サイトでの実例を踏まえて紹介。
Kahoot!	3	クイズゲームを作成するラーニングプラットフォーム	初回のレクリエーションで使用。クイズの回答結果からグループの理解度を測定する等の使い方を紹介。参加者が主催するイベントでも使用に至った。
Duolingo	5	語学アプリ	科学的知見に基づいたアプリ設計で、学習法としても優れているとして紹介。語学に取り組む参加者は多く、敷居の低さから実際に試す人も多かった。

さらに本年度は参加者の側にも「異質な他者」、すなわち IT 技術や高度な知識を持った者が学習の場に積極関与したことを特筆すべきである。プログラミングや自動化に取り組んだ参加者や、Web エンジニアやデザイナーといった高度な専門知識のある者の参加が見られた。結果として本年度は、ファシリテーターと初心者の中に新たに中級者・上級者層が加わった多層的な構造になった。

中級者・上級者が継続参加できた要因として、ファシリテーターが積極的に刺激的・先進的なトピックを提供してきたことも一因として挙げることができる。対面でこのような情報交換や討議を行う機会は地方では限られており、初心者だけでなく中・上級者にとっても参加する意味のある場となった。

このような多層的な構造によって、参加者同士のピア・ラーニングが見られたのも本年度の特徴の一つである。中・上級者が自分のために学ぶだけでなく、場に参加している他の初心者に教え、初心者もまたファシリテーターだけでなく、中・上級者に質問する光景が見られた。これにより、初心者はより多くの IT 活用方法に触れることができ、中級者・上級者は学びの深化に不可欠な他者へのアウトプットの機会となった。今回、参加した中・上級者も他者への貢献に場の価値を見出していることで共通していた。

これら IT や専門技術の観点で異質な能力を持った他者の存在に加え、従来の初心者層の多様性にも注ぎたい。本年度は参加時に自己紹介のプレゼンテーションを課した。結果として、参加者一人一人のキャリアや参加の動機・目標等が前年度よりもより詳細に可視化された。IT 技術の習熟度という見方では同質的な集団に見えても、全人的な関わりを促すことで多様性を促すことができたと言える。

このような協働学習における多様性が各参加者の様々なチャレンジにポジティブに作用したと考える。

### 【次年度に向け継続すること、改善点】

参加者の学習意欲を刺激する新奇な情報との遭遇・発見が IT 活用塾という場における重要な価値であり、次年度も参加者の多様性の確保を重視した設計にすることが重要である。

また、参加層にアウトプットを促すことで、場が本来持っている多様性を引き出す効果があった。特異な IT 技術や課題を持った者の参加を促すと同時に、受け身になりがちな従来の IT 初心者層のアウトプットをいかに引き出していくかが重要になってくると思われる。

### (3) 公開イベントを開催し、新規参加および参加者の熱量の持続に一定の効果が見られた

本年度は毎週開催される通常日に加えて、単発のイベントとして公開型のワークショップイベントを全 5 回開催した。狙いとして、通常開催でたびたび話題にのぼるトピックについて教授型のインプットの機会を設けること、イベントに単発参加することで IT 活用塾への本参加・継続学習を促すことであった。開催概要は下記の通りである。

日時	開催場所	テーマ	参加者数	内本参加者	内ゲスト参加者
2023/09/25 18:30-20:30	大船渡 テレワークセンター	STUDIO (ノーコード Web 制作ツール)	12	8	4
2023/10/23 18:30-20:30	大船渡 テレワークセンター	ChatGPT (生成 AI チャットボット)	9	6	3
2023/11/27 13:00-15:00	大船渡商工会議所	Canva (デザインツール)	26	8	18
2024/01/29 18:30-20:30	大船渡 テレワークセンター	IT 技術 100 (講師が使っている IT ツール紹介)	7	1	6
2024/02/26 18:30-20:30	大船渡 テレワークセンター	Scrapbox (次世代 Wiki)	7	3	4

IT 活用塾に既に参加している参加者では延べ 26 人、IT 活用塾に参加していないゲスト参加者では延べ 35 人の参加があった。

特に大船渡商工会議所で昼間に開催した Canva ワークショップは、IT 活用塾参加者の一人である市内のデザイナーを講師に加え、市内事業者にとって身近なチラシ作成を行うワークショップとして開催したため、市内外から多くの参加が見られた。

この Canva ワークショップをきっかけに自営業者 2 名が IT 活用塾に継続参加した。この 2 名は引き続き Canva を使ったチラシ作成に取り組んだほか、経理作業の IT 化や他の参加者の取り組みを見て ChatGPT 等にも取り組むなど、精力的に学習に取り組んだ。

この Canva ワークショップでデザイナーとしての講師役を務めた参加者の変容には特に着目すべきである。このイベントのテーマは「Canva はデザインに集中するためのツールであり、ユーザーはツールの使い方ではなくデザインの考え方を身につけることでより効果的に活用できる」というもので、IT 活用塾の参加者のデザイナーの方にデザイン部分の担当を依頼して実現したものである。この講師を経験した参加者は振り返りで、「他人に教えるという今までしたことがなかった経験が自信につながった」と述べており、実際イベントがきっかけで新規参加した 2 名とも継続的に交流・学習を行い、IT 活用塾へのコミットメントも増加した。このように、IT 活用塾の参加者のスキル・経験に応じて、活躍できる場を経験することで、場にポジティブな効果が生まれ、変容のきっかけにつながると思われる。

IT 活用塾の既存の参加者にとっても、学習活動を継続させるためにもこのようなイベントが有効に作用したと思われる。IT 活用塾での長期間の学習活動は、学習の熱量が失われるにつれて離脱してしまうという問題もあった。このようなイベントを定期的に挟むことで、学習の熱量を保ち、新規の参加者が加わることで学習の場を活性化させる効果があったと推測される。

#### **【次年度に向け継続すること、改善点】**

本年度の学習型・教授型のハイブリッド型の開講は活動の周知・新規参加の導線になったほか、既存参加者の活動の熱量を維持する上でも効果があったと考えられる。

次年度以降も魅力的なイベントを企画・実施していくことが望ましい。その際、参加者のスキル・経験が発揮できるなど、既存の参加者をいかに巻き込んでいくかを検討すべきである。

#### **(4) 振り返り技法を紹介・実践することで振り返りの質が向上した**

本年度は参加者のオンライン上のコミュニケーションにチャットツールの Discord を用いた。IT 活用塾の学習活動の進捗報告のほか、IT ニュース等の配信や、それぞれの学習成果やイベント情報などのシェアに用いた。同時に、同アプリのビデオ音声通話機能を利用して当日参加できない人に向けてリモート開催を行った。

IT 活用塾で行う主体的な学習には個人の振り返りが重要であるため、進捗報告の形式は自由としつつも振り返りフレームワークの一つである「YWT」を参加者に紹介し、実際に多くの参加者がこの形式に則って振り返りを行った。YWT は日本能率協会コンサルティングが開発した振り返りの実践手法で、「やったこと」「わかったこと」「次にやること」の 3 つの視点で活動を振り返るものである。「うまくいったこと」だけでなく、「うまくいかなかったこと」も重要な学習成果であるという考えであり、次にどう活かすかが重要であるとの姿勢をとっている。

YWT のようにシンプルなフォーマットを用いることで参加者は振り返りのポイントを押さえることができた。今回は Discord 上で他の参加者にも見える形で共有することで他者の取り組みからヒントやアイデアを得ることにつながり、取り組みが個人にとどまらず場に波及していく効果が見られた。「隣の学生が最大の教育資源」というワークショップ原理が大いに作用したと思われる。

#### **【次年度に向け継続すること、改善点】**

主体的な学習の成否を左右するのは振り返りを行っても過言ではないことから、次年度も参加者の振り返りの質を高めることが肝要である。

オンラインチャットツール上で振り返りを行うことで、参加者すべてに学習成果が波及していくことから、活動の見える化を行っていくことも継続すべきである。

一方、チャットツールでの報告は時系列順であり、ある人の活動を長期的なスパンで俯瞰する UI とはなっていない。日々の振り返りだけでなく、長期的な振り返りも可能にするような仕組みも検討すべきである。

#### **(5) ターゲットを明確化することで参加者構造に変化が生じた**

昨年度の課題であるシニア層・IT 初心者層の PC サポートニーズに対応するため、本年度は独自業務として「デジタル相談カフェ」を開催した。2023 年 4 月から毎週水曜日の昼に開催し、開催回数は 39 回、延べ参加者数 121、実参加者数 24 人となった。

令和 4 年度の IT 活用塾に参加したシニアメンバーを中心に活動を進め、引き続き Web サイト制作や Canva を使った印刷物制作などの取り組みや、英語学習アプリを使用した英語学習など生涯学習を行っている。

このデジタル相談カフェはさらに令和 6 年度には市民団体「大船渡 PC サロン(仮)」として参加者達自身が主体となって運営・活動していく予定になっている。IT 活用塾のような場からこのような市民主体の学習活動がスピノフしていくことも、変容の一つの形である。

シニア層・IT 初心者層のニーズに対応する場を新たに設けたことに加え、本年度は学びの場を活性化する刺激的・挑戦的なテーマを持つ人に向けた PR を行った。好奇心を刺激するキービジュアルを使用した他、チャットツールを使用した進行など、IT 活用塾のコンセプトを伝えるチラシ・Web サイトを作成した。

以上のような施策等を実施した結果、本年度の IT 活用塾の 10～34 歳の若者世代の参加率は昨年度の 17.6%から 42.3%になるなど、昨年度とは参加者層に一定の変化が見られた。年齢が必ずしも学習テーマを決定するわけではないものの、全体として年齢が低いほど参加時の自己申告による IT レベルが高くなる傾向がみられ、既に IT ツールに慣れ親しんだ者の参加によって場に多様なテーマをもたらした効果があったと思われる。

#### **【次年度に向け継続すること、改善点】**

IT 活用塾が作ろうとしている学びの場のターゲットを整理し、そのターゲット層にアプローチしていくことが重要である。IT 活用塾では場の多様性が重要であるので、独自の取り組みや刺激的なテーマに取り組むターゲット層に今後もアプローチを継続することが必要であると考ええる。

#### **(6) 企業の参加に課題**

本年度では個人事業主の参加が特に多く、昨年度の課題であった従業員の参加は依然として低い水準にあった。IT 活用塾の主体的な学習、様々な参加者からもたらされる様々なツール等、比較的小規模で IT ツールの導入の敷居も低い個人事業主にとって IT 活用塾は個人事業の業務改善に直接的に役に立つ場であったことが考えられる。

個人事業主の参加が目立った一方で、本年度では昨年度に引き続き企業の従業員という立場での参加がほとんど見られなかった。これにはいくつかの要因が考えられる。

一つは、主体性を求める場に業務としての参加を求めていることである。IT 活用塾の参加者の好奇心・課題意識に基づいた主体的な学びという枠組みが従業員という立場での参加と相容れなかったという点である。従業員の場合、業務として参加するのが自然であるが、業務としての学習・研修としてわかりやすいのは教わる内容・目的・期限が明確な従来のセミナー型であり、長期間にわたって目的や内容を自ら自己調整して学習していく IT 活用塾は馴染みのある形態であるとは言えない。IT 活用塾の主体的な進行

は、一見すると効率的な学びとは正反対であり、限られた業務時間を使って効率よく知識・スキルを吸収しようとする企業人の理解を得るのは容易ではない。

もう一つは、業務時間外に主体的に参加する土壌がまだできていないことである。組織に属する従業員であっても、個人のスキルアップのために業務時間外に自主的に参加することも十分考えられる。この場合、従業員が自身のスキルアップが自らのキャリアアップと結びつく等、自主的な学習活動が十分に動機づけられていることが必要である。本業務の目的に挙げられている通り、このような IT 人材を育成・評価する体制は大船渡市および近郊自治体では依然として途上である。従業員の主体的な参加を動機づけるためには、経済産業省の DX レポートでも掲げられている全社的な DX の取り組み等、従業員を取り巻く環境の変化が重要となってくる。

### 【次年度に向け継続すること、改善点】

本年度の主体的な学習は個人事業主や学習意欲の高い個人などのニーズに刺さる施策であったと言える。一方で従業員に対しては、企業内の評価制度など個人の域を超えた問題もあるため、これまでの主体的な学習方法を企業の従業員に波及させるアプローチが必要である。

例えば、既存の IT 活用塾を IT 人材育成の場として発展させつつ、企業向けの DX 人材育成の場を新たに設定するといった 2 部構成を取ることなどが考えられる。企業ではこれからの DX を担う DX 人材が必要であり、参加する意義がより明確な場を設定することで、企業の従業員を IT 活用塾的な学びの場に参加させることができるのではないかと考えられる。

ここで重要なのは IT 活用塾が単なる企業研修の場ではなく、これまで IT 活用塾で展開してきたような、多様な参加者との対話を通じて IT 活用能力を獲得していく場であることを参加企業が理解する必要がある点である。多様性の確保という点で、既存の IT 活用塾とのうまく接続することで、個人、個人事業主、経営者、従業員等多様な立場で参加する学びの場も実現可能である。

DX 人材を育成するためにはそもそもの組織の経営層が DX の必要性・重要性を認識することが必要である。このような経営層への啓蒙活動は、IT 人材の育成を行う本業務のスコープ外であるため、本業務と併せた自主活動として展開していくことが望ましい。経営層への情報提供、IT を使った課題解決事例の紹介等その他、IT 活用塾に社員を派遣した企業同士をつなぎ、いわば IT 版の青年会議所のように地域一丸となって DX に取り組むことによって、従業員の学習活動が企業の DX 戦略の中に位置づけられる意味のある活動として評価される。

次年度に向けた参考として、この DX 人材育成案を盛り込んだ IT 活用塾構想を市内事業者 7 社にヒアリングを行ったところ、いずれも「この内容であれば社員を何名か出してもよい」という回答を得ることができた。次年度はこれまで培ってきた IT 活用塾の方法論を企業の人材育成に波及させるため、商工会議所や市内事業者と緊密に連携しながら展開していくことが求められる。

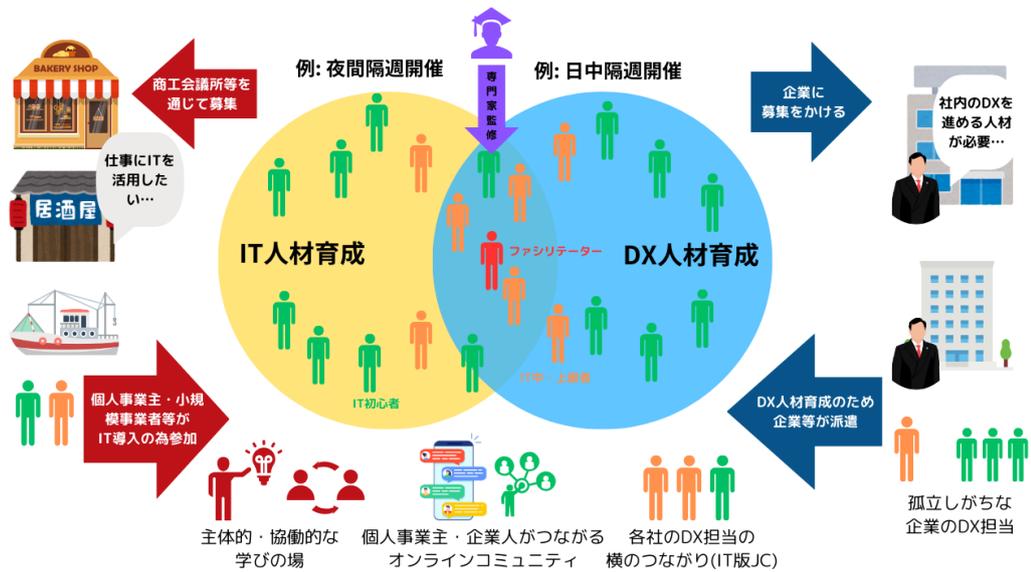


図. 次年度業務のイメージ

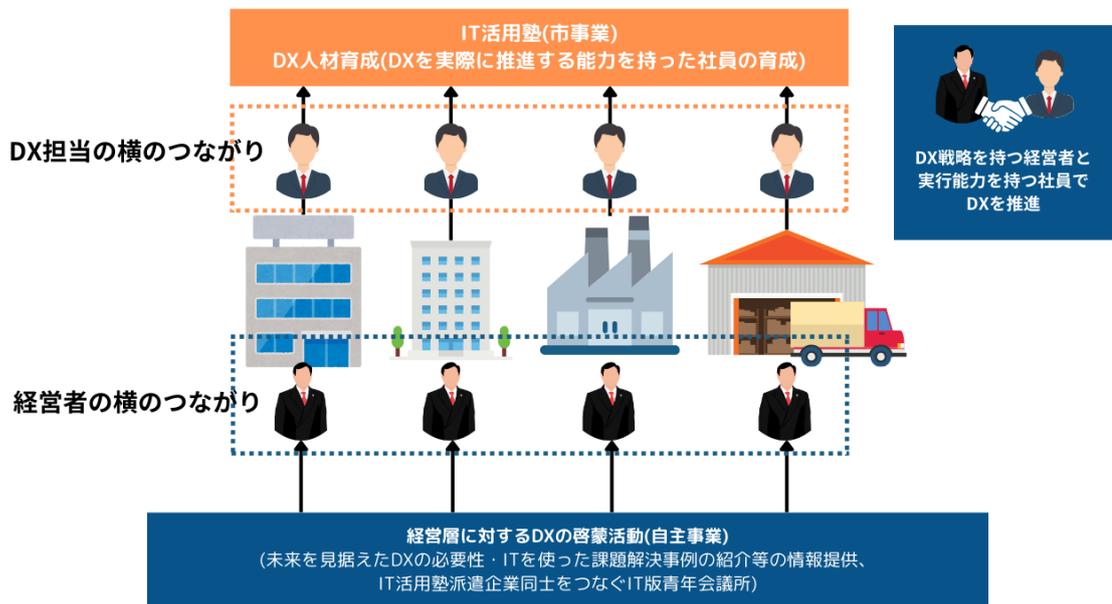


図. 経営者の啓蒙活動(自主事業)のイメージ

参考

[1] 坂本旬 (2008) 「協働学習」とは何か 法政大学キャリアデザイン学会『生涯学習とキャリアデザイン』No. 5