趣旨 ⋯▶ 実績 ⋯▶ 効果の検証 ⋯▶ 総括

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

（R1-3年度）

課題	事業（地方創生推進交付金）		事業（自走化）	目指す姿
～H30	R1～2	R3	R4～	R6（基準）
地場産業の現場において…	2020.12デジタル社会の実現に向けた改革の基本方針	「効率化・省力化・IT化・デジタル化」を「DX」に置換	これまでの検証結果を踏まえる	地場産業の現場において…
ＤＸ時代のビジネス変革の必要性	■主に経営者が、市民や他の経営人材等とともに、自らの経営課題を掘り下げる場の創出 ＝産学官地域課題研究会の実施		民間主導で自走	・DXによる競争力強化 ・地域IT産業の集積と若年層等の雇用創出
ITを活用した課題解決策の構築を導く人材の育成が必要	■主に従業員が、仲間とともに自らの興味・関心に基づき、IT活用を自ら学べるようになる場の創出 ＝IT活用課題解決型人材育成の実施		市事業として継続	

地域デジタル社会の基盤形成を通じて、地場産業の高度化を図る

「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る

・ITを活用した課題解決策を講じることができる

…人材

【2020DXレポート２】

DX ＝ システムの導入に加えて…
・経営者による経営戦略
・社内IT活用人材　…が必要

「人材育成の場」とは

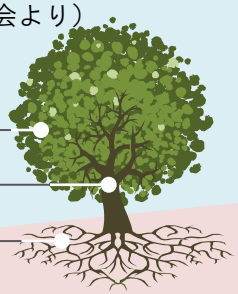
・受講者が仲間とともに、興味・関心に基づき、IT活用を自ら学べるようになる場

変容は自発的に進む

「デジタル社会の基盤形成」とは

・民間事業者の発展を「果樹の成長」とした場合、本取組は「良質な土壌の整地化・肥沃化を支援するもの」である

（R3産学官地域課題研究会より）



IT活用人材育成プログラム「IT活用塾」の立案・実施

1. IT活用人材のイメージ

H27市人口ビジョン「若者が住み続けたいまち」

学びたいことが学べて
働きたい仕事ができる　まち

▼

能動的に行動する人材を育成することの必要性を考慮し、R3研究会で再定義

自ら学べる・仕事をつくれる人材
が育つ　まち

2. 学び場としての設定

①対象者

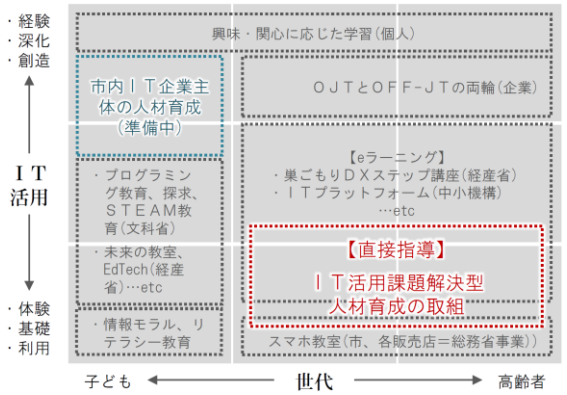
・IT活用を始めようとする生産年齢層
（15～64歳）

②コンセプト

トランスフォーメーション重視の学習スタイル

受講者が、自らプロジェクトを決め、互いに学び合うアクティブラーニング（R3事業の検証結果より）

3. 他のIT活用系講座との差別化



4. 実績

■実施期間：R5. 8. 23 ～ R6. 2. 28

■開催回数：30回（定例25回、公開イベント5回）

■受講者数：61人（延べ210人）　＜KPI比：407%（61/15人）＞

定例の様子

公開ｲﾍﾞﾝﾄ「Canvaワークショップ」の様子

■受講者が取組んだプロジェクトの概要

区分	テーマ	試用数（A）	Aのうち業務等への導入実績（B）
DX	ビジネスのデジタル化・DX	24	15
ITスキル	プログラミング・データ活用	7	7
	表計算・グラフ・文書作成等	5	5
	AI・支援ツール活用	22	16
制作	HP・動画・画像・チラシ制作	23	13
情報発信	SNS・情報発信	3	2
計		84（※）	58（導入率69%）

KPI比：11.6倍（58/5件）

※複数のﾌﾟﾛｼﾞｪｸﾄに取組む受講者がいたため、受講者数を上回ったもの。

令和４年度との比較から見える「令和５年度の特徴」

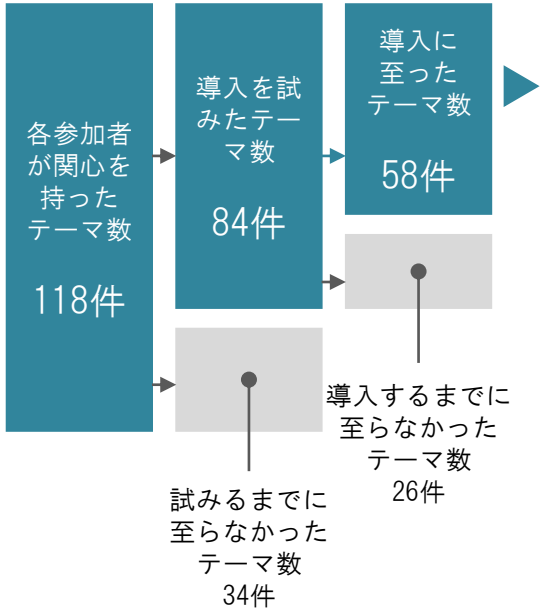
・次のとおり、前年度比で、「業務等への導入実績テーマ数」は２倍、「導入率（業務等への導入実績テーマ数÷試用数）」は20ポイント上昇となった

・その上昇の要因の一つとしては、新たなテーマとして「AI・支援ツール活用」が登場しているとおり、昨今のＩＴ活用を簡易化する技術や環境の進化が挙げられる。

R4

区分	テーマ	試用数	業務等への導入実績
DX	ビジネスのデジタル化・DX	8	5
ITスキル	プログラミング・データ活用	6	2
	表計算・グラフ・文書作成等	13	5
	AI・支援ツール活用	-	-
制作	HP・動画・画像・チラシ制作	21	11
情報発信	SNS・情報発信	8	4
計		56	27（導入率48%）

R5



試用数	業務等への導入実績（導入率の上昇率）
24	15（+ 0%）
7	7（+67%）
5	5（+62%）
22	16（ - ）
23	13（+41%）
3	2（+17%）
84	58（導入率69%）

【導入に至った主なR5事例】

■ビジネスのデジタル化・DX　：業務の見直しと工程の改善、情報の管理と共有の効率化
■プログラミング・データ活用：データベース作成と整理の自動化、単純作業の自動化
■表計算・グラフ・文書作成等：集計と帳票作成の自動化、ショートカット習得による効率化
■AI・支援ツール活用　：記録・ログラミング・Webサイト制作等の効率化、進捗の随時の共有と検証の効率化
■HP・動画・画像・チラシ制作：Webサイト・アニメーション・広告物等の制作
■SNS・情報発信　：店舗情報の発信

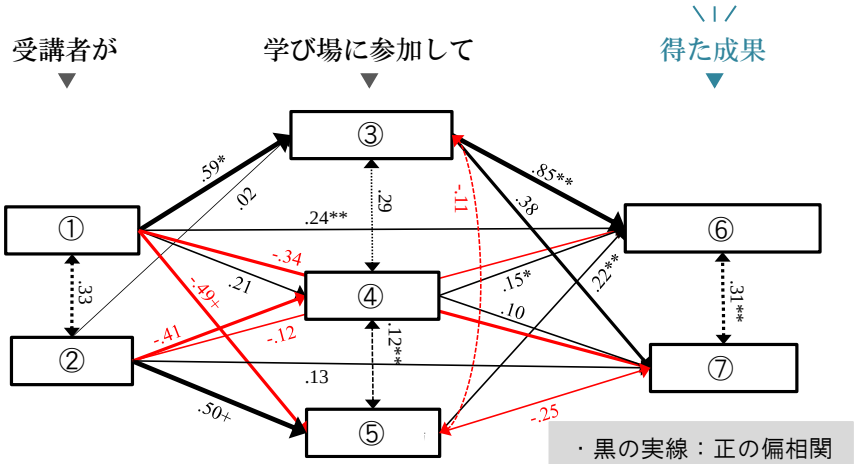
サービス創新研究所による「学び場としてのIT活用塾」の効果検証の結果

学び場の様子を記録・観察した結果と、受講者アンケート等の結果をもとに、場の影響を取り出しながら、結果としての成果を抽出した。

1．導き出された要因及びパス解析

・影響する要因（主成分）とパス解析の結果するは、次のとおり。

区分	主成分
【入力:I】 受講者が	①主体探求熱：自己効力感が高く、自律的に考え、危険を受容し、探求する態度 ②変革思考：変化や曖昧さを恐れず変革に意義を見出す態度
【処理:P】 学び場に参加して	③関心・試用行動：新しいテーマやツールに対する関心と試用行動 ④変革探求場：変革思考と探求態度が向上するような場の効果 ⑤自立覚悟場：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
【出力:O】 得た成果	⑥成果への行動と推奨：多くの技術テーマを業務等に導入し、本活動を他者に推奨するに至った状態 ⑦予期せぬ成功：予期せぬ成功を経験した状態



・黒の実線：正の偏相関
・赤の実線：負の偏相関
・黒の破線：正の共分散
・赤の破線：負の共分散

2．因果関係モデルから得られた仮説

・因果関係モデルを踏まえ、各変数の関係を分析し、次の３つの仮説が検証できた。

・このことは、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（研修第一主義からの転換）に意味があったことが実証された。

仮説１

・初期状態の高低に関わらず、活発に活動すると高い成果がもたらされる。

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。

仮説３

・関心を持ち、実際に試用する行動が多いほど、高い成果につながる。

総括　～次年度事業に向けて～

得られた気づき	そのきっかけの出来事	その要因として考えられること	次年度に向けた改善点等
1. 達成可能な目標設定が効果的に作用した	「導入を試みたテーマ数」に対する「導入に至ったテーマ数」の割合が69%と高かった(前年度比20ポイント増)	IT活用を簡易化する技術や環境の進化もあるが、参加者が目標を整理・分解して、コミットできる学習プランに落とし込むことに努めた	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るため、引き続き、そのサポートに努めること
2. 場の多様性が主体的な学びを促進した	個人の取組が、他の参加者に直接波及した	講師が「主体的な学びのサポート・ファシリテーション」に努め、自らの学習成果を積極的に共有した IT技術や高度な知識持つ、或いは挑戦的なテーマに取り組む参加者が学習の場に積極的に関与した	参加者の学習意欲を刺激する新奇や情報との遭遇・発見が学び場における重要な価値であるため、引き続き、「多様・異質な他者による参加」を重視した場の設計を講じること
3. 公開イベントを通じて参加者の熱量に変化が見られた	初期の熱量は高くはないものの、高い成果を達成した参加者が登場した	公開イベントで講師役を務めた参加者から「他人に教える経験が自信につながった」との発言があった	参加者のスキルや経験を発揮することのできる機会の創出に努めること
4. 振り返り手法を実践することで振り返りの質が向上した	個人の取組が、他の参加者に波及していく効果も見られた	毎回、参加者から他の参加者に向けて「取組の振り返り」を共有いただいたこと 振り返り手法はシンプルな手法(YWT)を採用したこと	「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作用したものと考えられるため、引き続き、シンプルな手法により、意図的な「取組の振り返り」の流出入に努めること
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	10～34歳の参加率は42%と高かった(前年度比24ポイント増)	本事業とは別に、IT初心者層のPCサポートニーズに対応する場(※)を設けたことにより、シニア層はそちらへの参加に移行した ※デジタル相談カフェ(民間自主事業)	学び場には多様性が必要であり、特にも刺激的・挑戦的なテーマに取り組む層（ターゲット層）の参加は場の活性化に重要であるため、引き続き、ターゲット層に向けたアプローチに努めること