

令和6年度
I T 活用課題解決型人材育成業務
実績報告書

2025年3月21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. 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 10
2.4 受講者の募集	P 10
2.5 実施	P 10
2.6 効果検証	P 15
3. 総括	P 15

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

- ・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。
- ・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。

(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。

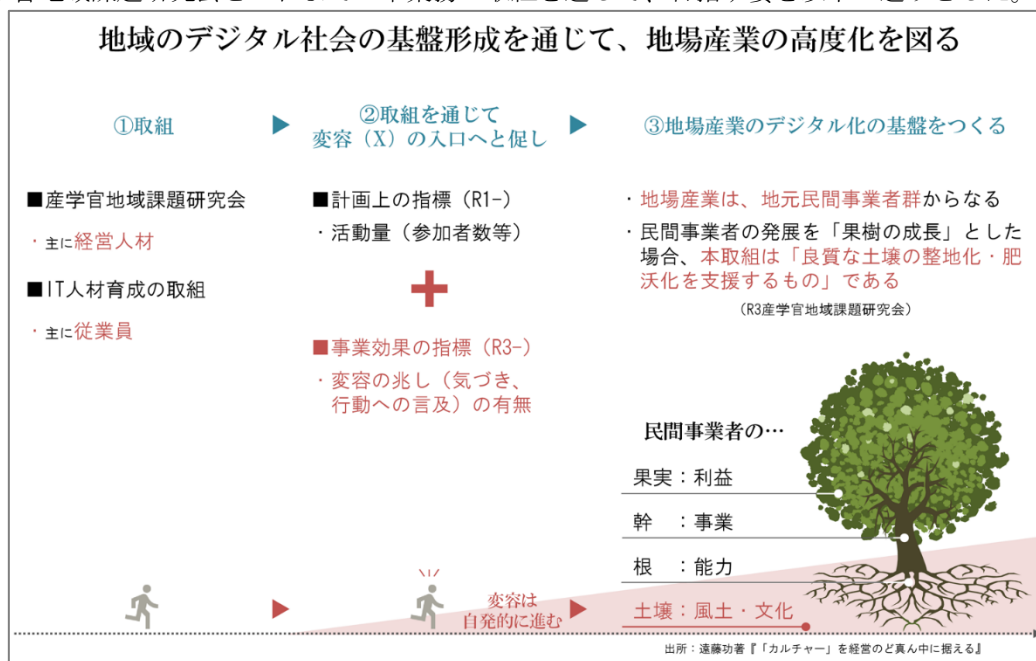


IT活用課題解決型人材の育成と実証活動支援の展開

- ・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。
- ・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。
- ・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。

(3) 目指す姿

産学官地域課題研究会とこれまでの本業務の取組を通じて、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6年8月7日(水)から令和7年3月21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。
※1回あたり2時間と換算した場合。
- (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) 委託業務の目的及びIT活用課題解決型人材の定義を踏まえ、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）
 - 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）
- (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「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5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スキルを学べるようになる講座及び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. 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	・プログラム受講者が、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活用塾受講者 (市民)	・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。 ・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 ・必要なITスキルを自ら学べる、学びを継続している ・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
IT活用塾受講者 (従業員)	・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。 ・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。 ・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
IT活用塾受講者 (経営者)	・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 ・社内にIT・DX人材を作り出すことを望んでいる
IT活用塾に参加していない市民等	・IT活用塾の開催予定及び受講者の取組状況を、地元新聞紙面等を通じて知ることにより、IT活用塾及び受講者の取組についても関心を持っている。 ・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。

(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。

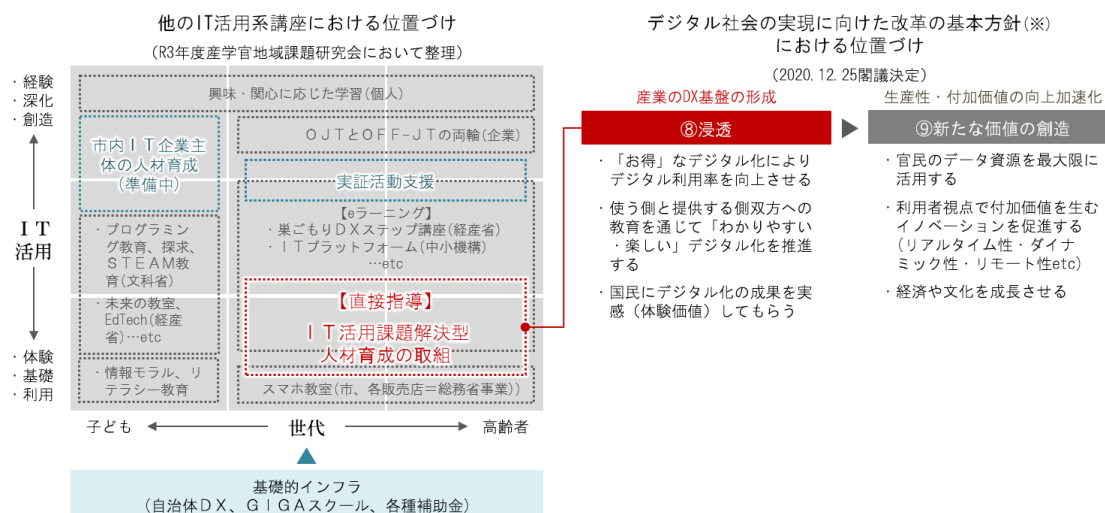
これは次のようなねらいがある。

- 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・強靱	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5年度業務において導き出した「次年度に向けた改善点」）

令和3年度	募集	・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
	運営	・受講者が、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、そのことを受講者に促す必要があることが分かった ・「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 ・「活用意欲」を高めるための工夫としては、受講者自らが「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
令和4年度	運営	・多様性と心理的安全性に配慮した場作りの継続する ・受講者同士の仲間意識や一体感を生むコミュニケーションを工夫する ・法人・従業員の参加を促すため、主体的な学習の場 ・ターゲットを明確化し、シニア層等のITサポートニーズとの棲み分けを図る
令和5年度	運営	・受講者自身の主体的な参加を引き出す場の設えを継続 ・受講者が活躍・成功を経験する構造を工夫する ・法人への波及のため、商工会議所及び市内事業者と緊密に連携する
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	・受講者の一体感を生むために、受講者同士の交流によって空間の心理的安全性を確保する。

(5) 業務の効果検証に係る評価軸

評価軸	令和5年度に抽出した「運営上の改善点」（上記（4））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	・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。 ・令和5年度に抽出した運営上の改善点をもとに、「質の高い振り返りを伴う協働的な学び」を基礎とし、個人・小規模事業者だけでなく法人（企業等）への波及を検証する。

【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
・地域再生計画の目的は「<u>IT活用の促進</u>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。 ↓ ・令和元～2年度の取組を通じて、IT活用塾受講者や実証事業者が、<u>IT活用を「自分ごと化」</u>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>IT活用等は手段であり、目的ではない。</u> ↓ ・「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> ↓ ・「<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。 ①IT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> ②実証活動支援は、実証事業者自身の変容＝本人しか出来ない「<u>“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。 ↓ ・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。 ・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>」を新たに作る事が重要と認識している。 ↓ ・「<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）。 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（教授から学習へ） 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） ③講師と受講者、受講者同士の対話・関わり合いの中で、自分の課題・ニーズを発見する	デジタル重視 「教授スタイル」 ↓ トランスフォーメーション重視 「教授」スタイル ↓ トランスフォーメーション重視 「学習」スタイル

2.2 プログラムの立案

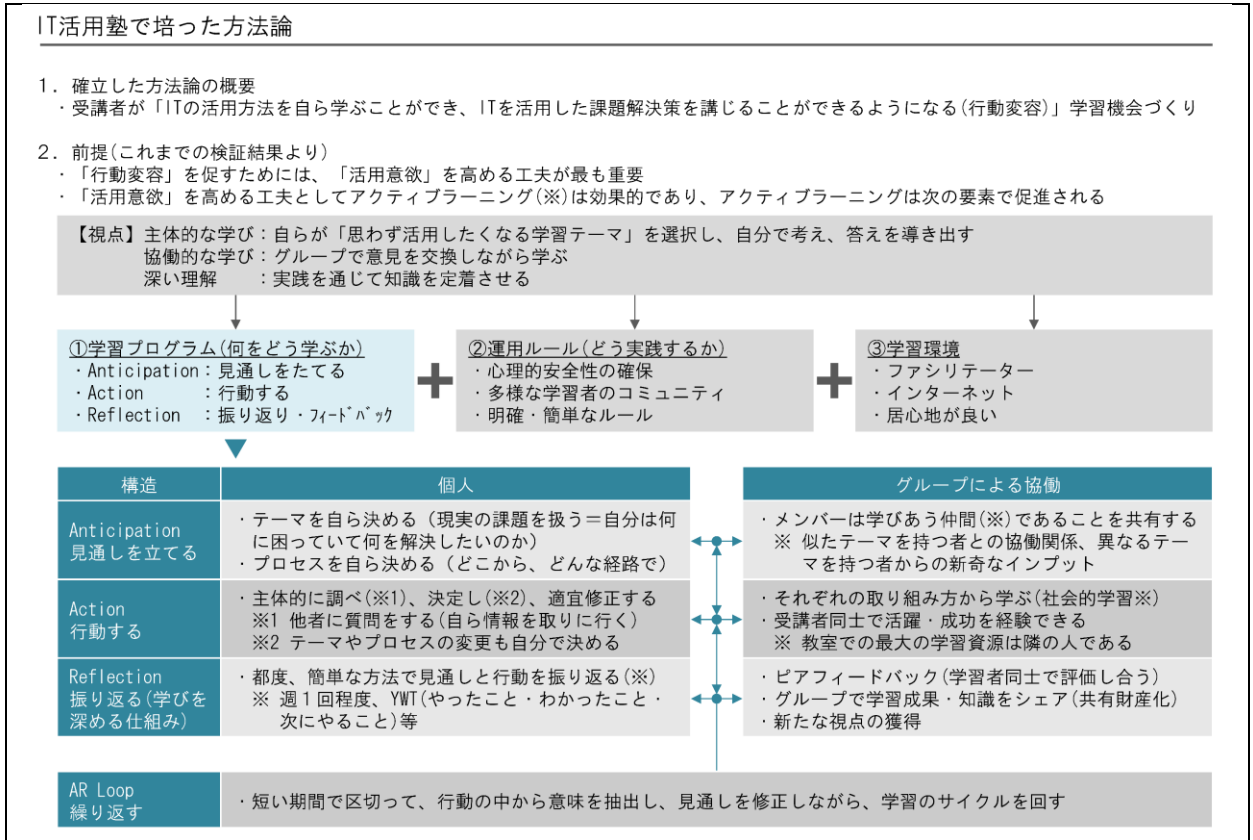
上記2.1の前提に基づき、また、専門家からの助言を踏まえて、次のとおり計画した。

(1) 令和5年度の検証結果と令和6年度の実施計画への反映

令和5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。

仮説		令和5年度に挙げられた改善ポイント	令和6年度の実施計画への反映
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がもたらされる	・受講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	・令和5年度の改善ポイントを総合すると、IT活用塾を継続・発展させていながら、その適用範囲を法人（企業等）へと広げることである。
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	・受講者の多様性を確保し、アウトプットを促す ・学習型・教授型のハイブリッド型の開講をし、新規受講者を増やすとともに、受講者がより多くのテーマに触れられるようにする	・令和6年度は、個人・小規模事業者向け「IT活用塾」と法人向けの「DX人材育成プログラム」に分割し、より広い層への適用可能性を探ることに主眼を置いた。
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	・受講者の振り返りの質を高める仕組みをつくる ・ターゲット層の整理とアプローチ ・IT活用塾の効果を法人へ波及させる	・具体的な実施計画への反映は以下の通り。 ① IT活用塾(学習型)・オープンイベント(教授型)・DX人材育成(法人向け)の3本を並行して実施する ② IT活用塾は前年度を継承・発展させながら、毎週開催から毎月1回の開催に変更し学習効果を検証する ③ オープンイベントも前年同様、市民や時勢におけるニーズの高いテーマで開催し、学習参加の接点とする。
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	・既存のIT活用塾をIT人材育成の場として発展させつつ、法人向けのDX人材育成の場を新たに設定する ・IT活用塾で培った方法論(※)を法人向けのDX人材育成に適用させる	④ 法人向けのDX人材育成プログラムは、法人が事業のDXを進めるうえで中心的な役割を果たすDX人材に求められるスキル(課題抽出、整理と分析、必要なソリューションの提案等)を養成する。 ⑤ DX人材育成プログラムは、法人の参加しやすさを考慮して1日に2回分(2時間×2)実施で月1回開催とする。

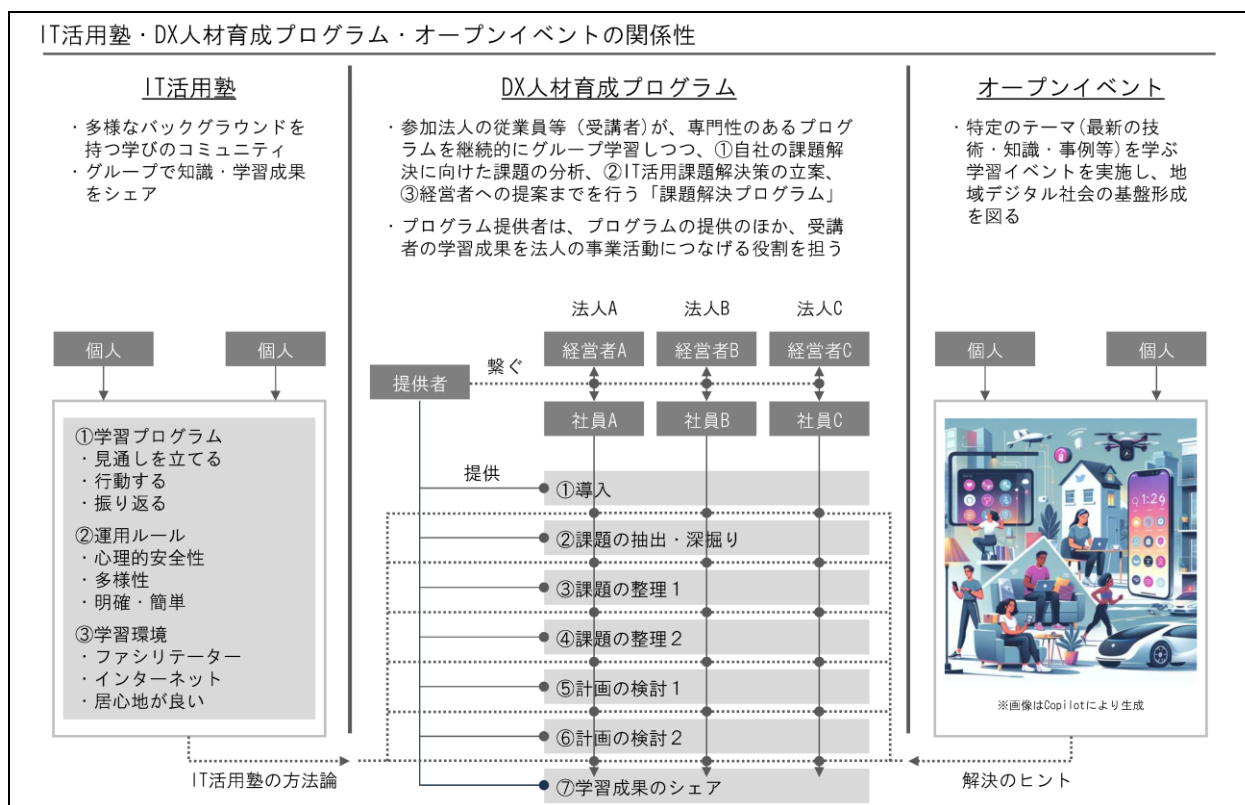
※IT活用塾で培った方法論



(2) 実施計画

上記(1)を踏まえ、自らITスキルを学べるようになる継続的な勉強会「IT活用塾」、特定テーマに沿った単発イベント型の「オープンイベント」、法人の従業員向けの「DX人材育成プログラム」の3形態(以下、その総称を「IT活用塾等」という。)で実施することとした。

実施形式	A. IT活用塾 : オンライン学習と対面の学習のハイブリッド形式 B. オープンイベント : 参加自由のワークショップ形式 C. DX人材育成プログラム: 法人向け対面学習形式(1日2回連続開催)
実施期間	2024年8月7日～2025年3月5日
実施日時	A. IT活用塾 : 毎月1回 水曜日18:30-20:30 B. オープンイベント : 毎月1回 水曜日18:30-20:30 C. DX人材育成プログラム: 毎月1回 水曜日13:00-17:00
実施回数	A. IT活用塾 : 8回(2h×8) B. オープンイベント : 7回(2h×7) C. DX人材育成プログラム: 15回(4h×7 + 2h×1)



※IT活用塾等の内訳

日時	内容	実施回数	中止
2024年08月07日 13:00-17:00	DX人材育成プログラム※1		2回
2024年08月21日 18:30-20:30	オープンイベント ※1		1回
2024年08月28日 18:30-20:30	IT活用塾	1回	
2024年09月04日 13:00-17:00	DX人材育成プログラム	2回	
2024年09月18日 18:30-20:30	オープンイベント(HP作成)	1回	
2024年09月25日 18:30-20:30	IT活用塾	1回	
2024年10月02日 13:00-17:00	DX人材育成プログラム	2回	
2024年10月16日 18:30-20:30	オープンイベント(生成AI)	1回	
2024年10月23日 18:30-20:30	IT活用塾	1回	
2024年11月06日 13:00-17:00	DX人材育成プログラム	2回	
2024年11月20日 18:30-20:30	オープンイベント(動画作成)	1回	
2024年11月27日 18:30-20:30	IT活用塾	1回	
2024年12月04日 13:00-17:00	DX人材育成プログラム	2回	
2024年12月18日 18:30-20:30	オープンイベント(Googleビジネスプロフィール活用)	1回	
2024年12月20日 15:00-17:00	DX人材育成プログラム(フォローアップ)	1回	
2024年12月25日 18:30-20:30	IT活用塾	1回	
2025年01月08日 13:00-17:00	DX人材育成プログラム	2回	
2025年01月22日 18:30-20:30	オープンイベント(生成AI)	1回	

2025年01月29日 18:30-20:30	IT活用塾	1回	
2025年02月05日 13:00-17:00	DX人材育成プログラム	2回	
2025年02月18日 16:00-18:00	DX人材育成プログラム（フォローアップ）	1回	
2025年02月19日 18:30-20:30	オープンイベント(ネットショップ)	1回	
2025年02月26日 18:30-20:30	IT活用塾（フォローアップ）		1回
2025年03月05日 13:00-15:00	DX人材育成プログラム(成果発表)	1回	
2025年03月05日 18:30-20:30	IT活用塾(成果発表) ※2		1回
		27回(※3)	5回

※1 本業務契約締結期日の影響で実施中止

※2 2025/2/26に三陸町綾里で発生した林野火災の影響で欠席連絡多数のため開催を中止

※3 2時間/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 受講者の募集

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	・受講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活用塾受講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、イベント受講者に対してIT活用塾への本参加募集を行った。

2.5 実施

(1) 受講者数

受講者実人数は、40名であった。

人数	人数内訳	受講者の年代	受講者の主な申込経路
40名	・IT活用塾参加 : 19名 ・オープンイベント参加 : 26名 ・DX人材育成参加 : 5名 ※複数種のイベントに参加しているため重複あり	・20代 : 22.22% ・30代 : 5.56% ・40代 : 27.78% ・50代 : 38.89% ・60代 : 0.00% ・70代 : 5.56%	・口コミ : 76.19% ・新聞・チラシ・ポスター : 19.05% ・SNS : 4.76%

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	1回	11	11	11	11
9月	4回	7	13	20	5
10月	4回	3	11	18	4.5
11月	4回	9	19	26	6.5
12月	5回	2	18	26	5.2
1月	4回	6	14	19	4.75
2月	4回	2	9	11	2.75
3月	1回	0	4	4	4
合計	27回(※)	40	36	135	5

※IT活用塾6回、オープンイベント6回、DX人材育成プログラム15回

(2) 取り組んだ内容・結果

① IT活用塾（自らITスキルを学べるようになる継続的な勉強会（学習型））

前年度と同様に、次のとおり実施した。

- ・受講者が取り組むプロジェクトのテーマは、受講者が持ち込み、講師や他の受講者との交流を経て、自ら決定（期間中のテーマ変更も自由）。
- ・受講者は、他の受講者に「やったこと」「わかったこと」「次にやること」を共有（※）。
※各回：口頭にて、開始時に「今日取り組むこと」を宣言、終了前に「今日取り組んだこと」を報告。
※日常：チャットツール「Discord」を使用し、オンライン上で進捗管理・連絡・情報共有。

結果として実施6回、受講者19名に対し、取り組まれたプロジェクト数は90、そのうちプロジェクト達成数（※）は73、全体のプロジェクト達成率（導入率）は81.11%、一人あたり約4個のプロジェクトが達成に至ることができた。

※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）に至った割合を「プロジェクト達成度」の指標とした。

【全体像（概要）】

分類（※）	取り組んだテーマ	取組数	導入数	達成率
DX	ビジネスのデジタル化・DX	11	9	81.82%
ITスキル	プログラミング・データ活用	14	10	71.43%
	表計算・グラフ・文書作成等	5	3	60.00%
	AI・支援ツール活用	21	19	90.48%
SNS・情報発信	SNS・情報発信	16	13	81.25%
コンテンツ制作	HP・動画・画像・チラシ制作	23	19	82.61%
合計		90	73	81.11%

※受講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。

【全体像（詳細）】

分類	件数	導入数	導入率	キーワード
DX	11	9	81.82%	Apple Watch, bento.me, BLE 通信, Bluetooth コネクション, Brave, CMS, EC サイト構築, EC 機能, ETC 車載器, Google Classroom, Google Map, Google Meet, Google アカウント, Google カレンダー, Google ビジネスプロフィール, Google マップ, IoT 乾電池, IT スキル習得, IT ツール活用, IT 学習, IT 活用, Kill the Newsletter, LINE 公式アカウント, Linux 対応 Bluetooth アダプタ, Microsoft サインイン, PC トラブルシューティング, PDF, Surface, surfacePRO3, Switchbot, Wallos, Wappalyzer, Web サイト分析, Web フォーム作成, Web マーケティング, Windows アップデート, YWT, アプリ活用, オートメーション, オープンバッジ, オンライン学習, カンバン, クラウドサービス, ゲームフィクション, コンベクションオープン, サーバー, システム試験, ショート, スキルツリーシステム, スマートホーム, スマート農業技術活用促進法, タスク管理, デジタル化, デジタル家系図, デバイス整理, ネットショップ機能, ネットスピード計測, ネット検索, ノイズの影響, パスワード解除(PDF), フィッシングサイト対策, フリーミアム, マイナポータル, メール配信, レイテンシー, レベルシステム, 学習体験プラットフォーム(LXP), 業務効率化, 緊急速報メール配信試験, 自動化, 照明制御, 情報共有, 人感センサー, 青色申告ソフト, 速報システム, 第二種電気工事士, 単相2線式, 電圧降下, 電池消耗, 動作保証, 独自ドメイン, 内蔵Bluetooth, 農業分野におけるDX活用, 農業分野におけるテクノロジートレンド, 防災無線RSS, 労働生産性向上
ITスキル	40	32	80.00%	AI, AI クラスタリング, AI ツール活用, AI によるスライドテンプレート作成, AI による情報検索, AI の選び方, AI 体験会, Anki, Anthropic API, Atomcam, AutoHotKey, Beam Eye Tracker, Blender, Bluetooth, Bluetooth アダプタ, Bluetooth 制御, Bun, Changedetection.io, ChatGPT, ChatGPT o1 pro, ChatGPT Tasks, ChatGPT デスクトップアプリ, Chrome 拡張, Claude, Cloudflare Pages, Cloudflare Tunnel, Cloudflare Workers, Cosense, CSS, CSV, DALL・E, Dify, Discord bot, Discord の日本語化, Duolingo, Edge Copilot, Firebase, FlutterFlow, Gemini, Github, GitHub, Google Apps Script, Google Calendar API, Google Scholar, Google Vision API, Google ドライブデータ復元, GPX ファイル結合, Grafana, Home Assistant, Hono, HTML, Image Creator, InfluxDB, IoT, iPhone 15 Pro, iPhone 16 Pro, JavaScript, JSON, k8s, Keyhac,

				Keyword, Kobalte, Linux, LLM モジュール, LLM 活用, M5Stack, Markdown, MCP, Microsoft Image Creator, Miro, n8n, Node.js, npm, OpenAI, Paiza, PC シャットダウン, PC スペック, Perl, Perplexity, Perspective, Pi-hole, Pol.is, PowerToys, Proxmox, Python, Raspberry Pi, Raspberry Pi 3, Raspberry Pi 5, React, Roo Code, RSS, ScamAdviser(SAGICHECK), shadcn/ui, Solid.js, Sora, SQL, storybook, Supabase, TailwindCSS, Talk to the City, Tampermonkey, Tauri, TickTick(タスク管理), Tobii, TypeScript, UI 設計, UnoCSS, Vanilla Extract, VBA, Vite, Watchyourlan, Webhook, Web カメラ, Web サイト開発, Web サイト公開, Web ページ変更検知, Windows11, アークードコントローラー, アプリケーション開発, アプリ開発, イラスト自動生成, ウェブサイト更新, オープンソース, オンラインリソース, カーネルパグ, キーボード, ゲームパフォーマンス測定, コーディング, コードによる動画生成, コマンド, コンピューターサイエンス, コンポーネント, サーバー参加, ショートカットキー, スクリプト, スマートホーム化, スマート農業技術, タスクスケジューラ, タッチパッド, データベース, データ活用, データ処理の自動化, データ整理, データ分析, テキスト攻撃性判定 API, デスクトップアプリ, トラブルシューティング, パソコントラブル, フォームズ, フォーム集計, ブロードリスニング, プログラム作成, プロンプトエンジニアリング, ヘッドレス CMS, ポータブル DVD ドライブ, マウス, マルチポテンシャルライト, ミニ PC, モノレポ, ユーザー認証, レスポンシブデザイン, ローコード, 仮想環境, 画像生成 AI, 解説動画学習, 乾電池制御, 視線トラッカー, 自動集計, 情報学, 生成 AI, 生成 AI によるアイデア提案, 生成 AI プロンプト, 地図情報, 電子工作, 動きの変化パターンの自動化, 日本語版画像生成 GPT, 農業分野における LLM の活用事例, 文章作成 AI, 文章要約
SNS・情報発信	16	13	81.25%	Discord, Instagram への GIF 投稿, Link in Bio, Link in bio ツール, Pinterest, Reddit, RSS, SNS, Youtube, Youtube Live, Youtube での防災配信, Youtube 動画配信(火災被災者支援), Youtube 配信, インスタグラム, ディスコード, ハッシュタグ, 個人チャンネル作成, 動画共有プラットフォーム
コンテンツ制作	23	19	82.61%	3DCG アニメーション, 3D プリンタ, 3D 作成, Adobe, Affinity, After effects, Bolt.new, Canva, Canva テンプレート検索, Canva ワークショップ, Canva 活用, Figma, GIF アニメーション, GIF アニメ化, GIPHY, Gyazo Pro, HP 作成ソフト, HP 制作, Illustrator, InDesign, Jimdo, Marp, Photoshop, Slides, Squoosh, Studio, tinypng, TinyPNG, Web サイト, web サイト作成, WordPress, YouTubeStudio, アニメーション, グラデーション, サイズ変更, テロップ表示, テンプレート, トップページデザイン, パワーディレクター, フォトショップ, フォトショップでのモックアップ作成, フリーフォント, ポートフォリオサイト, ポスター編集, ランダム着色, ランダム配置, 画像アップロード時間, 画像圧縮フリーサイト Optimizilla, 画像挿入, 回転, 自己紹介スライド作成, 自動再生, 集中線表現, 長尺動画処理, 動画, 動画アップロード, 動画ファイル共有, 動画制作講座, 動画挿入, 動画分割, 動画編集, 波形配置, 無料 HP 作成ツール, 明度変更
合計	90	73	81.11%	

② オープンイベント（特定テーマに沿った単発イベント（教授型））

市民の関心ごと（※）や最新の技術・サービスを学習する機会の提供と、IT活用塾への新規受講者の獲得を狙いとして、次のとおり実施した。

開催月	テーマ	受講者数
9月	HP作成	6
10月	生成AI活用	5
11月	動画作成	8
12月	Googleビジネスプロフィール活用	6
1月	生成AI活用	8
2月	ネットショップ開設	5
合計		38

※講座資料は別添「別紙2」を参照

④ DX人材育成プログラム（法人の従業員向けの人材育成）

DX人材を「法人が事業のDXを進めるうえで中心的な役割を果たす人材」と設定し、求められるスキル（課題抽出、整理と分析、必要なソリューションの提案等）を養成するプログラムを、次のとおり実施した（IT活用塾で培った方法論を適用）。

（ア）実施体制

- 全体コーディネート：福山(地域活性化総合研究所)
- プログラムの運営・技術情報提供：種延(地域活性化総合研究所)
- サポート：菅井(Sadgewell)

(イ) 育成シナリオ

Step1	■ 経営者への問題意識ヒアリング ・ 経営者の問題意識をヒアリングして共有する
Step2	■ ドラッカーの5つの質問への落とし込み ・ 経営者ヒアリングを通じて分かった自社の問題について、ドラッカーの5つの質問（※）のフレームワークに落とし込んで顧客オリエンテッドな目線での深堀を行う。 ・ 第1の質問 われわれの顧客は誰か・・・取引先？消費者？社員？求職者？ ・ 第2の質問 顧客にとっての価値は何か・・・顧客が我々に求めているもの ・ 第3の質問 われわれの使命は何か・・・顧客の求めに対する使命 ・ 第4の質問 われわれの成果は何か・・・測定可能な成果 ・ 第5の質問 われわれの計画は何か・・・そのために何をするのか（解決方法）
Step3	■ 技術紹介（お土産タイム） ・ 解決方法が分かった時に、初めて自分たちの現状での問題が表出される。 ・ 解決方法を知る前までは現状が常識であり、知った時に現状とのギャップが見える

(ウ) 実施内容

開催日	ワーク内容	技術紹介
2024年9月9日 第1回	● DXとは？ ● なぜ今DXが必要なのか？ ● 求められるDX人材とは	● ナレッジマネジメント（Cosenseの活用） ● ビジュアルで伝える力（インフォグラフィック）
2024年10月2日 第2回	● 経営者ヒアリング発表 ● ドラッカーの5つの質問をベースに課題を深堀する方法	● AIコミュニケーション入門 ● デジタルプライバシーとサイバーセキュリティの重要性
2024年11月6日 第3回	● ドラッカーの5つの質問ベースで整理した内容の発表	● 生成AIを使っちゃちょっとプログラミング ● IoT/電子工作
2024年12月4日 第4回	● ドラッカーの5つの質問修正版発表	● 続ちゃちょっと開発のすすめ（ノーコードプログラミング） ● サイバーコア社のAI技術の紹介（製造業でのAI活用等）
2025年1月8日 第5回	● 検討する計画の絞り込み	● オープンバッチ ● ミニPCの自宅(社内)サーバー活用
2025年2月5日 第6回	● 発表用資料の作成	● ピアボーナスサービス ● 生成AI エージェントAI、Deep Research
2025年3月5日 第7回	● 成果発表会	

(エ) 受講者が取り組んだテーマ

法人	受講者数 (実人数)	取組テーマ
A社	2名	ピアボーナス制度を活用した社内コミュニケーション活性化 チャットボットを活用した社内データマネジメントの確立
B社	1名	IoTセンサーを活用した工場内の温湿度の可視化
C社	1名	オープンバッチとオープンチャットを活用した地域住民との協働による企業価値向上の取組
計	4名	

(オ) 取り組んだ結果（受講者成果発表資料は別添「別紙2」を参照）

DX 人材育成プログラムの目的は「法人が事業の DX を進める上で中心的な役割を果たす人材＝DX 人材を育成すること」であり、「DX 人材が行動を変容させ、法人に対して DX に向けた提案を行い、その提案の具体化に向けて法人が行動する（※）」ステップを踏むことが、法人が DX の入り口に立つために重要となる。

よって、本業務で把握する「プロジェクトの達成度」及び「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」については、次のとおりとみなし、各項目について、各法人の経営者に対するヒアリングにより把握した。

把握事項	ポイント	各法人の経営者に対するヒアリング項目
ア. プロジェクトの達成度	受講者は、自ら学び、所属する法人に対して I T 活用改善策を提案することができたか	①受講者が提案した取組テーマに対する評価
イ. プロジェクトにより講じた I T 活用課題解決策の導入の有無	受講者から提案を受けた法人は、その提案の具現化に向けて行動を始めたか	②受講者自身の変容に対する評価 ③受講者に対する今後の期待

ヒアリングの結果は次のとおり、受講者の取組テーマ（I T 活用課題解決策）は、いずれについても提案に至っており（プロジェクトが達成）、また、提案を受けた法人においては具体化に向けて検討を進めることとなっていることから（I T 活用課題解決策の導入有）、DX 人材育成プログラムは、目的を一定程度達成していると考えられる。

ヒアリング先		受講者が提案した取組テーマ	各法人の経営者に対するヒアリング結果	
法人	回答者		取組テーマに対する評価	受講者自身の変容に対する評価・今後の期待
A 社	経営層	ピアボーナス制度を活用した社内コミュニケーション活性化	創業 100 周年記念施策として具体的に検討を進めることとなった。	今後も受講者同士で継続的なグループ活動を続けてくれることにより、他社の動きも把握しながら様々なシナジー効果が生まれることが期待できそう。 また、昨年度創設した DX ソリューション部のレベルアップにもつながり、新規事業面でも期待している。
		チャットボットを活用した社内データマネジメントの確立	一気通貫型営業スタイルから多段型営業スタイルへの移行も含めて、社内で継続的な検討を進めることとなった。	
B 社	経営層	IoT センサーを活用した工場内の温湿度の可視化	温度センサーの導入について、社内で具体的な検討を進めることとなった。	受講者の意識も大きく変わったので、これまで製造担当と IT 担当の併任としていたが、今年度から IT 担当専任とするよう社内で調整中。 品質管理の自動データ化など様々な DX に取り組んでくれることを期待している。
C 社	経営層	オープンバッジとオープンチャットを活用した地域住民との協働による企業価値向上の取組	企画の具体化に向けて、検討を進めることとなった。	受講者の意識が大きく変わったことを実感している。 これは受講者だけではなく、受講者が AI を積極的に活用するようになり、それを周囲に教えることで社内での IT 技術の有用性に関する意識が大きく変化したと感じている。 仕事を楽しそうにやるようになった。
プロジェクトの達成度			4 件中 4 件が提案に至った（達成）	
プロジェクトにより講じた I T 活用課題解決策の導入の有無			4 件中 4 件が具体化に向けて検討を進めることとなっている（I T 活用課題解決策の導入有）	

2.6 効果検証

IT活用塾の効果検証について、2.1(5)の「業務の効果検証に係る評価軸」を踏まえ、受講者に対して行った各質問紙、各種アンケート調査、Discord上の活動ログ等をもとに「受講者の変容の有無」を確認した。

結果として、高い成果をもたらすのは、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にあることが確認された。

その概要については、次のとおり。

内容の詳細については、大船渡市商工港湾部商工企業課までお問合せ願います。

3. 総括

(1) 気づき・課題等

① 「IT活用塾」はコミュニティによる自走化を試みる段階にきた

本年度のIT活用塾は前年度と比べて開催回数の減少が参加機会や接点の減少となり、継続参加の人数は減少したものの、受講者の取り組んだプロジェクト数および導入数において前年度を上回る結果となった。

前年度と本年度のIT活用塾の開催回数、本受講者数、受講者が取り組んだプロジェクト数と実践・導入に至ったプロジェクト数は以下のとおりである。

	本年度	前年度
開催回数	6回(※)	25回
本受講者数	19	27
プロジェクト数	90	84
導入数	73	58

※全8回予定であったが、三陸町綾里で発生した林野火災の影響により中止した

このような結果となった要因として、前述2.2(1)の「IT活用塾で培った方法論」に基づき運営したことが作用したものと考えられる。

特にも、前年度に挙げられた改善点のうち「受講者の多様性を確保し、アウトプットを促すこと」及び「受講者の振り返りの質を高める仕組みをつくること」に焦点を当て、1) 受講者の参加負担を軽減したこと（「月1回の実施開催と毎週のオンライン報告」という開催ペース）と、2) 受講者が発信しやすいコミュニティ運営を行ったこと（オンラインコミュニケーションのDiscordを使用）などが作用したと思われる。

1について、IT活用塾の参加層の中心は個人事業主や小規模事業者であり、大変多忙な中の参加となっている者が多い。前年度からの受講者のアンケートやインタビューでは「一ヶ月に一回よりも一週間に一回の時の方が個人的に学習を進めていた」という意見や「小さい子どもがいるので、毎週よりも月1回のほうが参加しやすかった」との声があった。

そのため、本年度は月1回の開催ペースでの実施を試みたところ、「受講者が取り組んだプロジェクト数」と「実践・導入に至ったプロジェクト数」は減少するどころかむしろ増加しており、このことは、受講者の負担を考慮した適切な開催頻度が重要であることを示唆していると捉えることができる。

2について、本年度のオンラインコミュニケーションは非常に重要であるため、Discordの運用に変更を加えた。前年度は単一の報告チャンネルに各受講者の振り返りを投稿する形式だったが、本年度は各受講者の個人チャンネルを作成し、自分用の作業メモや報告を投稿する形とした。この個人チャンネルは個人用のチャンネルではあるものの、他の受講者が閲覧・投稿が可能であり、ある種のSNSのような自分用のタイムラインを作ることで、投稿の敷居を下げることができた。

加えて、令和4年度IT活用塾から自走した「大船渡PCサロン」の例を紹介したい。

令和4年度のIT活用塾に参加したシニア受講者たちからの学習機会の継続の要望を受け、令和5年度に弊社の自主事業としてシニア向けのIT勉強会「デジタル相談カフェ」を実施し、集まる時間と空間の提供と、ファシリテーターの支援を行ったところ、シニア受講者たち自ら任意団体「大船渡PCサロン」を組成し、さらには自ら補助金（大船渡市市民活動支援事業補助金）を獲得し、現在は自走しているところである。具体的には、IT活用塾とオープンイベントの方法論を参考に、「シニアによるシニアのためのスマホ教室」を市内の各公民館で開催しつつ、IT学習に興味のある受講者を大船渡PCサロンへの参加につなげる活動を展開しており、現在、受講者は5名から10名に増加し、各会の平均受講者も増加しているようである。

このことから、**「IT活用塾で培った方法論」を理解し運営することができる人がいること、学ぶ時間と空間を提供することにより、自発的なIT学習の運動に発展させることができるものと考えられる。**

② 「DX人材育成プログラム」は学習者の多様性の確保が課題

DX人材育成プログラムは、法人内人材育成に対して一定の成果を上げることが出来た。

本年度は、法人から「自社のDXを推進する人材」としての任を与えられた人材が、「ドラッカーの5つの質問」という問題の掘り下げ・課題発見のフレームワークを活用して、社内の問題を分析し、その解決策を経営者・組織に提案するところまでを実施した。

各受講者が作成したそれぞれの提案は、本プログラム終了後もそれぞれの法人内で検討していく予定となっている。

このような結果となった要因として、前述2.2(1)の「IT活用塾で培った方法論」に基づき運営したことが作用したこと、経営者の問題意識と、受講者の学習のプロセス・成果等とをつなげるサポートができたこと（※）、各受講者の問題意識に合わせた技術情報を提供することができたことなどが作用したと思われる。

一方で、反省点としては、「参加法人が3社と少なかった」こと、それに伴い「学習者の多様性が限定的な範囲にとどまった」ことが挙げられる。

※ 組織のDXの視点を養う上では、受講者の問題意識に寄り添ったきめ細やかなサポートが重要。

（2）次年度に向け継続すること・改善点

前述1.1(3)目指す姿で掲げるとおり、本事業は「地場産業のデジタル化の基盤をつくる＝地域の風土・文化をつくる」ことであり、IT活用塾を通じて受講者が自ら学べるように変容すること、DX人材育成プログラムを通じて法人が自らDXに向けて取り組めるように変容することである。

上記(1)のとおり、「IT活用塾で培った方法論」は本年度の事業においても有効に作用したことから、確立したものと捉えることができる。

また、「IT活用塾で培った方法論」の運用者は、必ずしもIT等の専門性を有する人材である必要はなく、その方法論を理解し運営することができることが重要であることがわかった。

このことは、法人向けの「DX人材育成プログラム」の運用者についても同様であるが、同プログラムは、個人で学習が完結する「IT活用塾」とは異なり、経営者の問題意識と、受講者の学習のプロセス・成果等とをつなげる専門性を有する人材のサポートは必要となることもわかった。

さらに、「DX人材育成プログラム」については、「多様な学習者の確保」が課題であることもわかった。

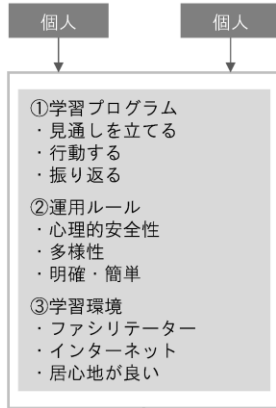
以上のことから、IT活用塾についてはコミュニティによる自走化を試みつつ、さらなる法人のDXの推進に向けて、DX人材育成プログラムの運用にあたっては、「IT活用塾で培った方法論」を理解し運営することができ、かつ、多様な学習者を確保することができる者による運用が望ましく、ただし、経営者の問題意識と受講者の学習のプロセス・成果等とをつなげる専門性を有する人材によるサポートは必要といえる。

【次年度に向け継続すること・改善点】

今後の展開

IT活用塾

- ・多様なバックグラウンドを持つ学びのコミュニティ
- ・グループで知識・学習成果をシェア



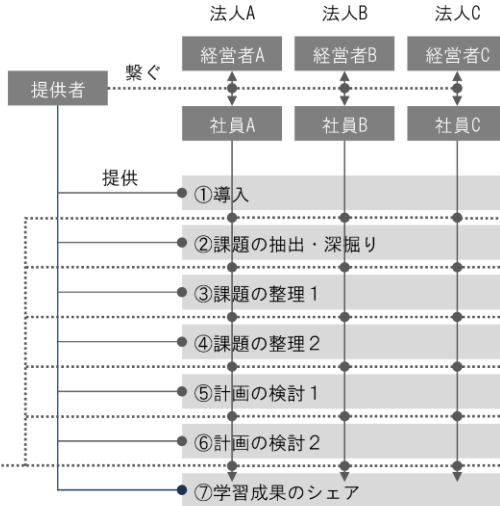
IT活用塾の方法論

今後の展開

自発的活動への試み

DX人材育成プログラム

- ・参加法人の従業員等（受講者）が、専門性のあるプログラムを継続的にグループ学習しつつ、①自社の課題解決に向けた課題の分析、②IT活用課題解決策の立案、③経営者への提案までを行う「課題解決プログラム」
- ・プログラム提供者は、プログラムの提供のほか、受講者の学習成果を法人の事業活動につなげる役割を担う



今後の展開

多様な学習者の確保を試みる

オープンイベント

- ・特定のテーマ（最新の技術・知識・事例等）を学ぶ学習イベントを実施し、地域デジタル社会の基盤形成を図る



解決のヒント

今後の展開

ITは日々進化＝継続