

趣旨

実績

総括

参考

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

～H30

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

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

事業（地方創生推進交付金）

R1～2

2020.12デジタル社会の実現
に向けた改革の基本方針

■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

■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

R3

「効率化・省力化・IT化・デ
ジタル化」を「DX」に置換

事業（自走化）

R4～

これまでの検証結果を
踏まえる

民間主導で自走

市事業として継続

目指す姿

地場産業の現場
において…

- ・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

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

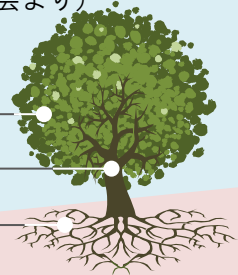
(R3産学官地域課題研究会より)

果実：利益

幹：事業

根：能力

土壌：風土・文化



趣旨

実績

総括

参考

IT活用人材育成プログラムの立案・実績の概要

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

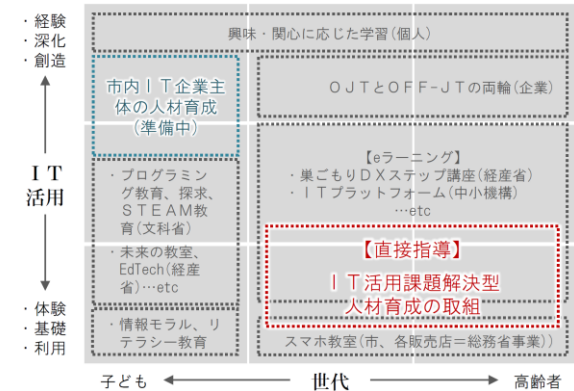
・IT活用を始めようとする生産年齢層
(15～64歳)

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

・R5年度事業において一定の成果(※)を得た「①IT活用塾」と「②オープンイベント」に加え、法人のDXを一層推進するため、IT活用塾の方法論を用いた「③DX人材育成プログラム」の3形態で実施

※ R5年度は、対前年度比で「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%上昇

形態	対象	概要	業務等への導入実績
①IT活用塾	個人事業主、市民等	受講者が主体的に学習・実践するとともに、得られた気づきや発見等を他の受講者と振り返る「学び合いの場」	- 実施期間：8.28-1.29(※) - 実施開催：6回(1回/月) - 受講者数：19人(延べ●人)
②オープンイベント	法人、個人事業主、市民等	特定のテーマ(最新の技術・知識・事例等)を学ぶ「セミナー」	- 実施期間：9.18-2.19(※) - 実施開催：6回(1回/月) - 受講者数：26人(延べ38人)
③DX人材育成プログラム	法人	参加法人の社員(受講者)が、他の受講者と学び合いながら、自社の課題解決に向けた課題の分析・解決策の立案・経営者への提案までを行う「課題解決プログラム」	- 実施期間：9.4-3.5 - 実施開催：15回(2回/月) - 受講者数：4人

\\

受講者数
計40人

KPI比：267%
(40/15人)

※2.26-3.5 林野火災による中止期間

趣旨

実績

総括

参考

実績の内訳

①IT活用
塾

	受講者が取り組んだ テーマ	試用数 (A)	業務等への 導入実績(B)	B/A	導入に至った主な事例
DX	ビジネスのデジタル化・DX	11	9	82%	業務の見直しと工程の改善、情報の管理と共有の効率化
ITスキル	プログラミング・データ活用	14	10	71%	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	5	3	60%	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	21	19	90%	記録・プログラミング・Webサイト制作等の効率化
制作	HP・動画・画像・チラシ制作	23	19	83%	Webサイト・アニメーション・広告物等の制作
情報発信	SNS・情報発信	16	13	81%	店舗情報の発信
計		90	73(※)	81%	KPI比14.6倍、R5比1.3倍、R4比2.7倍

DX人材
育成

法人	受講者数	受講者の取組テーマ（受講者が所属法人に対して提案した課題解決策）	提案を受けた法人の評価
A社	2人	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	具体化に向けて検討を進めることとなった
		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	同上
B社	1人	IoTセンサーを活用した工場内の温湿度の可視化	同上
C社	1人	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	同上

オープン
イベント

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

趣旨

実績

総括

総括

地域自走化を試みる

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

個人

個人

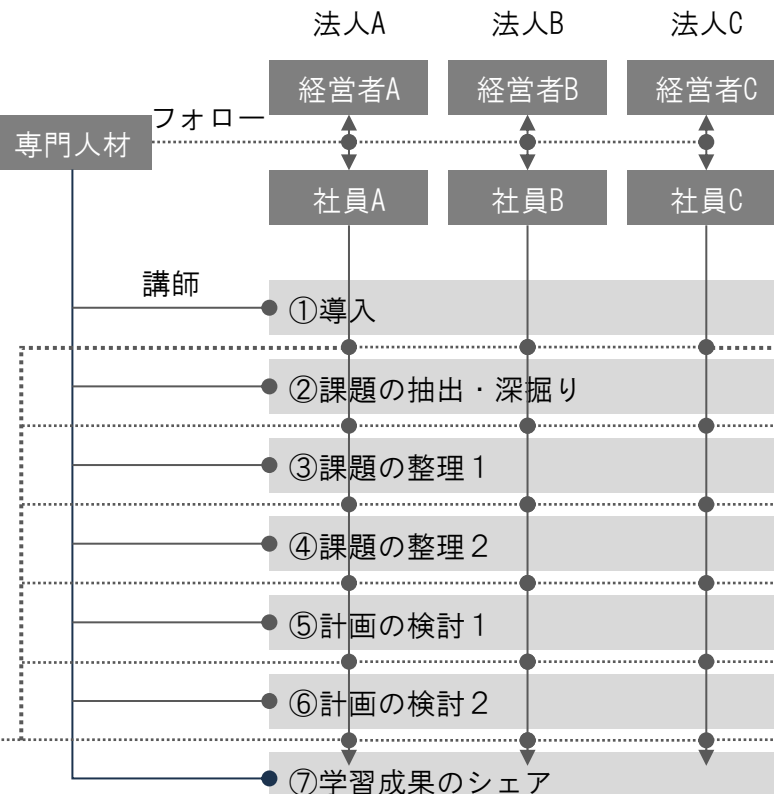
学習機会づくりの方法
(別記「学習機会づくりの方法について」のとおり)

IT活用塾の方法論

総括 ～次年度事業に向けて～

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ながら、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、専門人材を配置し、講座等の提供のほか、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



次年度事業として継続

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

個人

個人



※画像はCopilotにより生成

解決のヒント

趣旨

実績

総括

参考

【参考】学習機会づくりの方法について

1. 概要

- ・受講者が「ITの活用方法を自ら学ぶことができ、ITを活用した課題解決策を講じることができるようになる(行動変容)」学習機会づくり

2. 学習機会づくりの方法

- ・「行動変容」を促すためには、「活用意欲」を高める工夫が最も重要
- ・「活用意欲」を高める工夫としてアクティブラーニング(※)は効果的であり、アクティブラーニングは次の要素で促進される

【視点】主体的な学び：自らが「思わず活用したくなる学習テーマ」を選択し、自分で考え、答えを導き出す
 協働的な学び：グループで意見を交換しながら学ぶ
 深い理解：実践を通じて知識を定着させる

①学習プログラム(何をどう学ぶか)

- ・Anticipation：見通しをたてる
- ・Action：行動する
- ・Reflection：振り返り・フィードバック

②運用ルール(どう実践するか)

- ・心理的安全性の確保
- ・多様な学習者のコミュニティ
- ・明確・簡単なルール

③学習環境

- ・ファシリテーター
- ・インターネット
- ・居心地が良い

構造	個人	グループによる協働
Anticipation 見通しを立てる	・テーマを自ら決める（現実の課題を扱う＝自分は何に困っていて何を解決したいのか） ・プロセスを自ら決める（どこから、どんな経路で）	・メンバーは学びあう仲間(※)であることを共有する ※ 似たテーマを持つ者との協働関係、異なるテーマを持つ者からの新奇なインプット
Action 行動する	・主体的に調べ(※1)、決定し(※2)、適宜修正する ※1 他者に質問をする(自ら情報を取りに行く) ※2 テーマやプロセスの変更も自分で決める	・それぞれの取り組み方から学ぶ(社会的学習※) ・受講者同士で活躍・成功を経験できる ※ 教室での最大の学習資源は隣の人である
Reflection 振り返る(学びを深める仕組み)	・都度、簡単な方法で見通しと行動を振り返る(※) ※ 週1回程度、YWT(やったこと・わかったこと・次にやること)等	・ピアフィードバック(学習者同士で評価し合う) ・グループで学習成果・知識をシェア(共有財産化) ・新たな視点の獲得
AR Loop 繰り返す	・短い期間で区切って、行動の中から意味を抽出し、見通しを修正しながら、学習のサイクルを回す	