

# 令和元年度（平成 31 年度） 若年技能者人材育成支援等事業 推 進 計 画

## 佐賀県技能振興コーナー

### 1 事業の目的

ものづくり産業の現状は、就業者数の減少、若年者の技術離れ、熟練技能者の大量退職など厳しい環境にあり、ものづくり産業が今後とも持続的に発展していくためには、効率的な技能継承はもとより産業の基盤となる高度な技能を有する技能者の育成が不可欠です。また、近年、情報技術の急速な発展に伴い、情報技術に慣れ親しみ、使いこなせる能力を身に付けることも重要となっています。

このため、令和元年度においても、引き続き当協会に技能振興コーナー（以下「コーナー」という。）を設置し、①地域における技能振興事業、②ものづくりマイスターITマスター並びにテックマイスター（以下、「ものづくりマイスター等」とする）の活用、③さがものづくり産学官連携会議（委員会）の設置・運営、の3本柱のもとで関係機関の連携・協力により事業の着実な推進を図ります。

### 2 地域における技能振興事業

地域における技能振興は、小・中学生から高校生、職業訓練校生及び社会人となるまでに、それぞれの段階に応じたものづくり体験、実技指導の実施や、企業人・一般県民を対象とする技能振興に係る事業をするなど、全ての人々を対象とした多様な取り組みを、産学官の関係団体と密接に連携して実施します。

#### (1) 若年技能者人材育成の取組みを促進する事業

- ① 技能五輪全国大会の佐賀県予選会を技能検定とは別に実施します。（職種検討）
- ② 技能五輪全国大会や若年者ものづくり競技大会への参加選手とその指導者の参加旅費及び道具等の運搬費の支援を行います。

#### (2) ものづくりの魅力、技能者の持つ技能を伝えるための取組み

- ① イベントの開催  
ものづくりマイスター等の紹介や技能検定の紹介、「現代の名工」及び熟練技能者による製作実演、ものづくり体験を行う技能振興イベントとして「さがものづくり技能フェスタ 2019」を開催します。
- ② 市町等のイベントの場を活用したものづくり体験の開催  
小中学生を対象としたものづくり体験教室等を実施することにより、県民のものづくりに対する興味関心を高めるとともに、将来のものづくり分野に従事する人材の裾野の拡大を図ります。
- ③ 「地域発！いいもの」の応募事業の実施  
当協会では、ホームページ等で周知を図り、申請を受け付け、センターが設置する認定委員会へ提出します。
- ④ グッドスキルマークの募集に係る周知について  
グッドスキルマークの表示は、国内外の消費者に対して、優れた技能によって製作された製品であることをアピールし、ものづくり日本の再興と熟練技能の承継を図るために実施される。当協会では、各技能士会へのPR、各種イベントで県民へ周知します。

⑤ 卓越した技能者（現代の名工）の表彰制度の紹介

社会一般に技能尊重の気風を浸透させ、青少年が技能労働者の道に入職することを促進するため、平成30年度の卓越した技能者の表彰の被表彰者2名の技能を、紹介するためのセンターの編集方針に沿ってコンテンツ作成支援を行います。

⑥ ブロック単位でのイベントの開催

技能士制度や技能競技大会を周知し、制度の普及・推進を図るため、九州・沖縄ブロックの各コーナーと協力して取り組みます。

**(3) 熟練技能者による実技指導**

中小企業等からの指導ニーズがものづくりマイスター等の認定対象外職種の場合（フラワー装飾、室内園芸装飾、日本料理等）、または、ものづくりマイスター等の派遣ができなかった場合、及び認定対象職種でもものづくりマイスター等の認定を受けた者がいない場合、指導ニーズにふさわしい熟練技能者を派遣します。

- ① 中小企業や職業系高校等から実技指導の依頼があった場合は、その内容に適した熟練技能者を派遣します。
- ② 中学生・職業系高校生の生徒がものづくりの現場に出向き、職場体験を実施します。（フラワー装飾・洋菓子製造など）
- ③ 団体・組合等の人材を育成するため、若年技能者を対象とした技能向上や技能伝承を目的とした講習会を開催します。

**3 ものづくりマイスター等の活用事業**

**(1) ものづくりマイスター等の認定、登録**

人材育成やものづくりマイスター等の認定申請・活用等について企業、職業系高校等からコーナーへの相談・援助に対応する窓口を設置します。

ものづくりマイスター等の認定については、平成30年度にもものづくりマイスター49職種229名、ITマスター3職種6名が認定・登録されており、令和元年度は、新たにテックマスターの認定と今後要望のある、あるいは要望される見込みの職種、さらにニーズ多い職種について掘り起しを行います。

これらの取組みにより、ものづくりマイスター等による指導職種の拡大を図るとともにものづくりマイスターによる指導を効果的なものとします。

**(2) ものづくりマイスター等の活用**

① ものづくりマイスター等の周知

ものづくりマイスター等の制度が広く周知されるようイベント等でリーフレット等を配布するとともに、コーナーのホームページにより広報に努めます。

また、本事業の実施状況等の報道を積極的に働きかけ、企業、小中高校等に対してもものづくりマイスター等の制度周知を幅広く行うとともに、県民に対するものづくりへの理解促進に努めます。

② ものづくりマイスター等の派遣による実技指導等の実施

ア 中小企業や職業系高校への実技指導に当たっては、指導内容にふさわしいものづくりマイスター等を選定のうえ、予め企業や職業系高校、マイスター及びコーナーの三者で具体的な指導内容、指導方法、実施期間等入念に打合せを行い、効果的な実技指導となるように努めます。

イ 職業系高校への実技指導では、過去の技能検定（実技試験）の課題や競技大会の競技課題を指導教材とするよう担当教師と協議し、実技指導につなげます。

ウ 派遣要請を受けた分野のものづくりマイスターが不在等のため派遣できない場合は、近・隣県の技能振興コーナーと連携し、当該職種のものづくりマイスター等（希少技能マイスター含む）をコーディネートします。

エ これまで活動実績のなかったものづくりマイスターについては、企業や職業系高校、さらには小中学校等に活用を働きかけ指導ニーズの掘り起しに努めます。

### ③ 「目指せマイスタープロジェクト」の実施

#### ア ものづくりの魅力発信について

若者の技能離れ、ものづくり人材不足に対応していくためには、ものづくりに関する理解促進等が不可欠であることから、小中学校等の児童生徒や教師及び保護者に対し、技能分野への誘導を図る観点から、「ものづくりの魅力」を発信する目指せマイスタープロジェクトとして、児童・生徒、保護者及び教師を対象とした次の取り組みを積極的に実施します。

- i 児童・生徒を対象としたものづくりマイスターの指導によるものづくり体験教室
- ii 児童・生徒を対象としたものづくりマイスターの講義を伴う事業所・訓練施設見学
- iii 教師、保護者を対象とした「ものづくりの魅力講座」

#### イ 「IT の魅力」発信について

我が国では、IT 人材不足といわれ、急速な情報化進展など社会変化が激しく、子どもたち一人一人が新たな問題の発見・解決に取り組んでいくことが求められている。そのため、教育訓練機関と連携し、児童生徒を対象とした IT マスターの指導による IT 体験教室をおこないます。

#### ウ 若者に対する「ものづくりの魅力」発信

地域若者サポートステーションから、ものづくりについて学び、体験したいなど要請があった場合は、当該サポステともものづくりマイスター同席のもと十分な打合せを実施した後、ものづくりマイスターを派遣し、その支援対象者に対してもものづくり実習や体験を行います。

#### エ ものづくりマイスターの働く職場での職場体験実習

小中高校生を対象として、自ら事業を営んでいる一人親方や企業で働くものづくりマイスターが、その職場において、参加する学生生徒に対する当該現場ならではのものづくり職場体験実習を実施します。

## 4 さがものづくり産学官連携会議（委員会）の設置・運営

### （1）連携会議（委員会）の設置

佐賀県産業労働部産業人材課・ものづくり産業課、教育委員会学校教育課、佐賀労働局、経営者協会等の経営者団体、労働組合関連組織、技能士会連合会、高齢・障害・求職者雇用支援機構、職業能力開発に積極的な企業、小・中学校校長会、職業系高校の工業・農業部会、専修学校等の連合会、報道機関で構成される産学官連携会議（委員会）を設置します。

### （2）連携会議（委員会）運営

産学官連携会議（委員会）は、年2回開催します。

- ・第1回目：第1四半期に、コーナーで実施する事業内容等を盛り込んだ令和元年度推進計画を決定します。
- ・第2回目：第3四半期に、令和元年度の実施状況、本年度の見込を報告

## 5 令和元年度事業の成果目標及び活動目標

### (1) 成果目標

- ① ものづくりマイスターの実技指導を利用した企業・業界団体又は教育訓練機関の満足度90%以上とします。
- ② ものづくりマイスターの実技指導の内容を理解し、今後に生かせるとした訓練生の割合90%以上とします。
- ③ ものづくりマイスターの授業等への講師派遣を利用した学校の満足度90%以上とします。
- ④ ものづくりマイスターを活用した企業又は業界団体が技能検定又は技能競技大会を人材育成に活用する契機となった割合90%以上とします。
- ⑤ 地域における技能振興事業の参加者の満足度90%以上とします。

### (2) 活動目標

- ① ものづくりマイスターの活動数 延べ5,500人以上とします。