福知山市 令和8年度事務事業評価シート

Ⅰ 事業属性

（単位：千円）

事業名	ジュニアIT人材育成事業					事業コード	100701660115			
政策体系	基本政策	7 市民一人ひとりが、生活と仕事の調和の取れた、多様な働き方が生かされるまち			政策目標	1 働く意欲を支える支援制度の充実				
	施 策 名	3 子どもや学生の将来に向けたキャリア教育の推進				施策コード	713			
事業担当	所属	030100 市長公室経営戦略課			所属長	西躰 一欽				
会計情報	款	10教育費	項	07大学費	目	01大学振興費	会計	01 一般会計	決算附属資料	220 頁
計画期間	開始年度	令和5年度	終了予定年度	令和8年度	関連計画名	—			R8現在の状況	他事業へ統合
根拠法令等	ジュニアIT人材育成事業交付金交付要綱									
事業区分	☐ 法定受託事務 ☑ 国府補助事業 ☐ 市単独事業 ☐ 内部庶務的事業 ☐ その他 （ ）									
関連事業	「知の拠点」推進事業									

Ⅱ 事業基礎情報

背景(現状) (3行程度以内)	※事業を実施する背景や事業における現状 人口減少が加速する中、若者の地元定着や福知山市の産業を支える高度人材、産業イノベーションを創出できる人材の育成が必要となっている。 将来の産業発展を支える人材を北近畿地域に定着させ、地域を担う人材の育成や産業振興、地域課題への解決に繋げるため、意欲ある小中学生を対象にデジタル技術に触れる機会を創出し興味や関心を持ってもらうことにより、将来的なデジタル人材を育て地域のデジタル化を推進していく必要がある。
課題 (3行程度以内)	※事業目的と現状とのギャップを埋めるために、真に解決すべきこと・最も直すべきところ 福知山公立大学情報学部の知見を生かし、小中学生向けの情報教育を実施することで、情報技術への興味関心を醸成し、将来的に情報技術を学び、高度情報人材となる児童生徒を育成するために始めた事業である。IT講座を開設するにあたり、小学生向け講座は定員を上回る申し込みがあるが、中学生向け講座では部活動や塾などがあるため夏休み期間の3日連続講座に参加することが困難であるため申込者が少ない。
事業目的 (5行程度以内)	※背景（現状）、課題をふまえ、何のために事業を実施するのか。（紐づくまちづくり構想の施策も踏まえて記入） 福知山公立大学情報学部の知見を活用し、意欲のある子どもたちを対象にデジタルの楽しさや面白さに触れる機会を提供し、新時代を切り拓く高度な知識・技術を有した人材を育成する。
実施概要 (5行程度以内)	※事業目的を達成する手段として、誰（何）を対象に、どのような手段・手法で事業を行うのか箇条書きで記載すること 福知山公立大学の知見を活用した小中学生を対象としたプログラミング教室を開催。丹波市・朝来市との3市連携事業として位置付け、2市からの参加も受け付けた。 【令和7年度実績】 ■小学生対象講座 ・ゲームでプログラミング 14名 ・プログラミング入門 7名 ■中学生対象講座 ・ロボットカー製作講座 8名 ・サウンドクリエイト講座 4名 計33名

対象者	講座受講者	対象者数	33	単位あたりコスト	73.3
実施方法	☐ 直接実施 ☐ 業務委託 ☐ 指定管理 ☑ 補助金交付 ☐ その他 （ ）				
委託先・実施主体等	公立大学法人福知山公立大学				

主な支出に係る業務内容と経費

費目	実績（R7）	主な業務内容	費目	実績（R7）	主な業務内容
負担金補助及び交付金	1,458	ジュニアIT人材育成事業交付金			

Ⅲ 予算執行状況

区 分			R6（評価前年度）	R7（評価年度）	R8（本年度）	R9（要求年度）
予算情報	① 当初予算		1,600	1,458	0	0
	② 補正予算		0	0	0	0
	③ 繰越予算		0	0	0	0
		前年度繰越	0	0	0	
		次年度繰越	0	0	0	0
小計（①～③）			1,600	1,458	0	
予算財源内訳	① 一般財源		0	730	0	
	② 国支出金		800	728	0	
	③ 府支出金		0	0	0	
	④ 地方債		0	0	0	
	⑤ その他特財		800	0	0	
決算情報	① 流充用額		0	0		
	② 配当予算		1,600	1,458		
	③ 執行額		1,600	1,458		
	④ 執行率		100.0%	100.0%		
人工概算	① 従事職員数（正職員 /会計年度任用職員）		0.15 / 0.00	0.12 / 0.00	/	/
	② 概算人件費		1,200	960		
トータルコスト（予算執行額+概算人件費）			2,800	2,418		

主な利用特財（R7年度実績値）	特財名称	種類	実績金額	決算附属資料	頁
	ジュニアIT人材育成事業（新しい地方経済・生活環境創生交付金）	教育費国庫補助金	729	19	

Ⅳ　業績指標（ロジックモデル）

成果指標及び成果実績①（直接・短期アウトカム）	定量的な成果指標		単位	令和4年度	令和5年度	令和6年度	令和7年度	最終目標年度令和8年度	
	※**直接アウトカム**・・・下の活動指標及び活動実績（アウトプット）により、事業対象者に対してどんな効果を発現させたいか。	成果実績	人	45	45	40	33		
	講座受講者数	目標値		50	50	50	50	80	
		達成度	%	90%	90%	80%	66%	0%	
活動指標及び活動実績①（アウトプット）	活動指標		単位	令和4年度	令和5年度	令和6年度	令和7年度	目標最終年度令和8年度	
	※**アウトプット**・・・アクテビティをどれだけ実施するか（したか）を数値で測る目標名・実績。	活動実績	件	4	4	4	4		
	キャリア教育の取組件数	当初見込		5	5	5	5	5	
活動内容①（アクティビティ）	※**アクテビティ**・・・アウトプット・アウトカムにつながる、事業の具体的な活動。誰を対象に何を行うのか。								
	小中学生を対象としてIT技術に触れる機会を創設するためプログラミング教室を開催する。								

成果指標及び成果実績②（直接・短期アウトカム）	定量的な成果指標		単位	令和4年度	令和5年度	令和6年度	令和7年度	最終目標年度令和8年度	
	※**直接アウトカム**・・・下の活動指標及び活動実績（アウトプット）により、事業対象者に対してどんな効果を発現させたいか。	成果実績							
		目標値							
		達成度	%						
活動指標及び活動実績②（アウトプット）	活動指標		単位	令和4年度	令和5年度	令和6年度	令和7年度	目標最終年度令和8年度	
	※**アウトプット**・・・アクテビティをどれだけ実施するか（したか）を数値で測る目標名・実績。	活動実績							
		当初見込							
活動内容②（アクティビティ）	※**アクテビティ**・・・アウトプット・アウトカムにつながる、事業の具体的な活動。誰を対象に何を行うのか。								

Ⅴ　事業担当所属内による自己点検

定性的な面も含めた自己評価及び現状の課題	※必要性、効率性、有効性の観点を基に記述すること
	・受講者に対するアンケート調査では、参加した受講者の全員が「今回の講座をきっかけにプログラミングに対し興味を持てた」と回答しており、将来のデジタル人材育成に向けた端緒となる取組の成果は出ている。 ・小学生向け講座は定員を上回る申し込みがあり抽選で受講者を決定している一方、中学生向け講座では定員に満たない。
現状の課題に対する改善策	・より多くの児童・生徒にデジタル技術に触れて貰えるよう、1日完結型の講座とする。 ・定員に満たない講座については内容を見直して実施する。 令和8年度から「シニアワークカレッジ運営事業」に統合し、事業名を「デジタルワークカレッジ運営事業」へ変更