

令和 6 年度 事業報告書

地域人材育成事業協議会
(堺市・堺経営者協会)

地域人材育成事業協議会について

平成 23 年 4 月より、堺経営者協会、南大阪地域大学コンソーシアム、堺市は「堺・南大阪地域インターンシップ等推進協議会」を設立し、インターンシップ事業を進めてきましたが、令和 5 年度に南大阪地域大学コンソーシアムが大学コンソーシアム大阪と統合することに伴い、インターンシップ等事業を終了することとしました。令和 6 年 4 月、堺経営者協会と堺市の 2 者による協議会として「地域人材育成事業協議会」と改称し、新たに学生と企業をつなぐ交流会事業を実施することとしました。

1. 協議会名 地域人材育成事業協議会
2. 目的 堺・南大阪地域を中心とした企業・団体・自治体等の協力を得て、
若者の人材育成及び市内企業等の人材確保に寄与することを目的とする。
3. 実施主体 堺市
堺経営者協会
4. 事業内容 ①市内企業へのインターンシップ関連情報の周知
②学生と企業の交流会

事業内容①インターンシップ関連情報を市内企業等へ周知

「堺・南大阪地域インターンシップ等推進協議会」のインターンシップ等事業を終了したことから、大学コンソーシアム大阪の「就業体験型プログラム」を南大阪の企業・団体に周知する。

1. 実施方法

大学コンソーシアム大阪と連携し、これまで当協議会のインターンシップ等事業に参加していた企業・団体及び市内企業を含む南大阪地域の企業・団体などに向けて大学コンソーシアム大阪の「就業体験型プログラム」を、メルマガ等の媒体を活用し周知を行いました。

2. 大学コンソーシアム大阪の「就業体験型プログラム」のエントリー企業・団体のうち、当協議会のインターンシップ等事業に参加していた企業・団体の参加・受入状況

企業・団体名	実習者数	企業・団体名	実習者数
泉佐野市立中央図書館	1	堺市立中央図書館	2
和泉市役所	1	(株)サカイ引越センター	0
大阪信用金庫	2	高石市役所	2
貝塚市役所	0	ビーイングホールディングス(株)	3
(株)グルメ杵屋	0	株式会社箭木木工所	1
堺市役所	5		

事業内容②学生と企業の交流会

本事業は、堺市内の企業と大学生がリラックスした環境で交流を深める場を提供することを目的としたボードゲーム交流会です。従来の堅苦しい形式のイベントとは異なり、ボードゲームを通じて、互いの価値観や考え方に触れることができるコミュニケーションの機会を提供しました。

1. 業務目的

堺市内の企業と大学生が出会う機会を提供し、学生のキャリア支援を行うとともに、次世代の人材育成や企業の人材確保に貢献することを目的としています。

2. 業務の進行

(1) 企画・立案業務

ボードゲームを用いた交流会を企画し、企業と大学生が自然体でコミュニケーションを取ること、互いの人間性や価値観に触れる場を提供しました。

(2) 周知広報・参加者募集

SNS（Instagram）を活用して交流会の趣旨や参加企業の魅力を発信し、大学生に向けて情報を発信しました。また、学生団体や大学関係者にも働きかけることで、広範囲の集客を目指しました。

(3) 当日運営スタッフ確保・イベント運営

交流会当日は、司会進行1名と運営サポートスタッフ3名を配置し、各セッションの円滑な進行を支援しました。また、事前にタイムテーブルを共有し、スムーズなイベント運営を実現しました。

(4) 問い合わせ・申込受付対応

メールおよび電話での問い合わせ対応に加え、オンラインフォームを活用して効率的な参加申込受付を行いました。

(5) アンケートの実施

詳細は別紙にて記載しております。

(6) 関係機関との連携

「さかいJOBステーション」と連携し、交流会後にキャリア相談や就職支援の機会を提供しました。

(7) その他

交流会参加企業の情報を、SNS（Instagram）を活用して大学生向けに発信しました。発信

にあたっては Instagram にて、経営者を紹介する際に「一言ハッシュタグ」を取り入れました。

経営者（企業）の特徴を一言で表現したハッシュタグを添えた画像を作成し、学生が興味を持ちやすい工夫を施しました。

3. 開催実績

(1) 第一回目

日 時：令和 6 年 6 月 20 日 14:00～16:30

会 場：堺市産業振興センター 4F セミナー室 5

参加者：学生 3 名、企業 3 社（株式会社サカイ引越センター、ケイ・エイチ工業株式会社、大井建設株式会社）

結 果：学生の集客不足により開催を延期

(2) 第一回目（延期実施）

日 時：令和 6 年 8 月 29 日 14:00～16:30

会 場：堺市産業振興センター 4F セミナー室 5

参加者：学生 3 名、企業 3 社（株式会社サカイ引越センター、株式会社旭ウエルデックス、大井建設株式会社）

結 果：台風の影響により開催を中止

(3) 第二回目

日 時：令和 6 年 10 月 15 日 18:30～21:00

会 場：堺市産業振興センター 4F セミナー室 5

参加者：学生 11 名、企業 3 社（株式会社サカイ引越センター、株式会社旭ウエルデックス、千代田空調機器株式会社）

結 果：当日は、コミュニケーション力や価値観の共有を促す 2 種類のボードゲームを使用し、企業と学生の交流を深めました。

ゲーム 1：「ITo」

テーマに沿って禁止ワードを使わずに表現し合うユニークなパーティーゲームです。コミュニケーションの面白さを実感できたシーンが数多く見られました。

ゲーム 2：「ウェーブレングス」

チームで協力し合い、「サイキック」が知っている答えに近づける直感と感覚のゲームです。ゲームを通じて、直感や表現力、協力する姿勢が引き出され、参加者全員がコミュニケーションの妙を楽しみながら交流を深めることができました。

(4) 第三回目

日 時：令和 6 年 12 月 3 日 18:30～21:00

会 場：堺市産業振興センター 4F セミナー室 5

参加者：学生 14 名、企業 4 社（浅香工業株式会社、社会医療法人ペガサス、トヨメタル株式会社、コーナン商事株式会社）

結 果：当日の交流会では、参加者同士のコミュニケーションを深めるため、2 種類のボードゲームを活用しました。

ゲーム 1：「ITo」

テーマに沿って禁止ワードを使わずに表現し合うユニークなパーティーゲームです。コミュニケーションの面白さを実感できたシーンが数多く見られました。

ゲーム 2：「ハゲタカのえじき」

得点カードを巡る戦略的な駆け引きが鍵となるゲームです。強いカードを使いすぎると後で不利になるため、先を見越した判断力や戦略性が試される場面も多く、ゲームを通じて自然と交流が深まりました。

4. 参加大学一覧

大阪体育大学

大阪電気通信大学

関西学院大学

近畿大学

京都工芸繊維大学

甲南大学摂南大学立命館大学

龍谷大学

羽衣国際大学

桃山学院教育大学

桃山学院大学

The American Business School of Paris

5. 業務の成果と振り返り

(1) 成果

学生にとって、経営者と直接会話をすることで、仕事への理解が深まり、地元企業への関心が高まりました。特にボードゲームを通じた交流は、堅苦しい雰囲気を排除し、リラックスした環境で企業の担当者と触れ合い、今後のキャリアに対する視野を広げる貴重な機会となりました。

企業にとっては、学生との交流を通じて若者の考え方や価値観を理解でき、今後の採用活動や企業 PR の方向性を見直す貴重な情報を得ることができました。また、参加学生に対する認知度向上や将来的な関係構築の第一歩として有意義な場となりました。

(2) 振り返り

集客面では、初回の開催において天候不順や情報発信不足が影響し、参加者数が当初の目標に達しなかった点が反省点として挙げられます。今後は広報活動を強化し、大学や関係機関との連携を深め、より多くの学生や企業にアプローチし、集客力を向上させる必要があります。

運営面では、ボードゲームの選定が成功し、参加者全員が自然に打ち解ける雰囲気を作り出しました。今後はゲームの種類や内容をさらにブラッシュアップし、参加者が得られる学びや気づきをより多く提供できるよう工夫を重ねていきます。

以上の成果と課題を踏まえ、次回の交流会では、より多くの学生と企業が参加しやすい仕組みづくりと、質の高いコミュニケーションを生み出すイベント運営を目指していきます。

6. 開催風景

(1) 第二回目



(2) 第三回目

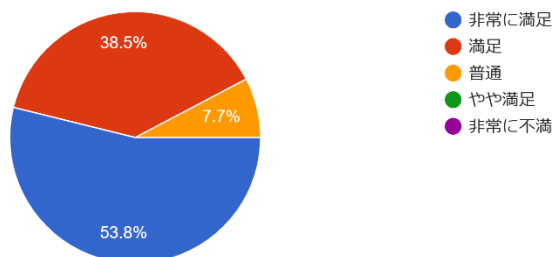


10月15日 ボードゲーム交流会 アンケート結果

01. イベント全体について

01. イベント全体について イベントの進行や内容について、どの程度満足しましたか？

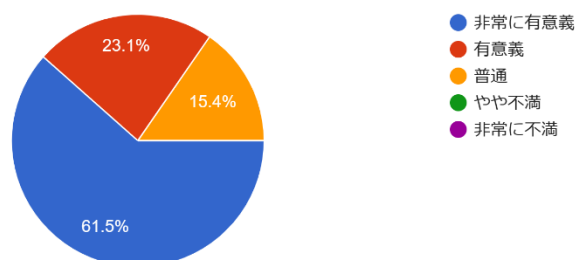
13件の回答



02. ボードゲームを通じた交流について

02. ボードゲームを通じた交流について 経営者と...形式について、どの程度有意義だと感じましたか？

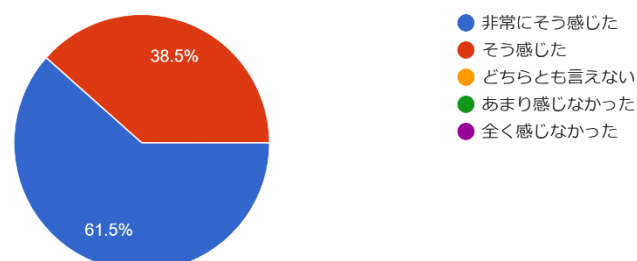
13件の回答



03. 交流の質について

03. 交流の質について 経営者と学生の交流がフランクで親しみやすかったと感じましたか？

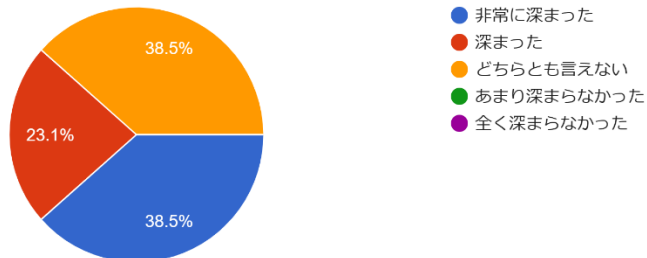
13件の回答



04. 参加企業・参加学生について

04. 参加企業・参加学生について イベントを通じて、
参加企業・参加学生についての理解が深まりましたか？

13 件の回答

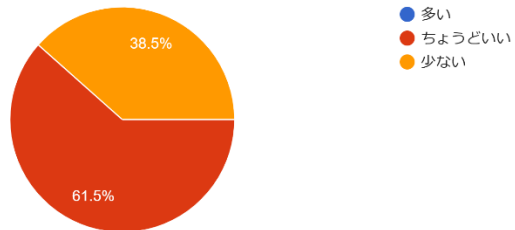


05. 希望する交流の方法について

- ・特になし
- ・ディスカッション
- ・クイズ大会
- ・ご飯会
- ・レクリエーション
- ・しりとり
- ・学生からの質問コーナーを設ける
- ・講演会
- ・自己紹介
- ・今は思い浮かばないです。
- ・別に思いつきません
- ・なし(ボードゲームが一番バランスいいと感じました)

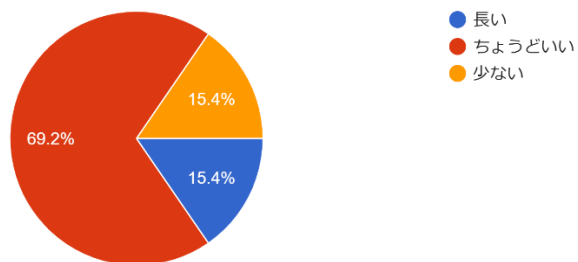
06. 参加人数について

06.参加人数について イベント参加の企業数・学生数はどのように感じましたか？
13 件の回答



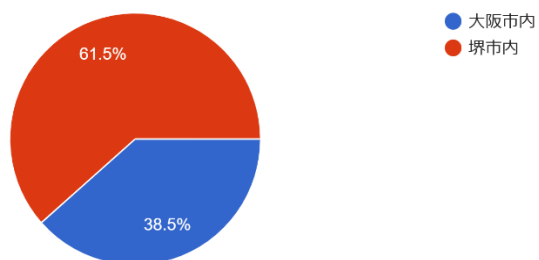
07. イベント時間について

07. イベント時間について イベント開催時間についてどのように感じましたか？
13 件の回答



08. 開催場所について

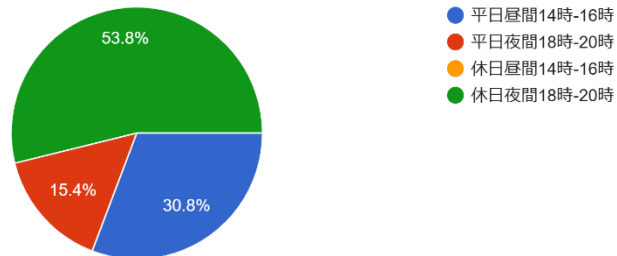
08.開催場所について イベントの開催場所について、希望する開催地を教えてください。
13 件の回答



09. 時間帯について

09.時間帯について イベントの時間帯について、希望する時間帯を教えてください。

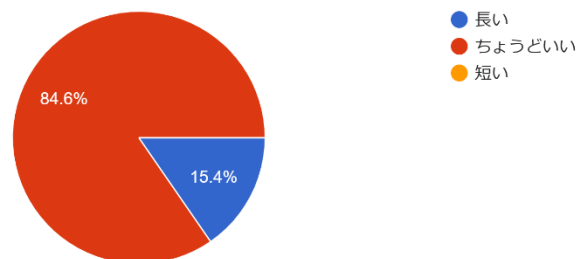
13 件の回答



10. 企業紹介について

10.企業紹介について 企業の紹介時間について、どのように感じましたか？

13 件の回答



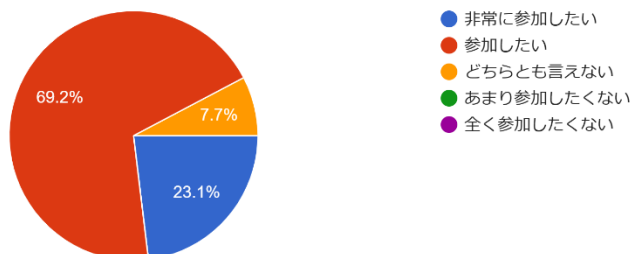
11. 希望する職種について

- ・ 福祉
- ・ 保険・不動産
- ・ 営業
- ・ CG や映像

12. 今後の参加意欲

12.今後の参加意欲 同様のイベントが開催された場合、また参加したいと思いますか？

13 件の回答



13. ・特になし

- ・ボードゲームでの交流が主な企画だと思うのでもっと長くしながら経営者の方と話せればと思った
- ・満足です。
- ・18時までには終了して欲しい

14. まとめ

本イベントは、経営者と学生が直接交流する機会を提供し、特にボードゲームを通じた対話形式が高い評価を得ました。「非常に満足」「満足」と回答した参加者が多く、全体的な満足度は高かったことがわかります。しかしながら、参加者間の理解促進や参加人数の拡大といった課題も明らかになり、さらなる改善の余地があると考えられます。

以下に、本イベントの成功要因と課題について詳述します。

(1) 交流形式

ボードゲームという形式は、自然な対話を生む点で成功したと考えられます。しかしながら、「理解が深まった」と回答した参加者が6割にとどまった点を踏まえると、ゲーム後の振り返りや意見交換の時間を設け、より深い相互理解を促進する仕組みが必要だと考えられます。

(2) 参加者数の拡大と参加企業の選定

参加人数について「少ない」との声が一定数あったことから、企業や学生の参加者層を広げる必要があります。特に学生の希望する職種に合わせた企業を積極的に誘致することで、交流の質が向上し、参加者の満足度向上につながると考えられます。

(3) 時間帯・会場

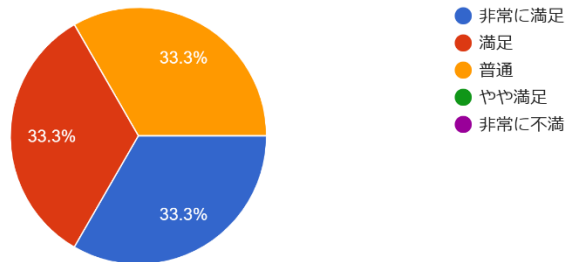
休日夜間（18 時～20 時）の時間帯が最も多く希望されており、次回以降のイベントではこの時間帯を中心に設定することが適切だと考えられます。また、開催地については堺市内の希望が多かった一方で、大阪市内の需要も確認されました。

12月3日 ボードゲーム交流会 企業アンケート結果

15. イベント全体について

01. イベント全体について イベントの進行や内容について、どの程度満足しましたか？

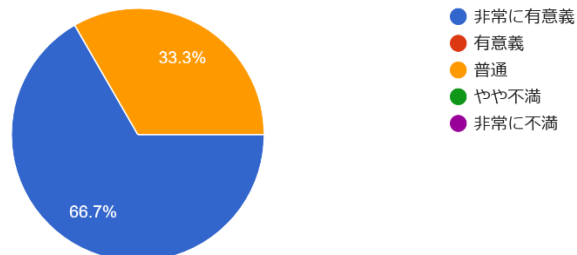
3件の回答



16. ボードゲームを通じた交流について

02. ボードゲームを通じた交流について 経営者と...形式について、どの程度有意義だと感じましたか？

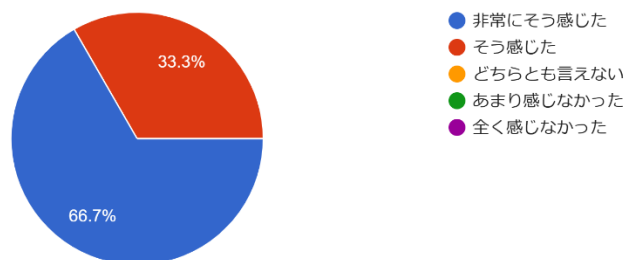
3件の回答



17. 交流の質について

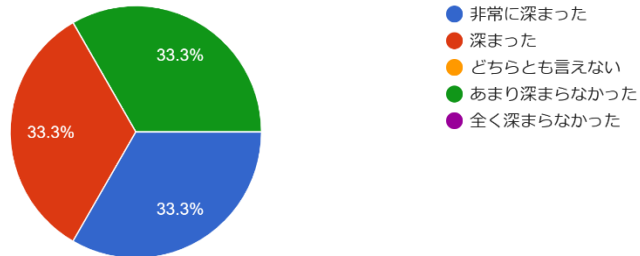
03. 交流の質について 経営者と学生の交流がフランクで親しみやすかったと感じましたか？

3件の回答



参加企業・参加学生について

04. 参加企業・参加学生について イベントを通じて、
参加企業・参加学生についての理解が深まりましたか？
3件の回答

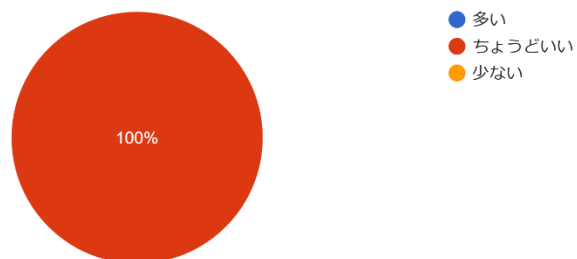


18. 希望する交流の方法について

- ・なし
- ・自己紹介
- ・特になし

19. 参加人数について

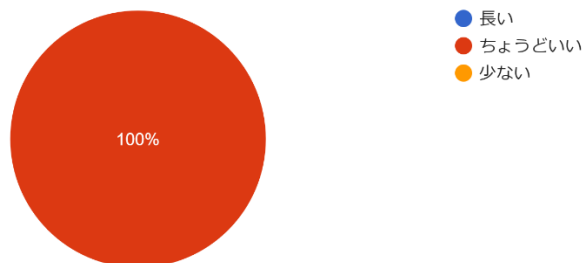
06. 参加人数について イベント参加の企業数・学生数はどのように感じましたか？
3件の回答



20. イベント時間について

07. イベント時間について イベント開催時間についてどのように感じましたか？

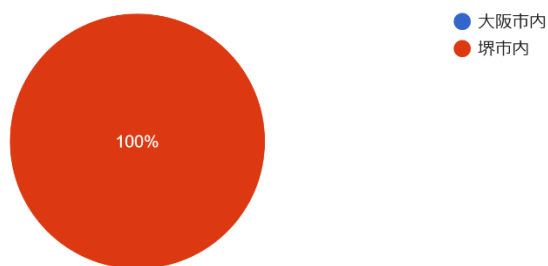
3件の回答



21. 開催場所について

08.開催場所について イベントの開催場所について、希望する開催地を教えてください。

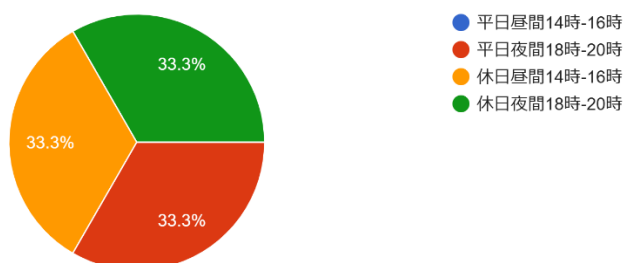
3件の回答



22. 時間帯について

09.時間帯について イベントの時間帯について、希望する時間帯を教えてください。

3件の回答



23. 企業紹介について

10.企業紹介について 企業の紹介時間について、どのように感じましたか？

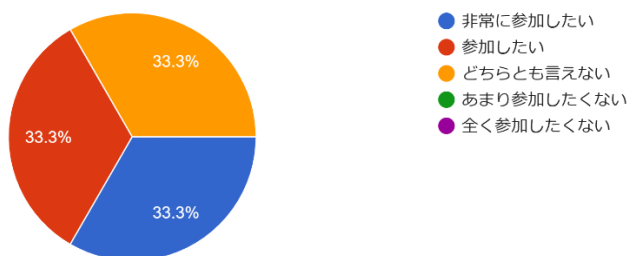
3件の回答



24. 今後の参加意欲

11.今後の参加意欲 同様のイベントが開催された場合、また参加したいと思いますか？

3件の回答



25. 改善点

- ・学生の事前情報があればよかった。
- ・特になし

26. まとめ

今回のイベントは全体として高評価を得ましたが、一部の改善点も指摘されています。これらを踏まえ、次回以降のイベントで更なる充実を図るための調整が必要だと考えられます。

以下に、本イベントの成功要因と課題について詳述します。

(1) イベント全体の満足度

イベント全体については、「非常に満足」「満足」「普通」がそれぞれ 33.3%の割合で分かれましました。参加者の満足度は高いものの、今後はさらに満足度を向上させるための改善が求められます。

(2) ボードゲームを通じた交流の有意義さ

ボードゲームを通じた経営者と学生の交流について、66.7%が「非常に有意義」と感じており、

高い評価を受けました。しかし、一部の参加者（33.3%）は「普通」と回答しており、交流方法の多様化や改善点に対する配慮が必要です。

(3) 事前情報の必要性

一部の参加者から、学生の事前情報があれば良かったとの意見がありました。次回以降は、事前に参加者情報を共有することで、より充実した交流が実現できると考えられます。

