

地方創生推進交付金事業

令和4年（2022年）8月18日
第1回政策推進・行政評価委員会
資料4

【地方創生推進交付金】

地方版総合戦略に基づく、自主的・主体的で先導的な取組に対して交付される。
複数年度にわたり安定的・継続的に国が支援することで、地方創生の深化・高度化を促すことをねらいとする。

【地方創生推進交付金事業の評価】

交付金事業については、事業の進捗状況について効果検証を行うことが求められている。

【地方創生推進交付金事業経費内訳】

交付対象事業	交付決定額（円）	実績額（円）
三浦半島魅力深化プロジェクト（※神奈川県および三浦半島4市1町による連携事業）	64,082,000	48,787,976
アーバンスポーツやeスポーツによる地域ブランディング	27,904,000	27,406,968
マリンスポーツによるまちづくり事業	12,750,000	2,559,000
都市魅力PR事業	8,460,000	5,116,242
テレワーク拠点の整備推進	3,276,000	2,913,000
よこすか野菜PR事業	2,634,000	1,925,426
プログラミング人材育成事業	8,706,000	8,646,000
海洋関連産業等の創出・集積に向けた人材育成事業	352,000	221,340
ICTを活用した観光周遊の基盤づくり促進による地域活性化推進事業	49,144,000	45,824,824
合計	113,226,000	94,612,800

事業費(円)	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	総事業費
計画額	6,619,000	27,904,000	89,970,000	55,749,000	62,349,000	242,591,000
実績額	6,136,808	27,406,968				33,543,776

担当部課
文化スポーツ観光部企画課
文化スポーツ観光部観光課

事業目的	期待する効果	課題
<ul style="list-style-type: none"> 「カッコいい」「先駆的」「ワクワクする」都市イメージの創出。 アーバンスポーツやeスポーツを活用したにぎわいの創出。 	<ul style="list-style-type: none"> チャレンジを続ける先進的な都市としての話題性や魅力、にぎわいの創出。 若者の人気や関心が高いため、若者を中心とした関係人口の創出。 	<p>eスポーツ</p> <ul style="list-style-type: none"> 市のeスポーツ振興の認知度向上、幅広い年齢層への普及促進。 eスポーツ事業に協賛・協力いただく企業・団体の獲得。 <p>BMX</p> <ul style="list-style-type: none"> 「BMXフリースタイルジャパンカップ」の継続開催および自走化。 トップアスリート育成に向けた具体的な取り組み（施設整備含む）。 関連産業への波及方法。 <p>ダンス</p> <ul style="list-style-type: none"> 全国規模のダンス大会の継続開催。 中学・高校ダンス部など若年層の活動支援。

これまで（～R3）

eスポーツ

- eスポーツ大会「YOKOSUKA e-Sports CUP」の開催
 - 参加チーム
(R3)全国の高校生38チーム
 - オンライン配信数
(R3)約10,000回
- eスポーツと教育・ビジネスと絡めたセミナーの開催（R2）
- eプロeスポーツチーム等の誘致のための拠点を整備（R3）

BMX

- アーバンスポーツ大会の中止
 - 感染症拡大防止のため中止

今年度（R4）

eスポーツ

- eスポーツ大会「YOKOSUKA e-Sports CUP」の開催
- 市内高校のeスポーツ部活動支援
- eプロeスポーツチーム等の誘致のための拠点を整備

BMX

- 「BMXフリースタイルジャパンカップ」の開催

ダンス

- 全日本クラスのダンス大会の開催
 - 「JAPAN DANCE DELIGHT VOL.28横須賀大会」の開催
 - 「高校ストリートダンスグランプリ」の開催

これから（R5～）

eスポーツ

- eスポーツの普及と定着
 - 誰でもできるという特性を生かし、若年層に限らず、認知症予防など年配層にもeスポーツを活用した施策を行う。
 - eスポーツの大規模大会の誘致など、「eスポーツ」のまちとして聖地化を図る。

BMX

- BMXを活用した地域活性化
 - 「BMXフリースタイルジャパンカップ」を継続開催することで、アーバンスポーツの聖地として若者が集うまちを目指す。
 - 将来的には、トップレベルのアスリートが育つ施設の整備や、関連産業への波及による地域活性化を目指す。

ダンス

- ダンスを活用したブランディング
 - 全国規模のストリートダンス大会の誘致や中学・高校ダンス部の支援などを行い、「ダンス」のまちとして聖地化を目指す。

アーバンスポーツやeスポーツによる地域ブランディング(eスポーツ)



○市内高校eスポーツ部設立支援
(ゲーミングPC無償貸出等)
市内13校のうち8校

○第3回YOKOSUKA e-Sports CUP
(オンライン開催)
全国高校生チーム38チームが参加



○THE Base APARTMENTSをリフォーム

(プロeスポーツチーム BC SWELLが令和4年3月から入居)



アーバンスポーツやeスポーツによる地域ブランディング(BMX)



連携協定の締結



連携項目

- ① JapanCup Yokosuka大会の開催
- ② アーバンスポーツの振興
- ③ アーバンスポーツによる地域の活性化
- ④ アーバンスポーツの環境づくり
- ⑤ アーバンスポーツと横須賀の魅力発信



連携項目 ① JapanCup Yokosuka大会の開催



大会名称	マイナビJapanCup Yokosuka	
開催期間	2022年7月22日、23日、24日(予定)	
会場	うみかぜ公園	
主催	全日本フリースタイルBMX連盟(JFBF)	
共催	横須賀市	
運営	株ADKマーケティング・ソリューションズ	
開催内容	(1) BMXフリースタイル・パーク オリンピックも出場予定! オリンピック種目 (2) BMXフラットランド (3) 地元ライダーの協力による競技体験会	

5

アーバンスポーツやeスポーツによる地域ブランディング(BMX)



連携項目 02

アーバンスポーツの振興



トップライダーによる学校訪問や体験会を通して、ライダーと直接触れ合うことで子供たちに夢や希望を与える。誰もが気軽にアーバンスポーツに触れることができる環境(見る機会・する機会)を提供し、ファンやライダーなどBMXの関係人口を増加させていく。

具体例

- 横須賀市内の小学校訪問事業(見る機会)
- トップアスリートによる体験会の実施(する機会)






連携項目 03

アーバンスポーツによる地域の活性化



スカジャンをはじめとした横須賀の名産品とのコラボレーションや地元商店街との連携により、アーバンスポーツを活用した地域活性化を図る。

具体例

- 地元名産品(スカジャン、ネイビーバーガーなど)とのコラボによる魅力発信
- 大会開催時に地元商店街と連携したイベントの開催(BMX割やスタンプラリーの実施等)





アーバンスポーツやeスポーツによる地域ブランディング(BMX)



連携項目 04

アーバンスポーツの環境づくり



「若者が集うまち」・「アーバンスポーツの聖地」になるべく、誰もがアーバンスポーツを楽しむことができる施設の整備や、一線を退いた選手が活躍できる環境づくりを検討する。

具体例

- 施設整備に関するノウハウの伝授や助言
- 関連民間事業者等とのネットワーク形成などの協力体制構築
- 選手のセカンドキャリアの支援(指導者への転身など)






連携項目 05

アーバンスポーツと横須賀の魅力発信



市内イベントでのBMXデモンストレーションや、全国各地で開催されるBMX大会での横須賀市PRブースを設置する。またBMXだけでなく、スケートボードやダンス等、総合的なアーバンスポーツイベントの開催を目指す。

具体例

- 市内イベントでのデモンストレーションの実施
- 大会開催地における相互のPRブース出展
- 総合的なアーバンスポーツイベントの開催




目指すところ



The slide features a dark background with a grid pattern. At the top, it includes the Yokosuka City logo on the left, the title 'URBAN-SPORTS YOKOSUKA VISION' in the center, and the JFBF logo on the right. Below the title, there are three main sections, each with a red vertical header on the left and a list of items on the right.

URBAN-SPORTS YOKOSUKA VISION

主な事業内容

- ・大会開催
- ・体験会・学校訪問
- ・指導者育成
- ・施設整備の検討

事業効果

- ・若年層を中心とした交流人口の増加
- ・トッププレイヤーの輩出
- ・アスリートのセカンドキャリア支援
- ・新たなイメージの創出

将来像

- アーバンスポーツの聖地化
- 若者が集うまち
- スポーツの関係人口増加
- 関連産業への波及

事業費(円)	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	総事業費	担当部課
計画額	0	12,750,000	15,500,000	15,500,000	15,500,000	59,250,000	文化スポーツ観光部企画課 文化スポーツ観光部観光課
実績額	0	2,559,000				2,559,000	

事業目的	期待する効果	課題
<ul style="list-style-type: none"> マリレジャー・マリンスポーツの拠点としての魅力の普及 「ウインドサーフィンのまち」としての地域ブランド力の向上 	<ul style="list-style-type: none"> マリレジャー・マリンスポーツの拠点としての関係人口の創出 マリレジャー・マリンスポーツを活用した地域活性化 	<ul style="list-style-type: none"> シンボルとなるウインドサーフィンワールドカップの継続開催 若年層への普及促進 マリレジャー・マリンスポーツの拠点づくり
これまで（～R3）	今年度（R4）	これから（R5～）
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>ウインドサーフィンワールドカップの実施</u> <ul style="list-style-type: none"> R2、R3は感染症拡大防止のため中止。 ➤ <u>ウインドサーフィンワールドカップ大会のブランディング(R2)</u> <ul style="list-style-type: none"> 次大会の開催に向けて、コロナ禍でも大会自体のステータスアップを図れる新たな大会のあり方や、発信の仕方等の方向性を示すための戦略設計の策定 ➤ <u>全日本クラスの大会の開催</u> <ul style="list-style-type: none"> (R2)「ウインドサーフィン・全日本フリースタイルトーナメント津久井浜大会」の開催 (R3) ALL JAPAN WINDSURFING WING FOIL FESTIVAL WEEKの開催 ➤ <u>マリレジャーの普及(R3)</u> <ul style="list-style-type: none"> 猿島カヤックガイドツアーの開催 2回（参加者14名） 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>「ANAウインドサーフィンワールドカップ横須賀・三浦大会2022」の開催</u> <ul style="list-style-type: none"> 観覧者数：6万人（見込） （現地4.2万人、動画視聴1.8万人） コロナ禍を経て、デジタルプロモーションなどを活用し、ウインドサーフィンの魅力を新たな角度から発信していく。 ➤ <u>マリレジャーの普及</u> <ul style="list-style-type: none"> SUP体験ツアーやカヤックガイドツアーの開催 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>エコスポーツとしての発信</u> <ul style="list-style-type: none"> ブランディングに基づき、「ウインドサーフィンは風以外の人口の動力を使わないエコなスポーツ」という特色を生かし、環境に配慮した取り組みを取り入れていくなど、社会的意義を高めた大会への発展を目指す。 ➤ <u>マリンスポーツを通じた集客・移住・定住の促進</u> <ul style="list-style-type: none"> 津久井浜を含む三浦半島がマリンスポーツのメッカ、かつ、ロハスな生活のできる地であることを国内外に広め、集客及び移住・定住につなげていく。 ➤ <u>マリレジャーの活性化</u> <ul style="list-style-type: none"> シーカヤックやSUPなどのマリレジャー事業者と協力し、市内各エリアの海域を活用した事業の普及促進やマリレジャーを活性化する。

マリンスポーツによるまちづくり事業 ～ウインドサーフィンワールドカップ～

ウインドサーフィンワールドカップ

まちなぎわい創出・地域ブランド力向上

大会・合宿誘致

全日本フリースタイルトーナメント
大学ウインドサーフィン部合宿

利用しやすい環境整備

駐車场上限料金設定
セッティングエリア設置
屋外シャワー設置 など

裾野拡大

市、NPO法人、シティサポートよこすか、
関東学院大学ウインドサーフィン部など
による体験会開催

地域の取り組み

応援団（地元ボランティア）結成
ご当地賞品の開発
NPO法人設立 など

トップ選手の輩出

ナショナルチーム強化練習会の誘致
ジュニアアスリート発掘・育成

地域活性化

交流人口増

W杯来場者数：88,000人
経済波及効果：約4.8億円
近隣駐車場利用者増
新規ショップ会員増

民間等による投資の促進

近隣駐車場のリニューアル
近隣ホテルが本格リゾートホテルに全面
リニューアル
ウインドサーファー向け賃貸住宅の建設
民泊の取り組み推進
海岸の転落防止柵設置
津久井浜駅ホームラッピング
旅行会社によるオプションツアー造成

定住促進

ライフスタイルにウインドサーフィンを取り
込んだ定住を目指す。

《令和3年度実績》

- 1、イベント名
猿島カヤックガイドツアー
- 2、開催日
令和3年7月24日(土)・25日(日)
- 3、場所
猿島周辺海域
- 4、参加者
大人 12人、小人 2人



事業費(円)	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	総事業費	担当部課
計画額	2,952,000	8,460,000	7,703,000	7,703,000	7,703,000	34,521,000	文化スポーツ観光部企画課 経営企画部企画調整課
実績額	2,803,880	5,116,242				7,920,122	

事業目的	期待する効果	課題
<ul style="list-style-type: none"> 音楽・アート・エンターテインメントなど、新たな都市魅力を引き出す取り組みの発信、周知 	<ul style="list-style-type: none"> 都市の魅力を普及、話題性の創出による関係人口の創出 	<ul style="list-style-type: none"> 多種多様な発信媒体の取捨選択 事業と連動したことによる効果的なPR施策の立案

これまで（～R3）	今年度（R4）	これから（R5～）
-----------	---------	-----------

<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>音楽、アート、賑わい等の都市魅力発信</u> <ul style="list-style-type: none"> 京急線の駅及び車両広告の掲出（R3）4回 FMラジオの活用（R3） オンエア2回、YouTube動画配信1回 ➤ <u>WEBを活用した情報発信</u> <ul style="list-style-type: none"> （R3）Pageview数合計332,344件 （R3）Visit数合計179,405件 子育て世代向けの都市魅力発信 「すかりぶ」HPの運用・SNSでの発信 会員数10,054人、事業者数340事業者 特設ページの新設 HP「Yokosuka Reconstruction Plan」 「MOVE ON」の管理運営と情報発信 ➤ <u>SNSでの情報発信（R3）102回</u> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>交通機関、メディア掲載、SNS・ホームページを活用した情報発信の継続、強化。</u> ➤ <u>音楽・アート・エンターテインメントの分野での、新たな切り口による都市魅力PRの継続。</u> ➤ <u>感染症の発生状況等に応じた、効果的な発信内容・方法の検討。</u> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>情報発信の継続実施</u> <ul style="list-style-type: none"> 都内近郊エリアをターゲットとした情報発信や、各種メディアへのパブリシティやタイアップPRの働きかけ、SNS・動画発信など、多角的なPRを目指す。
--	--	--

観光

都市魅力PR事業

京浜急行線 車内広告掲出
上：オンラインライブ配信
下：猿島での芸術祭



タウン誌「タウンニュース」への掲載



京浜急行線駅ポスター掲出



日刊英字新聞「the japan times」
週末版掲載



ライフスタイル雑誌「カーサブルータス」掲載



参考資料

HP・SNSでの情報発信
「Yokosuka Reconstruction Plan」



ICTを活用した観光周遊の基盤づくり促進による地域活性化推進事業

事業費(円)	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	総事業費
計画額	11,160,000	49,144,000	19,910,000	22,210,000	17,680,000	120,104,000
実績額	8,626,000	45,824,824				54,450,824

担当部課
文化スポーツ観光部観光課 経済部経済企画課

事業目的	期待する効果	課題
<ul style="list-style-type: none"> ICTを活用した観光客の満足度向上 再来訪促進につながる情報発信や新たな観光の提供 	<ul style="list-style-type: none"> 継続的な来訪、横須賀への関心の拡大 関係人口の創出 	<ul style="list-style-type: none"> 滞在時間や来訪機会を増やすと同時に、さらに市内の観光消費を促進させる。 収集データの効果的な分析方法

これまで（～R3）	今年度（R4）	これから（R5～）
-----------	---------	-----------

<ul style="list-style-type: none"> ➤ 「AIビーコン」の設置 <ul style="list-style-type: none"> 観光客の動向分析をするため、観光客の属性や回遊パターンなどのデータ収集 ➤ 「スマートプレート」の設置 <ul style="list-style-type: none"> 非接触での情報発信やデジタルスタンプラリーを実施 ➤ 「充レン」の設置 <ul style="list-style-type: none"> 観光客の周遊利便性を高めるため、モバイルバッテリーレンタルサービスを整備 ➤ 次世代型ICT施設「スカピア」の整備 <ul style="list-style-type: none"> ICT人材の育成や交流拠点 ➤ 事業者のICT化を支援 <ul style="list-style-type: none"> 補助件数 39件

<ul style="list-style-type: none"> ➤ デジタルスタンプラリーへの参加促進 <ul style="list-style-type: none"> 周遊動機を提供することで、滞在時間・来訪機会の増長を図る。 ➤ 各ICTツールから得られるデータの分析 <ul style="list-style-type: none"> 観光客の動向を分析しながら、より効果が見込める施策を検討する。 ➤ 事業者のICT化支援
--

<ul style="list-style-type: none"> ➤ ICTを活用した魅力創出 <ul style="list-style-type: none"> ICTを活用した市内周遊を促すコンテンツを提供することで、滞在時間・来訪機会を増やす。 さらに、地域（横須賀）と関わることへの想いを醸成し、中長期的に本市の発展に強い関心を寄せしてくれる横須賀ファンの獲得を目指す。
--

ICTを活用した観光周遊の基盤づくり促進 による地域活性化推進事業

1. 「AIビーコン」の設置

- ・来訪者のスマートフォンの情報を収集できるAIビーコンを市内観光施設等に設置。(R3年度までに23か所)
- ・来訪者数、性別、年代、居住地、どのようなルートで施設を周遊しているか等のデータ収集が可能になりました。



AIビーコン

2. スマートプレート「JOYPIT」の設置

スマートフォンをかざすと観光情報やデジタルスタンプラリーにアクセスできる、ICチップ内蔵のスマートプレート「JOYPIT」を市内観光施設等に設置。(R3年度までに50施設)



スマートプレート「JOYPIT」

3. デジタルスタンプラリーの実施

市内観光施設等に設置したスマートプレート「JOYPIT」を活用して、ルートミュージアムの周遊促進をする、デジタルスタンプラリーを実施。



デジタルスタンプラリー参加イメージ画面

4. モバイルバッテリーレンタルサービス「充レン」の設置

好きな場所で借用、返却ができ、移動しながらスマートフォン等の充電が可能なモバイルバッテリーレンタルサービス「充レン」を市内観光施設等に設置。(R3年度までに8か所)



充レン(三笠ターミナル設置)

5. 次世代型ICT施設「スカピア」の整備

NTTグループと協力して、横須賀市のICT人材育成、生活利便性向上を推進することを目的に、「保育・学び・ワーク・コミュニティ」をテーマとした次世代型のICT施設「スカピア」を整備。(R3年度)



R4.3.31 同施設オープニングセレモニー

事業費(円)	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	総事業費
計画額	-	3,276,000	3,000,000	3,000,000	3,000,000	12,276,000
実績額	-	2,913,000				2,913,000

担当部課
経済部経済企画課

事業目的	期待する効果	課題
<ul style="list-style-type: none"> 企業のテレワークニーズに対応するため、テレワーク拠点の整備を推進する。 テレワーク活用促進を図る。 	<ul style="list-style-type: none"> 横須賀での働きやすさを創出し、仕事による関係人口の増加。 関係人口の増加による市内経済の活性化。 	<ul style="list-style-type: none"> 設置されたテレワーク拠点の認知度、稼働率の向上 設置される地域の偏り

これまで（～R3）	今年度（R4）	これから（R5～）
-----------	---------	-----------

<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>テレワークに関するセミナーの開催</u> <ul style="list-style-type: none"> 新型コロナウイルス感染症の影響により中止した。 ➤ <u>テレワーク拠点設置支援補助金の交付</u> <ul style="list-style-type: none"> 市内にテレワーク拠点を設置する事業者の備品購入費の一部を補助した（市外事業者も可）。 交付件数 3件 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>テレワーク拠点設置支援補助金の交付</u> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>拠点整備の推進</u> <ul style="list-style-type: none"> 関係機関と連携して補助金の周知を図ることで、魅力的なテレワーク拠点の設置につなげる。 ➤ <u>活用促進</u> <ul style="list-style-type: none"> すでに設置された拠点が市内外のテレワーカーに活用されるようPRを行う。
---	--	--

テレワーク拠点の整備推進

■設置されたテレワーク拠点の様子

○ナハマベース



○さいか屋 娯楽の殿堂



事業費(円)	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	総事業費	担当部課
計画額	2,164,000	2,634,000	3,000,000	3,000,000	3,000,000	13,798,000	経済部農水産業振興課
実績額	1,971,872	1,925,426				3,897,298	

事業目的	期待する効果	課題
<ul style="list-style-type: none"> 高品質で多品種、彩り華やかな「よこすか野菜」の知名度の向上およびそれに伴う販売単価の向上 購入場所・機会の拡大 	<ul style="list-style-type: none"> よこすかの農業を含め様々な産業の活性化 横須賀市の産業を通じた市のイメージアップ 	<ul style="list-style-type: none"> 【市内】西部地域（生産地）と東部地域（消費地）をつなぐ流通ルートの確立 【市外】「よこすか野菜」の露出・知名度の向上

これまで（～R3）	今年度（R4）	これから（R5～）
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>よこすか野菜の情報発信</u> <ul style="list-style-type: none"> 「よこすか野菜ガイドブック」の発行 農家直売所等、販売場所のPR（ロゴマーク入りのぼり旗の掲出） 東急東横線車両内広告の実施 市場向けPR（ロゴ入りダンボールの作成） 京急バスへの車外広告掲示 京急車両を使用したPR販売 魅力発信動画の作成、公開（追浜駅前ほか） オンライントークイベント SNSによる発信 ➤ <u>購入機会の創出</u> <ul style="list-style-type: none"> 市役所ロビー、市内公園（キッチンカーイベントとの連携）、観光イベント ➤ <u>販路拡大にむけた調整</u> ➤ <u>市場調査</u> <ul style="list-style-type: none"> よこすか野菜市民アンケートの実施 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>メディアへの露出頻度拡大を図るための旬の野菜及び生産者情報の発信</u> ➤ <u>市内在住の料理研究家との連携による、オンラインを活用した魅力発信</u> ➤ <u>市役所での生産者直売会の定期開催</u> ➤ <u>横須賀中央エリアなど、人が集まる地域でのPR販売</u> ➤ <u>市内東部地域の観光拠点への販路拡大にむけた調整</u> ➤ <u>市内小学校における生産者との交流機会の創出</u> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>市外・メディアへの露出強化、発信強化</u> <ul style="list-style-type: none"> 関連機関・事業者との連携強化 ➤ <u>購入場所・購入機会の拡大</u> <ul style="list-style-type: none"> 市施設や人の集まる場所での直売会の開催や観光拠点への販路拡大支援など ➤ <u>小学校における生産者との交流機会の創出や学校給食での使用拡大に向けた調整など、若年層に対する継続的な魅力発信</u>

よこすか野菜PR事業



よこすか野菜ガイドブック



よこすか野菜販売場所への
のぼり旗（ロゴ入り）の掲出



市場向けPR
（ダンボールデザインの統一）



京急バス車外広告
（市民向け発信）



京急車両を使用したPR販売
（「浦賀・開国駅マルシェ」）



市役所での生産者直売会
* R4から毎月定期開催化



メディア向け情報発信
（旬の野菜・生産者情報）

事業費(円)	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	総事業費	担当部課
計画額	11,940,000	8,706,000	8,706,000	8,706,000	8,706,000	46,764,000	経営企画部企画調整課
実績額	11,940,000	8,646,000				20,586,000	

事業目的	期待する効果	課題
<ul style="list-style-type: none"> プログラミングに関心のある中高生の学習環境の充実 将来的に国内外で活躍するプログラミング人材の輩出 	<ul style="list-style-type: none"> 情報通信産業の人材育成。 事業参加者や市内企業などを中心としたプログラミングコミュニティの形成 	<ul style="list-style-type: none"> アカデミー卒業後の市との連携体制 民間機関や地域、プログラミング関係者と連携したコミュニティ形成

これまで（～R3）	今年度（R4）	これから（R5～）
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>プログラミング体験会の実施</u> <ul style="list-style-type: none"> ・ (R3) 1回 ➤ <u>プログラミング講習会の実施</u> <ul style="list-style-type: none"> ・ 対面講習：(R3)24回 ・ オンライン講習：(R3)7回 ・ 特別講習：(R3)2回 ・ 夏期集中講座：(R3)2回 ➤ <u>全国規模のプログラミングコンテストに挑戦</u> <ul style="list-style-type: none"> ・ U-22プログラミング・コンテスト2021 8名（中学生6名、高校生2名）応募 ・ 彩の国さいたまICTコンテスト2021 21名（中学生19名、高校生2名）応募 ※中学生1名が、「アイデア部門小学校、中学校の部」最優秀賞受賞 <p>事業参加者：中高生39名</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>プログラミング体験会の実施</u> ➤ <u>プログラミング講習会の実施</u> ➤ <u>全国規模のプログラミングコンテストに挑戦</u> ➤ <u>プログラミングコミュニティの形成</u> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>人材育成</u> <ul style="list-style-type: none"> ・ 事業参加者が、IT分野へ進学や就職をし、情報通信産業を支える人材となることを目指す。 ➤ <u>プログラミングコミュニティの形成</u> <ul style="list-style-type: none"> ・ 民間機関や地域、プログラミング関係者と連携していくことを目指す。

■ プログラミング講習会の実施

- ・ 横須賀市産業交流プラザにて、月2回の対面講座を開催
- ・ オンライン（常時）による、個別での質疑応答による技術指導
- ・ 市内ゆかりの企業などの技術者との交流
- ・ 全国規模のプログラミング大会への挑戦

【習得する技術】

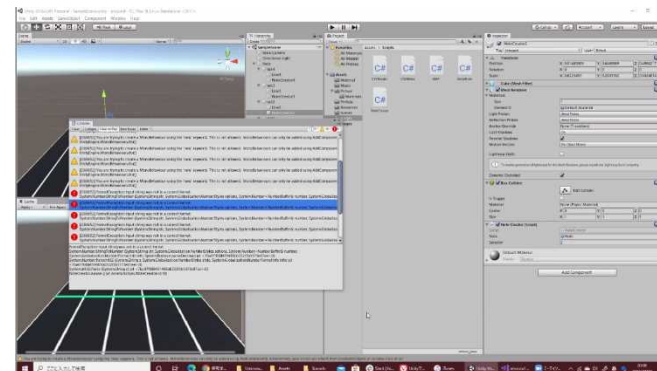
ウェブシステムやアプリ開発を可能とする基礎技術の習得



対面講義の様子①



対面講義の様子②



開発画面の一例

■ プログラム体験会の実施

- ・ 毎年度、新期生の募集を兼ねて、プログラミング体験会を実施
- ・ チラシは中高等学校へ配布、公共施設に配架
- ・ 今年度は体験会を経て、4期生として24名が加入

横須賀プログラミングアカデミー
PROGARAMMING YUME ACADEMY

4期生募集中
プログラミングで学べる!

アカデミーの特徴

- 好きな時間に好きなだけプログラミングが学べる!
- 自分のオリジナルアプリケーションの開発ができる!
- IT・プログラミングが楽しく学べる!
- 高校のプロから、スキルアップにつながる丁寧な指導を受けられる!

アカデミー生になるには?

- 体験会に参加
- 選考に合格
- アカデミー生

アカデミーで学べる2つのコース

- WEBコース**
HTMLやCSS、JavaScriptなどWEBサイトを作る技術を学ぶコース! 自分の好きなWEBサイトを作ってみませんか?
- ゲーム制作が楽しむコース**
Unityと書かれるゲームを開発するプログラミングを学ぶ好きなゲームを作る基礎を学ぶコース! 得意自分の好きなゲームを作りたい子にはおすすめ!

アカデミー生の主な実績

- 第1期生 横須賀市 ICTコンテスト2021 最優秀賞
- 第2期生 U-22 プログラミングコンテスト1次審査最優秀
- 横須賀市 特別IP制作

お問い合わせ
MAIL: yumaska@itnav.jp
TEL: 0225-90-4282

4期生募集 無料体験会

おみくじアプリをつくってみよう!

1日で簡単なWEBアプリケーションを作れる!
自分のパソコンで作るのでも構ってからも構へる!

6.25 (土)

- 1回目 10:00～13:00
- 2回目 14:00～17:00

定員あり

未経験者大歓迎

場所
横須賀市産業交流プラザ 第1研修室

体験会参加条件
2022年6月2日時点で12歳以上18歳以下で、2022年6月25日時点で横須賀市に住民登録している方

持ち物
ノートパソコン、飲み物、筆記用具、マスク等の感染予防グッズ

申込方法
yumaska@itnav.jpまでメールにて申込
3/25(木)～3/26(金) 10:00～17:00
2/25(木)～2/26(金) 10:00～17:00
※申込期間満了後は受付できません。お申し込みは、お申し込みの受付時間内に行ってください。

申込締め切り
6.15 (土)

お問い合わせ
MAIL: yumaska@itnav.jp
TEL: 0225-90-4282

■全国規模のプログラミングコンテストに挑戦

①U-22プログラミング・コンテスト

- ・自らのアイデアと技術で新しい未来を拓く、次代を担う22歳以下のITエンジニアを対象とした作品提出型プログラミングコンテスト
- ・出展者には大学生も多い中、中高生のアカデミー生も挑戦
→令和2年度は、アカデミー生1名が予選を突破

②彩の国さいたまICTコンテスト2021

- ・公益社団法人埼玉県情報サービス産業協会主催の、高度情報化促進と情報化に関する知識の普及・啓発のための、作品提出型のコンテスト
→令和3年度は、アカデミー生1名が、
「アイディア部門小学校、中学校の部」最優秀賞受賞

U-22プログラミングコンテストHP 【出典】<https://u22procon.com/>

海洋関連産業等の創出・集積に向けた人材育成事業

事業費(円)	2020年度	2021年度	2022年度	2023年度	2024年度	総事業費
計画額	253,000	352,000	930,000	930,000	930,000	3,395,000
実績額	239,712	221,340				461,052

担当部課
経営企画部都市戦略課

事業目的	期待する効果	課題
<ul style="list-style-type: none"> 地域の研究機関等との連携により、海洋に対する子どもたちの高い関心に応える 	<ul style="list-style-type: none"> 海洋人材の育成 	<ul style="list-style-type: none"> 市としては参加者数を増やしていきたいが、特にコロナ禍で受入施設側のキャパシティの問題があるなかで、思うように人数を増やせない。

これまで（～R3）	今年度（R4）	これから（R5～）
-----------	---------	-----------

➤ 海洋クラブの実施

①R2

- 年間4回/全5回
※1回分はコロナにより中止
- 対象：小学生
- 参加者数：80人/延べ

②R3

- 年間4回/全7回
※3回分がコロナや荒天により中止
- 対象：小中学生
- 会員数：207名/延べ参加者数：130名

➤ 講演会及びワークショップ(R2)

海洋プラスチックごみ問題をテーマとした親子講演会及びプログラミングワークショップを開催

- 講師：JAMSTEC 研究員ほか
- 参加者数：講演会 66名
/ワークショップ30名（延べ）

➤ 海洋クラブの実施

①小中学生向けコース

- 目的：海洋分野への関心を持つ人の裾野拡大
- 年間5回を予定

②中高生向けコース【R4新設】

- 目的：研究者育成、専門的に学びたい意欲に応える
- 年間4回×2コースを予定

➤ 海洋クラブの魅力向上

- 様々な団体に協力を仰ぎ、クラブの魅力を高める。
- 中高生向けのコースの専門性を高め、学会等対外的な発表の場への出場を目指す。

■ 海洋クラブ

- ・ 様々な研究機関の方々等を講師に迎え、子ども向けにプログラムを提供
- ・ 参加後にレポートを書いてもらい、講師からのコメントを添えて返す

R3プログラム一覧

海洋研究開発機構（JAMSTEC）－深海生物講座

電力中央研究所－施設見学、塩害対策、塩水を使用した通電実験

横須賀市 自然・人文博物館－博物館ツアー/天神島生物観察

NPO日本水中ロボネット－水中ロボット講座/水中グライダー工作教室

新江ノ島水族館－バックヤードツアーと設備見学



「高電圧絶縁実験棟見学」
電力中央研究所



「水中グライダー工作教室」
NPO日本水中ロボネット



「バックヤードツアー」
新江ノ島水族館

■R4海洋クラブ

- ・対象を小中学生から高校生まで拡大
- ・小中学生向けの単発プログラムと中高生向けの連続型プログラムを提供

海洋ディスカバリーコース

横須賀だから、体験できる！学べる！
全5回の体験型プログラム



海洋プラスチックとAI開発

講師：JAMSTEC



港の大研究

講師：港湾空港技術研究所



お仕事紹介
巡視船体験乗船

講師：横須賀海上保安部



東京九州フェリー船内見学

講師：東京九州フェリー株式会社



バックヤード &
海の環境 SDGs ガイドツアー

講師：株式会社横浜八景島

対象者 市内在住または在学
小学校4～6年生
中学校1～3年生

新設 海洋マスター養成コース

プロフェッショナルへの道を進め！
研究者体験ができる連続型プログラム



海洋研究体験
with JAMSTEC



自作無線機で横須賀と千葉をつなごう
with 電力中央研究所

対象者 市内在住または在学
中学校1～3年生
高校1～3年生