

令和7年度第2回加東市商工業振興協議会 次第

日時：令和7年9月2日（火）

10時00分から

場所：加東市役所 3階302会議室

1 開会

2 挨拶

3 議題

(1) 協議事項

商工業の活性化のための施策について・・・・・・・・・・資料1

(2) 意見交換

兵庫教育大学との連携事業（STEAM教育）について・・・・・・・・資料2

4 その他

5 閉会

加東市商工業振興協議会 委員名簿

委員

No.	役 職	氏 名
1	会長	長沼 恒雄
2	副会長	吉田 伊佐見
3	委員	柳 隆之
4	委員	増田 一貴
5	委員	小林 宮子
6	委員	長谷川 妙子
7	委員	本岡 賢二
8	委員	川元 浩司
9	委員	漆戸 宏明
10	委員	長田 徹

事務局

No.	役職	氏 名
1	事務局長	岩崎 吉泰
2	事務局次長	竹内 誠彦
3	職員	森本 正明
4	職員	松岡 輝
5	職員	和久 実音里

商工業の活性化のための施策について



1. 商工業の課題について

2. 施策案について

3. 協議

商工業の活性化のための施策について

協議事項について

加東市商工業振興協議会は、加東市商工業基本条例（平成29年加東市条例第18号）第4条各号に定める6施策について協議・検討を行う組織である。

6施策の各テーマについて、計画的に協議し、それぞれのテーマ別に施策を検討する必要がある。

●加東市商工業振興協議会設置要綱（平成30年3月6日告示第19号）

（設置）

第1条 本市における商工業の振興に関し、必要な事項を協議し、効果的な施策の推進に寄与することを目的として、加東市商工業振興協議会（以下「協議会」という。）を設置する。

（所掌事務）

第2条 協議会は、次に掲げる事項について協議及び検討を行う。

- （1） 加東市商工業振興基本条例（平成29年加東市条例第18号。以下「条例」という。）第4条各号に掲げる事項
- （2） その他商工業の振興に関して必要な事項

●加東市商工業振興基本条例（平成29年3月27日条例第18号）

（基本的な施策）

第4条 基本的な商工業振興施策は、次に掲げるものとする。

- （1） 事業者の経営基盤強化及び経営健全化のための施策
- （2） 事業者の受注機会の増大及び市内消費拡大のための施策
- （3） 関係団体等と事業者の連携による新商品開発及び販路拡充のための施策
- （4） **商工業の活性化のための施策**
- （5） 地場産業の振興、後継者育成及び技術継承のための施策
- （6） 企業誘致及び産業創出のための施策

商工業の活性化のための施策について

1. 商工業の課題について

1. 商工業の課題について

課題①

コストの高騰の課題 → 価格転嫁を進める

あらゆるコストの高騰については現在も継続しており、事業者の利益が圧迫されています。同時に消費者のコスト意識も高まってはいることから価格転嫁にはリスクもありますが、適切なタイミングで行わなければならない。

人材確保の課題 → 補助金・雇用対策を活用する

人材確保事業支援補助金で雇用機会の拡大を支援するほか、合同就職面接会や業界研究セミナーを実施している。

1.商工業の課題について

課題②

人材を募集しても応募がない

若い世代を呼び込むための取組が必要！

→加東市について知ってもらう機会を創出します。

イベントを開催することで地域のにぎわいを創出し、消費の活性化を図ります。イベントを開催する際は、SNSの活用や市内周遊等既存ストックと結び付けることで、加東市の更なる認知度向上を図ります。

商工業の活性化のための施策について

2. 施策案について

2.施策案について

イベントの開催案

前回の商工業振興協議会での意見を参考に、商工業の活性化のための施策として、下記のイベントの開催を提案いたします。

○グルメパスポート

平成27年～28年実施されたグルメパスポートを約10年ぶりに実施。掲載店舗でパスポートを見せることで様々な特典を受けることができます。

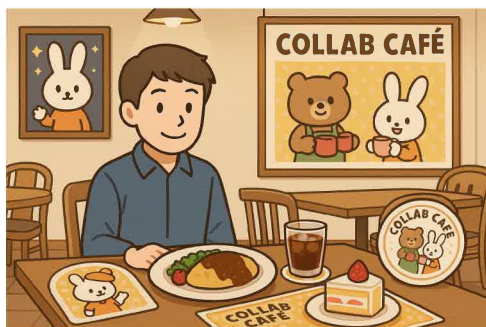
SNSを駆使し、特に若い世代に興味を持ってもらえるよう、イベントの詳細を検討します。

2.施策案について

前回の会議で提示したイベント開催案

開催案①

有名イラストレーターが描く
キャラクターとのコラボ！



開催案②

グルメパスポート in 加東市



開催案③

遊んで奏でる！
子どものための音楽祭



2.施策案について



イベント詳細

○企画名

グルメパスポート & ラリー i n 加東市（仮）

○目的

事業者の自助努力による店舗の利用促進によって消費の活性化を図るとともに、加東市内の周遊により魅力に触れる機会を創出することで、加東市民や訪問・観光客に加東市の魅力について興味・関心を持ってもらうことを目的とします。

2.施策案について

イベント詳細

○内容

平成27年・平成28年に実施したグルメパスポートを約10年ぶりに実施。若者の興味を引き、友人と行きたくなるような仕掛けや市内周遊を促すためスタンプラリーを活用し、対象店舗や観光地を周遊することで、地元で生産された商品や限定品をプレゼントします。

○ターゲット

地域住民

訪問・観光客 等

2.施策案について

イベント詳細

○周知方法

市ホームページ・Instagram

学生とのコラボ

インフルエンサー

公共交通機関 等

○予算

冊子制作費用 200万円

スタンプラリー景品 50万円

学生・インフルエンサー費用 40万円

兵庫教育大学との連携事業（STEAM 教育）について

1 取組について

加東市商工業振興協議会の取組の1つとして、兵庫教育大学と連携し、STEAM 教養ゼミ（※）を実施しています。当ゼミについては、STEAM 教育の教育方針を基に加東市の地域課題（主に商工観光業）の解決に取り組んでいただくものです。

加東市商工業振興協議会としては、解決を目指す地域課題の設定や、学生が加東市内の商工観光業の現状や課題について理解いただくための一助となる情報提供や市内の観光施設等のフィールドワークを実施します。

※兵庫教育大学は、令和4年度から文部科学省の「教員養成フラッグシップ大学」に指定され、学部キャンパス内に STEAM Lab を開設し、STEAM 教育に関して、関係機関や教育事業者と連携・協働を進め、先端テクノロジーを活用した新たな教職科目の開発や教育研修プログラムの開発、附属学校での教育実践等に取り組んでいくこととしています。

（STEAM 教育とは、Science（科学）、Technology（技術）、Engineering（工学）、Arts and Humanities（芸術）、Mathematics（数学）の頭文字で、教育横断・分離融合の考え方に基づき、実社会の課題を解決する主体的で創造的な学びのことを指します。）

2 内容

(1) 時間割の設定

火曜日 2 時限目（10 時 40 分から 12 時 10 分まで）

(2) 参加学生

26 名

(3) 加東市商工業振興協議会事務局の連携部分（予定）

日時	内容
令和7年10月7日（火）	課題解決の参考となる加東市に関する授業の実施（課題の提起）
令和7年10月14日（火）	加東市内を知るためのフィールドワークの実施（情報の収集）
令和7年11月4日（火）	プレゼンテーションの評価
令和7年12月23日（火）	加東市の地域課題解決に関する取組に対する評価（学内イベント等の実施）

3 本会の議題

令和7年度第2回加東市商工業振興協議会においては、令和7年10月7日（火）に開催をされる授業の題材（課題）について協議し、設定します。

設定する課題については、商店街の活性化や買い物弱者支援等の主に市内の商工業に関係する問題にフォーカスし、課題を提案します。

提案した課題については、分析、STEAMの手法を用いた解決策の検討を通じて、プレゼンテーションによる発表、イベント等の実施による成果報告をいただきます。

取り組んだ課題や学生が発案した解決策については、加東市商工業振興協議会においても取り上げ、協議し、取組の実現を検討します。

<例>

テーマ	課題
商店街の活性化	商店街に新たな顧客を呼び込むためには、どうすればよいか。 また、リピーターを定着させるためには、どういった取組が効果的か。
買い物弱者支援	買い物弱者（日常の買物機会が十分に提供されない状況に置かれている人々）に対して、交通網、配送サービス等からどういった支援・解決策が考えられるか。
地元雇用の促進	大学進学等で県外に出てしまった学生たちに加東市の中小企業を効果的に知ってもらうには、どうすればよいか。
にぎわいの創出	若い世代の人が訪れ、市内の魅力的な観光施設や飲食店等に足を運んでいただくためには、どういった仕掛けが有効か。
創業したいと思える環境整備	創業を検討されている方に加東市で創業することを魅力的に感じていただくには、どうすればよいか。
外国人住民のための支援	労働のために加東市に住む外国人が増え、文化の違いによる様々なトラブルが発生している。トラブルを低減し、互いに気持ちよく生活するために、どういった支援・解決策が考えられるか。
シェアサイクルの有効活用について	市内の二次交通の補完や周遊性向上を目的とするシェアサイクルに関して更なる利便性向上のため、どういった取組が効果的か。