

静岡県人材育成・確保基本方針 概要



1 策定の趣旨

変化の激しい時代の中、職員一人ひとりが能力を最大限に生かし、働きがいを感じながら効率的に仕事に取り組むことで、組織の生産性を向上させ、県民幸福度を高める県行政を実現するため、人材育成・確保の方針を明確化する。

2 現状と課題

1 県行政を支える人材の育成

- ・業務の多様化・複雑化や職場の多忙化
- ・職員の成長と組織の持続的成長の両立
- ・前例や慣習にとらわれない職員の育成
- ・中堅職員が極端に少ない年齢構成
- ・最悪の事態を想定した行動の定着

2 本県の将来を担う職員の確実な確保

- ・職員採用試験応募者の減少
- ・技術系職員を中心とした人材不足
- ・離職者の増加

3 多様な人材が活躍できる職場環境の整備

- ・ライフプラン・価値観の多様化
- ・育児休業、テレワークなどの就業形態
- ・ハラスメント等への厳しい目
- ・オフィス環境の改善

4 デジタル化への的確な対応

- ・デジタル社会の進展
- ・AI活用等による行政効率化への期待
- ・デジタル人材の不足

【職員の声】アンケート結果から

- ・県の魅力は家庭生活との両立しやすい働きやすさ、職員同士の支え合い
- ・6割超が仕事にやりがい、自分の成長を感じているが、自己のキャリア実現を感じているのは4割弱

3 取組の視点

1 意欲と能力を高める人材育成と人事管理

- ・職員が成長実感を持てる環境の整備
- ・職員のキャリア形成支援の充実と能力開発の促進
- ・適切な人事評価による職員の成長促進
- ・公務内外で新たなことにチャレンジできる環境の整備

2 高い志と多様な能力を持つ職員の確保

- ・公務のブランディングと情報発信
- ・多様な採用試験方法の導入
- ・多彩な人材の確保や活用

3 働きやすく選ばれる職場づくり

- ・ワークライフバランスの実現と職員が活躍できる職場環境の整備
- ・心理的安全性の高い職場環境の醸成
- ・デジタル技術の活用による業務効率化とオフィス環境の整備

LGXを基本理念とした県政運営

- (1) 将来世代に対して責任を負う(将来を見据えた様々な政策の展開)
- (2) 最少の経費で最大の効果を挙げる(徹底した行財政改革とデジタル化の推進)
- (3) 新しいことへの挑戦(前例踏襲や役所の常識にとらわれず、意欲的に挑戦する姿勢)
- (4) スピード感を持った対応(迅速かつ柔軟な対応により、効果的に政策を展開)
- (5) 「人」を生かす(「人材」を適材適所で育成・活用)

4 取組を進めるための基本的考え方

1 求められる職員像の明確化

自ら考え、柔軟な発想に立ち、高い使命感を持って、県民幸福度の最大化に向けて取り組む職員

広い視野と新たな取組に挑戦する意欲

高い実務能力・県民目線に立った経営感覚

LGXを担う職員像

高い使命感・強い倫理観・人権感覚

職位に合ったデジタルリテラシー

2 職層ごとの職員の役割・求められる能力の整理

- ・全職種を通じて、職位・ポストに求められる基本的な役割、能力を明示

3 全庁的な推進体制の構築

- ・人事担当部局と関係部局との連携強化

4 市町・民間との連携

- ・課題の共有、市町職員との合同研修の実施、人事交流による人材育成や技術支援等

5 取組の方向

I 意欲と能力を高める人材育成と人事管理

- 1 意欲と能力を高める育成・研修
 - (1) 能力開発研修の充実
 - (2) 職場研修(OJT)の強化
 - (3) 高度で専門的な知識・技術の習得支援(リスクリング等)
 - (4) 派遣研修の多様化
 - (5) 県及び市町職員の合同研修の実施
 - (6) 組織文化の改善に向けた意識改革と行動変容
- 2 人を育てる人事管理
 - (1) 職員の能力を生かすキャリア形成支援
 - (2) 職員の成長を促す人事配置と人事評価制度の活用
 - (3) 女性活躍の推進
 - (4) 公務外での経験機会の拡大



II 高い志と多様な能力を持つ職員の確保

- 1 「選ばれる」静岡県に向けた公務の魅力の発信
- 2 試験方法の工夫
- 3 多様な人材の確保
- 4 外部専門人材の活用

III 働きやすく選ばれる職場づくり

- 1 ワーク・ライフ・バランスの推進
 - (1) 多様で柔軟な働き方の実現
 - (2) 時間外勤務の縮減
 - (3) 仕事と子育て・介護との両立支援
- 2 能力を発揮できる風通しの良い職場づくり
- 3 職員のやりがいを高める環境づくり
- 4 職員の心身の健康の保持・増進

IV デジタル人材の育成・確保

- 1 デジタル人材の育成
- 2 デジタル人材の確保
- 3 デジタル人材が活躍できる体制づくり