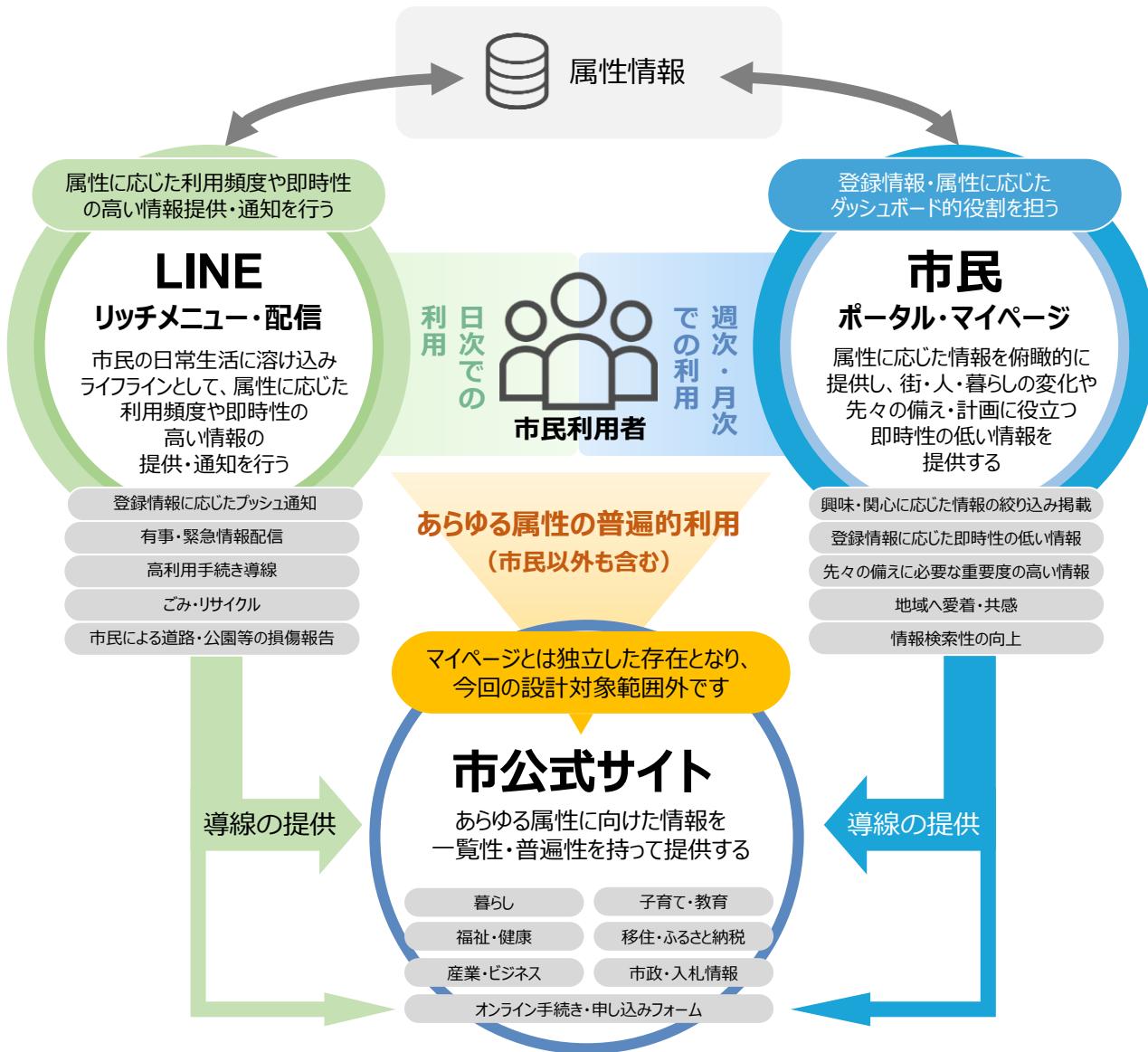


それぞれに合った行政に関する生活情報や、災害時の迅速な情報提供サービス

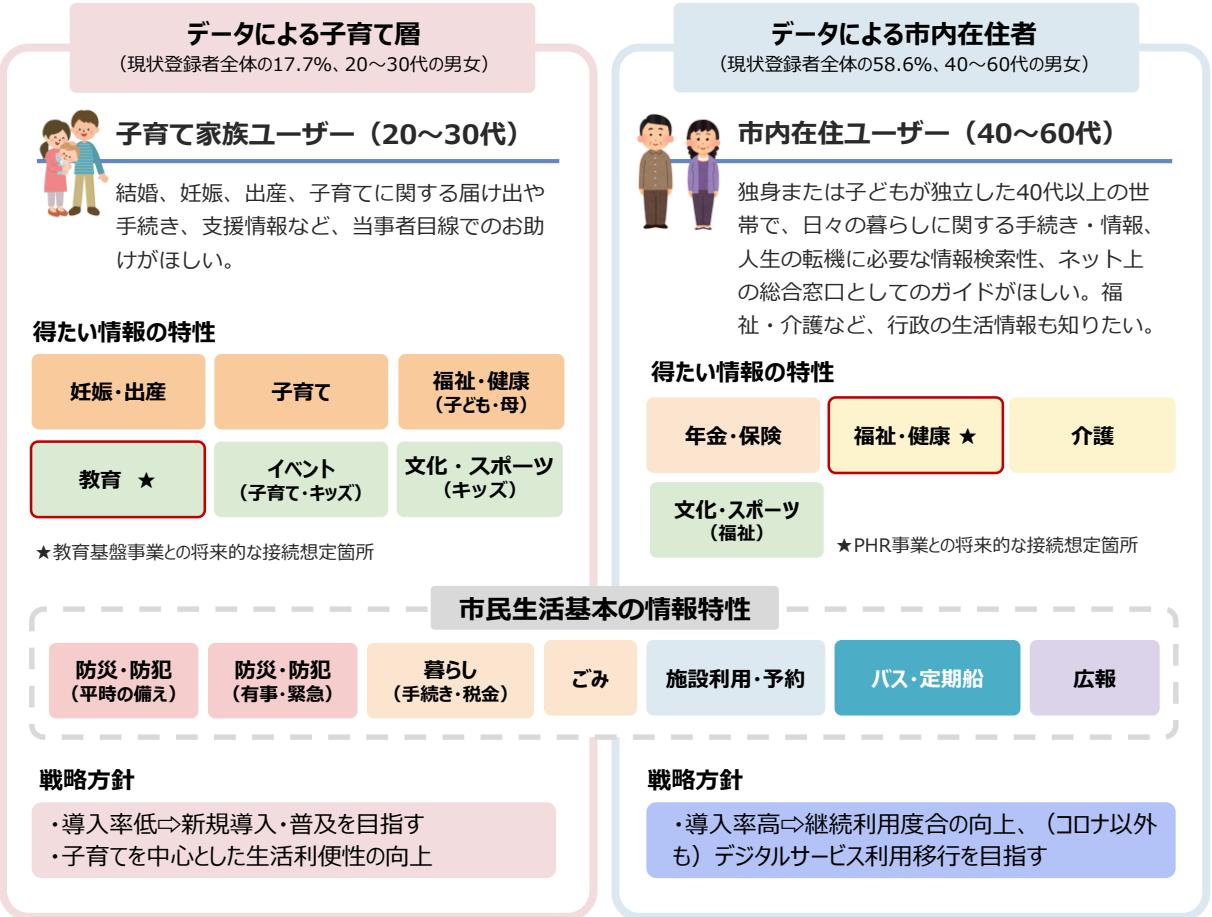
サービス全体の目指す姿

- 受動的（通知）と能動的の両側面で必要サービスに気づき、利用できる
- 自分にフィットした情報が取得選択され、アクションに繋がられる
- 市民の傾向・市の行動がウォッチでき、自分が動く気づきを得られる



DXアプローチ 短期的にはデジタルデバイスの扱いに慣れていない利用者を対象とし、効率化によって生まれる時間を他の利用者へのサポートに活用する

注カターゲット層の整理



管理すべき指標(KGI・KPI)

サービス提供におけるKGI	管理すべき指標(KPI)
市の必要な情報を、必要なだけ、手軽に入手できていると思う人の割合を増やす	基盤のID登録者数
必要な対応がなされていると思う人の割合を増やす	ID登録者のうち1カ月に1度以上ウェブサイトへアクセスする割合
行政手続きにかかるストレスが減ったと思う人の割合を増やす	検索エンジンから酒田市公式サイトへ流入し、目的を達成できていないと思われるユーザーの割合
	デジタルコミュニケーション基盤のサービスアンケートによる満足度調査
	お気に入り登録数と、その傾向
	利用者が一度のID登録で、サービス利用が可能

具体的な機能

LINEリッチメニュー

- ボタンの機能・意味合いの直感的な明示／誤タップを防ぐ操作可能エリアデザイン
- ボタンごとに配色を変え、隣り合ったボタンとの違いを明確に意識付ける



市民ポータル・マイページ

- 属性に応じた情報を俯瞰的に提供し、街・人・暮らしの変化や先々の備え・計画に役立つ情報を提供する
- 属性によって変化するレコメンド・イベントなど定期的に自分にフィットする情報に気付ける
- 恒常的な探しやすさのあるメニュー

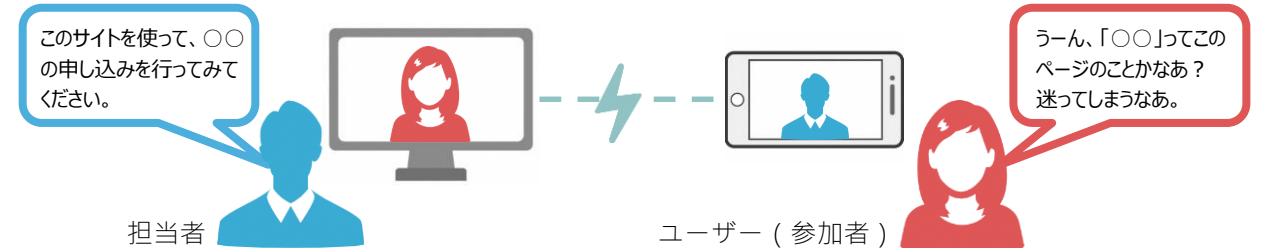


市民との取り組み（ユーザーテスト）

オンラインユーザーテスト調査

◆ zoomを利用したオンラインユーザーテスト 60分

参加者は自身のスマートフォンでzoomに接続し、プロトタイプを画面共有しながら検証用のタスクを実行していく。観察者が行動・発話を元にタスク評価を行い、課題の探索を実施する。



1 子育て市民 3名/20-40代前半までの男女

子育て市民ユーザーテスト体験全体に対する評価



機能・役割の分かりやすさ

知りたいことが項目立てされていて見つけやすい。お気に入り/やることの保存機能は忙しい生活の中で魅力的。



操作性・可読性

LINEでは、テストの都合上実利用と異なる動作があり、その箇所への不満が見受けられたが、それ以外では高評価を得られた。



コンテンツ量

写真や文字の量等、シンプルで適切。次のコンテンツまで見るかどうか判別しやすい。

2 市内在住者 2名/40代-60代までの男女

市内在住者ユーザーテスト体験全体に対する評価



機能・役割の分かりやすさ

普段使い慣れている民間のサービスと印象が近く、わかりやすい。柔らかな雰囲気行政・公式らしくなく不安な印象を持たれたケースがあった。



操作性・可読性

開発側で危惧していた文字サイズ・機能パーツへの障壁はなく、スムーズに利用された。LINEメニューのアイコンについて「遊び」等の軽さを想起させてしまい、改善が必要。



コンテンツ量

開発側で危惧していた情報量が多く、迷う・困ったといった評価はなく、適切、または少ないという印象があげられた。

既存ツール分析

まとめ

市民の多くは、市民生活にかかわる情報をモバイルで収集している。モバイルで、より情報収集をし易くすることは、利便性が向上し、市民の満足度にもつながるものと考えられる。この傾向は、公式LINEを開始した後は、より顕著な傾向にある。



改善策

市民ポータル・マイページ導入により、市民生活にかかわる情報への接点が増え、利便性が高まることで、具体的な検索キーワードを言語化できない、検索リテラシーが比較的低い層にも情報収集が容易になり、現在抱えている課題の解決につながるものと考えられる。

分析対象／分析対象期間

◆公式サイト / CMS

http://www.city.sakata.lg.jp
https://www.city.sakata.lg.jp

◆LINE公式アカウント / KANAMETO

◆サイト利用状況分析

2020年4月1日～2021年3月31日

◆LINE利用状況分析

2020年12月1日～2021年6月30日

市民ポータル・マイページ導入により改善できること

課題 トップページを入口にしたユーザーは目的のページへたどり着くまで時間がかかっている可能性がある。市民ポータル・マイページ導入により、個々のニーズに合ったメニュー構成やお気に入り機能、閲覧履歴などを利用できるようになり、目的の情報へスムーズに到達できるようにする。

改善ポイント 市民ポータル・マイページ導入により、個々のニーズに合ったメニュー構成やお気に入り機能、閲覧履歴などを利用できるようになり、目的の情報へスムーズに到達できるようになると考えられる。

課題 災害発生時(地震)には多くのユーザーが検索エンジンより情報を探しており、主にトップページへの流入が多い。しかし、トップページへ流入したユーザーは、トップページと防災情報のページを行き来している行動が見受けられ、目的のページを探せていない可能性が高い。さらに、大雨洪水の際には、検索エンジン上ではハザードマップを探し求めるユーザーが多いのに対し、トップページへ流入したユーザーは、ハザードマップを探し出せていない状況がうかがえる。

改善ポイント 市民ポータル・マイページ登録ユーザーに向けて災害時の緊急情報を発信するとともに、ユーザーが市民ポータル・マイページから情報を見つけやすい画面構成とする。

LINE利用状況の分析

◆応答メッセージの分析

自動応答（主にゴミ分別）とキーワード応答（主にリッチメニュー）の利用頻度の多くはキーワード応答ボタンを押下するだけで利用できるキーワード応答メッセージがより多く利用され、利用回数の差は60倍以上であった。

令和3年5月のキーワード応答件数の急増 | LINEでワクチン接種予約ができることの案内に起因か

令和3年5月はキーワード応答件数がその他の月の4倍近い数値となった。令和3年5月1日に、ワクチン接種予約を開始の案内を酒田市Facebookで行われ、LINE利用者の増加はこの案内に起因するものと思われる。利用者数は、その他の月の約2倍となった。

改善ポイント

市民にとって強力なコンテンツでLINE利用は活性化され、その他のコンテンツも併せて利用率が高まる。アフターコロナにおいても「強力なコンテンツ＝市民にとって必要性が高い情報」を配置していけるよう、閲覧傾向などのデータ蓄積が求められる。

◆リッチメニューの利用状況

新型コロナ関連のメニューが上位、次いで防災、子育ての順

トップ階層に配置しているメニューが上位を占める。トップ階層内でも最上位と下位で大きな開きが見られ、コロナ関連のメニューはその他メニューの10倍以上利用された。

改善ポイント

リッチメニュートップ階層とトップ階層以外の利用率に大きな差異があるため、階層はできるだけ簡易化していくことが重要と考える。さらに、メインターゲットの属性（対シニア世代や対子育て世代）に適したコンテンツ配置を重視することがよりリッチメニューの利用率を高めることに繋がると想定する。

リッチメニューの利用回数とランキング

1位：11.9万回 ワクチン接種予約		2位：10.5万回 ワクチン接種予約	
N/A 酒田市HP	7位：1.5万回 手続き	5位：1.9万回 子育て	3位：2.6万回 防災
9位：1.1万回 イベント	8位：1.1万回 バス・船	6位：1.6万回 健康・医療	4位：2.5万回 受信設定

◆登録ユーザーの分析

50歳以上の登録者が最も多いが（約10,000ユーザー）、世代人口に対する登録率では10代を除いて最も低い。40代の登録率は高く、比率では**女性が男性の1.5倍ほど高い**

改善ポイント

50歳以上の人口の中には70歳以上が約半数占めるため、より高齢の利用者にも利用しやすい体験設計の重要度が増すものと考えられる。今後、ログインサイトで年齢や性別等の属性情報を取得することで、推計値ではないデータを用いた分析が可能になる。

◆LINE経由ユーザーの行動分析

期間中のLINE経由のユーザーによる酒田市HPへのセッション数（アクセス数）は、**全体の2.28%**となった。

改善ポイント

参照元が直接の流入となるユーザーが、日常的に利用するページはブックマーク等の機能で保存し利用していることが想定される。LINEは日常的な接点を目指し、様々な情報へスムーズに移動でき使いやすい体験を実現していくことが求められる。そのために分析できる情報は蓄積し、今後の改善に役立てていく必要がある。

調査全体概要

市民の健康意識等の課題

日常生活における健康意識が低い層が多い

高齢化が進むにつれ、生活習慣に起因する疾病増加

治療が長引いていることを理由に治療を中断してしまう

生活環境・生活習慣改善及び運動習慣の必要性の周知が必要

市民一人一人に自分自身の健康管理を行ってもらうことが必要

医療提供体制・機関の課題

かかりつけ医と患者間や医療機関間での情報共有の効率化が必要

診療間の患者の日常データも把握することが必要

運動習慣獲得・生活習慣改善のための介入による、生活習慣病の重症化・再発予防に向けたアプローチを実施

アプリ等の機能により、以下のような介入を実施

- ・生活習慣改善のための行動変容アプローチ
- 行動経済学に基づく定期的なメッセージ
- 医療機関との連携(手帳機能)



生活習慣の管理



PHR



デジタルデバイスや行動経済学的なアプローチにより運動習慣獲得を支援



医療機関・保健師等による参照、診療・指導への活用

生活習慣改善により、生活習慣病の重症化・再発予防、介護予防、健康増進を実現

機能概要

- ・データ可視化（自身の情報管理）
- ・歩数や食事などの生活習慣の乱れの通知
- ・特定の目標行動に関するアプローチ機能
- ・医療機関での検査結果等の連携
- ・糖尿病連携手帳・心不全手帳機能 等

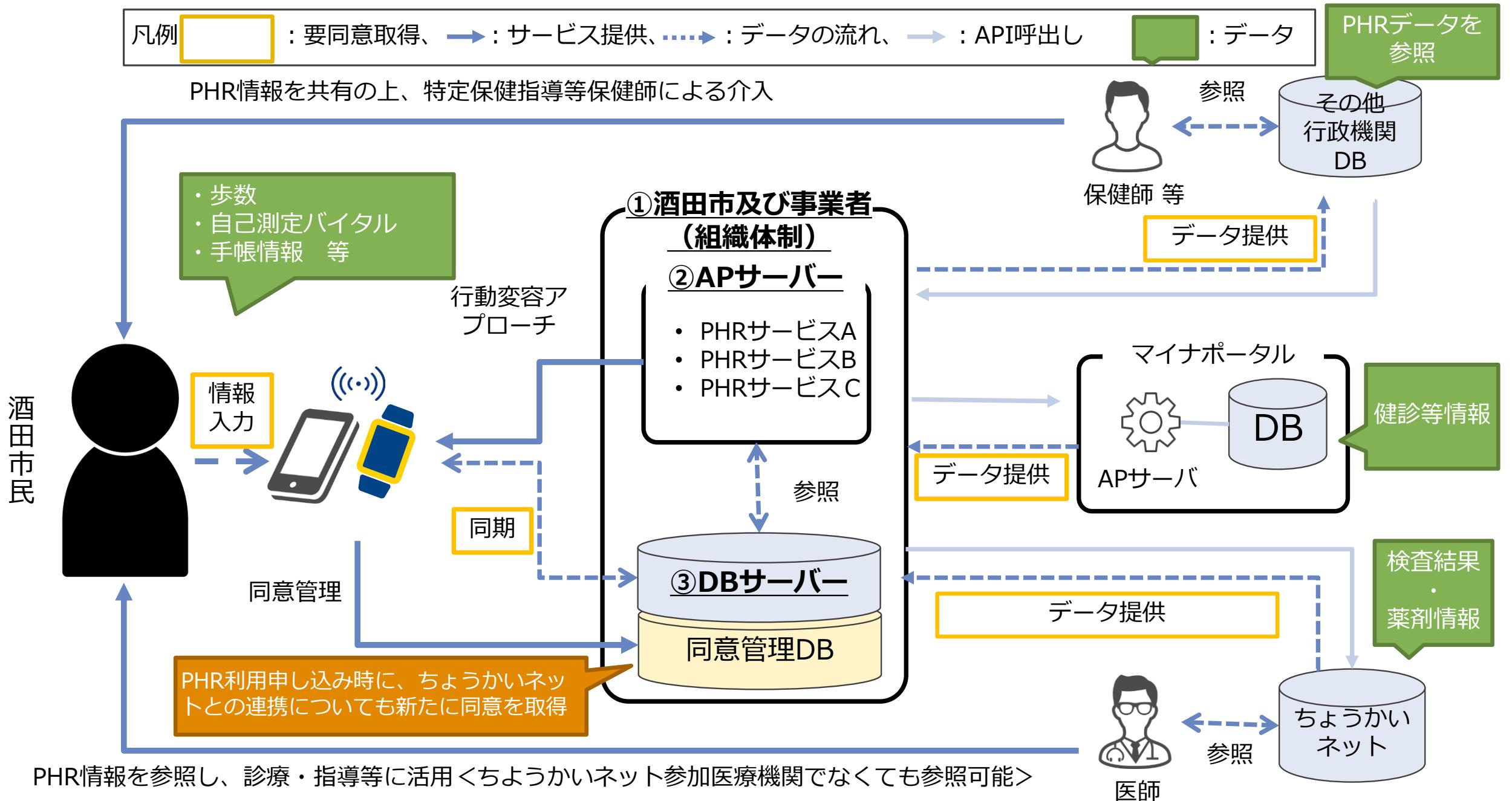
行動変容

- ・歩数または活動量による運動習慣のフィードバック
- ・ポイント付与によるインセンティブ
- ・検査結果、健診結果によるフィードバック（一定のアラート基準を超えた段階で、キャラクター等が通知）
- ・かかりつけ医・保健師による（人的）フィードバック

PHR活用による健康寿命延伸の施策に関する調査

システム全体概要

- 個人によるライフログの入力・管理を前提とし、市の保健師・医療機関等においても個人のPHR情報を参照・活用する。
なお、検査結果については、ちようかいネットとの連携を前提とした



(1) 調査概要

酒田市デジタル変革戦略における本調査の位置づけ

市民の健康寿命を延ばし、健康でいつまでも活躍できるまちを実現することを目指している。そのため、個人の健康記録や酒田市や医療機関の持つ個人の医療情報等を活用した健康寿命延伸施策を検討し、その実行のためのデータ活用方法や医療情報の管理方法、市民への情報提供方法を明らかにし、次年度以降に実施を検討している実証実験のための仕様を明らかにすること

(2) 調査・検討内容

PHR検討についての流れ

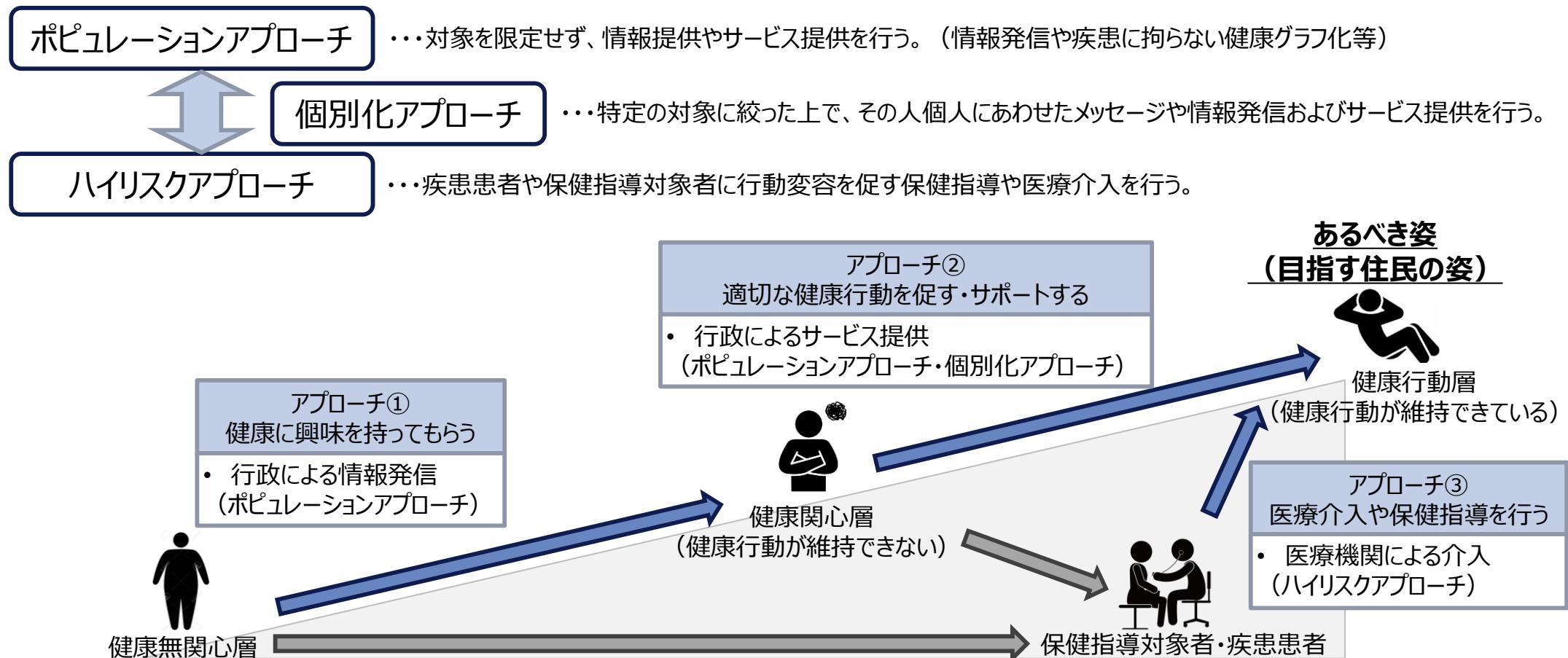
市の現状課題・将来の理想像を明確化したうえで課題解決や将来像実現のために必要なPHR機能を検討

- 本事業の検討にあたり、市としてどのような医療提供体制や健康寿命延伸施策を実施していきたいのかを明確にしたうえで、そのために必要なPHRの活用法やPHRとして取り扱うべき情報を検討。調査の一環として、市関係者や職能団体・中核医療機関へのヒアリングを行い、現状課題や将来像を明確化し、それを実現するために必要なPHRの機能・情報を検討
- 酒田市がPHR構築に向けた検討を進めていくうえでの助言を頂く場として、市内の中核医療機関の代表者、医師・歯科医師・薬剤師の職能団体、生活機能障害の予防における有識者計6名の委員からなる検討会を開催

(3) PHRのターゲット層

健康関心層への個別化アプローチ、保健指導対象者・疾患患者へのハイリスクアプローチを中心に、無関心層も巻き込んだポピュレーションアプローチを実施

- 健康な人を健康無関心層・健康関心層・健康行動層の3段階に分けることができると考えられる。さらに医療機関を受診するグループ（保健指導対象者・疾患患者）の4層で定義し、各グループに対して実施できるアプローチ（介入策）としてはポピュレーションアプローチ・（個別化アプローチ）・ハイリスクアプローチを検討

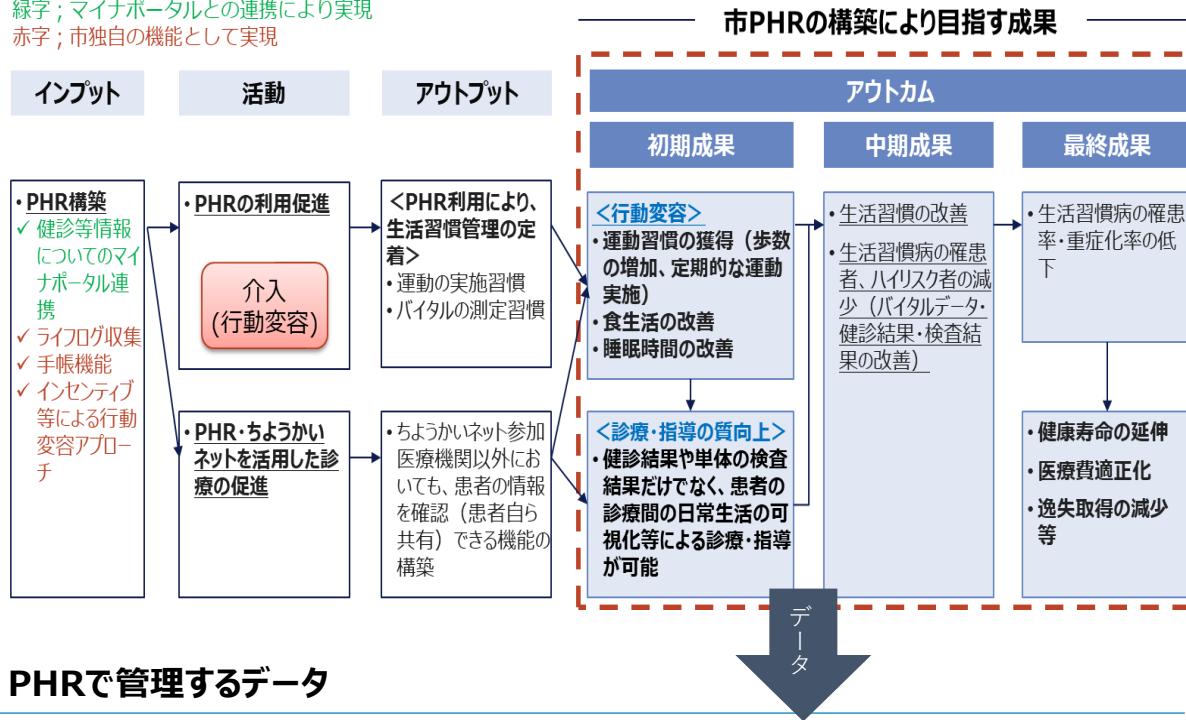


(4) 機能（データ・行動変容・フィードバック）

市PHRの構築により目指す成果

- 生活習慣病の罹患率・重症化率の低下による健康寿命延伸等を目的（最終成果）として、**運動習慣等の生活習慣に関する市民の行動変容**、及び医療機関等において**診療間の患者の日常生活を可視化することによる診療・指導の質及び利便性向上**を促すためのPHR構築を目指す

緑字；マイナポータルとの連携により実現
赤字；市独自の機能として実現



PHRで管理するデータ

- PHRで管理する6臨床学会「コア項目セット」の検査結果を対象とするが、個人の状態に応じて必要な情報が異なるため、個人の状態（生活習慣病の罹患状況）や医療機関等の指導内容に応じて、表示・管理する項目を選択できるようにする
- なお、個人が管理しない検査結果についても、医療機関による参照や行政による事業評価・施策検討に活用する可能性を考慮し、データ自体は収集することとする

生活習慣病「コア項目セット」及び「自己管理項目セット」の項目一覧

各セットの共通項目*			
身長	拡張期血圧	喫煙	
体重	LDLコレステロール	血清クレアチニン	
収縮期血圧	HDLコレステロール	尿蛋白	

糖尿病自己管理項目セット	高血圧自己管理項目セット	脂質異常症自己管理項目セット	CKD自己管理項目セット
血糖	血糖	血糖	CKD診断年齢
糖尿病診断年齢	高血圧診断年齢	中性脂肪	血清アルブミン
HbA1c	血清カリウム	脂質異常症の診断年齢	血尿
ALT	心電図異常	冠動脈疾患の既往	HbA1c
網膜症	中性脂肪	ALT	血清カリウム
中性脂肪	総コレステロール	総コレステロール	中性脂肪
総コレステロール	腹囲	総コレステロール	総コレステロール
尿蛋白	尿酸	尿酸	尿酸
尿アルブミン/クレアチニン	尿酸	腎不全家族歴	腎不全家族歴
AST	家族血圧（収縮期）	尿蛋白/クレアチニン比	尿蛋白（1日量）
腹囲	家族血圧（拡張期）	血清総蛋白	血清総蛋白
尿酸		尿酸	尿酸
yGTP		Hb	Hb
神経障害		シタテンC	シタテンC
歯科定期受診			

※ 「自己管理項目セット」41項目のうち、臨床検査項目基本コードセットの該当は22項目（赤字で記載）。

※ 糖尿病・高血圧・脂質異常症・CKDの4疾患で共通の項目

9

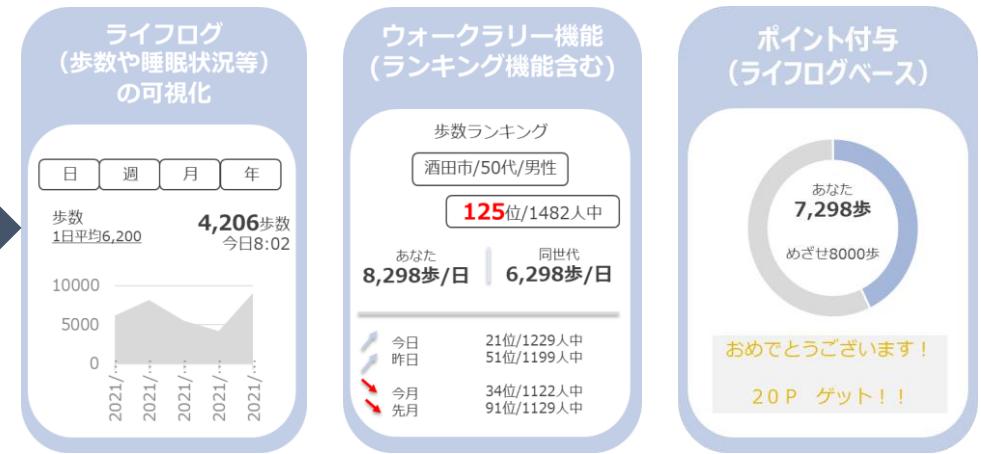
検査結果自体は全て収集して事業評価等に活用

行動変容アプローチ機能

PHR分析結果の市民への提供方法

- 正確かつ安定的にとれるのは4つのデータ（体重、血圧、脈拍、活動量）であり、これらを確実に取得する
- 4つのデータから疾患の予測やその他医療データと組み合わせることで行動変容を促す

- ◆ 具体的なイメージ（行動変容アプローチ機能について）



かかりつけ医との連携・保健師によるフィードバックイメージ

- かかりつけ医・保健師によるフィードバックとして、「①アプリ上のキャラクターによるバーチャルなフィードバック」及び「②実際の診療・指導の場でのリアルなフィードバック」を併用し、対象者への継続的な行動変容アプローチを実施する
- なお、アプリ上のキャラクターは複数の候補より利用者が「サポーター」として選択できるようにすることを想定



調査の目的

酒田市デジタル変革戦略における本調査の位置づけ・検討内容

児童の学習意欲を引き出し、知識や技能、活用する力を伸ばすことを目指している。そのため、GIGA スクール構想により整備された情報端末を有効活用し、小学生の学力向上を図るため、児童個人の理解度に合わせて最適な学習を行うことのできる教育ソフトを比較検討し、本市において導入すべき教育ソフトとそれらを活用した指導方法の検討を行うこととする

教育計画・政策動向

酒田市教育政策の 前提整理

- 子どもたちの生きる力をはぐくむこと、世代を超えてまなびあうことなどが重要である
- デジタルを有効活用し、自ら考え学ぶところから始めることが重要である
- 活用方法は、当初の想定にとらわれずに、目的に立ち返って自由に発想して広げていくことが重要である

学校におけるICTを活用した学習場面

引用) 文部科学省.教科等の指導におけるICTの活用

協働学習

タブレットやPCや電子黒板等を活用し、教室内の授業や他地域・海外の学校との交流学习において、子供同士による意見交換、発表などお互いを高めあう学びを通じて、思考力、判断力、表現力などを育成することが可能（酒田市において実施できていない部分あり）

個別学習

デジタル教材などの活用により、自らの疑問について深く調べることや、自分にあった進度で学習することが容易。一人ひとりの学習履歴を把握することにより個々の理解や関心の程度に応じた学びを構築することが可能（酒田市において実施できていない部分あり）

一斉学習

挿絵や写真等を拡大・縮小、画面への書き込み等を活用して、わかりやすく説明することにより、子どもたちの興味・関心を高めることが可能（酒田市において実施できている）

主な評価点

- 酒田市小学校のICT活用において、教師による教材の提示や家庭学習で実施されている
- ICTを用い、正答率、学習回数、所要時間、利用時刻等を把握している学校はある

主な課題点

- 酒田市において、データ活用以前の教育に効果的なデジタルの活用も十分ではない
- また協働学習以前の効果的な個別学習の推進も十分でない

海外・国内事例調査

- 海外事例では、デジタル化に留まらず、データ共有・活用した子供だけでなく教師や保護者等とのコミュニケーションも重要視した事例がある
- 国内事例では、電子学習ドリルなどデジタル化の事例が多い

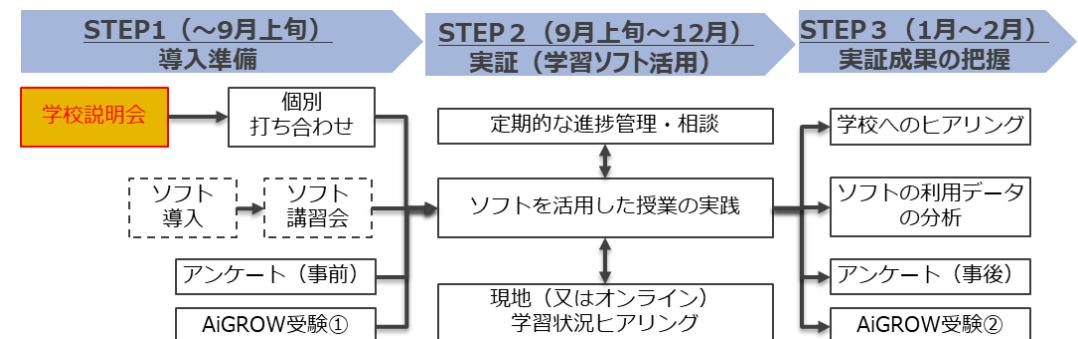


実証実験方法

利用ソフト・参加校

利用ソフト	参加校		
	A小学校	B小学校	C小学校
ソフト①：スマイルネクスト （株）ジャストシステム	5年生（1クラス27名）	5年生（1クラス15名）	5年生（1クラス13名）
ソフト②：ミライシード （株）ベネッセコーポレーション	D小学校 5年生（1クラス26名）	E小学校 4年生（2クラス65名）	
ソフト③：eライブラリ アドバンス （ライズ（株））	F小学校 5年生（2クラス52名）	G小学校 5年生（1クラス4名）	

取組内容



※Ai GROW：気質診断と論理的思考、創造性、個人的実行力、決断力などのコンピテンシー評価

実証実験結果

児童へのアンケート・ヒアリング結果

アンケート結果

- 算数は苦手な児童が多いが、タブレットを使った勉強は楽しいとの声が多く、前向きな意見が多い。アンケートの特性が事後に予測以上に向上はしていない

主な評価点

算数の勉強について

- 算数が好きだの質問に対して、「ややあてはまる」が事後は約10%増加
- コツコツ勉強できているの質問に対して、「ややあてはまる」が約4%増加
- 授業で狙っていることより前に戻っての復習の質問に対して、「ややあてはまる」が約6%増加し、「とてもあてはまる」も約1%増加

タブレット・電子ソフトについて

- タブレットやソフトが、楽しいの質問に対して、「ややあてはまる」が約7%増加
- 苦手な問題を勉強しやすいの質問に対しては、「ややあてはまる」が約9%増加

ヒアリング結果

- 回答形式、操作性、ヒント・解説、ゲーム機能・楽しさについて、評価する点が多かった
- 問題数について課題点が多かった
- ゲーム機能や褒められる機能。操作性について、評価点も多かった一方、課題点もあげられた

主な評価点

回答形式について

- 回答は選択するだけでなく、途中の考え方も見える化もできるのが良い
- 選択式は直感的に答えられるので良い

操作性について

- 電子ソフトは操作性がよく使いやすい
- 苦手な問題を復習しやすくて良い

ヒント・解説について

- タブレットを使った算数ドリルはヒントがあるから便利
- 解説がわかりやすい

ゲーム機能・楽しさについて

- 植物が育っていき成長が実感できる点が良い
- 操作が簡単でやりやすい。間違えたら解説が出てきてゲーム感覚でやって楽しい。タブレットは楽しい

主な課題点

タブレット・電子ソフトについて

- ゲーム機能はいいが途中式がかけず操作性が悪いという点で欠点をあげる声が多かった
- 普段の授業の煩わしさ、タブレットの説明の難しさ・丁寧さがあげられた
- 楽しい、選択できる、復習しやすい、ヒントや解説が良い、ゲーム要素が欲しい、褒められる機能が欲しいとの声が多かった

先生へのヒアリング結果

- 宿題を出すときなど先生の負担も軽減できている
- 児童の考え方や思考過程が分かり、適当に答える児童がいる点を改善できるソフトがよい

主な評価点

- 算数の電子ドリルは思考過程も見える化できるのでよい
- 「一斉学習」（一斉指導による学び）に加え、「個別学習」の学習場面を相互に組み合わせて活用しており、評判はいい
- 授業は児童・先生のコミュニケーションを重要視し、電子ドリルは授業中にも時間があれば使用するが主に授業時間外の復習と予習に使用して、スムーズに運用できている
- 算数が好き得意な生徒は土日を含む持ち帰り学習でも積極的に実施
- 算数が好きでない得意でない生徒は、朝学習などの授業の空き時間
- 楽しく活用している。先生が宿題を出すときの時間負担も軽減

主な課題点

- タッチペンがうまく機能しないときがある
- 問題数はもっと多いほうが、宿題を出すときなど困らない
- 選択問題は、児童は喜んで使っているが、分かっているなくても選択して、回答してしまっている
- ゲーム要素はいいが、途中の思考過程が分からず、答えを覚えてしまい選択をしている児童もいる

各ソフトのヒアリング結果

- eライブラリと比較し、ミライシード、スマイルネクストの評価は高い
- 10点満点中、スマイルネクスト・ミライシードは8点前後、eライブラリは5～6点前後
- 強みは操作性・思考過程の見える化で、弱みは操作がしにくいなどの問題が多い

スマイルネクスト

主な評価点

- 問題を出すにしてもワンタッチで出しやすい
- 操作が早くできるので読み込みのロスがない
- 教科書に準拠したものがありがたかった・操作がしやすく、見やすい

主な課題点

- 問題数の面で、能力が高い人たちはすらすら解けて飽きが出てくる
- 宿題を出す際、やった問題であると、もう一回やったかが分からない

ミライシード

主な評価点

- 問題量が多く幅がありやすい
- どこをやればいいのか分かりやすく誰がどうやったかもわかりやすい

主な課題点

- 漢字ドリルの際、イチマスずつ文字入力する必要があり、ゲーム性がない
- ブラウザ版だと漢字なぞりができない

eライブラリ

主な評価点

- 文字の大きさを変えるや手書きで書けるなど補助的なツールがあった
- ゲーム性があるところははまる

主な課題点

- 途中の思考過程が分からない
- 途中思考過程や詰めの際ははまる

実証実験結果

各ソフトのコンピテンシー結果

スマイルネクスト

- スマイルネクスト利用校のコンピテンシーは全体的に**向上傾向**
- 今回計測した6項目全てのコンピテンシーにおいて、伸びが見られる。特に、「個人的実行力」「決断力」は有意に上がっており、クラス全体で成長が見られる
- 今回計測した8項目のコンピテンシーの中で、「表現力」が有意に上がっている。「個人的実行力」は平均値は下がっているものの、下位層が伸びた傾向にある（最小値の上昇）
- 自己評価については、「個人的実行力」が上昇している傾向にあるが、その他のコンピテンシーについては下がっている傾向にある（平均値で比較）

スマイルネクスト事前・事後比較

	事前	事後
論理的思考	0.5693	0.6141
創造性	0.5614	0.6016
個人的実行力	0.5893	0.6403
決断力	0.5790	0.6220

ミライシード

- ミライシード利用校のコンピテンシーは全体的に**向上傾向**
- 今回計測した6項目全てのコンピテンシーにおいて、伸びが見られる。特に「決断力」は有意に上がっており、クラス全体で成長が見られる。「創造性」や「個人的実行力」は特に下位層が伸びている傾向にある
- 今回計測した4項目全てのコンピテンシーにおいて、伸びが見られる。「論理的思考」「創造性」「個人的実行力」は有意に上がっており、利用したクラス全体で成長が見られる

ミライシード事前・事後比較

	事前	事後
論理的思考	0.5348	0.5917
創造性	0.5375	0.5770
個人的実行力	0.5672	0.6112
決断力	0.5332	0.5790

eライブラリ

- eライブラリ利用校のコンピテンシーは全体的に**低下傾向**
- 今回計測した5項目全てのコンピテンシーにおいて低下している傾向にある。「論理的思考」「創造性」「個人的実行力」「決断力」は有意に下がっている
- 今回計測した5項目全てのコンピテンシーにおいて、4名中3名はどのコンピテンシーも伸びた傾向にある。1名は、認知系のコンピテンシー（論理的思考・創造性）が低下している

eライブラリ 事前・事後比較

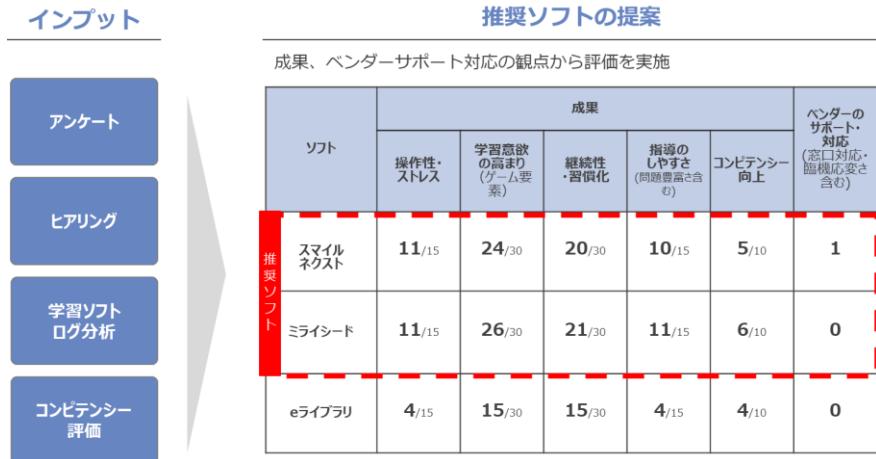
	事前	事後
論理的思考	0.5853	0.5645
創造性	0.6031	0.5596
個人的実行力	0.6524	0.5956
決断力	0.6040	0.5666

※コンピテンシー；成功している人、能力が高い人に共通している行動特性

考察

教育の個別最適化のために導入すべき教育ソフトに関する提言

- アンケート・ヒアリング・ログ分析・コンピテンシー評価をインプットとして、成果、ベンダーサポート対応の観点から、スマイルネクスト・ミライシードが推奨ソフトとして評価が高い
- 先生が中心に実施する授業に加え、ソフトを利用することが重要



酒田市教育DXについての提案

- 「経済・教育格差解消による偏在解決」、「個別最適・探究・協働学習による価値創造」、「教員の負担軽減による児童・生徒のコミュニケーションの増加」が重要であり、段階的に、電子学習ドリルを起点とし、個別最適化学習など教育DXを実施していくことが重要であると考え

技術の成熟度を考慮した酒田市教育DXの方向性

- 教育委員会と議論した内容を反映した、技術の成熟度を考慮した酒田市教育DXの方向性は以下のとおり

