今後の市教委における教育ＤＸの方向性について

戸田市教育委員会
教育政策室

教育ＤＸの推進に向けた諸課題

既存の手段に固執せず、**「課題からの逆算」「物事の抽象化」「解決パターンの多角化」**という**DX思考法を習得**し、学校現場の課題解決に役立てる。



西山圭太氏「DXの思考法」より

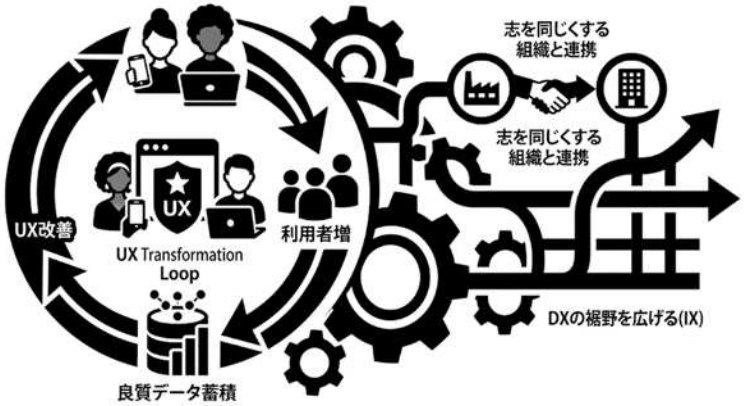
「レッドテープ（お役所仕事）」や部門間の壁（サイロ文化）を打破し、**組織の「タテ割り」構造を解消**する。



自前主義（オンプレミス）から**クラウド活用へシフト**し、システムを最適化する。**データが価値を生む「データの世紀」である**ことを認識し、教育・学校運営の質を向上させることが重要である。



「DXごっこ」を脱し、ユーザー起点の「**UX**変革」で良質なデータ循環を創出する。さらに、組織の枠を超えた連携により産業全体の変革（**IX**）へと繋げ、DXの裾野を拡大させる。

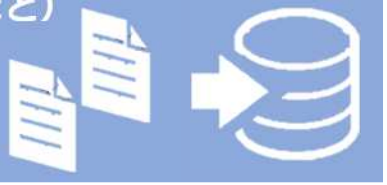


教育ＤＸの推進　両利き経営（知の深化と知の探索）

Digitization 電子化 → **Digitalization** 最適化 → **Digital Transformation** 新たな価値

標準モデルアプローチ（経験・勘による「暗黙知・属人知」） ⇒ 個別最適モデルアプローチ（「形式知・集合知」の活用）

デジタル化で効率・効果的に（GIGAスクールによる一人一台端末整備など）



ICT・データ利活用による指導の充実、教育行政の改善・最適化（一人一台端末の効果的な活用によるデータのフル活用など）



学習モデルの構造や校務のあり方などが質的に変革し、新たな価値を創出



教師視点の校務のデジタル化 ➡ 学習者視点のデータ活用に基づく個別最適な学びへ

■学びのDX■
- 本質の見直しと授業デザインの変革 -

・デジタル教材・学習コンテンツの活用　・LEAFシステム（思考過程の再現）
・オンライン・クラウドの活用、学校と学校外のシームレスな学び
・スタディ・ログの蓄積・分析・活用と匠の技の可視化
・情報モラルからデジタル・シティズンシップへ　等

■校務のDX■
- 業務の効率化と働き方の変革 -

・配布物、連絡、調査等のデジタル化、学校公式SNSによる情報伝達
・会議・研修のオンライン化　・生成AIとの日常的対話
・メディア（情報）リテラシー研修等、教師のICTやデータリテラシー向上に向けた研修
※システムのクラウド化（ゼロトラスト、ネットワークの増強等）　等

■教育行政のDX■
- 学校支援体制の変革 -
- 教育データの利活用 -

・産官学の知のリソースの活用（教育委員会の機能強化と社会に開かれた教育行政）
・教育政策シンクタンク及びアドバイザリーボードの設置
・教育総合データベース（ダッシュボード）の構築　・企業と連携した学習環境の創出 等

■生涯学習のDX■
- 学び直しの変革 -

・市民大学のハイブリッド型開催　・デジタルデバイドの解消
・市民大学アーカイブズの開設　・メディア（情報）リテラシー講演会の開催　等

DX化に向けた３つのキーワード

戸田市版教育DX化の定義

ICTの浸透により、戸田市教育振興計画の基本理念「生き生きと 共に育む 教育のまち 戸田 」が、身近なところから**少しずつ実現・深化**して、市民にとって便利になるとともに、これらが、**既成概念にとらわれず変化**していくこと。

※ 効率性の向上を図りつつ、**既成概念にとらわれず**に教育の在り方を見直していく。

※ 劇的な変化ではなく、**少しずつ改善されていく**こと。

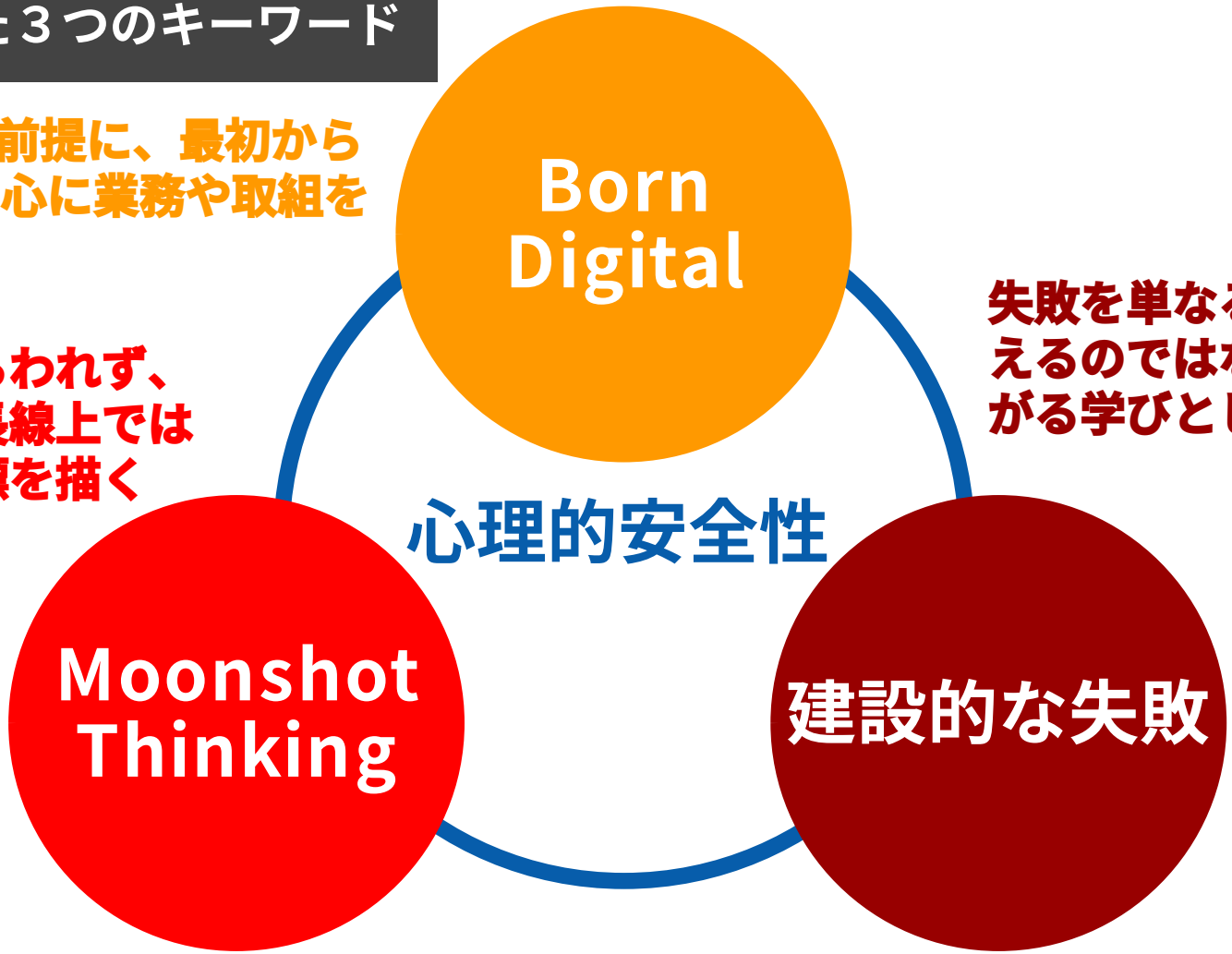
※ DX化の三本柱 ： **① ルール　② ツール ③ 利活用**

令和６年度 戸田市教育ＤＸ化プロジェクトチーム
最終報告（令和７年３月）より

DX化に向けた３つのキーワード

ICTの浸透を前提に、最初からデジタルを中心に業務や取組を設計する

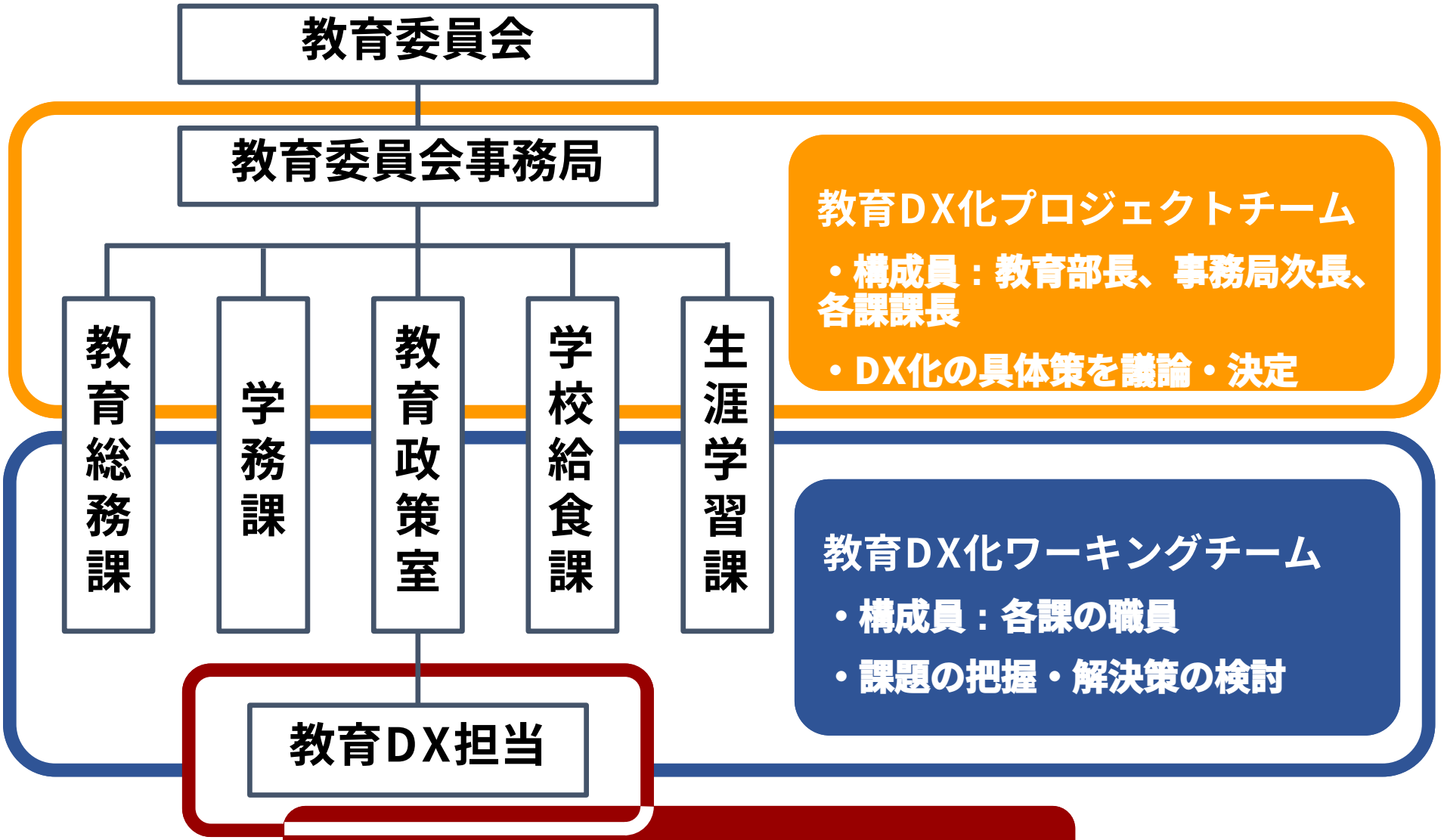
既成概念にとらわれず、これまでの延長線上ではない大胆な目標を描く



失敗を単なるマイナスと捉えるのではなく、次につながる学びとして活かす

令和8年度 教育ＤＸ推進体制

令和８年度の戸田市における教育DX化の推進ための組織体制は以下のとおりである。



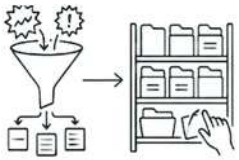
戸田市版教育ＤＸ化に向けた業務の流れ



① 課題の把握（情報収集）

担当：教育DXワーキングチーム（情報収集）　　DX担当（取りまとめ）

対応内容：
学校及び教育委員会事務局各課の業務における現状や課題についてヒアリング等を行い、教育DXの推進に向けた課題を把握・整理する。



② 課題の分析・解決の方向性整理

担当： DX担当（取りまとめ）

対応内容：
収集した課題を分析し、ICTやデジタル技術の活用による業務改善・教育改善の方向性や解決策の案を整理する。



③ 解決策の詳細検討

担当：教育DXワーキングチーム

対応内容：
②で整理した解決策について、業務への影響や実現可能性、必要な体制等を踏まえ、具体的な実施内容を協議する。

④ 方針決定（意思決定）

担当：教育DXプロジェクトチーム

対応内容：
③の検討結果をもとに、解決策の実施方針や進め方について協議・決定する。



⑤ 取組の実施

担当： DX担当及び関係課・関係部署

対応内容：
④で決定された内容に基づき、関係部署と連携しながら具体的な取組を実施する。



⑥ 効果検証・改善

担当：DX担当／教育DXワーキングチーム

対応内容：
実施した取組の効果や課題を検証し、その結果を踏まえて必要な改善を行い、次のDX取組につなげる。



学びのDXの柱「STEAM教育」

「戸田型PBL」の第2フェーズとして「ものづくり」をキーワードに技術的好奇心を育成する基盤を構築

レーザー加工機の整備

市内全中学校（6校）に3台のレーザー加工機を整備



STEAM CAMPUSの開設

中学校1校に多様なデジタル機器・ツールで構成された「STEAM CAMPUS」を開設



「ものづくり」基盤の構築によって「戸田型PBL」の深化を目指す

創造と実践の場

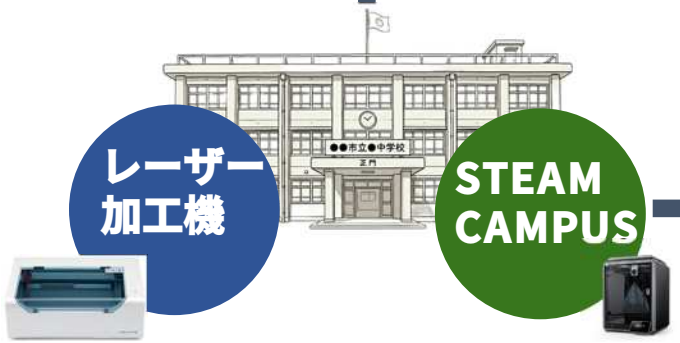
アイデアを形にする手段を通して、構想→試作→改善のサイクルを体験

学校は地域のシンクタンク
生徒が地域のイノベーターに

‘好き ’が学びを深め
‘夢中 ’が学力を伸ばす

地域課題の解決拠点

地域企業・商店・自治体などと連携し、実際の課題に取り組むPBL型の実学フィールド



学びのネットワーク

大学・企業・専門家との協働により、生徒の学びが教室外へと広がり、探究の質と深さを保証

STEAM CAMPUSを活用した課題解決のイメージ



STEAM CAMPUSを活用した課題解決のイメージ

課題解決のプロセス （ デザイン・シンキングの手法を用いた課題解決 ）

Step1

共感



ヒアリング

課題を抱える人の立場に立ち、気持ちや背景を理解することで、課題の本質に迫る。

Step 2

定義



分析

観察や対話をもとに、課題の根本的な原因を明らかにし、解決すべき問題を明確にする。

Step 3

創造



議論・検討

見つけた課題に対して、自由な発想で多様な解決策のアイデアを出し合う。

Step 4

プロトタイプ

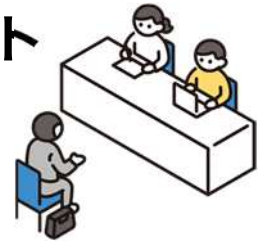


課題解決策の製作

アイデアをもとに、試作品や立体的なモデルを作って形にする。

Step 5

テスト



ヒアリング

プロトタイプに触れ、改良点や課題を見つけ、次の改善につなげる。

科学的探究や技術的知識を活かし、**人や社会に寄り添った課題解決に取り組むことで、創造力・論理的思考・社会性の育成を図る**。また、課題を自分事として捉え、考え、形にし、改善する姿勢を育むことで、**高等学校段階におけるSTEAM教育につなげる**。

今後の取組例

学びの改革	
1	ＳＴＥＡＭ教育の推進① レーザー加工機の活用 / ＳＴＥＡＭ ＣＡＭＰＵＳ実証
2	Google Workspaceを活用した学びの推進
3	情報活用指導力の向上に向けた体系的な研修
4	学習におけるデジタルとアナログの活用実態調査
働き方･環境改善	
1	学校･保護者の負担を軽減する学校徴収金システムの構築
2	保護者連絡ツールＴｅｔｏｒｕの導入
3	学校給食発注業務の効率化
4	出退勤管理に関するシステムの導入
5	学校文書管理に関するシステムの導入
6	申請･手続等のシステム化