

# 学びと社会の連携促進事業

令和2年度第3次補正予算額 **29.0億円**

## 事業の内容

### 事業目的・概要

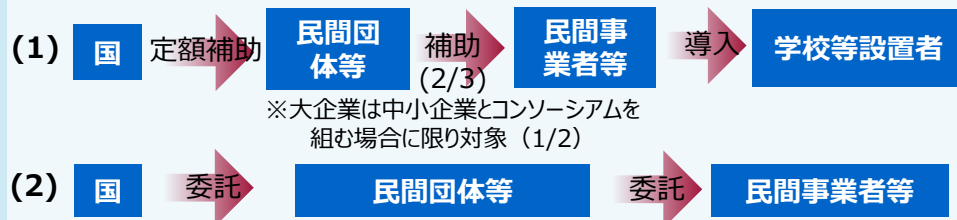
- 世界中で「AIの世紀」の人材像を意識しつつ、ICT技術を活用した教育改革が進行しており、整備の遅れた我が国でも小・中・高での1人1台端末での学習環境が急速に整備されています。コロナ禍での臨時休校・分散登校時にも学びを継続できる環境整備も、急ぐ必要があります。
- 本事業では、政府全体で進める「GIGAスクール構想」の一環として、「1人1台端末」環境での学び方改革を2つの方法で支援します。
- まず、市販のEdTechを用いて学習スタイルの転換を進めたい学校等（学校および一定基準を満たすオルタナティブスクール）への試験導入を、学校等による費用負担が生じない形で進めるべく、事業を行うEdTechサービス事業者に補助をします。
- 併せて、高校での総合探究・理数探究・公共などの新教科や中学以下の総合学習を中心にしてSTEAM学習（学際研究型・プロジェクト型学習）を進めるためのオンライン教材の開発を進めます。

- ※1 EdTech: Education(教育)×Technology(科学技術)を掛け合わせた造語。AI、IoT、VR等のテクノロジーを活用した革新的な能力開発技法。
- ※2 STEAM: 科学(Science)、技術(Technology)、工学(Engineering)、リベラルアーツ・教養(Arts)、数学(Mathematics)を活用した文理融合の課題解決型教育。

### 成果目標

- 学校等におけるEdTechの試験導入・サポートに必要な経費等について、企業向け補助を行い、次年度以降の継続活用や普及を図ります。
- また、課題解決力・創造性を育むオンライン学習教材の開発を促進し、全国展開を加速します。

### 条件（対象者、対象行為、補助率等）



## 事業イメージ

### (1) EdTech導入補助金（EdTechの学校等への試験導入支援）

（導入サービス事例のイメージ）

- 「自学自習」用デジタルドリル・動画教材  
1人1台端末環境で、生徒の学習履歴に基づき、アルゴリズムにより個々の生徒の理解度に合わせた問題を提示。



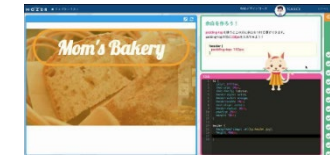
デジタルとアナログの組み合わせをしながら授業を進めることが可能

- 「協働学習・反転授業」支援ツール  
生徒がお互いの回答を一覧で閲覧できたり、教員が生徒の学習状況をリアルタイムに把握しながら、協働学習、反転授業を実現。



生徒がお互いの回答を一覧で閲覧・コメントし、協働学習等が可能

- 「プログラミング学習」ツール  
Webデザインやプログラミング等を、ガイダンスに従いながら学び、1人の教員が複数の生徒を同時に指導することが可能。



キャラクターの指示に従うことで個別に学習を進める事が可能

### (2) STEAM教育実現に向けた環境整備（STEAMライブラリーの構築等）

- 小・中・高を通じた教科横断のカリキュラム・マネジメント、高校での総合探究・理数探究・公共の開始、高大接続改革に合わせ、教育産業・大学・研究機関・産業界の連携で、社会課題・生活課題の解決を考えるオンラインSTEAM教材のライブラリーを構築する。無料開放し、生徒・教師・研究者・企業人が改良を重ねるコミュニティを育てる。

<令和2年度に開発中のテーマの例：全63テーマ>

- ・AIって何だろう？機械学習とは？画像認識とは？
- ・カーボンナノチューブとは何？どうマーケティングする？
- ・あなたの人生にはお金がいくら必要？「働いて稼ぐ」方法と「お金の働かせる」方法、「期待値」を知ろう。
- ・タンザニアのような人口密度の低い未電化国では、どんな発電・送電インフラを作るべき？
- ・カンボジアの貧困層の悪循環を好循環に変えるには？
- ・航空産業は地球温暖化をどう乗り越える？
- ・新型コロナウイルス対策を科学しよう 等



# 学びと社会の連携促進事業

## 令和3年度予算案額 13.1億円 (13.1億円)

### 事業の内容

#### 事業目的・概要

● 世界では「AIの世紀」に必要な能力像を意識し、デジタル技術を活用した全世代に向けた教育イノベーションが進行しています。学校ICT環境整備が大幅に遅れた我が国においても「GIGAスクール構想」に基づき小・中・高における1人1台端末での学習環境整備が国と学校設置者の協力で急速に進んでいます。また、目下コロナ禍が継続する中で、臨時休校・分散登校等の事態が再び生じたとしても学びを継続できる環境の整備を急ぐ必要もあります。

● こうした中、政府全体で進める「GIGAスクール構想」（1人1台端末環境整備）等の機会を活かして教育産業・産業界・学校教育の協働を進めつつ、「学びの個別最適化」（EdTechを活用し、個に応じた自律調整型の学び）と「学びのSTEAM化」（文理融合・学際研究的なプロジェクト型学習の機会）の2つの軸を重視した全世代型の教育イノベーションを進め、社会イノベーション創出につながる人材育成モデルを構築します。

- ※1 STEAM：科学(Science)、技術(Technology)、工学(Engineering)、リベラルアーツ・教養(Arts)、数学(Mathematics)を活用した文理融合の課題解決型教育。
- ※2 EdTech：Education(教育)×Technology(科学技術)を掛け合わせた造語。AI、IoT、VR等のテクノロジーを活用した革新的な能力開発技法。

#### 成果目標

- EdTechを活用して個に応じたアダプティブ学習や、課題解決力・創造性を育むSTEAM学習を促進し、全国展開を支援します。これらにより、我が国におけるイノベーション創出・地方創生等の素地作りを進めます。
- 同時に、ここでの成果を活かし、教育産業の海外展開を後押しします。

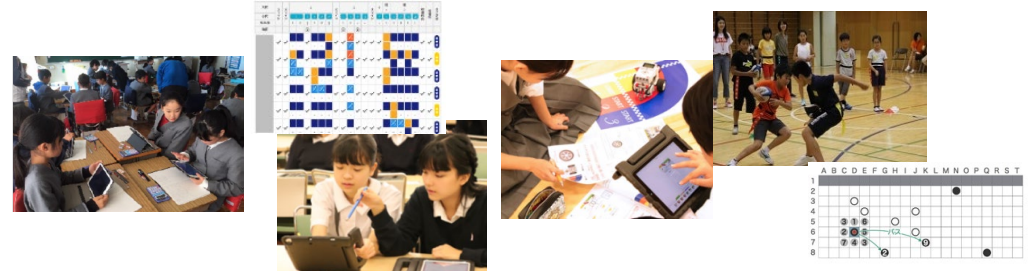
#### 条件（対象者、対象行為、補助率等）

国 → 委託 → 民間事業者等

### 事業イメージ

#### (1) 「未来の教室」実証事業（学びの個別最適化・STEAM化の実証）

- 「GIGAスクール」（1人1台端末）環境下でのEdTech活用モデル創出・全国展開等  
・教育産業等の企業・学校・研究機関等の連携により、1人1台端末環境下でEdTechを活用した「学びの個別最適化」（個に応じた自律調整型の学びへの転換）や「学びのSTEAM化」（社会課題や生活課題の解決をテーマにしたプロジェクト型な学びへの転換）のモデル事例創出・効果検証を進め、教員コミュニティ・研修機会の創出などを通じた普及策を講じる。
- ・イノベーション人材育成に向けた政策上の課題を抽出し、就学前教育・高等教育・異才発掘・発達特性に応じた学習環境整備等のテーマで研究実証を行う。



#### (2) STEAM学習向けEdTechの開発と、活用モデル創出

- STEAM学習の環境整備（「STEAMライブラリー」の構築）  
・先端研究や技術開発や社会課題・生活課題の解決をテーマに、課題解決力・価値創造力の育成を助けるオンライン探究型EdTechを開発し、オンライン・ライブラリを拡充し、全国での活用を推進する。  
＜教材作成上の具体的テーマ＞  
AI・データ×ロボティクス、防災、宇宙、医療、モビリティ、起業家教育等



#### (3) EdTechコンテンツの海外展開の支援

- EdTechコンテンツの海外展開の支援  
・コロナ禍において、世界的にもEdTechに対する需要が高まる中、我が国の学校教育現場等で実証・導入が進むEdTechサービスの優位性を発信し、海外教育市場を開拓する動きを支援する。

