

# 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

### 事業イメージ

#### 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

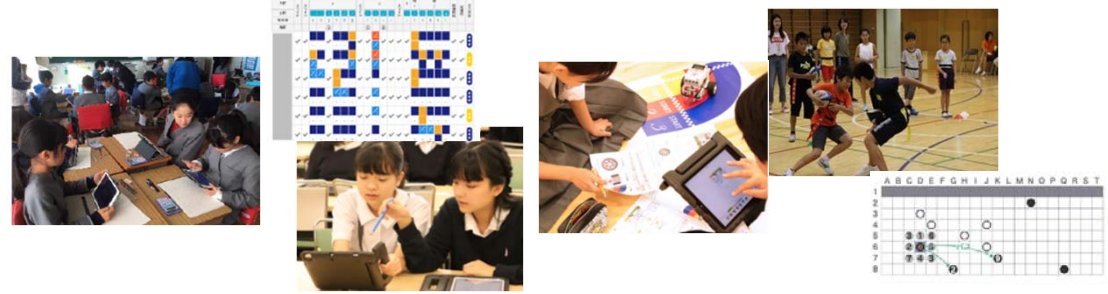
- EdTechを活用して個に応じたアダプティブ学習や、課題解決力・創造性を育むSTEAM学習を促進し、全国展開を支援します。これらにより、我が国におけるイノベーション創出・地方創生等の素地作りを進めます。
- 同時に、ここでの成果を活かし、教育産業の海外展開を後押しします。

#### 条件（対象者、対象行為、補助率等）

国 → 委託 → 民間事業者等

#### (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。

