

学びと社会の連携促進事業

令和4年度予算額 11.5億円（13.1億円）

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います。我が国でもSociety5.0時代において社会を変革できるイノベーション人材育成が求められる中、政府全体で進める「GIGAスクール構想」のもと、小・中・高で1人1台端末での学習環境が急速に整備されています。
- 本事業では、教育産業をはじめとした産業界・研究機関・学校等の連携により、1人1台端末環境下でEdTech※1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）と「学びのSTEAM※2化」（学際的な探究学習の機会）を重視した人材育成モデルや、部活動改革を含む教員の働き方改革に向けた先進事例を創出・効果検証し、各事例の普及・横展開を図ります。
- さらに、コロナ禍を踏まえ世界的にもEdTechに対する需要が高まる中、海外展開も見据えた教育産業のイノベーションを促すため、EdTechイノベーターを官民一体で支援するエコシステムを構築します。

※1 Education(教育)とTechnology(テクノロジー)を掛け合わせた造語。教育現場にデジタルテクノロジーを導入することで、教育領域に変革をもたらすサービス・取組の総称。

※2 Science(科学)、Technology(技術)、Engineering(ものづくり)、Arts(人文社会・芸術)及びMathematics(数学)の5つの領域を含む学際的な探究学習を目指す教育コンセプトの総称。

成果目標

- EdTechを活用して個に応じた自律調整型の学習や、課題解決力や創造性を育む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。
- また、今後の教育産業におけるイノベーション創出を後押しします。

条件（対象者、対象行為等）

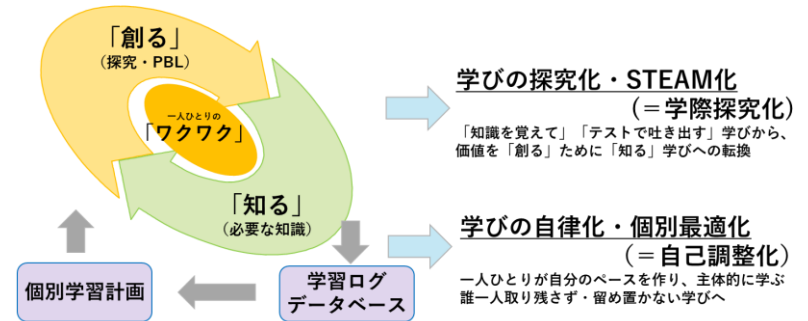


事業イメージ

(1) 「未来の教室」実証事業

○EdTech活用モデル事例等の創出・普及

- Society5.0時代において社会を変革できるイノベーション人材の育成に向け、「学びの個別最適化」や「学びのSTEAM化」、またそれを行うにあたっての部活動改革を含む教員の働き方改革等について、先進的なモデル事例の創出・効果検証を行った上で、モデル事例の普及・横展開を図る。この際、新規性や普及・自走可能性の高い良質な案件を重点的に支援する。
- また、出口となる大学入試・就職活動（高大接続・高社接続）の変革や、非認知能力を育むにあたってより重要となる幼少期（就学前～小学）における学びの在り方等についても、課題の整理や実証検討等に取り組む。



(2) EdTechイノベーション創出支援事業

○EdTechイノベーターに対する官民一体の支援

- 世界的にもEdTechに対する需要が高まる中、民間のサポーターと、グローバルにも活躍できるスタートアップ企業・次代を担うイノベーターを集め、アクセラレーションプログラムや海外展開サポートの提供等、官民一体で支援するためのエコシステムを構築する。

