

学びと社会の連携促進事業

令和3年度概算要求額 36.6億円（13.1億円）

商務・サービスG サービス政策課・教育産業室
03-3580-3922
製造産業局 産業機械課・ロボット政策室
03-3501-1049
中小企業庁 経営支援部 創業・新事業促進課
03-3501-1767

事業の内容

事業目的・概要

- 世界中で「AIの世紀」を強く意識した教育改革が進行しており、ICT環境整備を早急に実現しつつ、我が国の義務教育段階における教育をどのように再構築していくのかの検討が進んでいます。
- 加えて、我が国においても、文部科学省の「GIGAスクール構想」により、全ての小中校生に一人一台端末等が整備され、新しい学習を実現するためのインフラの整備は完了する見込みです。
- 一方、今般のコロナ禍も踏まえ、一人一台端末等を活かしつつ、学校が臨時休校の時であっても「学びの個別最適化」「学びのSTEAM化」を実現し、質の高い学びを継続できる環境整備を行う必要があります。
- 本事業では、学校現場への知識習得型EdTechの導入を進めるとともに、現実の社会課題等について、産業界等からのコンテンツ提供等を通じ、民間教育産業とともに質の高い探究学習を実施できる探究型EdTechの開発支援実証を行います。
- これを通じ、臨時休校時であっても探究型の学びを止めない環境を構築しつつ、我が国のイノベーション人材育成につながる教育のモデル事例を創出し学びの社会システムの変革を行うと共に、国際競争力ある教育サービスを創出します。

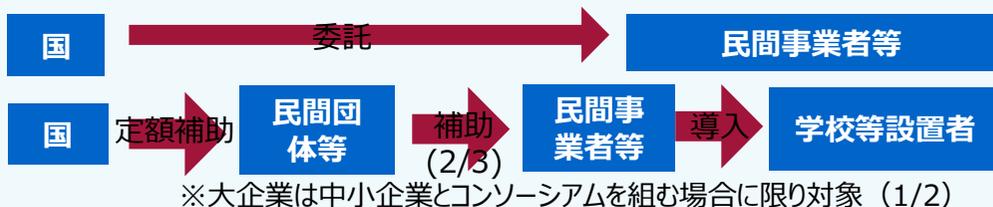
※1 STEAM：科学(Science)、技術(Technology)、工学(Engineering)、リベラルアーツ・教養(Art)、数学(Mathematics)を活用した文理融合の課題解決型教育。

※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を活用した課題解決力・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、チェンジメーカーを育成し、我が国のイノベーション創出・地方創生等につなげます。

条件（対象者、対象行為、補助率等）



事業イメージ

（1）「With/Afterコロナ時代」の「児童生徒1人1台コンピュータ」実現下におけるEdTech活用モデル等の創出（民間教育・学校・産業の連携）

○「未来の教室」実証プロジェクトの推進（1人1台端末環境下におけるEdTech活用モデル事例の創出・発信）

- ・国内外の教育産業、学校、産業界、研究機関の連携により、1人1台PC環境下において、EdTechを活用して「個別最適化」「STEAM化」を実現するモデル事例の創出及び全国発信を推進し、学びの変革の推進や、臨時休校時であっても探究型の学びを止めない環境を創出する。
－自治体のEdTech活用事例、教員研修、探究・プロジェクト型学習カリキュラムマネジメントのモデル事例



- ・異才発掘等、イノベーション人材育成やSTEAM教育に係る政策上の課題を抽出し、また具体的な政策的対応を実施することを目的とし、異才発掘、就学前・高等教育等において、専門的な研究実証を行う。



○EdTech導入補助金

（EdTechの学校等への試験導入支援）

- ・臨時休校時のEdTechを用いた学習の継続や、通常時の学習スタイルを転換したい学校等へのEdTechの導入実証を行う事業者を補助し、EdTechの面的展開を推進。

（2）オンライン上の探究型EdTechの拡充、及び、活用モデル創出

○STEAM教育実現に向けた環境整備（STEAMライブラリーの構築等）

- ・国内外の教育産業、学校、産業界、研究機関の連携により、先端技術や社会課題、創造的な価値創造/課題解決力の醸成等をテーマにしたオンライン探究型EdTech教材等を開発し、臨時休校時をはじめとし、誰もがいつでも活用できるようライブラリを拡充する。並行して、ライブラリの活用モデルを創出し、全国展開を推進。
<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
・ロボティクスの人材育成にあたっては、産学が連携し企業エンジニアを活用した教育等を実施。



（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、世界においてもEdTechに対する需要が高まっていることから、我が国EdTechサービスの優位性を発信し、各国市場の開拓を支援する。

