

学びと社会の連携促進事業

令和4年度概算要求額 25.0億円（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おり、我が国でも政府全体で「GIGAスクール構想」を進め、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。
- こうした中、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」（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つの軸を重視した人材育成モデルを構築します。
- また、上記モデルを面的に普及させるため、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、教員の負担軽減等に関するモデルを創出します。更に、非認知能力が飛躍的に伸びる幼少期（就学前～小学）における学びの在り方・環境等に関する実証にも取り組みます。
- さらに、EdTechを用いて学習スタイルの転換を進めたい学校等への試験導入を促すEdTechサービス事業者に補助をします。同時に、教育の成長産業化を促すため、EdTechを官民一体で支援する体制を整備します。

- ※1 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つの領域を含む文理融合の探究学習を目指す教育コンセプトの総称。
- ※2 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。

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、教育産業の成長産業化を後押しします。

条件（対象者、対象行為、補助率等）



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

- ・教育産業・産業界・学校教育の協働を進めつつ、1人1台端末環境下でEdTechを活用した「学びの個別最適化」や「学びのSTEAM化」のモデル事例等を構築するとともに、面的に横展開するための、大学入試・就職活動（高大接続・高社接続）の変革や部活動改革による教員の負担軽減等に関する実証を行う。
- ・人材育成において最も投資効果があり、とりわけ「遂行力」等の非認知能力が飛躍的に伸びる幼少期（就学前～小学）における学びの在り方・環境に関する実証を行う。



(2) 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。
- 「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。



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



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

(3) EdTechイノベーション創出支援事業

○EdTechに対する官民一体の集中支援

- ・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、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を集め、海外展開サポートやアクセラレーションプログラムの提供等、官民一体で集中支援するための体制を整備する。