

本日も議論いただきたい主な事項（第7回）

- 実証事業例（主に第5回会議（1/21）で報告された2事例と、本日も報告される事例）をもとに議論したい。
- ①イメージされる「未来の教室」の姿、②留意すべき、または乗り越えるべき課題、③必要な環境整備や社会運動的な仕掛けのあり方について議論したい。

1. 「企業人等向けリカレント教育プログラム」の振り返り

- ①「地方派遣」や「リビング・ラボ」といった実証事業で浮き彫りになった「現代の大人」の代表的課題は何か。
- ②その課題に対応したリカレント教育プログラムをさらに充実させるために必要な要素は何か。
（更なる異分野融合によるSTEAM化の仕掛け等）
- ③このアナロジーとして、「未来の大人」に向けた初中等（・高等）教育に活かすべきポイントは何か。

2. 「就学前・初中等・高等向けプログラム」の振り返り

- ①前回（2月）提示した「学校等BPR調査」の結果も踏まえ、（教師と児童・生徒の）「時間の有限性」を前提に、限られた時間内に最大の効果を生む（学びの生産性を上げる）という考え方の確認。
- ②従来の「一斉・画一型講義」を大胆に転換し、EdTechのアルゴリズムや解説動画、個人の学習ログをベースにした「教科の個別最適化学習」を基礎学力構築の中心に据えることへの評価。（ここでは、全員が習得すべき基礎学力は「ある」という前提）
- ③現実社会や未来社会の課題等をベースとした「STEAM・PBL学習」のプログラムが多数生まれるための社会的な仕掛けは何か。
- ④①の個別最適化学習で生み出される各教科の標準授業時数の余裕を組み合わせ、現実社会・未来社会の課題解決を考えるSTEAM・PBL学習（たとえば数学・理科・社会の合科によるSTEAM・PBL学習）を成立させることは可能か、課題は何か（例：各教科ごとの評価の考え方）。

3. 「教員等向けリカレント教育（教育イノベーター創出）プログラム」の振り返り

- 2. のような教育の変化を前提とすれば、教員・学校経営者に向けたサービスとしてさらに必要な要素は何か（また実証事業群の要素はどう改善され、組み合わせられるべきか）。選択肢として普及する上での課題は何か。

【参考】

以下の3日程で、今年度実証事業の評価ワークショップを開催した

①企業人向けリカレント教育プログラム

対象：13事業（次ページ31～43）

開催日時：平成31年3月5日（火）@TRAVEL HUB MIX

②教員等向けリカレント教育（教育イノベーター創出）プログラム

対象：5事業（次ページ26～30）

開催日時：平成31年3月10日（日）@神田外語大学

③就学前、初中等、高等向けプログラム

対象：25事業（次ページ1～25）

開催日時：平成31年3月13日（水）@紀尾井カンファレンス

平成29年度補正「学びと社会の連携促進事業」採択事業一覧(1/3)

初中等向けプログラム

1	株式会社学研プラス	音楽×算数×プログラミングの横断的学習 Music Blocks
2	株式会社FIELD OF DREAMS	スポーツ×数学/理科/プログラミング等の横断学習
3	株式会社リバネス	サイエンスのワクワクと学びの連携
4	NPO法人 TOKUSHIMA雪花菜工房	商業高校PBLのSTEAM化
5	株式会社キャリアリンク①	学習指導要領に紐づいた体験型授業「ABSL (Active Based Subject Learning) 」
6	株式会社Z会	探求学習と教科学習のサイクルを回す「知のナビゲーター」
7	Institution for a Global Society株式会社	産業界（自動車業界）で求められる人材を育成できるPBL
8	株式会社a.school	様々な場所で実施できる探究学習パッケージの開発
9	学校法人角川ドワンゴ学園	21世紀型ライフスキルプログラムの開発と効果実証『LIFE lab 事業』
10	株式会社キャリアリンク②	産業界イニシアチブで人材育成ムーブメントを起こすCHANGE-MAKER's Lab発足
11	株式会社教育と探求社	『自ら課題を発見・設定する』をテーマにしたPBL
12	一般社団法人 国際STEM学習協会	ものづくり空間FabLab及びそれを活用した教育プログラムの学校教育導入実証
13	株式会社JTB	『未来の観光産業』をテーマにしたSTEAM教育プログラム
14	ベジタリア株式会社	『未来の農業』をテーマにしたSTEAM教育プログラム
15	株式会社マイナビ	高校生向けインターン普及を通じた地方中小企業×教育のムーブメントの創出
16	ライフイズテック株式会社	プログラミング教育×課題解決の教育プログラム『CPBL (Creative PBL) 』
17	株式会社キャトル	オンラインライティング添削教材『Rewrites』の学校教育への導入実証
18	株式会社COMPASS	AI教材『Qubena』の学校教育への導入実証
19	株式会社スプリックス	EdTech活用学習プログラム『自立学習RED(eフォレスト) 』の公教育への導入実証
20	大日本印刷株式会社	学校教育と民間教育のデータ連携実証
21	凸版印刷株式会社	EdTech教科書・ドリル「新やるKey」の学校教育導入実証

平成29年度補正「学びと社会の連携促進事業」採択事業一覧(2/3)

就学前向けプログラム

22	国立大学法人お茶の水女子大学（こども園）	就学前STEAM教育実践を目指すお茶大こども園ラボ
23	一般財団法人クマヒラセキュリティ財団	就学前向けシステム思考教育プログラム

高等向けプログラム

24	株式会社エイチラボ	Edtech時代のレジデンシャル（居住型）教育プログラム
25	国立大学法人お茶の水女子大学	大学生（学部生）による産学連携授業「Ocha-Solution Program」

教員・学校経営者向けリカレントプログラム

26	タクトピア株式会社	『Hero Makers』 未来の先生へ至るEMBA型共創型プログラム
27	株式会社Prima Pinguino	2020年の高大接続改革に対応するPBL人材育成プログラム
28	株式会社ベネッセコーポレーション	学校のミドルマネジャーを対象にした「イノベティブティーチャー」育成プログラム
29	Mistletoe株式会社	米High Tech Highを参考にしたSTEAM/PBL教員育成プログラム
30	ユナイテッド・ワールド・カレッジISAKジャパン	教育セクターにおけるアントレプレナー支援プログラム

リカレントプログラム

31	一般社団法人 RCF	Ocean Academy 都市部の人材と地域の水産業を繋ぐ実践型人材育成プログラム
32	一般社団法人 小布施まちイノベーションHUB	行政課題@小布施町を題材にしたチェンジ・メイカー育成プログラム
33	クロスフィールズ①	Executives For Change 企業幹部(候補)向けのNPO派遣プログラム
34	クロスフィールズ②	新興国「留職」プログラムfor Future Change Makers
35	特定非営利活動法人鴻鵠塾	スポーツ興行@徳島／伝統工芸@佐賀を題材にしたチェンジ・メイカー育成プログラム
36	一般社団法人場所文化フォーラム	女性活躍@高崎市、原発問題@大熊町を題材にしたチェンジ・メイカー育成プログラム
37	株式会社パソナ	震災復興@釜石を題材にしたチェンジ・メイカー育成プログラム
38	株式会社Ridilover	大地の芸術祭@越後妻有を題材にしたチェンジ・メイカー育成プログラム
39	立命館東京キャンパス	醸造メーカー@広島を題材にしたチェンジ・メイカー育成プログラム

平成29年度補正「学びと社会の連携促進事業」 採択事業一覧(3/3)

40	大牟田リビングラボ	認知症ケア施設（リビングラボ）を学びの場とした人材育成プログラム
41	川崎リビングラボ	介護施設（リビングラボ）を学び場とした人材育成プログラム
42	鶴岡リビングラボ	温泉旅館街（リビングラボ）を学び場とした人材育成プログラム
43	所沢リビングラボ	高齢化したニュータウン（リビングラボ）を学び場とした人材育成プログラム
44	イノベティブ・デザイン合同会社	顧客の「横断的体験」を生み出せる「システムデザイン人材」を育成する講座の開発
45	一般社団法人バイオ産業情報化コンソーシアム(JBiC)	「産業界横断的なバイオ分野データサイエンス関連人材」を育成する講座の開発
46	PwCコンサルティング合同会社	「復職を希望する女性人材」に必要なスキルを育成する講座の開発
47	一般社団法人日本能率協会(IoT)	プラント運転・保安分野における「IoT人材」を育成する講座の開発
48	一般社団法人日本能率協会(人事)	企業経営を人材と組織の面から支える「人事プロフェッショナル」を育成する講座の開発
49	みずほ情報総研株式会社	企業におけるロボット活用を促進する「ロボットシステムエンジニア」を育成する講座の開発
50	三菱UFJリサーチ&コンサルティング株式会社	「化学分野におけるデジタル人材」を育成する講座の開発