

第2次提言の構成と論点

・次回（5/15）の第2次提言についての議論に向け、コンセプト・キーワードを一度整理したい。不足している点等を御指摘いただきたい。

項目（案） 実証事業群やプレゼンテーション内容をもとに、第1次提言の解像度を上げていく方向性で整理

1 Society5.0/第4次産業革命時代の能力観の整理

- ・Society5.0/第4次産業革命時代に向けて重視すべき能力 ⇒STEAM
- ・第1次提言で示した10のコンセプトと、OECD等の国際的指標との関係整理
⇒STEAM化・個別最適化される「未来の教室」、そのためのEdTech・外部人材・教員養成等

2 「未来の教室」実証事業の成果と示唆

- ① 社会人向け教育プログラム（リビングラボ・地方現場研修） ⇒現在の大人の課題と対策が明らかに
：ビジネスチャンスとして社会課題を見つめる機会・課題設定力・デザイン思考・システム思考等
- ② 初中等・高等向け教育プログラム
：個別最適化・STEAM化が公立学校でも十分に可能、またEdTechは成績上位層にも下位層にも優しい。
一方で学校ICT環境の貧弱さ、標準授業時数の解釈、指導要領由来の学年の壁と教科の壁、教師と産業の壁等の課題
- ③ 教員向けプログラム
：現場改革とSTEAM学習のプログラムに一定の効果、一方でその広がり（教員養成・再教育課程との連携）等の課題
- ④ 学校等BPRプロジェクト ※BPR：Business Process Reengineering
：ミクロ的に業務課題・真因分析・働き方改革イメージを提示、一方で全国各地で活用される上での課題（自己診断）

3 実証事業群をもとに描く、「未来の教室」のイメージ

- ・第1次提言で示したコンセプトをもとに、実証事業群の組合せをもとにして「未来の教室」の具体イメージの提示

4 「未来の教室」に向けた課題とアクション

(1) 学びのSTEAM化と個別最適化

① 学びのSTEAM化

- ・STEAM教育プログラムの開発・多様化と普及に向けた取組
 - STEAM教育プログラムのオンライン・ライブラリーの整備（開発スキームとビジネスモデル確立）
 - 産業界・大学等の参画課題（コンテンツ）の提供、STEAM教育に携わる人材のプール
- ・関係法令の解釈など
 - 合科を含むカリキュラム・マネジメントの具体化（例：「AI」をテーマにするならどの教科のどの単元を組み合わせるか）

② 学びの個別最適化

- ・学校のICT環境の整備（パソコン1人1台に向けた取組の具体化）
 - 「パソコン1人1台」の達成目標の具体的設定と、公費以外の手段（BYOD・寄付）を含むプロセスの明確化
 - 学校が調達に活用する「標準仕様書」の提示（スペック・調達方法）、クラウド利用解禁に向けたガイドライン改正
- ・関係法令の解釈など
 - 「到達度主義」に基づく学び方（履修主義に対する、もう一つの選択肢）
 - 学年を越えた発展的学習、標準授業時数を下回る時間で高い学習効果を生む学習
 - 通信制高校が提供する学習スタイルの全日制高校への応用、義務教育段階における活用
- ・発達に特徴のある児童・生徒を伸ばしていく「学び」の実現 ※今回・次回議論
- ・学習ログやポートフォリオの活用 ※次回議論の予定

(2) 学校等BPR：教員・生徒双方にとっての「時間の有効活用」に向けた第一歩

- ・各学校の自主的な業務見直し／改善を促す仕組み、汎用化（補助となるツール等の提供）

(3) 学校と民間教育の連携 ※次回議論