

## 施策名：学びと社会の連携促進事業

経済産業省商務・サービスGサービス政策課教育産業室  
03-3580-3922

### 分野

医療・教育分野での未来技術の活用

### 総合戦略該当箇所

横2-1-(2)-vi

### 予算額

令和2年度3次補正一般会計2,900百万円  
令和3年度当初一般会計1,310百万円

### 特徴・ポイント

- ✓ 「GIGAスクール」（1人1台端末）環境下でのEdTech活用モデルの創出・全国展開
- ✓ STEAM教育実現に向けたオンライン学習コンテンツ（「STEAMライブラリー」）の拡充
- ✓ EdTechの学校への更なる普及の促進（「EdTech導入補助金」）

### 目的

- ・ 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、整備の遅れた我が国でも小・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る。また、コロナ禍での臨時休校・分散登校時にも学びを継続できる環境整備も、急ぐ必要がある。
- ・ 政府全体が進める「GIGAスクール構想」等の機会を活かして教育産業・産業界・学校教育の協働を進めつつ、「学びの個別最適化」と「学びのSTEAM化」の2つの軸を重視した全世代型の教育イノベーションを進め、教育イノベーション創出につなげる人材育成モデルを構築。

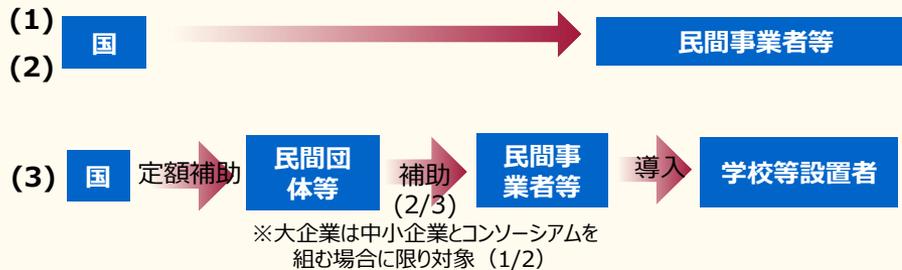
### 概要

- ・ 1人1台端末環境下でEdTechを活用した「学びの個別最適化」や社会課題・生活課題の解決をテーマにしたプロジェクト型な学びへの転換「学びのSTEAM化」のモデル事例創出・効果検証を進める。
- ・ 高校での総合探究・理数探究・公共・情報などの教科や中学以下の総合学習を中心にしてSTEAM学習を進めるためのオンライン教材を開発を進める。
- ・ 市販の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、学校等による費用負担が生じない形で進めるべく、事業を行うEdTechサービス事業者に補助。

### <期待される効果>

- ・ 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、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る。
- ・ 課題解決力・創造性を育むオンライン学習教材の開発を促進し、全国展開を加速させる。

### <資金の流れ>



### <対象事業のイメージ>

- (1) 「未来の教室」実証事業（学びの個別最適化・STEAM化の実証）  
教育産業等の企業・学校・研究機関等の連携により、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」のモデル事例創出・効果検証を進めるとともに、教員コミュニティ・研修機会の創出などを図る。
- (2) STEAM教育実現に向けた環境整備（STEAMライブラリー構築）  
小・中・高を通じた教科横断のカリキュラム・マネジメント、高校での総合探究・理数探究・公共の開始、高大接続改革に合わせ、産官学連携で、社会課題・生活課題の解決を考えるオンラインSTEAM教材のライブラリーを構築する。
- (3) EdTech導入補助金（EdTechの学校等への試験導入支援）  
学校等におけるEdTechの試験導入・サポートに必要な経費等について、企業を対象に補助を行い、次年度以降の継続活用や普及を図る。

### <参考：過去の本事業内容>

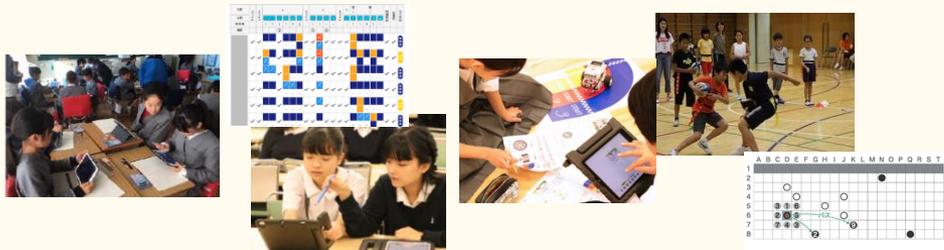
未来の教室ポータルサイト  
<https://www.learning-innovation.go.jp/>



## 活用（又は関連）事例

### (1) 「未来の教室」実証事業（学びの個別最適化・STEAM化の実証）

- 「GIGAスクール」（1人1台端末）環境下でのEdTech活用モデル創出・全国展開等
- ・教育産業等の企業・学校・研究機関等の連携により、1人1台端末環境下でEdTech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への転換）や「学びのSTEAM化」（社会課題や生活課題の解決をテーマにしたプロジェクト型な学びへの転換）のモデル事例創出・効果検証を進め、教員コミュニティ・研修機会の創出などを通じた普及策を講じる。
- ・イノベーション人材育成に向けた政策上の課題を抽出し、就学前教育・高等教育・異才発掘・発達特性に応じた学習環境整備等のテーマで研究実証を行う。



### (2) STEAM教育実現に向けた環境整備（STEAMライブラリーの構築等）

- 小・中・高を通じた教科横断のカリキュラム・マネジメント、高校での総合探究・理数探究・公共の開始、高大接続改革に合わせ、教育産業・大学・研究機関・産業界の連携で、社会課題・生活課題の解決を考えるオンラインSTEAM教材のライブラリーを構築する。無料開放し、生徒・教師・研究者・企業人が改良を重ねるコミュニティを育てる。

<令和2年度に開発中のテーマの例：全63テーマ>

- ・AIって何だろう？機械学習とは？画像認識とは？
- ・カーボンナチュープとは何？どうマーケティングする？
- ・あなたの人生にはお金がいくら必要？「働いて稼ぐ」方法と「お金に働かせる」方法、「期待値」を知ろう。
- ・タンザニアのような人口密度の低い未電化国では、どんな発電・送電インフラを作るべき？
- ・カンボジアの貧困層の悪循環を好循環に変えるには？
- ・航空産業は地球温暖化をどう乗り越える？
- ・新型コロナウイルス対策を科学しよう 等



### (3) EdTech導入補助金（EdTechの学校等への試験導入支援）



- 「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。



- 「協働学習・反転授業」支援ツール  
生徒がお互いの回答を一覧で閲覧できたり、教員が生徒の学習状況をリアルタイムに把握しながら、協働学習、反転授業を実現。



- 「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。