

# EdTech導入実証事業

## 令和元年度補正予算案額 10.0億円

商務・サービスG サービス政策課・教育産業室  
03-3580-3922

### 事業の内容

#### 事業目的・概要

- Society5.0を生きる子ども達は、さらにその先の「未来社会の創り手」となるべく、確かな基礎学力を土台にした創造性を育む必要があります。そのため、一人ひとりの理解度・特性に対して個別最適化され、居住地域による格差のない公平な学びの環境を構築し、プログラミング教育をはじめとするSTEAM※<sup>1</sup>学習の環境を構築することが必要です。
- こうした「未来の学び」を実現するためには、パソコン端末や高速通信網等の教育ICTインフラの整備と併せ、教育産業が開発を進めているEdTech※<sup>2</sup>サービスの学校等における積極的な導入を試行し、学び方改革を進める必要があります。
- 本事業では、文部科学省・総務省が行う学校ICT環境整備に関する事業と協調しつつ、カリキュラム・マネジメントを通じた新たな学び方の構築を進める学校等設置者とともにEdTechサービスの導入を進めようとする企業への補助を行うことにより、学校等設置者と教育産業の協力による教育イノベーションの普及を後押しします。

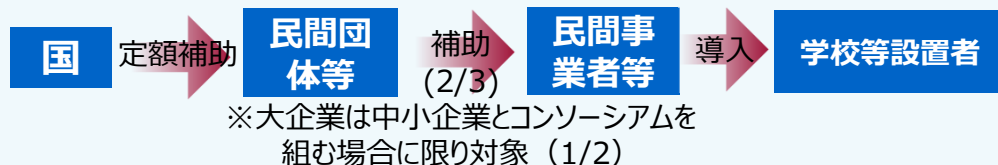
※<sup>1</sup> STEAM：科学(Science)、技術(Technology)、工学(Engineering)、リベラルアーツ・教養(Arts)、数学(Mathematics)を活用した文理融合の課題解決型教育

※<sup>2</sup> 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

- 学校等におけるEdTech導入経費等を対象に、企業への補助を行い、次年度以降の継続活用や地域への波及を図ります。

#### 条件（対象者、対象行為、補助率等）

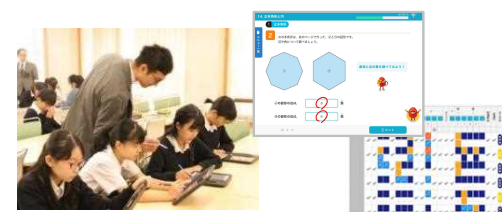


### 事業イメージ

#### 導入を支援するEdTechサービスのイメージ

（導入サービス事例のイメージ）

- AI型ドリル教材  
1人1台端末環境で、個々の生徒の理解度・特性に合わせた個別最適学習を提供。算数・数学・理科等の教科で、生徒の解答内容からAIが理解度を判断し、誤答の原因と推定される単元に誘導するなど一人一人の理解を助ける最適な出題で学びを支援する教材。
- オンライン型英語教材  
オンライン環境で外国のネイティブスピーカーによる質の高い英作文添削指導を実現。地域や担当教員の資質等の制約を受けない、質の高い学びを提供。
- 校務等業務効率化ツール  
書類作成やデータ管理など、学校・教員の様々な業務をシステム導入・デジタル化により効率化。  
※これら教員ツールのみでの申請は不可。  
生徒が活用するツールの導入必須。



一人一人の進捗は可視化されきめ細やかなケアが可能に

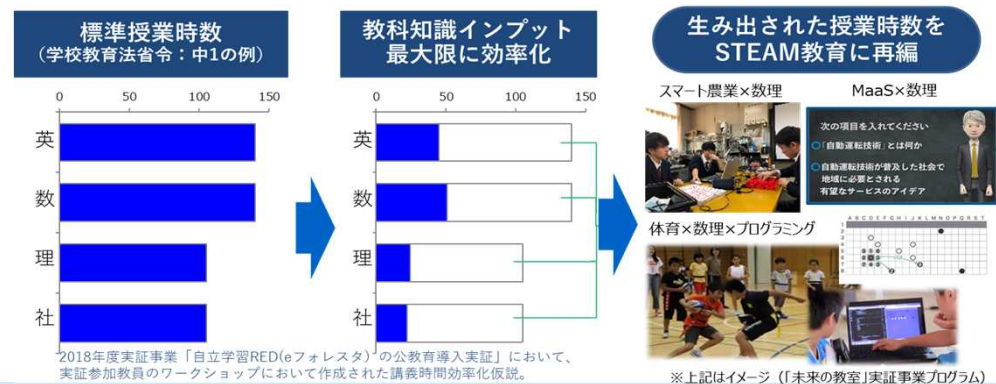


ネイティブ話者による質の高い添削を個々の生徒に合わせて提供



教員負担の軽減を通じて生徒の学びの質を向上

（EdTech活用によるカリキュラム・マネジメントのイメージ）



- EdTech導入実証のスケジュールイメージは以下の通り。（検討中・変更の可能性有）
- 制度の諸情報は決定後随時速やかに展開していくが、説明会等スケジュールは調整中。

## 【スケジュールイメージ（仮）】

1月：執行団体（事務局）公募

2月：執行団体交付決定

3月：webページ公開 企業登録・ツール登録開始 （および審査開始）

5月：交付申請

6月：審査・交付決定

7・8月：導入事前準備（教員研修等）

9月～：導入実施

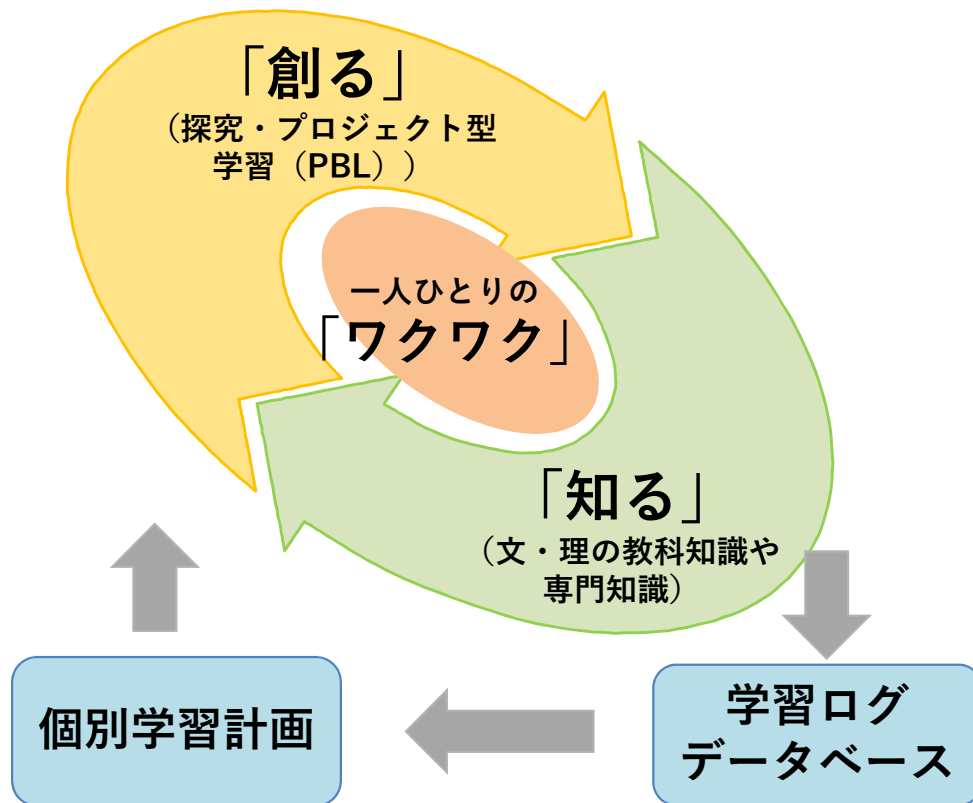
→実績報告・確定検査・払い出し

(参考) 経済産業省「未来の教室」プロジェクトについて



# 経済産業省で進めている「未来の教室」のコンセプト

(= 新学習指導要領の要諦「主体的・対話的で深い学び」への一つの解釈と展望)



## 学びのSTEAM化

「創る」ために「知る」学びへの転換

## 学びの個別最適化

一人ひとりが自分のペースを作る学びへ

新しい学習基盤  
ICT環境、制度環境（到達度主義等）、  
学校BPR、教員養成等

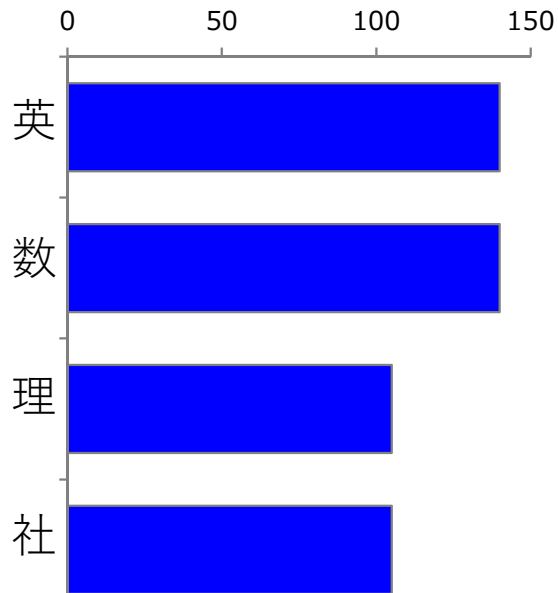
まず、1人1台パソコン環境  
⇒ 教育EBPMの入口

# 「学びのSTEAM化」：「創る」ために「知る」学びへ

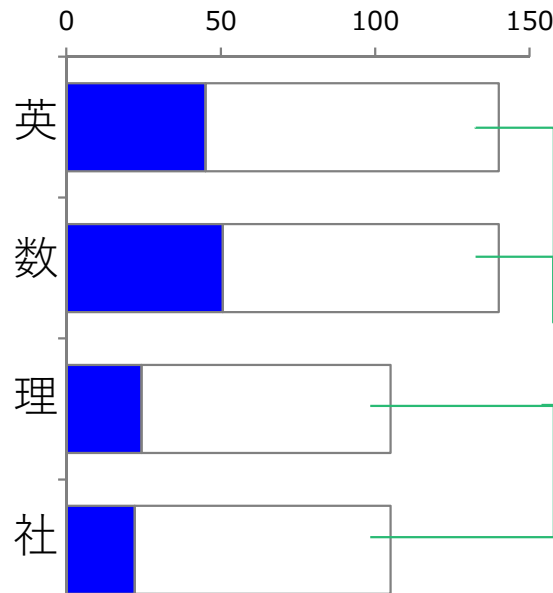
「1人1台パソコン」と「EdTech」の導入  
⇒数理や言語の基礎力構築



標準授業時数  
(学校教育法省令：中1の例)



教科知識インプット  
最大限に効率化



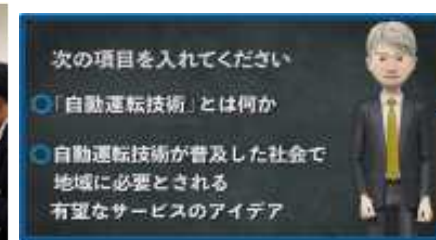
2018年度実証事業「自立学習RED(eフォレスト)」の公教育導入実証において、  
実証参加教員のワークショップにおいて作成された講義時間効率化仮設。

生み出された授業時数を  
STEAM教育に再編

スマート農業×数理



CASE/MaaS×数理



スポーツ×数理×プログラミング



# 「学びの自立化・個別最適化」

「一律・一斉・一方向型授業」から、  
「EdTechによる自学自習と学び合い」へ



教室の中で、  
「一律の内容を」「一律のペースで」  
「一斉に」「受け身で」学ぶ



協働学習による学びあいの風景

居場所を選ばず、  
「多様な内容」「多様なペースで」  
「個別に、協働的に」「能動的に」学ぶ

# 実証成果の普及へのアクション（「未来の教室」キャラバン）

- 都道府県におけるモデル校の実証事業と合わせて、教育委員会職員、教員、保護者、生徒が、直接、EdTech、STEAMプログラムに触れ、良さを実感する場づくりが必要。

## <参考> 長浜市で実施した「未来の教室」キャラバンの一例

### 【実施主体】

長浜青年会議所（地元の中학생向けの職業理解のイベントと併設する形で実施。）

### 【開催場所】

びわ文化学習センターリユートプラザ

### 【参加企業】（順不同）

COMPASS（中学生向け数学のタブレット教材）

→本イベントを機に講習会実施・予算編成検討へ

Life is Tech!（中高生向けプログラミング教室運営）、

学研プラス（プログラミングで作曲ができる「Music Blocks」）

凸版印刷（小学生向け算数のタブレット教材）→本イベントを機に試験導入へ

Leave a nest（探求・研究支援のサービス提供）

Google（Chromebook（PC）提供、自社の教育ツール提供）



## <今年度キャラバン開催状況・開催予定>

開催月	開催県	主催
7月（終了）	滋賀県	長浜市青年会議所
8月（終了）	埼玉県	新座市教育委員会
10月（終了）	群馬県	群馬県高校校長協会
10月（終了）	宮崎県	九州都市教育長協議会
11月（終了）	石川県	北陸大学
11月（終了）	京都府	京都橘大学
12月（終了）	高知県	高知市教育委員会
1月	岐阜県	岐阜市教育委員会
1月	長野県	長野県高等学校長会
3月	広島県	問い立てラボ（教員勉強会）

