

# EdTech導入実証事業

## 令和元年度補正予算案額 10.0億円

### 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）



※大企業は中小企業とコンソーシアムを組む場合に限り対象（1/2）

### 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

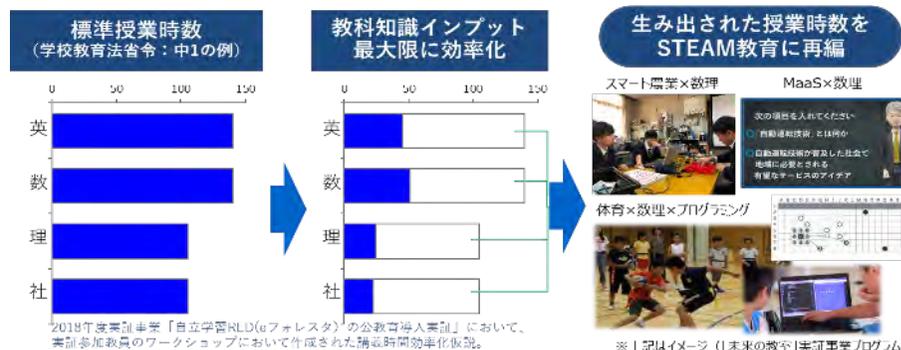


ネイティブ話者による質の高い添削を個々の生徒に合わせて提供



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）



# 各モデル校の座組み



	創る (探究・プロジェクト)	知る (教科知識・専門知識)	学習基盤 (ICT環境・業務効率化)	教育コーチ (専門的知見からのアドバイス)
<b>長野県 坂城高等学校</b> (高1)				<b>稲垣 忠氏</b> ・ 東北学院大学教授 <b>三浦 隆志氏</b> ・ 前岡山県立林野高等学校校長
<b>武蔵野大学 中学校</b> (中1)				<b>池田 修氏</b> ・ 京都橘大学教授 <b>石川 一郎氏</b> ・ 聖ドミニコ学園カリキュラムマネージャー
<b>千代田区立 麴町中学校</b> (中2)				<b>田中 康平氏</b> ・ 株式会社NEL&M代表取締役 <b>西田 光昭氏</b> ・ 柏市教育委員会 指導課教育研究専門アドバイザー
<b>袋井市立 浅羽北小学校</b> (小6)				<b>前田 康裕氏</b> ・ 熊本大学准教授 <b>佐藤 靖泰氏</b> ・ フューチャーインスティテュート株式会社 教育コンサルタント
<b>福山市立 城東中学校</b> (中1~3)				(調整中)

# 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ュートプラザ

### 【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>

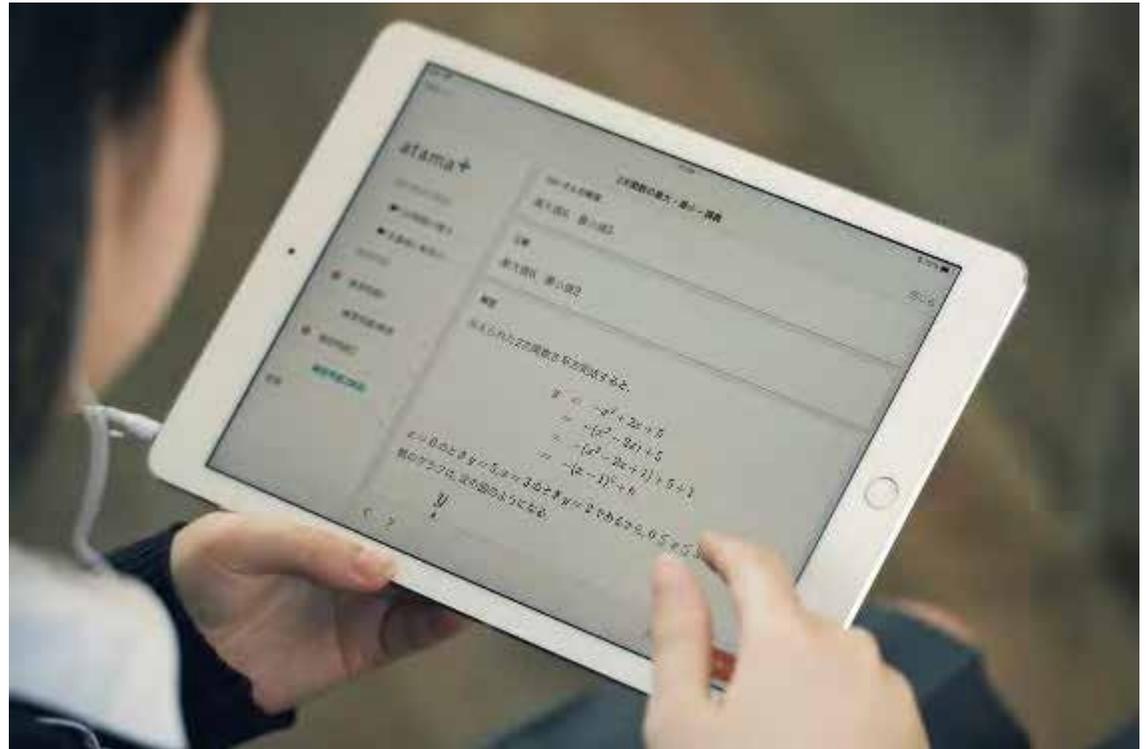
開催月	開催県	主催
7月（終了）	滋賀県	長浜市青年会議所
8月（終了）	埼玉県	新座市教育委員会
10月（終了）	群馬県	群馬県高校校長協会
10月（終了）	宮崎県	九州都市教育長協議会
11月（終了）	石川県	北陸大学
11月（終了）	京都府	京都橘大学
12月（終了）	高知県	高知市教育委員会
1月	岐阜県	岐阜市教育委員会
1月	長野県	長野県高等学校長会
3月	広島県	問い立てラボ（教員勉強会）



# 【参考1】 atama plus(株) 「atama+」

EdTech名	概要
atama+ SCHOOL (仮)	学校内での利用を目的としたアダプティブラーニング教材

【特徴】 AIが一人ひとりすべて違う理解度・学習履歴・ミスの傾向・その日の集中度などに合わせ、世界にひとつだけの、その生徒専用のカリキュラムを自動作成。



## (参考2) (株)COMPASS 「Qubena」

EdTech名	概要
Qubena(キュービナ)	小中学生向けの算数/数学、高校生向けの数学 I A II Bの教科学習に利用できるドリル型教材
英語4技能教材 (仮名)	中高生向けの英語 (4技能対応) の教科学習に利用できるドリル型教材

【特徴】 AIが一人ひとりの間違いの原因を分析し、つまずきポイントを解決するために必要に応じて過去の単元に行き来しながら、その生徒が解くべき課題を出題する。



# (参考3) (株)エナジード「ENAGEED (タブレット版)」

EdTech名	概要
ENAGEED (タブレット版)	考える力・実現力・新しい価値を作る力などを養う「次世代型キャリア教育」を、システムの中でインタラクティブな学習を可能にした教材。

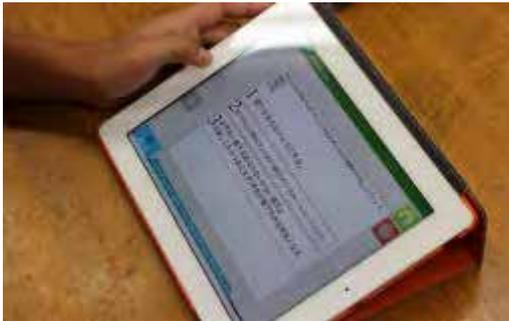
【特徴】 AIに代替されない力、新しい仕事のつくりかた、可能性の広げ方など、正解のない問いをテーマに探求学習を行うことで、自身で考えを組み立て、表現する力を育成する。



## (参考4) (株)コードタクト「School Takt」

EdTech名	概要
school Takt	教科を特定せずに汎用的に活用可能な授業支援システム。

【特徴】生徒の学習状況をリアルタイムに把握、生徒同士の回答を共有することで「みんな学び合う」学習環境を簡単に構築できる。



# (参考5) (株)花まるラボ「Think! Think! school edition」

EdTech名	概要
Think!Think! School edition	小学生向けに、空間認識・平面図形・試行錯誤・論理・数的処理の5分野を中心に15000問以上の問題を収録した思考力育成アプリ

## 【特徴】

思考力を楽しく鍛え、学習習慣をつける学習アプリ。  
一般向けアプリは全世界に多数のユーザーがおり表彰歴も。

