

次期SIP(戦略的イノベーション創造プログラム)課題  
「ポストコロナ時代の学び方・働き方を実現する  
プラットフォームの構築」  
御指摘事項への対応について

2023年4月6日

## 将来像

- ✓ 人間中心の社会、すなわち、一人一人の多様な幸せ（well-being）が実現される社会。同時に、一人一人の持つ多様な力が発揮され、新しい価値が創造されることによって社会が発展し、それが個人の幸せにも繋がる社会
- ✓ 誰もがいつでもどこでも能力を伸ばせる「学び方」と、それを生かした多様な「働き方」が可能であり、人々が生涯にわたり生き生きと社会参画し続けられる社会

## ミッション

- 2030年までに、
- ✓ Society 5.0を生きる人材に必要な「新たな『学び』」をデザインし、生涯にわたって自らの生き方を主体的に考え、他者の異なる価値観を認め、他者と協働し、社会の中で自らを活かすことができる人材を育成するための「場（プラットフォーム）」を構築
  - ✓ 時間や場所にとらわれず、誰もが自らが望む学び方・働き方を選択できる環境を整備  
⇒ Society 5.0を生きる一人一人が、多様な幸せ（well-being）を実現できるフラットな社会を達成

## 社会実装に向けたSIP期間中の達成目標

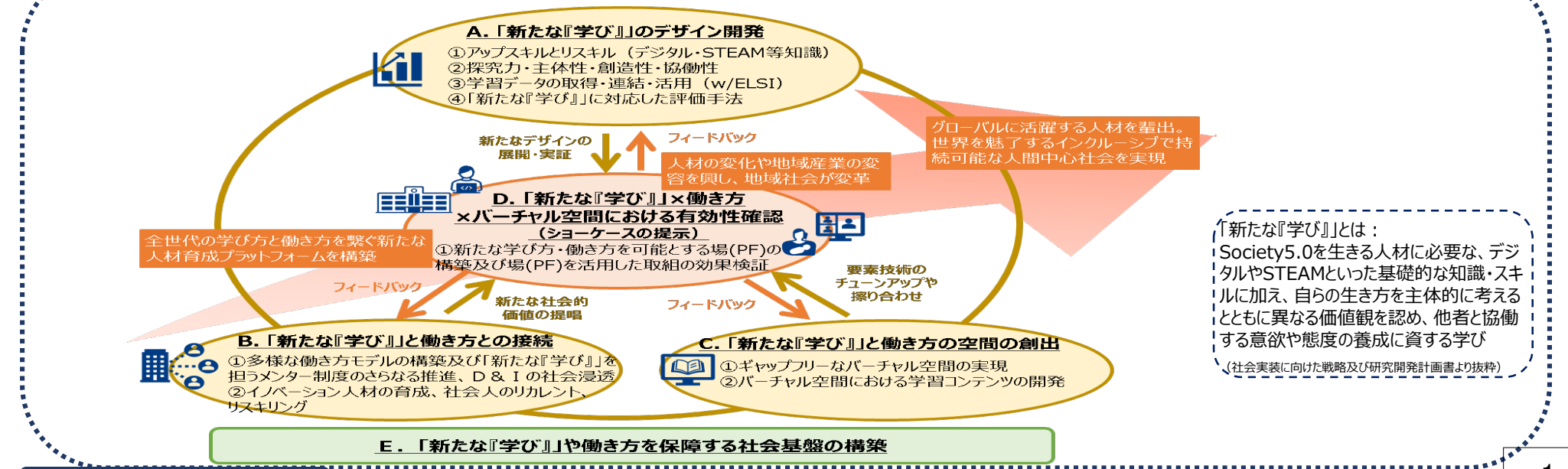
- ✓ 2025年の中間時点までに、複数の基礎自治体を単位とした実証地域において、「新たな『学び』」や働き方の実証を開始
- ✓ 2028年の事業終了までに、都道府県を単位とした実証地域に構築する「場（プラットフォーム）」を通じた「新たな『学び』」や働き方の有効性・導入可能性の提示
- ✓ 実証地域に本課題で目指す将来像を先取りしたショーケースを実現

## SIP終了後の事業戦略(エグジット戦略)

- ✓ 全世代の学び方と働き方を繋ぐ新たな人材育成プラットフォームの構築を通じて、地域社会の変革モデルを他地域へと広く展開
- ✓ SIPの実証事業から得られた「新たな『学び』」のデザインを、民間主体等を通じて、全国に普及・啓発
- ✓ 「新たな『学び』」の教材や学習コンテンツ、技術成果のサービスビジネス化
- ✓ 「新たな『学び』」や働き方に対応した評価手法（指標・データ取得方法・分析手法等）を、政府や産業界等に提唱し、具体の仕組みや制度に反映

## 研究開発内容 関係府省：内閣府、デジタル庁、文部科学省、厚生労働省、経済産業省 等

## 第3期SIP



## SIP終了後（2028～）

- 地域社会の変革モデルを他地域へ横展開
- 「新たな『学び』」のデザインを全国に普及・啓発
- 学習コンテンツやバーチャル技術成果のサービスビジネス化
- 「新たな『学び』」や働き方に対応した評価手法の提唱

御指摘事項	修正ポイント
<p>✓ 目指している社会実装の形を具体的に示し、SIPの期間中にどこまで達成するのか具体的な目標を明確にすること。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● p21「（２）社会実装に向けたSIP期間中の達成目標」を具体化し、ロードマップを修正。</li> <li>● サブ課題Dについて、目指すべき姿と詳細なアウトプット・アウトカムを設定するとともに、具体的な研究開発内容の想定を含めたロードマップを作成。</li> </ul>
<p>✓ 社会実装に向けた関係省庁や産業界と連携の仕方も明確にすること。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● p7「３．ミッション到達に向けた５つの視点での取組とシナリオ」に「関係省庁との連携及び産業界との連携体制の構築」を明記。TFメンバーであったデジタル庁、文部科学省、経済産業省に加え、新たに厚生労働省も推進委員会に参画。</li> <li>● p24「（４）SIP後の事業戦略（エグジット戦略）」に、市場動向調査も踏まえ、今後拡大が見込まれる教育ICT市場へのスタートアップの参入・成長を明記。</li> </ul>
<p>✓ 取組に対するアウトプット指標、アウトカム指標を明確にすること。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● p21「（２）社会実装に向けたSIP期間中の達成目標」を具体化し、ロードマップを修正。</li> <li>● サブ課題Dについて、詳細なアウトプット・アウトカムを設定。</li> </ul>
<p>✓ リスキリングは産業構造変革や人生100年時代で重要な課題だが、新しい学び方が働き方・リスキリングにどうつながるか明確にすること。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● p7「３．ミッション到達に向けた５つの視点での取組とシナリオ」に、「新たな『学び』を社会人のリスキリングや博士人材の育成においても展開し、産業・社会構造や地域の変革を促すことで、時間や場所にとらわれない新たな働き方が広まり、余暇時間が生まれ、リスキリングも活発に行われる好循環を創出することを明記</li> <li>● 特にサブ課題D d-1-3において、地域の働き手が、自ら課題を見つけ、アカデミアの知を活用しつつ新たな知識・技術を学び、その活用方策を考えることで産業・地域を変革させるモデルを創出し、博士人材育成プログラムの開発にもつなげることで、社会人が自主的にリスキリングに取り組み、生産性の向上等働き方の変革を起こす姿をショーケースとして提示することを目指す。</li> </ul>
<p>✓ ポストコロナ時代とあるが、オンライン活用以外に何が新しいのかを明確にすること。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 予測不可能な時代において「総合知」が必要であることを明確にし、「新たな『学び』」の概念を、「Society5.0を生きる人材に必要な、デジタルやSTEAMといった基礎的な知識・スキルに加え、自らの生き方を主体的に考えるとともに異なる価値観を認め、他者と協働する意欲や態度の養成に資する学び」と定義。</li> </ul>
<p>✓ 本課題候補でのプラットフォームはデータのプラットフォームではないと思われるが、プラットフォームが何を示すのか明確にすること。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● p7「３．ミッション達成に向けた５つの視点での取組とシナリオ」において、「・・・Society5.0に必要とされる「新たな『学び』」のコンテンツや評価手法を含むデザインの開発、「新たな『学び』」と働き方を可能とするバーチャル空間の創出、さらにはこれらの有効性を確認するためのショーケースとしての「場（プラットフォーム）の構築・・・」として、ショーケースの提示や有効性の実証のための「場」を指す用語として整理。</li> </ul>
<p>✓ 教育ICTの世界市場の拡大の中で、BRLの視点での取組を進めること。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● p24「（４）SIP後の事業戦略（エグジット戦略）」に、市場動向調査も踏まえ、今後拡大が見込まれる教育ICT市場へのスタートアップの参入・成長を明記。</li> </ul>
<p>✓ モデル地域での実証を横展開するための仕組みを検討すること。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● サブテーマDの各テーマについて、自立化・自走化のための取組を明記。</li> <li>● p24「（４）SIP後の事業戦略（エグジット戦略）」に、本課題に参加した大学、企業、自治体等の共創関係の構築や、ノウハウや成果の持続的な進展・普及を担う主体（NPO、社団法人等）の設立等により、モデル地域の実証の自立的運営や他地域への横展開を促進することを明記。</li> </ul>
<p>✓ 総合知的な人材が求められているが、博士人材も含む人材育成・活用について検討すること。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● サブテーマBに、成長産業分野等に資するリカレント教育やサバティカルなどを通じて、新たな知見や価値を創出できる、論理的思考力や課題解決力を持つ博士人材を地域に輩出し、産業構造を高度化・転換させる実証プロジェクトを追加。（b-2-1）</li> <li>● p19「サブ課題B」に、「総合知を持った博士レベルの高度人材の育成が必要不可欠」であることを明記。</li> </ul>
<p>✓ 学校教育に限らない、幅広い視点からの人材育成を検討すること。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● p7「３．ミッション到達に向けた５つの視点での取組とシナリオ」に、学校教育に限らず、社会人の学び直しやメンター制度の活用による社会と学校の接続、地域における実証プロジェクトでの人材の育成や変容等を目指すことを明記。</li> </ul>

## 令和5年度戦略的イノベーション創造プログラム（SIP）の実施方針 （令和5年3月16日ガバニングボード決定）

（表1）配分額：245.56億円

対象課題	プログラム ディレクター	戦略及び計画の基本的事項	配分額 (億円)
ポストコロナ時代の学び方・働き方を実現するプラットフォームの構築	(公募結果を受けてガバニングボードで決定)	ポストコロナ社会に向けて、新たに必要となる学びの要素やその評価手法の開発、対面と変わらない円滑なコミュニケーションが可能なバーチャル空間の開発等を行うとともに、特定地域での実証を通じて、人材の変容や地域社会・産業の変革を促し、時間や場所にとらわれず、多様な学び方、働き方が可能な社会を実現するためのプラットフォームを構築する。	6.95



ポストコロナ時代の学び方・働き方を実現するプラットフォームの構築	(公募結果を受けてガバニングボードで決定)	ポストコロナ社会に向けて、新たに必要となる学びの要素やその評価手法の開発、対面と変わらない円滑なコミュニケーションが可能なバーチャル空間の開発等を行うとともに、特定地域での実証を通じて、人材の変容や地域社会・産業の変革を促し、時間や場所にとらわれず、多様な学び方、働き方が可能な社会を実現するためのプラットフォームを構築する。	9.6
----------------------------------	-----------------------	---	-----