

SIP第3期
「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」課題の概要

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

西村 訓弘 (にしむら のりひろ)
三重大学大学院 地域イノベーション学研究所 教授・特命副学長

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SP期間中の達成目標

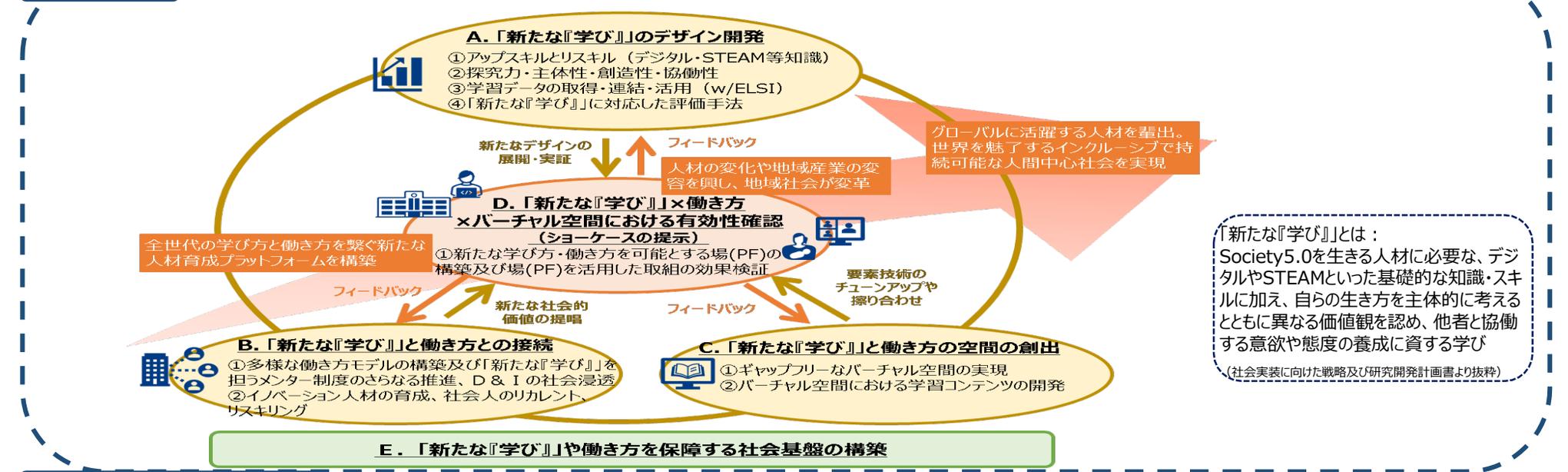
- ✓ 2025年の中間時点までに、複数の基礎自治体を単位とした実証地域において、「新たな『学び』」や働き方の実証を開始
- ✓ 2028年の事業終了までに、都道府県を単位とした実証地域に構築する「場 (プラットフォーム)」を通じた「新たな『学び』」や働き方の有効性・導入可能性の提示
- ✓ 実証地域に本課題で目指す将来像を先取りしたショーケースを実現

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、具体的な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

(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) 5つの視点での取組

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）」を構築する。あわせて、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することによって、Society 5.0を生きる一人ひとりが、多様な幸せ（well-being）を実現できるフラットな社会を達成する。

技術開発

「新たな『学び』」のデザイン開発オンラインPF基盤技術開発

- ・先行的な技術成果（各種要素技術）の取り込み、不足している要素技術の開発
- ・「新たな『学び』」×働き方のバーチャル空間の機能・性能の実証
- ・Society 5.0に必要な「新たな『学び』」のコンテンツ・評価手法を含むデザイン開発
- ・総合知で社会を変える博士人材育成プログラムの実証

SIPでの取組

- ・個別技術の高度化
- ・実証のベースとなる自治体・地域でのインフラ/環境整備
- ・各種要素技術（DX、リモート、インターフェース、VR/AR、コミュニケーション、コンテンツ等）の高度化

関係府省庁

事業

ビジネスモデル検討

- ・「新たな『学び』」を先行的に実証する地域でのコストの検証
- ・民間企業を巻き込んだソリューションサービスのビジネスモデルの実証
- ・「場（プラットフォーム）」の運営や、学校現場への展開など持続的に活動を担う事業主体の特定・育成

SIPでの取組

- ・実証地域におけるサービスの導入・提供を加速

経産省、民間企業等

制度

実証を通じた制度的隘路の特定

- ・新たな「学び」を学校現場で実施する際の制度的課題の特定と改善に向けた提案
- ・「新たな『学び』」の実装に必要な基準の検討（評価方法、学習データの取扱い等）

SIPでの取組

- ・必要に応じて関連の制度や施策の改善を検討

文科省等

社会的受容性

関係者間での理解醸成

- ・実証地域の家庭、児童・生徒・学生、学校（教員）、地域住民、企業、行政等、多様なステークホルダー間での協力と理解の下、「場（プラットフォーム）」を構築

SIPでの取組

- ・教育委員会や教員の理解醸成

文科省、地公体等

- ・企業における人材育成、評価等への新たな「学び」の成果の活用促進

厚労省、経産省等

人材

新たな「学び」のPFの担い手の育成

- ・「新たな『学び』」の「場（プラットフォーム）」を運営する教育者、指導者の基準や研修カリキュラムの体系化
- ・「新たな『学び』」の支援人材（企業から学校現場へのメンター派遣等）の確保・育成

SIPでの取組

- ・教員養成の在り方を検討

文部科学省

- ・学び直しの促進
- ・働き方の多様化、柔軟化

厚労省、経産省、産業界等

社会実装に関わる現状・問題点

1. 我が国の学校教育は、すべての子供に平等に一定水準の学力を保障し、従来から国際的にも高い評価を受けているものの、**多様性を認め、他者と協働し、自ら主体的に・探究的に学ぶ意欲や態度の養成が十分ではない**という指摘がある。
2. 「新たな『学び』・働き方に関して、各府省の個別事業による実証は行われてきているが、**取組が小規模であったり、各府省・各局課の所掌の範囲内にとどまっております、その効果の測定や実証期間終了後の他地域への展開、事業化や社会実装に向けた展望が十分ではない。**
3. コロナ禍により企業等におけるテレワークは加速したが、学校教育においては、**デジタルインフラの脆弱性や、教育データの活用当たりの制度的な障壁や心理的な抵抗感、「新たな『学び』」の担い手不足等により、新たな学習コンテンツやバーチャル空間を活用した学びが学校現場に浸透しない。**
4. 社会人の学び直しの機会が十分に確保されていないなど、**学校と社会との間に分断があり、「新たな『学び』」を初等中等教育、高等教育、社会人のリカレント・リスキリングまで一貫通貫してデザインできていない。**また、**企業における社会人のリカレント・リスキリングを促進する仕組みが不十分。**
5. **地域、ジェンダー、障害の有無等により、学び方・働き方の選択肢に格差が生じている。**

サブ課題と研究開発テーマのイメージ

サブ課題A 「新たな『学び』」のデザイン開発			
a-1 アップスキルとリスキルのための教育コンテンツの開発（デジタル・STEAM等に係る知識）		a-2 探究力・主体性・創造性・協働性を高める教育コンテンツの開発	
①STEAM教育のためのコンテンツプラットフォームの構築	②デジタルリスキングの教育手法の開発	①学校教育における探究力・主体性・創造性・協働性を高める教育コンテンツの開発	②主体的な進路意思決定のためのコンテンツ開発
a-3 学習データの取得・連結・活用（w/ELSI）		a-4 「新たな『学び』」に対応した評価手法の開発	
①学習データの取得・連結・活用手法の開発	②データ取得等に係るELSI的観点での研究開発	①「新たな『学び』」に対応した評価手法の開発	

新たなデザインの展開 ↓ ↑ フィードバック

サブ課題D 「新たな『学び』」×働き方×バーチャル空間における有効性確認（ショーケースの提示）		
d-1 新たな学び方・働き方を可能とする場（プラットフォーム）の構築及び当該場（プラットフォーム）を活用した取組に係る効果検証		
①初等中等教育を中心とした「新たな『学び』」の場（プラットフォーム）の構築及び効果検証	②教育機関と地域・社会との接続による「新たな『学び』」の場（プラットフォーム）の構築及び効果検証	③教育機関と地域・社会との接続による新たな働き方の場（プラットフォーム）の構築及び効果検証

フィードバック ↙ ↗ 新たな社会的価値の提唱

フィードバック ↙ ↗ 要素技術のチューンアップや擦り合わせ

サブ課題B 「新たな『学び』」と働き方との接続	
b-1 多様な働き方モデルの構築及び「新たな『学び』」を担うメンター制度のさらなる推進、D&Iの社会浸透	
①教育と就労の連結による働き方モデル提示に係る研究開発・実証	②D&Iの社会浸透に向けた実証研究
b-2 イノベーション人材の育成、社会人のリカレント、リスキング	
①総合知で社会を変える博士人材育成プログラムの実証	②サバティカルやワーケーションを活用した社会人の学び直しのインセンティブの研究

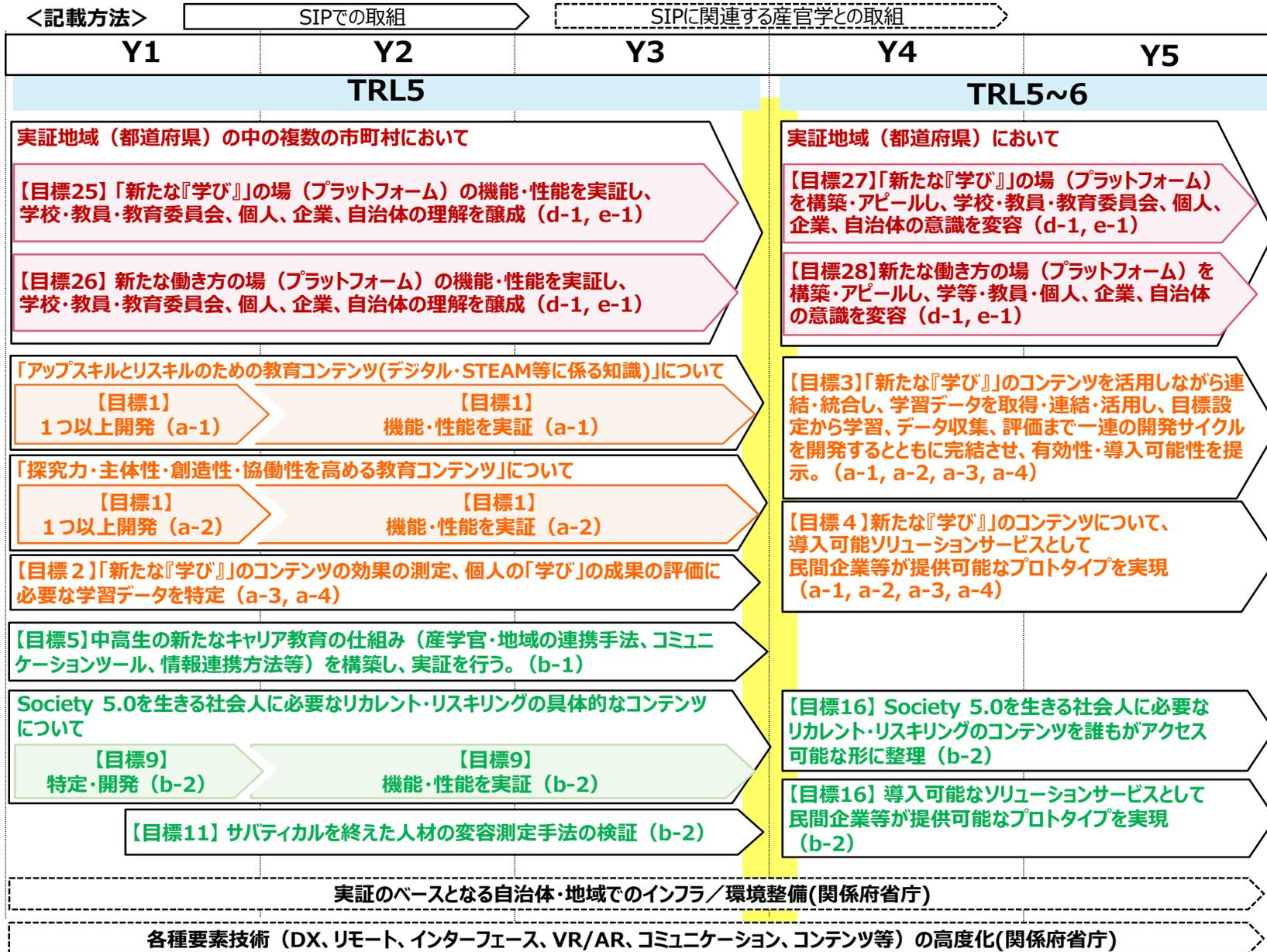
サブ課題C 「新たな『学び』」と働き方の空間の創出	
c-1 ギャップフリーなバーチャル空間の実現	
①「働き方」におけるバーチャル空間の開発	②「学び方」におけるバーチャル空間の開発
c-2 バーチャル空間における学習コンテンツの開発	
①バーチャル空間を活用した学習コンテンツの開発・実証	

サブ課題E 「新たな『学び』」や働き方を保障する社会基盤の構築

(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) 5つの視点でのロードマップ

- 凡例
- サブ課題A
 - サブ課題B
 - サブ課題C
 - サブ課題D

技術開発



<記載方法>

SIPでの取組

SIPに関連する産官学との取組

TRL4~5

TRL5~6

他のSIP課題で開発した要素技術の機能・性能のテスト

【目標20】「新たな『学び』」の空間実現に向けて、対象となる要素技術の調整 (c-1)

【目標20】「新たな『学び』」の空間実現に向けて機能・性能のテスト (c-1)

【目標20】新たな「働き方」の空間実現に向けて、対象となる要素技術の調整 (c-1)

【目標20】新たな「働き方」の空間実現に向けて機能・性能のテスト (c-1)

不足要素技術の開発

【目標21】「新たな『学び』」の空間の実現に向けて開発 (c-1)

【目標21】新たな「働き方」の空間の実現に向けて開発 (c-1)

【目標24】学校や企業がバーチャル空間で活用可能な学習コンテンツを開発 (c-2)

本課題及び他のSIP課題で開発した要素技術を最適に組み合わせて実証

【目標23】「新たな『学び』」の空間の実現に向けて実証 (c-1)

【目標23】新たな「働き方」の空間の実現に向けて実証 (c-1)

【目標24】学校や企業がバーチャル空間で活用可能な学習コンテンツの機能・性能を実証 (c-2)

実証のベースとなる自治体・地域でのインフラ/環境整備(関係府省庁)

各種要素技術 (DX、リモート、インターフェース、VR/AR、コミュニケーション、コンテンツ等) の高度化(関係府省庁)

技術開発

BRL3~5

BRL5~6

事業

実証地域（都道府県）の中の複数の市町村において

【目標25】「新たな『学び』」の場（プラットフォーム）の機能・性能を実証、学校・教員・教育委員会、個人、企業、自治体の理解を醸成（d-1, e-1）

【目標26】新たな働き方の場（プラットフォーム）の機能・性能を実証、学校・教員・教育委員会、個人、企業、自治体の理解を醸成（d-1, e-1）

「アップスキルとリスキルのための教育コンテンツ(デジタル・STEAM等に係る知識)」について

【目標1】
1つ以上開発（a-1）

【目標1】
機能・性能を実証（a-1）

「探究力・主体性・創造性・協働性を高める教育コンテンツ」について

【目標1】
1つ以上開発（a-2）

【目標1】
機能・性能を実証（a-2）

【目標5】中高生の新たなキャリア教育の仕組み（産学官・地域の連携手法、コミュニケーションツール、情報連携方法等）を構築し、実証を行う。（b-1）

【目標6】D&Iの視点での「新たな『学び』」に係る教育コンテンツや、新たな働き方に繋がる製品・サービスの開発を行う。（b-1）

【目標7】D&Iの視点から、「新たな『学び』」や新たな働き方を学校や企業に導入するための条件を明らかにする。（b-1）

Society 5.0を生きる社会人に必要なリカレント・リスキリングの具体的なコンテンツについて

【目標9】
特定・開発（b-2）

【目標9】
機能・性能を実証（b-2）

【目標10】産学官・地域連携を図り、博士課程を活用したイノベーション人材育成のためのプログラムを開発（b-2）

【目標15】イノベーション人材育成のためのプログラムを実証し、50人が受講（b-2）

地域振興事業等との組み合わせにより、実証地域での実サービスの提供を加速(経産省、民間企業等)

実証地域（都道府県）において

【目標27】「新たな『学び』」の場（プラットフォーム）を構築・アピール。学校・教員・教育委員会、個人、企業、自治体の意識を変容（d-1, e-1）

【目標28】新たな働き方の場（プラットフォーム）を構築・アピール。大学等・教員・個人、企業、自治体の意識を変容（d-1, e-1）

【目標29】学校・教員・教育委員会、個人、企業、自治体が抱える制度的・経済的・心理的課題への対応方法を整理（d-1, e-1）

【目標3】「新たな『学び』」のコンテンツを活用しながら連結・統合し、学習データを取得・連結・活用し、目標設定から学習、データ収集、評価まで一連の開発サイクルを開発するとともに完結させ、有効性・導入可能性を提示。（a-1, a-2, a-3, a-4）

【目標4】新たな『学び』のコンテンツについて、導入可能ソリューションサービスとして民間企業等が提供可能なプロトタイプを実現（a-1, a-2, a-3, a-4）

【目標14】D&Iの視点を取り入れた「新たな『学び』」に係る教育コンテンツや、新たな働き方に繋がる製品・サービスの機能・性能を実証する。（b-1）

【目標16】Society 5.0を生きる社会人に必要なリカレント・リスキリングのコンテンツを誰もがアクセス可能な形に整理（b-2）

【目標16】導入可能なソリューションサービスとして民間企業等が提供可能なプロトタイプを実現（b-2）

GRL3~5

GRL5~6

制度

【目標8】博士課程で学ぶ意義を再定義 (b-2)

【目標8】社会のニーズに対応したリカレント教育の基盤整備 (b-2)

【目標11】複数の企業でサバティカル制度を活用したリカレント・リスキングの仕組みを導入 (b-2)

【目標29】学校・教員・教育委員会、個人、企業、自治体が抱える制度的・経済的・心理的課題への対応方法を整理 (d-1, e-1)

【目標13】中高生の新たなキャリア教育の仕組みについて、学校現場で活用するためのガイドラインを整備する。(b-1)

【目標19】学校現場での社会人メンターの活用のためのガイドラインを整備 (b-1)

【目標17】サバティカル制度等、社会人の学び直しのインセンティブ向上につながる制度の有効性を検証。当該制度を企業が活用できるようにモデル化 (b-2)

必要に応じて関連の制度や施策の改善を検討(文科省等)

働き方の多様化、柔軟化(厚労省、経産省、産業界等)

社会的
受容性

SRL3~5

SRL5~6

実証地域（都道府県）の中の複数の市町村において

【目標25】「新たな『学び』」の場（プラットフォーム）の機能・性能を実証、学校・教員・教育委員会、個人、企業、自治体の理解を醸成（d-1, e-1）

【目標26】新たな働き方の場（プラットフォーム）の機能・性能を実証、学校・教員・教育委員会、個人、企業、自治体の理解を醸成（d-1, e-1）

【目標2】学習データの収集に係る保護者や生徒等の理解を得るための条件を明確化（a-3, a-4）

【目標22】「新たな『学び』」におけるバーチャル空間の利用について、保護者や生徒等の理解を得るための条件を明確化（c-1, c-2）

【目標22】働き方におけるバーチャル空間の利用について、企業等の理解を得るための条件を明確化（c-1, c-2）

教育委員会や教員の理解醸成（文部科学省・地方公共団体）

企業における人材育成、評価等への新たな「学び」の成果の活用促進（厚労省、経産省）

実証地域（都道府県）において

【目標27】「新たな『学び』」の場（プラットフォーム）を構築・アピール。学校・教員・教育委員会、個人、企業、自治体の意識を変容（d-1, e-1）

【目標28】新たな働き方の場（プラットフォーム）を構築・アピール。大学等・教員・個人、企業、自治体の意識を変容（d-1, e-1）

【目標29】学校・教員・教育委員会、個人、企業、自治体が抱える制度的・経済的・心理的課題への対応方法を整理（d-1, e-1）

【目標3】「新たな『学び』」のコンテンツを活用しながら連結・統合し、学習データを取得・連結・活用し、目標設定から学習、データ収集、評価まで一連の開発サイクルを開発するとともに完結させ、有効性・導入可能性を示す。（a-1, a-2, a-3, a-4）

【目標13】中高生の新たなキャリア教育の仕組みについて、学校現場で活用するためのガイドラインを整備する。（b-1）

【目標18】社会人が、学び直しの結果、特定地域（都道府県）でのロールモデルとして、多様な働き方を実現（b-2）

【目標19】学校現場での社会人メンターの活用のためのガイドラインを整備（b-1）

HRL3~4

HRL4~6

人材

実証地域（都道府県）の中の複数の市町村において

【目標25】「新たな『学び』」の場（プラットフォーム）の機能・性能を実証、学校・教員・教育委員会、個人、企業、自治体の理解を醸成（d-1, e-1）

【目標26】新たな働き方の場（プラットフォーム）の機能・性能を実証、学校・教員・教育委員会、個人、企業、自治体の理解を醸成（d-1, e-1）

【目標12】複数の市町村において、学校現場への社会人メンターの受入れを調整・開始（b-1）

学び直しの促進(厚労省、経産省、産業界等)

実証地域（都道府県）において

【目標27】「新たな『学び』」の場（プラットフォーム）を構築・アピール。学校・教員・教育委員会、個人、企業、自治体の意識を変容（d-1, e-1）

【目標28】新たな働き方の場（プラットフォーム）を構築・アピール。大学等・教員・個人、企業、自治体の意識を変容（d-1, e-1）

【目標29】学校・教員・教育委員会、個人、企業、自治体が抱える制度的・経済的・心理的課題への対応方法を整理（d-1, e-1）

【目標13】中高生の新たなキャリア教育の仕組みについて、学校現場で活用するためのガイドラインを整備する。（b-1）

【目標19】学校現場での社会人メンターの活用のためのガイドラインを整備（b-1）