

GIGAスクール環境を活かす
「EdTech導入補助金」の執行状況

2020年8月

経済産業省

サービス政策課 教育産業室

経済産業省「未来の教室」関連予算（R元補正 + R2当初・補正：計53億円）

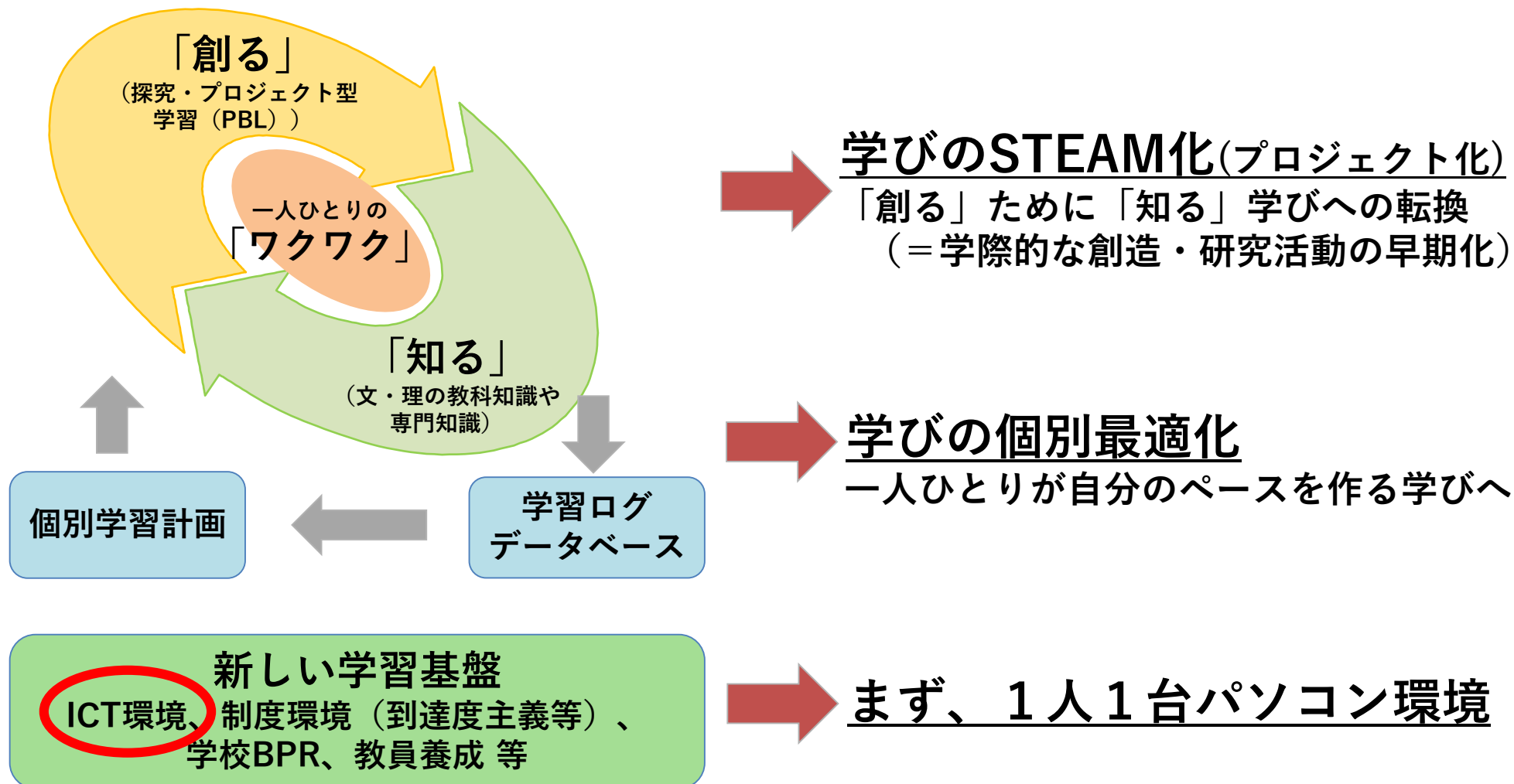
- 経済産業省では、教育イノベーションの促進のため、R2年度当初予算に「学びと社会の連携促進事業」、R元年度補正予算に「EdTech導入実証事業」を計上。
- R2年度補正予算「遠隔教育・在宅教育普及促進事業」により、R元補正予算・R2年度当初予算を拡充。

予算		事業目的
学びと社会の 連携促進事業 (R2当初) 委託費 13.1億円		先進事例の「創出」 （「未来の教室」実証事業） <ul style="list-style-type: none"> ● 学校の授業にEdTechサービスを導入し、「学びの個別最適化」「学びのSTEAM化（プロジェクト化）」を実証する。 ● モデル校において複数社のEdTechサービスを導入し、抜本的なカリキュラム改編を実証する。
	遠隔教育 ・在宅教育 普及促進事業 (R2補正)	先端科学や社会課題等の探求課題に関する、質の高いSTEAMオンライン学習教材等の開発
EdTech導入 実証事業 (R元補正) 補助金 10.0億円	委託費 ・補助金 計30.0億円	実証成果や先進事例の「普及」 （EdTech導入補助金） <ul style="list-style-type: none"> ● 新規の予算確保を待たずとも学校がEdTechサービスを長期間（年度内）試験導入できるよう、EdTech事業者に必要な経費を補助する。

1. 「未来の教室」実証事業について

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)



「学びの個別最適化」：一人ひとりが自分のペースを作る学び

教科知識のインプットは確実に、効率的に。

民間教育発のAIドリル・動画教材を活用した個別・協働の学習環境を、各地の公立・私立で実証。



協働学習による学びあいの風景

Qubena

atama+

TOPPAN

やまKey

Catal




自立学習 RED

決められた教室・学年の中で、
「一律の目標のもとで」
「一律の内容を」「一律のペースで」
「一斉に」「受け身で」学ぶ

居場所や学年や時間の制約を必ずしも受けず、
「自分の個人目標と選択のもとに」
「多様な内容を」「多様なペースで」
「個別に、時に協働的に」「能動的に」学ぶ

基礎的な教科知識のインプットを確実に、効率的に

民間教育発のAIドリルや動画教材を活用した個別学習を導入。



- 数学のAI型ドリル教材
- 生徒の解答から理解度を判断し、次の出題を選択（誤答の原因と考えられる単元に戻る）（＝個別最適化）

※現在は家庭学習・塾を中心に活用



千代田区立麴町中学校の授業にて、英・数を実証中

TOPPAN



協働学習による学びあいの風景



<その他の実証状況>

EdTech企業	実証の対象学校
すららネット	長野県坂城高等学校
COMPASS	千代田区立麴町中学校
Z会×atamaplus	武蔵野大学中学校
凸版印刷	袋井市立浅羽北小学校
学研プラス	福山市立城東中学校
SOMA	学校外教育・保育園/幼稚園
城南進学研究社	横浜市立鴨居中学校

「PC1人1台＋EdTech活用」の時代に相応しい標準授業時数の解釈の必要

「学習ログ＋個別学習計画」に基づく、学年・校種を超えた発展学習・復習を可能に

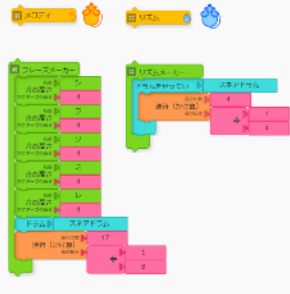
「生徒-教師関係の変化」「教師の新たな専門性」が必要に

「学びの個別最適化」：「別室登校」や「不登校」の生徒達の学び方改革も

EdTechの「学習ログ」「個別学習計画」に基づく、1人ひとりに最適化された教育機会の確保。

福山市立城東中学校

個別学習計画に沿った学習支援



運送会社の協力による、物流をテーマにしたPBL

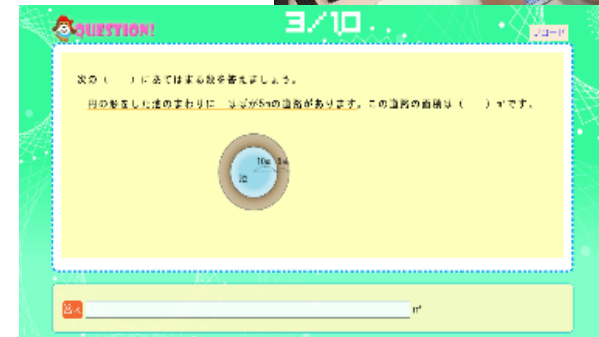
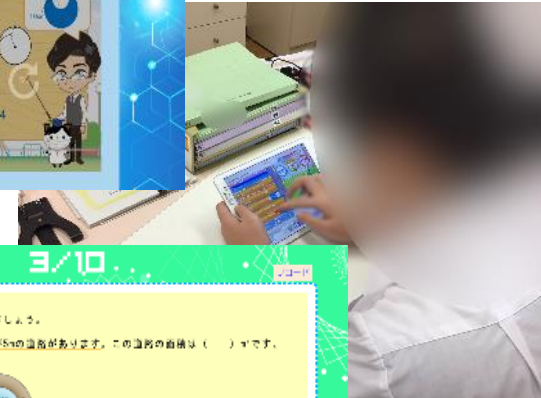


東京大学
先端科学技術研究センター
中邑研究室

【協力】
明蓬館高校SNEC
(広域通信制)

- ・教員研修
- ・個別学習計画支援

横浜市立鴨居中学校



→ オルタナティブスクールや自宅での学習ログと個別学習計画に基づく学習成果の評価、学校での出席カウントなどの事例づくりと普及へ

「学びの個別最適化 + STEAM化」：時間の有効活用で「創る」学びの充実を

「1人1台パソコン」と「EdTech」の導入で「個別最適化」

⇒数理・言語の基礎力の徹底したパーソナルトレーニング



- AI型ドリル教材
生徒の解答から理解度を判断し、次の出題を選択（誤答の原因と考えられる単元に戻る）（＝個別最適化）
- オンライン型教材
個別最適された課題に取り組み、オンラインでの質の高い添削と、解説を受ける。

TOPPAN



atama+

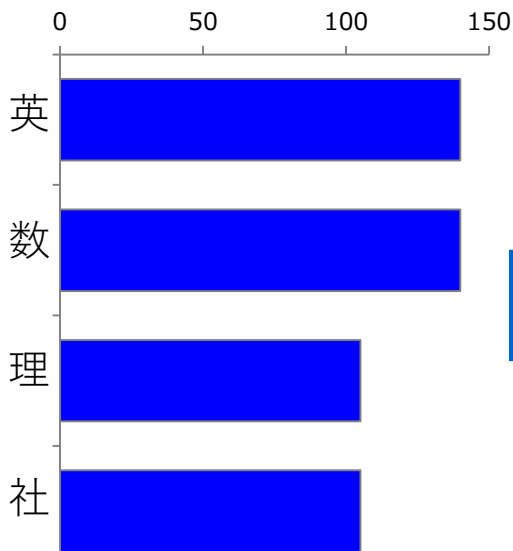


Catal

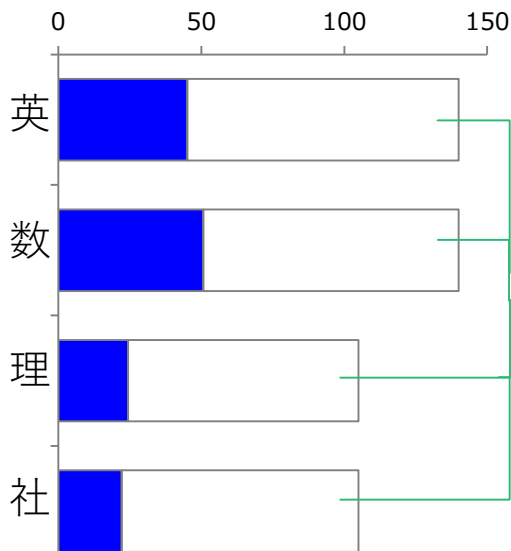
Qubena

自立学習 RED

標準授業時数 (学校教育法省令：中1の例)

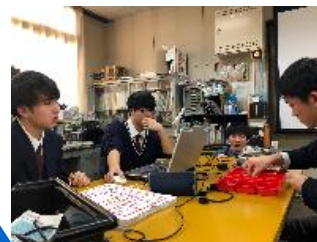


教科知識インプット を最大限に効率化

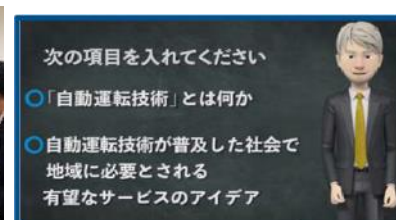


生み出された授業時数を 探究型・文理融合型の学習に再編

スマート農業×数理



CASE/MaaS×数理



体育×数理×プログラミング



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説。

リアルな社会課題や近未来テーマを教育の現場に

「社会課題」と「教科」を結び付け、「創る」と「知る」が循環する学びへ

事例①: 移動革命(MaaS)を考えるSTEAMプログラム

自動運転関連のAI技術＝理系知識

例: 行列、漸化式、確率・統計、乱数等

社会実装のための法整備＝文系知識

例: 公民、道徳、公共

⇒融合させ新サービスを生み出す

< 提案企業 >



次の項目を入れてください

- 「自動運転技術」とは何か
- 自動運転技術が普及した社会で地域に必要とされる有望なサービスのアイデア



事例②: 地域・観光ビッグデータを用いたSTEAMプログラム

地域内の宿泊・飲食等の過去ログや、数ヶ月先までの予約データが蓄積した「観光予報プラットフォーム」を活用。

データを活用して近未来を予測し、事業プランニングや政策のレビューを行う。
(数学、社会、総合)

< 提案企業 >



観光需要に関するビッグデータの活用



観光に関する資源データの活用

観光プランニングのプロフェッショナルによる授業支援



旅行に関する様々な知識を持つ、地域企業や観光関連団体との連携

事例③: 農業高校×IoT/ロボティクス/プログラミングのSTEAMプログラム

全国の農業高校の圃場・施設を地域のSTEAM学習センターとして活用すべく、周辺の中学校・小学校も含め実証。



農業用IoTセンサー



根こぶ病検体採取



プログラミング
実習

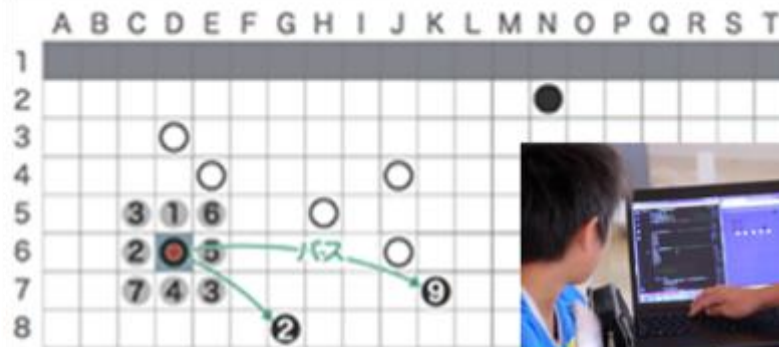


「草取り用のラジコンボートを自動運転化できないか?」「肥料散布に使えないか?」



事例④: 体育(タグラグビー)×プログラミング×数理のSTEAMプログラム

タグラグビーの実戦と、模式化したAIゲームによる戦略立案を繰り返し「どうしたら勝てるか?」を試行錯誤



問題認識
(気づく)

原因分析
(見つける)

対策立案
(考える)

トライ&エラー
(練り上げる)

振り返り
(活かす)

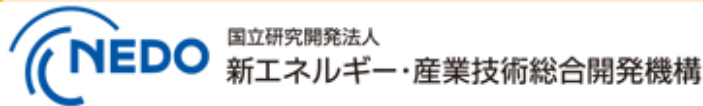
STEAMライブラリーのイメージ：米・PBS Learning Media

- 米国の公共放送ネットワークであるPBS（Public Broadcasting Service）が運営するMOOCs
- 各コンテンツに、対象学年・該当単元・サポートマテリアル・授業ツール（※）が付属し、教育現場で使いやすい仕様。コンテンツの中には、ボーイング社をはじめとする企業提供コンテンツも存在。（※）…Google Classroomへのリンクが貼られ、学校の授業中に活用されやすいインターフェースになっている。

The screenshot shows the PBS Learning Media interface for a lesson titled "Engineer a Jetliner". The page includes a main video player with a "Launch" button, a sidebar with subject categories, and a "Support Materials" section. Annotations in red boxes highlight specific features:

- Subjects**: A red box highlights the "Subjects" dropdown menu in the top navigation bar.
- 対象の学年**: A red box points to the "Grades: 6-12" label.
- 映像教材**: A red box points to the main video player area.
- Google Classroomへのリンク**: A red box points to a "Google Classroom" icon and link.
- 授業を行う際のサポートマテリアル**: A red box lists:
 - Background Reading
 - Former Information
 - Teaching Tips
 - Answer Key
- コンテンツ開発に関わった関係者**: A red box lists:
 - Funder: ボーイング社
 - Producer: WGBH (テレビ局) 等
- 該当単元**: A red box points to the "Curriculum" section, which lists various topics like "Ratios & Proportional Systems" and "Engineering & Technology".

「STEAMライブラリー」に掲載したいSDGsカテゴリーのイメージ



「新・緑の革命 (New Green Revolution)」

環境と経済性に配慮しつつ、世界的な気候変動への対応と食料安定供給を実現する品種・栽培技術を開発。アジア・アフリカに展開。

○超多収品種



○高温耐性品種



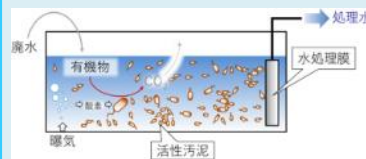
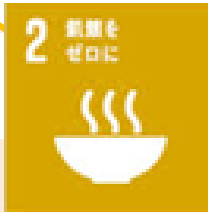
○干ばつ・多雨耐性品種



○病虫害耐性品種 (低農薬)

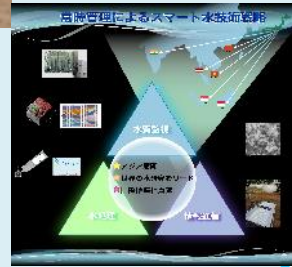


<https://www.nedo.go.jp/content/100870411.pdf>



安心して飲める水を確保する！産総研「水プロジェクト」

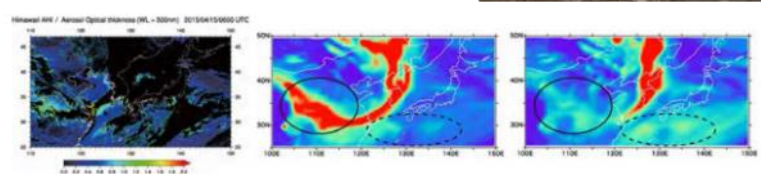
は東南アジアでの水の有効利用と安全確保を目的とし、水質評価、水質計測、水処理、情報ネットワーク技術を融合した水再生利用技術に関する研究開発を行い、東南アジア地域への技術協力と技術展開、研究人材育成を進めている。



13 気候変動に具体的な対策を



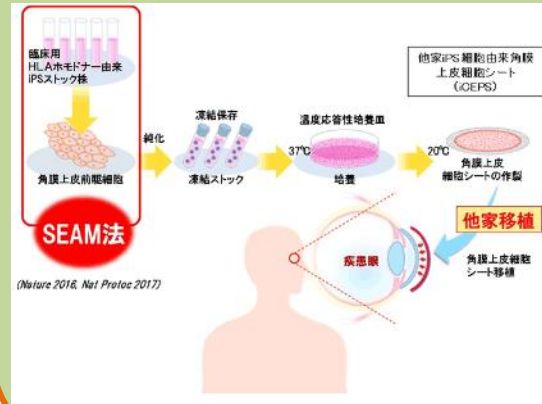
2015年4月15日における東アジア域の黄砂事例



大気汚染から人々の健康を守る

地球観測により宇宙から煙霧やPM2.5の流れを観測することによって、発生地点を特定し、地上観測網を補強して汚染予測情報を的確に発信する。それにより、大気汚染による健康被害を防止することに貢献。

3 すべての人に健康と福祉を



世界初、iPS細胞から作成した角膜上皮細胞シートの1列目の移植を実施

ヒトiPS細胞を用いた角膜上皮再生治療法の開発を進めています。2019年3月に、iPS細胞から角膜上皮細胞シートを作製し、角膜疾患患者に移植して再生する臨床研究計画に対して厚生労働省より了承が得られ、臨床研究を開始しました。

https://www.amed.go.jp/news/release_20190829.html

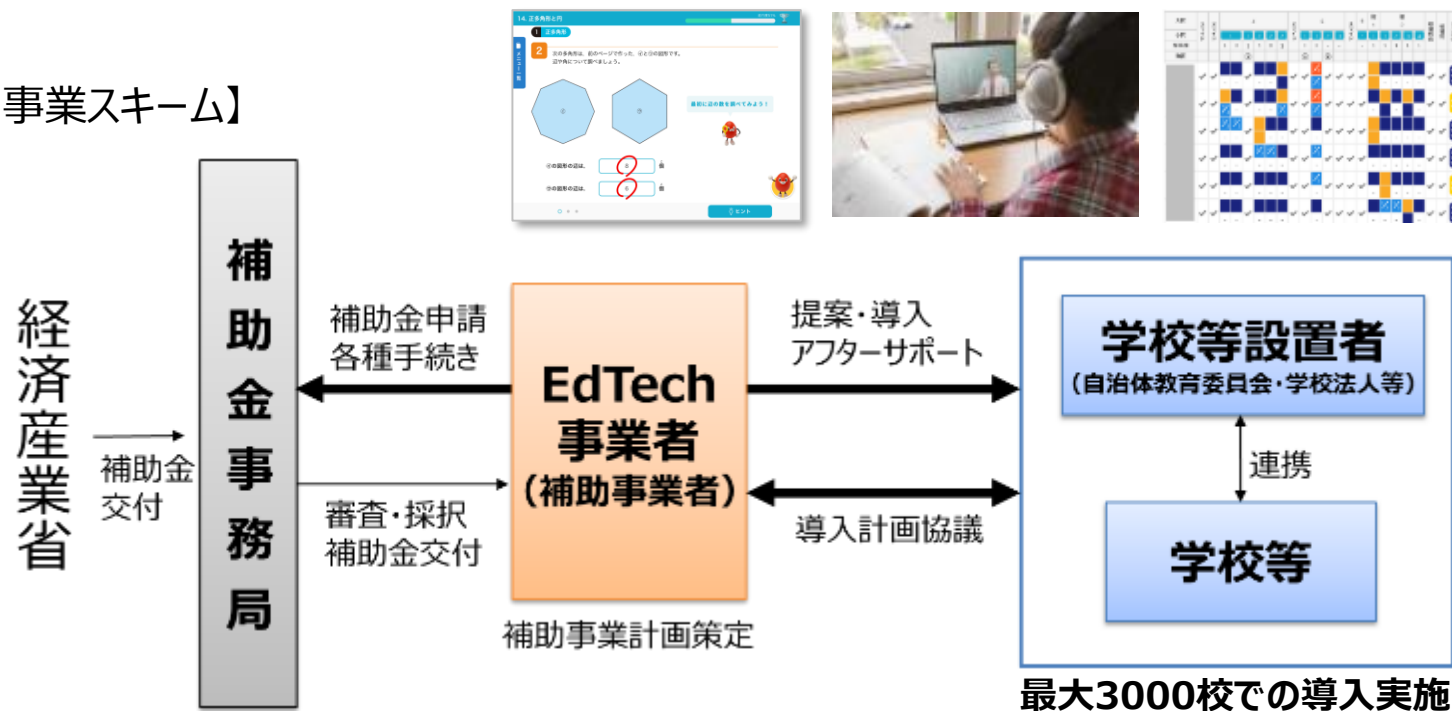
2 .EdTech導入補助金について

—実証成果・先端事例を全国に普及する段階に—

1. EdTechの学校等への試験導入支援 ① 支援スキーム

- 学校等教育現場にEdTechを試験導入する事業者に対し、その経費を補助する制度
- 学校や（要件を満たす）フリースクールは、今年度末までの長期間、授業でのEdTech活用トライアルを、費用負担なく実施可能に。

【事業スキーム】



事業費は
国（中小事業者補助率2/3）と事業者
で折半

研修等導入サポート
も対象



デジタルドリル・協働学習支援ツールや、
プログラミング必修化に対応する
プログラミング教育支援ツールなど、
多様なEdTechソフトウェア・サービスの導入



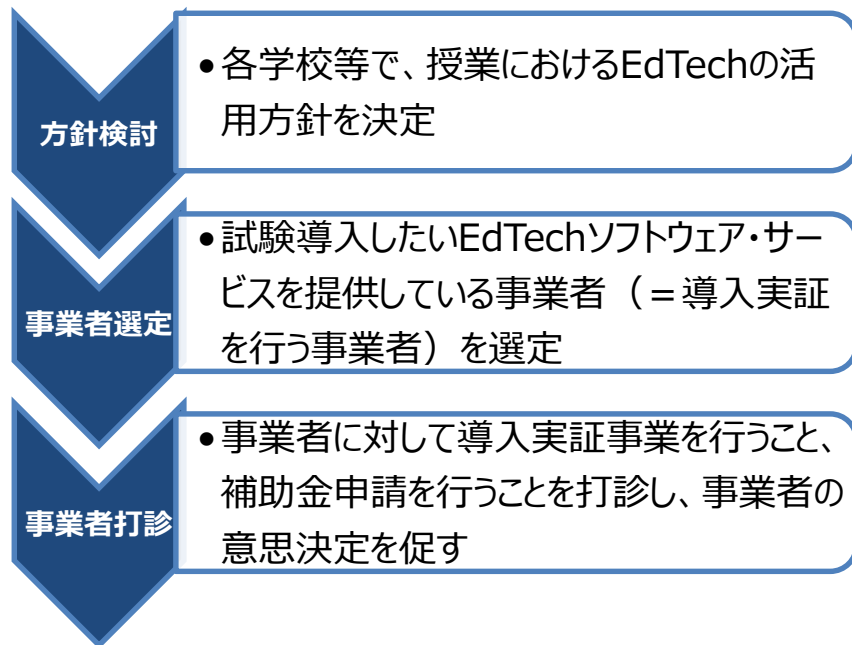
※制度詳細は、EdTech導入補助金ポータルサイト <https://edtech-hojo.jp/> にて掲載→

1. EdTechの学校等への試験導入支援 ②補助上限額・スケジュール等

- 補助上限額は、1社につき、学校等教育機関数×200万円
- 補助対象者は、学校や一定要件を満たすフリースクールと協力して学校等へのEdTechの導入実証事業を行う事業者（①中小企業単独、②中小企業等コンソーシアム、③大企業・中小企業コンソーシアム）
- 補助対象経費は、EdTechソフトウェア・サービスに加え、EdTech事業者による「教職員向け研修」や「導入サポート」にかかる費用も補助対象

【活用に向けて学校等設置者に必要なアクション】

【スケジュール案】



イベント	対象期間（予定）
交付申請期間	2020年6月12日～2020年7月22日
交付決定時期	応募数が一定程度集まり次第、審査を開始し、2020年7月中旬～8月下旬にて順次、交付決定を実施 ※現在、7/17、7/31の2回交付決定
補助対象期間	交付決定日～2021年3月末 ※ただし、人的サポートは12月末まで
効果報告	令和3年度から実施予定 ※学校等・学校等設置者に協力いただくのは1回のみ ※報告期日・内容の詳細については公募要領参照

2. EdTech導入補助金 申請結果 (7/22に申請受付終了)

令和元年度補正 EdTech導入補助金

申請マイページ 公募要領・QA等資料ダウンロード

申請・手続き方法 EdTech事業者の皆様へ 交付決定を受けた方へ 学校等設置者・学校等教育機関の皆様へ 説明会・動画 Q&A (PDF)

EdTech導入補助金

(令和元年度補正 先端的教育ソフトウェア導入実証事業)

EdTechソフトウェア・サービスの導入補助により
学校等教育機関および学校等設置者（自治体教育委員会、学校法人、NPO法人等）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。

公募要領
更新日：2020年6月26日

本事業の申請者は、EdTechソフトウェア・サービスを取り扱うEdTech事業者です。
導入実証を行いたい学校等教育機関の皆様は、
使用したいEdTechソフトウェア・サービスを取扱う事業者にご相談ください。

第一次交付決定事業者の公表

第一次交付決定事業者一覧
更新日：2020年7月17日

交付決定を受けた事業者は、申請マイページにログインし、交付決定通知を確認してください。

申請マイページ

7月22日 公募終了時の申請状況

申請件数 (単位：件)	学校等教育機関数 (単位：校)	補助金申請額(概算) (単位：百万円)
90	5,280	3,650

- EdTech補助金HPにて申請状況を掲載

<申請結果>

- ◆ 申請件数：90件
(会社・コンソーシアム単位)
- ◆ 学校等教育機関数：5,280校
(延べ校数※)
- ◆ 補助金申請額：36.5億円

(※) 一つの学校に対し、複数の事業者から別々に申請が行われることもあるため、当該数値は延べ校数の数値。

また、コンソーシアムを組成し、一つの申請の中で、複数の事業者のEdTechを導入することも可能。

3. EdTech導入補助金 交付決定状況（8/4現在）

第一次交付決定事業者一覧（7/17）

企業所在地	事業者名 (コンソーシアムの場合は代表事業者)	コンソーシアム名	コンソーシアム構成員
東京都	株式会社EnglishCentral		
東京都	株式会社NTTドコモ	English 4skills × Libry	株式会社Libry
東京都	株式会社NTTドコモ	English 4skills × MetaMoJi ClassRoom	株式会社MetaMoJi
東京都	株式会社NTTドコモ	English 4skills × ロイロノート	株式会社LoiLo
京都府	ATR Learning Technology株式会社		

第二次交付決定事業者一覧（7/31）

企業所在地	事業者名 (コンソーシアムの場合は代表事業者)	コンソーシアム名	コンソーシアム構成員
埼玉県	株式会社サイバーフェリックス		
東京都	株式会社EdLog		
東京都	株式会社サインウェブ		
東京都	株式会社ネットマン		
東京都	ライフイズテック株式会社		
神奈川県	株式会社LoiLo		
愛知県	株式会社EDUCOM		

4. EdTech導入補助金に関する事例

【プレスリリース】学校向けプログラミングデジタル教材「ライフイズテックレッスン」、「EdTech 導入補助金」を活用した実証校・自治体として、38都道府県・約600校 11万人の中高生を対象に採択決定！



ライフイズテック レッスン

**中学・高校のプログラミング教育
新学習指導要領にも今すぐ対応！**

中高生向けプログラミング教育の
ライフイズテックがお届けするオンライン教材



posted on 2020/07/31

5. 事業者から寄せられたEdTech導入に関する課題（例）

- 事業者から寄せられているEdTech導入に関する課題の例は以下の通り。
- 学校がEdTechを導入したいと考えていても、翌年度の予算化確約への抵抗感や、他校との並びの観点等から教育委員会が同意しないケースも発生
- 地方自治体の個人情報保護条例やセキュリティポリシーがクラウドに対応していない
 - ⇒ EdTech活用のためには、クラウドに対応した条例改正等が必要
 - ⇒ 自治体に対して質の高い教育CIOの派遣が必要
- 一人でもEdTech事業者へ個人情報の提供を拒んだ場合、EdTechを前提とした学校教育が不可能
 - ⇒氏名等一定程度の個人情報は、学校教育の目的の範囲内で、学校が包括的に許諾を得られるような制度改革が必要
- EdTechの効果を最大限発揮させるための制度的課題の克服（履修主義を越えて、到達度主義への対応）
- EdTech補助金が終了した後、EdTech導入をどう行うか
 - ⇒学校現場において、保護者から集める教材費等の機動的な見直しが必要

6. EdTech導入補助金 事務局公募について

- EdTech導入補助金の事務局公募の選定プロセスは以下の通り。

2019年12月27日： 公募開始

2020年 1月 9日： 公募説明会

2020年 1月24日： 公募締切日

2020年 2月 3日： 採択者決定日

2020年 2月26日： 交付決定

EdTech・STEAM 教育関連企業の例

「未来の教室」実証事業 EdTech 関連企業の例

- 株式会社 COMPASS
AI 教材「Qubena」の公教育への導入実証等
- 株式会社スプリックス
「自立学習 RED」の公教育導入実証等
- 凸版印刷株式会社
EdTech 教科書・ドリル「新やる Key」の公教育導入実証等
- ライフイズテック株式会社
IT を使った中・高・大の一貫の Creative PBL 実証等
- 株式会社キャタル
コーチングとフィードバックで実現する世界基準の英語教育
- 株式会社すららネット
「すらら」X「坂城高等学校」 地方の公立スタンダード高校における主要 3 科目での個別最適化学習の実現
- 株式会社城南進学研究社
「デキタス」を利用した将来的に公認可能な「学校外教育サービス(オルタナティブ教育)」の実証

等

「未来の教室」実証事業 STEAM コンテンツ関連企業の例

- 株式会社 STEAM Sports Laboratory
スポーツのワクワクから学びを拡げる新しい体育（STEAM Tag Rugby プログラム）等
- ベジタリア株式会社
農業高校で取り組むスマート農業×STEAM 学習プログラム
- Institution for a Global Society 株式会社
MaaS をテーマとした STEAM コンテンツ
- NPO 法人 TOKUSHIMA 雪花菜工房
渋滞/混雑解消をテーマとした STEAMS コンテンツ
- ライフイズテック株式会社
ゲームをテーマにした中高生の可能性を引き出す探究型 STEAM 教育実証
- 株式会社学研プラス
音楽×算数×プログラミングの横断的学習プログラム（Music Blocks の公教育導入実証）
- 株式会社 JTB
観光ビッグデータ「観光予報プラットフォーム」を活用した STEAM 学習

等