

戦略的イノベーション創造プログラム（SIP）第3期 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」

公募説明会

令和5年4月25日16時～

国立研究開発法人 科学技術振興機構

社会技術研究開発センター

- ① プログラムディレクターからのメッセージ
- ② SIP制度の概要
- ③ 公募する研究開発テーマについての説明
- ④ 事務的なルール等に関する概要説明
- ⑤ 質疑応答（事務事項について）

①プログラムディレクターからのメッセージ

西村 訓弘

三重大学大学院 地域イノベーション学研究科
教授・特命副学長



②SIP制度の概要

③公募する研究開発テーマについての説明

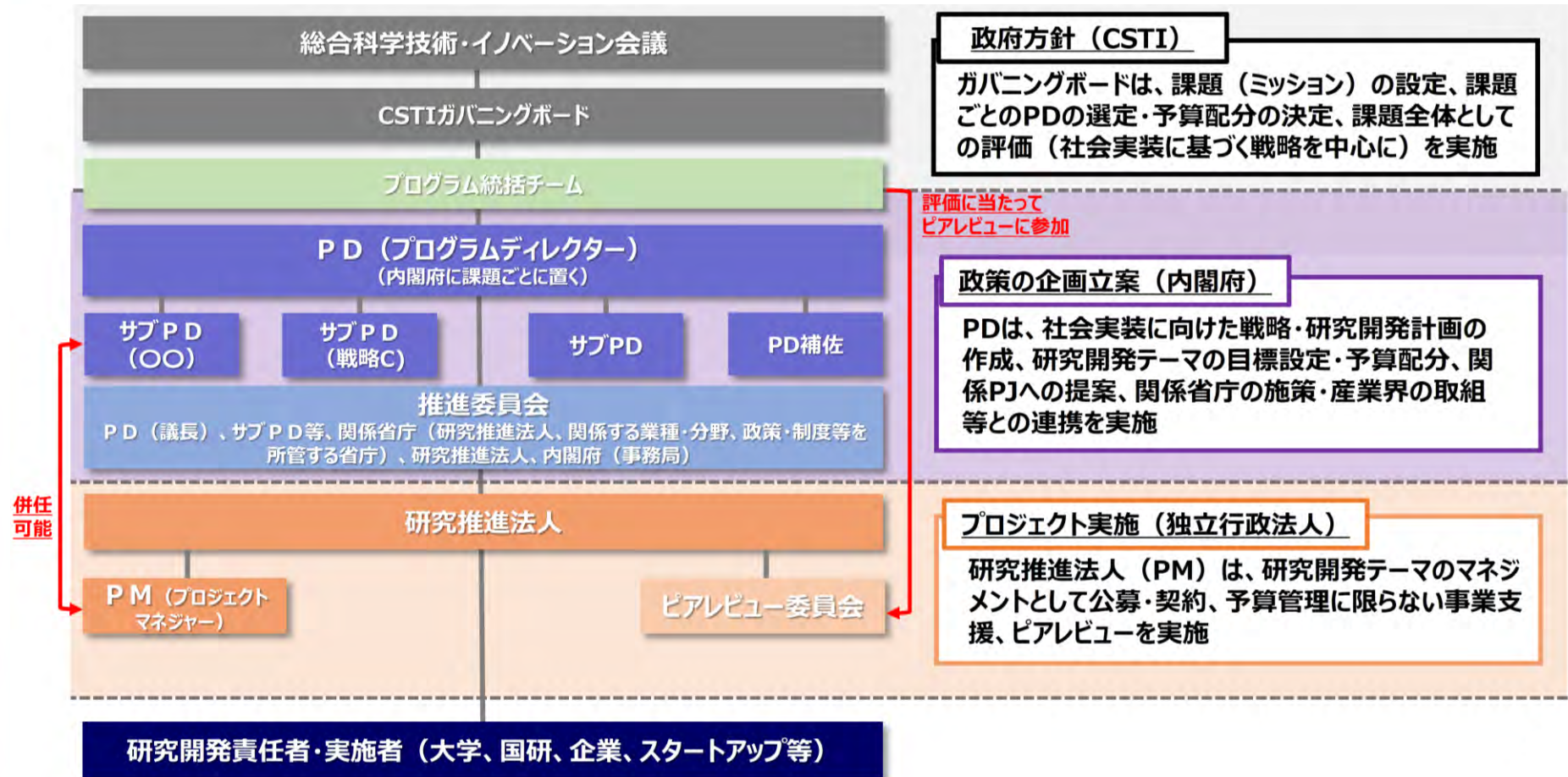
＜SIPの特徴＞ ※下線赤字はSIP第3期で強化する取組

- 総合科学技術・イノベーション会議（CSTI）が、Society5.0の実現に向けてバックキャストにより、社会的課題の解決や日本経済・産業競争力にとって重要な課題を設定するとともに、そのプログラムディレクター（PD）・予算配分をトップダウンで決定。
- 基礎研究から社会実装までを見据えて一貫通貫で研究開発を推進。
- 府省連携が不可欠な分野横断的な取組を産学官連携により推進。マッチングファンド等による民間企業の積極的な貢献。
- 技術だけでなく、事業、制度、社会的受容性、人材の視点から社会実装を推進。
- 社会実装に向けたステージゲートやエグジット戦略（SIP後の推進体制）を強化。
- スタートアップの参画を積極的に促進。

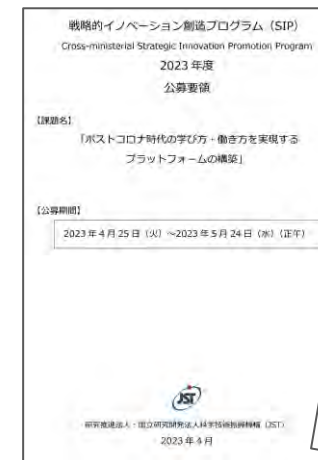
＜各事業期間の課題数・予算額＞

	期間（5年間）	課題数	予算額
第1期	平成26年度～平成30年度	11	1～4年目：325億円、5年目：280億円
第2期	平成30年度～令和4年度	12	1年目：325億円、2～5年目：280億円
第3期	令和5年度～令和9年度	14	令和5年度予算案では280億円計上

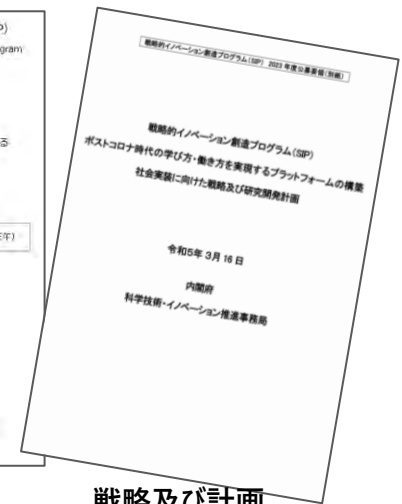
ガバニングボード、PD、研究推進法人が持つ機能を効率的かつ効果的に活用し、技術開発のみならず、多角的な視点から社会変革に向けた取組を推進するため、**3レイヤーによるマネジメント体制を構築**。



- SIP第3期の課題候補について、第6期科学技術・イノベーション基本計画に基づき、将来像（Society 5.0）からバックキャストにより検討し、令和3年12月に15の課題候補を選定。
- 令和4年1～2月に、各課題候補について、産学官の幅広い関係者から、研究開発テーマのアイデア募集（RFI: Request For Information）したところ、1,000件近い応募あり。
- 令和4年度は、公募で選定されたプログラムディレクター（PD）候補を座長とし、関係府省、研究推進法人等で構成される検討タスクフォースで、RFIの結果を参考として、事業化調査（FS: Feasibility Study）を実施し、インパクトが大きいテーマに絞り込み。
- FSの結果を踏まえ、事前評価を実施し、令和5年1月26日のガバニングボードで、14の課題を決定するとともに、それらの「社会実装に向けた戦略及び研究開発計画（戦略及び計画）」案を作成。
- 戦略及び計画案のパブコメ、PDの公募を経て、3月16日に戦略及び計画とPDが決定。
- 戦略及び計画に基づいて、4月25日より、各研究開発テーマの研究開発責任者を公募。



公募要領



戦略及び計画

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

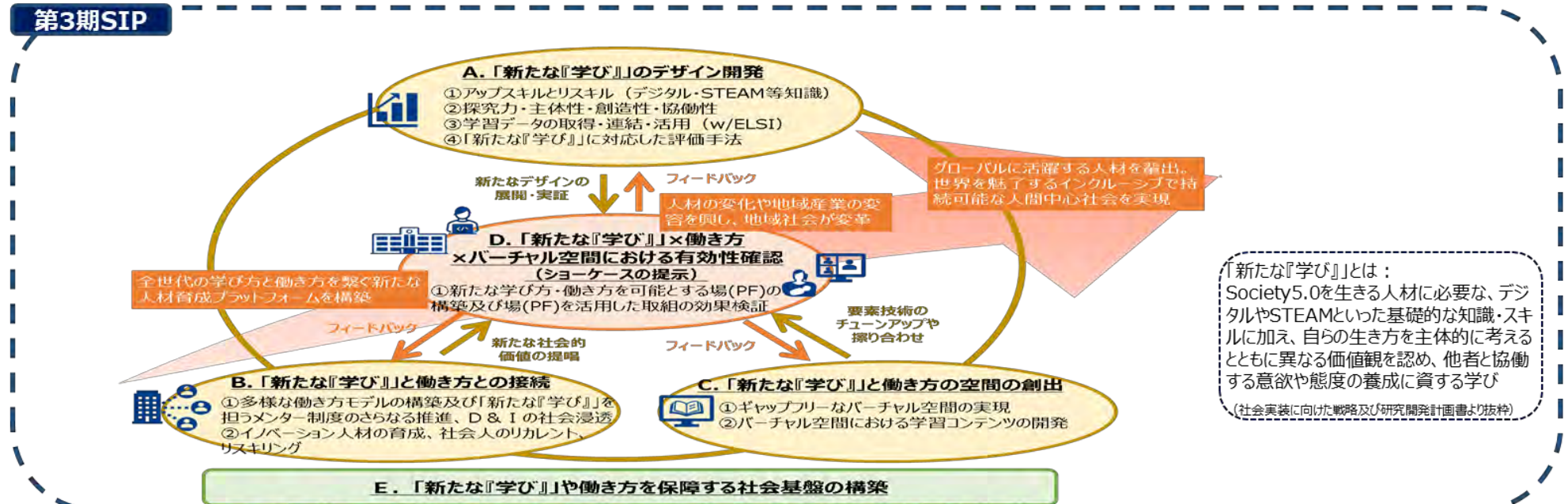
SIP終了後の事業戦略(エグジット戦略)

- ✓ 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

サブ課題と研究開発テーマの全体像

Cross-ministerial Strategic Innovation Promotion Program

「戦略及び計画」P41

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）

①STEAM教育のためのコンテンツプラットフォームの構築

②デジタルリスキリングの教育手法の開発

a-3 学習データの取得・連結・活用（w/ELSI）

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

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

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-4 「新たな『学び』」に対応した評価手法の開発

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、リスキリング

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

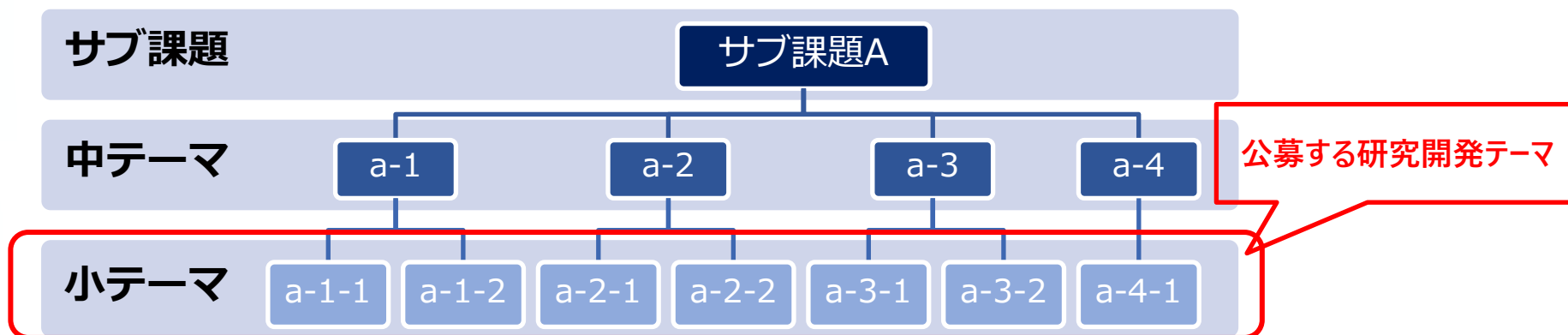
①バーチャル空間を活用した学習コンテンツの開発・実証

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

本課題を構成する研究開発テーマの構造と公募方法

Cross-ministerial Strategic Innovation Promotion Program

- 本課題は、A～Eの5つのサブ課題に2階層で研究開発テーマがぶら下がる。
- サブ課題Aでは7つ、サブ課題Bでは4つ、サブ課題Cでは3つ、サブ課題Dでは3つの研究開発テーマ（小テーマ）を設定。
- 本公募では、研究開発テーマ（小テーマ）について、研究開発責任者を公募・選定。
- 応募は、将来像及びミッションに対し、いかに貢献ができるかといった観点から、研究開発テーマが複数テーマにまたがっていても可。
- 公募手続きを進める中で、研究開発テーマ間や、各研究開発内容、研究開発体制の組み換え等の要請を行い、その結果によって選定を判断する可能性有。
- 各研究開発テーマの採択数は1つに限定しないこととする。複数採択し、トライアルを繰り返しながら最適化と絞り込み・統合を行う可能性有。



研究開発テーマの構成（例：サブ課題A）

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-1-1. STEAM教育のためのコンテンツプラットフォームの構築

子供たちの興味に合わせて学びの高度化が可能になるよう、既存の教育コンテンツを学校教育カリキュラムに応じて構造化するとともに、コンテンツ間の連携を可能とするインターフェイスを構築する。また、当該コンテンツを活用した学習成果の検証が可能となるよう、学習評価の手法も併せて検討を行う。これにより、現在各省庁で行われているSTEAM教育実証事業との連携を可能にすることを目指す。なお、SIP終了後は、教育コンテンツのポータルサイトを運営する公益法人などとの連携を通じて、持続的な運用を行い、STEAM教育の継続的な全国展開に資する。

a-1-2. デジタルリスキリングの教育手法の開発

Society5.0の実現にあたっては、現在社会で活躍する社会人のデジタルリスキリングが不可欠であるが、小中高等学校のような学びの場がない社会人にとっては、学び直しは容易ではない。そのため、既存の教育機関と連携して、社会人に対して開かれた学びの場をつくるとともに、バーチャル空間等のデジタル環境を活かした教育手法を開発する。更に、当該学びの効果を能力面・意識面から測定し、評価する手法を開発する。開発したこれらの教育手法・評価方法を他地域に展開しつつ、全国の地域をつなぐことで、研究成果を日本全体に波及させることを目指す。

サブ課題A:「新たな『学び』」のデザイン開発

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

a-2-1.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

子供の探究力や自己肯定感、主体性を育むため、海外の研究成果等も活かしながら、我が国の文化、社会環境、地域特性に合わせて、リアル、デジタル両方のコンテンツとカリキュラムを開発し、実証を行う。具体的には、教育委員会、自治体及び大学等の高等教育機関と連携し、地域資源を活かしながら、当該コンテンツとカリキュラムの初等中等教育機関・高等教育機関等における実証を行い、民間企業等が提供できるプロトタイプを実現することで、最終的には自治体内への展開を目指す。同時に、当該カリキュラムに係るインストラクターの育成プログラム（資格制度）の開発や取り組みを普及する団体の設立等を通して、全国への普及を推進する。

a-2-2.主体的な進路意思決定のためのコンテンツ開発

高校生の主体的な進路選択を可能とするため、高校生の進路意思決定過程を可視化、共有化するコンテンツを開発し、個人データと集団データを蓄積・活用しながら、より適切な進路選択が行えるような仕組みを構築する。また、海外で検証が行われている「RQ指数」等を参考に、我が国の文化、社会環境、地域特性に合わせた意思決定の評価手法を開発する。SIP終了後は、各学校における進路指導及び進路指導室において活用されることを目指す。

サブ課題A:「新たな『学び』」のデザイン開発

a-3.学習データの取得・連結・活用（w/ELSI）

a-3-1.学習データの取得・連結・活用手法の開発

個々の特性等に応じた質の高い学習を提供するため、デジタルツイン技術等の先端技術を活用した学習データの収集及び分析手法を開発し、個別最適な学習環境の自動構築やバーチャル空間と現実空間の学びのシームレス化を図る。また、可視化が難しい学習時のモチベーション等についても、データの収集及び分析手法を開発し、リアルタイムでフィードバックすることで、モチベーション向上を促す仕組みを構築する。

a-3-2.データ取得等に係るELSI的観点での研究開発

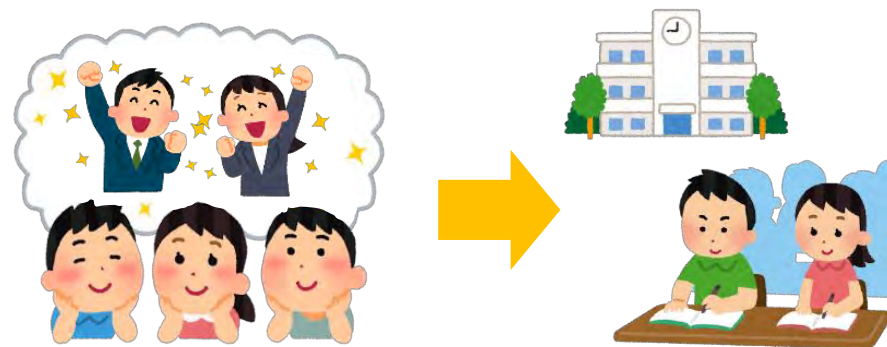
本課題の円滑な社会実装を実現するため、学習データの活用にあたって課題となるELSIの観点について研究開発を実施する。具体的には、大学等の研究機関が実施者となり、ELSIの観点から本課題を横串的に議論するためのアドバイザリーボードを設置・運用するなど、その基盤となる調査研究を実施する。

サブ課題A:「新たな『学び』」のデザイン開発

a-4. 「新たな『学び』」に対応した評価手法の開発

a-4-1. 「新たな『学び』」に対応した評価手法の開発

Society 5.0を生きる人材に必要なデジタルを含むSTEAM等に係る知識・スキルに加え、それらの既存の知識・技能を活用し問題発見・解決につなげたり、他者との協働の中で新たな意味や価値を創造したりする思考力・判断力・表現力、地域貢献への関心等を客観的に評価する、パフォーマンス評価等の手法を開発する。開発する手法は、全国画一的に活用されるのではなく、各地域の特色に合わせた活用が可能となるよう設計する。また、将来的には、大学における特定の知識や技能を習得したことを認定するデジタル証明書や短期間の教育プログラムを通じた能力証明、編入や留学における学位証明、企業の人的資本経営における動的な人材ポートフォリオ等において活用されることを目指す。



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

b-1-1.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

中高生の進路選択において、多様な選択肢を提示し、一人ひとりの持つ多様な能力を生かした働き方・生き方の実現につなげるため、産学官・地域連携による新たなキャリア教育の仕組みを構築する。特に、地方は、都会に比べ、産業の集約度の課題等から、中高生の進路選択において多様な選択肢を提示することが困難である。そこで、進路選択における地域間の情報格差を解消し、職業体験や多様な働き方をする社会人とのコミュニケーションの機会の創出を通じて、中高生のキャリア形成における自己理解及び自己決定の促進、高卒就職市場・指定校推薦市場などのクローズドな市場のオープン化・効率化等を図る。さらに、Society 5.0を生きる人材として学び直し、意欲的に働く社会人を、デジタルやSTEAMを教える「新たな『学び』」を支える担い手として、地域の学校現場へ導入し、教員の負荷低減を図るとともに、子供たちに社会のつながりの中で多様な価値観に触れる機会を提供する。そのための方策として、メンター認定・登録制度、ガイドライン、教育プログラム等の整備や、学校のニーズと社会で提供できる現場体験や人材派遣の情報を登録・管理するデータベースの構築等が想定される。更に、都会の人材が一定期間地方で働きながらその地域の学校を支援する、セカンドキャリアでの選択肢のひとつとするなど、新しい働き方モデルの提供と合わせた実証を行う。

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

b-1-2. D & Iの社会浸透に向けた実証研究

本課題が目指す「一人一人の多様な幸せ（well-being）が実現されるフラットな社会」の達成に向けて、D&Iの視点から、ジェンダー、障害、価値観等の具体的に考慮すべき観点を明らかにし、それを社会に浸透させるための実証研究を行う。例えば、学びや働き方に関する諸課題にジェンダード・イノベーション視点を取り入れることで、文化・社会的な「ジェンダー」、生物学的な「セックス」、そしてこれらが交差する「インターセクショナルリティ」に注目した性差に関わる研究を行い、その研究結果を基に製品やサービスを開発・発信する。



サブ課題B:「新たな『学び』」と働き方との接続

b-2.イノベーション人材の育成、社会人のリカレント、リスキリング

b-2-1.総合知で社会を変える博士人材育成プログラムの実証

Society 5.0時代には、新たな社会の構築に挑戦し、イノベーションを主導できる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かつ急務である。一方で、博士課程の教育と社会や企業の期待の間にギャップが存在するとの指摘がある。そこで、博士課程進学の意義を再定義し、既存の大学の博士育成の枠組みを超え、産学官・地域連携によって社会のニーズに対応した教育プログラムを企画・運営する。このことにより、イノベーションの創出に貢献できる博士を育成し、更に、覚醒した博士人材が地域産業に変革をもたらす姿を見せることによって、地域社会全体に変容をもたらす。

b-2-2.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

社会人のリカレント・リスキリングを促進するためには、就業後も「学び」への意欲を持ち続けるとともに、社会人が「学び」のための時間を捻出することができる環境を整えることが必要となる。そこで、「企業サバティカル制度」や、「ワーケーション」等の仕組みを参考にしながら、社会人の「学び」のインセンティブ設計が適切になされたリカレント・生涯学習の機会確保にむけた方策を検討する。また、当該方策の効果検証を行いながら、企業側への制度普及のための手法を開発する。

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

c-1-1. 「働き方」におけるバーチャル空間の開発

時間や場所にとらわれない働き方を可能とするための社会基盤を構築するため、現実と遜色ない交流や協働、管理や評価が可能となるようなバーチャル空間を実現する。具体的には、職場の雰囲気情報（音・動き・非言語情報等）をセンシングしてバーチャル空間に再現し、バーチャル空間の動き・変化を職場に反映すること等によって、相互の状況を把握・共有し、双方向のコミュニケーションを円滑にする。あわせて、ワークエンゲージメント向上、組織の一体感・帰属意識、生産性、ウェルビーイング等の観点から効果検証を行う。

c-1-2. 「学び方」におけるバーチャル空間の開発

時間や場所にとらわれない学び方を可能とするための社会基盤を構築するため、子供の発達段階に応じた円滑なコミュニケーションが可能となるような全国規模のバーチャル空間を実現する。具体的には、学校の雰囲気情報（音・動き・非言語情報等）をセンシングしてバーチャル空間に再現し、バーチャル空間の動き・変化を学校に反映すること等によって、相互の状況を把握・共有し、双方向のコミュニケーションを円滑にするあわせて、バーチャル空間における生徒の学習教育効果等の検証を行う。

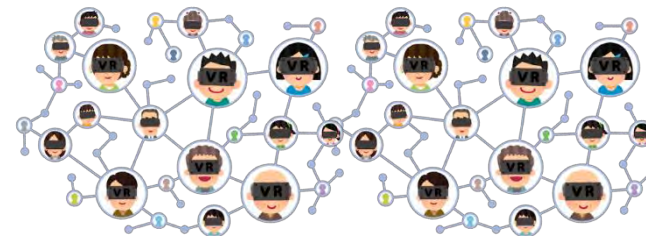
サブ課題C:「新たな『学び』」と働き方の空間の創出

c-2.バーチャル空間における学習コンテンツの開発

c-2-1.バーチャル空間を活用した学習コンテンツの開発・実証

バーチャル空間の利点を活かして、多様な人材が交わり、学び合うことができる場をつくるとともに、学習効果の向上を図るため、VRやAR、メタバース等の先端技術を活用した学習コンテンツを開発し、その効果測定を行うとともに、活用促進方策も併せて検討する。具体例として、以下のような取組が想定される。

- ・VR/AR等を活用した教育効果の高い遠隔セミナーや遠隔体験、プログラミング教育などに係るコンテンツの蓄積を図るとともに、これらの活用を促進するため、大学・民間企業等の専門家が教員を支援しながら遠隔授業を企画し、学校のプログラムで実施する等の支援体制を構築する。
- ・メタバース空間内に構築した仮想的な学校や模擬的な社会においてロールプレイを含む体験的な学びを実施し、生徒側への介入や反応ログの取得、アンケートの収集等を行うことで、学習効果を検証する。
- ・共に学び、議論し、体験できる、クラウド上の「学校」を開発し、地方の小規模校や不登校の児童生徒の学習において、場所を超えた授業を実証し、教員・生徒の交流による効果を検証する。将来的には、地方在住、不登校、病気療養中であっても、リアルな学校と同様な学びができる場として効果を明確にし、全国の学校への展開を目指す。



サブ課題D:「新たな『学び』」×働き方×バーチャル空間の有効性確認（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

d-1-1.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

初中等教育を中心に、Society 5.0を生きる人材に求められる素質・能力を養うための場（プラットフォーム）を地域主体で構築し、デジタル技術等を活用して、種々の教育手法の実証を行う。具体的には、地域の現状やニーズを踏まえ、バーチャルとリアルを最適に組み合わせながら、初中等教育における学力向上、探究学習、芸術・スポーツ等に網羅的に取り組み、生徒が地域間格差なく学ぶことができる仕組みを構築するとともに、様々なコンテンツや教育手法等の実証、効果検証を行う。

d-2-1.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

地方が抱える諸課題を解決するため、「高等教育」・「働き方」・「地域」をシームレスに接続する場（プラットフォーム）を構築する。具体的には、産官学・地域連携により、4つの基盤「教育環境基盤」・「高度人材育成基盤」・「地域デジタル化基盤」・「地域人材育成基盤」および、これらをつなぐICTプラットフォームを構築する。このことにより、地域におけるデジタル人材の育成・確保を図り、デジタル技術を活かした新産業および雇用の創出に繋げる。

サブ課題D:「新たな『学び』」×働き方×バーチャル空間の有効性確認（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

d-1-3.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

地域産業にイノベーションをもたらす新たな働き方を実現するため、「産業」・「地域」・「高等教育」が連携を図るための場（プラットフォーム）を構築し、デジタル技術を活用しながら、地域特性を生かした新たな産業モデルの創出を図る。例えば、本課題の他の研究開発テーマにおける人材育成と連携し、地域の一次産業について、デジタル技術を活用して現場の様々な情報を徹底的に分析し、生産管理の最適化に取り組むデータドリブンな経営に転換すること等が想定される。



研究開発テーマ		委託費見込額 (百万円)
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）	230	
a-1-1.STEAM教育のためのコンテンツプラットフォームの構築		
a-1-2.デジタルリススキングの教育手法の開発		
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		
a-2-1.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		
a-2-2.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-3-1.学習データの取得・連結・活用手法の開発		
a-3-2.データ取得等に係るELSI的観点での研究開発		
a-4.「新たな『学び』」に対応した評価手法の開発		
a-4-1.「新たな『学び』」に対応した評価手法の開発		
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	110	
b-1-1.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		
b-1-2.D＆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、リススキング		
b-2-1.総合知で社会を変える博士人材育成プログラムの実証		
b-2-2.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		

研究開発テーマ		委託費見込額 (百万円)
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		230
c-1-1.「働き方」におけるバーチャル空間の開発		
c-1-2.「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		
c-2-1.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		265
d-1-1.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		
d-1-2.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		
d-1-3.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		

※2023年度のJSTからの委託費（間接経費込み）の見込額となります。

※公募手続きを進める中で、研究開発テーマ間の組み換え等が行われ、各サブ課題の見込額も変動する可能性があります。

※研究開発の進捗状況等によって、PDの決定により予算が追加配分される可能性があります。

※2024年度～2027年度も2023年度と同額の予算が確保されとの想定ですが、2024年度以降の予算状況・評価により変動する可能性があります。

(1) SIPの趣旨に合致していること

- Society5.0 の実現に寄与するか。
- 分野横断的な取組であるか。
- 社会実装までを見据えた研究開発であるか。
- 産学官連携体制が構築され、民間企業等の積極的な協力が得られる仕組みを有しているか。

(2) 本課題の趣旨に合致していること

- 本課題の戦略及び計画に記載ある将来像及びミッションに対し、相応しい貢献が期待できるか。
- 本課題の戦略及び計画に記載ある研究開発目標に対し、相応しい貢献が期待できるか。

(3) 提案内容が具体的かつ明確であること

- 目標・計画が具体的かつ明確であり、実現性が高いか。
- 研究開発体制が適切に組織され、役割分担や配置が明確に構造化されているか。
- 社会実装に向けた戦略が具体的かつ明確であるか。
- 研究開発予算・実施規模が妥当であるか。

(4) 提案内容に工夫があること

- 国内外の類似の取組と比較し、独創性や新規性があるか。
- 研究開発テーマ間での連携等、シナジー効果が期待できるか。

(5) PDが求める人物像に合致していること

- 戦略及び計画に掲げる将来像とミッションに共感し、その実現に向けて、高い志を持ってやりきる覚悟があるか。
- 圧倒的な当事者意識を持ち、自らが関わっている現場を変えることで理想的な在り方を模索し、理想を現実に変える行動力があるか。
- 個々の研究開発に専念するだけでなく、高い視座と広い視野を持って、本課題の関係者と協力し合い、より高い成果を出すことにチャレンジするマインドを持っているか。

特に目を通していただきたい内容

- 公募要領 P 1 ～「第 1 章 1 – 1. 公募・選考にあたってのプログラムディレクターの考え方」
- 公募要領 P 27 ～「第 2 章 2 – 7 – 3. 選考の観点」
- 戦略及び計画 P 3 「Society 5.0における将来像」
- 戦略及び計画 P 4 「ミッション」
- 戦略及び計画 P 46 ～「個々の研究開発テーマ」