

SIP第3期 研究課題

「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」

研究開発テーマ

「主体性を醸成する生涯学習プラットフォーム構築と「知」の総合化」

研究開発責任者



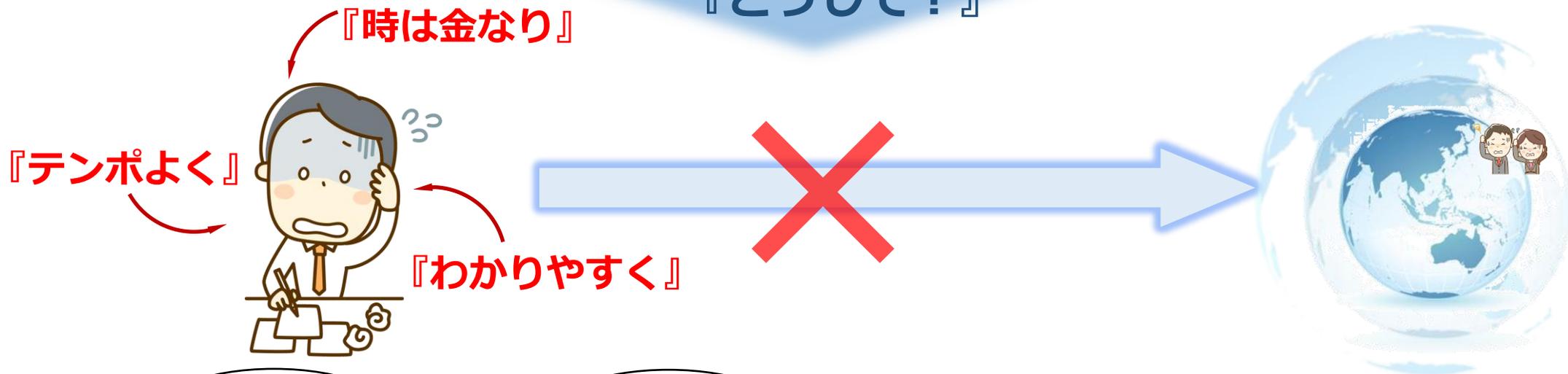
希望創発センター
大島 俊一郎



共同研究開発機関



日常の仕事に追われる中で、こんなご経験はありませんか。



効率化 × 画一化 = 世界は狭くなり、自分が無くなってしまっていないですか？

<約7年前から>

県内外の企業人を大学にお招きし、**企業人**と**学生**が「**生活者**」という
同じ立場で対話と思索を徹底的に繰り返す取組み



思考・行動の変容が起り、**企業人**も**学生**も**社会人**になっていく

<本事業では>

学生と企業人に閉じず、多様な人々と繋がるプラットフォームの構築を目指す

「だれでもセンセイ、だれでもセイト」



経済原理での繋がりから、人と人とのつながりに変容

★自分の**住む地域**にこんな素晴らしい方々がいることの**実感** → **地域を愛する**

★自分の**職場**にこんな素晴らしい方々がいることの**実感** → **職場を愛する**



「せばならない！」(must)
「できる！」(can)



「したい！」(will)



**主体的な学び方
働き方に変容**

実施体制図各サブ課題を担う研究開発責任者一覧

<https://www.jst.go.jp/sip/pos/> 参照

(敬称略) ※赤:テーマ担当(主) 青:テーマ担当(副)

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	
① STEAM教育のためのコンテンツプラットフォームの構築 京大 緒方	② デジタルリスキリングの教育手法の開発 京大 松下/北大 長谷山	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 京大 松下/広大 草原/京大 緒方/高知大 大島/北大 吉野	
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・連絡・活用手法の開発 京大 緒方	② データ取得等に係るELSI的観点での研究開発 京大 緒方	① 「新たな『学び』」に対応した評価手法の開発 京大 緒方/京大 松下	

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・働き方を可能にする場(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 北大 吉野/京大 緒方	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 北大 長谷川	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 室工大 山中/北大 北野

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 高知大 大島/京大 緒方/広大 草原/筑波大 原田	② D&Iの社会浸透に向けた実証研究 お茶大 石井/産総研 依田 高知大 大島/筑波大 原田
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 北陸先端科学技術大学院大 永井	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 高知大 大島

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 (継続テレワークマネジメント)田澤/ 筑波大 原田	② 「学び方」におけるバーチャル空間の開発 京大 緒方/筑波大 原田
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 東大 能智/京大 緒方/広大 草原/筑波大 原田	

「主体性・創造性を醸成する生涯学習プラットフォーム構築」

- 1) 複数の大学・自治体・企業等において、「サマセミ型の学びの場」を構築実施する。
- 2) D&Iの視点から、「新たな『学び』」や新たな働き方を大学や企業に導入するための条件を明らかにする。



「知の総合化に向けた学習カリキュラムと学習コンテンツの開発」

- 3) 主体性・創造性のための学習コンテンツ/学習カリキュラムを開発し、機能・性能を実証する。
- 4) 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を特定・開発し、機能・性能を実証する。

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」 新規採択研究開発テーマおよび研究開発責任者

<https://www.jst.go.jp/sip/pos/> 参照

研究開発テーマ名	研究開発責任者
D&I 社会実現のための学び方・働き方に関する実証研究	石井クンツ 昌子 (お茶の水女子大学 理事・副学長)
主体性を醸成する生涯学習プラットフォーム構築と「知」の総合化	大島 俊一郎 (高知大学 教育研究部総合科学系黒潮圏科学部門 教授)
デジタルツインを用いた個別最適な学び方・働き方の実現	緒方 広明 (京都大学 学術情報メディアセンター 教授)
デジタル・シティズンシップ・シティ:公共的対話のための学校	草原 和博 (広島大学 人間社会科学研究所(教) 教授)
オンライン教育およびテレワークにおける、限りなくリアルに近い「場」を実現するバーチャル空間の研究開発	田澤 由利 (株式会社テレワークマネジメント 代表取締役)
共創的实践で社会を変革する博士人材育成プログラム－大学院リーグのプロトタイプと実装－	永井 由佳里 (北陸先端科学技術大学院大学 理事)
バーチャル空間を活用した特別支援教育に特化した教員職能開発	能智 正博 (東京大学 大学院教育学研究科(教育学部) 教授)
北海道における産業活性化および雇用創出に繋がる社会人の学び直しのための基盤の構築と実証	長谷山 美紀 (北海道大学 副学長・データ駆動型融合研究開発拠点 拠点長)
誰もがいつまでもhappy work可能なバーチャル空間構築	原田 悦子 (筑波大学 人間系 教授)
真正で探究的な学びを実現する教育コンテンツと評価手法の開発	松下 佳代 (京都大学 教育学研究科 教授)
Society5.0時代の農業における「新たな『学び』×働き方」のショーケースの提示と実証	山中 真也 (室蘭工業大学 大学院工学研究科 教授)
自分らしく生き、自分の意志で決定できる社会をつくる学びの北海道モデルの構築と展開	吉野 正則 (北海道大学 産学・地域協働推進機構 特任教授)
重度障害者のインタフェース革新による地域教育就労モデルの構築	依田 育士 (国立研究開発法人産業技術総合研究所 人間情報インタラクション研究部門 主任研究員)

※研究開発テーマ名は調整中であり、変更される場合があります。