

学びと社会の連携促進事業

令和2年度予算額 **13.1億円（10.6億円）**

事業の内容

事業イメージ

事業目的・概要

(1) EdTechコンテンツ等の創出（民間教育・学校・産業の連携）

- 今日、世界中で「AIの世紀」を強く意識した教育改革、具体的には誰一人取り残さず、創造性や課題設定力・解決力を重視する「学びの革命」が進行しています。こうした中、「工業化時代の教育」の成功モデルである我が国の教育も、同様の問題意識のもとで再構築を進める必要があります。
- そのためには、「学習者中心」を基本としてAIドリルや動画等のEdTech※¹の活用によって教科知識のインプットを効率的かつ効果的に進め、SDGs等の社会課題や未来社会のテーマに挑戦する文理融合型・プロジェクト型のSTEAM※²学習の機会を生み出すことが必要です。
- 本事業では、こうした問題意識のもと、EdTechやSTEAM学習プログラム等の開発・実証を民間教育・学校・産業界等の参画によって進め、国際競争力ある教育サービスを創出します。
- たとえば、①能力の素地を作る幼児教育プログラムの創出、②個別最適化された学習を可能にするEdTechの開発・実証、③企業や研究者や地域の参画による課題設定・解決力・創造性を育むSTEAM学習の確立、④AI社会実装等の社会テーマを題材とした課題解決型リカレント教育等、一生を通じた「学びの社会システム」構築を推進します。

○「未来の教室」実証プロジェクトの推進（EdTech等の開発・実証：初等中等教育を中心に）

- ・国内外の教育産業、学校、産業界、研究機関の連携によるオープン・イノベーションを基盤に、EdTechを活用して「個別最適化」「STEAM化」を実現する事例の創出を推進
 - － AIドリルアプリや講義動画アプリ等のEdTechを活用し個別最適化された学校教育の創出
- ・教育現場の「学びの生産性」を上げるBPR（ビジネス・プロセス・リエンジニアリング）のセルフチェックを用いた簡易ツールの普及促進
- ・産業界の教育参画と民間教育事業者との協業による学びの高度化に資するプログラム創出 等

(2) オンライン上のSTEAMライブラリの構築・運営

○STEAMライブラリの構築・運営（プラットフォーム・コンテンツ開発・実証）

- ・STEAM学習（文理融合型の課題解決型学習）コンテンツを創出し、誰もが、いつでも活用できるようにオンライン上のライブラリを構築・運営する。

<STEAM学習の具体例>

- ・「自動運転社会の構築」をテーマに、AIの構造に紐付けた高校数学や、法的責任を考える
- ・「スマート農業の構築」をテーマに、IoTやデータ等に紐付けた高校数学・理科等を駆使し考える

(3) EdTechコンテンツの全国展開・海外展開の支援

○EdTechコンテンツの全国展開・海外展開の支援

- ・国内において、我が国EdTechサービスの普及支援を教育委員会等と共に実施。
- ・海外においては、；我が国EdTechサービスの優位性を発信し、各国市場の開拓を支援する。



(4) 実践的リカレント教育の創出

○AI社会実装等の実践的能力開発プログラムの構築

- ・AIの社会実装など、様々な具体的社会課題を題材にし、社会人等を対象とする実践的能力開発プログラムの開発実証（課題設定・データ解析・効果測定等）
- ・就職氷河期世代を念頭に置いた「出口一体型」のプログラム開発

※1 EdTech: Education(教育)×Technology(科学技術)を掛け合わせた造語。AI、IoT、VR等のテクノロジーを活用した革新的な能力開発技法。

※2 STEAM: 科学(Science)、技術(Technology)、工学(Engineering)、リベラルアーツ・教養(Art)、数学(Mathematics)を活用した文理融合の課題解決型教育。

成果目標

- 課題解決力・創造性を育むSTEAM学習教材やEdTech、リカレント教育プログラムの開発を促進し、全国展開・海外展開を支援します。これらにより、チェンジメーカーを育成し、我が国のイノベーション創出・地方創生等につなげます。

条件（対象者、対象行為、補助率等）

国

委託

民間事業者等

中小企業・小規模事業者人材対策事業

令和2年度予算額 **11.7億円（13.7億円）**

1. 中小企業庁 経営支援課
03-3501-1763

3. 製造産業局 自動車課
03-3501-1690

2. 中小企業庁創業・新事業促進課
03-3501-1767

事業の内容

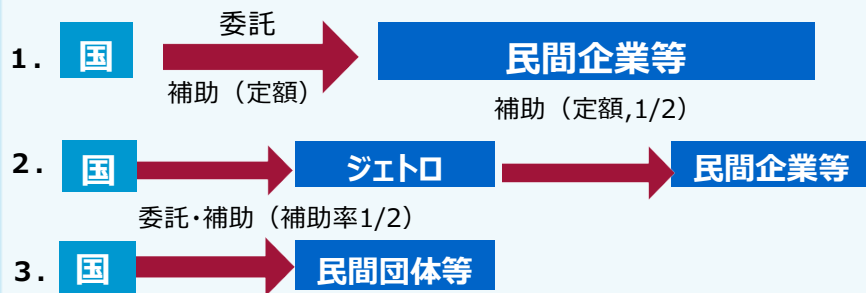
事業目的・概要

- 我が国の少子高齢化に伴う生産年齢人口の減少を背景として、中小企業・小規模事業者における人材不足は深刻化しており、求人難が各企業の経営課題として占める割合は増大しています。
- 中小企業の経営課題に即した多様な形態（兼業・副業等）の解決人材（氷河期世代、女性、高齢者等）を確保するため、地域内外からの人材確保を支援します。
- 加えて、中小企業における海外展開を担う人材や、中小生産・サービスの現場を支援する人材の育成を支援します。

成果目標

- 「地域中小企業人材確保支援等事業」は、令和2年度から令和6年度までの5年間の事業で、人材不足状況の可能な限りの低減のため、事業参加企業の満足度（意識変化等）70%以上を目指します。
- 「中小企業海外ビジネス人材育成支援事業」は平成31年からの5年間の事業で、事業参加企業の満足度（意識変化等）70%以上を目指します。
- 「サプライヤー応援隊事業」は、平成31年度から令和3年度までの事業で、合わせて年間40名以上の指導者の育成を目指します。

条件（対象者、対象行為、補助率等）



事業イメージ

1. 地域中小企業人材確保支援等事業

- 中小・小規模事業者が、氷河期世代、女性、高齢者等を確保するためのセミナー等を実施します。
- 中核人材確保のため、地域の経営支援機関等による経営課題の明確化・人材ニーズの掘り起こし等の支援ノウハウの向上や、ネットワークづくりの取組等を支援します。

2. 中小企業海外ビジネス人材育成支援事業

- 中小企業・小規模事業者が自立的・能動的に海外ビジネスを進められるよう、海外展開戦略の立て方・進め方、情報の集め方、専門家等とのネットワークの構築の仕方、商談の進め方等、基礎的なスキルを習得できるプログラムを提供します。
- 中小企業が海外展開に取り組むに当たって、一企業のみで取り組むのではなく、海外展開のノウハウを有する中小企業が中核となり、他社と連携して海外展開を行うことは有効な手段であることから、企業間連携の中核となる海外ビジネス担当者を育成します。また本事業参加者と他の中小企業とのマッチングによる共同進出促進のため、新たにフォローアップ（同窓会）を実施します。

3. サプライヤー生産性向上応援隊事業

- サプライヤー応援隊を整備し、中小企業・小規模事業者のサプライヤーを対象に、自動車産業の運転技術の高度化やパワートレインの電動化等（CASE）の潮流を受けた適切な技術的対応等を指導できる人材を育成します。
- 中小・小規模企業のサプライヤーへ派遣し、伴走型で生産性向上や経営課題の解決を支援します。
- また、各地域のサプライヤー応援隊において、地域間で先進事例を共有するための仕組みを構築します。

サイバー・フィジカル・セキュリティ対策促進事業費

令和2年度予算額 **4.6億円（3.5億円）**

事業の内容

事業目的・概要

- 深刻化するサイバー攻撃から我が国の社会を守り、経済社会の活力を高めていくため、産業サイバーセキュリティの強化が急務です。
- 本事業では、各産業の産業構造や海外動向を十分に考慮した、産業分野別のサイバー・フィジカル・セキュリティ対策に関するガイドライン等の策定やセキュリティ対策の確認の仕組みの構築を推進します。【委託】
- また、企業に求められるセキュリティ人材の職務・役割に必要な知識・技能や資格と紐づけ、企業と人材のマッチングを促進します。【委託】
- 加えて、我が国の産業に対する脅威に対応したサイバーセキュリティ製品・サービスが創出され普及するよう、ベンダー企業とユーザー企業の連携促進、包括的なサイバーセキュリティ検証基盤の構築等を通じて、専門人材活躍の場を提供し、我が国のセキュリティビジネスの成長を促進します。【委託・補助】

成果目標

- 令和3年度末までに、4分野以上で産業分野別のサイバー・フィジカル・セキュリティ対策に関するガイドラインの策定を推進し、セキュリティ対策の確認の仕組みを構築します。
- セキュリティ製品の有効性やIoT機器等の信頼性を検証する基盤の構築等により、我が国のセキュリティビジネスの成長を促進します。

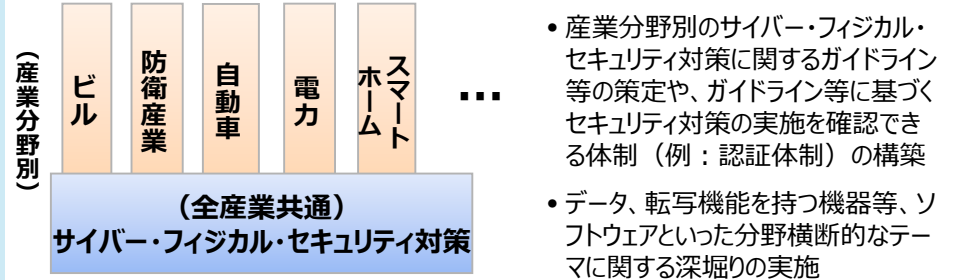
条件（対象者、対象行為、補助率等）



事業イメージ

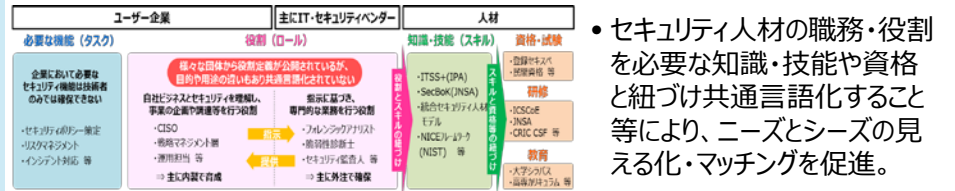
サイバー・フィジカル・セキュリティ対策の実施基盤構築【委託】

<産業分野毎のセキュリティ対策の明確化と全産業共通のテーマの深堀り>



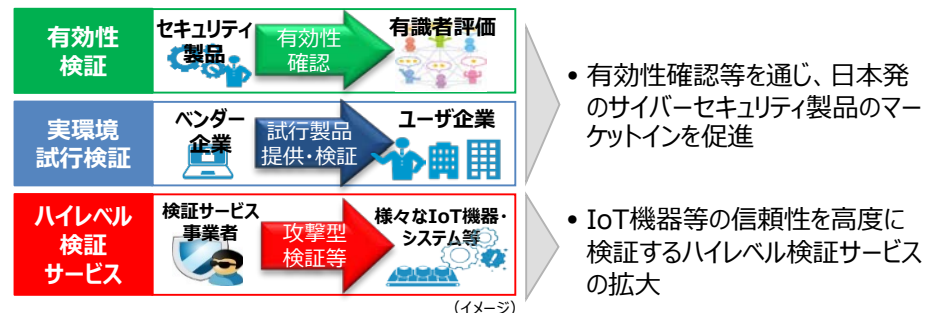
セキュリティ人材のニーズとシーズのマッチングのための基盤構築【委託】

<企業に求められるセキュリティ人材のスキル・活躍モデル等の見える化>



我が国のサイバーセキュリティビジネスのエコシステム構築【委託・補助】

<包括的なサイバーセキュリティ検証基盤の構築 – Proven in Japan>



ITパスポート試験

- 職業人として誰もが共通に備えておくべきITに関する基礎的知識を測るため、情報処理技術者試験の一部として「ITパスポート試験」を2009年度から開始。
- CBT方式を採用することで、年間を通して試験を実施（全国約100の試験会場）。
- 2019年度から出題範囲に、第四次産業革命に対応した新たな技術等を追加。

○出題分野

ストラテジ系 経営全般	経営戦略、財務、法務など経営全般に関する基本的な考え方、特徴など
マネジメント系 IT管理	プロジェクトマネジメント、システム開発などIT管理に関する基本的な考え方、特徴など
テクノロジー系 IT技術	ネットワーク、セキュリティ、データベースなどIT技術に関する基本的な考え方、特徴など

<2019年度から拡充>

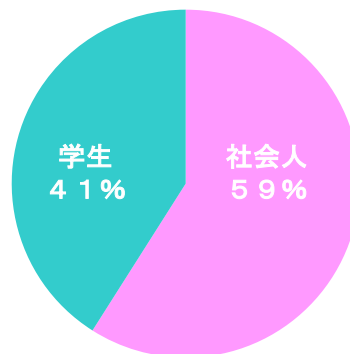
すべての分野で、新しい技術・手法の出題を強化

- 「**新しい技術**」の追加（AI、ビッグデータ、IoTなど）
- 「**新しい手法**」の追加（アジャイル、DevOpsなど）
- 「情報セキュリティ」の強化

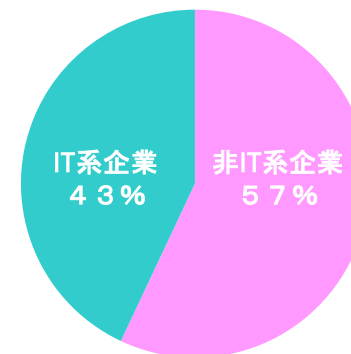
○応募者のデータ（平成30年度）

応募者(最終)	107,172
受験者	95,187
合格者	49,221
合格者平均年齢	28.6歳
合格率	51.7%

● 社会人・学生の割合



● 社会人 IT系企業/非IT系企業の割合



● 社会人・学生の合格率

社会人
61.5%
大学生
45.7%

「第四次産業革命スキル習得講座認定制度」

- 社会人向けの I T・データサイエンス等を中心とした専門性・実践性の高い教育訓練講座を経済産業大臣が認定する「第四次産業革命スキル習得講座認定制度」を2017年度に創設。
- 今春までに計4回の認定（第1回：2018年1月、第2回：2018年7月、第3回：2019年1月、第4回：2019年5月）を行い、本年10月には第5回として10事業者14講座の認定を行い、これまでの合計認定講座数はAI・データサイエンス分野を含む77講座【2020年3月時点】。

※ 経済産業大臣が認定した教育訓練講座のうち、厚生労働省が定める一定の要件を満たし、厚生労働大臣の指定を受けたものは、「専門実践教育訓練給付」の対象となる。

<認定対象分野>

① I T分野

- ⇒ AI、IoT、クラウド、データサイエンス 等【将来成長が見込める新技術・システムの習得】
(デザイン思考、アジャイル開発等の新たな開発手法との組み合わせを含む)
- ⇒ 高度なセキュリティ 等【必須スキルの習得】

② IT利活用分野（今後、拡大の予定）

- ⇒ 自動車分野のモデルベース開発 等【((製造業向け等の)ITによる高度化対応)】



初回認定講座事業者と世耕大臣との意見交換

講座の特徴

- ✓ 民間事業者による講座、資格とヒモ付かない講座、120時間以下の授業時間の講座も対象
- ✓ 実習、実技、演習又は発表などが含まれる実践的な講座がカリキュラムの半分以上
- ✓ 審査、試験等により訓練の成果を評価
- ✓ 社会人が受けやすい工夫（e-ラーニング等）