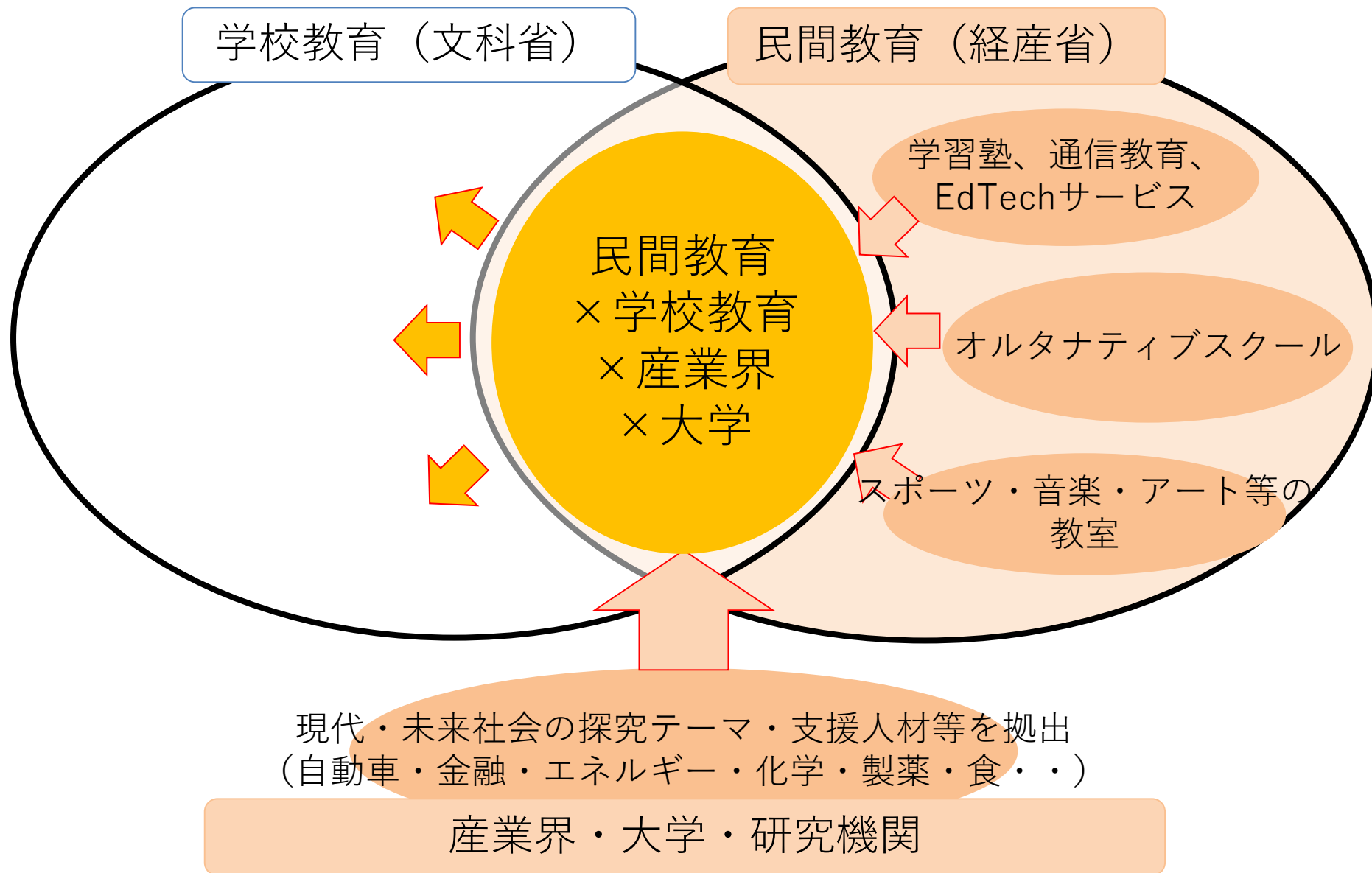


「未来の教室」プロジェクト群から 抽出される論点



2019年12月
経済産業省
サービス政策課 教育産業室

「未来の教室」 (初等中等教育) に必要な要素



まず、先日の台風19号災害を振り返り、
現在の教育の到達点と課題を考えたい。

災害の現場は、STEAM※な問いに溢れる。

※STEAM: Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics

①文理の知識を総動員し、②課題解決や価値創造のための試行錯誤を行う学び



200人が雑魚寝の体育館の「課題の本質」

【例題 1】

雑魚寝状態の体育館での健康面の課題は何か。
その予防に向けて採るべき解決手段の候補を並べ、選択し、実装せよ。

その際、予想される避難民の反発等の混乱も想定し、その解消の方法も併せて考えよ。



構造上暖まりにくいアリーナでの寒さ対策と科学

【例題 2】

「夜が寒くて眠れない」という避難者の声。
ジェットヒーターを数台稼働させているが、
この建物の構造やここでの避難者の過ごし方から読み取れる当該手段の限界とリスクは？
代替措置としては何を選択すべきか。

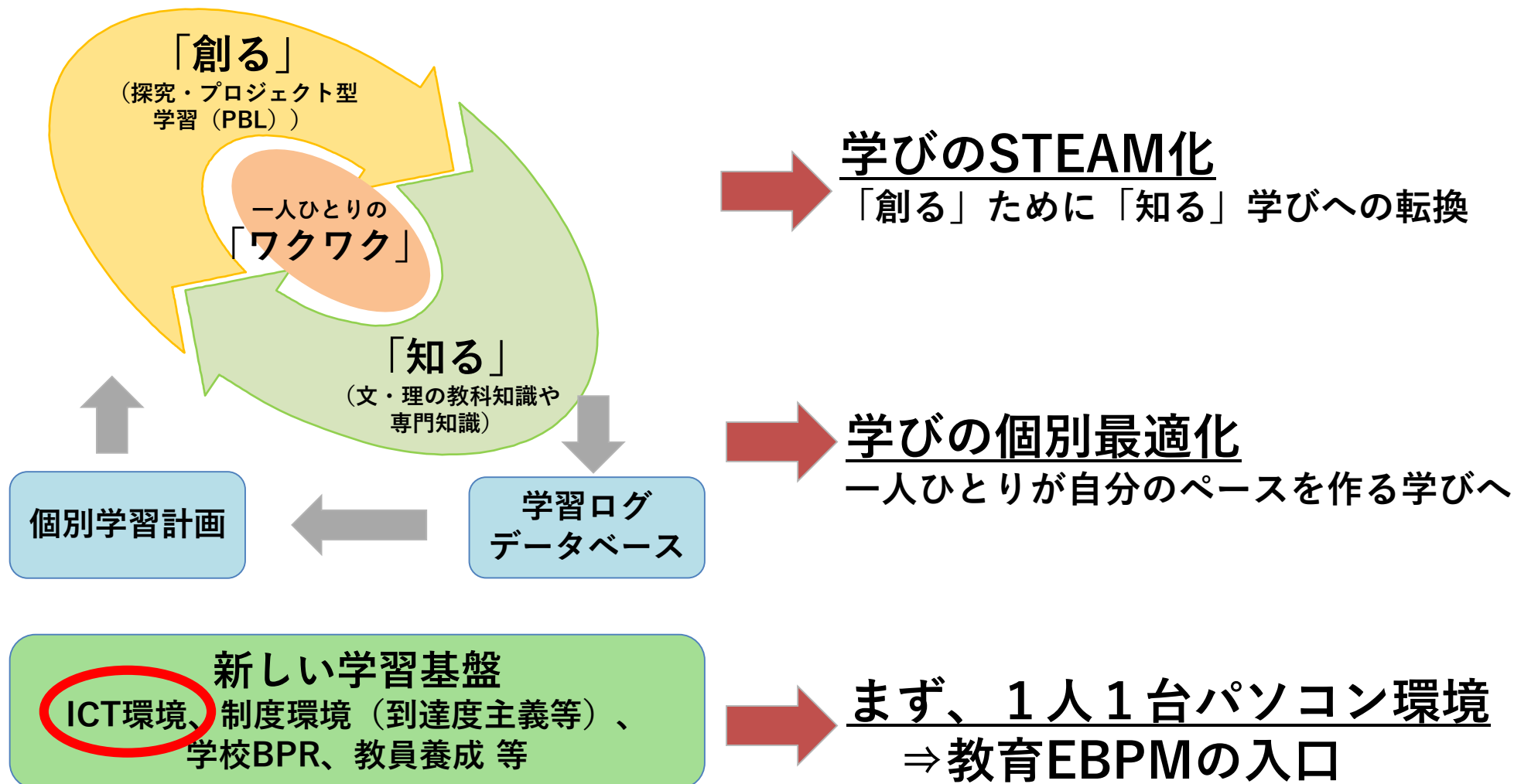
分からなければスマホやパソコンですぐ調べればよい
(たとえば、「避難所」「雑魚寝」「リスク」の3語)

問われたのはデジタル読解力 (PISA2018)
(検索した記事や解説等からの情報編集)

そもそも、
必要なものは主に義務教育程度の数学・国語・理科、
そして特別活動等で養われるべきルール形成能力や調整能力。

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STEAM化」：「創る」ために「知る」学びへ

「1人1台パソコン」と「EdTech」の導入

⇒数理や言語の基礎力構築の徹底



- 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+

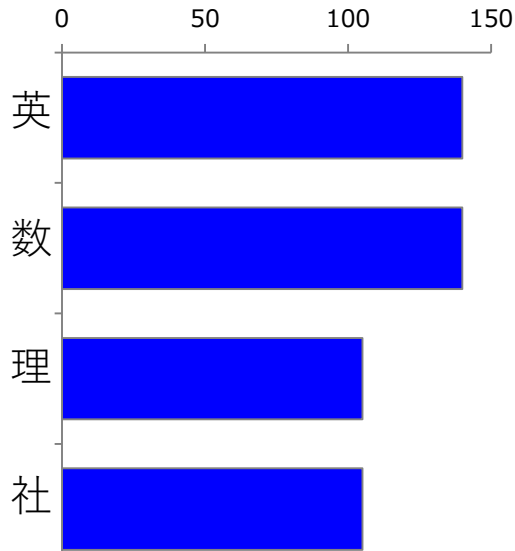


Catal

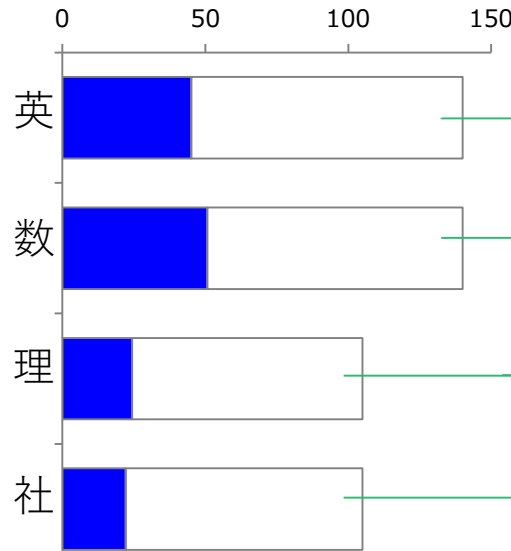
Gubena

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

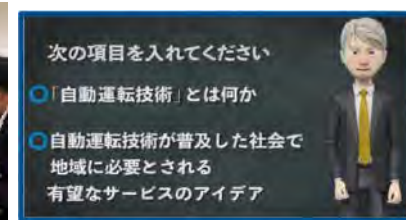


生み出された授業時数を 探究型・文理融合型の学習に再編

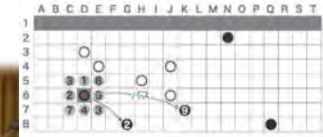
スマート農業×数理



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。

「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



協働学習による学びあいの風景

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

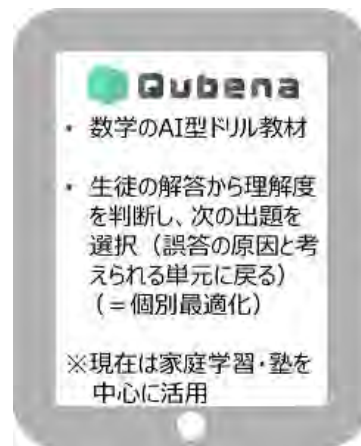
居場所や学年や時間の制約を必ずしも受けず、
「自分の個人目標と選択のもとに」
「多様な内容を」「多様なペースで」
「個別に、時に協働的に」「能動的に」学ぶ

基礎的な教科知識のインプットを確実に、効率的に

学習塾発のAIドリルや動画教材を活用した個別学習を導入。



港区教委、中野区教委、長岡市教委、宮城県教委と実証中



千代田区立麴町中学校の授業にて、英・数を実証中



＜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と意義
個別学習計画に基づく、学年・校種を超えた発展学習や復習
生徒-教師関係の変化、教師の新しい専門性に対応できる教職課程のあり方

EdTechを活用して、教室の外にも学びの場を

- 子どもたち一人一人の事情に合わせ、1人1台PC環境とEdTech教材と個別学習計画を活用することで、教室以外の空間（別室登校、オルタナティブスクール等）での個別最適化された教育機会の確保。

福山市立城東中学校における実証

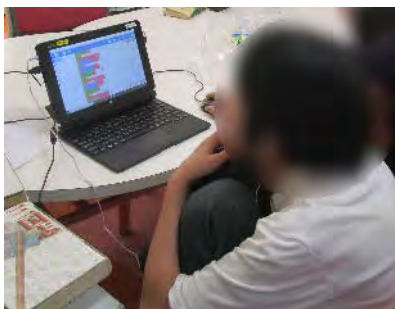
個別学習計画に沿った学習支援



運送会社の協力による、物流をテーマにしたPBL



EdTechを用いた個別最適な学習

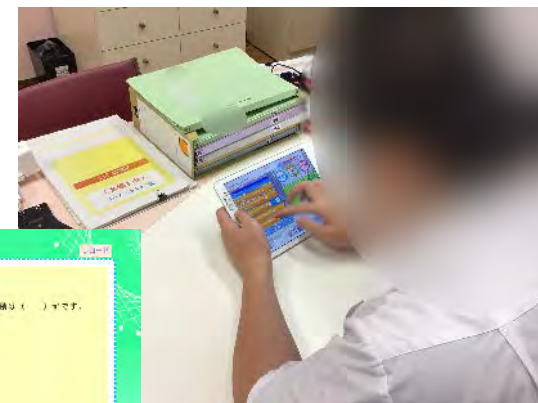


横浜市立鴨居中学校における実証

「デキタス」を用いた個別最適な学習



個別学習計画に沿った学習支援



→ オルタナティブスクールや自宅での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、自治体レベルでの実例づくりと普及

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 >



※三重県教育委員会、東京学芸大学と提携

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

< 提案企業 >



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)

観光需要に関するビッグデータの活用

観光予報プラットフォーム

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見を持つ、地域企業や観光関連団体との連携

➡ 「社会 + 数学 + 理科」など、各学校が合科的に教育課程を再編するには？
学校現場に第一線で働くビジネスマンや研究者が参画するには？

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

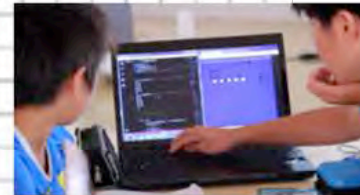
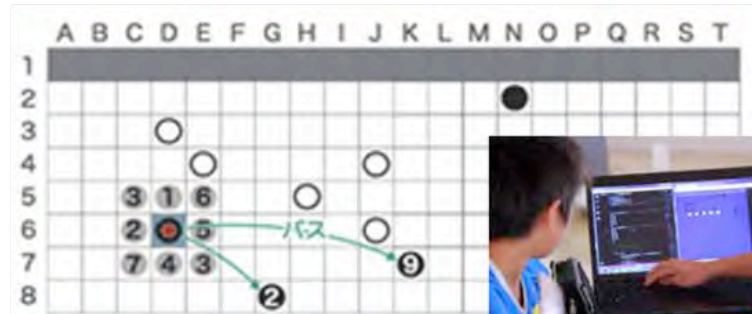


「草取り用のラジコンボートを自動運転化できないか？」
「肥料散布に使えないか？」



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)

多くの学校現場に対して、カリキュラム・マネジメントの自由度を示すことの必要

STEAMライブラリーのイメージ① : 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。

対象の学年

映像教材

Google Classroomへのリンク

授業を行う際のサポートマテリアル

- Background Reading
- Former Information
- Teaching Tips
- Answer Key

コンテンツ開発に関わった関係者
Funder : ボーイング社
Producer : WGBH (テレビ局) 等

該当単元

Science

- Earth and Space Science
- Life Science
- Physical Science
- Practices and Nature of Science
- Instrumentation, Measurement, and Units

Social Studies

- Civics and Government
- Economics
- Geography
- Elementary Social Studies
- U.S. History
- World History

Mathematics

- K-8 Mathematics
- High School Number & Quantity
- High School Algebra
- High School Functions
- High School Geometry
- High School Statistics & Probability

English Language Arts

- Literature
- Informational Texts
- Reading Foundational Skills

Engineering & Technology

- Systems & Technologies
- Careers in Engineering & Technology

Health & Physical Education

- Careers in Health and Physical Education
- Consumer Health

Curriculum

- Mathematics
- K-8 Mathematics
- Ratios & Proportional Systems
- Real-World and Mathematical Problems
- Engineering & Technology
- Engineering Design and Practices
- Systems & Technologies
- Defining and Solving Problems
- Engineering Endeavor
- Planning and Carrying Out Investigations
- Transportation
- Creative Process
- Defining and Delineating Engineering Problems
- Testing and Evaluation of Designs

Made Possible Through

- Funder: BOEING
- Producer: WGBH
- Producer: TDG the Documentary Group

STEAMライブラリーのイメージ②：JAXA宇宙教育センターHP

- JAXAが運営する宇宙教育のサイト。動画やPDFといった形で、宇宙をテーマにした様々なコンテンツを提供。
- 宇宙という一見理数的なテーマを扱いながら、文系教科にもタグ付けをしており、文理融合の意図が見える。
- 体験・実験を重要視し、教育現場でも活用できるよう、詳細な指導案を用意している。

教材一覧

宇宙教育教材について [お気に入り教材](#)

教材TOP [カテゴリーで探す](#) キーワードを入力してください [おすすすめキーワード](#)

宇宙教育教材が
子どもの心に火をつける
宇宙や科学をテーマにしたさまざまな教材を活用しよう

カテゴリーで探す
分野、学年、教科、体験方法から検索

分野で絞り込む

<input type="checkbox"/> 天体	<input type="checkbox"/> 航空・宇宙	<input type="checkbox"/> 動物・植物	<input type="checkbox"/> 人	<input type="checkbox"/> 科学	<input type="checkbox"/> その他
<input type="checkbox"/> 月	<input type="checkbox"/> ロケット	<input type="checkbox"/> 飼育	<input type="checkbox"/> 社会	<input type="checkbox"/> 電気	
<input type="checkbox"/> 太陽系	<input type="checkbox"/> 人工衛星	<input type="checkbox"/> 栽培	<input type="checkbox"/> 生活	<input type="checkbox"/> 力	
<input type="checkbox"/> 銀河系	<input type="checkbox"/> 宇宙飛行士	<input type="checkbox"/> 自然観察	<input type="checkbox"/> 体のつくり	<input type="checkbox"/> 音	
	<input type="checkbox"/> 飛行機			<input type="checkbox"/> 熱	
				<input type="checkbox"/> 光	
				<input type="checkbox"/> 化学	

学年教科で絞り込む

対象学年	対象教科	行動	人数	場所
<input type="checkbox"/> 幼稚園・保育	<input type="checkbox"/> 国語	<input type="checkbox"/> 作ってみよう	<input type="checkbox"/> ひとりできる	<input type="checkbox"/> 屋外でやろう
<input type="checkbox"/> 小学校1～2年	<input type="checkbox"/> 理科	<input type="checkbox"/> 調べよう	<input type="checkbox"/> みんなでできる	<input type="checkbox"/> 屋内でやろう
<input type="checkbox"/> 小学校3～4年	<input type="checkbox"/> 保健体育	<input type="checkbox"/> 運動しよう	<input type="checkbox"/> 親子でできる	
<input type="checkbox"/> 小学校5～6年	<input type="checkbox"/> 算数・数学	<input type="checkbox"/> 観測しよう		
<input type="checkbox"/> 中学校	<input type="checkbox"/> 社会	<input type="checkbox"/> 総合・特別活動		
<input type="checkbox"/> 高校	<input type="checkbox"/> 図工・技術	<input type="checkbox"/> 生活科		
	<input type="checkbox"/> 家庭			

体験方法で絞り込む

様々な方法で検索可能
 ・分野
 ・対象学年/教科
 ・体験方法

動画教材



PDF教材

いろいろなスペクトルを観察しよう！
— C D分光器 —

目標とねらい

1 材料や工具の用意

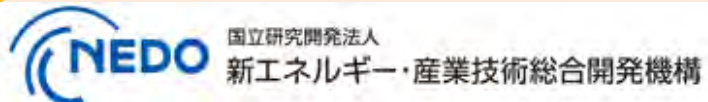
● 工作に使う材料や工具など

<ul style="list-style-type: none"> ① CDディスク (1枚、なるべく新しいもの) ② 透明な筒 (1本、直径が約5cm) ③ 黒い紙 (1枚、A4) ④ 黒いテープ (1巻) ⑤ 黒いマスキングテープ (1巻) ⑥ 黒いペン (1本) ⑦ 黒いマジック (1本) ⑧ 黒いマスキングテープ (1巻) ⑨ 黒いマスキングテープ (1巻) 	<ul style="list-style-type: none"> ① 黒い紙 ② 黒いテープ ③ 黒いマジック (1巻) ④ 黒いペン ⑤ 黒いマスキングテープ (1巻) ⑥ 黒いマスキングテープ (1巻)
--	---

科学実験 100

(<http://edu.jaxa.jp/> より引用)

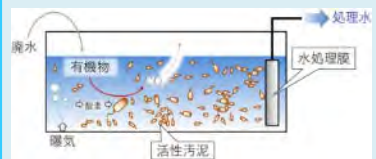
STEAMライブラリーに掲載されるSDGs カテゴリーイメージ



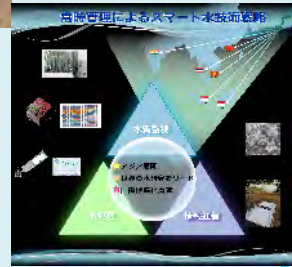
「新・緑の革命 (New Green Revolution)」
環境と経済性に配慮しつつ、世界的な気候変動への対応と食料安定供給を実現する品種・栽培技術を開発。アジア・アフリカに展開。

- 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)

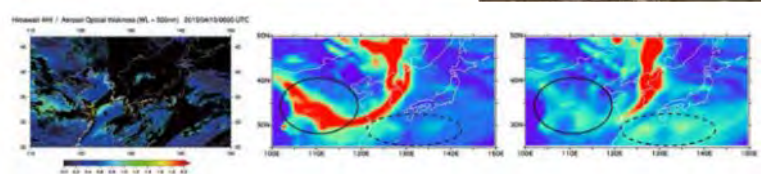
<https://www.nedo.go.jp/content/100870411.pdf>



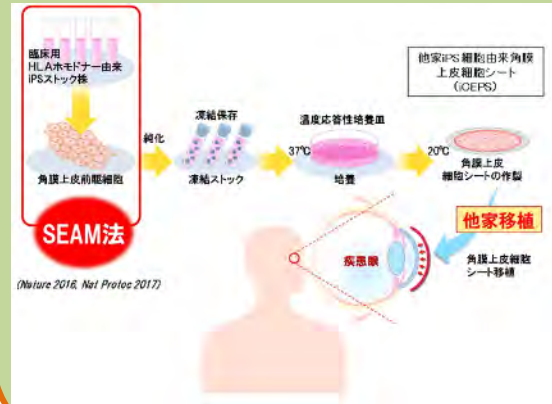
安心して飲める水を確保する！産総研「水プロジェクト」は東南アジアでの水の有効利用と安全確保を目的とし、水質評価、水質計測、水処理、情報ネットワーク技術を融合した水再生利用技術に関する研究開発を行い、東南アジア地域への技術協力と技術展開、研究人材育成を進めている。




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。



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

学びと社会の連携促進事業

令和2年度概算要求額 33.0億円（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）

- 世界各国で第4次産業革命の時代に対応した教育改革が進み、EdTech※1を軸とする「学びの革命」が進んでいます。AIの世紀に相応しい、課題設定力・解決力に優れた人材（チェンジメーカー）を多数生み出すべく、学習者中心で自らが学びをデザインする「学びの社会システム」の構築が必要です。
- 世界・日本社会・地域社会・中小企業を動かす人材を育むべく、従来型の知識習得は、EdTechを活用して最大限、効率化し、空いた時間を活用して、自動運転や次世代の農業のあるべき姿を考える等、文理融合の知識を動員し、探求を深めるSTEAM※2学習プログラムに触れることが必要です。したがって、このような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能力開発の基礎を作る幼児教育プログラムの創出、②学習塾や学校や家庭学習等の教育現場で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、④社会課題を題材とした課題解決型リカレント教育等、一生を通じた新しい形の「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）

- ・国内外の民間教育と学校と産業界によるオープン・イノベーションをベースに、教育の姿を変えるEdTech等を活用した事例の創出を推進
 - － AI等のEdTechを活用した個別最適化された学校教育
- ・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>
- ・自動運転が実装された社会における、技術制御のあり方と法的責任の関係等を考える学習
 - ・従来の学びにIoT、ロボティクス、センサー技術等を加えて、次世代の農業を考える学習 等

(3) EdTechコンテンツの全国・海外展開

○EdTechコンテンツの普及

- ・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に対して行う。
- ・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

○実践的能力開発プログラムの構築

- ・課題を抱える地方の現場等を舞台とする、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

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

EdTech導入実証事業

令和元年度補正予算案額 10.0億円

事業の内容

事業目的・概要

- Society5.0を生きる子ども達は、さらにその先の「未来社会の創り手」となるべく、確かな基礎学力を土台にした創造性を育む必要があります。そのため、一人ひとりの理解度・特性に対して個別最適化され、居住地域による格差のない公平な学びの環境を構築し、プログラミング教育をはじめとするSTEAM※¹学習の環境を構築することが必要です。
- こうした「未来の学び」を実現するためには、パソコン端末や高速通信網等の教育ICTインフラの整備と併せ、教育産業が開発を進めているEdTech※²サービスの学校等における積極的な導入を試行し、学び方改革を進める必要があります。
- 本事業では、文部科学省・総務省が行う学校ICT環境整備に関する事業と協調しつつ、カリキュラム・マネジメントを通じた新たな学び方の構築を進める学校等設置者とともにEdTechサービスの導入を進めようとする企業への補助を行うことにより、学校等設置者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。

※¹ STEAM：科学(Science)、技術(Technology)、工学(Engineering)、リベラルアーツ・教養(Arts)、数学(Mathematics)を活用した文理融合の課題解決型教育

※² 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。。

成果目標

- 学校等におけるEdTech導入経費等を対象に、企業への補助を行い、次年度以降の継続活用や地域への波及を図ります。

条件（対象者、対象行為、補助率等）



※大企業は中小企業とコンソーシアムを組む場合に限り対象 (1/2)

事業イメージ

導入を支援するEdTechサービスのイメージ

(導入サービス事例のイメージ)

- AI型ドリル教材
1人1台端末環境で、個々の生徒の理解度・特性に合わせた個別最適学習を提供。算数・数学・理科等の教科で、生徒の解答内容からAIが理解度を判断し、誤答の原因と推定される単元に誘導するなど一人一人の理解を助ける最適な出題で学びを支援する教材。
- オンライン型英語教材
オンライン環境で外国のネイティブスピーカーによる質の高い英作文添削指導を実現。地域や担当教員の資質等の制約を受けない、質の高い学びを提供。
- 校務等業務効率化ツール
書類作成やデータ管理など、学校・教員の様々な業務をシステム導入・デジタル化により効率化。
※これら教員ツールのみでの申請は不可。
生徒が活用するツールの導入必須。



一人一人の進捗は可視化されきめ細やかなケアが可能に

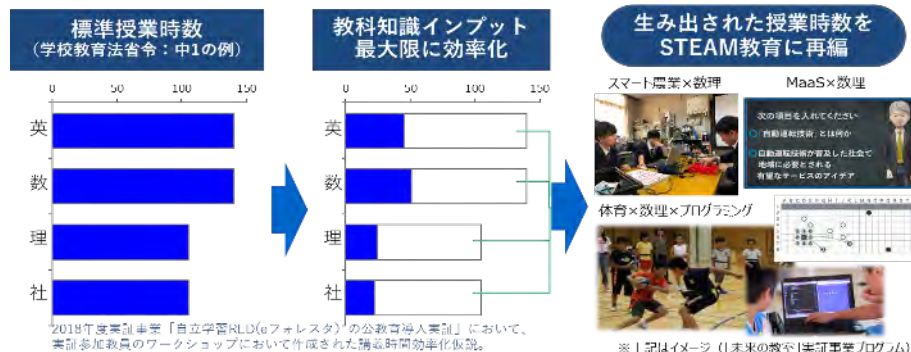


ネイティブ話者による質の高い添削を個々の生徒に合わせて提供



教員負担の軽減を通じて生徒の学びの質を向上

(EdTech活用によるカリキュラム・マネジメントのイメージ)



各モデル校の座組み



学校名	創る (探究・プロジェクト)	知る (教科知識・専門知識)	学習基盤 (ICT環境・業務効率化)	教育コーチ (専門的知見からのアドバイス)
長野県 坂城高等学校 (高1)				稲垣 忠氏 ・ 東北学院大学教授 三浦 隆志氏 ・ 前岡山県立林野高等学校校長
武蔵野大学 中学校 (中1)				池田 修氏 ・ 京都橋大学教授 石川 一郎氏 ・ 聖ドミニコ学園カリキュラムマネージャー
千代田区立 麹町中学校 (中2)				田中 康平氏 ・ 株式会社NEL&M代表取締役 西田 光昭氏 ・ 柏市教育委員会 指導課教育研究専門アドバイザー
袋井市立 浅羽北小学校 (小6)				前田 康裕氏 ・ 熊本大学准教授 佐藤 靖泰氏 ・ フューチャーインスティテュート株式会社 教育コンサルタント
福山市立 城東中学校 (中1~3)				(調整中)

実証成果の普及へのアクション（「未来の教室」キャラバン）

- 都道府県におけるモデル校の実証事業と合わせて、教育委員会職員、教員、保護者、生徒が、直接、EdTech、STEAMプログラムに触れ、良さを実感する場づくりが必要。

<参考> 長浜市で実施した「未来の教室」キャラバンの一例

【実施主体】

長浜青年会議所（地元の中학생向けの職業理解のイベントと併設する形で実施。）

【開催場所】

びわ文化学習センターリュートプラザ

【参加企業】（順不同）

COMPASS（中学生向け数学のタブレット教材）

→本イベントを機に講習会実施・予算編成検討へ

Life is Tech!（中高生向けプログラミング教室運営）、

学研プラス（プログラミングで作曲ができる「Music Blocks」）

凸版印刷（小学生向け算数のタブレット教材）→本イベントを機に試験導入へ

Leave a nest（探求・研究支援のサービス提供）

Google（Chromebook（PC）提供、自社の教育ツール提供）



<今年度キャラバン開催状況・開催予定>

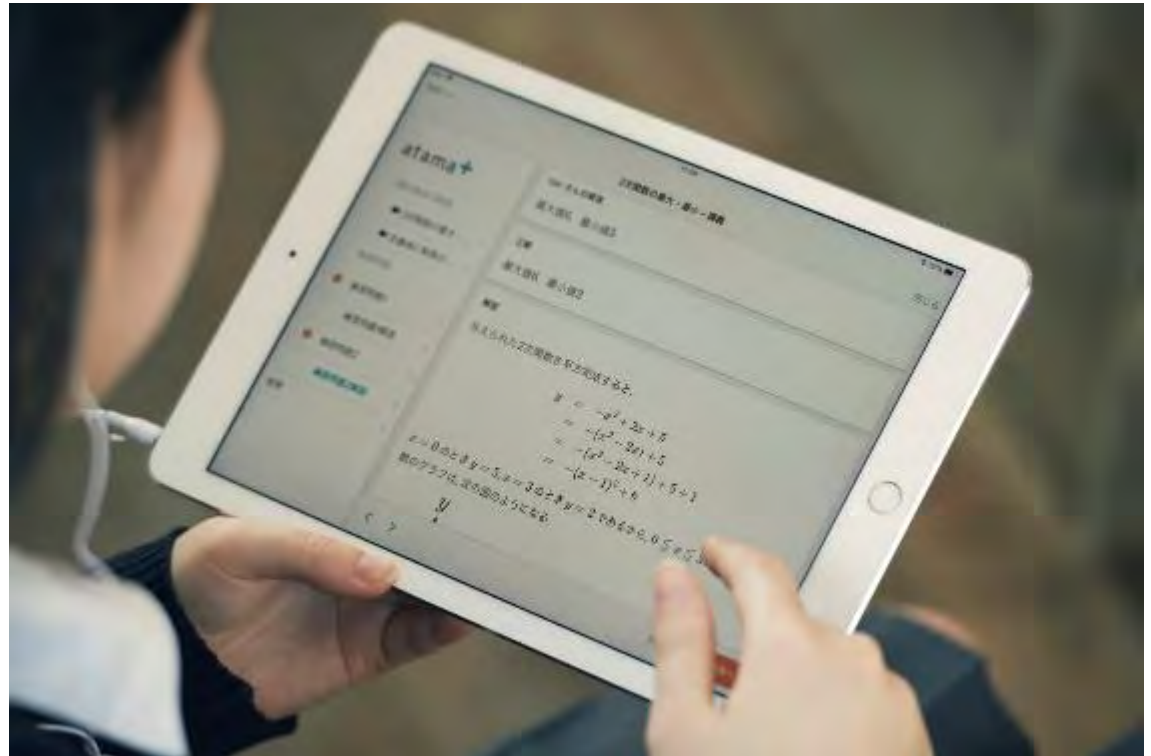
開催月	開催県	主催
7月（終了）	滋賀県	長浜市青年会議所
8月（終了）	埼玉県	新座市教育委員会
10月（終了）	群馬県	群馬県高校校長協会
10月（終了）	宮崎県	九州都市教育長協議会
11月（終了）	石川県	北陸大学
11月（終了）	京都府	京都橘大学
12月（終了）	高知県	高知市教育委員会
1月	岐阜県	岐阜市教育委員会
1月	長野県	長野県高等学校長会
3月	広島県	問い立てラボ（教員勉強会）



【参考1】 atama plus(株) 「atama+」

EdTech名	概要
atama+ SCHOOL (仮)	学校内での利用を目的としたアダプティブラーニング教材

【特徴】 AIが一人ひとりすべて違う理解度・学習履歴・ミス傾向・その日の集中度などに合わせ、世界にひとつだけの、その生徒専用のカリキュラムを自動作成。



(参考2) (株)COMPASS 「Qubena」

EdTech名	概要
Qubena(キュービナ)	小中学生向けの算数/数学、高校生向けの数学 I A II Bの教科学習に利用できるドリル型教材
英語4技能教材 (仮名)	中高生向けの英語 (4技能対応) の教科学習に利用できるドリル型教材

【特徴】 AIが一人ひとりの間違いの原因を分析し、つまずきポイントを解決するために必要に応じて過去の単元に行き来しながら、その生徒が解くべき課題を出題する。



(参考3) (株)エナジード「ENAGEED (タブレット版)」

EdTech名	概要
ENAGEED (タブレット版)	考える力・実現力・新しい価値を作る力などを養う「次世代型キャリア教育」を、システムの中でインタラクティブな学習を可能にした教材。

【特徴】AIに代替されない力、新しい仕事のつくりかた、可能性の広げ方など、正解のない問いをテーマに探求学習を行うことで、自身で考えを組み立て、表現する力を育成する。



(参考4) (株)コードタクト「School Takt」

EdTech名	概要
school Takt	教科を特定せずに汎用的に活用可能な授業支援システム。

【特徴】生徒の学習状況をリアルタイムに把握、生徒同士の回答を共有することで「みんな学び合う」学習環境を簡単に構築できる。



(参考5) (株)花まるラボ「Think! Think! school edition」

EdTech名	概要
Think!Think! School edition	小学生向けに、空間認識・平面図形・試行錯誤・論理・数的処理の5分野を中心に15000問以上の問題を収録した思考力育成アプリ

【特徴】

思考力を楽しく鍛え、学習習慣をつける学習アプリ。
一般向けアプリは全世界に多数のユーザーがおり表彰歴も。

