

大学教育のデジタルイノベーション・イニシアティブ (Scheem-D)

～ With コロナ / After コロナ 時代の大学教育の創造 ～

概要

背景
・
課題

- ✓ 学生の学びのために資源を集約させる「**学修者本位の大学教育**」への転換が必要
- ✓ デジタル技術により新たな利益や価値を生み出す「**デジタルイノベーション**」が学びを深化させる可能性
- ✓ With コロナ/After コロナにおいて、**サイバーとフィジカルを上手に組み合わせ**た教育の具体化が急務

取組

デジタル技術を上手く活用し、圧倒的に高い学修成果の達成や、自発的な学び・気づきの効果的な誘導、現場実習・実験に近い経験の機会確保など**授業の価値を最大化**する**機運を醸成**し、**取組を全国に浸透**させていく

文部科学省 **スキームD** MEXT Scheem-D (Student-centered higher education ecosystem through Digitalization)

デジタル技術を用いて**大学・短大・高専の授業価値を最大化**することに挑戦したい教員やデジタル技術者（企業）が、公開の「**Pitchイベント**」で**アイデアを提案**し、そのアイデアに賛同した者たちが**マッチング**し、**実際の授業でフィージビリティ・スタディを行う**「文部科学省公式取組」を形成する。公式取組はその**効果を検証**、**情報発信**し、**我が国として知見を蓄積**していく。

大学教員

デジタル技術者(企業)

アイデアをもつ
大学職員、学生なども可



Pitch イベント

- 短時間で簡潔にわかりやすくアイデアの提案



マッチング



文部科学省
公式取組

- 授業でフィージビリティ・スタディの実施

YouTube等でリアルタイム配信

プロセス・結果を情報発信

事業の狙い

- ✓ 公開Pitchを通じて、デジタル技術を用いて**大学の授業価値を高める機運を醸成**
- ✓ 授業に焦点を当て、**教育にエフォートを割く大学教員を奨励**
- ✓ 効果を検証、報告・共有し、**授業改善のための知見を蓄積**

さらには、

社会的成果

「大学と産業界」による教育改善エコシステムの構築 **「教育すれば金がかかる」→「教育して“ヒト・モノ・カネ”を呼び込む**
⇒新たな教育システムの展開に向けて**投資家を呼び込み、社会全体で学生を育てるエコシステムの構築**を期待
⇒好事例はEdテックの国際アワード等を通じて**海外に展開し、我が国の大学教育の質を世界に発信**

- 【スケジュール】 ○本年中にPitchイベントを試行開催するため、夏ごろに登壇者の公募を実施。
○令和3年度からは本格実施。(年4回程度のPitchイベント)