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

D

吉野 正則（北海道大学 副理事）

誰もが他者とともに自分らしく生きることを学べ、自分の意思で決めることができる社会を実現するため、持続的な学びあいの場である 3rd Place を構築するとともに、研究開発成果の実装に向けて、北海道における地域とのコーディネートを実施する。

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

D

長谷山 美紀（北海道大学 副学長・データ駆動型融合研究創発拠点長）

DREP

北海道大学デジタルリスキリングプログラム
Hokkaido University Digital REskilling Program

<データ活用演習　例>

産官学の強固な連携のもと社会人向けデジタルリスキリングプログラムを開発・運用することにより、「地域全体のデジタルスキルの底上げ」および「地域デジタル中核人材の育成」を図る。

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

D

山中 真也（室蘭工業大学　教授）

北海道伊達市に理想的な未来社会「誰もがいつでもどこでも自分らしい生き方ができ、それが社会全体の発展にもつながる社会、小人口化社会においても多くの人々と豊かな関係性の構築が可能な社会」を実装し、そのプロセスを記述して、他地域への横展開を図る。

── 研究開発の全体像 ──

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）
- ① STEAM 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-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

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-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摺り合わせ

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主体的なキャリア形成の促進、D&I の社会浸透
- ①生涯学習プラットフォームの構築・環境整備による主体的なキャリア形成に係る研究開発・実証
- 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学習者間のネットワーク構築等による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

── 戦略的イノベーション創造プログラム（SIP）とは ──

SIP は、内閣府総合科学技術・イノベーション会議（CSTI）が司令塔機能を発揮して、府省・分野の枠を超え、国民にとって真に必要な社会課題や日本経済再生に寄与できるような世界を先導する課題に取り組む国家プロジェクトです。

国立研究開発法人 科学技術振興機構
Japan Science and Technology Agency
RISTEX 社会技術研究開発センター
2026.02

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（RISTEX）企画運営室
〒 102-8666　東京都千代田区四番町 5-3 サイエンスプラザ
https://www.jst.go.jp/sip/pos/index.html

SiP 戦略的イノベーション創造プログラム
Cross-ministerial Strategic Innovation Promotion Program

「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」

ポスコロSIP
（ポスコロSIP：本SIP課題の通称）
が目指す将来像

- ■ 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。

西村 訓弘 プログラムディレクター（PD）のメッセージ

人口増加を伴う経済成長期に創り上げた社会の仕組みが、人口が減少し始めた今の日本には適さなくなり、社会の隅々で様々な歪みが生まれていることを実感しています。未来社会をひらいていくためには、人口減少社会となる未来社会においても機能する新しい仕組みを真っ新な状態から構築することが求められています。

本課題では、このような「人口減少をきっかけとして日本社会が転換する重要な時期」に実施する意義のあるプロジェクトであると認識し、人口減少による社会崩壊への危機感をテコとして、閉塞感が漂い膠着している社会を一気に変えていく、社会変革型のイノベーション（トランスフォーマティブ・イノベーション）の実現に向けた研究開発を実施します。

戦略的イノベーション 創造プログラム［SIP］

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

一人ひとりの多様な幸せを実現するた めの社会実装型研究開発プロジェクト

PD 西村 訓弘（三重大学）

研究推進法人 PM 村上 絵莉（JST）

サブ課題 A
「新たな『学び』」のデザイン開発
SPD 西岡 加名恵（京都大学）
研究開発責任者：緒方 広明（京都大学）／松下 佳代（京都大学）／草原 和博（広島大学）

サブ課題 B
「新たな『学び』」と働き方との接続
SPD 東 博暢（日本総合研究所）
研究開発責任者：大島 俊一郎（高知大学）／石井クンツ 昌子（お茶の水女子大学）／依田 育士（産業技術総合研究所）／永井 由佳里（北陸先端 科学技術大学院大学）

サブ課題 C
「新たな『学び』」と働き方の空間の創出
SPD 大山 潤爾（産業技術総合研究所）
研究開発責任者：田澤 由利（株式会社テレワークマネジメント）／原田 悦子（筑波大学）／緒方 広明（京都大学）／能智 正博（東京大学）

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）
SPD 野城 智也（東京都市大学）
研究開発責任者：吉野 正則（北海道大学）／長谷山 美紀（北海道大学）／山中 真也（室蘭工業大学）

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

A C

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 教授）

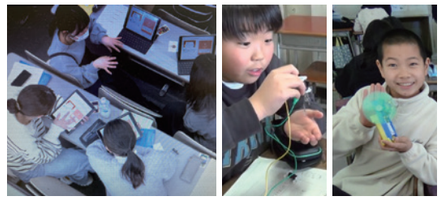
個別最適な学習や人材の適材適所の配置を実現するため、教育ビッグデータを収集・活用するための情報基盤システム LEAF を拡張して、人間中心のデジタルツイン（DT）として、オープン知識・学習者モデル（OKLM）を研究開発する。

A

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 教授）

「社会を創る資質・能力」を育む「真正で探究的な学び」を実現するため、パフォーマンス評価を生かした教育コンテンツと学びのストーリーを紡ぎだすデジタル・ポートフォリオを開発し、教員の探究指導力の養成と学校や自治体での実装に取り組む。



A

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 教授）

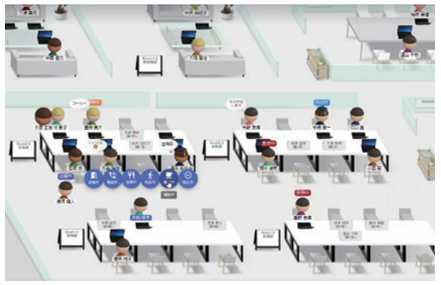
人口減少・多様性社会を見据え、デジタル・シティズンシップ・シティの実現に向けた①カリキュラム、②制度・社会基盤、③ AI 学習支援プログラムを研究・開発し、「どこでも・誰でも・誰とでも」共に学べる新たな公教育システムの構築を目指す。

C

テレワークによる社会課題解決のための日本型バーチャルオフィスの研究開発

田澤 由利（株式会社テレワークマネジメント 代表取締役）

テレワーク導入・定着・拡大を図るための阻害要因を調査し、調査結果に基づくバーチャルオフィス機能の開発・実証・効果検証によって、日本の課題、企業の課題を解決する「日本型テレワーク」の方法論の確立に取り組む。



C

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 客員教授）

多様な人が多様な状態で「well-being に繋がる happy working」を続けられる場の構築を目指し、健康な高齢者を代表的な対象として、バーチャル空間で働くことの認知的課題分析とそこでの障壁をなくすためのデザイン要件を明らかにする。

C

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 教授）

教員のメンタルヘルスに配慮した特別支援教育に関する職能開発の機会をバーチャル空間で提供し、教員の自己効力感を改善することで、教員の離職防止に貢献し、特別支援が必要な人も含め、一人一人が多様な幸せを実現できる社会を実現する。

B

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 教授）

D&I の社会を実現するため、効果的な学習コンテンツの開発に取り組むとともに、フィジカル／オンラインの両空間上に、地域コミュニティ・大学・企業の各拠点をつなぐ生涯学習プラットフォームを構築することを通して、多様な主体が相互承認の下に学び触発し合う機会を創出する。

B

D&I 社会実現のための学び方・働き方に関する実証研究

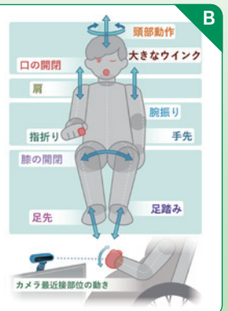
石井クンツ 昌子（お茶の水女子大学 理事・副学長）

「高校生を対象とした進路選択に関する大規模調査」を基にした理工系女性人材育成加速のための施策の提案と、「知・経験の D&I」を進める家事支援方法の開発に取り組み、Society 5.0 を指向する学び方・働き方への変革を促す。

B

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 主任研究員）



各種情報機器（PC や家電等）の通常操作が困難な重度運動機能障害者のために開発したジェスチャインタフェースという技術革新を全国に展開することで、障害者と健常者が共に学び合い、助け合うフラットな社会を実現する。

B

共創的実践で社会を変革する博士人材育成プログラム ー大学院リーグのプロトタイプと実装ー

永井 由佳里（北陸先端科学技術大学院大学 理事・副学長）

イノベーティブな発想で社会を変革する社会接続型博士を『大学院リーグ』の共創的実践で育成する。
社会接続型博士の能力をコンピテンシーとして可視化・検証し、社会人の博士学位取得の仕組みづくりを行う（Competency based Higher Education System：CHES）。