




文部科学省におけるデジタル化推進プラン【概要】


- 今般の新型コロナウイルス感染症の感染拡大により、テレワークやオンライン会議といったデジタルツールの活用が急速に浸透。「フィジカル」から「サイバー」の空間への移行が劇的に進展し、**個々人の生活様式を変えるほどの大きなパラダイムシフト**が発生。
- こうした中、教育、科学技術、文化芸術、スポーツの各分野において、高まる新たなニーズや期待に随時機動的に応えつつ、ポスト・コロナ期の**ニューノーマルに的確に対応していくために必要なDXに係る取組**を早急かつ一体的に推進していく必要。
- **ソフト・ハードの両面から文部科学省の強みを最大限に活かし**、各分野における**デジタル化に向けた取組を相乗的に加速させるとともに中長期的視野から競争力の源泉となる新たな成長基盤の構築**を推進。

教育におけるデジタル化の推進 	1. GIGAスクール構想による一人一台端末の活用をはじめとした学校教育の充実	<ul style="list-style-type: none"> ・GIGAスクール構想等による一人一台環境の整備、一人一台端末環境に対応した教室用機の整備 ・ICT端末の安全・安心な活用の促進、通信ネットワーク環境の整備・円滑化、学校のデジタル化等の推進 ・学習者用デジタル教科書の普及促進、CBT活用の推進、発達段階に応じた遠隔・オンライン教育の推進 ・[GIGA StuDx 推進チーム]の設置による全国の教育委員会・学校に対する支援活動の展開 ・教師のICT活用指導力の向上、ICT活用教育アドバイザー、GIGAスクールサポーター、ICT支援員等による支援 等
	2. 大学におけるデジタル活用の推進	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタル技術を活用した高等教育の高度化・成果の普及 ・国立大学法人等におけるハイブリッド教育研究環境の整備、大学入学選抜におけるデジタル活用 等
	3. 生涯学習・社会教育におけるデジタル化の推進	<ul style="list-style-type: none"> ・高卒認定・中卒認定の受験申請・証明のデジタル化 ・専修学校におけるオンライン・先端技術利活用の推進と支援のための環境整備 ・生涯学習・社会教育分野のICTを活用した取組の推進 等
	4. 教育データの利活用によるEBPMの推進	<ul style="list-style-type: none"> ・教育データの標準化、効果的な利活用の推進 ・教育データの国における分析・研究体制とEBPMの推進 等

デジタル社会の早期実現に向けた研究開発 	1. デジタル社会への最先端技術・研究基盤の活用	<ul style="list-style-type: none"> ・マテリアル等の多様な分野で進んでいる研究データの整理・収集・共有によるデータ駆動型研究開発の推進 ・研究施設・設備機器リモート化・スマート化の推進とデータの標準化や、スパコン「富岳」やSINETの活用などの基盤の整備・強化、また、最先端技術の試用を進め官民連携で早期に社会実装 ・海洋・環境など多様な情報を活用した防災シミュレーション、気候変動予測等の高精度化 等
	2. 将来のデジタル社会に向けた基幹技術の研究開発	<ul style="list-style-type: none"> ・産学協働による新基幹技術の創出 ・計算科学技術の高度化及びSociety 5.0実現等に向けた成果創出加速 ・公平性・透明性・説明性を有するAIを実現するため、理論をはじめとする基盤技術の研究と社会実装に向けた研究開発を推進、量子技術（量子コンピュータ、量子計測・センシング等）の研究開発推進 等
	3. 研究環境のデジタル化推進	<ul style="list-style-type: none"> ・研究マネジメントに必要な情報のデータベース化、DXによる研究活動の変化等の分析研究データ基盤、レポート等を活かす先導的な政策検討 ・公募型研究費に係る申請、審査、管理のDXを推進 ・富岳、SPRING-8等の共用施設・設備に係る各種手続きのDX ・実験ロボットの研究開発など、研究活動の機械化・遠隔化・自動化の推進 等

「新たな日常」における文化芸術・スポーツ・行政DX 	1. 文化芸術DX戦略	<ul style="list-style-type: none"> ・新型コロナウイルスや災害といったリスクが顕在化した状況においても、無理なく文化芸術活動の継続・発展・継承が可能となる環境の整備 ・DXを活用した文化資源の保護・活用、文化芸術に関する行政の効率化 等
	2. デジタル社会におけるスポーツの新たな展開	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタル技術を通じた、新たな運動・スポーツ機会の創出、動作分析等による選手トレーニングの効率化 ・デジタル技術の活用により、会場の一体感や試合・競技の臨場感を観客に提供するための取組み推進 ・リモートでの選手のサポートの高度化や、試合の運営、団体の活動のサポート 等
	3. 行政情報システムの刷新等	<ul style="list-style-type: none"> ・「文部科学省行政情報システム」について、中央省庁初の全クラウド化を実施。十分なセキュリティを確保し、場所を問わない多様な働き方や省外機関等との円滑なネットワーク体制構築に対応。 ※行政手続における書面、押印、対面規制の見直しを実施。

DX人材育成及び確保



DX人材の育成・確保に向けて

- ・学校におけるICT活用を推進し、小中高において学習の基盤となる情報活用能力を育成
- ・デジタル時代の「読み・書き・そろばん」である「数理・データサイエンス・AI」の基礎などの必要な力を全ての国民が育み、あらゆる分野で人材が活躍する環境を構築
- ・Society 5.0時代を先導するデジタルネイティブな人材（データ駆動型研究や研究現場のDXを主導できる人材等）の育成・確保
- ・文部科学省におけるDX関係職員の養成、確保 等

ソフト・ハードの両面から
真の「デジタル強国」に向けた
文部科学行政を推進！