

【文教・科学技術：1. 少子化の進展を踏まえた予算の効率化と教育の質の向上】

1. 政策体系の概要

政策目標：教育政策における外部資源の活用やP D C Aサイクルの徹底、デジタル化の推進等により、少子化の進展や厳しい財政状況等の中でも、学習環境の格差が生じることを防ぎ、次代を担う子供たちの資質・能力を育成する取組の質を向上させる。

- ①科学リテラシー等、読解力、数学リテラシーなど、世界トップレベルの維持・向上
- ②知識及び技能、思考力・判断力・表現力等、学びに向かう力・人間性等の資質・能力のバランスがとれた個人を育成

KPI第2階層

KPI第1階層

- 児童生徒の情報活用能力に関する指標を設定
- ICTを活用した授業頻度（ほぼ毎日）の割合
- 初等中等教育段階において、遠隔教育を実施したいができていない学校の割合
- 教師のICT活用指導力

- 学習者用コンピュータの整備状況
- 高速大容量の通信ネットワークの整備状況
- 学習者用デジタル教科書の整備状況
- ICT支援員の活用状況
- ICT活用指導力に関する研修を受講した教員の割合
- 統合型校務支援システムの導入率
- ICT活用教育アドバイザーによる助言・支援の状況

2. 狙い

教育の情報化の加速（主にGIGAスクール構想）に関する効果を検証し、今後の効果的な施策を検討する。

3. 具体的な検証項目

担当府省	対象施策	工程表の箇所	確認するエビデンス等	予定	必要なデータ例
1 文科省 内閣府	教育の情報化の加速 (主にGIGAスクール構想)	文教2-2 (p93-94)	どのような環境を整備すれば、1人1台端末の効果的な活用に繋がるのか	<ul style="list-style-type: none"> ・7月から内閣府と文科省で研究会を設置し、各調査のデータを用いた分析について、年内に一定の取りまとめを行う（参考資料14、15-1、15-2） ・来年度以降の効果検証については、個別自治体との連携も見据えつつ、関係機関等と要調整。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教育の情報化の実態等に関する調査のデータ ・全国学力・学習状況調査のデータ ・自治体独自の学力調査のデータ 等

1. 政策体系の概要

政策目標：EBPM化を図りながら、官民をあげて研究開発を推進することで、国民の生活の質の向上等に貢献する形で、Society5.0やイノベーション・エコシステムの構築等の実現を目指し、世界最高水準の「イノベーション国家創造」の実現につなげる。

- 世界経済フォーラム世界競争力項目別ランキング「イノベーション力」の順位の維持・向上（2018年度は第6位）
※評価指標の変更により、順位が変動する可能性がありうる
- 被引用回数トップ10%論文数の割合の増加（2014-16年:8.5%→2018-20:10%以上）
- 企業等からの大学・公的研究機関への投資額※2025年度までに、大学・国立研究開発法人等への民間研究開発投資を3倍増
→「科学技術イノベーション官民投資拡大イニシアティブ」による目標値は約3,500億円（2014年度実績：1,151億円）

KPI第2階層

KPI第1階層

○若手研究者比率の増加
○科学技術政策におけるEBPM化が図られたことによる成果の創出(大学の特許の実施許諾件数の増加等)

○EBPM化を実現するツールとしての、エビデンスシステムの構築・活用
○「研究力強化・若手研究者支援総合パッケージ」を踏まえ、科学技術・イノベーション基本計画の検討において、最新のデータを踏まえて検討

2. 狙い

研究力強化・若手研究者支援総合パッケージの効果検証

3. 具体的な検証項目

担当府省	対象施策	工程表の箇所	確認するエビデンス等	予定	必要なデータ例
2 CSTI（文科省）	研究力強化・若手研究者支援総合パッケージ（参考資料16）	文教5-1(1), (2) (p96, 97) 文教10, 15 (p101, 102)	研究力強化・若手研究者支援総合パッケージの推進によって、研究力強化や望ましい研究環境の構築にどのように寄与したのか。第6期科学技術・イノベーション基本計画への反映状況や評価指標・分析手法の検討・策定状況について確認する。	本年中に進捗状況を整理可能なものから本年末の改革工程表に反映（新たなKPIの設定・更新等） （具体的な効果検証は、総合科学技術・イノベーション会議の評価専門調査会において実施）	進捗状況の整理等を踏まえ必要なデータを検討して効果検証を実施

【文教・科学技術：官民一体となったスポーツ・文化の振興】

1. 政策体系の概要

政策目標：スポーツ・文化の経済的価値等を活用した財源を将来の投資に活用・好循環させることにより、スポーツ・文化の価値を当該分野の振興のみならず経済・社会の発展に活用する。
 ○企業等から・文化機関・スポーツ機関への投資額 ※2025年の文化とスポーツの市場規模：33兆円

KPI第2階層

KPI第1階層

- スポーツツーリズム関連消費額
- スポーツ市場規模

- スポーツ参画人口の拡大
- 地域交流拠点としてのスタジアム・アリーナ設置数
- 地域スポーツコミッション設置数
- スポーツ目的の訪日外国人旅行者数
- 大学スポーツアドミニストレーター配置大学数
- UNIVAS加盟団体数

2. 狙い

スポーツの振興による他分野への波及効果の効果検証

3. 具体的な検証項目

担当府省	対象施策	工程表の箇所	確認するエビデンス等	予定	必要なデータ例
3 文科省	スポーツ振興	文教16 (p103)	スポーツ振興によって、どのような分野で波及効果が生じるか（健康分野、地域・まちづくり分野、経済分野、共生社会等）	本年秋季までに既存調査を収集・整理 本年末に改革工程表に反映（新たなKPIの設定等） （本年度末に次期スポーツ基本計画を策定）（参考資料17）	既存調査の整理結果を踏まえ必要なデータを検討し、来年秋季までに効果分析を実施