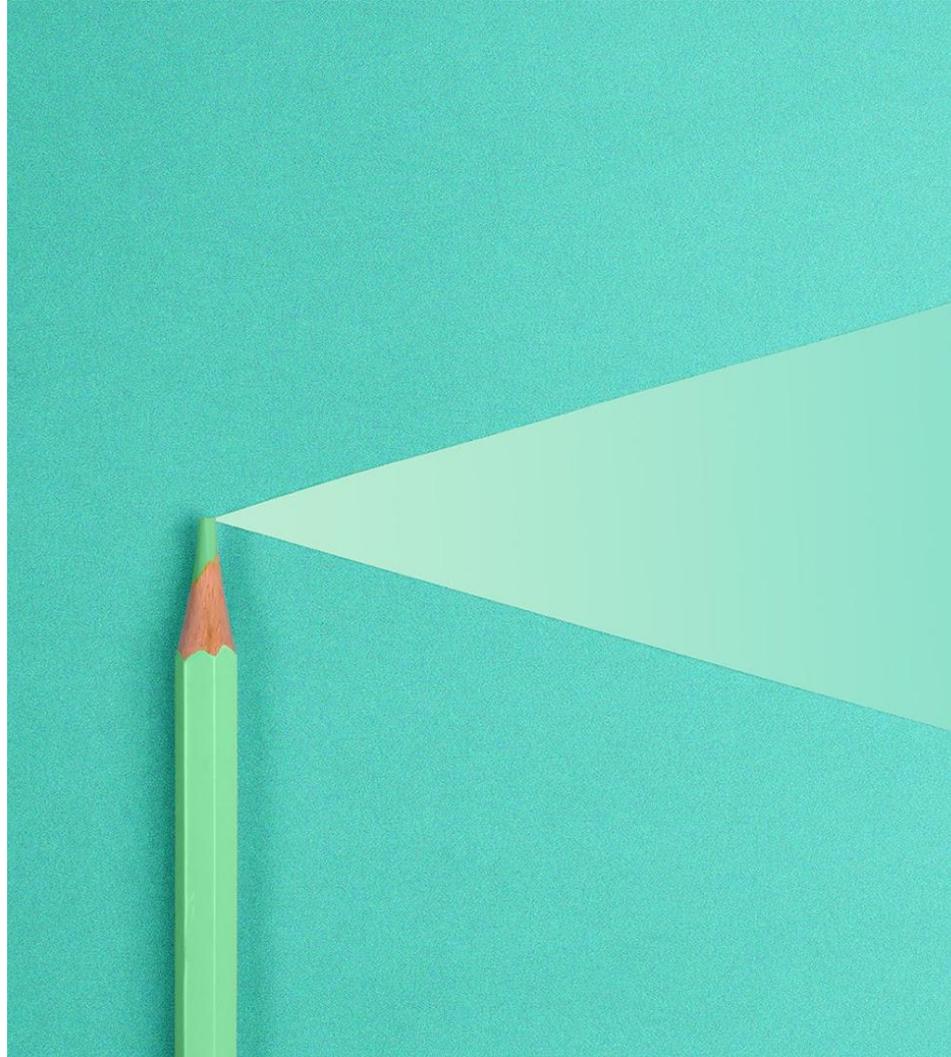


チームみらい

政策マニフェスト テーマ別解説版 教育編



本資料はチームみらいのマニフェストを政策テーマごとにまとめたものです。概要をまとめた「要約版」、マニフェスト全体をご覧いただける「詳細版」もございますので、ぜひ合わせてご覧ください。

要約版



<https://speakerdeck.com/teammirai/timimiraimanihuesuto-yao-yue-ban-v0-dot-2>

20ページほどのスライドでマニフェストの概要
をご覧いただけるものです

【要約版】



詳細版



<https://policy.team-mir.ai/>

AIに質問をしたり、AIとおしゃべりをしながら
内容提案をしたりすることが可能です

【詳細版】



チー ム
み ら い

について

テクノロジーで
政治をかえる。
あなたと一緒に
未来をつくる。

チーム
みらい

テクノロジーは、難しい技術のことじゃない。

できなかったことを、できるようにする方法のことだ。

私たちはテクノロジーで、政治の透明化・効率化を実現する。

それは今すぐできる。そしてあなたの生活を着実に改善できる。

政治は、限られた人のものじゃない。

本来、私たち一人ひとりの手の中にあるべきものだ。

私たちはテクノロジーで、政治とあなたの距離を近くする。

もっと気軽に参加できる、もっと参加したいものへ変えていく。

未来は、理想を語るだけじゃ変えられない。

今をひとつずつ改善することでしか、良くできない。

私たちは自分たちの手で、今すぐできることを今すぐ実行する。

あなたと一緒に一歩一歩、未来は明るいと信じられる国へ。

新党・チームみらい

テクノロジーで政治と未来を良くすることを目指す新党です

**私たちは、
手を動かす。**

現場視点で建設的なプランを考え、
自らの手で素早く実行します。

**私たちは、
分断を煽らない。**

感情ではなく、データと事実で語ります。
批判より提案を。分断より解決を。

**私たちは、
オープンにする。**

意思決定も、お金の流れも、プロセスも。
透明に、誠実に、信頼とともに歩みます。

**私たちは、
何事も決めつけない。**

正解はひとつじゃない。多様な声に耳を傾け、
より良い答えがあれば、柔軟に改善します。

**私たちは、
誰かをおとしめない。**

他党も政治家も、日本の未来をつくる仲間。
協力できる箇所を探し、一緒に進みます。

チームみらいは、パイの再分配だけでなく、成長を目指します

マニフェストでは、3つのステップで成長を目指す政策を掲げています

ステップ1：
デジタル時代の当たり前をやり切る

デジタルにおける「当たり前」を実行するだけで成果が出る「のびしろ」を発見し、すばやく実行します。

ステップ2：
変化に対応できる、しなやかな仕組みづくり

硬直的な現在の税制、教育、医療制度を、変化に迅速に対応できるしなやかな制度に再構築します。

ステップ3：
長期の成長に、大胆に投資する

前ステップで生み出した余剰資金を子育てや新産業創出、科学技術、文化振興に持続的な投資を実行します。



党首・安野たかひろ

1990年生まれの34歳

AIエンジニア・起業家・SF作家

2024年、東京都知事選に出馬。15万4638票を獲得。
東京都の外郭団体「GovTech東京」アドバイザーとして、自治体などのデジタル化を支援。デジタル庁デジタル法制ワーキンググループ構成員。

東京都生まれ。東京大学工学部システム創成学科卒。在学中、AI研究の第一人者、松尾豊氏の研究室に所属し、機械学習を学ぶ。ボストン・コンサルティング・グループを経て、AIスタートアップ2社を起業。

チームみらいとつながろう



[@anno_teammirai](#)



[@安野貴博](#)



[@team_mirai_jp](#)

マニフェスト テーマ別解説版

チームみらいの政策の柱

1. 新産業育成による**所得倍増**
2. 日本を世界一の「**子育て先進国**」へ
3. **いびつな税・社会保障制度を未来志向で再構築**
4. 立法の「**見える化**」
5. 「**政治とカネ**」問題に**終止符**を打つ

チームみらいのマニフェストを構成する政策テーマ

政治と行政

デジタル民主主義

暮らしと行政

経済財政

生活と社会保障

教育

子育て

医療

福祉

技術と産業

科学技術

産業

エネルギー

本資料では教育についてご紹介します

政治と行政

デジタル民主主義

暮らしと行政

経済財政

生活と社会保障

教育

子育て

医療

福祉

技術と産業

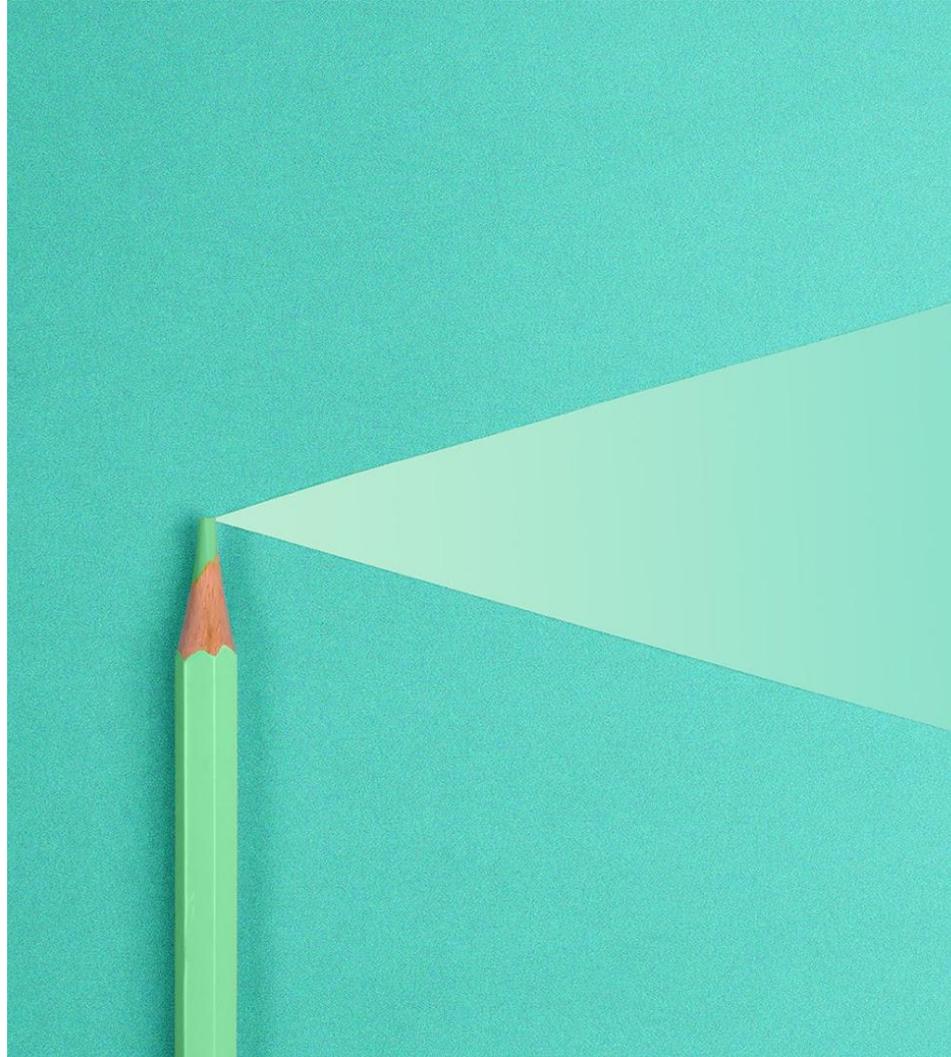
科学技術

産業

エネルギー

政策テーマ

教育



だれ一人取り残さず、一人ひとりのポテンシャルを最大限発揮できる教育を実現

1

一人ひとりに
合わせた
教育

一人ひとり個性・特性や生活環境が異なるなかで、基礎学力を保障し、学習意欲を引き出します

2

教職員が
子どもたちに
向き合える
環境

教職員の業務を効率化し、子どもとさらに向き合う時間を確保できるようにします

3

好奇心や
はじめる力を
伸ばす
学び体験

AI時代において重要な「好奇心」と新しいことを「はじめる力」を育み、子どもたちの「未来を創る」力を伸ばします

一人ひとり個性・特性や生活環境が異なる中で、基礎学力を保障し、学習意欲を引き出します

1

一人ひとりに
合わせた
教育

一人ひとり個性・特性や生活環境が異なるなかで、基礎学力を保障し、学習意欲を引き出します

2

教職員が
子どもたちの
教育に
向き合える
環境

教職員の業務を効率化し、子どもとさらに向き合う時間を確保できるようにします

3

好奇心や
はじめる力を
伸ばす
学び体験

AI時代において重要な「好奇心」と新しいことを「はじめる力」を育み、子どもたちの「未来を創る」力を伸ばします

日本の子どもたちの学力は世界トップクラスだが、興味をもって主体的に学び続けることができず、探究する力に課題がある

日本の子どもたちの学力は世界トップクラス

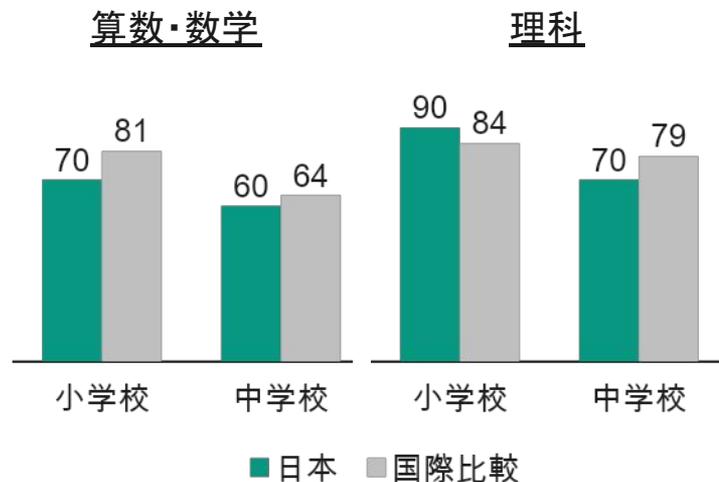
一方、学習意欲は年齢を経ると低下し、中学校では数学・理科ともに他国平均より少なくなる

PISA2022における3分野の得点国際比較

OECD加盟国（37か国）における比較 は日本の平均得点と統計的な有意差がない国

	数学的リテラシー	平均得点	読解力	平均得点	科学的リテラシー	平均得点
1	日本	536	アイルランド*	516	日本	547
2	韓国	527	日本	516	韓国	528
3	エストニア	510	韓国	515	エストニア	526
4	スイス	508	エストニア	511	カナダ*	515
5	カナダ*	497	カナダ*	507	フィンランド	511
6	オランダ*	493	アメリカ*	504	オーストラリア*	507
7	アイルランド*	492	ニュージーランド*	501	ニュージーランド*	504
8	ベルギー	489	オーストラリア*	498	アイルランド*	504
9	デンマーク*	489	イギリス*	494	スイス	503
10	イギリス*	489	フィンランド	490	スロベニア	500
	OECD平均	472	OECD平均	476	OECD平均	485
	信頼区間※(日本) : 530-541		信頼区間(日本) : 510-522		信頼区間(日本) : 541-552	

勉強が楽しいと回答した生徒の割合 (%)

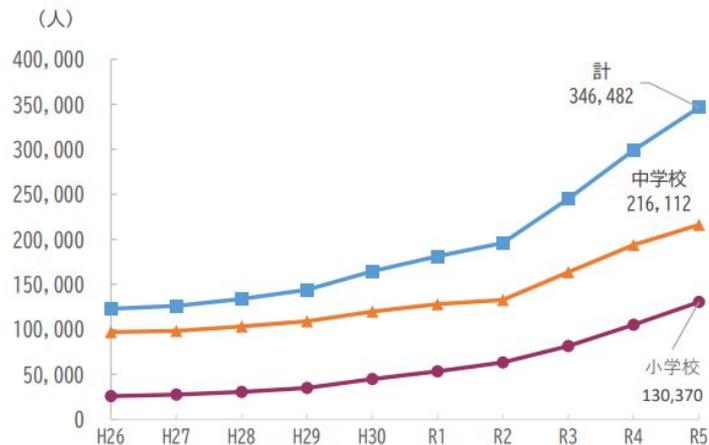


不登校児童は増加し続け、自殺者数も過去最多となるなど、子どものメンタルヘルスの課題は深刻化

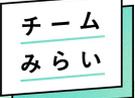
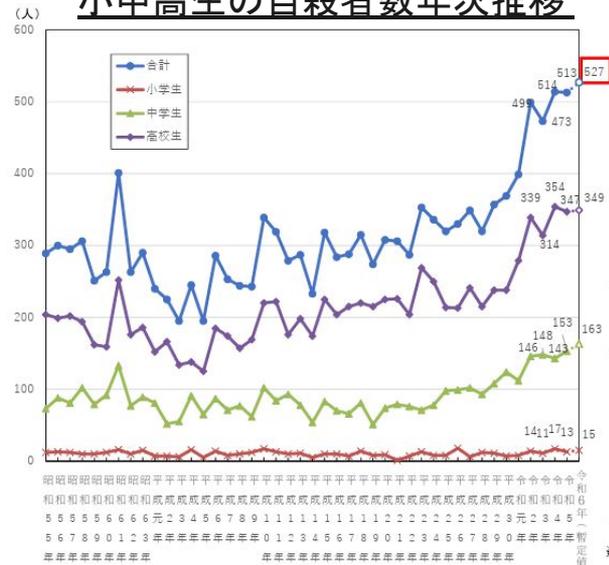
いじめ・健康・学習進度・家庭環境など、様々な事情で学校に通えない子供の数は増え続けており、、、

日本の将来を担うはずの年間500人を超える子どもたちが自ら命を絶ててしまっている

不登校児童数の推移



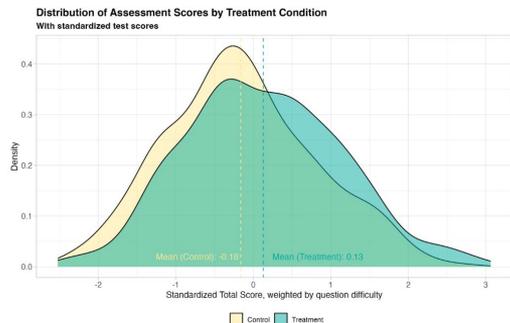
小中高生の自殺者数年次推移



学習効率の飛躍的向上や、学びに対する意欲向上の効果がみられる 生成AI活用事例が出てきている

学習に生成AIを活用することで、学習効果が飛躍的に向上

- 生成AIツールを活用することで、通常2年の学習内容を、放課後6週間で習得
- さらに、学習意欲が向上し、他科目の成績にも好影響がみられた



ナイジェリアの高校一年生を対象として、英語・デジタル・AI知識において実施した実験プログラム

答えではなく、「問い」やヒントを与えてくれる生成AIによって、自発的な気づきを促し、学習効果を高められる

- アメリカの教育用AI『Khanmigo』は、答えを聞いても教えず、問いやヒントを与えることで、ひとりひとりの理解度に応じた学びが可能に



Khanmigo



チーム
みらい

日本のカリキュラムは柔軟性が低く、ひとりひとりに合わせたカリキュラムは適用しづらい

時数の柔軟性

(数値は時間数)

学年	教科			
	数	理	社	
1年生	100	100	...	学年・教科双方に柔軟
2年生	100	100	300	学年方向に柔軟
3年生	100	100	...	教科方向に柔軟
4年生	100	100	100	柔軟性なし
5年生	100		...	
6年生	100	100	100	

「授業時数」の考え方

学年方向柔軟性	教科方向柔軟性	例
○	○	・ アメリカ ・ オランダ
○	×	・ スウェーデン ・ 韓国 等
×	○	・ イタリア ・ ポーランド 等
×	×	・ 日本 ・ ドイツ 等

カリキュラムにおいて、学年と教科の軸で授業時間数を設定
日本は学年・教科双方の軸で時数を規定しており、柔軟性が最も低い設計

チーム
みらい

テクノロジーを活用して、一人ひとりに合わせた教育を実現

現状課題

- 一人ひとりの個性・特性や生活環境が異なる中で、画一的な教育では潜在能力を最大化できていない
- 子どものメンタルヘルスの問題は深刻化している
- また、既存カリキュラム・制度は柔軟性が低く、個別性の高い教育を実現するハードルになりうる

チームみらいは

AIなどのテクノロジーを活用して、

- A** 個別最適な学習を支援できる仕組みを提供します
- B** すべての子どもたちが安心安全に学び続けられる環境を整備していきます
- C** 上記を実現するための柔軟性の高い制度に変更していきます
- D** EdTechの開発と学校への導入に大胆に投資します

A 個別最適な学習を支援できる仕組みを提供します

「AI学習アシスタント」の提供



- 「AI学習アシスタント」を配布し、一人ひとりの学習状況や興味関心を把握しながら、学びの個別最適化をサポート
- 蓄積したデータを基にした、オーダーメイドカリキュラムを作成し、一人ひとりに提供

子どものAIリテラシーの向上



- 道徳や総合的な学習の時間における生成AIのトピックを採用
- 中学の教科に「情報」を新設
- AIに特化した先進的な高校（Super AI High School：SAIS）を確立

A 「AI学習アシスタント」によりオーダーメイドの教育を提供

現状認識・課題

- 子どもたちは、学習の進捗や興味関心、認知特性が多様であり、今後の教育はより一人ひとりに合わせていくことが重要
- 一方で、一人ひとりに合わせて対応するには、教職員含めリソースが圧倒的に不足



政策概要

- 「AI学習アシスタント」の開発・提供
- 子ども一人ひとりの学習状況や興味関心を把握しながら、学びの個別最適化をサポート



A 「AI学習アシスタント」は、個別に対応しきれていないシーンにおいて活用することで、子どもたちの学びに大きな効果をもたらす

想定される使用シーンと効果

ドリル的な学習



得意不得意、習熟度に合わせた問題を提供

学びの効率性向上

探究的な学習



答えではなく、子どもに対して問いかけたり関連情報を提示

子どもの自己決定や自己理解の深化を促進

多様な個性・特性への対応



発達障害、不登校、読字の困難さ、外国籍で日本語学習中の生徒も個別サポート（例：教材への自動ふりがな機能等）

多様な背景の子どもたちの学びの機会の担保

学習情報共有



学習情報を必要に応じて、保護者や教員、さらには校種を越えて効率的に共有

子どもたちの包括的なサポートを実現

A 短期的には既存の生成AIツールを活用し、中長期的には学校教育に最適な国産AIの開発を支援

短期※

ChatGPT等の既存のAIを元にしたツールを配布

- ・ 習障害を含む様々な特性・学習ニーズを持つ子どもたちやその保護者、教育・福祉の専門家などへのヒアリングを徹底
- ・ 保護者向けの説明会や情報提供を積極的に行い、懸念や疑問に丁寧に答え、合意形成を図るプロセスを重視

中長期

民間による国産AIの開発、配布

- ・ 日本の学校現場特有の概念（古典・日本史・靴箱・給食袋など）を組み込んだ、日本の文脈にあったAIを開発
- ・ 初期の開発にはコストがかかるので、懸賞金型の研究開発補助金の導入も検討
- ・ 開発したAIは、政府の保有するクラウドサーバー上で動かし、個人情報も含めて安全に扱う

アクセス制限・プライバシー保護への対応

- ・ AIの仕様およびデータ使用のガイドラインを定めることで、子どもや保護者が安心して使える環境を構築

※完璧なルール整備を待つのではなく、パイロット校での試行導入と並行して、ガイドラインの見直しや改善を継続的に行います

B データとAIの力を借りながら安心安全な教育環境を整備

「AIメンタルアシスタント」の提供



- ・ 24時間365日相談できる「AIメンタルアシスタント」の開発・提供

子ども・家庭への積極的かつ必要十分な支援の提供



- ・ 多機関連携型のデータプラットフォームを構築
- ・ プッシュ型（情報お届け・提案型）の個別アプローチを強化
- ・ 個別最適化された支援計画の立案をサポート

B 24時間365日相談できるAIメンタルアシスタントの提供により、子どもたちのこころのケアをサポート

現状認識・課題

- 不登校者数は年々増え続けており、2024年は児童・生徒では過去最多の529人の自殺者が発生
- 子どもの環境や個性はそれぞれ異なっており、悩みの種類に応じた相談先が限られる、あるいは、ない場合がある



政策概要

- 「AIメンタルヘルスアシスタント」の開発・提供
- 日常的な相談が（匿名でも）24時間365日できる相手となる
- 相談内容の深刻度に応じて、具体的なアドバイスの提供や、関係する専門機関につなぐ窓口といった役割も果たす

相談先がAIであることのメリット

24時間365日対応可

顔が見えない
（匿名性）

テーマを選ばない
（カバー範囲広）

適切なエスカレ
対応が可能

チーム
みらい

B データとテクノロジーを積極的に活用した支援モデルを構築し、適切なタイミングで質の高い支援を提供

現状認識・課題

- 子ども・家庭の抱える問題は多岐にわたるが、表面化しにくく、支援ニーズが見えづらい
- 支援を必要とする子供や家庭へのアプローチは各機関が個別に情報を把握も、縦割り構造により支援が迅速に・十分に届かないケースがある



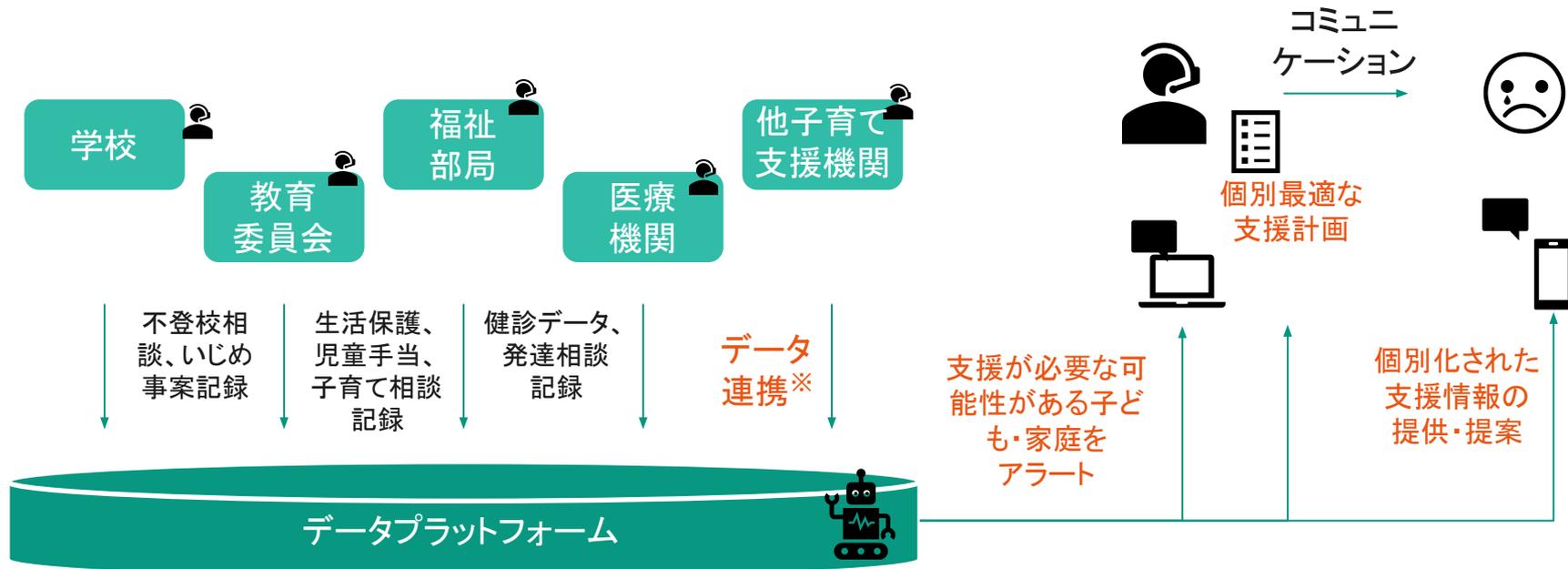
表面化しづらい課題

政策概要

- 多機関連携型のデータプラットフォームの構築
- プッシュ型の個別アプローチ強化
- 個別最適化された支援計画の立案サポート

- ✓ ニーズに即した早期の支援が提供可能に
- ✓ 職員の作業効率化・子ども・家庭とのコミュニケーション時間増加

B それぞれの家庭に最適な支援をプッシュ型で提案



AIが検知したニーズや支援事例を分析、
個別最適な支援メニューや支援機関を提案

※高セキュリティな環境下において、個人が特定できない形でのデータ連携を徹底し、個人情報とは同意を求めるなどプロセスを十分に整備。

◎ データを活用し、変化に対応できるしなやかな教育制度に再構築

時代の変化に対応できる学習
指導要領への変更



- ・ オーダーメイドカリキュラムの適用に必要な柔軟性を持った制度への変更
(標準授業時間数大綱化)
- ・ 時代の変化に対応できる学習指導要領への変更

教育データ利活用による
EBPMの推進



- ・ EBPM（証拠に基づく政策立案）の推進に向けた基盤構築
- ・ データに基づいた効果的な教育政策を実現するために、教育データ標準仕様を設定
- ・ データを活用した追跡・可視化・フィードバック

先進モデル校の設立と
効果検証



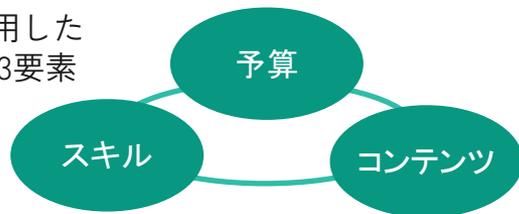
- ・ 義務教育と高等専門学校を連携させた「早期高密度教育パス」モデル校の設置
- ・ 取り組みごとの効果検証とモデル校以外への展開

D テクノロジーを活用した個別最適な学習を実現するため、EdTechの開発と学校への導入に大胆に投資

現状認識・課題

- GIGAスクール構想で、全国で一人一台端末（ハード）は整備されたが質的な課題が残る
 - 予算の制約もあり、端末のスペックが不足、推奨帯域を満たす学校はわずか2割強
 - ソフトウェア・コンテンツは各自治体任せ
 - 教員のICTスキルも不足

テクノロジーを活用した教育実現に必要な3要素



政策概要

- 2025年度のGIGAスクール端末更新に合わせてソフトウェア費用を措置
- 500億円規模のEdTechスタートアップへの政府ファンドを新設し、投資
- 日本版 Buying for Schools framework※を構築・実施
- 基礎自治体の調達コスト削減のため、都道府県レベルでの共同調達制度を導入

※イギリスで導入されている学校現場で使用できるEdTechプロダクトの安全性評価・認証制度

教職員が子どもたちの教育に向き合える環境を整備

1

一人ひとりに
合わせた
教育

一人ひとり個性・特性や
生活環境が異なるなかで、
基礎学力を保障し、
学習意欲を引き出します

2

教職員が
子どもたちの
教育に
向き合える
環境

教職員の業務を効率化し、
子どもとさらに向き合う時間を
確保できるようにします

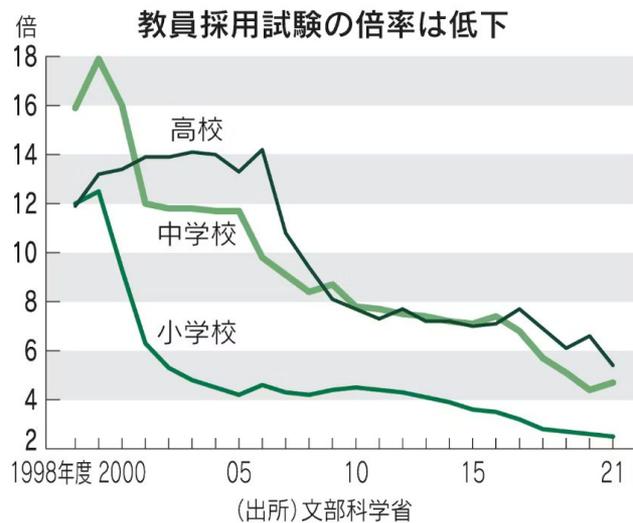
3

好奇心や
はじめる力を
伸ばす
学び体験

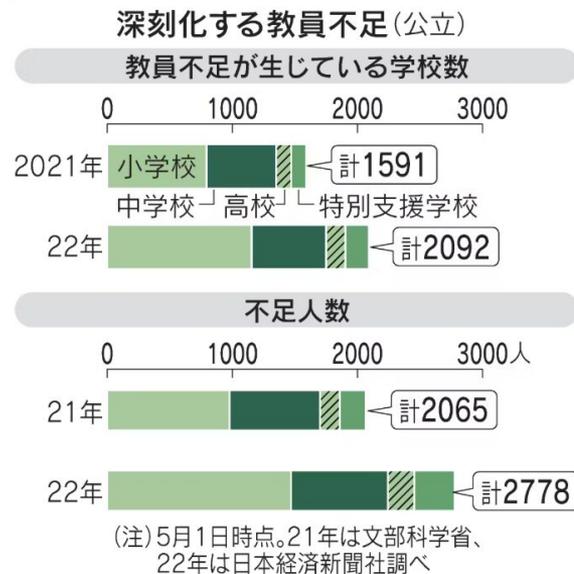
AI時代において重要な
「好奇心」と新しいことを
「はじめる力」を育み、
子どもたちの「未来を創る」
力を伸ばします

教員の採用倍率も低下傾向にあり、学校における教員不足は深刻化

教員採用倍率は年々低下しており、教員という職業に対する魅力度が相対的に低下している



教員が不足する学校とその不足人数は増加傾向にある

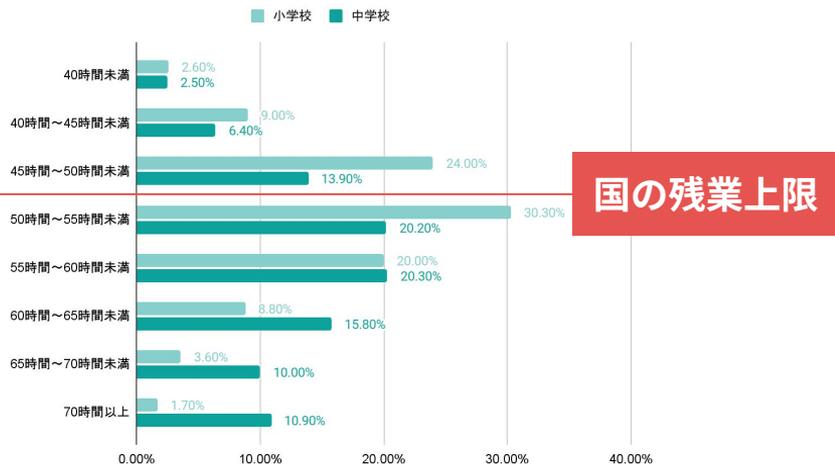


教員の労働時間は長く、授業以外の業務に多くの時間が割かれている

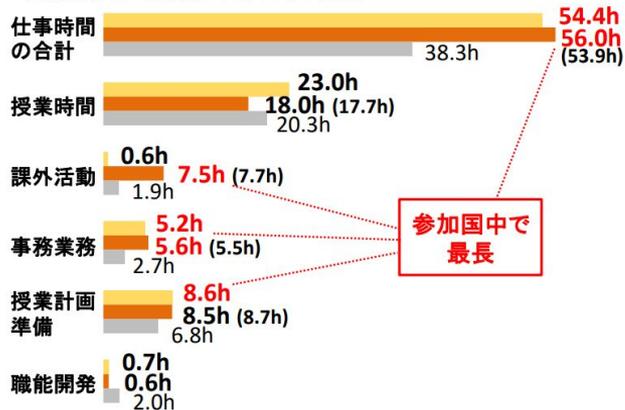
教員1週間あたりの勤務時間は引き続き長く、
国の残業上限を超える層が大半

教員の仕事時間は他国と比較して3割程度長く、
かつ、授業時間の割合が最も低い
(授業以外の仕事時間が圧倒的に長い)

教諭の1週間あたりの勤務時間



<教員の1週間あたりの仕事時間>

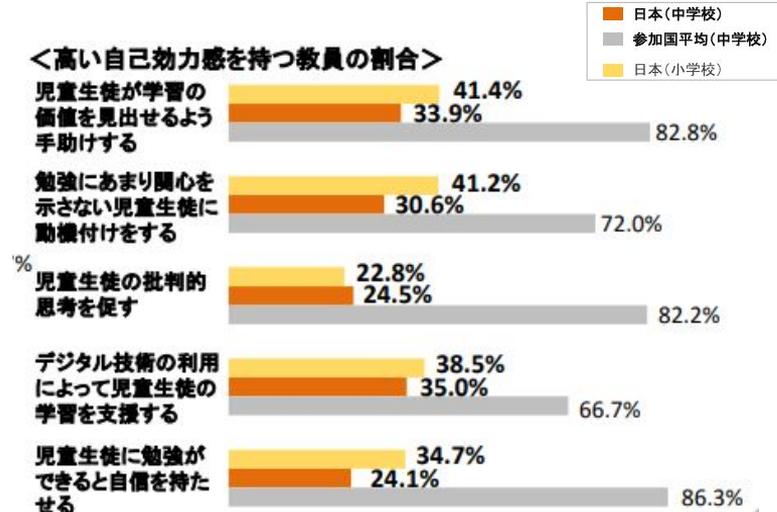
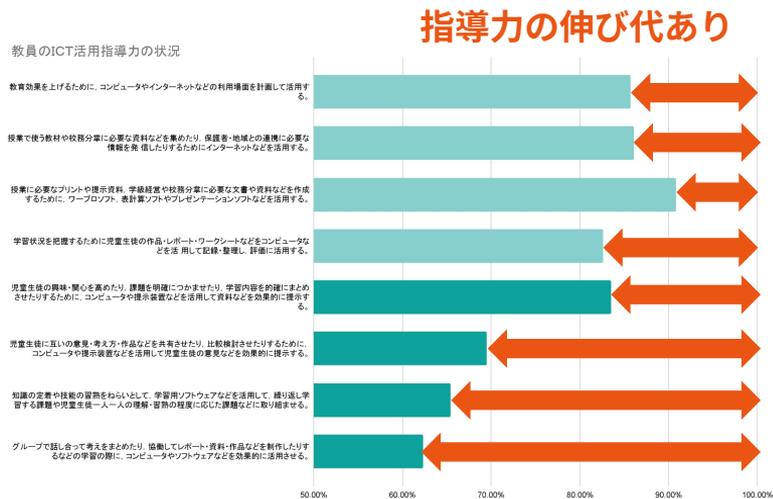


■ 日本(小学校)
■ 日本(中学校)
(括弧内は前回2013年調査)
■ 参加国平均(中学校)

時間がない中で、教員のデジタルリテラシー向上や、子どもの非認知能力を育む指導に向けてスキルアップが求められている

教員のICT活用指導力には自己評価でも
まだ伸び代があることが判明

教員自身が、子どもの非認知能力を高めるよう
な教育は発展の途上

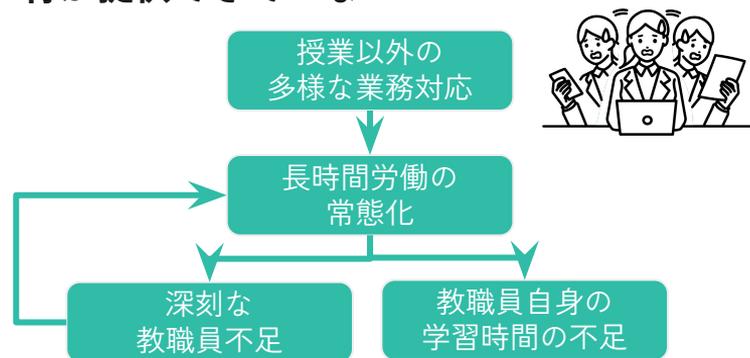


チーム
みらい

ITを活用して教職員の働き方改革を進め、子どもと向き合う時間を増やします

現状認識・課題

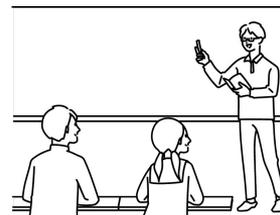
- ・ 教職員が子どもと向き合える時間の総量が不足
- ・ 長時間労働・教職員不足も深刻化
- ・ 教職員自身がスキルアップする時間も不足し、専門性や時代の潮流を踏まえた教育が提供できていない



政策概要

- ① AIを含むITを活用し、学校の先生の働き方改革を推進
- ② 教職員のAIリテラシーの向上支援

時間の余裕を持つことで、教職員自身が専門性の向上や、より本質的な授業内容の改良や子どもと向き合う時間を増やします



A 教職員の業務効率化に留まらず、問題対応における質的向上を目指します

授業以外の 通常校務

政策 概要

- ・ 教職員⇄保護者間のやり取りをスマートフォンやPC上で完結させるツールを各校に導入（多言語対応等も可）
- ・ 国産AIを用いた授業準備・評価・教材検索ワンストップツールを開発・導入【中長期】

狙い

- ✓ 既存の業務時間の削減
- ✓ 教材作成にかかる労力を大幅に削減【中長期】

問題対応業務

- ・ いじめ等の問題発生時の対応マニュアルなどを読み込めるAIの配布
- ・ 保護者とのやり取りのデータベース化※
- ・ 調査書や学習指導要録など、校種をまたいだ申し送り事項もデジタル化

- ✓ 教職員の経験差による対応のばらつき是正
- ✓ 学校内・学校間での情報共有による、より適切な対応
- ✓ 不当・過大な要求から教職員を守る

AI時代において、好奇心をはじめめる力を伸ばす学び体験を提供します

1

一人ひとりに
合わせた
教育

一人ひとり個性・特性や生活環境が異なるなかで、基礎学力を保障し、学習意欲を引き出します

2

教職員が
子どもたちの
教育に
向き合える
環境

教職員の業務を効率化し、子どもとさらに向き合う時間を確保できるようにします

3

好奇心や
はじめめる力を
伸ばす
学び体験

AI時代において重要な「好奇心」と新しいことを「はじめめる力」を育み、子どもたちの「未来を創る」力を伸ばします

日本の将来を担う子どもたちは、社会を変える、変えられるという 主体性や自己効力感が十分に育まれていない

日本の子どもたちは、主体性や自己効力感が十分に育まれておらず、

日本の将来が良くなるイメージも持っていない

国別の国や社会に対する意識調査



自国の将来についてどう思うか？



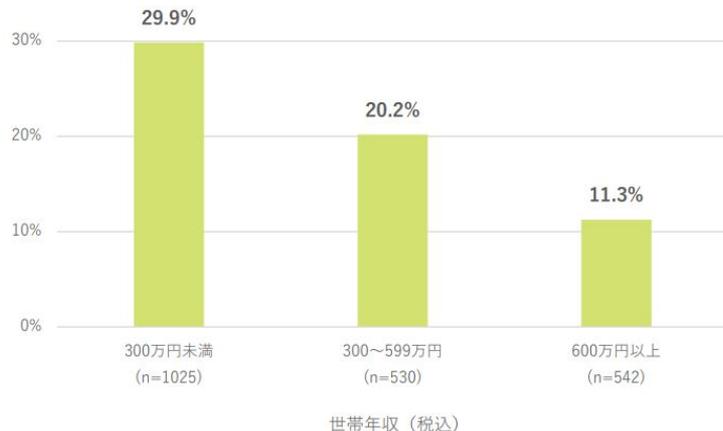
チーム
みらい

経済格差が体験格差へ。公的機関等によって体験機会が提供されているものの、利用率は低位に留まっている

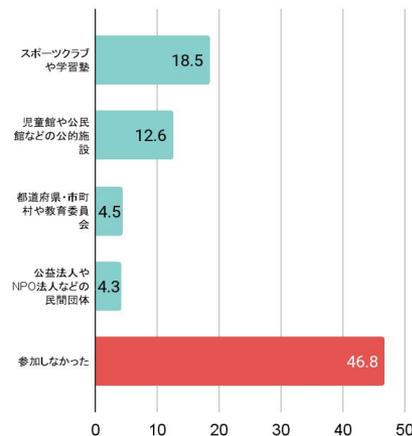
経済格差がそのまま子どもの体験格差につながっている

校外の学びの機会に参加しなかった割合が多く、保護者がかかわらなくてよいプログラムの拡充と情報格差が課題

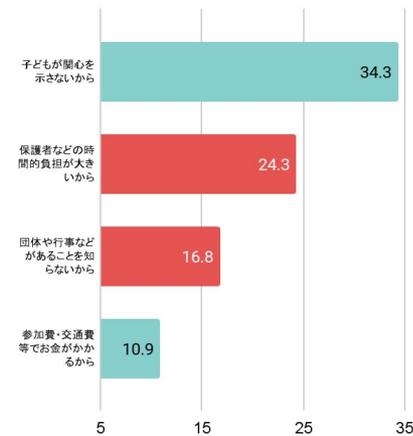
学校外の体験がない子どもの割合（直近1年間）



公的機関等が行う行事への参加状況



公的機関等が行う行事に参加しなかった理由



好奇心や始める力に重きを置いた教育機会を提供することで、未来を創造する子供たちが育つ環境を整える

現状認識・課題

- AIと共存する社会において、日本の将来を担う子どもたちはより、人間にしかできないことが求められていく
- 一方、今後重要性が増す、新しいことを「始める力」、意欲や自己肯定感なども諸外国と比べて低い状態にある
- また、教育機会の観点では、体験格差が許容できないレベルに広がっている

チームみらいは

- Ⓐ 好奇心や始める力にフォーカスし、非認知能力を高める教育を目指します
- Ⓑ リアルでの教育を重視し、体験格差是正に向けて体験学習クーポンを配布します
- Ⓒ 学校外教育システムとのマッチングの仕組みを開発し、提供します



子どもたちの好奇心と「はじめる力」を育むための教育に投資します

A STEAM活動に触れられる新世代児童館・部活を全国に設置



- 小さいうちから、最新のテクノロジーに触れることができ、遊び感覚で触れる中で、突破力のある人材を育成
- 基礎自治体の新世代児童館への転換を助成し、促進

B 体験学習クーポンを配布



- ハンズオン体験に使えるクーポンを、小学生の児童がいる家庭に対し、最適な分量で配布 ※
- クーポンにより、子どもたちの社会・経済的環境によらず、体験を自由に選択できる社会を目指す

C 学校外教育システムとのマッチングサービス開発・提供



- 文科省・デジタル庁の連携により、学校外教育システムをワンストップ化で紹介
- 子どもたちの認知特性・興味に基づいて、最適なプログラムが選択可
- 体験学習クーポンも活用可

※世帯年収300～600万円の家庭には4.4万円/年、年収300万円以下は6.5万円/年を想定。実際には文部科学省と連携し、実態調査を行った上で決定。その際、世帯年収は一つの変数ですが、ほかに重要な変数がないか検討。補助の仕方はなめらかに行う

A 教育の場において、最先端の学びに触れられる機会を設けます

英国・米国では子どもが最先端テクノロジーに触れられる公設機関が存在



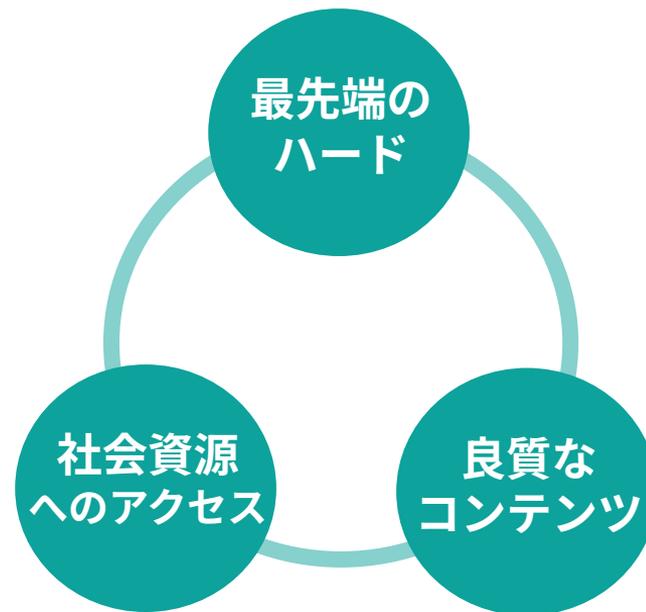
国・自治体とハイテク企業・財団が開設した、最先端の科学が学べる幼稚園・放課後学習支援施設が存在（米・英など）



子どもが放課後に最新のテクノロジーに触れられる公設民営型施設が存在（石川県加賀町・徳島県松茂町など）

<https://computer-clubhouse.jp/service/> より

STEAM活動に触れられるハードを設置し、企業連携から良質なコンテンツを集めていく



個別最適な教育を実現できる環境を整えた上で、人間らしい能力を伸ばす学び領域に投資し、だれ一人取り残さず、一人ひとりのポテンシャルを最大限発揮できる教育を実現します

ステップ1

デジタル時代の
当たり前をやりきる

一人ひとりに
合わせた教育

個別最適な学習を支援できる
仕組みを提供

安心安全に学び続けられる
環境整備

教職員が子ども
たちの教育に
向き合える環境

学校の先生の業務効率化・
品質向上

教職員のAIリテラシーの向上

好奇心や
はじめる力を
伸ばす学び体験

ステップ2

変化に対応できる、
しなやかな仕組みづくり

柔軟な教育制度に変更

ステップ3

長期の成長に
大胆に投資する

EdTechの開発と学校への導入
に大胆に投資

STEAM活動に触れられる
新世代児童館・部活

体験学習クーポン配布

学校外教育システムとの
マッチングサービス

チーム
みらい

ありがとうございました