



株式会社80&Co.

80&Co.

イティーアンドカンパニー

<https://80and.co/>

- 所在地：京都府京都市
- 従業員：126名
- 会社設立年：2018年
- 事業内容：EdTech事業開発

プロジェクト名

- ゲーム学習を活用した、マレーシア児童の21世紀型スキル開発のための診断モデルの設計とその検証

現地企業や政府との協力・連携 (案)

- 現地パートナー：PADU、サンウェイ大学、Bee Informatica
- 協力・連携の内容：現地パートナーのリソースを活用しつつ、ゲーム学習時の児童の活動を観察、分析、診断を通じ、21世紀型スキル習得状況の可視化、測定の実現に繋げる



検証

データ



Bee Informatica

The Education Performance and Delivery Unit



マレーシア



80&Co.



設計
分析

各現地校
カリキュラム
オンライン講師
分析ツール

SUNWAY Univ.

現地の経済・社会課題

- マレーシアにおいても、他のアセアン各国同様、若年層の失業率（15-24歳、11%）が、全体平均（3.4%）を大きく上回っている。
- この問題の一つの要因として求職者と雇用者側のミスマッチが考えられるが、サンウェイ大学が高等教育機関の卒業生を対象にエンプロイアビリティスキル（労働市場価値を含む就業能力）の調査研究を行なったところ、課題解決のため、雇用者側が最も必要としているコミュニケーション能力に加え、問題解決能力、分析能力を向上させる必要があることがわかった。

実証内容

- 日本で展開中のゲーム学習サービスにアドオンする形で、コミュニケーション能力や問題解決能力（21世紀型スキル）の習得度合を診断するツールをBee informaticaと共同で開発し、サンウェイ大学、マレーシア教育省の下部組織であるPADUの協力を得て、マレーシア現地小中学校においてフィールドスタディを実施する。
- 収集したデータを関係機関が共同で分析、診断評価し、PADUが検証を行う。データの収集、分析にはAI・デジタル技術を活用する。

期待される裨益効果

- 初等教育機関において21世紀型スキル習得状況の診断、評価および測定方法の可視化に道筋がつけば、高等教育機関にも展開が可能で、より長期的かつ効果的に、マレーシアの社会ニーズに沿った人材教育を実践することが可能となる。
- 新ジャンルであるゲーム学習（Game Based Learning：GBL）市場をスピーディに立ち上げることで21世紀スキル教育を加速させられる。