

# BETT Asiaの定点観測にみるアジアEdTechの3年間の変化と特徴

安藤 明伸\*・岡本 恭介\*\*・津下 哲也\*\*\*・田中 萌\*\*\*\*  
久保 穂ノ花\*\*\*\*\*・佐藤 駿\*\*\*\*\*・武田 颯生\*\*\*\*\*

(令和7年10月31日受付)

## Changes and Trends in Asian EdTech over Three Years, observed through BETT Asia

Akinobu ANDO, Kyosuke OKAMOTO, Tetsuya TSUGE, Moe TANAKA,  
Honoka KUBO, Syun SATO and Soi TAKEDA

(Received October 31, 2025)

### Abstract

This report aims to analyze the three-year changes and characteristics of the Asian EdTech market through fixed-point observation of BETT Asia (2023–2025). Asia is noted as the fastest-growing EdTech market globally, fueled by economic growth, high educational demand, and aggressive government digitalization policies. The focus of the BETT Asia discussions shifted from the specific technology introduction (Generative AI in 2023) to the comprehensive 2025 theme, "Better education, globally," indicating a long-term, learner-centric vision for educational transformation. AI was the central topic, covered in 31 of 70 seminars, expanding traditional frameworks like Intelligent Tutoring Systems (ITS). Services advanced through the deep utilization and visualization of learning data, leading to more effective and efficient proposals leveraging AI. Critically, the Bett Asia School Challenge showcased AI technology being used to solve real-world societal issues, such as climate change, thereby fostering essential 21st-century skills. This sustained observation confirms AI integration is a "structural change," offering valuable insights for Japan's education DX promotion.

**Key Words:** EdTech, BETT Asia, AI, STEAM, Learning Data, Personalization

### 1 はじめに

アジア地域において、教育とテクノロジーを融合させたEdTech市場の重要性が急速に高まっている。経済成長、若年層の厚い人口構成、そして社会全体に根差した高い教育需要を背景に、アジアは世界で最も急速に成長するEdTech市場との指摘がある<sup>[1]</sup>。この市場の急成長は、複数の要因が絡み合っ

たと同様に、アジアの他の国においても若者層の人口が多い傾向にある。特に都心部の親たちは、子どもたちへの質の高い教育を提供することについて教育費の出費を惜しまず、オンライン学習やモバイル学習が普及している<sup>[3]</sup>。また、ASEAN全体では、各国政府が教育のデジタル化を国家政策として積極的に推進している点も挙げられる<sup>[4]</sup>。さらに、急速なデジタル変革に対応するため、社会人が競争力を維持するための継続的なリスキリングが不可欠であり、生涯学習のツールとしてのEdTechの需要も拡大している<sup>[1]</sup>。

\* 広島工業大学 情報学部情報システム学科

\*\* 宮城教育大学 教育学部教科教育学域 (情報科教育)

\*\*\* 姫路大学 教育学部こども未来学科

\*\*\*\* 川崎市立月越小学校

\*\*\*\*\* 宮城教育大学 大学院教育学研究科

このEdTechは単なる市場成長にとどまらず、アジアが抱える教育課題を解決する鍵としても期待されている。都市部と農村部、あるいは所得層による教育機会の格差は依然として深刻な課題であるが、オンライン学習プラットフォームは地理的・経済的な壁を超え、質の高い教育へのアクセスを可能にする<sup>[1]</sup>。そのうえで、AIを活用した個別最適化された学習は、画一的な教育から学習者一人ひとりの進捗や理解度に合わせた効果的な指導を実現し、教育の質の向上に寄与する<sup>[5]</sup>。

こうした背景を受け、アジア太平洋地域のeラーニング市場は、2024年の837.5億米ドルから2033年には2,198.7億米ドルに達すると予測されている<sup>[6]</sup>。また、別の調査では2023年に売上高310.4億米ドルであったアジア太平洋のEdTech市場が2030年までに881.5億米ドルに達するとの見方もあり<sup>[5]</sup>、どちらもその潜在力の高さを示しているといえよう。こうした状況の中、日本の質の高い教育コンテンツやきめ細やかな指導ノウハウは、アジア市場においても高い競争力を持つ可能性がある。現地の教育ニーズを的確に捉えサービスを展開することで、日本のEdTech企業がアジアの教育発展に大きく貢献することが期待される。

筆者らは、過去2年間こうしたアジア諸国のEdTechの動向を、最新の教育ICT製品やサービス、政策動向を一堂に集めたBETT Asiaを対象として調査してきた<sup>[7][8]</sup>。このBETT Asiaを定点観測する意義は、アジア各国の教育政策やEdTechの導入状況、最新技術の動向を長期的に把握し、日本の教育や研究に中長期的な示唆を得られる点にある。研究者の立場では、他国の教育技術や実践事例を比較・分析することで、教育DXや学習評価の研究課題を抽出できる。学校教員の立場では、授業改善や教材開発に活かせる具体的な技術や指導法のアイデアを継続的に収集できる。そこで本研究では、今年度の調査も踏まえ、BETT AsiaにおけるEdTechのこの3年間の変化と特徴について考察することを目的とする。

## 2 BETT Asia 2025カンファレンスの概要

筆者らがBETT Asiaの定点観測を始めた2023年は、タイ・バンコクで開催された。テーマは「Transforming Minds for a Sustainable Future」(持続可能性のある未来に向けた意識改革)である。重点課題はInnovation, Inclusion, Wellbeing, Sustainabilityとされ、これはコロナ禍におけるICT活用と、生成AIの社会実装が始まり教育の再定義が求められる背景を考慮したものであった。そして2024年は、マレーシア・クアラルンプールで開催地が変更となった。テーマは「Powering Up Education. Driving positive change through AI and technological advancement」(教育の強化：AIとテクノロジーの進歩を通じた前進)であり、AIに特

化したInnovationや、Inclusionとして特別支援を含む個別最適化が強調された。これは、昨年の「意識改革」から、「AIとテクノロジーによる教育強化」へと、より具体的なテーマへ移行していた。そして2025年は、昨年と変更なくマレーシア・クアラルンプールで開催された。テーマは「Better education, globally.」(世界中でより良い教育を)であり、重点課題は、Learning for All, Learning to Innovate, Learning for Lifeと設定された。

このBETT Asiaカンファレンスの3年間の定点観測からは、アジアEdTechの議論の焦点が、2023年の生成AIの登場と2024年のAI特化といった特定の最新技術の導入とその可能性から、「より良い教育」という包括的な目標に向けて、学習者を中心とした長期的な視点で教育全体を変革していくことに変化していることがうかがえる。

特に、2025年のテーマと重点課題は、AIやXRといったテクノロジーを「Learning to Innovate」という形で実践的な道具として位置づけつつ、「Learning for All」でインクルーシブな学習環境を、「Learning for Life」で生涯にわたる学習とウェルビーイングを強調しており、EdTechが目指すビジョンがより総合的かつ人間中心になっていることが示唆される。また、BETT Londonで企画されていた「Tech User Labs」がBETT Asiaにも新設されたことは、その技術について直接体験したいニーズが広がりつつあることを表していると考えられる。

表1 2023年からの開催テーマ

2023年	Transforming Minds for a Sustainable Future (持続可能性のある未来に向けた意識改革)
2024年	Powering Up Education. Driving positive change through AI and technological advancement (教育の強化：AIとテクノロジーの進歩を通じた前進)
2025年	Better education, globally (世界中でより良い教育を)

2025年の出展数は50件であった。2023年は48件、2024年は45件であったのでほぼ同規模といえる。表2は、本社のある国のリストである。BETT自体がイングランドの教育産業・コンテンツのトレードにルーツがあるため、毎年イングランドブースが最も広い出展面積(図1の最下部エリア)を占めている。今年はイングランドとしては、18件の出展があった。今年はインドの出展が増えた。インドは学生人口が3割以上を占めており、教育サービスへの需要が非常に高い市場と言われている<sup>[9]</sup>。特に新型コロナ禍によりオンライン教育の普及が進み、政府もデジタル教育を積極的に推進している<sup>[9]</sup>。こうした背景を受けて、EdTechスタートアップが続々誕生しているほか、AI型家庭教師や個別指導サービスなど新しいビジネスモデルが市場拡大を牽引している<sup>[10]</sup>。

表2 出展企業の国別内訳

イングランド	18
インド	4
韓国	4
シンガポール	4
アメリカ	4
マレーシア	3
フィリピン	2
オーストラリア	1
中国	1
ギリシャ	1
香港	1
日本	1
カザフスタン	1
パキスタン	1
台湾	1
トルコ	1
UAE	1
ベトナム	1

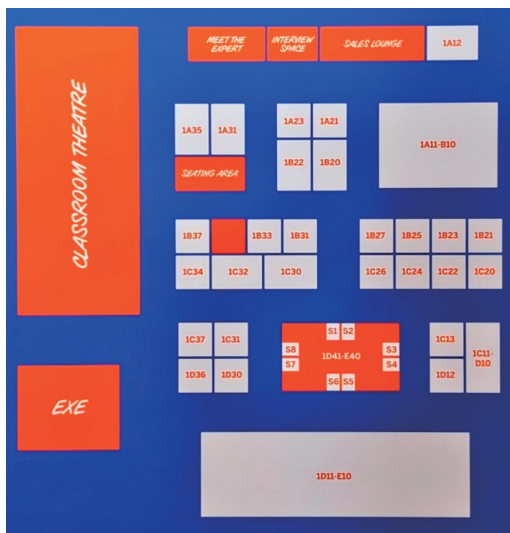


図1 BETT Asia2025 のフロアマップ

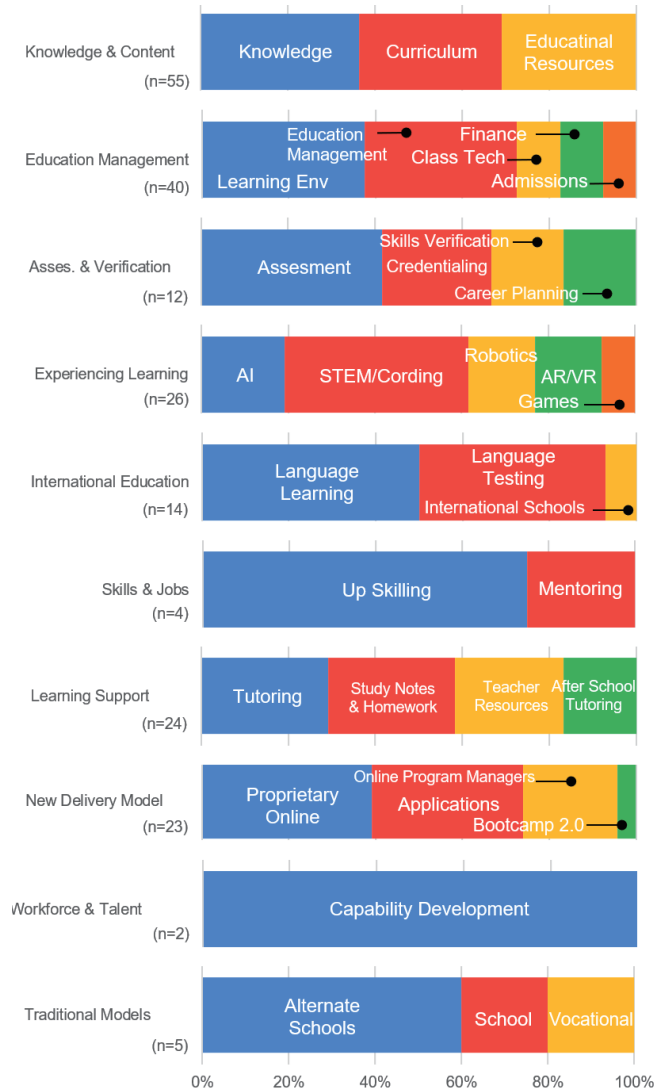


図2 Expo への出展内容の割合

本調査では、出展製品やサービスの傾向を捉えるために HolonIQ のタキソノミーで分類を試みてきた<sup>[11]</sup>。今回、タキソノミーが大きく更新されたが、本研究では過去の調査と比較できるように前版にて分類した(図2)。過去2年の傾向と比較すると、Knowledge & Content(教材の提供)と Education Management(校務システム等)は継続して出展が多い。細目の分類は2023年が23種、2024年が26種だが、今年は34種と多様化した。今年は、セキュリティに関する製品の出展が3件見られた。このセキュリティのカテゴリは従来のHolonIQの分類には該当するものがなく、EdTech業界のサービス進展の多様さがうかがえる。

今年のLeadership Summitでは、2日間で71件の発表が用意された(内、1件はキャンセル)。全タイトルと概要は付録1に示した。表3はトピックのカテゴリとされた17のキーワードである。最も多かったのはInnovationの53件であった。次いで、AIの31件、職能開発28件、リーダーシップ24件であり、AIを扱ったセミナーが多いことがわ

かる。職能開発については、このイベントがCPD(Continuing Professional Development: 継続的専門能力開発)認定であるため、比較的多く設けられていると思われる。同様に、リーダーシップについては、このイベントは各国の教育長等の教育行政関係者や管理職も対象としていることから比較的多いトピックとなっていると考えられる。

Bett Asia School Challengeは、今年で第3回目となる。今年は、東南アジアの13歳以上(現在は高等教育機関も対象)の学生を対象とした成果発表会で、大きなアイデアや革新的な解決策を促進するために開催されている。この成果発表会では、特に2025年は「気候変動への対策」に焦点を当て、どのように問題解決するのか探究する。当日

表3 セミナーのカテゴリーキーワード

AI, Assessment, Curriculum, Cybersecurity, Digital citizenship, Digital strategy, EAL (English as an Additional Language), Gaming and esports, Inclusion, Innovation, Leadership, Professional development, SEND (Special Educational Needs and Disabilities), Skills and careers, STEM, Sustainability, Wellbeing
--

の発表はその場にいる審査員により優勝校が選ばれる。表4は今年のSchool Challenge 決勝戦出場校とその概要である。

表4 School Challenge 決勝戦出場校とその概要

プレゼン国	カテゴリ	所属	概要	使用された技術例
カンボジア	K12 優勝	Kamasia foreign language school	食糧廃棄物と気候変動対策を支援する農家向けプラットフォーム (Agrio)	AI, リアルタイム気象データ, Google Gemini (コーディング), Google AI Studio, Googleツール (Meet), など
フィリピン	K12	Saint Paul University	エネルギー効率を高め、過負荷を防止するスマート電力システム (WattWise)	AIチャットボット, モバイルアプリ, ウェブサイト監視, LCD監視, Googleツール (Mail) など
フィリピン	HE	Air Link International Aviation College	中小企業(SME)の二酸化炭素排出量フットプリントを追跡・管理するアプリ (EcoPoint)	Gemini, リアルタイム気象データ, Googleツール, など
フィリピン	HE 優勝	University of the Assumption Pampanga	災害時の援助物資の配給を追跡し、迅速かつ透明性を高めるシステム (ADRA)	AI (スマート予測配分), TensorFlow, Dialogflow, Firebase, Googleツール (Sheets, Forms, Maps), QRコード管理/スキャナー, 等
フィリピン	HE 特別賞	Lyceum of the Philippines University	災害への早期準備と迅速な対応を促進するデジタルライフライン (Responder)	AI, Gemini, MIT App Inventor, Google APIs, Google Firebase, Googleツール (Sheets, Mail, Maps), など
フィリピン	HE	University of the Assumption of Banga	持続可能な観光実践を促進し、旅行者のカーボンフットプリントを計算するプラットフォーム (Eko Lakbay)	AI, Google Gemini, Google Studio AI, Googleツール (Docs, Slides, Drive), など

表4からは、対象とする課題の規模と焦点の違いがわかる。K12では、農家の収入増加や食糧廃棄の削減、または高額な電気代の削減と安全性の向上といった、短期・中期的な実利を目的とした身近な管理ツールとしての側面が強いが、HE (Higher Education) では、災害対応として正確な位置情報の自動送信や、活断層の近接検出、気象レーダー等の災害発生時に重要となる情報を提供するツールを開発している。また、援助の管理ミスやグリーンウォッシング (実際の環境への貢献度よりもはるかに低いにも関わらず、環境配慮していると偽る行為) を防ぐために、透明性と追跡可能性 (QRコードによる援助確認, エコ認証された目的地リスト, 炭素フットプリント計算) を重視するなど、高度なつくり込みと現実的な課題に対応していた。

### 3 各年度のBETT AsiaにおけるEdTechの動向

#### 3.1. AIの教育現場における具体的な実装と進化

今年開催された70件のセミナーでは、31件がAIを取り上げていた。トピックの類型を表5のように整理した。例えば「AI and the future of education」では、特別支援教育、英語教育、遠隔教育、数学教育における生成AI Geminiの具体的な活用例が紹介された後、オールインワン

表5 セミナーでのAIトピックの類型

教育現場での生成AI活用	授業設計, 評価, 教材作成, 教師支援
創造性とコラボレーション	AIによる学習体験の革新と創造的スキル育成
AIリテラシと教員研修	教師・生徒のAI理解と活用力向上
教育の個別化と公平性	AIによるパーソナライズ学習と教育格差の是正
倫理・安全・ガバナンス	AI導入に伴う政策, 安全性, 人間中心設計

ソリューションとしてのGoogle Workspaceの可能性が提示された (図3)。「AI alignment in the primary classroom」では、低学年における絵のアニメーション化や創作物語作文の評価とフィードバック、高学年の没入型空間体験などの事例が紹介された。その後、AI活用における指導原則 (安全性, 公平性, 透明性, 学習目標性) やプロンプトの方向性 (タスク, バリエーション, 文脈) も示された。「From play to purpose: Using Gen AI to cultivate 21st century skills in early learners」では、低年齢の子ども達を中心とした教育として、聞き取る力の向上、音楽の創作による果物の名前や形の学習、画像生成による物語文の視覚化、数学の文章問題の視覚化などに加え、自学のサポートなどの事例が紹介された。第2章で紹介したBett Asia School Challengeでも、生徒や学生による問題解決にAI技術や生成AIがすべてのグループで用いられていた。

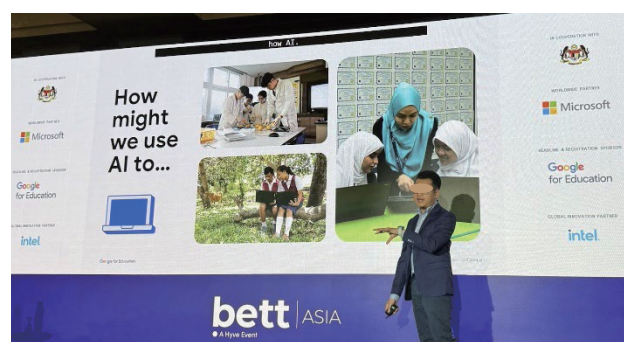


図3 AI and the future of educationの様子

教育におけるAIの利用を分類するものとして、Holmesらは、生徒向け、教師向け、組織向けの3つ大分類からなるフレームワーク (表6) を提唱している<sup>[12]</sup>。このフレームワークを元に、セミナーにおけるAIトピックや各セミナーで紹介されたAI活用の事例を考察する。1956年にダートマス会議においてAIの概念が提唱されて以来、コンピュータ支援学習 (CAI) やコンピュータ学習管理 (CMI) といった文脈において、教育におけるAIの活用は模索されてきた。AIによる個別最適化の枠組 (ITS) や、対話型チューリングシステム (DBTS) など長い開発研究の歴史を持っている。それらの研究開発の土台の上に昨今の生成AIが登場したことで、従来の教育におけるAI利用分類、例えば生徒向けにおける児童作文・小論文作成 (AEW) や学習支援チャットボット, DBTS, 教師向けにおけるAIによる教授支援 (評価支援含む), 組織向けにおける履修計画作成などの拡張が実現可能になったといえる。これらの取り組みは、先に述べたセミナーの発表内容でも紹介されたとおりである。それらに加え、画像生成や音楽生成などにより、Holmesらの提案した枠組みを超えた教育の可能性も広がっていると考えられる。

表6 教育における AI 利用の分類フレームワーク  
(AIED Artificial Intelligence in Education)

大分類	小分類	
生徒向け	Intelligent Tutoring Systems (ITS)	個別最適化学習支援システム
	AI-assisted Apps	算数・音声読み上げ・語学学習アプリ
	AI-assisted Simulations	ゲーム型学習・VR・AR などのシミュレーション
	AI to Support Learners with Disabilities	障害をもつ学習者支援
	Automatic Essay Writing (AEW)	自動作文・小論文生成
	Chatbots	学習支援チャットボット
	Automatic Formative Assessment (AFA)	自動形成的評価
	Learning Network Orchestrators	学習ネットワーク編成
	Dialogue-based Tutoring Systems (DBTS)	対話型チュータリングシステム
	Exploratory Learning Environments (ELE)	探究型学習環境
AI-assisted Lifelong Learning Assistant	生涯学習支援	
教師向け	Plagiarism detection	剽窃検出システム
	Smart Curation of Learning Materials	教材キュレーション支援
	Classroom Monitoring	授業モニタリング・行動分析
	Automatic Summative Assessment	自動総括的評価
	AI Teaching Assistant	ティーチング・アセスメント支援
	Classroom Orchestration	授業オーケストレーション支援
組織向け	Admissions	入学選抜・アドミッション支援
	Course-planning	履修計画・時間割作成支援
	School Security	学校セキュリティ
	Identifying Dropouts and Students at risk	学習離脱・リスク児童特定
	e-Proctoring	オンライン試験監督

今回のセミナーでは、一部の生徒・学生による生成 AI の活用も見られたが、主な活用は教師主導にとどまっていた。これは、日本のように一人一台端末環境が整備された国や地域がまだ少ないこと、一斉指導が中心のアジア圏の教育のあり方、生成 AI の利用に関する年齢制限などが理由として挙げられる。そのような意味では、世界に先駆けて一人一台端末環境が整備された日本は、教育のデジタル化、特に生成 AI の利活用を進める環境が十分に整っており、さらに生成 AI パイロット校の設置により授業・校務の両側面からの利用研究が進んでいる点が特筆できる。

出展企業に関して、CENTURY (英国) (括弧内は本所在国) では、小中高大学向け教育学習プラットフォームとして算数、英語、理科などのコンテンツに加え、自動採点できるマイクロレッスン、教師用ダッシュボードでの学

習管理機能 (図4) や理解状況に応じた学習経路の個別化が図られていた。他にも、ケンブリッジインターナショナルスクール向けの授業計画を提供し、学習プロセスを分析し学業成績の向上を図る Curious Ed (インド)、高等教育用に個別化された VLE (バーチャル学習環境) を組み込んだ学習スペースを提供する Kortext (英国) などの企業が、知識コンテンツと学習管理システムの機能を搭載していた。



図4 CENTURY ダッシュボードの例 [13]

また、Beaconhouse Technology (パキスタン) のように、教育・校務管理システムに AI 機能が搭載されたソリューションが見られた。こうした製品には、初等教育から高等教育までを対象に AI 主導型教育の提供を意図する CE Nexus (シンガポール) や、学習管理機能に加え eラーニング教材の作成も可能な learningBOX (日本) などの教育・学校管理システムも該当する。その他、生成 AI による絵本生成サービスを提供する Pikatale (英国)、英語音声アシスタントの ELSA (ベトナム)、プレゼンだけでなくクラスルーム機能や生成 AI 機能を備えた Canva (オーストラリア)、デジタルリテラシーと AI 教育コンテンツを提供する ARO Thinking (韓国)、問い合わせから入学手続きまでを AI で効率化する Merrito (インド)、サイバーセキュリティ教育のガイダンスに AI を活用した Interactive Range (カザフスタン) など、幅広い分野で AI の活用が確認できた。またハードウェアでは、HMD で 3D コンテンツを作成する Serlio Pte Ltd (米国) に対し、HiteVision Turing (中国) が提供するディスプレイには、裸眼で 3D を表現できる AICG 技術が用いられていた。

企業のソリューションを概観すると、CENTURY や Everybody Counts (英国) のように、生徒フォーカスの個別最適化支援システム (ITS) を AI 技術によって実現しようとするソリューションが多く見られた。それらのソリューションは、HeyHi (シンガポール) がコンテンツだけでなく評価を行いアダプティブラーニングの実現を図ろうとするように、ITS に加えて、自動形成的評価 (生徒フォーカス)、教材キュレーション支援 (教師フォーカス)、自動総括的評

価、AI ティーチング・アセスメント支援などの要素が組み合わされているものが多かった。他方、ELSA や Efecta Education Group (英国)、PrepEX (香港) など、特定の学習に特化した製品、特に英語がメインのソリューションが多く出展されていた。これは、語学学習アプリ (生徒フォーカス) のように教育における AI 活用では語学学習への活用が従来から広く研究が進められてきており、近年の画像認識や音声認識技術の進化によって、その技術がより実用レベルに引き上げられたことによるものと考えられる。

### 3.2. 学習データの利活用とダッシュボード機能の進化

出展 50 社のうち、教育データを扱うサービスを提供する企業は 21 社であった。学習データ以外の活用としては 3 社あり、Meritto は教育における CRM (Customer Relationship Management: 顧客関係管理) サービスを提供している。教育における顧客とは入学者であり、潜在的な学生獲得を目標に広告などのアプローチを行う。SchoolBusNet (ギリシャ) は、スクールバスの経路最適化をはじめ、乗客リスト、ルート、バス、運転手、係員といったすべてのルートリソースの割り当てや、個々のスケジュール管理、車両追跡、日々の運用監視、関連コスト管理を行う学生輸送管理ソフトウェアプラットフォームである。Visual Camp (韓国) は、スマートフォン、タブレット、PC に内蔵された RGB カメラのみを使用し、追加のハードウェアなしで視線の動きを追跡し、読書行動をリアルタイムで分析するカメラベースの視線追跡サービスを提供している。視線追跡サービスは、他の学習データと組み合わせた分析により、学習効果を向上させる可能性がある。

LMS (学習管理システム) を用いて学習データの管理や分析に活かしている企業は 15 社であった。LMS には、総合的な学習コンテンツを用意する総合型 LMS と、限定した学習コンテンツを用意する特化型 LMS があった。特化型 LMS は 3 社あり、Everybody Counts (英国) は算数・数学教育に特化したシステムであり、学習者に合わせたカリキュラム設計と独自の S.P.A.D.E. アプローチ (Solve and grow. Practice what you've grasped. Adapt and look at math through a new lens. Develop your curiosity. Engage your mind.) によって適応型のサービスを提供している。2 社目の PrepEx は TOEFL 学習に特化し、音声解説と統合されたライティング課題、アカデミックディスカッションプロンプト、アジアアクセントに合わせた発音採点によるリアルタイム音声分析などを備えている。3 社目の Efecta Education Group は英語教育に特化し、AI ティーチングアシスタントによる学習環境を構築し、個々の学習状況に合わせてスピーキング、ライティング、リスニング、リーディング全体にわたり、即座にパーソナライズされた分析と

フィードバックを生徒に提供している。

次に、総合的 LMS の中で特徴的な機能を持つ企業とサービスを紹介する。Britannica Education (オーストラリア) は、さまざまな対象者に合わせた LMS を踏まえたコンテンツや学習プログラムを用意している。例えば、K-12 向けの Britannica School は 13 万以上の記事や画像・動画などが用意され幅広い学習に対応し、ASK Britannica は高校レベルに組み込まれた AI 搭載の Q&A ツールであり、ブリタニカの専門家によるレビュー済みのコンテンツから得られる簡潔で信頼できる回答を生徒が自然な言葉で得られるよう支援している。Hello Britannica は、自己のペースでリスニング、スピーキング、リーディング、ライティングを練習できるインタラクティブな英語学習コンテンツである。教師のダッシュボード (図 5) を使用すると、学習者のデータを詳細に調べて進捗状況や関与度を確認し、全体的またはスキルレベルでデータを表示して、個々の生徒にターゲットを絞ったサポートを提供している。learning BOX は、動画教材、PDF 教材、レポートなど、さまざまな学習コンテンツを作成・管理できる LMS を提供している。AI アシスタントを利用することで、学習設計に基づいたコース作成が可能である (図 6)。また、カルテ機能による学習者ごとの成績管理と分析、成績管理機能による全体の成績管理ができ、成績は学習者別、グループ別、設問別など複数条件で絞り込んで表示できる。

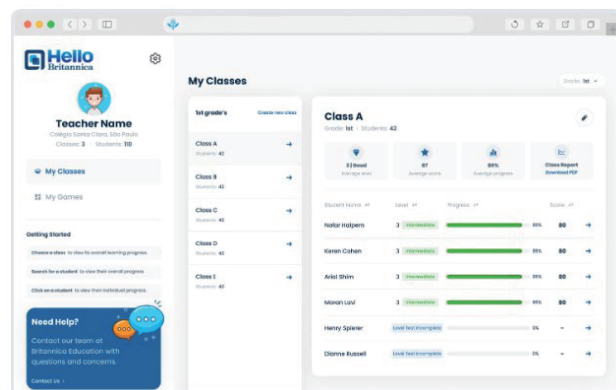


図 5 Hello Britannica ダッシュボードの例 <sup>[15]</sup>



図 6 AI アシスタントによる学習コース自動生成の例 <sup>[16]</sup>

Catherine Cote によると、データ分析には記述的アナリティクス、診断的アナリティクス、予測的アナリティクス、処方的アナリティクスの4種類がある<sup>[14]</sup>。記述的アナリティクスは最もシンプルで、生データから傾向を抽出し、過去または現在の状況を簡潔に示すもので、他の分析手法の基盤となる。診断的アナリティクスは、傾向や動きを比較し、変数間の相関関係や因果関係を決定する。予測的アナリティクスは、将来の傾向や出来事を予測し、「将来何が起こる可能性があるか」を分析する。処方的アナリティクスは、シナリオ上の全ての要因を考慮し、実用的な教訓を提示し、データに基づいた意思決定に寄与する。Hello Britannica や learning BOX は記述的アナリティクスと診断的アナリティクスまでを包含している。今後は、教育データを利用したLMSにおいて、予測的・処方的アナリティクスを見据えた設計・開発が求められるであろう。

2023年のBETT Asiaでは、学習状況を可視化するダッシュボード機能を持つLMSが多く、AIによる分析と個別最適化された学習計画の提案が目立った。2024年は、学習支援や進捗状況把握のためのダッシュボード機能の搭載が増えいた。2025年は、学習データを利用した可視化がさらに進み、より良い教育のためのAIの活用による効果的で効率的なサービス提案が進んでいる状況であった。

### 3.3. プログラミング・STEAM教育における実践的アプローチ

STEAM教育・プログラミング教育のカテゴリでの出展企業は、130T（韓国）、ARO Thinking、Yudu Robotics（インド）、Tinkercademy（シンガポール）であった。昨年の7社から4社へと出展数は減った。昨年も出展していた130Tは、以前の調査では、AIカメラモジュールの搭載を検討している旨をヒアリングしていたが、今年も製品化されていなかった。この理由としては、昨今の物価高騰と品不足の影響から製品化の採算が合わないとのことであり、開発の計画は保留とのことであった。今年初出展のYudu RoboticsのヒューマノイドロボットZing（図7）は、主として中学2年生以降の学習者を対象として設計されている。特に、中学・高校段階の数学・科学・STEM/STEAM教育での活用を想定しており、学習内容に応じた柔軟なプログラミングの学習が可能である。プログラミング環境はScratchベースで構成されており、ブロック操作を通して制御構造や論理的思考を学習できるよう工夫されている。また、経験者向けには、デスクトップ上でのPythonやCによるテキストベースのコーディングも可能であり、学習者の発達段階や学習目的に応じたプログラミング学習が実現されている。

このZing同様に、配線不要でロボットを構成できる130TのBlockbot（図8）は、ブロックの凸凹部分が端子



図7 Yudu RoboticsのヒューマノイドロボットZing


になっており、ブロックを組むだけで回路を構成できる。その一方で、同130Tの「Roboki」というモジュールは、センサやモーターを3ピンコネクタで接続する仕様であり、接続が簡単でありながらも、「ロボットを動作させるには回路の構成が必要である」という基本的な概念を学べる。このように、特性の異なる教材を提供することで、生徒の発達段階や目的に柔軟に対応している。



図8 130TのBlockbot


同じく初出展のARO Thinkingは、2～5歳の幼児向けのライトレースロボットを展示していた。この会社では、幼児向けデジタルリテラシー教育として、ロボットを活用した早期デジタル教育に焦点を当てている。カリキュラムはBasic/Mega/Gigaの3段階で、幼児たちは無理なく技能習得ができる（図9）。

**1-1 AI Thinking Maker - Textbook**



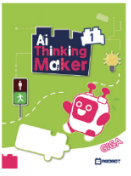
**BASIC**

Children are curious about the world transformed by AI and digital technologies, and they approach various everyday problems with curiosity. They find interest in the process of creating algorithms for problem-solving.



**MEGA**

Children grasp the given problems, understand the situations, and enhance their digital literacy skills and sense of achievement within the problem-solving process using AI.



**GIGA**

Fostering digital ethics and critical thinking, we make children cultivate a new perspective beyond problem-solving with AI, towards creating a better world.

図9 ARO Thinkingのカリキュラム例<sup>[17]</sup>

また、130T の製品 Blockbot には、48 週間分のカリキュラムが用意されており、教師用マニュアルが付属する。単にプログラミングの技能を習得させるだけでなく、問題を解決したり、授業の中で活用したりする内容になっている。Yudu Robotics の製品も、様々な学年・発達段階に応じた詳細な授業計画が用意されており、授業の終末に取り組む簡単なテストも含まれている。このテストで、学習者は単なるプログラミング体験に留まらず、知識や概念の理解度を確認できる。学習内容の系統性と発達段階に応じた指導を可能にする STEM/STEAM 教材としての特徴がある。

### 3.4. アセスメント・評価に関する団体・機関とテクノロジーによる発展

アセスメントや評価に関する展示としては6社あった。教育の標準化を行う上で、国際教育のプログラムが進められており、例えばケンブリッジ国際教育は「ケンブリッジ IGCSE (International General Certificate of Secondary Education)」を提供しており、14～16歳を対象とした教育プログラムおよび修了試験となっている。この認定に関する企業には Cambridge (英国), Nisai Group (英国), Curious Ed (インド) の3社が出展していた。Cambridge はケンブリッジ大学出版局と連携した評価を行い、認定試験や英語教育を促進している。Nisai Group はケンブリッジのカリキュラムで同期型の授業だけを提供する。これは日本の学習指導要領に準拠していないが、英語、ICT、数学、理科などの国際教育認定に対応している。Curious Ed はケンブリッジスクール向けの AI 搭載 LMS で、専門家が作成した学習リソース、教師向けの AI アシスタント、生徒向けの AI チュータを組み合わせ、授業計画の簡素化、学習のパーソナライズ、学業成績の向上を目的として構築されている。オンラインテストに関する製品は EDINT (韓国) と Password English Language Testing (マレーシア) の2社であった。EDINT はサムスン電子の社内ベンチャ企業として、サムスンモバイルの専門家によって設立され、モバイルベースの AI オンライン試験監督サービス「Proctormatic」を運営している。この製品で受験者は、Proctormatic モバイルアプリを使用して、試験へのアクセス、本人確認、周囲のスキャン、カメラの設定、試験の録画、ビデオのアップロードなどができる。そして、AI ビデオ分析を使用して、受験者の不審な行動を検出し、疑義のある行動や不正行為にフラグを立てることで、受験状態を監視する。検証後、不正検出結果の概要レポートが主催者に電子メールで送信される。Password English Language Testing では、オンラインの英語と数学のテストを提供している。この英語のテストは、CEFR (ヨーロッパ言語共通参照枠: 学習、教授、評価) に準拠するように設計されており、

K-12 向けや大学、一般向けのテストが提供されている。Class Of Your Own (英国) は、建築に関する教育の学習プログラムである「Design Engineer Construct! (DEC!)」を用意し、認定を進めている。DEC! は、デジタル建設 (デジタルツインとして CAD で設計し VR 空間で再現すること)、持続可能性、STEM に関する認定カリキュラムを統合した学習環境であり、11歳から18歳までの学習者を世界の建築業界でのキャリアに繋げられるようにしている。

2023年のBETT Asiaでは評価機関や、学習評価で目立ったテクノロジーは無かった。2024年は、資格認定発行機関やオンラインテストを扱う団体が出展しており、EDINTも出展していた。2025年は資格認定発行機関やオンラインテストの団体・機関が複数見受けられた。不正行為を検出するサービスもモバイルデバイスで手軽に実施できるようになっている。

### 3.5. 教員の働き方改革と21世紀型スキル育成への貢献

昨年度の Bett Asia では、教材作成支援や作問支援や自動採点などの技術が教師の業務負担軽減に寄与するツールとして紹介された。昨年度からの継続出展となる Canva は今年、自社の出展ブースで Learning Sessions を2日間に渡って開催した。その中で日本の小学校教師が事例紹介していた Canva code (図10) は、当初は教員向けの学習アプリ作成ツールであったが、Canva の AI ポリシー変更により、学習者にも提供されるようになった。コーディングのスキルが無くても、生成 AI を使用して学習者が自分で学習用アプリを作成できる。これによって学習者は自分の学びを整理し、他者と共有しながら学びを深められる。



図10 Canva code で作成した例

3.1で紹介された教育における AI に関するソリューション、3.2で紹介されたデータ利活用や LMS 機能をもつソリューション、3.4で紹介されたアセスメント・評価に関するソリューションの中にも、教員の働き方改革につながるものがある。Renaissance (英国) は、アセスメントと学習支援を行う教育技術プラットフォーム (Nearpod) を展示していた。Nearpod は、インタラクティブな授業や動画、アクティビティを通して、教師がリアルタイムで学習者の理解度を把握できる。Nearpod の AI Create

Question Generator (図11) を使用して、学年やトピック別の問題を生成できるため、教師の時間軽減にもつながる。また、The Nearpod library には Science・ELA・Math・Social Studies などの11教科において、2200以上のレッスン・ビデオ・アクティビティが準備されており、教師や自動・生徒のニーズに合わせて活用できる。このように、学習の個別最適化を図るため、学習された教育データをもとにトピックや課題、コースウェアを生成する機能をもつソリューションは複数の出展で見られた。

図11 AI Create Question Generator での問題作成<sup>[18]</sup>

ところで、諸説ある21世紀型スキルの中には、ATC21sがある。ATC21sは2008年に3つのテクノロジー企業(Cisco, Intel, Microsoft)が学校や大学を卒業する学生のスキルがデジタル時代の雇用に備えられていないことに懸念を抱いたことがきっかけで始まったもので、4カテゴリ14要素のフレームワークからなる(表7)<sup>[19]</sup>。

表7 ATC21s フレームワーク

大分類	小分類
思考の方法 (Ways of Thinking)	創造性(Creativity)
	革新性(Innovation)
	批判的思考(Critical thinking)
	問題解決(Problem solving)
	意思決定(Decision-making)
	学びと革新/学ぶ力(Learning and innovation / Learning to learn)
協働の方法 (Ways of Working)	コミュニケーション(Communication)
	コラボレーション(Collaboration)
ツールの活用 (Tools for Working)	情報リテラシ(Information literacy)
	ICTリテラシ(ICT literacy)
世界との関わり (Living in the World)	市民性(Citizenship)
	人生とキャリア(Life and Career)
	個人的・社会的責任 (Personal and social responsibility)

このフレームワークに当てはめて出展企業のソリューションを整理すると、多くのソリューションが大分類または小分類の1つまたは複数に当てはまる。例えば、3.3で紹介した130Tをはじめとするプログラミング・STEAM教育関連のソリューションは、思考の方法における創造性や問題解決の力を伸ばすものであり、協働的な学びの中でコミュニケーションやコラボレーションを促すものである。また、ELSA等の英語学習を主な対象としたソリューションは5社出展されており、コミュニケーションやコラボレーションを実現する土台となる英語力を育成するものである。

創造性という点においては、3.1で紹介したPickataleは、子どもたちの生涯にわたる読書への愛を育むことを目的とした、包括的なデジタル読書プラットフォームである。2500冊以上のフィクションやノンフィクションの豊富なライブラリにより、早期からの読解力向上を図るだけでなく、幼少期からの理解力や創造性を大切にしている。生成AI技術を使い、キーワードを入力することで、子ども一人一人に応じた絵本(絵と文章)を簡単に生成できるようになっている。生成するのは主に教師で、子どもにどんな絵本を生成したいかのキーワードを入れることで、絵本が生成される。子ども達のカリキュラム要件、レベル、興味に合わせてオリジナルの本を作成・パーソナライズすることができることから、創造性を養い、学ぶ力を伸ばす教材であるといえる。

また、デジタル時代においては、ツールの活用やそれによる能力の伸長が期待される一方で、サイバーセキュリティについての正しい理解及び脅威に対応する力が求められる。Interactive Rangeは、クラウドベースの実践的なサイバーセキュリティトレーニングおよびシミュレーションプラットフォームである。現実世界の攻撃と防御のシナリオを再現するように設計されている。同社のHPに掲載されている紹介動画では、ランサムウェア攻撃を受けた病院という仮定の危機的状況が提示され、学習者がこの脅威を無力化し、システムを復旧させるという学習の流れが紹介されている。プラットフォームの特徴は、現実世界のシナリオとゲーミフィケーションを通じて、サイバーセキュリティについて、実践的かつインタラクティブに学べる点である。さらに、AIメンターによる個別指導や仮想環境も提供され、学習者が問題解決能力やチームワークを含むライフスキルを身につけ、セキュリティ意識を高めることが期待されている。このソリューションをATC21sのフレームワークに当てはめて考察すると、思考の方法における批判的思考、問題解決、意思決定といったスキルを伸ばさせるものであり、問題解決の過程においてコミュニケーションやコラボレーションといった協働の方法を学ぶ

ことにつながる。加えてツールの活用における情報リテラシーを高めるとともに、世界との関わりである市民性や個人的・社会的責任を育てるソリューションであるといえる。

Bett Asia School Challenge においては第2章で述べたように、2025年のテーマである「気候変動への対策」について、各国の代表生徒・学生が、デジタル技術を用いて問題解決に取り組んでいた。この取り組みでは、環境問題を対象とした問題解決の過程において、思考の方法における創造性・革新性のある提案がなされ、問題解決に向けた意思決定とコラボレーションが行われていた。2025年のBETT Asiaでは、21世紀型スキルを発揮しやすいように設計された製品が多く見られ、児童生徒がそれらのツールを実際に活用していた。こうした状況から、探究的なSTEAMの活動が、21世紀型スキルを育成・発揮するための有効な場であることがわかる。

#### 4 まとめと今後の展望

これまで筆者らは調査内容を整理する際、HolonIQの教育サービス分類を用いてきた。しかし、今年その分類が大きく更新され、カテゴリーが変更された。本調査では、過去との比較を容易にするため旧版の分類を採用したが、セキュリティ関連の製品が当てはまる分類は存在しなかった。このように、EdTech分野では新しい領域やサービスが次々と登場しており、従来の分類だけでは捉えきれないほど変化が進んでいた。

こうした変化は出展内容にも表れており、今年はSTEAM教育分野で新規性の高い製品が見られた。その一例として、インド企業が人型ロボットを用いたロボティクス教材を初めて出展していた。人口構成や政府の政策動向を踏まえると、今後は東南アジアやインド発のサービスに注目する必要があるといえる。

今年の大きな特色はAIである。AIによってLMSの学習状況分析、個別最適化された出題などを実現したと同時に、セミナーのトピックに見られるように、AIリテラシーと教員研修、倫理・安全・ガバナンスに対する関心の高さがうかがえた。また、この分野において今年はこの3年で初めて日本の企業の出展も見られた。

EdTech市場は急速に変化しており、単年度の調査では見えにくい長期的なトレンドや新興技術を捉えることができる。筆者らは、本研究における継続的な観察により、例えばAI活用は「一過性のブーム」ではなく「構造的な変化」であることを確認できた。今後も継続的な観測を通じて、アジアのEdTechエコシステムの進化を記録していく必要がある。

また、日本の教育DXを推進する上で、アジア諸国のEdTech動向から学べる点が多い。第一に、インドや東南

アジア諸国で見られるアントレプレナーシップとイノベーションの動向である。これらの地域では、限られたリソースの中で実用的かつ柔軟性のあるソリューションが次々と生まれており、日本の教育現場が抱える課題解決のヒントとなる可能性がある。第二に、AI活用や学習データを活かした授業改善への積極的な取り組みは、日本が目指す個別最適化学びの実現に向けた具体的な道筋を示している。第三に、政府主導の教育DX推進において、シンガポールや韓国の政策立案や実装プロセスは参考になる。

日本の教育改革においては、全ての子どもの基礎学力を保障しつつ、同時に個々の個性や特色を最大限に伸ばす教育が求められている。アジアの先進的なEdTechツールやサービスは、この二つの目標を両立させる可能性がある。例えば、AIによる学習診断と個別化されたカリキュラムは、つまずきの早期発見と補習を可能にすると同時に、得意分野をさらに伸ばす発展的学習の機会を提供できる。

また、日本が国際競争力を維持・向上させるためには、優秀なエンジニアやデータサイエンティストの確保と育成が不可欠である。アジア諸国、特にインドや中国からの高度人材の流入は、日本の教育・研究機関やEdTech産業を活性化させる可能性がある。同時に、日本国内での理数系教育やプログラミング教育の充実、STEAM教育の推進により、次世代の技術人材を育成していく必要がある。

#### 文献

特に記述がないものを除いて、以下のURLの参照日は全て2025年10月27日である。

- [1] APAC Insider・Why EdTech Companies Are Thriving in Asia・<https://apacinsider.digital/why-edtech-companies-are-thriving-in-asia/> (2025).
- [2] 日本貿易振興機構 (JETRO)・ベトナム 教育 (Edtech) 産業調査 (2021年1月)・[https://www.jetro.go.jp/ext\\_images/\\_Reports/02/2021/db6cdef49e854b9a/202101\\_r2.pdf](https://www.jetro.go.jp/ext_images/_Reports/02/2021/db6cdef49e854b9a/202101_r2.pdf) (2021)
- [3] trend-bizlab-magazine・【年間20%成長】ベトナムEdTech市場が急拡大:2023年に10億ドル規模突破・<https://trend.bizlab.sg/blog/2024/11/27/vietnam-edtech/> (2024)
- [4] The ASEAN Secretariat・Transforming The Future of Education in ASEAN・<https://theaseanmagazine.asean.org/article/transforming-the-future-of-education-in-asean/> (2024)
- [5] グローバルマーケティングラボ・シンガポールで進む教育×テクノロジー=エドテック・<https://www.global-marketing-labo.jp/column/?id=1721198692-030854>
- [6] IMARC・Asia Pacific E-learning Market Size,

- Share, Trends and Forecast by Technology · Provider, Application, and Country 2025-2033 · <https://www.imarcgroup.com/asia-pacific-e-learning-market> (2025)
- [7] 安藤明伸, 岡本恭介, 片桐規次, 丹祐太 · BETT Asia2023 カンファレンスにおける EdTech の動向と展望 · <https://it-hiroshima.repo.nii.ac.jp/records/2000012> (2023).
- [8] 安藤明伸, 岡本恭介, 津下哲也, 田中萌, 丹祐太 · BETT Asia2024 カンファレンスにおける EdTech の動向と展望 · <https://it-hiroshima.repo.nii.ac.jp/records/2000062> (2024).
- [9] TSI 株式会社 · スタートアップ大国インド | 注目を集める4つの市場とは? · <https://tsi-japan.com/knowledge/gexpansion/2852/> (2024).
- [10] インド政府 · スタートアップインド · <https://www.startupindia.gov.in/japanese/content/sih/en/bloglist/blogs/EdTech-Startups.html> (2023).
- [11] HolonIQ · 2021 Global Learning Landscape · <https://www.globallearninglandscape.org/> (参照日: 2023年11月6日)
- [12] Wayne, Holmes, Ilkka, Tuomi · State of the art and practice in AI in education · <https://doi.org/10.1111/ejed.12533> (2022).
- [13] CENTURY · <https://www.century.tech/>
- [14] Catherine Cote · 4 Types of Data Analytics to Improve Decision-Making · <https://online.hbs.edu/blog/post/types-of-data-analysis> (2021).
- [15] Britannica Education · <https://britannicaeducation.com/hello-britannica/>
- [16] learningBOX · <https://learningbox.online/features/ai-assist/>
- [17] Aro Thinking · <https://arothinking.com/forum/view/287567>
- [18] Nearpod · How to use Nearpod's AI Create Lesson Generator · [https://youtu.be/KbaPM3uRQxo?si=BzZczw\\_-SsjfYcdY](https://youtu.be/KbaPM3uRQxo?si=BzZczw_-SsjfYcdY) (2025) .
- [19] Patrick, Griffin, Esther, Care · Editors Assessment and Teaching of 21st Century Skills · [https://s2pnd-matematika.fkip.unpatti.ac.id/wp-content/uploads/2022/10/Assessment-and-Teaching-of-21st-Century-Skills\\_Methods-and-Approach.pdf](https://s2pnd-matematika.fkip.unpatti.ac.id/wp-content/uploads/2022/10/Assessment-and-Teaching-of-21st-Century-Skills_Methods-and-Approach.pdf) (2022).

## 資料

BETT Asia2025 への出展企業一覧

(\* は昨年度出展企業)

130T Inc.\*, ABE Global Ltd\*, ACER, ARO Thinking, Beaconhouse Technology, Britannica Education\*, Cambridg, Canva Pty Ltd\*, CE Nexus Pte Ltd, Century Tech\*, Class Of Your Own, Curious Ed, Data Harvest Group Ltd\*, Dlearners, EDINT\*, EduTech Taiwan, Efekta Education Group, ELSA Corp.\*, Everybody Counts, GEMS Education\*, HeyHi, HiteVision Turing, Interactive Range by CyberLabs, Jam Franchising Ltd, Jupiter Education, Kortext, learningBOX, Lightspeed Solutions, LLC, Literacy Tree, Madlen, Meritto\*, Nisai Group, Open LMS, OpenGenius, Password English Language Testing, Pickatale, Piedmont | Norton\*, PrepEx.ai, Radenta Technologies Inc\*, Renaissance, SchoolBusNet, Serlio Pte Ltd, Teach for Malaysia, Tinkercademy, UK Government\*, VisualCamp, Vitruvia Ltd, White Rose Education, Widgit Software, Yudu Robotics (50 社)

