



夢中を、まなぼう

「STEM-BOX（すてむぼっくす）」は、
発達障がい児のための
STEAM教育&プログラミング教材
レンタルサービスです

放課後等デイサービス向け
プログラミング & STEAM学習セットレンタルサービス



運営：  **VILING**.inc

「STEM-BOX」とは

す ま む STEM ON ぽ っ く す が取り組む課題。



発達障がいをもつ子どもの可能性を広げたい。

「曖昧」や「例外」のないプログラミングの世界は発達障がい児にとって居心地がよく学びやすいとされています。アメリカではすでに特性を活かした雇用も進んでいるプログラミングの世界と接することで、子どもたちの夢中のきっかけを作ることを目指しています。



児発・放デイで働く職員さんの負担を軽減したい。

体系化されたカリキュラムにより、1コースにつき1年間継続的に実施していただくことができます。お教室の職員さんも日々レッスンの内容を考える必要がなくなり、**必要最低限の準備だけでレッスンを行うことができます**。職員さんの負担を減らすことでお教室1つ1つの療育の質の向上を目指しています。



STEAM教育をより多くのお子さんに届けたい。

プログラミング学習に留まらないSTEAM教育を取り入れた教科横断的な学習により、就労も見据えた確かな「思考力」「発想力」「問題解決力」を養うことを目的としています。STEAM教育の実践で**今まで見られなかったお子さんの可能性や才能が輝く**ことを目指しています。

年齢や成長段階に合わせたコースをご用意

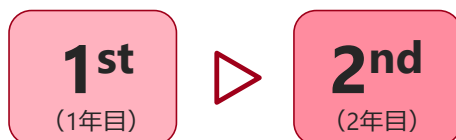
すてむぼっくすは「創造力を伸ばす療育ツール」として、
お教室の子どもたちのニーズに合わせてコースをご提供致します

※コースごとに金額・サービス内容は一部異なります

児童発達支援向け



(推奨 年中・年長)



就学向けスキル育む
個別性重視

放課後デイ向け



STEM教育コース

(推奨年齢小1～3年生)

※タブレットやブロックを使用いたします



プログラミング専科コース

(推奨年齢小4～中学生)

※PCやロボットキットを使用いたします



得意・好きを見つける
個別<集団性重視

就労準備放デイ向け



(推奨 中学生・高校生)



働くとは？を探究する
社会性重視

日常生活には学びがいっぱい！STEM-BOX Jr.を通して、その学びに気づくことができます。
様々な活用事例を知り、アイデアが増えることで、知識を活用する力が育まれます。

比較概念



長い・短い
(主な制作物：列車)

遠い・近い
(主な制作物：カタパルト)



名詞・上級名詞



色々な動物
(主な制作物：キリン・ゾウなど)

宇宙について
(主な制作物：ロケット)



動詞・動作語



回す
(主な制作物：歯車ランド)

つかむ
(主な制作物：マジックハンド)



プログラミング



チョコミント
いちご
バニラ

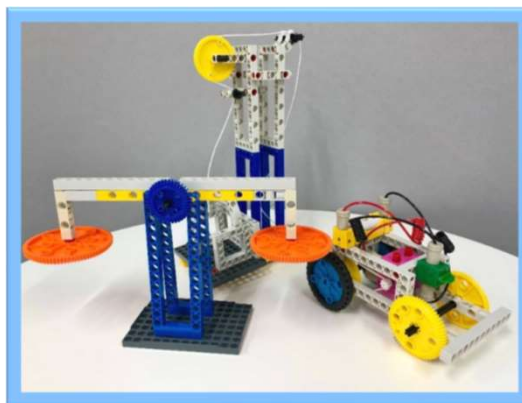
アンプラグド 順番
(アイスクリーム屋さんになろう 他)

ロボット操作
(コード・A・ピラー)



タブレットでプログラミング！
(Viscuit)

思考力の土台を築く「STEM教育コース」

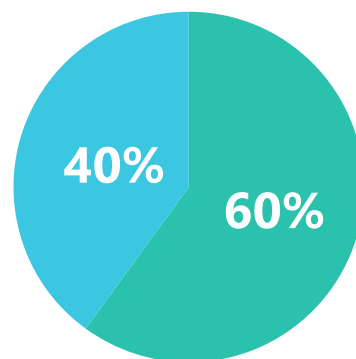


ブロック教材とタブレット教材で、ものづくりの世界を楽しみながら
プログラミング的思考力の土台をつくります

推奨年齢 小学校1年生～3年生



ブロック教材とタブレットレッスンを
バランスよく組み合わせながらレベルアップ！
2ndからは電気キットなども使いながら
理科・物理的要素も学べます。



ブロック制作
ブロック教材を用いて、物
理・工学の基礎を学びます

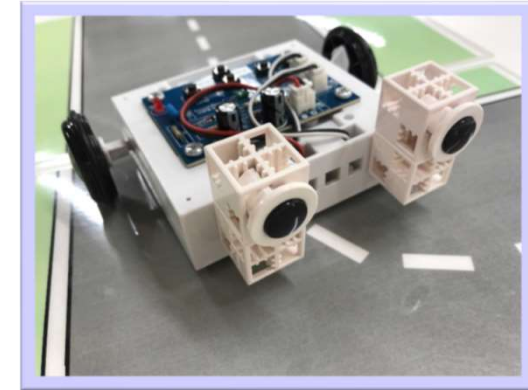
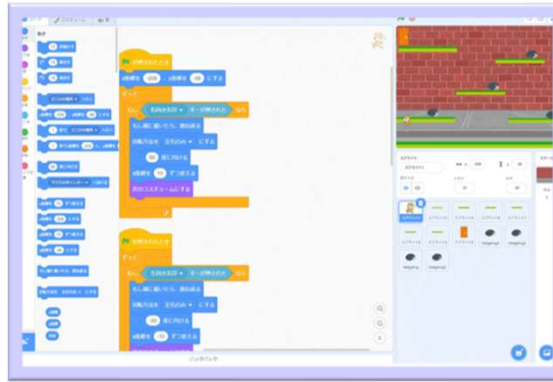
60%



プログラミング
Scratch Jrなどのアプリを
用いて、ゲームやアニメー
ション制作を学びます

40%

プログラミングの世界を学ぶ「プログラミング専科」



主に“Scratch”というソフトでプログラミングを学びます
物事を順序だてて考えること・プロセス通りにやることを体験的に学べます

推奨年齢 小学校中高学年～中学生

1st

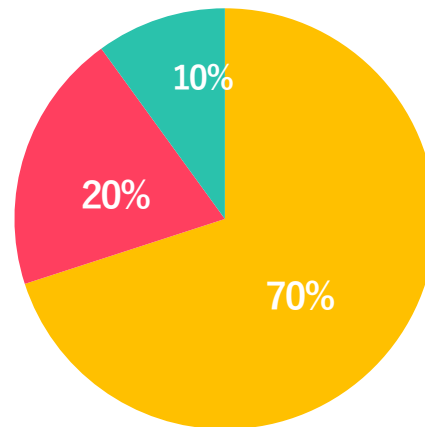
(1年目)

Scratchやロボット教材、ボードゲームなどを用いてプログラミングの基礎を学びます

2nd

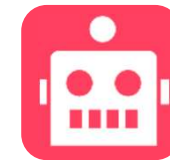
(2年目)

1stで習ったプログラミングの基礎力を活かし、より実践的な制作に取り組みます



プログラミング

Scratchなどのアプリを用いて、ゲームやアニメーション制作を学びます



ロボット

ロボット教材を用いて、プログラミングを学びます



アンプラグド

身体を動かすアクティビティや、ボードゲームなど非デジタルな教材を使ってプログラミングを学びます

就労準備型放デイ向けコース「探Q OFFICE」

す て む げ っ く す

探Q OFFICE




働くとは？を探究する
社会性重視のカリキュラム



 年間 24レッスンご提供

Lesson01 自分新聞を作ろう Lesson05 おこづかい帳を作ろう

 就労をめざしたい中・高生の子どもにむけたICTスキルを高める教材



探究心を刺激し
自発性を促す



社会・仕事に
向き合う



就労スキルを
総合的に育める

療育としての効果

01

必要な道具の
理解と準備



必要なものの
理解と準備

02

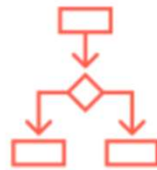
道具の使用
用途の理解



目的にそった
ブロックの
使用

03

目的・手順に
そった行動



手順・手続きの
理解と実行

04

知識の具体化
と実体験に
よる理解



概念の具体化と
体験的な理解

05

手先や視覚
の協応運動



ブロックの操
作による協応
動作の練習

06

問題解決



自分の取り組みの
モニタリング・
試行錯誤・
困難時の対応



お子さんの成長事例①

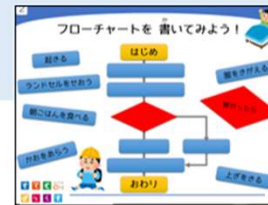
SSTへの
つながりも



まゆちゃん (小1・仮名)

どんな子？

ADHD・普通級



天真爛漫な女の子。周りの人にズバツと失礼なことを言うのも日常茶飯事。順番通りにものごとをやるのが苦手で、トイレも流し忘れ、電気消し忘れが多い。

タブレットでのプログラミングがとても好きになり、プログラミングで作った水族館を眺めるのが大好き

トイレでの流し忘れ、電気の消し忘れが多かったまゆちゃん。すてむぼっくすで習ったフローチャートでトイレトレーニングに取り組む。一人で完璧に用を足して、出てくれるように。

集中力増加の
効果も



だいちゃん (小3・仮名)

どんな子？

ADHD・特別支援学級



教室イチの暴れん坊。落ち着きがなく、他の子たちからも少し距離を置かれているがお構いなし。

ブロックやモノづくりは好きで得意だが、集中力が続かないので完成までたどりつけないことが多かった。

「話を聞く」→「作る」→「試して探究する」というプロセスの楽しさにハマリ、聞かないと作れず試せないという危機感からレッスンに集中。レッスン中は見違える位落ち着きを見せる

お子さんの成長事例②

子どもの「好き」
が学びにつながる

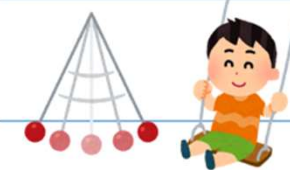


ゆうくん (小1・仮名)

どんな子？

LD・普通級

覚えたり、計算したりするのが苦手。学校の授業にもなかなか付いて行くことが出来ていない。



ブロック制作は大好きで、お母さんは「これを何かに活かせないか？」と考えていた。

STEM-BOXでブロックで振り子を制作した後、公園に行った際、ブランコを指さしながら「あれも振り子だね！」と発見。座学の学びは不得意だが、身の回りの発見から、学びが深まった

子どもの可能性を
諦めない



りょうくん (小4・仮名)

どんな子？

知的障害（重め）・特別支援学校

発語はあるが、支援は多く必要とするお子さん。



職員さんは正直なところ、取り組むのは難しいのではないかと思っていた。でもレッスン風景を見て、真似し始めていた。

お子さんがチャレンジすることの大切さを職員さんも再認識
今では一人で組み立てガイドを見ながら、製作にチャレンジしている

PR効果についての声

導入教室の約80%が集客効果を実感



見学に来られた際、プログラミングを導入していることを伝えると、8割ほどの保護者が興味を持たれる。

京都府 放課後等ディサービスP

保護者の心もつかむ！

導入前休みがちであった利用者の欠席数が減った。口コミでの問い合わせが進級時期を過ぎても後を絶たない。

愛知県 放課後等ディサービスS

口コミで広がりやすい！



体験の時に元々レゴなどの遊びが好きなお子様には好感を持っていただけます。小学生の保護者にはプログラミング学習という言葉に興味を持っていただけます。

大分県 放課後等ディサービスH

子どもに大人気！

見学や説明会等ですてむぼっくすが導入されていることを知り、通所された方が数名いらっしゃいました。

福岡県 放課後等ディサービスM

見学、体験会でも活躍！



週に2回、すてむぼっくすの時間を提供しているが、すてむぼっくすをやりたいお子さんが多く、ほかの曜日に比べすてむぼっくすの提供日は来所数が多くなっています。

茨城県 放課後等ディサービスP

利用率もアップ！

お申込み→レッスンまでの流れ

ご利用開始月（4月・7月・10月・1月）に合わせて
開始スケジュールを調整させていただきます

1



申込書の提出
月 日まで

2



経営支援ツール
のご共有

3



教材・教具の
ご提供

4



導入研修の実施

5



レッスン開始
月 日～

※料金発生開始

最短2週間で開始



〒167-0043

東京都杉並区上荻1丁目23番19号東神荻窪ビル2階B

TEL : 03-5303-9851

FAX : 03-6915-1342

Mail : stem-box@viling.co.jp



運営会社 VILING.inc

社名	株式会社ヴィリング
本社	〒167-0043 東京都杉並区上荻1丁目23番19号東神荻窪ビル2階B
設立	2012年10月10日
資本金	95,000,000円
代表	中村一彰
事業内容	アフタースクール事業 STEMスクール事業 企業向け研修事業
関連団体	株式会社Viling Venture Partners 活育教育財団 VILING. PTE. LTD
主要取引銀行	三菱東京UFJ銀行 武蔵境支店

代表者プロフィール



中村一彰

小学校教員免許、中学・高等学校教員免許
レゴ・シリアスプレイ®公認
ファシリテーター

大学卒業後、事業会社にて計12年間2社に在籍。
ベンチャー企業での人材育成を通じて児童期の教育に関心を持ち、教育事業を行う。
株式会社ヴィリングを創業（2012年10月）
代表取締役役に就任。2児の父。



2018年12月に著書
「AI時代に輝く子ども」
出版