



2026年7月29日

合同会社デジタルポケット

放課後等デイサービス向けデジタル創作教材 「ビスケットチャレンジ」を提供開始

描いた絵が動く・変わる・反応する、子どもが夢中になれる療育活動を支援

絵だけでプログラミングできるビジュアルプログラミング言語「ビスケット」を開発する合同会社デジタルポケット（本社：神奈川県厚木市、代表社員：原田康徳）は、放課後等デイサービス向けのデジタル創作教材「ビスケットチャレンジ」の提供を開始しました。

ビスケットチャレンジは、デジタル表現とプログラミングを組み合わせた、絵を描き、動かし、見せ合う活動を通して、子どもたちの表現や工夫を見つけやすくする教材です。週1回15分から始められ、スタッフのプログラミング知識は不要で、子ども自身が画面のガイドを見ながら進められる設計です。



描いた作品を動かし見せ合う「ビスケットチャレンジ」の活動イメージ

詳細ページ：<https://challengelp.viscuit.com/>



■ 提供開始の背景 ■

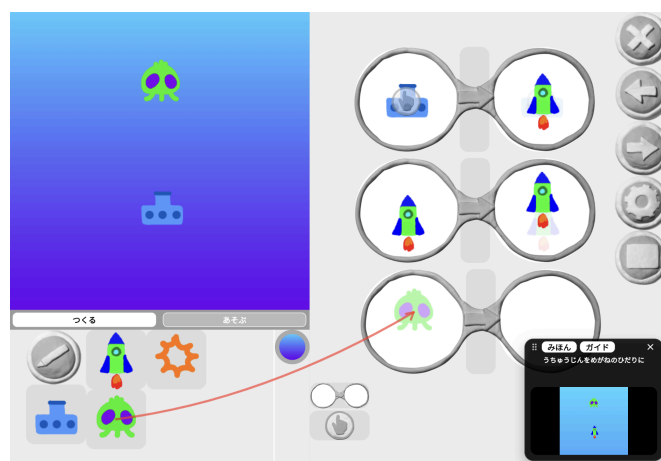
放課後等デイサービスの現場では、タブレットの活用が進む一方で、動画視聴やゲーム、ウェブ閲覧が中心になりがちな場面もあり、子ども自身がアイデアを形にする創作活動として活用する機会が限られることもあります。AI時代においては、デジタル機器を「使う」だけでなく、自分の考えを表現し、試し、他者と共有する経験がますます重要になります。

バスケットチャレンジは、タブレットを子どもが表現し、試し、交流する道具へと変えることを目指して開発したデジタル創作教材です。

■ バスケットチャレンジの特徴 ■

1. 週1回15分から、現場で始めやすい

専門講師がいない現場でも、まずは週1回15分、数名から始めやすい教材です。スタッフは、端末の起動と必要な声かけを中心に活動を支援します。



画面のガイドを見ながら、子ども自身が進めやすい設計

2. 一人ひとりに参加の形がある

見本をまねる、作品を見せる、自由制作で発展するなど、それぞれのペースや得意に合わせて参加できます。取り組む様子から一人ひとりの工夫や良さ、興味関心も見つけやすい活動です。

3. 創作活動として支援に活かしやすい

描く、動かす、試す、見せる、共有する活動の中に、タッチ操作や視線・注意、原因と結果、順序、試行錯誤、説明や質問、やりとりなど、支援の観点で見取りやすい要素が含まれています。各施設の支援方針に応じて活用できます。

■ 4つの活動で、学ぶ・つくる・共有する ■

バスケットチャレンジは、以下の4つの活動で構成されています。



1. チャレンジ

週1回15分の自学習教材です。毎週1つ、新しい教材を配信し、画面のガイドを見ながら子ども自身が進めやすい設計です。

2. カレンダー

自由制作した作品を日付ごとに保存できます。作品は蓄積され、成長や変化を見取りやすくなります。

3. ビスケットランド

週ごとに変わるテーマで作品を作り、別の日に参加した子どもたちの作品も含めて、1つの画面で共有できます。作品を通した交流のきっかけになります。

4. ゆびあそび

画面操作に慣れるためのやさしい教材です。楽しみながら絵を描いたり、指の操作を練習したりできます。

また、子どもが作った作品は保護者が家庭から閲覧でき、施設での活動を家庭で共有するきっかけにもなります。

■ 料金・資料請求 ■

ビスケットチャレンジは、1事業所あたり月額11,000円（税込）で、50名まで利用できます。詳細ページから、資料請求および導入相談を受け付けています。

<https://challengelp.viscuit.com/>

■ ビスケット（Viscuit）について ■

ビスケットは、絵だけでプログラミングできるビジュアルプログラミング言語です。文字や数字を使わず、絵を並べるだけでプログラムを作れるため、子どもたちは自分で描いた絵をすぐに動かしたり、変化させたりできます。結果がすぐに見えるため、試行錯誤しやすいことが特徴です。全国の小学校などで広く活用されています。（<https://www.viscuit.com>）



■ 合同会社デジタルポケットについて ■

合同会社デジタルポケットは、プログラミングを通じて、すべての人にコンピュータの可能性と楽しさを伝えることをミッションに、2015年3月に設立した会社です。プログラミング言語ビスケットの開発、教材提供、指導者育成などを行っています。

社名：合同会社デジタルポケット

本社：神奈川県厚木市旭町5-43-22-1008

代表社員 原田康德 プロフィール

北海道大学工学研究科情報工学専攻博士後期課程修了。NTT研究所においてプログラミング言語とユーザインタフェースの研究に従事。2003年にビスケットを発明し、その普及を目的に活動しています。2024年度日本ソフトウェア学会業績賞受賞。著書に『コンピュータのひみつ－さわるようにしくみがわかる』（技術評論社）。

■ 本件に関するお問い合わせ ■

合同会社デジタルポケット（メール：info@viscuit.com Web：<https://www.viscuit.com>）