# 01ワークショップ・ラボ





## 教材紹介

#### レゴ® WeDo 2.0





## 教材紹介

## Spike™ ベーシック





## 教材紹介

#### レゴ®マインドストーム® EV3





#### **Programing School**

## 教材紹介

## 大人気!!

#### マインクラフト





年長さんからでも大丈夫!

#### 01キッズビギナーコース

対象(推奨)

5歳~小学校2年生

使用する教材

レゴ® WeDo 2.0

時間

1コマ:60分 (月2回)

定員

1クラス各5名

01キッズビギナーコースでは、

Wedo2.0 を使って、レゴでロボットを作ってプログラミングを行います。

まだロボット作りに慣れていないお子さまでも取り組みやすいものを作っていきます。

プログラミングも専用アプリを使うため、直感的に学ぶことができます。







じっくりステップアップ!

## 01キッズベーシックコース

ᆠᆚ	. 在	/ ## 小亞 /	
刈	豕	(推奨)	

小学校2年生~小学校6年生

使用する教材

レゴ® WeDo 2.0 or Spike™ ベーシック

時間

1コマ:90分 (月2回)

定員

1クラス各5名





じっくりステップアップ!

### 01キッズベーシックコース

01キッズベーシックコースでは、お子さまの習熟度に応じて、Wedo2.0かSpikeベーシックかを選択することができます。プログラミングではタブレットを使った専用のアプリケーションで取り組んでいくので、直感的に楽しみながら学ぶことができます。 習熟度に応じて学習することができるコースです。

#### 習熟度に合わせて選択可能!

Wedo2.0



低学年向き

Spike ベーシック



低学年~高学年





高難易度のプログラミングに挑戦!

### 01キッズアドバンスコース

対象(推奨)

小学校5年~

使用する教材

レゴ®マインドストーム® EV3

時間

1コマ:90分 (月2回)

定員

1クラス各5名

01キッズアドバンスコースでは、ベーシックコースよりも 高度なレゴ®の組み立て、プログラミングを学びます。 さらに、プログラミングだけでなく、距離や時間、速度の 測定といった数学的概念を使って実験・考察を行うこと で実践的な経験を積むこともできます。



人気ゲームで学ぶプログラミング的思考力

### 01キッズマインクラフトコース

対象(推奨)

小学校2年~

使用する教材

マインクラフト

時間

1コマ:90分 (月2回)

定員

1クラス各5名

01キッズマインクラフトコースでは、マインクラフトを通して、プログラミング的思考力を養います。

さらに、プログラミングだけでなく、空間座標などの数学的概念や論理回路・化学などより幅広く学習することができます。



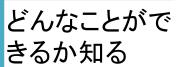






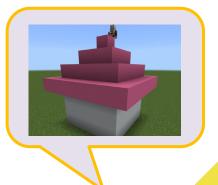
## 01キッズマインクラフトコース



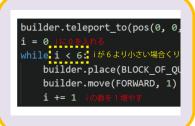




プログラミング の基礎



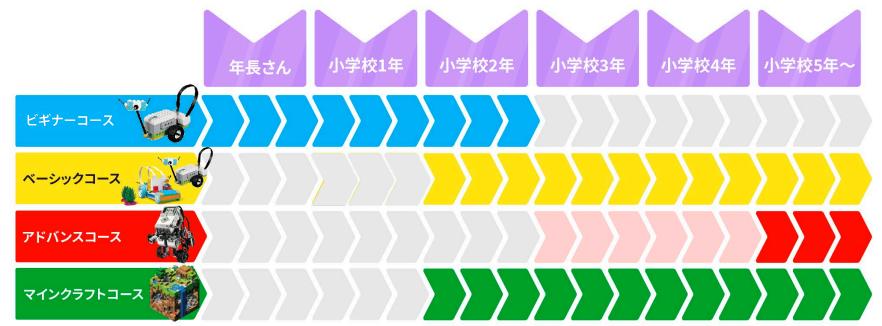
複雑なプログ ラミング



テキストプロ グラミング







習熟度に応じてコースを移行していきます。

#### 移行例)

- 1. ビギナーコースを2年間 ⇒ ベーシックコースを1年間 ⇒ アドバンスコースへ
- 2. ベーシックコースを1年間 ⇒ マインクラフトコースへ
- ※ビギナーコース・ベーシックコースはそれぞれ最長1年6ヶ月・2年間まで選択できます。
- ※ビギナーコース及びベーシックコースの在籍2年以上で 年齢関係なくアドバンスコースを選択することもできます





#### 1コマの流れ

作る 考える 創造する 共有する 知る 作成したロボットや 設計図をもとに口 様々な課題に挑戦す 家族や他の友達にプ ボットを作ったり、 ることで、頭の中を プログラムをもとに、 ログラムについて紹 例と同じプログラム アクティブにしてい オリジナル作品へ改 介したり、作成した を作ったりして新し きます。 良していきます。 ロボットで一緒に遊 い考え方を学びます。 んだりします。

#### 全体の流れ

- ① PC・タブレットやソフトの使い方など基本的な操作を覚えていきます。
- ②様々な課題に挑戦して、基本的なプログラミング的思考を学んでいきます。
- ③ 学習したことを生かして、応用的な課題に取り組んでいきます。
- ④ 自分自身でテーマを決めて、組み立てからプログラミングまで作りこんでいきます。





#### **Programing School**



## 身につく能力



#### 想像力

設計図からロボットを作ったり、3方向の座標を考えたりして、奥行きや隠れて見えない場所を想像する力を身に付けていきます。



#### 問題解決能力

なぜうまく動かないのか、プログラムの どこに問題があるのかを考えることで問 題解決能力を身に付けていきます。



#### 論理的思考力

プログラムを組んだり、プログラムから 動きを読み取ったりして論理的な思考力 を見つけていきます。



#### 発想力

オリジナルのプログラムやロボットを作ることで、柔軟な発想力を身に付けていきます。



#### 伝達力

作った作品やプログラムを説明したり紹介しあったりすることで、自分の思いを伝えることができる伝達力を身に付けていきます。



## ITやプログラミングに関する 知識・技能

令和7年度大学共通テストで必須科目となる「情報」に大きく関わるプログラミングの知識・技能を身に付けていきます。





## 検定の受験が可能

## 01ワークショップ・ラボではプログラミングに関する検定を受験することができます。



プログラミング能力検定

https://programming-sc.com/



## 日商プログラミング検定

https://www.kentei.ne.jp/pg





## コンテストへの参加

01ワークショップ・ラボではコンテストにも積極的に応募しています。







ジュニアプログラマーコンテスト

https://jrp.yamaguchi-ict.info/



Minecraftカップ https://minecraftcup.com/





#### **Programing School**

## 料金の説明

	01キッズ ビギナー	01キッズ ベーシック	01キッズ アドバンス	01キッズ マインクラフト
対象	5歳~小学2年	小学2生年~	小学5年~	小学2年~
月謝	月5,500 <sub>円</sub>	月8,800 <sub>円</sub>	月9,900円	月8,800 <sub>円</sub>
レッスン	<b>60分×月2回</b> +1コマ:2,200円	<b>90分×月2回</b> +1⊐マ:3,300円	<b>90分×月2回</b> +1⊐マ:3,300円	<b>90分×月2回</b> +1コマ:3,300円
教材 レンタル料	月 <b>2,200<sub>円</sub></b> レゴWedo2.0 タブレットのレンタル	月2,200 <sub>円</sub> Spike™ ベーシック(Wedo 2.0) タブレットのレンタル	月2,200 <sub>円</sub> レゴEV3 パソコンのレンタル	月1,100 <sub>円</sub> パソコンのレンタル
使用教材	· Wedo 2.0	・Spike™ ベーシック (・Wedo 2.0)	· EV3	・マインクラフト
定員	各回5名	各回5名	各回5名	各回5名

※ 入会費は一律13,200円となります。

※ 支払方法は、現金・口座振替・振り込みがあります。

※すべて税込





## 教材レンタルについて

	01キッズ ビギナー	01キッズ ベーシック	01キッズ アドバンス	01キッズ マインクラフト
教材 レンタル料	月2,200 <sub>円</sub>	月2,200 <sub>円</sub>	月2,200円	月1,100 <sub>円</sub>
レンタルする 機材	・レゴWedo2.0 ・タブレット	・Spike™ ベーシック (Wedo 2.0) ・パソコン	・レゴEV3 ・タブレット	・パソコン

#### 教材レンタルの注意事項

※すべて税込

- 教材購入者でかつPC(タブレット)持参の方は、教材レンタル料はかかりません。
- 教材の持ち帰りレンタルは行っておりません。
- 教材のレンタルについてどちらか片方のみレンタルの場合は、教材レンタル料は半分となります。

例)「01キッズビギナーコース」の場合の例

Wedo2.0は購入・タブレットはレンタルの場合 ⇒ 教材レンタル料 1,100円(税込)

Wedo2.0もタブレットも持参する場合 ⇒ 教材レンタル料 0円





#### **Programing School**

## レッスン時間について

曜日	時間	01キッズ ビギナー	01キッズ ベーシック	01キッズ アドバンス	01キッズ マインクラフト
火	16:30~18:00	$\triangle$	$\triangle$	$\triangle$	$\triangle$
水	16:30~18:00	$\circ$		0	
	9:00~10:30	×	×	×	×
日	10:45~12:15	$\triangle$	$\triangle$	$\triangle$	$\triangle$

〇:空きあり Δ:残りわずか x:空き無し

- ※ビギナーコーについては終わりの時間が30分早くなります。
- ※基本的に隔週での受講となりますが、別の週や曜日への振替、翌月以降 への繰り越しも可能です。





### 入会の流れ

STEP1

STEP2

## 無料体験会へ参加

## 1ヶ月体験

「どうしようかな?」「もう少し体験してみてから決めたい…」という方の為に1ヶ月(2コマ)だけ入会せずに体験できる機会をご用意しております。

#### 【料金】

ビギナー: 2コマ4,400円(税込) (1コマ60分)

ベーシック、アドバンス、マインクラフト: 2コマ6,600円(税込) (1コマ90分)

※1ヶ月体験の申込は無料体験会参加から1ヶ月以内となります。

※お1人様1回限定で受講することができます。

## 1ヶ月体験後 振り返り面談

1ヶ月体験後、三者間で面談を実施します。

講習内容と生徒との相性は学びを深めるうえで非常に重要だと考えております。そして、その後の学習の方向性についても、対策、すり合わせを行います。

ご入校をじっくり検討の上、決定して頂けます。

#### STEP3

## 正規入校お手続きへ

最後に入会のお手続きをします。

※無料体験会後すぐに入校お手続きも可能です。その際においても面談を行います。





#### **Programing School**

1ヶ月体験お申込み方法

QRコードの読み込み または URLをクリックすると、お申し込みページが表示されます。「体験してみたいけど時間が合わない」等あればお気軽にご相談ください!



https://01workshop-labo.com/one-month-trial/

※公式LINEからご質問やお申し込みも可能です





## 割引・キャンペーン (1ヶ月体験に参加された方限定!)

兄弟割

2人目以降:毎月1,100円引き

ご紹介割

当月の月謝より1人あたり1,100円引き 最大で8,800円引き ご紹介された方は入会費1,100円引き

入会割

入会費13,200円を6,600円引き





## 運営情報

社名	01フィラメント株式会社	
事業内容	<ul><li>・受託開発ソフトウェア業</li><li>・Webサイト、Webシステム、ECサイト制作</li><li>・プログラミング教育事業</li><li>・その他IT関連事業</li></ul>	
代表取締役	神田亮平	
所在地	■本社 〒460-0008 愛知県名古屋市中区栄2-9-30 栄山吉ビル2D ■防府サテライトオフィス 〒747-0035 山口県防府市栄町1-5-1 ルルサス防府2F	



## 01ワークショップ・ラボ防府校 SNS



https://www.facebook.com/01workshopLABO.HOFU/





https://www.instagram.com/01workshoplabo.hofu/





https://twitter.com/01workshoplaboH





https://01workshop-labo.com/







### よくある質問

- Q. ロボットは1人1台使えますか?
- A. 1人1台使えるだけの教材を用意しています!
- Q. 一時的に通えなくなりそうなのですが…?
- A. 一時的に休校することも可能ですので、気軽にご相談ください。また、再入 会の場合、原則1年以内であれば入会費は不要です。
- Q. 教材を購入する必要がありますか?
- A. 使用するタブレット、PC、ロボット教材は教室でレンタルすることができます。 また、教材を購入することもできます。



## よくある質問

- Q. 休んだ場合、振替はできますか?
- A. はい。別の週や曜日、翌月に繰越すことも可能です。
- Q. 保護者の付き添いは必要ですか?
- A. 保護者の方の出入りは自由ですので、送り迎えのみ来るといったことも可能です。お子様のみで来られる方もいらっしゃいます。



## LINE公式アカウント



https://lin.ee/TMeOzoF





### お問い合わせ



# 防府校 事務所

お申込み・お問い合わせはこちら

お気軽にお問い合わせください。





ホームページ



https://01workshop-labo.com



