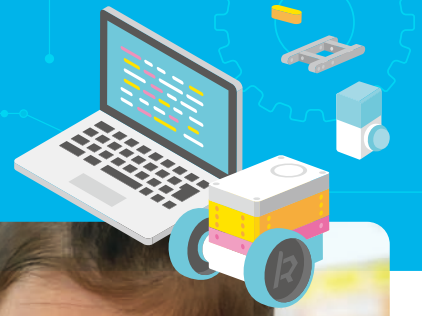


好きを学びに、

子どものためのロボットプログラミング教室



子どものための制作 × プログラミング



Robo Done.

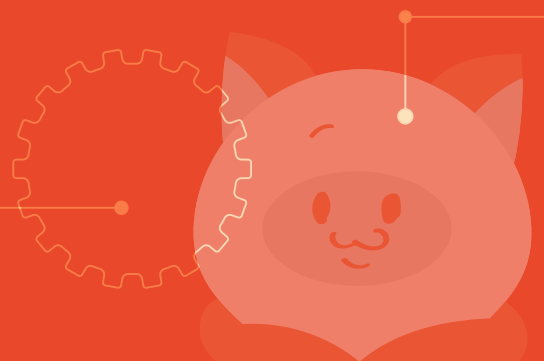


社会とつながる



キッズデザイン賞
受賞

子どもたちの
創造性と未来を拓く
デザイン部門





CONCEPT

好きを学びに、社会とつながる

子どもたち自身の「好き」が「学び」に変わる。
学びが活かされる「社会」に触れ、
「学ぶ理由」に気づき、自ずと未来を切り拓いていく。
ロボ団は、プログラミングレッスンを通じて、
どんな社会でもたくましく、しなやかに生きる力を育みます。



INDEX

プログラミング教育必修化について	4
ロボ団について	5
ロボ団の5つの特徴	6
カリキュラム・プログラミング方法	7
ロボ団の学習体系	8
レッスンの流れ	9
アプリで学習サポート	10
料金について	11
生徒・保護者の声	12
大会へのチャレンジ	14
ロボ団の取り組み	15

2020年度 小学校プログラミング教育必修化スタート！

そもそも何故プログラミング教育が必修化されたの？

社会のデジタル化が進み、ICTが私たちの生活の基盤のひとつとなった中で、WEBエンジニアをはじめとするIT人材の不足が現代社会の課題となっています。

IT需要が拡大する一方で、IT人材不足は今後、より一層深刻化すると予測されています。

先端IT人材

AIやIoTなどの先端的なIT(情報技術)を担う人材

2030年に **79万人** 不足

経済産業省試算(2019年)



さらには人工知能の急速な進化によって、「今、学校で教えていることが通用しなくなる」「人間の職業がAIに奪われる」という不安の声も。

今後10年～20年程度で、半数近くの仕事が自動化される可能性が高い
マイケル・オズボーン氏
(オックスフォード大学准教授)

予測できない変化を前向きに受け止め、主体的に人と関わり合いながら、自らの可能性を發揮し、**よりよい社会と幸福な人生の創り手となるための力**を子どもたちに育む学校教育の実現を目指す、ということでプログラミング教育の導入が進められました。

出典：文部科学省「小学校プログラミング教育に関する研修教材」

時代が大きく変わることで求められるチカラも変わる

プログラミング教育によって子どもたちが育むべき能力

現代



プログラミング
IT知識・スキル

非認知能力
(協調性・問題解決力など)

未来



子どもたちが大人になる頃の社会に必要な能力

ICT、AIを活用し、あらゆる問題を解決できる力

未知の状況にも対応できる社会を「生き抜く力」

小学校のプログラミング教育の内容とは？

よくある誤解

- × 「プログラミング」という科目ができる
- × プログラミング言語を覚える
- × プログラミングスキルの習得を目的とする

「コンピュータに意図した処理を行うよう指示することができるということ」を体験させながら、以下の能力・資質を育むことを狙いとしています。

プログラミング的思考
・ 論理的思考
・ 課題解決力

コンピューターを活用し、プログラミングによってものの仕組みを学ぶ

各教科などの学びをより確実なものとする
(算数・理科・総合的な学習の時間など)

出典：文部科学省「小学校プログラミング教育の手引」

小・中・高・大学入試のプログラミング教育導入時期

- 2020年 小学校 必修化
- 2021年 中学校 必修化
技術・家庭科(技術分野)
- 2022年 高等学校 必修化
必修科目「情報1」新設
- 2025年 大学入学共通テスト
試験科目「情報」として出題

必修化は始まったものの、教育現場での課題は山積み！

子どもの通う学校でプログラミング教育の実施を把握している保護者はたったの

28.1%

くもん出版調べ「小中学校におけるプログラミング教育」に関する調査(2021年3月)

プログラミング教育必修化に不安を感じている教員は

7割以上

参照：「プログラミング教育必修化に関する調査報告書」(2020年7月)

プログラミング教育の実態はまだまだ不透明...

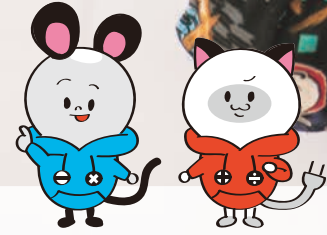
プログラミング教育の必要性が高まってきているのに教育環境はまだまだ不十分...

ABOUT

子どものための制作 × プログラミング



について



ねずロボット

ロボにゃん

ロボ団は国内外に **100 教室以上** を展開している、年長・小学生を対象としたロボットプログラミング教室です。身の回りにあるプログラミング技術やものの仕組みなどをレッスンに組み込み、子どもたちが**楽しみながら主体的に学べる環境**を整えています。

課題をクリアする際には、数学的な考え方が重要な働きをするため、低学年のうちから先取りして小数や関数などの算数要素を取り入れることで、苦手意識を持つ前に自然と数学的概念を活用する力を高めます。そういった独自のカリキュラムと専用アプリ（デジタル教材）を使用し、STEAM 教育の基礎をはじめ、**プログラミング**や**プレゼンテーション**などを学び、**論理的思考力**や**問題解決力**・**表現力**・**集中力**を中心に、**将来社会で必要とされる力**を身につけていきます。

01

GRIT

やりきるチカラ

- エラーレスラーニングで**失敗を恐れない力**
- **トライ&エラー**で最後までやりきる**あきらめない力**

02

THINKING

考えるチカラ

- 順序立てて物事を考える**論理的思考力**
- 自らの判断で行動するために必要な**自分で考える力**

03

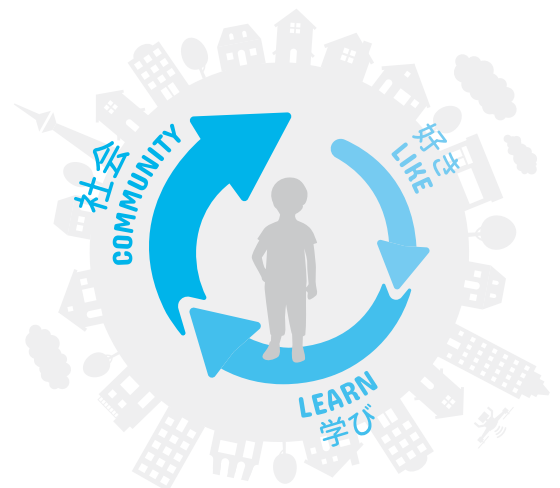
HUMAN SKILL

人と関わるチカラ

- 人前で自分の考えを伝えられる**プレゼンテーション力**
- **ペアワーク**で互いに協力し合いながら高める**コミュニケーション能力**

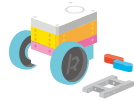
ロボ団にとっての学びの場は、教室の中だけではありません。教室で学んだことの理解を深めるために家庭や学校など身近な場所で、実生活に関わる探究活動を通して学んだことの価値を実感し、発見や気づきを共有することで、学習内容の定着化と自発的な取り組みへと結びつけていきます。

好きなことを学びにつなげ、学んだことを生活に結びつけ吸収する、そんな**学びのサイクル**をまわすことによって、子どもたち自身の接続する社会（コミュニティ）を広げていきます。

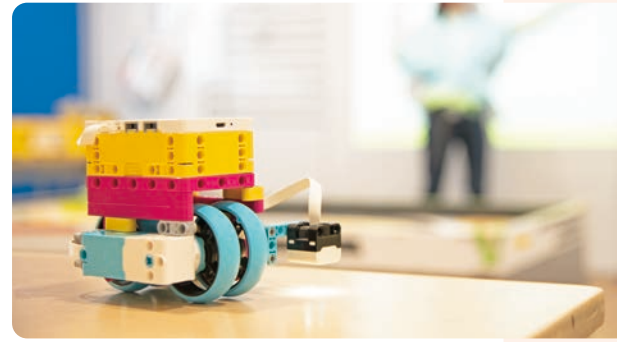


POINT 01

ロボット教材の購入不要



一般的なロボット教室では、入会時にロボット教材費として5～6万円程度かかってしまいますが、ロボ団では**教室でロボットを貸し出し**していますので、ロボットの購入負担なく、高品質な教材に触れていただくことができます。(→使用するロボットについては8Pを参照)



POINT 02

ペアで協力して取り組む



レッスンでは**2人で1台のロボットで学ぶ「ペアラーニング」**を取り入れています。1人1台のロボットだと、分からないときにすぐ先生を頼ってしまい、思考力や課題解決力がなかなか身につけません。分からないことの約60%がペアで協力すれば解決出来ます。毎回違うペアと協力して、お互いの考えを伝えあいながら課題をクリアしていくことで、**自分の考えを伝える力、他者と共同する力**が身につきます。(→10P)



POINT 03

子どもの成長を実感できる



プログラミング教育は成果が「成績」としては打ち出せず、評価の難しい教育です。ロボ団では日頃の学習成果を披露する場として、**参観や成果発表会**を年間レッスンの中に取り入れています。

またチャレンジの場として、クラス外や**他教室の生徒と競い合える大会**に参加できたりと、子どもたち自身も自分の成長に気づくことができる機会を得られます。(→大会については14Pを参照)



POINT 04

アプリで学習管理



ロボ団のオリジナルアプリでは、ロボットの組み立て方などのレッスンで使用する「レッスンブック」の他に、**ご自宅でも行えるクイズ機能**が学習をサポートします。また**クイズの結果や傾向を親が確認**することができ、子どもの理解度を知ることができます。(→アプリについては10Pを参照)



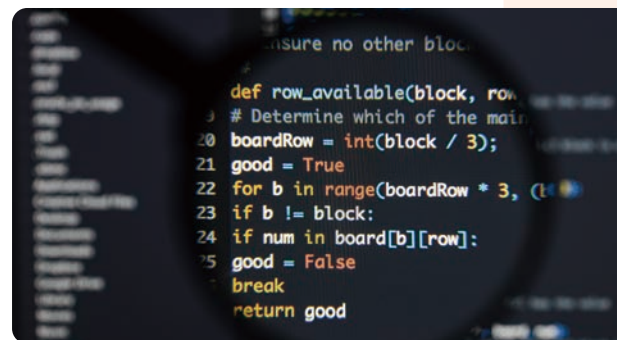
POINT 05

プログラミング言語Pythonを学ぶことができる

Python



4年目から**実社会でも活用されているプログラミング言語 Python**を学べます。Pythonは「Facebook」や「YouTube」の開発にも採用されており、ロボット分野ではソフトバンクの人型ロボット「pepper」の人工知能(AI)もPythonによって制御されるなど実績も豊富で、**将来的に最も期待されているプログラミング言語の一つ**です。コードの記述が比較的シンプルなので、**初心者でも扱いやすい言語**として注目されている人気の言語です。



初めてでも安心のステップアップ学習

最長6年間のカリキュラムの中で、ロボット製作プログラミングを基礎から学び、本格的なプログラムの学習を経て、最終的にはロボットプログラミングの枠からも飛び出し、今まで学んできたことをすべて活かした「卒業製作」に取り組みます。その後、卒業生クラブやより高度な内容のプログラミング塾で引き続き実際に使えるスキルを学んだり、公的な資格検定にも挑戦していきます。

コース	対 象	取り組む内容	学習法
PRE STARTER プレスターター	年長 ～小学1年生	<ul style="list-style-type: none"> 手順通りにロボットを組み立てる。 アイコンやイラストを用いて順序立てて考える練習を行なう。 数の概念を学ぶ。 	エラーレス ラーニング たくさんの成功体験を積み上げることで「達成感」と「自信」をつける
BEGINNER ビギナー	小学1・2年生	<ul style="list-style-type: none"> 手順通りにロボットを組み立てる。 アイコンやイラストを用いて順序立てて考える練習を行ないながら、プログラミングの基礎を身につける。 	
CHALLENGER チャレンジャー	小学3年生以上 またはビギナー修了者	<ul style="list-style-type: none"> センサーを活用したロボットの組み立て フローチャートを用いて順序立てて考える練習を行ないながらプログラムを作成する。 基本的なパソコン操作を学ぶ。 	
CREATOR クリエイター	チャレンジャー修了者	<ul style="list-style-type: none"> 図面を見ながらロボットを組み立てる。 モーターやギアの仕組みなどの機構を学ぶ。 問題解決や効率的な設計を意識したプログラミングの応用を学ぶ。 パソコンの基本操作、タイピング練習など。 	トライ & エラー 試行錯誤を繰り返して最後まで諦めずにやりきる力を身につける
INNOVATOR イノベーター	クリエイター修了者	<ul style="list-style-type: none"> オリジナルのロボットを考え組み立てる。 プログラミング言語 Python を用いてロボットの制御方法を学ぶ。 	一般社団法人 ドリーム オリジナル コンテンツ
MASTER マスター	イノベーター修了者 または新規の小学5年以上	<ul style="list-style-type: none"> Pythonを使った一般プログラミング 卒業製作の実施、卒業製作発表会 	
The CodeWarriors コードウォリアーズ	マスター修了者 または新規の小学6年以上～高校生	<ul style="list-style-type: none"> プログラミング一般 グループ製作・グループワーク プログラミング公検定・試験の対策学習 	

※ 旧カリキュラムと次のように対応しています。 チャレンジャー=ベーシック / クリエイター=アドバンス / イノベーター=プロ

プログラミング方法

一部の小学校などでも導入されている ^{スクラッチ}Scratch をベースとした、低学年でもわかりやすい直感的に操作できるプログラム言語を用いた **ビジュアルプログラミング** と、本格的な **プログラミング言語 Python** ^{パイソン}を用いた **テキストプログラミング** を行ないます。プログラミング方法は各コースのレベルに合わせて、段階的に習得することができます。

ビジュアルプログラミング



アイコンブロック

BEGINNER



ワードブロック

CHALLENGER **CREATOR**

テキストプログラミング



Python (パイソン)

INNOVATOR **MASTER**

※ 教材をMindstorms EV3からSpikeに移行中です。プレスターター・ベーシック・アドバンス・プロ(前半)では、LEGOオリジナルのビジュアル言語を使ってプログラミングします。

METHOD

ロボ団の学習体系

ロボ団では、下記の体系図とそれぞれの取り組みにより、教室内に留まらない多様な学びの機会の充実を図っています。



取り組み

- ロボット制作
- プログラミング
- ミッション (課題)
- ペアワーク (コミュニケーション)
- 発表 (プレゼンテーション)
- テーマ学習

教室でのレッスン



POINT 01

使用するロボット教材



レゴ®エデュケーション SPIKE™プライム
レゴ社が開発した小中高生向けの STEAM 教材で、センサーやモーターが付属しており「ラーズハブ」と呼ばれる「頭脳」にあたるパーツにプログラミングで命令を送ることで、ロボットを制御します。

POINT 02

低年齢でもわかりやすい
レッスンブック



Web ページのようにスクロールしながら読み進めることができ、レッスンと連動させながら活用します。また、動画やアニメーション付きの解説を含んでいるため理解しやすい内容になっています。

POINT 03

テーマ学習で
実社会につながる学びを



プログラミングの学習だけでなくロボットのモチーフなどを社会に関連付けて解説、紹介します。**プログラミングが社会でどのように活用されているのかを知る機会を、**レッスンを通して提供しています。

※ プレスタター・ベーシック・アドバンス・プロ(前半)では LEGO Mindstorms EV3 教育版をロボット教材に採用しています。

学んだことを
生活の中に
取り込む



予習復習で
意欲・理解度
アップ

親も積極的に
関わることで、より
子どもの学ぶ力
も大きくなります。

成長を実感
できる



振り返りで
自己肯定感
アップ



家庭学習



取り組み

- おうちミッション
- ロボ団アプリクイズ
- 暗記学習 (ロボ単)、その他

教室で学んだことの理解度を高めるために、**自宅で身近な活用事例を探る宿題**に取り組んだり、ロボットの組立てスキルに結びつく「空間認識能力」などの向上に特化したアプリのクイズがあります。

みまわりのすうじをさがそう!

(きれい) ことばで... はっけん!

リビングで... はっけん!



みんなのおうちのなかには
どんなすうじがかくれているかな...?

チャレンジの場



取り組み

- 参観
- 成果発表会
- ダンカップ (競技会/発表会)

各コースの年間レッスンの中で実施する「参観」や「成果発表会」は**子どもたちの日頃の学習成果を発揮できる貴重な機会**となります。また、教室外に視野を広げた全国の内部生向けの大会「ダンカップ」や国際的なロボコン「WRO」への出場など様々なチャレンジの場を設けています。



LESSON FLOW

レッスンの流れ

STEP 01

学習内容の説明・目標設定

レッスンの冒頭は毎回元気な挨拶と、前回のレッスンで提示された家庭学習の振り返りから始まります。そしてその日の学習内容の説明と目標設定を行ない、講師が目標達成のためのポイントを伝えます。

レッスンでは**毎回異なるペア**※と役割を分担するので、性格や考え方、得意不得意や年齢の違う相手との共同作業の中で**協調性**を養います。

(※ペアワークはビギナーコース以降に導入されます。)

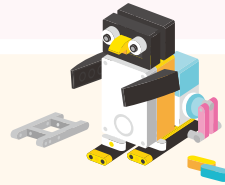


STEP 02

ロボット制作

ペアの相手とお互いに自己紹介をし、役割を決めてからロボット制作に取り掛かります。一見複雑そうに見えるロボットの組み立ても、レッスンブックの中で丁寧に一工程ずつ立体図で示してあるので、迷うことなく安心して組み立てることができます。

子どもたちはカラフルなブロックパーツで「楽しく」、「好き」で「作りたい」気持ちがあるため、自然と**集中して取り組みます**。



STEP 03

プログラミング

組み立てたロボットで課題をクリアできるように、ペアの相手と協力しながらプログラミングを行ないます。プログラムが組めたら、思い描いた通りに動かすかどうかが実際にロボットを動かします。

一度でクリアすることは難しく、**何度もトライ&エラーを行ないます**。プログラミングスキルが身につくことはもちろん、順序立てて物事を考える**論理的思考力**や、**課題解決力**、粘り強く**やりきる力**を育みます。



STEP 04

アウトプット・振り返りなど

ミッションクリア後はその日のレッスンテーマに沿ったアウトプットや学習内容を深く掘り下げます。制作したロボットをよりよくするための改造を施したり、ペアと協力して作成したプログラムについて、頑張ったことや工夫したことを全員の前で発表する「**プレゼンテーション**」を行なったりと、レッスン内容によって様々です。プレゼンは、はじめは緊張したり、固まってしまうこともありますが、回を重ねることで堂々と**人前で話せる力**が身についていきます。



STEP 05

家庭学習の提示

レッスンの最後にご家庭で取り組んでいただく「**おうちミッション**」の内容を説明します。その日のレッスンで学んだことを自宅や学校など、身近に使われているものに紐付けることで、**子どもたちの視野を広げていく**ことを狙っています。

おうちミッションで調べてきた内容を次回のレッスンで発表したり、フィードバックを行なうことで、自分以外の観点を知る機会と、気づきや疑問に目を向ける癖づけをしていきます。ぜひお子様と一緒に楽しく取り組んでみてください。



LESSON SUPPORT

オリジナルアプリで学習をサポート

デジタル教材「ロボ団アプリ」を使って、教室でのレッスンを円滑に進め、ご自宅での家庭学習を充実させます。



保護者の皆様へのお願い



ご家庭・教室で使用できる
タブレット端末をなるべくご用意ください。
(PC、スマートフォンでも可能です)
タブレットは中古や、安価なWiFi専用モデルで
十分です。

※アプリの使用にはネットワーク環境が必要です

クラスを変更

受講中のコースを選択できます。

クイズ

家庭学習の「ロボ団アプリクイズ」の画面に遷移します。クイズはプログラミングに特化したものではないので、お子様と一緒に取り組んでいただける内容となっています。

教室名アイコン

教室からのお知らせを確認できます。
教室オリジナル教材を閲覧できます。

テキスト

教室でのレッスンで使用する「レッスンブック」が閲覧できます。家庭学習の「おうちミッション」はレッスンブックの中の各レッスンページの下部でご覧いただけます。

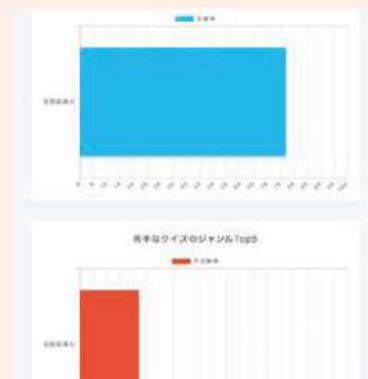


TOP ページ



レポート

クイズを実施するとレポートが作成され、「チャレンジ回数」や「正解数」などが確認できます。クイズの実施の有無だけでなくお子様の得意・苦手な分野を知ることができます。



欠席時も振替・補講レッスンで習熟度をサポート

ロボ団は少人数制で、習熟度を高めるサポートを行っています。
午前・午後振替での受講や、別日での補講レッスン(自習室での振替学習を、講師がサポートします)で、欠席したレッスンを補うことができます。



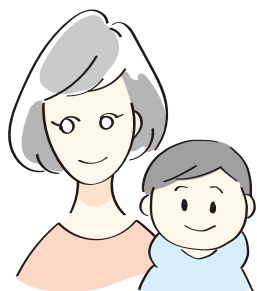
自習室では教室所有のパソコン・ロボットを使えます。

PRICE

料金について

	新規入会クラス					新規入会可
コース	PRESTARTER プレスターター	BEGINNER ビギナー	CHALLENGER チャレンジャー	CREATOR クリエイター	INNOVATOR イノベーター	MASTER マスター
対象	年長・小1	小1・小2 ※小2推奨	ビギナーから進級 小3以上新規	チャレンジャー から進級	クリエイター から進級	イノベーター から進級 /小5以上新規
月謝	5,000円 (税込5,500円)	11,500円 (税込12,650円)	14,300円 (税込15,730円)	14,300円 (税込15,730円)	14,300円 (税込15,730円)	14,800円 (税込16,280円)
	教材使用料を含む	内訳 ・コース料金 10,000円 ・システム使用料 1,500円 教材使用料を含む	内訳 ・コース料金 12,800円 ・システム使用料 1,500円 教材使用料を含む	内訳 ・コース料金 12,800円 ・システム使用料 1,500円 教材使用料を含む	内訳 ・コース料金 12,800円 ・システム使用料 1,500円 教材使用料を含む	内訳 ・コース料金 12,800円 ・システム使用料 2,000円 教材使用料を含む
レッスン	60分×月2回	120分×月2回	120分×月2回	120分×月2回	120分×月2回	180分×月2回
入会金	10,000円 (税込11,000円)			早期入会 (前年度中)で無料		

※システム使用料：オリジナルアプリの使用料



ロボ団入会後のお子さまの様子に変化はありましたか？

保護者さまより

入会してからの変化で一番感じているのはペアで取り組むときに、**苦手なタイプの子とでも上手くやっていたりできるようになった**ことですね。入会して最初の頃は、ペアの相手の子が自分の苦手なタイプだと嫌がっていましたが、今はだんだん色々な人と合わせられるようになってきました。**色々な人と上手く関係を築けることは、社会に出てからもとても大切なことなので、そこが成長してくれたのは嬉しい**ですね。

ロボ団のオススメポイントは？

保護者さまより

プログラミング、コミュニケーション、プレゼンなど**たくさん**のことを**ロボ団で経験**できること。先生が熱心に子どもと向き合ってくれるところがオススメです。

ロボ団で何がいちばん楽しい？

お子さまより

プログラミングなど考えることが楽しいです。成功した時や教えてもらったことを**自分でアレンジしてチャレンジ**できることや、課題とコースだけあってそれをクリアするためのロボットを考えるミッションも楽しいです。

将来の夢は？

お子さまより

将来はpepperくんのようなロボットを作りたいです。pepperくんは腕が動くときに動く音が怖いという人もいますので、ロボットが動くときの音をもっと静かにして、誰でも楽しく遊べるようなロボットを作りたいです。



ロボ団のオススメポイントは？

お子さまより

ロボ団のことは学校の作文などにも書いたりしています。私の通っているロボ団でおすすめなのは**色々なイベント**があるところです。**「ハロウィンとかクリスマスのイベントもやっていますよ！」**と友達に伝えたいです。あと、プログラミングは難しいと思われるけど、「パソコンのマウスやコードも必要なくて、簡単にできるんだよ！」ということも教えてあげたいです。

ロボ団に今後期待することは？

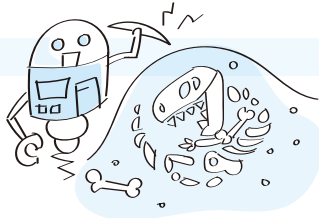
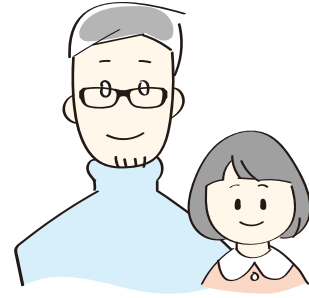
保護者さまより

今はペアの子やレッスんクラスのメンバーなど、協力して進める仲間もまだ少ない人数ですが、これから社会に出たらもっと多くの色々な人たちと協力して何かを作り上げていくことになるので、今後は**ペアやクラスの範囲を超えたもっと広い範囲の中で、自分たちの考えを発信したり、物事を作り上げたりする力を身につけていければいいな、と期待**しています。

ロボ団入会後のお子さまの様子に変化はありましたか？

保護者さまより

始める前は落ちつきがなかったが、メリハリがつくようになったと思います。
普通の生活の中でも段取りを組むようになりました。他にとにかくやってみようという意識がでてきていることに加えて、**トラブルに対しても怖がらなくなりました。**今のうちにくやしい思いをいっぱいして成長して欲しいと思います。



将来の夢は？

お子さまより

将来は恐竜博士になりたいです。恐竜が好きで、家に恐竜図鑑ももっています。前に石川県に化石を発掘しに行ったことがあって、将来は人間にはできないような化石の発掘ができるロボットを自分で作って、昔どんな恐竜がいたのかをもっと調べられたらいいな、と思っています。

ロボ団のオススメポイントは？

お子さまより

ロボットを作ることとプログラミングの両方ができることです。僕はパソコンの画面でプログラミングを作ることが好きで、自分でプログラミングしたものがロボットで動くことがやっていて楽しいです。

ロボ団に今後期待することは？

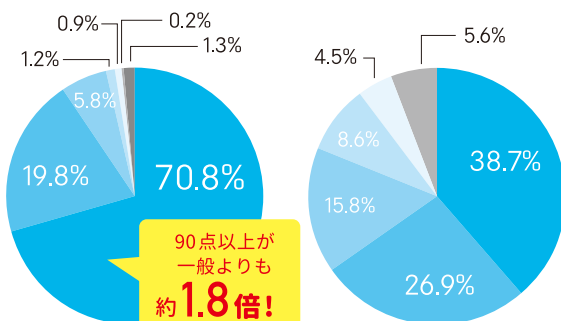
保護者さまより

子どもが自分の気持ちを表現するのが得意な方ではないのですが、今後はレッスンの中でプレゼンをする機会が増えると聞いているので、自分の考えを人前で自信を持って伝えられるようになってくれることを期待しています。それと、今はロボ団の中では自信を持ってトライ&エラーができていますので、**今後はロボ団以外の他のところでも、その取り組み方が発揮できるようになってくれればいいな、**と思っています。

ACHIEVEMENT

全国の小学生（ロボ団に通う生徒 / 一般小学生）の算数に関する意識調査

算数テストの点数割合

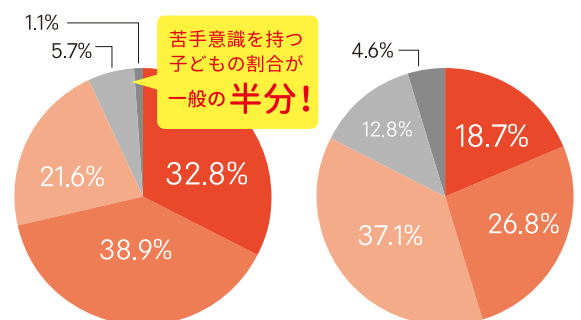


ロボ団：平均 **90.6**

一般：平均 **81.1**

■ 90以上 ■ 80~89 ■ 70~79 ■ 60~69 ■ 50~59 ■ 50未満 ■ テストなし

算数の好き嫌いの割合



ロボ団

一般

■ とても好き ■ 好き ■ どちらでもない ■ 嫌い ■ とても嫌い

苦手意識を持つ子どもの割合が一般の**半分!**

CHALLENGE

大会出場への第一歩！

子どもたちに忘れられない経験を。

ロボ団のレッスンに取り組む子どもたちの目の輝きは素晴らしく、トライ & エラーを繰り返しながら挑戦し続ける彼らは、教室という環境の中で確実に成長しています。

日頃の成長を子ども自身も表現し、その姿を保護者にも見てもらいたい。他校舎との戦いを通して、より多くの生徒に**挑戦する第一歩を踏み出して欲しい**と考えています。



ダンカップは全国のロボ団の生徒たちが参加できるロボ団主催の大会です。チームでエントリーして競い合う「競技会」とプレゼンやロボット制作を通して日頃の成果発表ができる全国規模の「発表会」の2種類のカテゴリーを設けています。

2019年開催…約550名
2020年開催…約900名
2021年開催…約1,000名
2022年開催…約**1,600名**

競技会

予選会

決勝大会



ダンカップの様子はこちら

大会規模は年々拡大中！



CHALLENGE

教室から世界へ！

To The World From Robo Done.

ロボ団で学んだことを活かして、挑戦できるフィールドを提供しています。同じ目標を持つ仲間と大会に出場し、悔しさと喜びをともに共有することで、教室内の学びだけでは得られない「体験」が、子どもの成長を無限大に広がります。

小中高校生による国際的なロボコン



WRO (World Robot Olympiad) は**世界75の国と地域で8万人以上の小中高校生が参加**する、自律型ロボットによる国際的なロボット競技会です。ロボットを製作し、プログラムによる制御などの技術を競います。また、国際大会では国際交流も行われます。

世界大会3年連続出場！

2018

WRO Japan 2018 決勝大会
全4部門入賞 (1部門優勝)
国際大会出場 (2チーム)

2019

WRO Japan 2019 決勝大会
全4部門入賞
国際大会出場 (3チーム)

2020

※ WRO Japan 2020 決勝大会
1部門第3位 (全4部門)
※新型コロナウイルス感染拡大の影響で国際大会は中止

2021

WRO Japan 2021 決勝大会
3部門優勝 (全4部門)
国際大会出場 (1チーム)
➔世界第5位に入賞!!

PROJECT

ロボ団の取り組み

社会とつながるプロジェクト



ロボ団ではプログラミングと社会とのつながりを知る機会を、レッスンやイベントを通して提供しています。子どもたちの興味関心を高め、社会をより身近に感じてもらえるような教材コンテンツを、宇宙航空研究開発機構（JAXA）や近畿日本鉄道などの大手企業、団体と連携して開発し、様々なテーマを題材としたコンテンツを展開しています。

「社会とつながるプロジェクト」とは本物を見て、触れて、体験することで、子どもたちの夢や将来への「きっかけ」を引き出したい。そんな想いを込めたプロジェクトです。



教材開発プロジェクト

オンラインイベントの実施



PROJECT 01 JAXAとの連携を通じて開発。「宇宙」がテーマのプログラミング教材
※本コンテンツに関する一切の責任はロボ団に帰属します。

PROJECT 02 近畿日本鉄道と共同開発。「電車」がテーマのプログラミング教材

zoomを使ってプリント技術や歴史を学ぶことができる今までにない新しいスタイルの工場見学イベントです。

エプソン工場の裏側にロボ団のカメラが潜入。身近なテクノロジーに触れる参加型オンラインイベントです。ロボ団通学生も含め全国 860 名以上の小中学生がイベントに参加しました。

MOVIE

動画でわかる！プログラミングとロボ団のこと。

ロボ団を動かすプログラミングを学ぼう！ - 初級編 -

- 中級・上級編 -

オンライン大保護者会

WRO2018 国際大会出場！

社会とつながるプロジェクト第1弾！

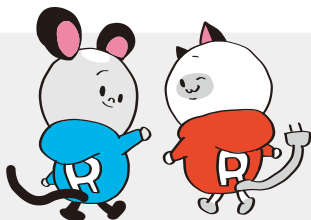
『ロボ団』の講師紹介

プログラミングって何だ？

Pythonってどんなの？

YouTubeで検索！

ロボ団チャンネル



ロボ団総合窓口（本部）

TEL 050-1744-7100

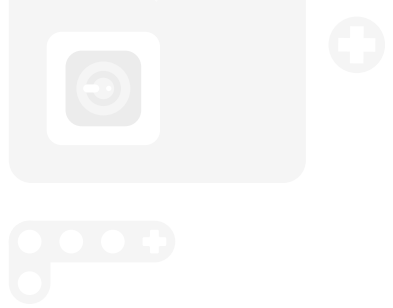
電話受付：月～金曜日 10:00～17:00
定休日：土日祝日

授業体験・見学に関するご質問は各校舎にお問い合わせください。

WEB <https://robo-done.com/>

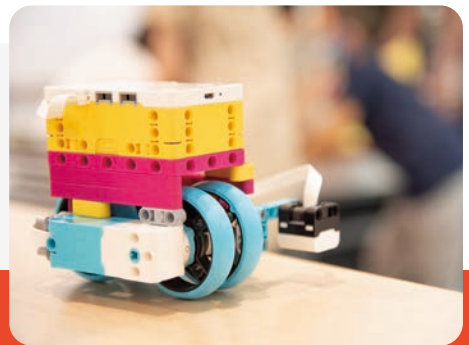
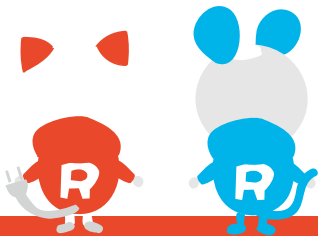
ロボ団 検索





LEARN & CHALLENGE

子どものための制作 × プログラミング



robo-done.com/