

スオウパーティ全資料2025年4月版

更新日: 2025年3月10日

前回との差分を赤字で表記します。

月謝の金額変更は4月分より適用されます

スオウパーティの利用規約

第1条 規約の適用

本規約は、株式会社スオウが運営する小中学生向けプログラミング教室(以下「本サービス」)についての利用契約の内容として適用します。

当塾に入塾申し込みを行った時点で、本規約を承諾したものとみなします。

第2条 規約の変更

当塾は本規約を変更することがあります。変更する際は周知を徹底します。

第3条 サービス内容

当塾は塾生に対して、以下のサービスを提供します。

- 現地授業
 - 隔週に1回(月2回)、教室で1時間30分の授業を実施します。授業の曜日と時間帯はご都合をお聞きし調整の上、決定します。第何週に授業があるかは、それぞれの教室や年末年始を避けるような調整が入り、事前にカレンダーで共有します。
 - 移動/送迎の影響が深刻な悪天候の場合、事前に周知しリモート授業を実施します。
 - 塾生の病気/怪我/ご家庭の都合の場合、別日にリモート補講を実施します。
 - 講師のやむを得ない都合が発生した場合も、別日にリモート補講を実施します。
- リモートサポート(=遠隔/オンライン)
 - 現地授業がない週に(月2回)、リモート相談として最大1時間を設け、1人あたり15分の指導を目安とします。曜日は現地授業と同じとは限らず平日の夜で調整をさせていただきます。開始時間は夜19時や20時の開始となります。事前にリモートツールの設定や使い方もサポートします。
 - 24時間常時、チャットで質問を受けつけます。なるべく早く回答します。
- お子さん用/自習用パソコン購入の相談
 - 入塾時または買い替え時期に相談を承ります。

第4条 期間と退塾

本サービスの利用は1ヶ月単位です(第2週から始まるクラスは翌月の第1週までを1ヶ月とします)。途中退塾の返金は致しません。退塾される際は、月が始まる前に講師までご連絡ください。月謝を2ヶ月滞納した場合は強制退会となります。

第5条 休会

6ヶ月間までの休会を承ります。この間に再開される際に改めて入会金は頂きません。

第6条 費用

- 入会金
 - 一律~~44,000~~ 10,000円(税込)。
 - 入塾前もしくは初回授業の日にお支払いください。
- 月謝
 - 初級者コース~~9,000~~ 10,000円(税込)(スクラッチコースのみ)
 - 上級者コース~~44,000~~ 15,000円(税込)(その他の上級コース)
 - ~~事前もしくは当月の当月最初の現地授業の日にお支払いください。~~
- 支払方法
 - 現金。現地授業に月謝袋でお渡しください(月謝袋に領収印を押します)
 - PayPay決済。遠隔での決済も可能ですが、決済後にその旨をご連絡ください。(PayPayサービスの履歴を領収の証とします)
 - 市町プレミアム商品券。紙の場合は月謝袋に入れて、領収は現金と同様です。デジタルの場合は決済後にその旨をご連絡ください。
- 月謝のお支払い締切
 - 原則、先月末までにお支払いください。例えば、4月分の月謝は3月31日までです。現金以外の決済の入金が翌月に繰り越されてしまうため、ご理解をお願いします。直接決済の現金のみ、当月の最初の授業まで猶予があります。当月になってしまった場合は、現金でのお支払いをご検討ください。
 - 2ヶ月連続して納付が遅延した場合は、延滞金として別途2000円(税込)を納付していただきます。支払い機関の障害やその他特別な事情でお支払いが遅れるケースには配慮いたします。

第7条 連絡手段

- Line
 - スオウパーティ公式のLINEと繋がっていただきます。簡素な連絡に使います。
 - 緊急時や詳細のお話はLINE電話をおかけください
- ~~電話~~
 - ~~緊急時に使います。~~

第8条 お子さんのアカウント

入塾手続きの際に、親御さん管理下のアカウントを作成します。費用は発生しません。パスワードなどは親御さんも控えてください。

- Google。全てのアカウントキーとなるGMailのメールを使います。
- Scratch(スクラッチ)。初級者コースで使うプログラミングツールです。
- Slack(スラック)。チャットツールです。
- Gather(ギャザー)。カメラ/音声を繋げるリモートコミュニケーションツールです。

第9条 著作権

運営側が提供した教材については運営側に帰属します。

塾生が独自で制作した作品は塾生に帰属します。塾の紹介でWebサイトやチラシ等で公開/紹介させていただくことができます。

第10条 肖像権

教室内の授業風景をSNSもしくは取材等で公開する際に、横顔などが露出することがあります。親御さんや塾生のプライバシーの意向を尊重しますので、予めお伝えください。

実名・学校区・学年・住所・連絡先などは原則公開しませんが、取材等で一定の範囲の公開を求められることがあります、その都度確認いたします。

第11条 個人情報の取り扱い

入塾に際して頂いた個人情報は、塾の管理・運営の中でのみ使用させていただきます。

退会された際は、速やかに破棄いたします。

第12条 諸注意

- 体調/具合が悪い時は現地授業の参加を控えてください。
- 塾のパソコンや設備・備品は丁寧に扱ってください。
- 塾生の行き帰り、親御さんの送り迎えなど、安全な場所とルールをお子さんに徹底してあげてください。

スオウパーティの理念と環境

スオウパーティの事業を5W1Hで表すと、

「Why」「How」が理念に相当し、その他が理念を元にした具体的な環境とアクションです。

Why(なぜ)

今の子供達が生きる未来は非常に厳しく、それに立ち向かうには自ら考え行動するたくましい力が必要です。スオウパーティはその力を育みます。既存の学校教育では全く不十分です。

How(どのように)

プログラミングの制作活動を通して、独自に定義した以下の「4つの力」を育みます。

上級コースでは自分の興味や関心事を社会の課題解決や価値提供に繋げる実践の場を設けます。



What(何を)

- 現地授業とリモートで指導します。 →別章:スオウパーティの指導サイクル
- 自宅でも意欲を継続するシステムを提供します。→別章:スオウパーティクエスト
- 親御さんとの面談や近況報告で塾生の性格/適性に対応します。

Who(誰が)

東京のIT企業3社で16年間エンジニアとして勤めた代表の原田が、小中学生と目線を合わせつつ、より高みを目指すような指導を行います。同様の指導ができる他の講師は採用/育成予定です。

When(いつ)

現地授業は隔週1時間30分、他の曜日は自宅での自主的な取り組みを促します。

Where(どこで)

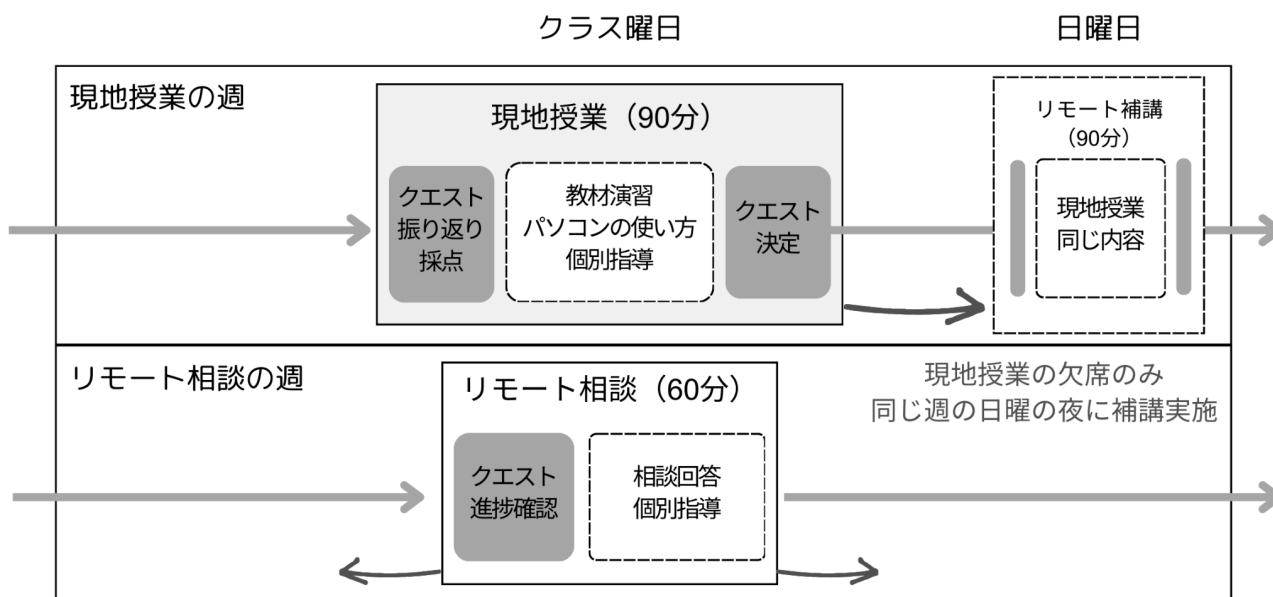
発想や制作に集中できる教室スペースを提供します。

一方で、窓ガラス越しに室外の外部の目も少し入るような環境を考慮しています。

スオウパーティの指導サイクル

「現地授業の週」と「リモート相談の週」を1セットにした2週間のサイクルです。

防府/山口教室は第1,3週が現地授業、下関/下松教室は第2,4週が現地授業になります。

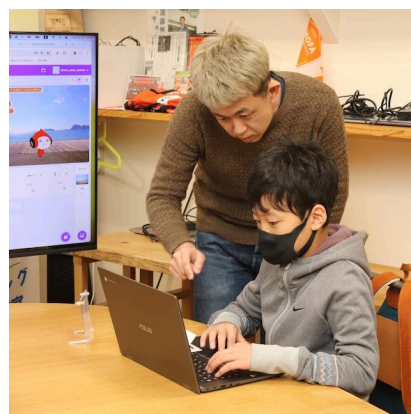


リモート相談は現地授業と同じ曜日（前後1日の調整あり）に1回参加を基本とします。

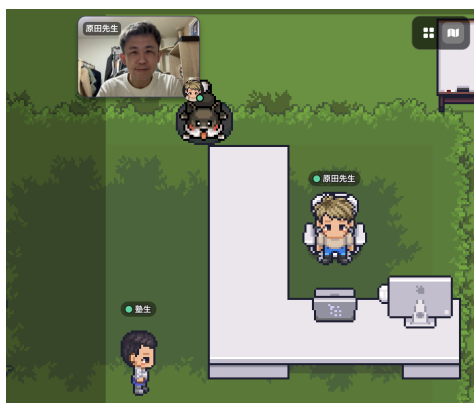
頻繁に行っているため、病欠や学校試験優先の際は他の曜日への変更も受け付けます。

上記は講師とリアルタイム(同期的)なコミュニケーション接点のみですが、チャットで分からない点を質問で投げておき、後日その回答を元に再開する非同期の連絡や進め方も推奨します。

現地授業の様子



リモート相談の様子とチャット



スオウパーティクエスト

創業から現地授業だけの直接指導に拘ってきました。一定の成果はありつつも、その限界も十分に感じました。塾生が、講師や授業だけに頼らず自ら考えて行動する可能性をもっと伸ばす「仕組み」が必須だと考え、そして生まれたのが「スオウパーティクエスト」です。



「クエスト」は従来の「宿題」に相当します。自宅での取り組みに「挑戦」や「冒険」の意味合いを持たせ、日々の積み重ねが大きな成長に繋がることを中心に考えています。いずれは、塾生同士の交流や切磋琢磨の場となることも予想されます。

スオウパーティクエストは株式会社スオウ自らが開発しており、塾生がユーザー（アカウント付与）として使うWebサービスです。子供が親しみを持つようなゲームの見た目や機能に寄せます。

開発し始めたばかりで見た目や使い勝手はまだですが、少しずつ改良を重ねていき、塾生を魅了し熱中させるサービスにしたいと考えています。

既に運用開始していますが機能や見た目は発展途上で、今後適宜変更する可能性があります。

ホーム画面



- プロフィール
 - 塾生のステータス情報です。個人情報伏せします。QP(クエストポイント)を溜めてレベルを上げたりゴールドを溜めて塾のノベルティグッズと交換などできます。
- ニュース
 - 他の塾生の近況を流します。自らの近況も他の塾生の目に触れます。
- 月謝履歴/PayPay決済/LINE登録
 - 親御さん向けの画面も考えて用意します。

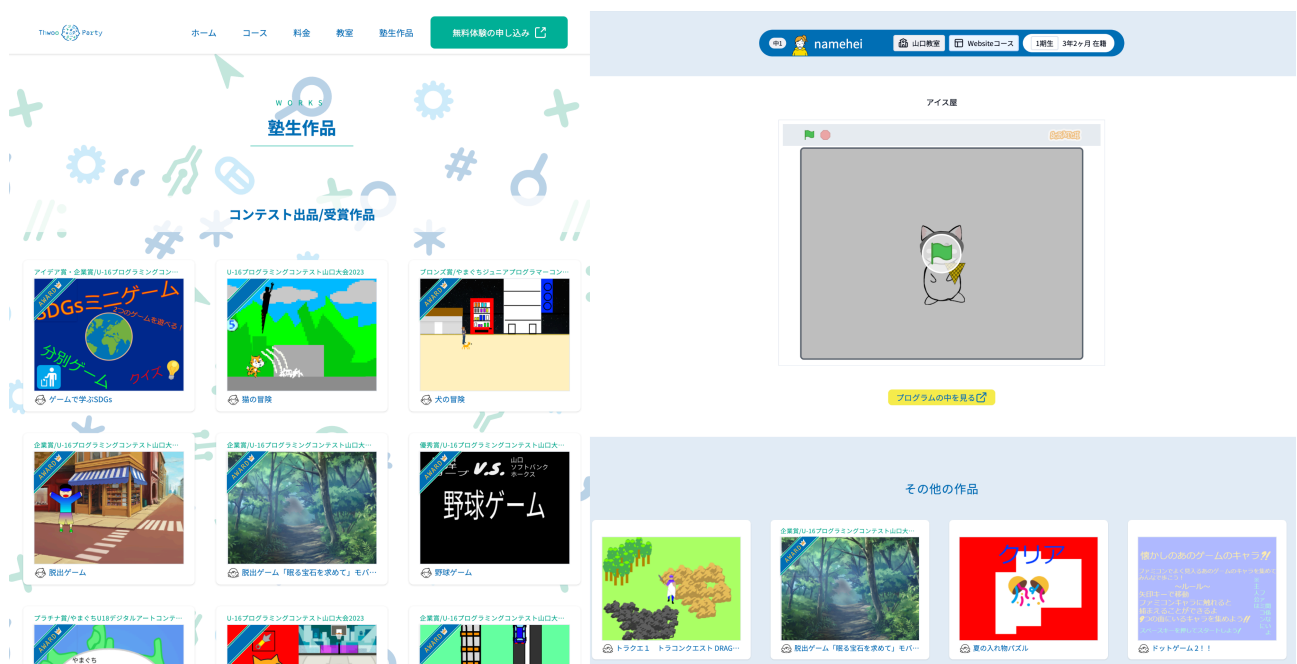
作品画面

自分のオリジナル作品を登録できます。



登録された作品は、スオウパーティ公式サイトで塾生作品ページに並び、作品をクリックすると、その塾生ページに飛びます。スクラッチの作品は埋め込まれていて遊ぶことができます。このページは塾生のポートフォリオサイト(作品集)も兼ねています。

クリエイターやエンジニアは、このような一覧を自分の名刺/履歴書代わりに使います。



クエスト画面

現地授業の最後に、次の授業までの2週間に自宅で取り組む「クエスト」を自分で決めます。

- ・初心者は講師が適切な設定を行います。
- ・中学生以上は、テストや部活に無理のない範囲に抑えます。

2週間を経た後、取り組み報告を記入します。

現地授業の冒頭で、塾生毎に取り組み報告を確認し、期日の完成を目指して考えたこと/試したこと/プログラムで工夫したことを評価し、QP(クエストポイント)を3点満点で採点します。

0点や1点が続く場合は、取り組みが足りないことを指摘し、次に活かすよう促します。

ヘルプ画面

困った時は必ず見るべき教科書のような機能です。講師がいつも指摘している点を網羅していきます。

リモート画面

リモートに関するページです。

チャットやオンライン接続のツールを起動できます。

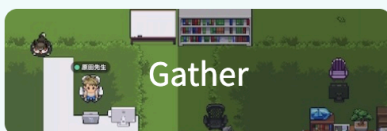
Googleカレンダーから講師と接する時間を確認できます。(チャットは24時間可)

それぞれのツールや使い方はお子さんと練習して準備します。

リモート

ツール起動

- 困った時の質問や完成した後のチェックはSlackで伝えてみましょう
- リモート相談はGather（ギャザー）を起動しましょう
- Gatherがうまく動かない時はZoomを使います



Zoom

カレンダー

今日	◀	▶	2024年 4月	▼	週	月	予定リスト	▼
月	火	水	木	金	土	日		
4月 1日	2	3	4	5	6	7		
		午後5時 防府現地(2 午後6:30 防府現地(	午後6:30 防府現地(					
8	9	10	11	12	13	14		
		午後8時 防府リモー	午後8時 防府リモー 午後8:30 防府リモー			午後6時 補講リモー		