



ご応募された皆さまへ

面接当日までに
ぜひお読みください！

■授業・仕事内容について ■面接での質問例
などを確認できる資料です

※SNSや他者への共有・転送は固くお断りいたします

ご応募いただいた皆さまへ

この度はLITALICOワンダーのアルバイトスタッフへのご応募ありがとうございます！

「どんな場所で／何をするのか」がより深くご理解いただけるよう
お仕事や面接に関する情報をまとめました。ぜひ面接前に、ご一読いただければ幸いです。

ご縁があった場合は、IT×ものづくりの「ワクワク」を子どもたちと共に感じながら
貴方自身も楽しく教室で勤務いただけますようお願いしております。

LITALICOワンダー採用担当一同





そのひとりの創造力を自由に。

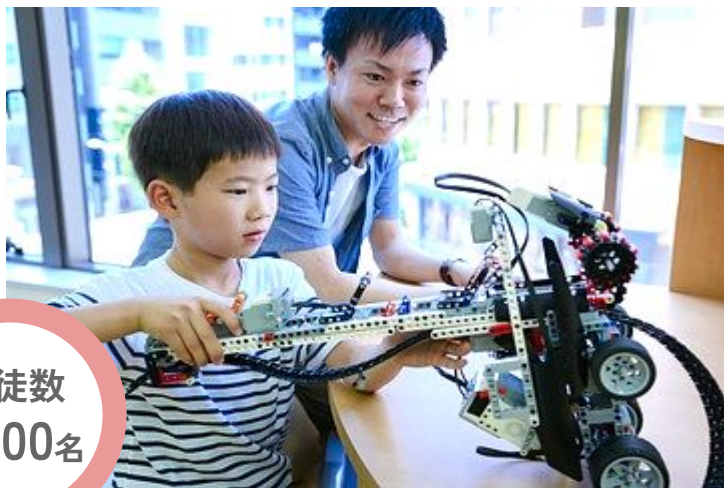
「つくりたい」と思ったものを、自分の力で形にすることができる
それは、未来を自分で切り拓いていく力になる

LITALICOワンダーは、子どもの創造力を解き放つ、IT×ものづくり教室です。
プログラミングやロボット、デジタルファブリケーションといった、
テクノロジーを活用したものづくりの機会を提供しています。

新しいアイデアや方法を自分で考え出し、形にするための試行錯誤を繰り返す。
それらの経験が誰かに教えられるのではなく、自分で答えをつくり出す力となり、
子どもたちの未来の可能性を広げます。

LITALICOワンダーとは？

お子さんの「好き」を「力」に変えるIT×ものづくり教室です！



生徒数
3,300名

教 室



生徒数
1,800名

オンライン

世界10ヵ国/47都道府県



開始年月

2014 年 4 月

生徒数

約 5,100 名

社員数

社員 93名（新卒46%：中途54%）
アルバイト 500名

教室数

24教室

東京都 17教室
神奈川県 5教室
埼玉県 1教室
千葉県 1教室

LITALICOワンダーオンライン（海外／日本国内）

対象

年長～高校生向け
※年齢/スキル混合

コース

ゲーム&アプリプログラミング
ロボットクリエイト
デジタルファブリケーション
マイクラフトコース ※一部のみ

「子どもが主役」のIT×ものづくり教室

「補う教育」ではなく強み・得意を引っ張りあげる教育を大切にしています。
一人ひとりのペース・興味関心・スキルにあわせた個別最適な授業提供が特徴です。



90分授業 ※オンラインは60分授業

お友だちの作品を見る、つくり直すなど、たくさんの試行錯誤ができるよう、授業時間は少し長めに設定しています。

講義形式ではない

みんなで一斉に同じ作品をつくるのではなく、コースごとのカリキュラムを一人ひとりに合わせて提供しています。

年齢・スキル混合

自分らしい発想でものづくりができるよう、学年やスキルの基準にとられないクラス編成をしています。

少人数制

お子さん一人ひとりに合わせた関わりができるよう、お子さん4人に対して1人の割合でスタッフを配置しています。

※オンライン授業はお子さん 1～2人に対してスタッフ 1人

アルバイトスタッフ（メンター）は どんな仕事をするの？

「子どもたちの自発的な学び、創造力を育むサポートをする」お仕事です！
先生1人＋集団の授業形式ではなく、一人ずつお子さんに寄り添う形式のため
授業担当のスタッフを、先生ではなく「メンター」と呼んでいます



授業 のこと

- 子どものものづくりサポート・指導
- 保護者への授業後フィードバック
- 指導記録の記入
- 子どものカリキュラム作成
- 体験授業の実施 ※教室のみ



教室運営 のこと

- 子どもたち／保護者を笑顔でお出迎え
- 教室の片づけ ※教室のみ
- 朝礼／夕礼の実施

授業の内容は？

入社された方の得意なことやこれまでの経験を踏まえて
コースを担当していただきます。研修も充実しているので
未経験の方も安心してください♪ [コース別詳細はこちら！](#)

初級者コース

上級者コース



ゲーム&アプリ プログラミング コース

<年長～高校生>

プログラミングの基礎となる考え方が身につくコースです。つくり手側の考え方を理解することで、ゼロから何かを想像する力が養われます。

#教室
#オンライン



マイクラフト クリエイト コース

<年長～高校生>

マイクラフトの世界で、お子さん自身が問いを立て目標達成に向けた試行錯誤をすることで創造力を高めていくコースです。プログラミングやコマンドを学びます。

#一部の教室
#オンライン



ロボット クリエイト コース

<年長～小3>

ブロックを組み立てて、ロボット製作を行います。プログラミングの基本をロボット制作を通して知り、機会が動く仕組みを学びます。

#教室



デジタルファブ リケーション コース

<小3～高校生>

3Dプリンターや3Dペン、パソコンやタブレットで立体物や平面デザインを行い実際に出力するなど、オリジナル作品制作に挑戦します。

#教室



ロボット テクニカル コース

<小3～高校生>

ロボット製作の過程で、自分の興味や関心を掘り下げ、より複雑なロボット構造や高度なプログラム制御を習得していきます。

#教室
#オンライン



ゲーム&アプリ エキスパート コース

<小3～高校生>

3Dゲーム・VRゲーム・アプリ制作を行います。プログラミングの基礎を身につけたお子さんが、より応用的・発展的なものづくりを目指すコースです。

#教室
#オンライン



3DCG コース

<小3～高校生>

9万人以上のクリエイターを養成してきたデジタルハリウッドとのコラボコースです。プロ顔負けのCGキャラクター・映像作品をつくれるようになることを目指します。

#オンライン

お仕事のスケジュール例 ※関東教室の場合

平日は2コマ程度、土日は3～4コマ程度授業を担当いただくことが多いです。
保護者の方への振り返り共有や先輩社員との1on1の時間も大切にしています。

教室メンター

平日

15:00~20:00

※月曜・火曜・木曜は休校（一部木曜も営業）

▼出勤15:00

▼授業開始15:50

終了19:10▼

退勤20:00▼

掃除・朝礼・授業準備

授業(指導・FB)×2コマ

記録・振り返り

土日

9:00~19:00

▼出勤9:00

▼授業開始10:00

終了18:00▼

退勤19:00▼

掃除・朝礼・授業準備

授業(指導・FB)×2コマ

昼休憩

授業(指導・FB)×2コマ

記録・振り返り

お仕事のスケジュール（1日）

出社・授業準備

15:00

共有事項の確認／教室清掃
／担当児童の指導記録を読む
・授業の進め方を考える／
面談準備

授業＋振り返り

15:50

お子さんの作品制作をサポート。最後に次回の見通しを立てます。授業後に、お子さんの作品説明（技術的な部分の説明や頑張ったところなど）を保護者さまへ説明します。

休憩

17:20

次の授業に備えてスタッフルームで小休憩。スタッフ同士雑談をしたり、お茶を飲んだり過ごし方は自由です。

授業＋振り返り

17:40

お子さんの作品制作をサポート。最後に次回の見通しを立てます。授業後に、お子さんの作品説明（技術的な部分の説明や頑張ったところなど）を保護者さまへ説明します。

振り返り・指導記録

19:20

スタッフ同士でお子さんの状況を確認し、問題があれば原因分析をしながら次のアクションを決めます。指導記録を記入し、教室清掃をします。

退社

20:30

スタッフが健康に働くことが質の高い支援に繋がります。そのため定時で退社し、プライベートの時間をしっかり確保します。

どんな人がはたらいっているの？

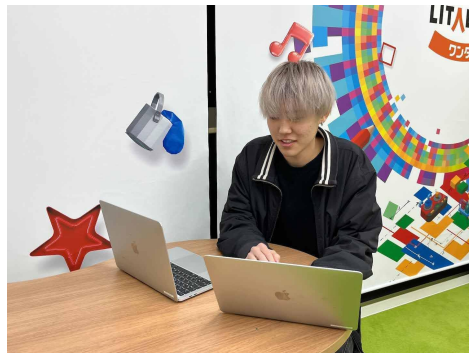
教える側のプログラミングスキル・経験よりも...

メンターも子どもたちと一緒に「IT×ものづくりにワクワクできるか」を重視しています！

入社された方の例：

- 「お子さんの成長をサポートすることが楽しい！」
- 「プログラミングやロボット制作が好き／興味がある。今学んでいる最中。」
- 教育系の学部／学科を専攻、教育免許を取得予定
- IT×ものづくり（機械工学・プログラミング・デザイン系専攻）を専攻





LITALICOワNDER 大宮教室

あだ名： たくみん

所属：大学生（社会学部）

少しでも興味があるなら、ぜひ一步踏み出してみてください。
きっと身になる体験ができると思います！

なぜ入社？

僕は現在文系の学部に所属しているのですが、もともとパソコンが好きで、中学時代に独学で少しプログラミングに触れていたことがありました。

そのため、大学では「プログラミング×ものづくり」で何か面白いアルバイトができればいいなと思うようになり、求人サイトで探していたところ、LITALICOワNDERを見つけ興味を持ち応募しました。

研修は？

特に印象に残っているのは、同期と一緒にいったロールプレイング研修です。インターン生同士でお子さん役と先生役に分かれてロープレをすることで、お子さん側の目線や気持ちを体感することができました。

研修を通じて常にお子さんの立場に立って考える大切さを実感し、今も業務の中で意識して取り組んでいます。

はたらきやすさは？

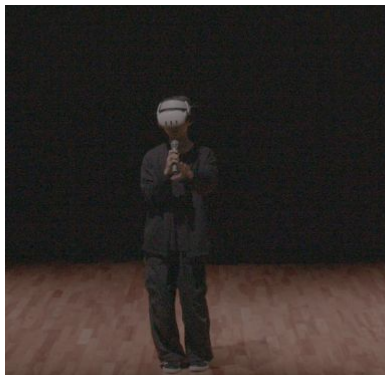
社員の皆さんともフランクにコミュニケーションがとれますし、インターン生同士や他のスタッフともまるで友達のような関係性で、温かい職場です。

お子さんにとって楽しい場所であることはもちろん、私たちスタッフにとっても、ここで働けてよかったと思えるような温かさがあります。

スキルアップは？

自分が伸びたと感じるスキルは観察力です。

お子さん一人ひとりの様子を注意深く見て、どのような行動をしているか、どのような気持ちなのかを読み取ろうとする中で、自然と相手をよく見る力が養われました。



LITALICOワンダー立川教室

あだ名： なみぴー

所属：大学生（音楽×AIを研究）

他のチームメンバーとも対等で親しみやすい関係性を築くことができるのが魅力です！先輩も「わかんなかったらすぐ聞いて！」と言ってくれます。

なぜ入社？

検索サイトで、「プログラミング」と検索したら教室がたくさん出てきたうちの一つがここでした。

アクセスの良さもありましたが、プログラミングのスキルは未経験でもOKという求人内容が魅力的でした。自分の専門分野に近く、学業にも役立つ内容に関連した仕事をしたかった、というのがここを選んだ理由のひとつです。

やりがいは？

お子さんの「成長」を感じるタイミングが沢山あるのが本当にやりがいになっています。年に2回開催しているお子さんの発表会であるワンダーメイクフェスで、すごく頑張って発表をしている子がいたり、保護者さまと一緒に「入塾し始めてから、すごく成長しましたね！」という話ができるときは、本当にこの仕事に携わっていてよかったなと思います。

はたらきやすさは？

先輩スタッフに言われて印象的だったのは、「10秒考えてわかんなかったら聞いて！」ということ。授業の後も、先輩と一緒にお子さんへの対応や授業について振り返る時間があり次のアクションについてフィードバックをいただけるのもありがたいです。普段からすごく「肩の力を抜いて」働けていると感じます。

スキルアップは？

「頭の中で話を整理してから伝える」という流れが前よりもできるようになったと感じます。お子さんにわからないところを聴かれたら、まずは正解までの道筋を簡単に組み立ててから、最後までたどり着けるよう伴走していく...というのが自然にできるようになりました。



LITALICOワンダー新宿教室

あだ名： おにぎり

所属：大学生（元通塾生）

プログラミングが好きで、お子さんと接するのが好き。
そんな方にはぴったりのお仕事だと思います。

なぜ入社？

小さいころからパソコンを触るのが好きで、ワンダー渋谷教室に親に勧められて入塾して、小学校4年生から中学校3年生までの間通っていたんです。スタッフの方が皆さん親身で、優しくて、当時から教室の雰囲気がすごく好きでした。
大学でプログラミングを学んでいるため、授業にもいかせるような学びを得られるバイトを探しており、ダメもとでワンダーも応募してみたんです。

やりがいとは？

お子さんの中には、壮大な世界観を持っていて、自分では絶対に思いつかないような発想をするような子もいるので、日々すごく刺激を受けていますね。

保護者さまへの授業に関するフィードバックを行うのは少し緊張しますが、そこまでやらせてもらえるアルバイトは他にないと思うので、やりがいを感じています。

はたらきやすさは？

僕が在籍している教室はとてもアットホームな雰囲気で、仲が良いです。

昼休憩は、教室の中がメンターや社員さん同士が同じ場所に集まって過ごせるような作りになっているので、会話が自然と生まれるのが仲の良さの秘訣なのかなと思っています！

研修/学びは？

通塾するお子さんの学年はばらばらなので、言葉の概念や理解度も年齢によってまったく異なります。

自分では理解できていることでも、学齢が低いお子さんには同じ説明でも言葉遣いを考えて伝えなくてはいけない、というのが、メンターになってみての学びの一つでした。



LITALICOワンダー川崎教室

あだ名： がっきー

所属：大学生（理工学部 情報工学科）

ものづくりに夢中なお子さんを見てると自分でも作品を作りたくなってしまいます！特性のあるお子さんの対応を続けているうち成長を感じられることがやりがいです。

なぜ入社？

理系科目が昔から得意で、理論で説明してもらえうのが納得できるタイプでした。

プログラミングの学びを深めたいという気持ちもありアルバイトをリサーチ。将来的にも需要がある仕事だと思ったのと、最初は「プログラミング＝黒い画面に英語がいっぱい書いてあるのかっこいい！」という気持ちもありました（笑）。

やりがいは？

LITALICOワンダーには、特性や個性のあるお子さんもたくさん通ってくれています。

そういうお子さんの対応をするのが私はとても好きだと感じます。ワンダーに通って、何か新しいことができるようになった！と、お子さんの変化、成長が見られると、ご家庭と一緒に喜びを共有できる感じがしますね。他のバイトにはない経験だなと思います。

はたらきやすさは？

最初は周りのレベルが高くついていけるか不安でしたが、今の教室には自分もものづくりがとにかく好きという社員さんが多いこともあって「ここ、こうしたらどう？」と私が研修当時作った作品にアドバイスももらえました。

普段から社員も自分の作品を見せあったりする文化もあって、すごく刺激になります。

研修/学びは？

ワンダーでお子さんの行動特性に関する学びがあるので、日常生活でも「この人はこういう性格の特徴があって、こんなところが苦手なのかな」と捉える感覚になれています。

周囲の人に対しての視野が広がったし、自分とはタイプが違う人も含めて、いろんな人と仲良くなりたいという気持ちが芽生えました。

面接中によく伺う質問

はたらくメンターの皆さんも幸せであってほしい
という考えから、応募者さまからの質問も
しっかりお受けできればと思っています。
リラックスして望んでいただければ幸いです！✨

「お子さん・保護者さんと楽しく対話ができるか」
「ご自身もお子さん視点でIT×ものづくりにワクワクできるか？」といった視点で
確認させていただきます！

●LITALICOワンダーにご応募された理由

●これまでにご自身がなにかに熱中したりハマったことのある経験について

●これまで誰かになにかを教えた（子ども／大人問わず）経験はありますか？

└その中で、自分が教えたことで成長・変化した事例

└教えるのに苦労した事例 / 工夫・意識したこと など

勤務条件まとめ

●勤務日・時間

曜日・時間固定のシフト制勤務

- ・ 週2日 以上（土日いずれか1日歓迎）
- ・ 最低、1年以上勤務が原則

●待遇/給与

時給1,230円～

※評価タイミング：年2回・等級に応じて昇給有

※通勤交通費(上限 50,000円)支給あり

住居から就業場所までの距離が 2kmより長く公共交通機関を利用して通勤する場合のみ

●選考プロセス

面接 1回

※選考回数は場合により増えることがあります

※原則オンライン。教室見学をしたい場合はお気軽にご相談ください



内定

注意事項

以下のようなケースは入社ご案内が難しい場合がございます：

- ・ 1年未満で卒業や留学によって
ご退職予定の方
- ・ 海外在住の状態勤務開始となる方
(面接は海外から接続可能)
- ・ その他、各教室ごとの勤務条件が
マッチしない場合
(ex.ほかのスタッフとの兼ね合いで、曜日や時間などの希望が合わない)

Q. プログラミング、ロボット制作の経験がないのですが...

初心者・未経験でも安心して働くことができる動画研修やマニュアルが整っているのでご安心ください！

ご自身もIT×ものづくりに興味を持っていただけるなら大丈夫◎

お子さんのわからないところを、先輩社員と解消しながら一緒に覚えていくイメージです。

Q. 面接前に準備することはありますか？

限られたお時間ではあるので、資料p12の面接中によく伺う質問に対しての回答は

なんとなくでも良いので、事前に考えておいていただけると幸いです。

また、担当者から履歴書のWEBアップロードをいただくメールをお送りしていますので面接当日までにご準備ください。

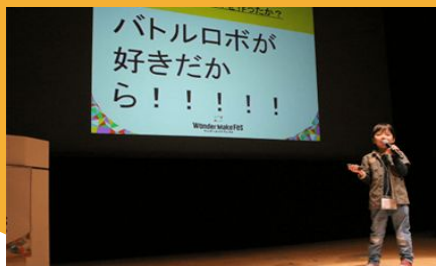
Q. 曜日時間固定のシフトについて

1か月前に、契約している曜日での出勤が可能か確認をしているので、プライベートのご予定などがある際は

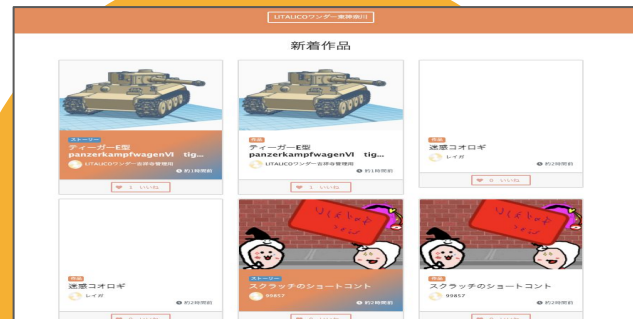
都度ご相談ください！振り替え対応などが可能です。

參考資料

「つくる」だけで終わらない、多様な「つながる」経験も用意



業界NO.1規模イベント
「Wonder make fes」



お子さんのオリジナル作品が
見れる ポートフォリオサイト



国際的ロボットコンテストで
お子さんが世界 7位に！

参考資料(クリックして別サイトへ)

■ [LITALICOワンダーサービス紹介 Youtube](#)(約1分半の限定公開動画)

■ [LITALICOワンダー公式HP](#)

■ 年に1度の子どもたちにとっての一大イベント

[ワンダーメイクフェス:「みんなが主役」の IT×ものづくり発表会](#)

■ はたらくメンター・社員の紹介

[Wantedly](#)(スタッフインタビュー集)

[マインドがあればスキルは身につく - CNET Japan](#)(事業部長インタビュー)

■ お子さん／保護者さまのインタビュー・授業の様子

そのひとりのストーリー (顧客インタビュー)

[LITALICOワンダー「スクラッチゲーム&アプリプログラミングコース」体験レポート](#)

[LITALICOワンダー「マイクラフトクリエイトコース」体験レポート](#)

■ 教室で使っているツールの例

スクラッチ (Scratch)

会員登録不要、検索(虫眼鏡マーク)に「LITALICOワンダー」と入力ください。

スタジオの中で実際に生徒さん、アルバイトさんがつくった作品を見ることができます！

スクラッチで作成したゲーム例

プログラミング初心者でも
体験しやすいツールです♪
ぜひ触ってみてください！

もともと仕事でお子さんに関わる経験はなかったのですが、お子さんの性格や特性ごとにどんな接し方をしたらよいか、などの研修などが充実していたので抵抗なく慣れることができました！



先輩社員との相談の時間もしっかりとってもらえるのがありがたい。他人との対話が苦手なお子さんなども担当したことがあるが、一人ひとりの特性に合わせて進めていく授業のやり方をしっかりと覚えていくことができた。



スタッフ同士がフラットで壁がない関係です。働き始めた当時はみんな仲が良すぎて、「どのスタッフが社員なのか学生なのかわからない！」と戸惑ってしまうほどでした（笑）。学生から社員に提案もしやすいですし、教室内の全員がお子さんがいかに楽しめて安心できる環境をつくれるか、という同じ方向を目指しているのがわかるので、相談・議論もしやすいです！

