


タイムテーブル

記載の内容を当日やむを得ず変更する場合があります。また、体験型の企画は人数を制限する場合があります。

要申込 マークがあるものは事前・当日申込された方のみご参加いただけます。

	メインセッション	企画			ワークショップ				
10:00	開会式 (10:00～10:10) 【基調講演】 作りながら楽しく学ぶ AI プロ グラミング (10:10～10:40)						10:00		
11:00	コンテスト一次審査通過作品 のプレゼン大会 (ニンジャ) (10:50～11:20)						11:00		
12:00	コンテスト一次審査通過作品 のプレゼン大会 (メンター) (11:30～12:00)						12:00		
13:00	ランチタイム (12:00～13:00)								
14:00	親子で楽しもう Scratch × 機械学習 (13:00～13:20) やるだけで仲良しレベルが爆 上がりするオンラインイベント TOP5 (13:30～13:50) 各地で活動して得られた経験、 デモや紹介をしたあれこれ (14:00～14:20) コロナ禍でどう運営してる？ 事例やノウハウをディスカッ ション (14:30～15:00) 福岡エリアの CoderDojo の 輪 (15:10～15:30) 合同誌「HelloDojo?」がで きるまでをゆるーく・・・ (15:40～16:00) CoderDojo Japan 活動報告 (16:10～16:30)	交流・相談部屋 チャンピオン・メンター (13:00～14:00) 交流・相談部屋 チャンピオン・メン (14:20～15:10) 交流・相談部屋 チャンピオン・メンター (15:30～16:30)	ユースメンター・ジュニア メンター交流部屋 (13:00～14:00) ユースメンター・ジュニア メンター交流部屋 (14:20～15:10) ユースメンター・ジュニア メンター交流部屋 (15:30～16:30)	micro:bit (マイクロ ビット)① (13:00～13:40) micro:bit (マイクロ ビット)① (13:40～14:30) ジュニアユース メンターによる Scratch 入門① (14:40～15:10) ジュニアユース メンターによる Scratch 入門② (15:20～15:50) オンラインツ ールお試し会 (16:00～16:30)	モブプログラ ミング (13:00～15:00) モーション センサーなど (15:10～16:20)	マイクラフ ト (13:00～14:30) メンター向け Scratch 初回 (15:00～16:30)	ハックフォー プレイ 30 分コース (13:00～13:30) ハックフォー プレイ 90 分コース (13:40～15:10) EV3 を動か そう (CoderDojo 立川) (15:20～16:20)	ドット絵おえ かき体験  (13:00～16:30)	13:00 <

終日、以下の企画またはワークショップを行っております。

インフォメーションセンター (10:00～17:40) / プログラミング喫茶 (13:00～16:30)