

# タイムテーブル

ご参加いただくすべての方は、事前に [ 入場チケット ] を入手してください。(無料)

各チケットはこちらから→ <https://dojocon-japan.doorkeeper.jp/>

メインセッション (YouTube Live)		企画		ワークショップ						
10:00	開会式 (10:00～10:10)									10:00
	【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)									
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)	各ワークショップへの参加は事前申し込みが必要です。 チケット(無料)→ <a href="https://dojocon-japan.doorkeeper.jp/">https://dojocon-japan.doorkeeper.jp/</a> ※DojoCon Japan 2020 入場チケットも別途必要です。 ※ドット絵おえかきは空きがあれば当日参加可 ※ワークショップ参加用 URL は前日までにお知らせします。								11:00
	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	ランチタイム (12:00～13:00)								12:00	
13:00	親子で楽しもう Scratch × 機械学習 (13:00～13:20)	交流・相談部屋 チャンピオン・メンター (13:00～14:00)	コースメンター・ジュニア メンター交流部屋 (13:00～14:00)	micro:bit (マイクロビット)① (13:00～13:45)	モブプログラミング (13:00～15:00)	マイクラフト (13:00～14:30)	ハックフォープレイ 30 分コース (13:00～13:30)	ドット絵 おえかき (13:00～16:30)	13:00	
	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)			micro:bit (マイクロビット)② (13:45～14:30)			ハックフォープレイ 90 分コース (13:40～15:10)		14:00	
14:00	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)	交流・相談部屋 チャンピオン・メンター (14:20～15:10)	コースメンター・ジュニア メンター交流部屋 (14:20～15:10)	ジュニアユースメンターによる Scratch 入門① (14:40～15:10)	Scratch ビデオモーションセンサー (15:10～16:10)	メンター向け Scratch 初回 (15:00～16:30)	スクラッチで EV3 ロボットを遠隔操作しよう! (15:20～16:20)		14:00	
	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)			ジュニアユースメンターによる Scratch 入門② (15:20～15:50)					15:00	
15:00	福岡エリアの CoderDojo の輪 (15:10～15:30)	交流・相談部屋 チャンピオン・メンター (15:30～16:30)	コースメンター・ジュニア メンター交流部屋 (15:30～16:30)	オンラインツールお試し会 (16:00～16:30)					15:00	
	合同誌「HelloDojo?」ができるまでをゆるーく・・・ (15:40～16:00)								16:00	
16:00	CoderDojo Japan 活動報告 (16:10～16:30)								16:00	
	ゴールドスポンサー枠 (Google) (16:40～16:50)								17:00	
17:00	コンテスト結果発表 (17:00～17:30)									17:00
	閉会式 (17:40～18:00)									
18:00										18:00



※ 記載の内容を当日やむを得ず変更する場合があります。

【終日オープン】

インフォメーションセンター (10:00～17:40) / 子どもプログラミング喫茶 (13:00～16:30) ※申込不要・入退出自由

DojoCon Japan 2020