

活動名：プログラミング体験で可能性を探そう

1. 目的 2020年にプログラミング学習が小学校で必須になります。私達の活動の中で、「今までなにも興味を持たなかったのにプログラミングには興味を持った」という子どもがよく見られます。日常的なDojoでの活動と並行して、助成金を受けて、より多くの子どもたちにプログラミングを体験し、刺激を受けてもらい、子どもたちが新しい可能性を見つける一助になればと思い、本活動を企画しました。
2. 開催日時 平成 30 年 10 月 27 日（土）10 時～17 時
3. 開催場所 名古屋工業大学 NItech Hall 2F
4. タイムスケジュール
9:00 スタッフ集合・準備
9:30 受付開始・・・組み分け
10:00～12:00 プログラミング体験活動…じゃんけんゲーム
 バスケット体験・・・幼児～小1
 ピョンキー体験・・・小1～小6
 Micro:bit 体験・・・小3～中3
 Scratch 体験・・・小1～中3
12:00～12:30 昼食休憩
12:30～13:00 午後の部・受付
13:00～13:30・・・白松先生講演
13:30～15:00 子ども体験遊びりんピック作品作り
 メッセージをテーマに自由作成
 バスケット作品作り・・・メッセージの利用なし
 ピョンキー・・・MESHを使って実験
 Micro:bit・・・メッセージの利用
 Scratch・・・メッセージ機能を重視した作品
15:30～16:30 作品発表と交流
16:30～16:40 表彰
16:40～17:00 片付け後、解散

以上