

# 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/>

	企画	ワークショップ	
10:00	メインセッション (YouTube Live)		
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)	ポケモンと学ぶ初めてのプログラミング! ① (11:00~12:00)	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)		
13:00	親子で楽しもう Scratch × 機械学習 (13:00~13:20)	ポケモンと学ぶ初めてのプログラミング! ② (12:30~13:30)	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) ① (13:00~13:45)	
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)	ポケモンと学ぶ初めてのプログラミング! ③ (13:45~14:45)	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)	micro:bit (マイクロビット) ② (13:45~14:30)	
15:00	福岡エリアの CoderDojo の輪 (15:10~15:30)	ポケモンと学ぶ初めてのプログラミング! ④ (15:00~16:00)	15:00
	合同誌「HelloDojo?」ができるまでをゆるーく・・・ (15:40~16:00)	ジュニアコースメンターによる Scratch 入門① (14:40~15:10)	
16:00	CoderDojo Japan 活動報告 (16:10~16:30)	ジュニアコースメンターによる Scratch 入門② (15:20~15:50)	16:00
	ゴールドスポンサー枠 (Google) (16:40~16:50)	オンラインツールお試し会 (16:00~16:30)	
17:00	コンテスト結果発表 (17:00~17:30)	Scratch ビデオモーションセンサー (15:10~16:10)	17:00
	閉会式 (17:40~18:00)	メンター向け Scratch 初回 (15:00~16:30)	18:00
		スクラッチで EV3 ロボットを遠隔操作しよう! (15:20~16:20)	
		ドット絵 おえかき (13:00~16:30)	
		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)	

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)→ <https://dojocon-japan.doorkeeper.jp/>  
※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。



※ 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