

国内最大級の

プログラミング体験イベントが

オンラインで開催!

ジュニア プログラミング ワールド

JUNIOR PROGRAMMING WORLD

日時 2022年1月15日[土]
10:00 ~ 16:00

会場 Zoomを利用したオンライン開催

対象 ■小学生~中学生とその保護者
■小・中・高等学校の教員および学校関係者

参加料 ¥0 | **参加無料**
(要事前お申し込み)

イベントの詳細・お申し込みは公式サイトから!

WEB

12月16日(木)11:00~ 募集開始予定!
<https://j-p-w.jp/jpw2022>



予告

さっぽろのマチをマイクラフトで
つくってみよう(仮)

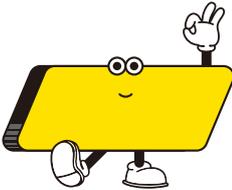
2022年
2月開催
(予定)

詳細が決まりましたらジュニア・プログラミング・ワールドのHPでご案内します!

共催 札幌市/一般財団法人さっぽろ産業振興財団/札幌コンベンションセンター
企画・運営 ジュニア・プログラミング・ワールド実行委員会
株式会社インフィニットループ/クリプトン・フューチャー・メディア株式会社

WORKSHOP

ワークショップ
どんなものができるかな？
まずはみんなでやってみよう！



常葉大学 村井貴デザイン研究室
VRツクルスクール
HTMLでVRをつくってみよう！

対象 小学5年生以上
時間 ①10:00-11:30 ②13:00-14:30
定員 各回5名

HTMLを使ってVRのプログラミングができる「A-Frame」でVRを制作します。

隣で保護者の方や学校関係者がサポートしていただくと助かります

NPO法人NEXTDAY
教育版マイクラフトで
プログラミングを体験してみよう！

対象 小学3年生以上
時間 ①10:00-11:00 ②13:00-14:00
③15:00-16:00
定員 各回10名

マイクラフトをゲームと思っていませんか？実はマイクラフトは学びのプラットフォームなのです。その一端を教育版マイクラフトを通して、体験してもらおうワークショップです。

株式会社プロキックス
[初心者歓迎] AIでおなじみ
人気プログラミング言語
「Python」にチャレンジ

対象 小学5年生～中学3年生
時間 ①10:30-11:30 ②13:00-14:00
③15:00-16:00
定員 各回5名

AI(人工知能)やデータ解析など幅広い分野で利用される人気プログラミング言語「Python」を使って、写真ファイルから顔の検出に取り組みます。プログラミング初心者から経験者まで大歓迎です。
プログラミング未経験者可

manabit×北海道ハイテクノロジー専門学校
Scratchで自分だけの
ゲームを作ろう！

対象 小学3年生～6年生
時間 ①10:00～12:00
②14:00～16:00
定員 各回10名

世界中で使われているプログラミングツール「Scratch」を使って自分だけのゲームを作ろう！プログラミング初心者でも大丈夫！

QUIREOプログラミング教室
QUIREOでゲーム開発体験
～プログラミングでゲーム開発に
挑戦してみよう！～

対象 小学4年生以上
時間 ①10:30-12:00 ②14:00-15:30
定員 各回10名

プログラミングで自分だけのゲーム開発に挑戦！本物のゲームさながらの教材で、楽しくプログラミングを学ぶことができます。はじめてのお子さまでも楽しく参加できるプログラムになりますので、奮ってご応募ください！

SB C&S株式会社 STELABO Online
ScratchJrで
プログラミングを体験しよう！

対象 小学1～2年生
時間 ①10:20～11:00 ②11:10～11:50
③14:00～14:40
定員 各回10名

ビジュアルプログラミングソフト「ScratchJr」を使ったレッスン。アプリの使い方や基本的な操作方法を学んだあと、演習をこなします。最後は、キャラクターを追加したり、大きさを変えたりして、オリジナルの作品作り挑戦します。

ソフトバンク株式会社 CSR本部
北海道・東北地域CSR部
みんなでPepperの
バーチャルロボットを動かしてみよう！

対象 小学4～6年生
時間 ①10:00～11:00 ②11:30-12:30
③13:30-14:30 ④15:00-16:00
定員 各回10名

ソフトバンクロボティクスの人型ロボット「Pepper」を動かすプログラミングツールRoboBlocksを使って、バーチャルロボットを自分の好きのように動かしてみよう！

北海道IT推進協会
実施担当：株式会社シーラクス「D-SCHOOL北海道」
ジュニアプログラミング検定取得にも
使える！Scratchの使い方

対象 小学3年生～6年生
時間 ①13:00-14:00 ②15:00-16:00
定員 各回10名

プログラミング力を武器にしよう！検定取得も視野に入れた「Scratchの使い方」について一緒に楽しく学びましょう！Scratchにそんな機能がなかったの？自分なりのアレンジが出来るようになるポイントなどについても解説します。
Scratchを使用したことがある方対象

TEPIA先端技術館
プログラミング体験
開けてびっくり!!音がする
「ゴーストボックス」を作ろう！

対象 小学4年生以上
時間 ①10:00-10:45 ②11:30-12:15
定員 各回10名

小さなコンピューター「Microbit(マイクロビット)」のセンサーを利用して、箱を開けたことをセンサーが感知するとLEDアニメーションと共に音が出てびっくりさせるプログラムを作ります。手元にマイクロビットがなくても画面上でプログラム体験ができるオンラインならではの教室です。

TEPIA先端技術館
初めての3D CAD体験
海の生き物を作ろう！

対象 小学4年生以上
時間 ①13:00-14:00 ②14:30-15:30
定員 各回10名

初心者向けCADソフト「Tinkercad」を使って簡単なモデルを作りながら3Dモデリングの基礎を学びます。ご受講にはパソコンが必要です。また、事前にTinkercadへのアカウント登録をお願いいたします。
ホイール付きマウスの利用を推奨

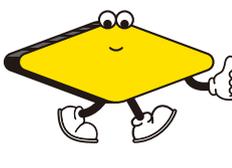
ソフトバンクロボティクス株式会社
人型ロボットPepperの
プログラミング・
探究学習教材のご紹介

対象 学校関係者
時間 ①10:00～11:30 ②12:00～13:30
③14:10～15:40
定員 各回500名

探究学習・課題解決型学習に活用できる、人型ロボット「Pepper」の教材パッケージをご紹介します。アイデアを「社会実装」して身近な課題解決につなげます。当日はお手持ちのパソコンで専用ツール「RoboBlocks」を使い、Pepperのプログラミングを体験いただけます。

SESSION

セッション
みんなで学ぼう、
これからのプログラミング。



Code School Finland
対談：フィンランドの
プログラミング教育を日本で
～学校現場の生の声～

対象 ○教育関係者 ○一般の皆様
○フィンランド教育に関心のある企業
時間 15:00-16:00
定員 100名

2016年から小中学校でプログラミングが学習に取り入れているフィンランド。実際に使われている教材を日本の学校で使った事例を紹介し、授業を担当した先生のインタビューを交えて、日本のプログラミング教育の今とこれからを議論します。

manabit×北海道ハイテクノロジー専門学校
プログラミング教育を通して
社会で活躍する18歳を育てる！

対象 ○学校関係者
○保護者
時間 10:30-11:40
定員 500名

自分が作ったモノを、それが必要な人たちに使ってもらう、自分も生活していくためにはどうしたらよいか。今の日本社会にはアントレプレナーシップ(起業家精神)を持った人材が必要です。プログラミング教育にはそのような「社会で活躍する18歳」が育つ可能性があります。

株式会社サイバーフェリックス
DQ Worldで
インターネットの善き使い手
DQヒーローを目指そう！

対象 小学3年生以上の児童と保護者(保護者同伴の場合2人で1組)、もしくは学校関係者
時間 ①10:00～ ②11:00～ ③13:00～
④14:00～ ⑤15:00～
定員 各回20名

学習プログラム「DQ World」を通じて、デジタル世界で起こる様々な出来事や体験、クイズなどのミッションをクリアし、デジタル世界で生きていくのに必要な力「デジタルシチズンシップ」を身につけよう！

未完Project
ICTは次世代リベラルアーツ

対象 ○学校関係者
○保護者以上
時間 13:00-14:00
定員 30名

学校関係者・保護者向けに未完Projectのテーマである新しいリベラルアーツとしてのテックを軸に、デジタル化していく社会の中で技術を学び、教えることの必要性、また技術の学び方や教え方など、民間で取り組んでいる事例紹介を元にトークセッション形式でお伝えします。

札幌移住計画
札幌と都市部での働き方の違い
～札幌に残るべき？東京に出るべき？～

対象 ○学校関係者
○保護者以上
時間 14:30-16:00
定員 500名

お子様のこれからの進学や就職を検討する際の参考情報の提供の場として札幌市内のIT企業に登壇頂き、パネルディスカッション形式でIT産業の紹介や、東京と札幌で働くメリット・デメリットなどをお話します。

Yukikaze Technology
世界110ヶ国が参加する
中高生ロボコンFRC・FLLに、
君も参加しよう!!

対象 全年齢対象
時間 ①10:00～11:30 ②14:00～15:30
定員 各回500名

Yukikaze Technologyが出場を目指しているFRC(FIRST® Robotics Competition)と、世界部門優勝経験のあるFLL(FIRST® LEGO® League)について、過去の功績とこれからの展望を、実際の映像とともにお話します。

ソフトバンク株式会社
「スマートコーチ」を使った
ICT部活動支援のご紹介

対象 ○学校関係者
○教育委員会関係者
時間 ①11:30～11:50 ②13:30～13:50
③15:40～16:00
定員 各回500名

遠隔指導ツール「スマートコーチ」を使ったICT部活動支援のサービス概要の紹介。競技経験のない顧問の指導に対する不安や、生徒がより質の高い技術指導を受けることで部活動に対する満足度の向上を支援します。