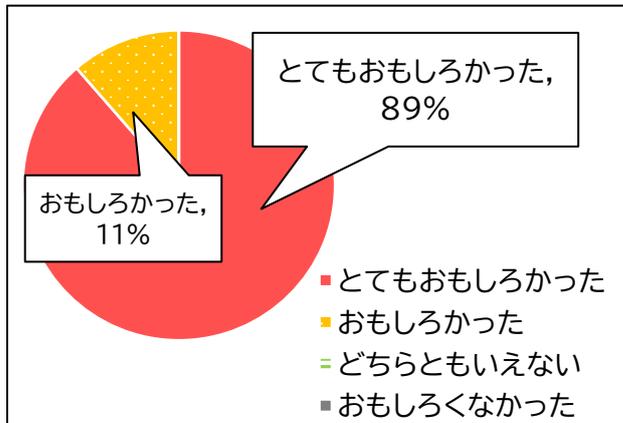


出前授業(郡山小学校 R6.12.12実施)アンケート結果

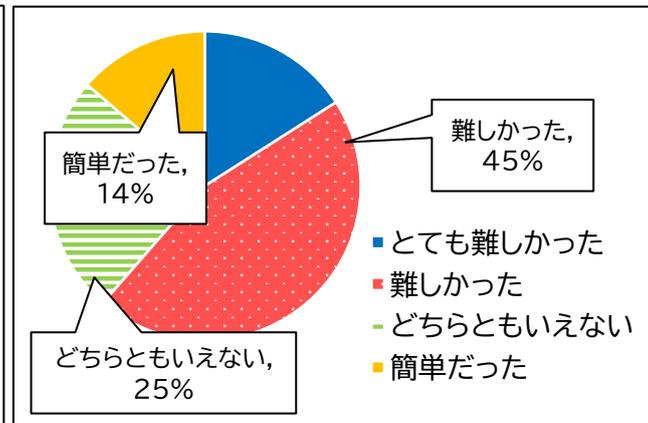
1. あなたの学年を教えてください。

4年生	5年生	6年生	合計
0	0	44	44

2. 今回の出前授業はおもしろかったですか？



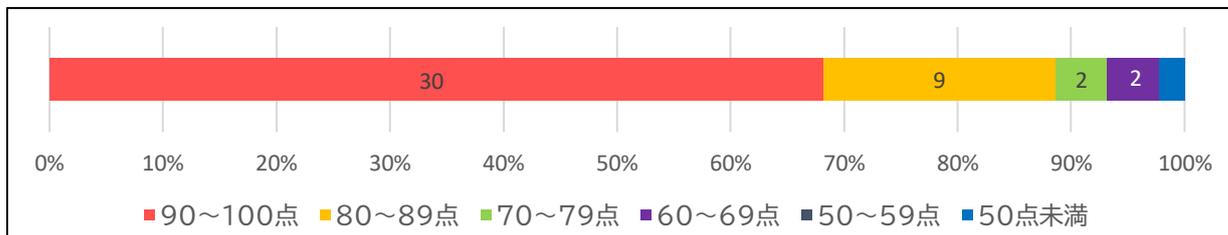
3. 内容は難しかったですか？



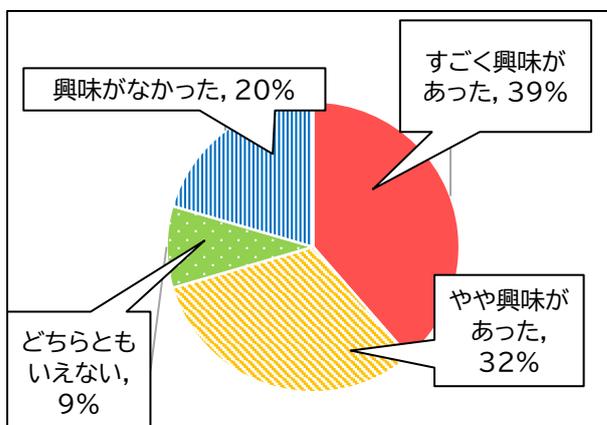
4. 「難しかった」「とても難しかった」と答えた人は、どのようなところが難しかったですか？

- ・プログラミングを自分で考えたり、問題を見つけたりするのが難しかった。
- ・ちょっとしたミスで大きな変化が生まれて、どこがちがうかわからなくなるところ
- ・何をどのように表示させるかや、ブロックを組み合わせること。
- ・どうなったらそうなることやいろんなことを組み合わせたらすごいことになってしまったから難しかった。

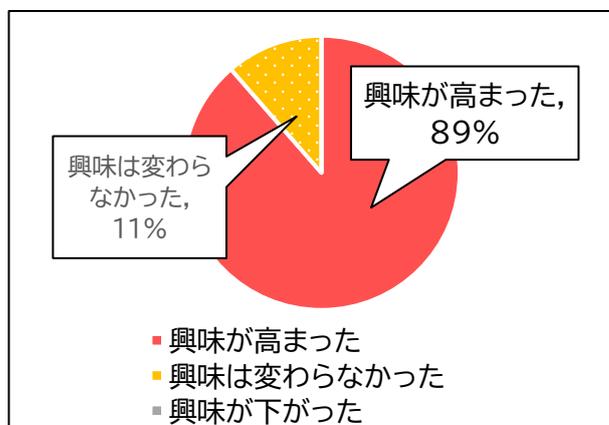
5. 今回の出前授業に点数を付けるとしたら何点だと思いますか。(100点満点)



6. 今回の出前授業を受ける前、プログラミングへの興味はありましたか？



7. 今回の出前授業を受けた後、プログラミングへの興味はどうになりましたか？



8. 今回の出前授業で印象に残ったことや感想、他にやってみみたいことなどがあれば書いてください。

- ・プログラミングは、とても難しかったけど、できたときは、とてもうれしかった。
- ・ふだんは何も考えずに使っているコンピュータだけど、複雑なプログラムがあって、考えが変わった。
- ・プログラミングを初めて自分でやってみたら自分の想像よりかものしくとくに演習問題がむずかしかったけど楽しかった。またプログラミングをやってみたいと思ったし、先生たちの説明がわかりやすかった。
- ・将来そんな人になってみたいなあと思いました。私は防犯カメラとか自分のことをがんばりたいなあと思いました。とても楽しくて、妹とがんばったり遊んだりしたいです。
- ・もっとプログラミングをしたい。少しプログラミングが難しかった。たのしかった。
- ・スマホでプログラミングをしたいと思った。
- ・これだけでいろんなことができるしうごくこともできるからとてもおもしろかった。いろんなことをまなんだ。
- ・今度はキャラクターを使って作ってみたい。
- ・次やるときは、もっと色々なものをつくってみたい。
- ・メリークリスマスというのを作るのをがんばった。もっといろいろなものをつくってみたい。
- ・次、またやるきかがあればもっと難しいものをつくってみたい。
- ・次プログラミングをするときは、キャラクターを動かしてみたい。
- ・ゲームや信号などふだんつかっている物を自分でつくったということが印象に残った。
- ・ロボットをプログラミングしたい。車を動かす説明がとても分かりやすかった。
- ・ふるふるカウンターが楽しかった。ゲームを作ってみたい。
- ・初めてやったのでむずかしかった。とくに演習問題の3がむずかしかった。
- ・自分でゲームを作ってみたい。説明がわかりやすかった。
- ・信号機を作れた。けど少し難しかった。楽しかったです。
- ・他にも、いろいろなゲームなどをつくってみたい。自分で作ったゲームが、ともだちにすごいといわれたのが印象的だった。
- ・またプログラミングをやってみたい。
- ・プログラミングでゲームを作ってみたい。変数が難しく印象に残った。
- ・変数が難しかった。押しボタン式歩行者信号機が印象に残った。
- ・ふるふるカウンターを作れた達成感があった。違うゲームも作ってみたい。もっと難しいプログラミングもしてみたい。説明がわかりやすかった。
- ・こんどは今日やったプログラミングよりもっと複雑なプログラミングをやってみたい。
- ・次は今日できなかった音をならすのをやってみたいです。
- ・自分で信号機のようなm所を作った。もっとすごいものを作ってみた。プログラミングなどに興味を持った。
- ・駅のホームにある電光掲示板をプログラミングしてみたい。
- ・むずかしいとおもっていたけれどいがいと簡単だった。
- ・電光掲示板のようなものをプログラミングして作ってみたい。
- ・難しいと思っていたけど、やってみるとスムーズにできた。自分の好きな色で、もようや文字をつくれた。信号や、電光掲示板がどのようにして、つくられているかが、よくわかった。
- ・ふるふるカウンターをつくるのが難しかった。
- ・プログラミングを使って、もっといろんなことをしてみたいと思った。
- ・プログラミングをしたり、ロボットを見たりするのが、とても楽しかった。またやりたい。ゲームを作ってみたい。
- ・プログラミングで、ゲームを作ってみたいと思った。とても楽しかった。
- ・線の上を走るロボットが印象に残った。
- ・また、プログラムを考えて遊んでみたいです。
- ・プログラムを自分で考えて作ってみたい。
- ・プログラミングの説明もわかりやすく、まえより興味が上がった。もっと難しいプログラムも使ってみたい。
- ・プログラミングで曲を流してみたい。
- ・プログラミングでゲームなどを作ってみたい。もう少しじかんがほしかった。
- ・プログラムで曲を作ってみたい。もう少し時間が欲しかった。思い出になった。
- ・もう少し時間がほしかった。はじめての経験で楽しかった。
- ・演習問題がむずかしかった。
- ・先生たちがいてねいに教えてくれてプログラミングに興味を持ちました。小さなロボットで、障害物などを感知するのがすごかった。