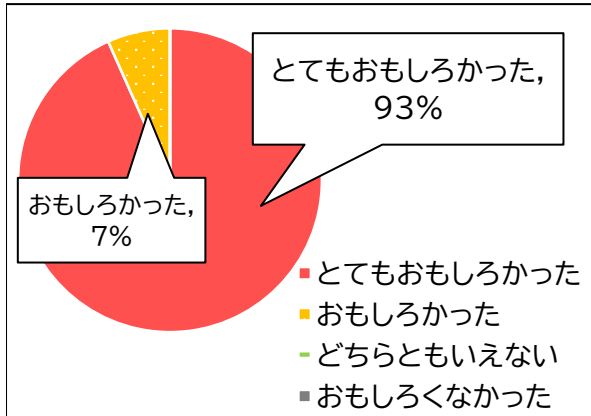


## 出前授業(郡山小学校 R7.12.17実施)アンケート結果

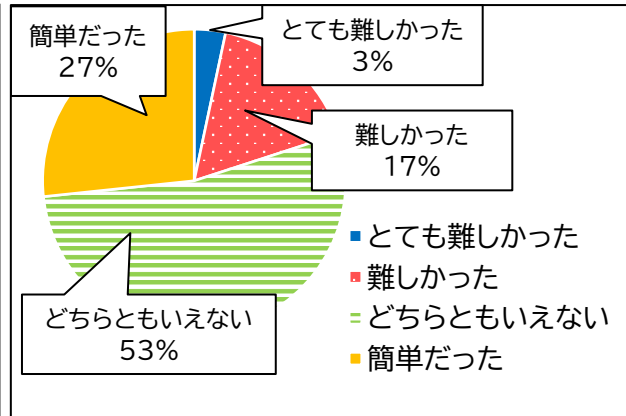
1. あなたの学年を教えてください。

4年生	5年生	6年生	合計
0	0	30	30

2. 今回の出前授業は楽しかったですか？



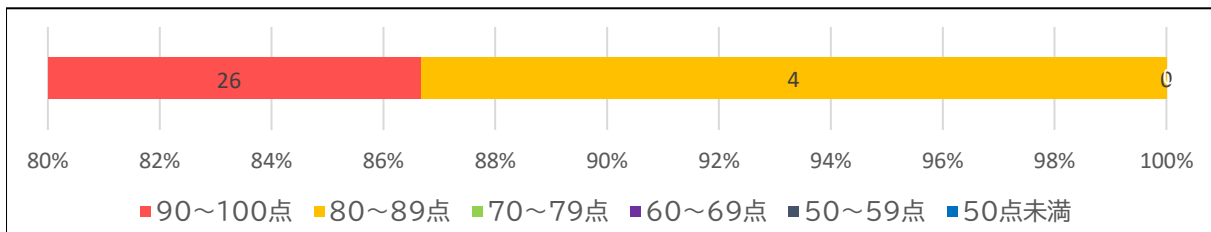
3. 内容は難しかったですか？



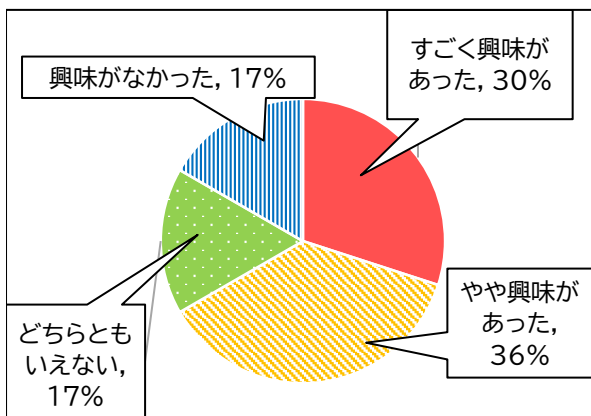
4. 「難しかった」「とても難しかった」と答えた人は、どのようなところが難しかったですか？

- ・演習問題がむずかしかったけど楽しかった。
- ・演習問題が特に難しかった。
- ・プログラムをつくるのが難しかった。
- ・プログラミングの「ふるふるカウンター」
- ・どうやったら、くみたてられるかが考えるのがむずかしかった。
- ・演習問題3のゲームを作るのが難しかった。

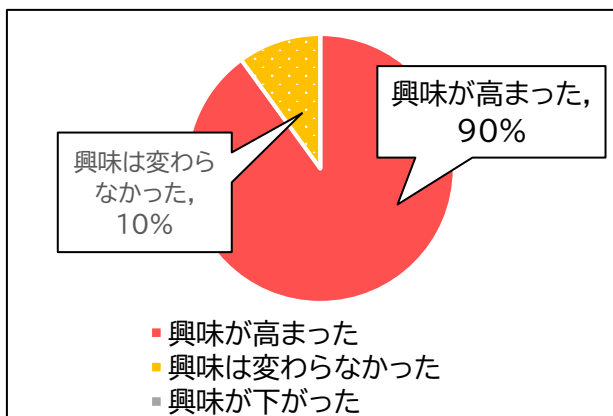
5. 今回の出前授業に点数を付けるとしたら何点だと思いますか。(100点満点)



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、他にやってみたいことなどがあれば書いてください。

- ・プログラミングの楽しさが分かった。
- ・プログラムでなにかつくってみたい。
- ・分岐処理が印象に残った。
- ・演習問題が楽しくて印象に残った。
- ・ドラエモンの絵をかきたかった。
- ・プログラミングの説明が分かりやすかったです。でもじっさいに作ってみると、簡単だなと思うところもあったけれど、難しいなと思うところもありました。すごく楽しかったです。
- ・電動ミニ自動車をつくってみたい。
- ・プログラムをつくるのがすごく楽しかったです。プログラムをつくるのはすこし難しかったです。
- ・他のゲームもつくってみたい。プログラミングについてよく分かった。
- ・「ふるふるカウンター」が印象に残った。
- ・フォートナイトやプロスタミたいなゲームを作ってみたい。
- ・演習問題3がとてもむずかしかったけれど、できたらすごくたのしくあそべた。
- ・今日は、ふるふるカウンターを作りました。説明も分かりやすかったです。次は他のゲームを作ってみたいです。
- ・演習問題の3が難しかった。ふるふるカウンターがすごく楽しかった。家でもやりたいと思った。
- ・いろいろな事が出来てよかった。説明がわかりやすくていい体験ができた。
- ・プログラミングで文字を作ってながしたのがおもしろかった。
- ・フルフルゲームを作って実際にしたのが楽しかった。
- ・光センサーや人感センサーを使ってモーターカーをつくってみたい。
- ・プログラミングをもっとやってみたいと思った。
- ・またきかいがあったときは、スクラッチみたいなゲームを作りたいです。
- ・曲も作れることにびっくりした。とても楽しかった。またしてみたい。
- ・とてもプログラムをするのは難しいなと思いました。前までは作る事にあまり興味がありませんでした。この授業を通して、前よりは興味をもてたきがしました。とても楽しかったです。ご指どう、どうもありがとうございました。プログラミングのきほんや作り方などがとても分かって自分も嬉しかったです。
- ・友達と、もっとゲームを作りたい、もっとゲームをつくりたい。
- ・ふるふるカウンターというゲームを作るのが楽しかった。
- ・もともとプログラミングに興味があったけど今回のでもっと興味をもちました。カタカナや英語で文章をつくるのが楽しかったです。
- ・自由にプログラミングをできたのがとても楽しかったです。信号機のプログラミングをやってみたいです。いろいろなプログラムを作れて楽しかったし、スゴいな～と思いました。もっと作りたいなと思いました。
- ・プログラミングの楽しさが分かったら、時間があつと言う間にすぎていてまだプログラミングをしたいと思った。自分でプログラムを作ったのが印象に残った。もっとプログラミングをやりたいと興味があがった。
- ・音をだしたとき、いんしょうがのこった。