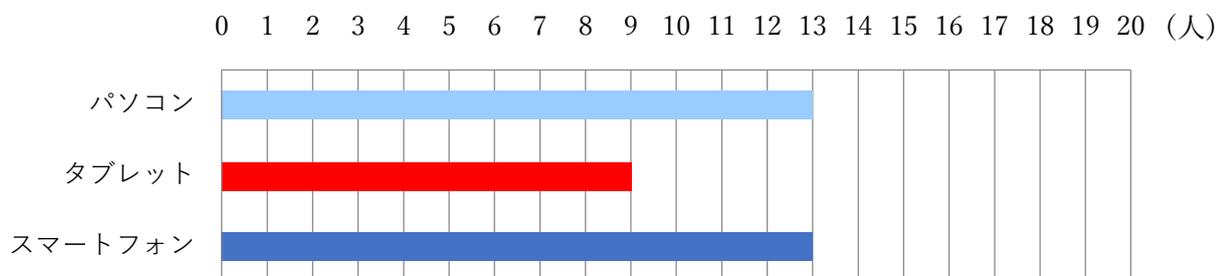


プログラミング講座終了後のアンケート集計

1. パソコンなどの利用状況を教えてください

回答者：20名（中学2年 - 14名、中学3年 - 1名、高校1年 - 4名、高校2年 - 1名）

(1) 普段、自宅や学校でパソコン、タブレット、スマートフォンでどれを使っていますか？（複数回答可）

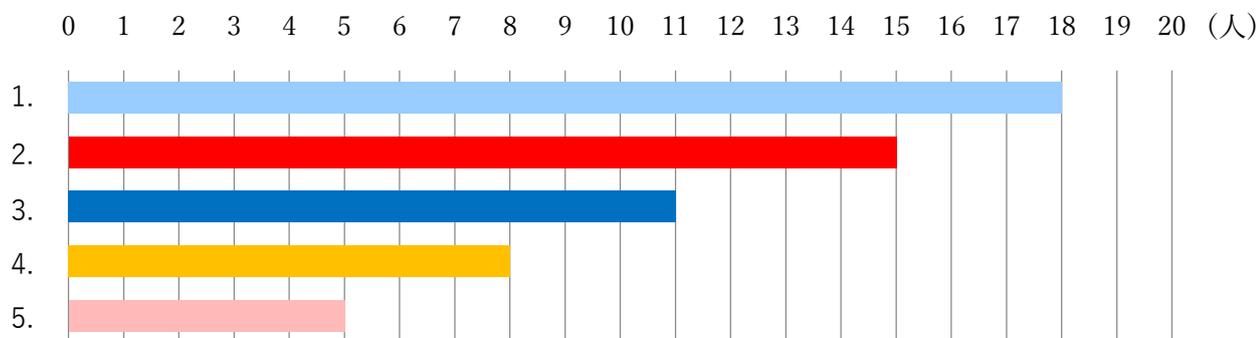


2. プログラミング講座全体の感想を教えてください

回答者：20名（中学2年 - 14名、中学3年 - 1名、高校1年 - 4名、高校2年 - 1名）

(1) 「プログラミング」をやってみて、面白かったところ、もっとやってみたかったことはありますか？

（複数回答可）



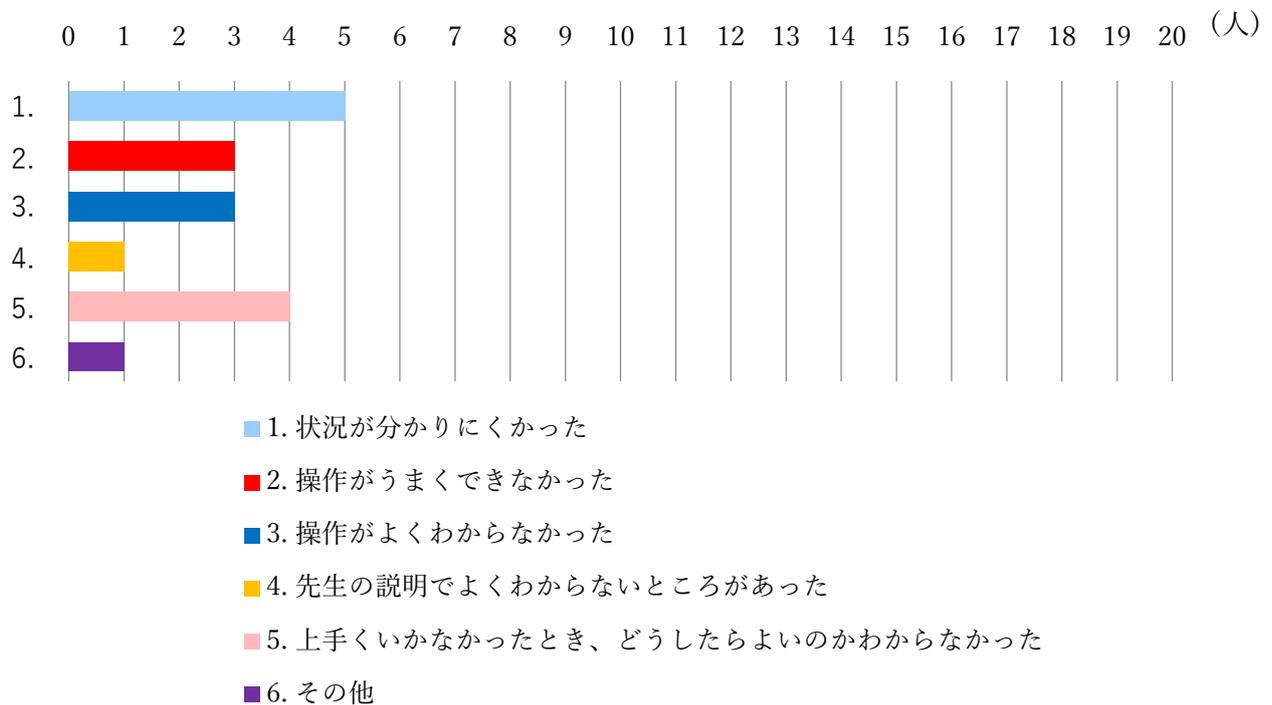
- 1. 作ったものが自分の指示したとおりに動いたこと
- 2. 最初は難しいと思っていた課題がクリアできたこと
- 3. うまく行かなかった時に自分で工夫してやり方を考えたところ
- 4. 他の人と相談しながら取り組んだこと
- 5. その他

『その他→それは、どんなこと？』

【音楽のワークショップ】

- ・自分でパソコンを買ったらやってみたい。
- ・実際に曲っぽくしたかった。
- ・他の曲を作ってみたかった。電車が好き、発出のメロディーなど。
- ・いろいろな音をもっと鳴らしたかった。

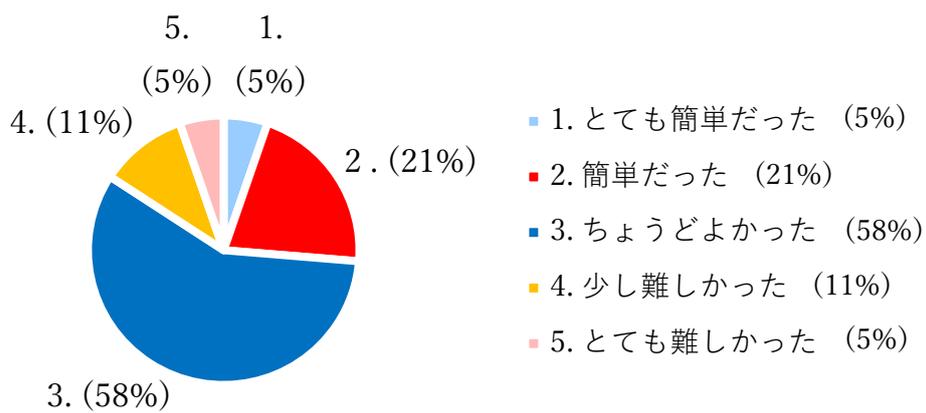
(2) 難しかったところがありましたか？（複数回答可）



『その他→それは、どんなこと？』

- ・ ボタンを押す順番を覚えるのが難しかった。
- ・ キーの使い方が少し分からない所があった。

(2) 講座の内容は簡単でしたか？（1名回答無し）

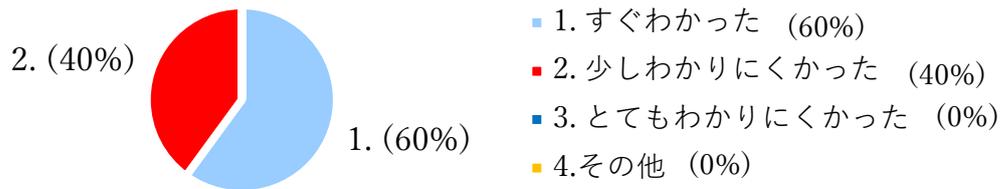


3. 端末や教材の操作性について教えてください

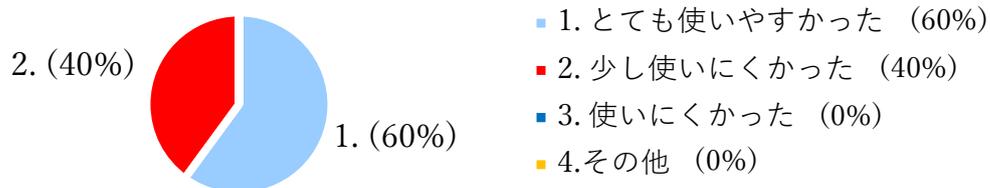
「ブロックでロボットを走らせるプログラムを作ってみよう」について

回答者：10名（中学2年 - 10名）

(1) 講座で利用した”P-CUBE”の使い方はすぐわかりましたか？



(2) 講座で利用した”P-CUBE”は使いやすかったですか？



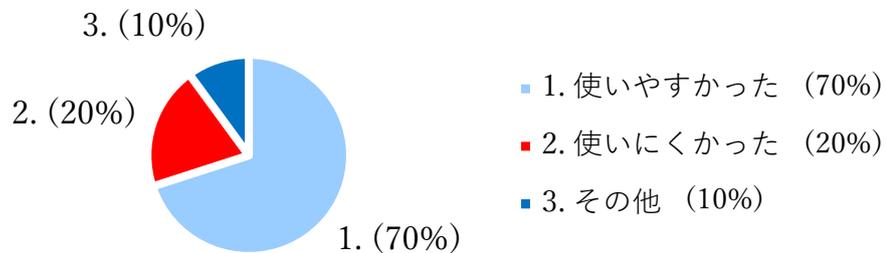
『使いにくかったり、操作しにくかったりしたのはどんなところですか？』

- ・初めてだった為、慣れなかった。（読み取り操作）
- ・IFブロックの情報が分かりにくかった。（ブロックの形の意味が分かりにくかった）
- ・IF・ENDブロックの形の意味が分かりにくかった。
- ・もうちょいきっちりハマる方がいい。
- ・CUBEが浮いちゃう。
- ・ブロックの向きを考えてはめたりするところ。

「音楽をプログラミングしよう」について

回答者：10名（中学2年 - 10名）

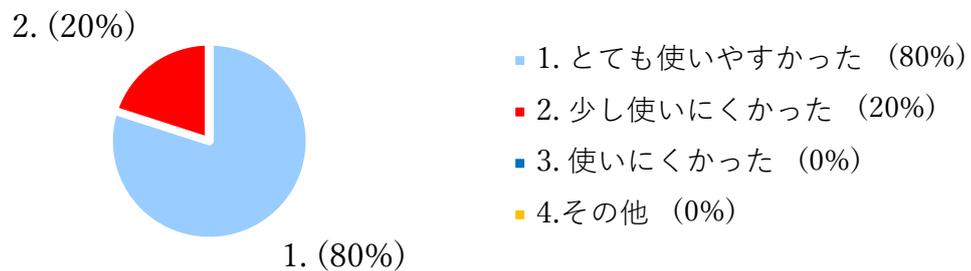
(1) 講座で利用したパソコンは使いやすかったですか？



(2) 講座で利用した"Text Score"の使い方はすぐわかりましたか？



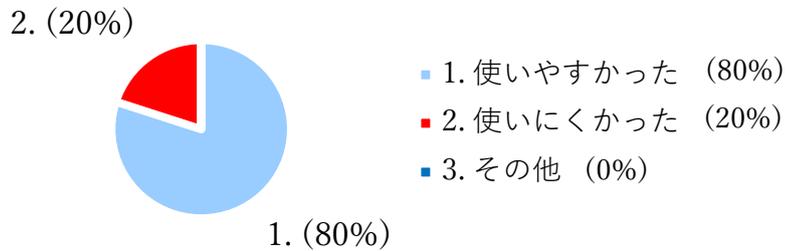
(3) 講座で利用した"Text Score"は使いやすかったですか？



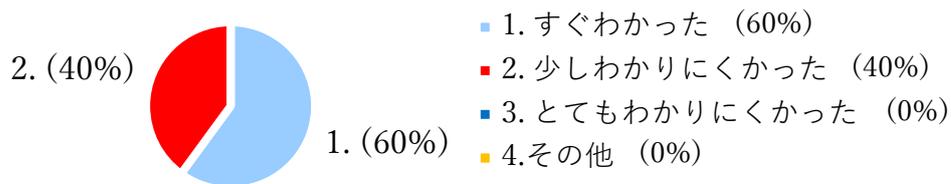
「コンピュータシステムを作っちゃおう!」について

回答者：5名（高校1年 - 4名、高校2年 - 1名）

(1) 講座で利用したパソコンは使いやすかったですか？



(2) 講座で利用した”Arduino(アルデュイーノ)”の使い方はすぐわかりましたか？



(3) 講座で利用した”Arduino(アルデュイーノ)”は使いやすかったですか？



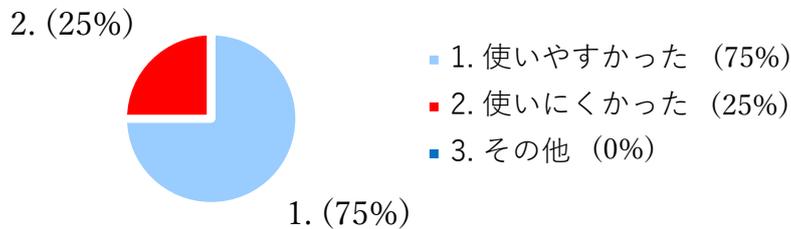
『使いにくかったり、操作しにくかったりしたのはどんなところですか？』

- ・線がいっぱいあって、(接続するものがふえて) 分かりにくかった。
- ・プラグが差し込み難かった。

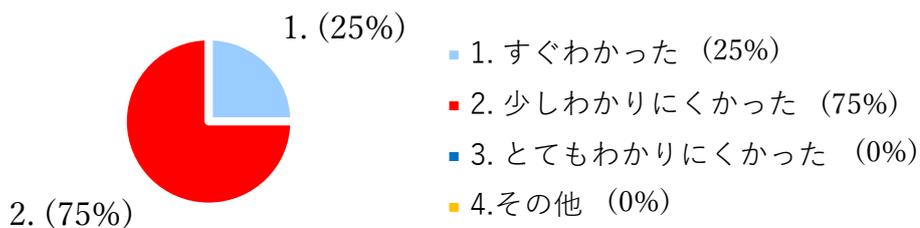
「プログラミングで図形を動かしてみよう! (Ruby)」について

回答者：5名（中学2年 - 4名、中学3年 - 1名）

(1) 講座で利用したパソコンは使いやすかったですか？（1名回答無し）



(2) 講座で利用した”DV-2(ディーブイ・ツー)”の使い方はすぐわかりましたか？（1名回答無し）



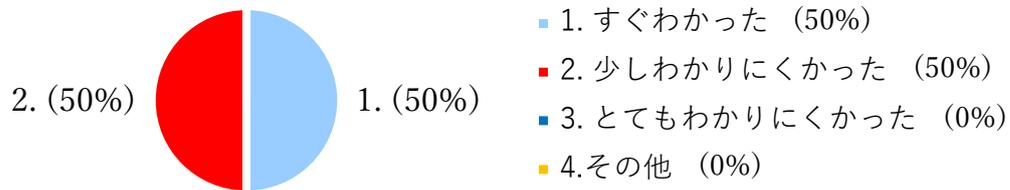
(3) 講座で利用した”DV-2(ディーブイ・ツー)”は使いやすかったですか？（2名回答無し）



『使いにくかったり、操作しにくかったりしたのはどんなところですか？』

- ・ボタンの位置が分かり難い。
- ・ジョイスティックの場所を考えてほしい。
- ・ドットを増やしてほしい。

(4) 講座で利用した”Ruby(ルビー)”の説明は分かりやすかったですか？ (1名回答無し)



(5) 講座で利用した” Ruby(ルビー)”でプログラムは出来ましたか？ (1名回答無し)



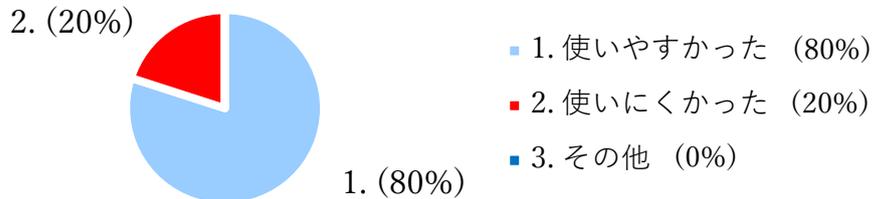
『使いにくかったり、操作しにくかったりしたのはどんなところですか？』

- ・手順を簡単にしてほしい。

「Windows ソフトを作ってみよう!」について

回答者：10名（中学2年 - 4名、中学3年 - 1名、高校1年 - 4名、高校2年 - 1名）

(1) 講座で利用したパソコンは使いやすかったですか？



(2) 講座で利用した”C#(シー シャープ)”の説明は分かりやすかったですか？



(3) 講座で利用した”C#(シー シャープ)”でプログラムは出来ましたか？



『使いにくかったり、操作しにくかったりしたのはどんなところですか？』

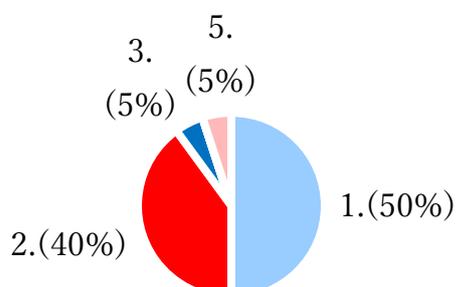
- ・手順が多い。
- ・プログラム全体の内容が掴みづらかった。
- ・キーを打つ回数が多くて迷う。
- ・最終的には慣れたが、初めはよくわからなかったです。（どこを押すのか）
- ・文法が難しかったと思う。

4. プログラミング講座全体を通じて身についたことについて教えてください

回答者：20名（中学2年 - 14名、中学3年 - 1名、高校1年 - 4名、高校2年 - 1名）

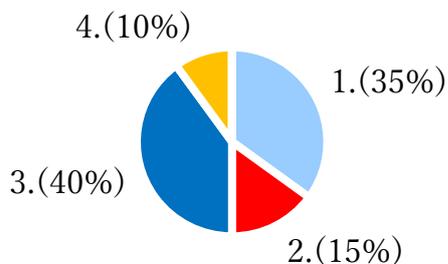
(1) プログラミング講座に参加して、どうでしたか？

① 自分から積極的に取り組んだ



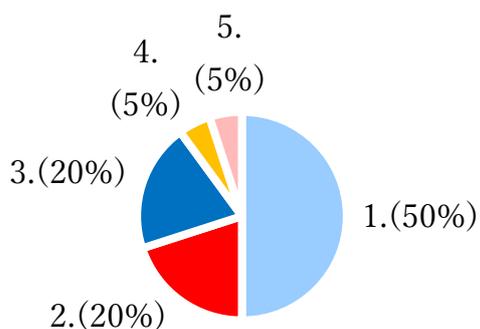
- 1. そう思う (50%)
- 2. だいたいそう思う (40%)
- 3. どちらとも言えない (5%)
- 4. あまりそう思わない (0%)
- 5. そう思わない (5%)

② ほかに人と協力しながら作業ができた



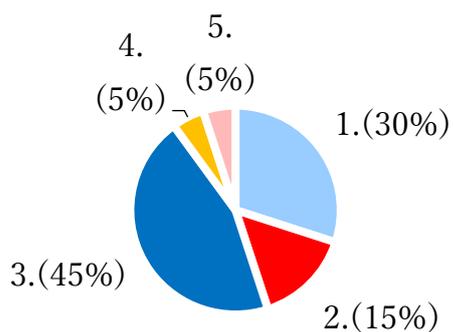
- 1. そう思う (35%)
- 2. だいたいそう思う (15%)
- 3. どちらとも言えない (40%)
- 4. あまりそう思わない (10%)
- 5. そう思わない (0%)

③ 自分なりのアイデアを試したり、工夫したりした



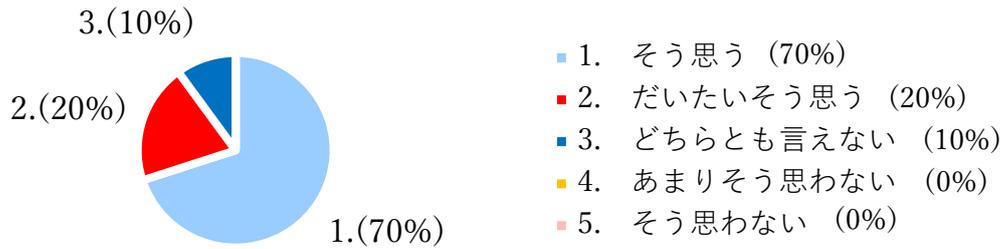
- 1. そう思う (50%)
- 2. だいたいそう思う (20%)
- 3. どちらとも言えない (20%)
- 4. あまりそう思わない (5%)
- 5. そう思わない (5%)

④ うまくいかない時に、理由を考えて、色々試してみた

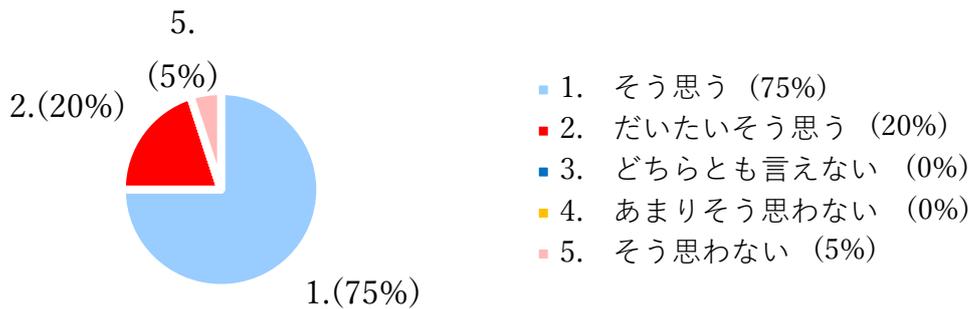


- 1. そう思う (30%)
- 2. だいたいそう思う (15%)
- 3. どちらとも言えない (45%)
- 4. あまりそう思わない (5%)
- 5. そう思わない (5%)

⑤ うまくいかない時に、あきらめなかった



⑥ 自分で何か作品を作りたいと思った



⑦ 「プログラミング」の大切さがわかった

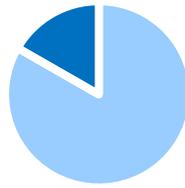


⑧ 将来、プログラミングに関わる仕事をしたいと思うようになった (2名回答無し)



(2) あなたは今後も「プログラミング」を続けていきたいと思いませんか？あなたの気持ちに近いものを一つ選んでください。(2名回答無し)

3.(17%)



- 1. 続けていきたい (83%)
- 2. 続けたくない (0%)
- 3. わからない (17%)

1.(83%)

『どうしてそう思いましたか？自由に教えてください。』

【続けていきたい】

- ・自分で考えて作って出来た時がとてもうれしかった。
- ・自分のイメージが形になったから。
- ・楽しかったから。
- ・頑張ったから。
- ・私は様々なものが作られていく楽しさを知ったから。
- ・なんとなく楽しかった。
- ・楽しいから（物を作っている感じがしたから。自分の思う通りになったから。）
- ・自分で作った作品が指示通りに動いたのが楽しかった。
- ・いろいろなことが表現できると思うから。
- ・面白かったから。
- ・自分で作り上げて最初はうまくいかなくても、色々な所を直していくと、段々自分の思うように動くようになってくる、そんな所が好きで面白いと思うから。
- ・今日、少しだけやってみて楽しかったし、最に深いところまでやってみたいと思ったから。
- ・将来は鉄道の仕事（指令員）に就職したいので、プログラミングが今後、役に立つと思うから。
- ・面白かったから、作りたいと思うソフトが増えた、来年授業でアプリを作る。
- ・自分でも作れそうと思った。

【わからない】

- ・自分の思い描く未来なんてすぐに壊れるから。
- ・少し興味が出たが、続けていきたいかは、よく分からないから。