

R5 グリーン・イノベーション/ライフ・イノベーション実験講座②(ぷよぷよ) (理数探究科, 9/27実施) 生徒アンケート 集計結果

質問	回答番号					合計	割合
	①	②	③	④	⑤		
Q1 科学についてどのように思うようになりましたか？	受講前から好きだったし、受講後はより好きになった	受講前から好きだったが、受講後もあまり変わらない	受講前から好きではなかったが、受講後は好きになった	受講前から好きではなかったし、受講後もあまり変わらない	受講前よりもきらいになった	53	
	27 50.9%	21 39.6%	5 9.4%	0 0.0%	0 0.0%		
Q2 面白かったですか？	面白かった	どちらかといえば面白かった	どちらともいえない	どちらかといえば面白くない	面白くなかった	53	
	40 75.5%	13 24.5%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%		
Q3 内容を自分なりに理解できましたか？	理解できた	どちらかといえば理解できた	どちらともいえない	どちらかといえば理解できなかった	理解できなかった	53	
	41 77.4%	10 18.9%	2 3.8%	0 0.0%	0 0.0%		
Q4 本講座では、科学技術開発の意義や重要性を感じましたか？	強く感じた	少し感じた	あまりそう思わない	全く感じなかった	そのような場面がなかった	53	
	36 67.9%	14 26.4%	3 5.7%	0 0.0%	0 0.0%		
Q5 企業で行っている科学研究に対して関心が増しましたか？	受講前も興味・関心はあり、受講後はもっと興味・関心が増した	受講前も興味・関心はあり、受講後もあまり変わらない	受講前は興味・関心はなかったが、受講後は興味・関心をもつようになった	受講前は興味・関心はなく、受講後もあまり変わらない	受講前よりも興味・関心はなくなった	53	
	25 47.2%	14 26.4%	11 20.8%	3 5.7%	0 0.0%		
Q6 科学研究や新技術の開発に対して、自分自身が参加したい・経験してみたいという関心が増しましたか？	受講前も興味・関心はあり、受講後はもっと興味・関心が増した	受講前も興味・関心はあり、受講後もあまり変わらない	受講前は興味・関心はなかったが、受講後は興味・関心をもつようになった	受講前は興味・関心はなく、受講後もあまり変わらない	受講前よりも興味・関心はなくなった	53	
	23 43.4%	20 37.7%	7 13.2%	3 5.7%	0 0.0%		
Q7 本講座への参加で、将来、科学に関連する職業に就きたいと思いましたか？	受講前も考えており、受講後はもっと考えるようになった	受講前も考えていたが、受講後もあまりかわらない	受講前は考えていなかったが、受講後は考えるようになった	受講前は考えていなかったが、受講後もあまりかわらない	受講前よりも考えなくなった	53	
	21 39.6%	23 43.4%	6 11.3%	3 5.7%	0 0.0%		
Q8 科学を学習することは将来の仕事の可能性を広げられるので、自分にとってやりがいがあると思うようになりましたか？	受講前も思っており、受講後はもっと思うようになった	受講前も思っていたが、受講後もあまりかわらない	受講前は思っていなかったが、受講後は思うようになった	受講前は思っておらず、受講後もあまりかわらない	受講前よりも思わなくなった	53	
	30 56.6%	17 32.1%	5 9.4%	1 1.9%	0 0.0%		

Q9 社会の各分野で、科学を深く理解する人材が必要だと思えるようになりましたか？	受講前も思っており、受講後はもっと思うようになった	受講前も思っていたが、受講後もあまりかわらない	受講前は思っていなかったが、受講後は思うようになった	受講前は思っておらず、受講後もあまりかわらない	受講前よりも思わなくなった		
	36 67.9%	14 26.4%	2 3.8%	1 1.9%	0 0.0%	53	
Q10 大学・研究機関等の研究者による講義や実験実習などがあつたら、また参加したいと思いませんか？	参加したい	どちらかといえば参加したい	どちらともいえない	どちらかといえば参加したくない	参加したくない		
	29 54.7%	19 35.8%	5 9.4%	0 0.0%	0 0.0%	53	

Q11 GILI講座へ参加した感想を、自由に書いてください。

- ・プログラミングをゲーム感覚で学ぶことができ、楽しかった。普段の生活から、創造力を意識しようと思う。
- ・プログラミングの仕組みを楽しく学ぶことができた。(5)
- ・目標が明確で、とつきやすい講座でした。
- ・身近なゲームのプログラミングを体験したことで、よりプログラミングへの興味が増した。知覚動考の「動」の部分は自分ではできないことが多いので、恐れずにチャレンジしていくということを大切にしていきたいと思った。(2)
- ・自分からは興味を持たないので、このようなプログラミングに触れる機会があつてよかった。
- ・自分のオリジナルのプログラミングでゲームをカスタムするのが面白かった。(2)
- ・プログラミングを自分でする楽しさを知れてよかった。
- ・プログラミング講座を通じて、これからの生活に視野を広げることができたので、そのような考えを大切にしていきたいと思った。
- ・自分が思いついたことを具現化できるというのは、魅力的でした。
- ・小中学生に向けたプログラミング教室で、何を教えるか、どう教えるかなどを考えることができた。
- ・苦手意識のあつたプログラミングを少し理解できました。また、自分より知識が足りない人にどう楽しさや大切さを伝えるかを考えることで自分の思考力も上がったと思います。
- ・今の社会に大切なことを詳しく、そして、楽しく学べた。
- ・大切なことを学べるとてもいい時間だった。
- ・プログラミングは、考える力や構成力がついて、とても自分のためになるものだと思った。ぜひとも利用していきたい。
- ・ゲームはただの遊びだと思っていたけど、今回の講座を通して、地域創生につながったり、教育に良いものであつたりして、お金のつながりを生むいいものだと思った。また、プログラミングをしたいと思った。
- ・探究フェスティバルの企画を考える時は、対象者のイメージをもって、楽しんでもらえて学びがあるようにすることが大事だと思った。
- ・実際に使いながら体験できたのが面白かった。
- ・プログラミングのスキルが上がった気がする。
- ・テスト終わりにぶよぶよは頭が痛くなります。
- ・ぶよぶよのプログラミングが、自分好みに作れて楽しかったです。パソコンは苦手意識があつたけど、今日で少し改善されました。おもしろかったです。
- ・情報の授業に加えて、プログラミングのさらなる知識が身につく、おもしろかった。
- ・私たちが普段何となく遊んでいたゲームが、細かいプログラミングの上で成り立っていたことを知り、初めは知識や技術がないと何も作れないと思っていたが、実際にプログラムに触れて、ゲームシステムを完成させ、さらに、自ら改造を加えることで、自分だけのモノを作れたことから、自分とは遠いところにあつたと思っていたに対して、親近感を持つことができ、新しいことに挑戦することへの抵抗感が和らいだ感じがしました。素晴らしい講演、ありがとうございました。
- ・難しいことで、とっかかりにくいなと思っていたのですが、自分の入力した内容によって、プログラムが変わるのがとても面白くて、楽しかったです。
- ・プログラミングを通して米沢を盛り上げていくという視点は、面白いと思った。