

○講演内容について

- ・プログラミング教育の必要性が分かりやすくて良かった。
- ・何から取り組めばいいか分かりました。
- ・小学校におけるプログラミング教育の意義と進め方について理解できた。
- ・分かりやすかった。
- ・プログラミング学習が取り入れられた背景が分かり、よかった。
- ・タイムリーで実践的で楽しかった。
- ・新学習指導要領について理解できた。
- ・プログラミング教育について理解できた。
- ・プログラミングは、難しいものと考えていたけど、素地を育てることは、普段の指導でもできそう。(まちがっても、直せばいいね、ここまでできたね、まだやればいいよ、どう直せばいいか?)
- ・興味深かった。
- ・プログラミングのことが良く分かった。
- ・もっと難しいものだと思っていたが、思いのほか、とりつきやすいことがわかった。自分でもできるかも…と思った。
- ・超スマートな社会に対応している力が必要だ(プログラミングの必要性)がわかった。

○模擬授業・体験について

- ・プログラミング教育がやれそうだという気持ちになった。
- ・プログラミングの敷居が下がった。
- ・あるのはしっていたが、具体的な授業の進め方が分かった。指導計画で分かりやすくなった。
- ・学校の計画にも組み込めそう。
- ・実際に活用できる教材の紹介がとてもためになった。
- ・線を引く、角度wはかるなどプログラミングを使うことで、目を向けて学習できるのがよかった。
- ・不器用な子や誤差に悩まされる子に非常に有効だと感じた。
- ・実際の授業で使える教材を知ることができた。
- ・総合的な学習で取り入れた際の指導計画がよかった。
- ・自分が指導する時のイメージが持てた。
- ・イメージはできた。(総合も)ソフトなど使えるものがあることを知れてよかった。
- ・コンピュータの慣れ・・・操作 ねらい(めあて)の設定 考えが見えるのがよい。
- ・実践的で私たちの理解に役立つ。
- ・楽しい。
- ・もっと知りたい・・・と思わせてくれました。
- ・プログラミング教育の目的、内容、必要性について理解できた。
- ・プログラミングは、難しいかと思っていたが、実際に触れてみて簡単だったので、子どもたちと一緒に使ってみたくなった。
- ・スクラッチより、簡単で操作しやすいなと思った。
- ・わかりやすいソフトだと感じた。ゲーム感覚で操作方法を覚えられるのがいいなと思った。

- ・パソコンを使わなくても命令や処理のしかたを勉強することができると分かった。(アンプラグド)
- ・手拍子、足踏みで「指示する人」「コンピュータ役」で体験することで正しく指示しないとうまくいかないと分かる。→コンピュータの仕組みがちょっと分かる。
- ・パソコンが入っていないものは、何かを考えることで、新しいものが作られるかも。「あったらいいな、こんなもの」2年生の国語の単元でも使えるかも。
- ・授業の中でプログラミングの考えを取り入れるよさを感じた。
- ・プログラミングの考え方を実感できた。
- ・プログラミングは決してむずかしくないと確認できた。 ・楽しさを感じる。
- ・多面的な考えを学べる。
- ・今の子どもたちに合っている。どんどん取り入れていきたい。
- ・クラブにプログラミングクラブなどがあってもよさそう。
- ・ためになる。
- ・分かりやすかった。
- ・どうやって進めていくのか希望が見えた。
- ・図形がうあくかけない子ども、興味をもって学習することができるのが良い。また、発展的に次はこうしたいとかもっと角度を調べて他の形にもチャレンジしてみたいとコンピュータからはなれても数学的な興味をもつきっかけにもなると思う。また、ゲーム感覚で子どもがとりつきやすく、また、何度でもやってみることができるのが良い。
- ・思ったより難しくなかった。抵抗なく、楽しく学習をすすめられそうだ。
- ・算数(図形)が苦手な子どもでも楽しんで学べる。
- ・子どもも教師も、マメにいじって(体験して)使い慣れていきたいと感じた。

○その他(質問・何から始められそうかなど)

- ・国語や社会でも生かせないかさぐっていききたい。
- ・体育で自分のつまづきをチャート化することも可能と感じた。(できた、できないを分岐として)
- ・どう評価をすればいいのか、評価はあるのか。
- ・各自で進めていくと、全員を見届けられるか心配。
- ・プログラミング的思考を実際の教科の授業にどう取り入れていくか、実践例をもっと知りたい。
- ・どの学年でどの教科でどの程度取り入れたらいいのか知りたい。
- ・PC環境が整っているので、すぐ実践化できそうです。
- ・本校でもすぐ取り組みそう。
- ・Hour of Codeなどプログラミングについて子どもたちに紹介したいと思ったし、実際に触れてみたいと思った。(総合)
- ・コンピュータの概念がとても分かりやすいなと思った。身近な使われていそうなものを子どもたちに聞いてみたい。
- ・とってもタイムリーな内容で、とーっっても勉強になりました。ありがとうございました。
- ・体をつかった(アンプラグド)演習からはじめていくと、より親しみやすくプログラミングの導入に適している。