**＜小中学校＞**

**Q.プログラミング講座のカリキュラム内容に関するご意見・ご感想を自由に記載してください。**

・カリキュラム内容はとてもよかったと思います。しかしながら子どもたちにとって初めての取り組みであったため、理解するためにはもう少し時間が必要だったように思います。（小学校）

・短い期間での講座でしたが、比較的計画通りに進みよかった。「新潟をPRする」という大きな目標があったことで子どもたちも作品づくりに取り組みやすかった。Scratchを覚える時間・内容がもう少しあった方がよいと思うが、子どもたちは実際の作品づくりの中で技術を習得していたようである。（小学校）

**Q.プログラミング学習を通して、子ども達にどのような成長が見られましたか？**

・子どもたちは、プログラミング学習をすることで、特にICTに関する基本的な知識を得よう、新しいものを生み出そうとする意欲が引き出されたように思います。（小学校）

・1つの目標に向かって知恵を出し合って解決していこうとする姿が見られた。（小学校）

・プログラミング技術の向上（中学校）

**Q.メンターのプログラミングスキルに関するご意見・ご要望を教えてください。**

・子どもの視線に立って、丁寧に、粘り強く対応していただきました。 （小学校）

・プログラミングに不慣れたメンターも、なんとか問題を解決しようと努力してくださっていた姿に感心した。（小学校）

**Q.メンターの子ども達への対応に関するご意見・ご要望を教えてください。**

・個別に配慮が必要な子も多く大変だったと思うが、一人一人にあわせて、声がけや支援をしてくださってありがたかった （小学校）

**Q.プログラミング学習の必修化へのご意見・ご感想を教えてください。**

・必修化については賛成であるが、インフラ整備や指導者の育成、教員の研修など課題が山積みである（小学校）

**Q.本事業にご協力いただけた理由や目的を教えてください。**

・必修化に向けての課題を明確にし、教材開発等の準備を進める（小学校）

・プログラミングに対する子どもの反応や理解の程度を確認し、子どもの実態をつかむ（小学校）

**Q.プログラミング講座の実施にあたっての学校運営上、困難だった点があれば教えてください。**

・時間の確保が難しかったです。（小学校）

・特になし（小学校）

・時間の設定（中学校）

**Q.プログラミング講座の感想を自由に記載してください。**

・ありがとうございました。良い講座でした。今後さらに充実した講座を開催していっていただきたいと思います。（小学校）

・今後の必須化に向けての課題（スキルアップ、教材開発・評価、企業・地域連携）が明確になった。（小学校）

**＜受講生＞**

**Q.プログラミング講座の感想を自由に記載してください。**

・チームのみんなで協力してゲームが作れたのでうれしかったです（小4女子）

・最初はむずかしかったけど、メンターの人や友達と協力してやったら、どんどんかんたんになって教える側になった。（小4女子）

・協力できてたのしかった（小5女子）

・みんなが作ったプログラムをまとめることがむずかしかった。（小4女子）

・さいしょはむずかしそうと思ったけどたのしかったです。（小4女子）

・動きを作るのが少しむずかしかったけど楽しかった。（小4女子）

・最初は説明をされてたいへんそうで不安でした。でもとても楽しかったです。（小4女子）

・みんなと協力してできたところが楽しかった。（小5男子）

・友達と協力してプログラミングができました。（小5男子）

・難しかったけど、楽しかったです。（小6男子）

・大変な事はたくさんあった。（小6男子）

・いっぱいのストーリーを作れて楽しかった。すごくデーターを作りたいです。（小4男子）

・さいしょは難しそうだと思ったけど、できたらすごくおもしろかったです。（小4男子）

・むずかしかったけど協力したらできてうれしかった。（小4男子）

・最初はむずかしかったけど全て合体させてからはかん単だった。（小4男子）

・最初はとてもむずかしかったけど、やっているうちに、たのしくなってきました。（小4男子）

・おもったよりむずかしかった。うまくつくれた。おもったよりもゲームみたいだった。（小4男子）

・ロボットのプログラムしかやったことはなかったけどゲームのプログラミングもたのしかった。（小4男子）

・楽しかった。（小5女子）

・おもしろいかったです。（小6女子）

・思っていたより楽しかったです。自分で作ったキャラクターをゲームに登場できておもしろかった。

（小6女子）

・うまく作れたからよかった。（小6男子）

・むずかしかったです。でもたのしかったです。（小4女子）

・みんなでやるとおもしろい。（小4男子）

・7回やってとてもたのしかったし、いちばんさいしょはちょっとむずかしかったけどたのしかったです。

（小4男子）

・ぼくはささだんごのえをかくのがとてもむずかしいでした。（小4男子）

・思いとおりに動かせない時もあった。（小5男子）

・新潟の名物の絵を使ってゲームを作ることが楽しかった。（小4男子）

・自分がプログラムしたキャラクターがしっかり動いた時とてもうれしかった。（小4男子）

・初めてプログラミングをしてみて、最初は難しく、自分に出来るが不安でしたが、やっていくうちに覚えてきて、最後はとても楽しく終われました。（小6男子）

・自分でつくったものが、実際に合わさって、一つのものになるのが、すごいと思った。メンターさんの説明がわかりやすかった。おもしろかった。（小6男子）

・最初はプログラミング学習はむずかしいと思っていたけれどやってみてむずかしかったけれどとても楽しかった。（小5男子）

・プログラミングが楽しかったです。（小5男子）

・意外と難しかった。でも楽しく制作することができてよかった。（中1女子）

・難しい事だと思っていたけど学生さんに教えてもらって楽しかったです。（中1男子）

・今までどのようにしてゲームを作っているかしらなかったので、知ることができてよかったです。

（中1男子）

・最初は大変そうだなと不安だったけど大学の人たちに教えてもらってなんとかできた。やっていてできていく過程が楽しかったです。（中1男子）

・プログラミングは難しいので講師や先生がいないとできなさそう。（中1女子）

・友達に勧められて、参加したけれどとても面白かったで候。面白かった。（中2女子）

・操作が難しく覚えるのに時間がかかりましたが、メンターさんの人たちが優しく何度も教えてくれたのでとても楽しかったです。（中2女子）

・親に勧められて参加したけれどメイカーさんの説明も分りやすかったで候。（中２女子）

・自分は楽しくなかったです。（中１女子）

・とても楽しかったです。自分でもごうこうとかしてみたいなあとおもいました。（中１女子）

・プログラミングの楽しさ、難しさなどが凄く伝わりました。今後何かに絶対役に立つと思うので頑張ります。

　すごくいい経験でした。（中２男子）

・ゲームの作り方が分り良かった。（中１男子）

・ゲームが作れたり、楽しかったです。（中１女子）

・大変、ITの勉強になった。（中１女子）

・ゲームを作ってみていつも身近にあるゲームはとても多くのプログラムをしなければいけない事にびっくりしました。（中２男子）

・いろいろわかったし、勉強になったからよかった。

・どのようなものをさらい、くわしくしるきかいができたので、良かったなと思いました。（中２男子）

・ゲームを作るプログラミングの体験は初めてだったので、良い経験になったと思います。（中２男子）

・新潟のＰＲが楽しかった。（中2男子）

・この八日でプログラミングを完成できてよかったです。

・ゲームはやったことがありますが作る側になって初めて気づいた事やためになったことがあって、機械に関していろいろ知ることができました。（中２男子）

・楽しかった（中１男子）

・時間はかかりましたが、たくさん人と協力し作りあげた新潟PRゲームはとても達成感があり貴重な経験をしたと思います。ありがとうございました。（中１女子）

・画像編集などがとても難しかった。画像の使用が許されてなければ、もう一度利用する事ができはいということがわかった。（中２男子）

・普段は体験できないようなことで、とても楽しくゲームを作ることができました。プログラミングの良さをわかることができました。（中２男子）

**Q.プログラミングの楽しかったところ、好きなところを教えてください。**

・プログラミングの、はいけいや人を選べるところが好きです。人などの動きを作るところが楽しかったです。（小4女子）

・楽しかったことは、グループで協力できたことです。分からなくてもきき、そうだんしたりできたからです。（小4女子）

・協力できてたのしい（小5女子）

・キャラクター（スクリプト）をそうさできるところが好きです。（小4女子）

・みんなできょうりょくするところ。（小4女子）

・好きなところは、はいけいやスクラプトをえらべるところです。（小4女子）

・楽しかったところは、みんなで一つずつの場面を作って組み合わせるところです。（小4女子）

・自分で、ゲームを作ったところが楽しかったです。（小5男子）

・自分でゲームを作ったり、動画を作ったりするところがおもしろいです。（小5男子）

・完成作品がおもしろかった。（小6男子）

・うまくできると、思った通りにうごいてくれる所（小6男子）

・めいれいしたときに、ちゃんと動いてくれてた所が楽しかった。めいれいを全部きいてくれたこと。

（小4男子）

・自分でつくったり、こうどうができてすごくたのしかったです。（小4男子）

・自分で動きをつけれること。（小4男子）

・自分で作ったこと。最後にやってみて楽しかった。（小4男子）

・好きなことは、自分がやりたいことが自由にできてうれしかった。たのしかったところはキャラクターがき

です。（小4男子）

・自分でゲームをつくれたところがうれしかった。絵をかくのがたのしかったです。（小4男子）

・自分がやったとおりに動いてくれると気持ちよかったところが楽しかった。（小4男子）

・おくらくんがたべものをたべるっていうところが楽しかった。（小5女子）

・すごくてプログラミングで楽しかったところです。（小6女子）

・自分でオリジナルのキャラクターを作れる、ゲームが作れる（小6女子）

・じぶんのすきなゲームがつくれること（小6男子）

・いろんなえがあったところが楽しかったです。（小4女子）

・手づくりで、いねをかったとききえるところがおもしろい。（小4男子）

・みんながたのしくできたし10ぽうごかすとゆうところをやるとすごくうごいたからたのしいしすきになり

ました。（小4男子）

・すきなところはしゅるいがたくさんあるところ。（小4男子）

・ゴーストがうすくなるところなどが楽しかったです。（小5男子）

・自分が作ったゲームを世界中の人にPRできるところ。（小4男子）

・プログラミングは、たくさんスクリプトをやると、色々な動きをするから、すき。（小4男子）

・ゲームを作り、ためしたりみんなで合わせたりすることが楽しかった。（小6男子）

・自分の思うどうりに、作品が動いてくれるから、すごく楽しかった。（小6男子）

・プログラミングは自分でゲームを作って楽しめるのでいいと思います。（小5男子）

・いろいろなしかけが楽しかった。（小5男子）

・自分どおりに動かすことができるとこ。（中1女子）

・自分ですきなゲームを作れるところ（中1男子）

・自分でプログラムを作れたとろ（中1男子）

・作っていて動かしたあとの調整とかでうまくきれいに動くのがうれしかった。プログラミングを作り上げる

ところ自体楽しかった。（中1男子）

・うまく出来なかったからこそ、やりこめたで候。（中2女子）

・自分で作ってみたやつを知らない人がやってくれる所。すごく簡単に作れるとこと。

・自分で自由なゲームを作れる。ところで候。（中２女子）

・自由にうごかせる所。（中１女子）

・自由な所です。個性的な作品ができるからです。（中２男子）

・自分で作ったりすることが楽しかった。（中１男子）

・ゲーム、アニメ感覚みたいに作れたところ。（中１女子）

・皆とゲームをつくること。（中１女子）

・ゲームを作るのが楽しかった（中１男子）

・自分で好きなゲームが作れるところ。（中２男子）

・自分の思っていることが、そのままゲームとしてできること。（中２男子）

・システムを作る所。（中２男子）

・自由に設定できる所ですね。（中１男子）

・自分でキャラクター物を好きなように動かせるところ。（中２男子）

・長文がたくさんでる。（中１男子）

・スクラッチを作って組み合わせる所です。（中１女子）

・ねこをふやしたりしたところ。（中２男子）

・作ることが楽しかった。１つ１つ完成していくところが楽しかった。（中２男子）

**Q.プログラミングの難しかったところ、大変だったことを教えてください。**

・人などの動きをどのようにするのかを考えることがむずかしかったです。（小4女子）

・どろぼうをおいかけるところもむずかしかったし、おもいどおりに動かなくて大変でした。（小4女子）

・うごきをきめるのが大変だった（小5女子）

・みんなの作ったプログラムをまとめることが大変でした。（小4女子）

・どろぼうとかをうごかすとこが大変でした。（小4女子）

・他のところからスクラプトを持ってくるところが難しかった。（小4女子）

・動きを作るのがむずかしかった。（小4女子）

・難しかったところは、キャラクターをさがしたり、絵をかいたりするところです。（小4女子）

・写真など、ゲームの内容を考えるところが大変でした。（小5男子）

・スタート画面からマップに行くときのつながり？（小6男子）

・スムーズに行かなかった所、まちがえて消してしまったりした所（小6男子）

・めいれいのまちがったところを直すのが大変だった。（小4男子）

・自分でコースを使ったりしたりするところが大変でした。（小4男子）

・何こも動きをつけたところ。（小4男子）

・一人一人のスクリプトや一人一人の絵。（小4男子）

・中のそうさ方法や動き方のそうさがむずかしかった。（小4男子）

・ないようが多くてたいへんだった。みんなでやってもむずかしかった。（小4男子）

・グループ全員がちゃんと理かいしてないので、全員が全てりかいするまで時間がかかった。（小4男子）

・かいぶつがむずかしかった。（小5女子）

・難しかったところや自分でできるのが楽しです。（小6女子）

・大きさの調整が難しかった。（小6女子）

・らんすうなどとがむずかしかった。ポイントをかくところ。（小6男子）

・にいがたをピーアルするのがむずかしかったです。（小4女子）

・きえなかったりしていたところがあったけどきえるようになった。（小4男子）

・ちょっといっぱいやったけどちょっとうつときがむずかしかったです。（小4男子）

・むずかしかったのはえをかくのがむずかしかった。（小4男子）

・中々動かすのが難しい。（小5男子）

・動きを作ることが大変だった。（小4男子）

・スクリプトのかくところがむずかしかった。（小4男子）

・ふくざつなそうさをプログラムしたり、X座標とY座標をせっていしたりするのが大変だった。（小6男子）

・プログラミングの構成が難しかった。（小6男子）

・大変だったことは写真を使いたくて、最初にけんさくしたけれど使いたくてでなかったけれど何回かけんさくしたので大変だった。（小5男子）

・おもいどおりにうごけなかった。（小5男子）

・操作が難しい。教えてもらった。（中1女子）

・座標などの難しいことが出てきたこと。（中1男子）

・プログラムが複雑で組むのが大変でした。（中1男子）

・難しい言葉とかがでてきたところ。（中1男子）

・ほとんど全部。クリックとかだったら出来るけど、まずその説明をしてほしい。（中1女子）

・動かなかったり、うまく機能しなかったで候。（中2女子）

・操作方法や組み方が分らずとても大変でした。（中1女子）

・思った通りに動かなかったりしたところで候。（中２女子）

・動かすための操作のしかたとか。（中１女子）

・文字を打つところ。（中１男子）

・動きが大変でした。（中１女子）

・統合すること。（中１女子）

・考えるところとか、作るのだが大変だった。（中１男子）

・めっちゃたいへんだった。（中２男子）

・動かすための細かい設定などが難しかった。（中２男子）

・なかなか最初は思ったとおりにならなかったところ（中２男子）

・システム作成（中２男子）

・細かい設定をしなくてはいけないので大変でした。（中１男子）

・１つ１つの動きをつくるのが難しかった。（中２男子）

・漢字がたくさんでる。(中１男子)

・統合するまでです。全員が終わるまでの段階がだいぶながかったです。（中２女子）

・画像編集（中２男子）

・動きを設定するのが難しかった。（中２男子）

**Q.プログラミング講座を通して学んだことや、身についたと思うことを教えてください。**

・プログラミングこうざを通して、みんなで協力してやると、1人でやるより楽しくできると分かりました。

（小4女子）

・学んだことはみんなの協力が大切だということです。みんなでやらないとできないので、そういうところを

学んだと思います。（小4女子）

・協力しないといけない（小5女子）

・スクリプトのそうさの仕方が分かった。（小4女子）

・みんなできょうりょくするといいのができる。（小4女子）

・みんなで協力すると1人でやるときよりもスムーズにできた。（小4女子）

・学んだことは、みんなで協力して作るといい物ができることです。（小4女子）

・ゲーム作りはむずかしいです。（小5男子）

・友達との協力の大切さ（小6男子）

・めいれいの記号（ずっとブロック）を使うのが身についたと思います。（小4男子）

・プログラミングは、自分でうごきをつくるところを学びました。（小4男子）

・パソコンのそうさのしかた。（小4男子）

・みんなでの協力やあきらめないこと。（小4男子）

・学んだことは、心の中からやりたいということをすきなだけできたこと。（小4男子）

・自分でゲームをつくれることを知った。（小4男子）

・これからのロボットのプログラミングでもグループワークの大切さ。（小4男子）

・プログラミングはどんなのかをまなびました。（小5女子）

・難しいところなども、それぞれ分担して、くっつければできるということ（小6女子）

・YざひょうXざひょうのちょうせいを学んだ。（小6男子）

・プログラミングとゆうのが分かりました。（小4女子）

・よくスクラッチができるようになった。（小4男子）

・プログラミングをうごかすのがみにつきました。（小4男子）

・みについたことはどうやってうごかすかです。（小4男子）

・変かんボタンの場所やそうさ。（小4男子）

・みんなでプラグラミングをして協力したのが学んだ。（小4男子）

・パソコンでゲームを作る大変さ。（小6男子）

・家でもプログラミングができるようになりました。（小6男子）

・身についた事はパソコンのやり方が分かって良かったです。（小5男子）

・プログラミングのことがわかりました。（小5男子）

・ゲームを作る大変さ、皆でつくる楽しさを学んだ。（中1女子）

・ＰＣに少し強くなった。（中1男子）

・ゲームはとても作るのがむずかしいことは分りました。（中1男子）

・昔よりはプログラミングということ自体がわかった。（中1男子）

・クリックが速くなった。（come班にて）（中1女子）

・プログラミングとはどういうものか、どうやったら機能するかが分ったで候。（中2女子）

・グループで１つの作品を作れるところ、コンピューターの使い方やゲームの作り方が身についた。（中２女子）

・まず技術というか、そういうすべが身についたで候。皆とゲームを作ることの楽しさで候。（中２女子）

・プログラミングの仕方。（中１女子）

・人前で話す力。（中２男子）

・パソコンを打つのが速くなった。（中１男子）

・パソコンの操作が分ったこと。（中１女子）

・ITについての知識。（中１女子）

・もっとコンピュータ－のことが分かった。（中１男子）

・音声をつけたりする為のファイルを開いて音をつけたりすることができるということを学んだ。（中２男子）

・複数の人でするときの協力しなければいけない事が分りました。（中２男子）

・システムを作る大変さ。（中２男子）

・設定の仕方を学びました。（中１男子）

・ゲーム作りはとても難しい。ゲーム作りの難しさや作り方などを学んだ。（中２男子）

・早くタイピングができた。（中１男子）

・まずは、貴重な経験です。あとは協力、アイデアが重要だなと思います。（中１女子）

・ネコなどを配置する方法などをまなんだ。（中２女子）

・知識（中２男子）

・ゲームを作る能力（中１男子）

**Q.プログラミングを学んでどのようなことをしてみたいですか？**

・次は、レベルも選べるような物語を作りたいです。（小4女子）

・家で作ってみたり、いろいろなところで楽しいゲームを作りたいです。（小4女子）

・もっとたのしいのを作ってみたい（小5女子）

・沼垂をPRしてみたいです。（小4女子）

・こじんてきに家でやってみたい。（小4女子）

・次はスタートがめんやレベルがえらべるものを作りたいです。（小4女子）

・家でも、たのしいプログラミングを作ってみたいです。（小4女子）

・ゲームをいっぱい作りたい。（小5男子）

・ゲームを作ってみたい。（小5男子）

・自分で作ってみたい（小6男子）

・1人でみんなに楽しんでほしいです。1人でゲームを作ってみたいです（ゲームアプリみたいな物）。

（小4男子）

・次はもっとむずかしいところをやりたいです。

・ロボットのプログラミング。（小4男子）

・一人で全て作ってみたい。（小4男子）

・自分でゲームを作ってみたい。（小4男子）

・自分でつくれることを知って、もっと作ってみたくなった。もうちょっとだけやりたかった。（小4男子）

・こんどはゲームやロボットいがいののりものなどもやってみたい。（小4男子）

・音楽をつくってみたいです。（小5女子）

・自分で学んでしても楽しかったです。（小6女子）

・アニメーションなども作ってみたい。（小6女子）

・自分のすきなゲームを一人で作りたい。（小6男子）

・おはなしをつくりたいです。（小4女子）

・もっとすごいものをつくりたい。（小4男子）

・いろいろなプログラミングをやってみたいです。（小4男子）

・あにめとかえいがをつくりたいです。（小4男子）

・動きを自分の力だけで作ってみたい。（小4男子）

・もっとむずかしいのをやってみたいです。（小4男子）

・将来、ゲームを作る仕事に入ってみようかなと思った。（小6男子）

・みんなが楽しめるゲームなどをつくってみたい。（小6男子）

・グループで作ったので次は1人でゲームを作ってみたいです。（小5男子）

・自分でやる事を友達に聞いてしまったので自分でしたかったです。（小5男子）

・ゲームがつくりたい。（小5男子）

・もっと高度なゲームを作ってみたい。（中1女子）

・ゲームを作る。（中1男子）

・もっといろいろなゲームを作りたいです。（中1男子）

・ゲームを作ったり、実際のものを動かしたりしてみたい。（中1男子）

・ゲームを作る派ではなく、見る方が好きなので作る方だったら、構成を考えてきちんと一人でやりたい。

（中1女子）

・大人になったら、ゲームを作ったりしてみたいで候（中2女子）

・ゲームを自分で作ることで候。もっとコンピューターしたいで候。（中２女子）

・Scratchでも投稿してみたい。（中１女子）

・パソコンに関すること。（中２男子）

・ゲームを作る。（中１男子）

・うごめもみたいなアニメーションが作りたいです。（中１女子）

・プログラミング（自分の作りたいゲームを作る。）

・またゲームを作ってみたい（中１男子）

・また自分で新しいことに挑戦して、いろいろなゲームを作ってみたい。（中２男子）

・将来の活動に生かしてみたいと思います。（中２男子）

・ゲーム作り（中２男子）

・実物のゲームがどのようになっているか見てみたい。（中２男子）

・ゲームをもっと作ってみたい。（中１男子）

・今回と同じように自分で企画しスクラッチを組み合わせほかのPRをしてゲームを作りだいです。（中１男子）

・ゲームをつくったりしてみたい。（中２男子）

・ちょっとしたゲームを作ってみたいと思った。（中２男子）

・世界の人と共通したい。（中１男子）

**Q.全体を通して、もっとこうしたかった、こうして欲しかったということを教えてください。**

・もっと、めいれいをつくりたかった。（小4女子）

・時間を5～15分ほど長くすれば、もうちょっとはやくできたと思います。（小4女子）

・ない（小5女子）

・もう少しむずかしく（なんい度を高く）したかったです。（小4女子）

・もうちょっとプログラムにでてくる人のはやさがおそかったからもうちょっとはやくしたかった。

・ありません。（小4女子）

・もっと人が動く速さを上げればよかったです。（小4女子）

・ハッピーターンのふくろを作るとき、もっとすごいふくろを作りたかったです。（小5男子）

・とくにない。（小6男子）

・もっと楽しくたのしんでほしいことです。（小4男子）

・自分でもっとふざけずにやったりしたらよいと思いました。（小4男子）

・もっとむずかしくしたかった。（小4男子）

・もっとていねいに絵をかきたかった。（小4男子）

・もうちょっと絵をリアルにしてみたかった。（小4男子）

・じゆうにつくってみたかった。（小4男子）

・もっとほかのすごいところをおしえてほしかった。（小4男子）

・もっとやりたいです。（小5女子）

・できるようにして楽しんで思っていました。（小6女子）

・もう少しおかしのスピードをおそくしたほうがよかった。（小6女子）

・はやさをかえたかった。じかんをせっていしたかった。（小6男子）

・もっとしりたいとおもいました。（小4女子）

・もっとすごいものをつくりたかった。（小4男子）

・もっとてきをふやしたり、みかんがレベルアップしてブキをつくりたいです。（小4男子）

・もうちょっとじかんをながくしてほしかった。（小4男子）

・もう少し時間が欲しかった。（小6男子）

・もう少し時間がほしかった。（小6男子）

・もっとしたかった。（小5男子）

・時間が足りない（中1女子）

・もう少し時間がほしかった。（中1男子）

・もうちょっと時間がほしかったです。（中1男子）

・音を付けたりしたかった。（中1男子）

・2年は2年、1年は1年。仲が良い同士はさすがにダメだけど、２年と１年はからみずらい。（中1女子）

・もっとゲーム性を出したかったで候。（中2女）

・１人で作るゲームに挑戦してみたい。ひまな時間に軽く遊べるていどの。（中２女子）

・特にないで候。メーターさんも分りやすく親切に教えてくれたで候。（中２女子）

・プログラミング講座はグループ活動ではなく、個人でやらせてほしかったです。（中１女子）

・ＨＰを復活させたりするようにしたかった。（中１女子）

・もっと時間を増やして欲しい。（中１女子）

・個人作品を作る時間がもっと欲しかった。（中２男子）

・もっと、日にち・時間がほしかった（中１男子）

・もっと時間をかけてプログラミングについて学んでもっとちゃんとしたゲームを作ってみたいと思った。

（中２男子）

・もっとプログラミングの時間があれば良かったと思う。（中２男子）

・全てが良かったです。（中１男子）

・もう少し難しいのを作ればよかった。（中２男子）

・協力してできたとこ（中１男子）

・もっと本格的なプレゼンにしたら逆に楽しめたかもしれないです。（中１女子）

・すごく良かったと思います（中２男子）

・もっとプログラミングをしたかった。（中１男子）

**＜メンター派遣校＞**

**Q.本事業にご協力いただいた理由や目的を教えてください**

若年層に向けたアルゴリズム教育の重要性

本学学生のホスピタリティ・コミュニケーション能力の向上

**Q.本事業に参加して良かった点を教えてください**

小学生のグループに対し、メンターが自ら考え、解決していくといったPDCAサイクルが自発的に回せるようになったこと。またその重要性に気付いたこと。

**Q本事業に参加して良くなかった点を教えてください**

事前の技術的指導の部分で、本学の学生はウィークポイントでもあったため、４月ぐらいから準備しておけば今回以上に良いものになったと思う。

**Qメンター育成研修で役に立った点を教えてください**

前述したが、本学学生のプログラムスキルは低い状況であったが、本人たちが危機を感じ自ら学習したこと

**Qメンター育成研修で足りなかった点・盛り込んで欲しかった内容を教えてください**

もう少し早い時期に研修を行った方がよいと感じた。特に本事業の目的・重要性の理解、技術的指導については、期間を設けてしっかりやるべきだったと感じた。

**Q本事業を通してメンターが学んだことや、身につけたと思うことを教えてください**

ホスピタリティ、世代ギャップを埋める作業

＊特にメンターにとって、今回の受講者は社会に出てから「部下」「後輩」に当たる世代であり、その世代の教育現場を知ることで、社会に出てからの「世代間ギャップ」を埋めるのに役立ったと感じる。核家族化が進む中で、メンター世代（２０代前半）は、-10歳程度の世代とは接触がない状況がある。（＋１０歳世代はアルバイト等で接する機会はある程度有している）。現在の社会状況の中で若年の離職が問題となっており、離職原因の中で「人間関係」は第２位となっており、メンターが社会の中で「上司」「先輩」となったときに、これらの解消に役立つのでなないかと考えている。

**Qプログラミング講座の実施にあたっての学校運営上、困難だった点があれば教えてください**

２０名のメンター、3校への派遣、複数回の講義、といった複数の要因が複雑に関連し、また、変更事項等が発生した場合に、状況を把握するのに時間がかかった。今回は木下ゼミの学生というわけでなく、学科全体からの募集であったため、教員が学生を管理する関係はそれほど濃くなく、細かな調整が大変だった。

＊連絡等が遅れてすみませんでした。

**＜メンター＞**

**Q.本事業にご協力いただいた理由や目的を教えてください**

・本事業に携わることによって得られるチームコミュニケーション能力の育みが目的です。（１年男子）

・学校からの推薦です。（２年男子）

・子供たちにプログラミングの楽しさを伝えたかったのと、将来子供たちとのふれあい方の勉強に。（４年男子）

・担任の勧め（１年女子）

・めったに出来ない経験だから参加した。（３年男子）

・これからITの人材が必要になると思い、その教育の様子を体験したいと思ったからです。（３年男子）

・大きな事業に携わりたかったからです。（2年男子）

・学校側に頼まれたから（３年男子）

・自分はデザイナー側なのだが、ブログラムと連携して作品制作をしなければいけない時がありその為には

プログラムの事をよく知っておきたいと思ったから。（2年男子）

・scratchという最新のプログラミングをしてみたかったため（３年男子）

・学校の先生に薦められたので。（３年男子）

・将来の進路等において、教育関係の分野にも少し興味があるので。（１年男子）

・自分の人生経験の一つとして、学生生活中でしか体験できないことを経験してみたく、参加した。（３年男子）

・オープンキャンパスなどで校外の人と接することに慣れていたため。

・今までやったことのない珍しい経験ができると思ったから。（３年男子）

・先生から参加しないかと誘われて参加しました。（３年女子）

・プログラミングを指導する立場として年齢が離れた子供たちと関わっていけるのは今後の自分のためにも役に立つと思い参加しました。（３年男子）

・子供たちの未来への発展を祈って参加させていただきました。（３年男子）

・学校の先生に進められて。（３年男子）

・学校からの参加依頼（３年男子）

・子どもが好きなのと授業で学んだ知識が活かせればよいと考えたからです。（３年女子）

・自分の勉強にもなると思ったから。（2年男子）

・学校で勉強しているアルゴリズムなどの知識を活かすいい機会だと考えたから。プログラミングを教えることによって、自分のプログラミングへの理解を深めたいと考えた。（３年男子）

・私は、今までボランティア・プロジェクトへの参加がなかった。大学に入学してからも、バイトと勉強だけの生活、そんな私自身に嫌気があった。だから何かしらのプロジェクトに参加しようか悩んでいた。今回のプロジェクトに参加した理由は、ITに強く関係するプロジェクトだからだ。私は将来ITに関わる職場に勤めたかったから今回のプロジェクト参加に志願させていただきました。（2年男子）

・大学にて情報の勉強に力を入れていたので、相乗効果でいい経験になるかなと思ったからです。（３年男子）

・友人に誘われたから。また、子どもたちにプログラミングを教えるボランティアを以前やったことがあり、

またやりたいと思ったから。（３年女子）

・学校の授業で学んだことを生かすため。お世話になっている木下先生に誘われたため。（３年男子）

・就活の時に言える話題を作るため（３年男子）

・毎日同じような学校生活のサイクルに刺激を加えたかったから。（３年男子）

・中学生にプログラミングを教えることにより自分自身何か得られるものがあると思ったからです。（2年男子）

・以前からボランティア活動に興味があり、その時にこちらの事業の募集が来たから。（2年男子）

・在学中に何かできることをやってみたかったから。（３年男子）

・ボランティアに参加したかったから。子供たちと一緒に何かをしたかったから。

・情報の勉強を活かしたことがやりたかったから。（３年女子）

・プログラミングに興味があり参加しました。（2年男子）

・プログラミングに興味があったため（３年男子）

・来春から社会人になるため、学生のうちにいろいろな経験を積みたかったから。私自身プログラミングに苦手意識を持っていたが、scratchをつかったプログラミングに興味を持ったため。（4年女子）

・大学で基本情報技術者試験の受験するにあたり、少しプログラミングの勉強をしていたため、プログラミングを教える。というメンターに興味がわいたから。（？年女子）

・就職活動の際国家プロジェクトに参加した経験が武器になると考えたため。（2年男子）

・ボランティアに興味があったが、参加したことがなかったから。子どもがすきだからやってみたいと思った。（３年女子）

・プログラミングというものを勉強していたけれどしてみたことはなかったので少しでも楽しみながらやって

みたいと思ったから。（３年女子）

**Q.本事業のメンターとして参加して良かった点を教えてください**

・プロジェクトを起ち上げ、完成させる一連の工程を経験できた点。（１年男子）

・小学生たちと楽しくふれあえましたすべてのプログラムが終わった後に感謝の言葉を言われたときは、

大変うれしかったです。（2年男子）

・子供たちが今どういうものに興味を持っているか分かったこと。（４年男子）

・普段かかわらない小学生の視点を感じることができた。自分でもプログラミングを体験できた（１年女子）

・いい経験になった。（３年男子）

・中学生の自由な発想が面白かった。（３年男子）

・自分の指導で子供達が成長する姿を見ることができて良かったです。（2年男子）

・交通費が支払われたこと（３年男子）

・自分達もチームで制作する事があるのだが、話し合う姿勢はとても参考になったし制作したゲームもスタートボタンを作るなどプレイする相手の事を考えているのはとてもいいなと感じた。（2年男子）

・コードを直接打たない新感覚のプログラミングにふれられた（３年男子）

・Scratchを使ってみたいと思っていたのでちょうどいい機会になりました。（３年男子）

・子供達に教えることの難しさを体感できた。消極的な子をどうやってグループワークに参加させてあげれば

良いかが、特に難しいと感じた。（１年男子）

・小学生がプログラムの授業を楽しんでいたのが伝わってきたこと。面接の時に、話せることがメンターを

行ったことによって増えたこと。（３年男子）

・人に何かを教えるときにどうすれば分かりやすいか学べた。（３年男子）

・そこそこ楽しめました。（３年女子）

・学校以外の人と交流をしながらプロジェクトに参加できたこと。（３年男子）

・自分たちが考えもしない事を考えたり、作ったものをプレイしてくれる側の考えなどを考えてたりしていて、自分たちより大人なんじゃないか！もっと自分たちもしっかりしないといけないと考えさせられました。

（３年男子）

・他校の方と交流できた。（３年男子）

・回数を重ねるごとに子どもたちの成長を感じることが出来た点。みんなで一つの作品を作り上げて協力できた

点。（３年女子）

・プログラミングの初歩を中学生に教えることによって理解できた。（2年男子）

・子供たちのプログラムを見て、考え方の視野が広がった。（３年男子）

・今回のプロジェクトに参加して、プロジェクト参加への責任の重さに気が付かされた。一人だけでプロジェクトは成功できない。一人一人が協力し、プロジェクトを絶対成功させる意思が必要不可欠。今回それが学べてよかった。（2年男子）

・他では味わえない達成感と充実感がよかったです。（３年男子）

・普段関わらない小学生と交流ができた。Scratchを操作できたこと。（３年女子）

・教えることの難しさ、段取りの大切さが学べた。（３年男子）

・スクラッチの技術が身についたこと（３年男子）

・子供たちの成長を近くで実感しながら作業を進めていけたこと。（３年男子）

・中学生と同じ目線で教えることができ、新潟市PRを成功させることが出来たこと。（2年男子）

・プログラミングを通して教えることの大変さや、面白さなどを学ぶことができた。（2年男子）

・指導する側として何かを教えるということはなかなか経験できないのでそれが経験できて良かった。

（３年男子）

・研修課題をやってみて、自分自身もプログラミングの理解が深まったこと。みんなで協力してやれたこと。

（３年女子）

・Scratchの動作を学べたこと。共同でプロジェクトを進行していくためにどのようなことをすれば良いのかを学べたこと。（2年男子）

・通常の講義などでは体験できない経験ができた（３年男子）

・学科の後輩や他学校の学生と交流を持てた。人前で話す機会を持てた。若年層に対し、このようなプロジェクトがあると知ることが出来た。事業の運営の仕方をなんとなく感じられた。（4年女子）

・メンター同士や中学生たちと一緒になって考えることができた。（？年女子）

・貴重な経験を通し、プログラミングとコミュニケーションについて理解が深まった。（2年男子）

・普段関わる機会がない子どもたちや、違う学校の方と交流できたこと。（３年女子）

・普段の学生生活では関わることのできない小学生と関わることができたこと。（３年女子）

**Q.本プロジェクトのメンターとして参加して良くなかった点を教えてください**

・就職関係で忙しかったので大変だった。（３年男子）

・もっと時間があるとよかった。（３年男子）

・スケジュールがややタイトで辛いこともありました。（2年男子）

・メンターの期間が若干折り合いが悪く、こちらの作品制作時期と被ってしまった為、良くないことではあるが、体調を崩してしまい双方がおろそかになってしまった時期があったこと。（2年男子）

・学校からの事前説明が不十分で、（午後だけとは言え）7日間も授業を公欠しなければならないとは思わなかった。（１年男子）

・1時間ずつ7日間でやる内容にしては、とてもスケジュール的に難しさを感じた。（３年男子）

・何度か学校の授業が受けれなかったこと。（３年男子）

・教える側がなんでもいいよというと作業が止まる子が多いと思いました。（小学生）

・特にないですが、交通手段や金銭面での配慮が少し薄かった気がします。（３年男子）

・日程の調整など。（３年男子）

・試作など時間外でやることが多く大変だった。（３年男子）

・もう少し、他校のメンターの人たちとコミュニケーションをとればよかった。もっとお互いに情報交換していればさらに今回のプロジェクトはよくなったと思う。（2年男子）

・メンターとして自分自身の行動や言動が、まだまだ未熟だったかなと思いました。（３年男子）

・メンターの研修時間が少なすぎて子供たちの理想の作品を思い通りにサポートできるような知識をつけられなかったところ。（３年男子）

・僕自身の理解や能力不足で、学生側が説明を理解できずに説明不足のまま進んでしまったこと。（2年男子）

・実習や資格試験と時期がかぶっていたこと。授業を休まなければならなかったこと。（2年男子）

・研修期間が短かった（３年男子）

・中学生に対して的確なアドバイスが出来ていたかわからない。（4年女子）

・研修から実際のメンターとして教えに行くまでに期間があいてしまい、中学生にプログラミングを上手に

教えられなかった。（？年女子）

・授業と被っていたため公欠せざるをえなかった。（2年男子）

・小学生のやりたいことをやるには時間が足りなかったところ。（３年女子）

**Q.メンター育成研修で役に立った点を教えてください**

・プロジェクトの進行に対してどう対応し解決するかの問題解決能力の育みが役に立ちました。（１年男子）

・子供に何かを教えるときのコツを学べた。（４年男子）

・小学生に教えるときにできるだけ早く教えることができた（１年女子）

・Scratchの基本的なことが理解できた。（３年男子）

・Scratchが使えるようになった。（３年男子）

・子供達との接し方、Scratchの基本的な操作方法が身に付きました。（2年男子）

・上記したように話し合う姿勢や相手の事を考えた仕様。改めて人に教える難しさを知った。（2年男子）

・中学生に理解してもらうために説明をわかりやすくしなければならないため相手を考慮して話せる力が

身についた（３年男子）

・Scratchを扱えるようになった。人に教えることの難しさが分かった。（３年男子）

・動画教材がとても分かり易かった。研修の中で、自分のオリジナル作品を作った経験が役に立った。

（１年男子）

・このプロジェクトの目的や7日間のスケジュールを確認できた。（３年男子）

・実際にグループで話し合いをしてみて、どうすれば分かりやすいか考えることができたこと。（３年男子）

・プログラミングをやったことのない人でも簡単にいろいろ作れる。（３年女子）

・ウェブブラウザで動くプラグラミングツールのscratchという存在を知ることが出来たこと。（３年男子）

・自分以外の考えを考えるようになった。（３年男子）

・教材の使い方が分かった。（３年男子）

・スクラッチの基礎知識の習得。（３年女子）

・スクラッチを使いプログラミングの初歩を学べたこと。（2年男子）

・基本的な操作は研修によって難なくこなせるようになった。

・生徒たちにどこまで協力してあげていいのか、このプロジェクトでなにを目標としていて、未来にどれだけ

関わるのか、それが研修で分かったからこそ、メンターの責任を理解して行動できた。（2年男子）

・scratchの使い方や応用がちゃんと身に付きました。（３年男子）

・Scratchをなんとなくだけど理解できた点。（３年女子）

・研修で学んだ内容。（３年男子）

・スクラッチの基本的なことが理解できた点（３年男子）

・スクラッチについておおまかに知れた。（３年男子）

・研修で課題を行ったことによりだいたいの内容が理解できた。（2年男子）

・どうやれば教えやすいかなど、教えるときの参考になった。（2年男子）

・今回使用したソフトは使ったことがないものだったし、それを事前に触れて少しでも理解しておくという点。（３年男子）

・事業の目的などがわかったこと。教え方のアドバイスがあったこと。課題をやってみて、プログラミングの

やり方が分かったこと。（３年女子）

・scratchの基本的な動作について分かりやすく教えていただき、とても役立ちました。（2年男子）

・Scrachの使い方がよく分かった（３年男子）

・scratchプログラミングの基本操作を理解できた。小中学生に対し指導するときのポイントを少しつかめた。

（答えを伝えるのではなく、答えを導き出すためのヒントを与える等）（4年女子）

・プログラミング講座の際に、中学生が作りたいというゲームなどは、似たようなものを研修課題として作ったこともあり、教えやすかった。（？年女子）

・操作方法の予習（2年男子）

・プログラミングの操作法（３年女子）

・今までやったことのなかったプログラミングをスクラッチで作れたこと。（３年女子）

**Q.メンター育成研修で足りなかった点・盛り込んで欲しかった内容を教えてください**

・強いて言えば、プロジェクト期間の時間が押し気味だった点です。（１年男子）

・紹介程度でよいのでC言語などの言語系プログラムもあることを紹介してもよかったのではないかと思う。

（４年男子）

・小学生の考えを実現するときにメンター課題でもやってない部分を使うことがあったのでもっと細かく教えて欲しかった（１年女子）

・プロジェクトの結合の説明をしっかりやってほしかった。（３年男子）

・全体でのしっかりとした意見交換、準備期間など（３年男子）

・普段プログラミングをしている人でもscratchの操作を覚える時間が短いと感じたのに同じ内容で中学生に

覚えてもらうのは厳しいと思うので操作を覚える時間がもう少し欲しかった（３年男子）

・連絡を回すならその日ではなく、前日にメールを送ってほしい。（３年男子）

・基礎の部分をもう少しじっくりやったほうがいいと思いました。（３年男子）

・連絡の取り合い（３年女子）

・新潟PRプロジェクトの内容をもう少し深く研修した方がいいと思う。（３年男子）

・七日間の短い中には盛り込みすぎな内容だと思った。（３年男子）

・もう少し時間をとって使い方だけ教えてほしかった。（３年男子）

・実際の対象者に対する内容に近い研修が必要（３年男子）

・基礎的なことしか出来なかったので実際にゲームを作る際に応用がきかなかった。（３年女子）

・統合関係を詳しく（研修ではローカルファイルに保存しか教えてもらえなかったから）（３年男子）

・もう少しscratchに触れる時間を設けられたらいいと思いました。（３年男子）

・小学生の考えそうなことの操作方法（３年女子）

・全体の流れについての、詳しい説明。（流れや、完成目標など）（３年男子）

・研修内容が個人的な課題のものばかりだったのでグループを通じての作業も増やしたほうが良いと思った。

（３年男子）

・内容も分かりやすかったため特にないです。（2年男子）

・もう少しグループでの活動を増やしてほしかった。（2年男子）

・講座の各回にやる内容をもっと詳しく知りたかったこと。課題は提出したきりで、あっていたのか正解が

分からなかったこと。（３年女子）

・scratchの知識やアイディアを学べる時間がもう少しほしかったです。（2年男子）

・できている人とそうでない人の差が大きく本番で支障が出た（３年男子）

・実際にゲームを作るときなどに応用できる力がついていなかったため、scratchプログラミングをもう少し

踏み込んで勉強したかった。（私の理解力と応用力、自主的な勉強が足りなかったのが要因でもあります）

・小中学生を指導するときのポイントをもっと盛り込んでほしい。（小中学生との接し方が難しかったです）

（4年女子）

・研修は2回では足りないと思った。プログラミングを教えるというより、メンター同士で考える時間が

多かった気がする。（？年女子）

・子どもたちへの接し方のアドバイス（３年女子）

**Q．メンター育成研修及び事業運営にあたってのご意見・ご要望を教えてください**

・メンター研修の期間時間をもっと増やしより良いものを作れるようにする事。特に企画する段階の時間を少しでもいいので振り分けてほしいです。次回はもう少し受講生の人数を増やしてほしいです。（１年男子）

・メンター実施日の変更などの連絡が全員にうまく伝わっていなかった。もっとたくさんの小中学校で実施してもいいと思った。（１年女子）

・学校までのバスくらい出してほしい。小学校側でスリッパくらい出してほしい。ローカルにデータを保存できないことを早く伝えてほしい。背景を透過可能でマルチバイト文字を入力できるドロウソフトを入れてほしい。（３年男子）

・給料を上げてください。（３年男子）

・予め、どの程度の期間に渡るプロジェクトなのか、説明が欲しかったです。

（メンターになると決まってから夏から冬にかけての期間と知りました）（2年男子）

・こちらのミスや学校側のミスであったら申し訳ないのですが。急きょ変更の連絡が全員に行きわたらず一部の

人は知っていても自分は当日に知らされるという事もあったので連絡がちゃんと全員に行きわたるといいなと感じました。（2年男子）

・協力してくれる小・中学校やメンターとちゃんと情報の共有をしてもらいたかったです。集合時間や準備するもの、学校のネット環境など、伝わっていないことが多かったと感じました。（３年男子）

・連絡は可能であればグループの代表だけでなく全員にしてもらえるといいと思いました。（３年男子）

・スケジュールを少し見直したほうがいいと思った。（３年男子）

・研修の内容などは充分だと感じました。（３年男子）

・メンター育成研修の時間を増やす。（３年男子）

・スライドには、事業の目指していることや大切なことが書いてあったが、配布資料にはなかったので

欲しかった。（３年女子）

・メンター育成研修と実際にプロジェクトが始まるまでの時間が空いてしまい、研修で学んだことが役立ち

にくいと感じました。（2年男子）

・もっと時間をとった方がよいと思った（３年男子）

・今回は時間が限られていましたが、メンター育成研修にもう少し力を入れて企業様と学生の二人三脚で事業

運営に取り組めたらもっと達成感が出てくるのではないかと思う。（4年女子）

・適切な内容でした。（2年男子）

・学生にとってためになる良い事業だと思う。（３年女子）

**Q.クラウドシステムを利用した映像授業やデータ共有に関するご意見・ご要望を教えてください**

・非常に良かったです。映像などは文字だけではなく映像を流すことによって理解度が深まりましたし、

クラウドシステムを利用することによって作業効率等が大幅に削減されてよかったです。（１年男子）

・USBを回して共有するより短時間で済むため時間短縮になってよいと思う。（４年男子）

・メンターの課題で映像を見るときに同じ課題で二つの映像を見なくてはならないときがあり面倒だった。

（１年女子）

・使う意味がありませんでした。（３年男子）

・メンター、マネージャー共に活用している様子はないように思えました。（2年男子）

・更新がほとんど行われず活用する意味も薄かった（３年男子）

・映像素材をクラウドで共有するのは効率が良くていいなと思いました。（2年男子）

・使いやすいシステムではありましたが、使用する機会がほとんどないように思う（３年男子）

・クラウド自体を使う機会が少ないと感じました。（３年男子）

・映像授業はとても分かりやすく、scratchを扱ったことのない人にもわかりやすい内容になっていると感じた。（３年男子）

・データ共有の仕方が少しわかり辛い（３年女子）

・使い方があまりわからない。（３年男子）

・よくわからかった。（３年男子）

・研修の課題で使って以降は忘れていた。子供たちも利用できるようになれば有用なものではないかと感じた。（３年男子）

・とてもわかりやすかったです。（３年男子）

・映像授業は良いと思いました。（３年男子）

・わかりやすく課題を順調に進められた。（３年男子）

・映像はわかりやすく学習しやすかった。（2年男子）

・分かりやすかったです。（３年男子）

・自宅で自分の好きな時間にできたので良かった。自分の分からないところだけを何回も見ることができたので良かった。（３年女子）

・使いやすかった（３年男子）

・自分の空き時間に映像授業を見ながら進めることが出来た。分からないところだけを再度確認することが

できた。（4年女子）

・映像授業は分かりやすく、分からないことを何度も見返せてとてもよかった。データ共有も簡単で良かった。（？年女子）

**Q.プログラミング講座のカリキュラム内容に関するご意見・ご要望を教えてください**

・今回のカリキュラム内容は二つほどでしたが、受講生にも授業で学んだ内容に対しての課題を出した方が

より理解度が深まるのではないのでしょうか？（１年男子）

・1時間×7日ではさすがに短すぎると感じました。1日2時間ほどが丁度良いのではないかと思います。

（４年男子）

・新潟市だけだとほかのグループと似た内容が増えるため、新潟県内のＰＲでもよかった。今回は普段から

パソコンをやっている子がメインだったが、今度は普段まったくやらない子やもっと低学年も対象にして

いいと思った。（１年女子）

・時間が足りなかった。（３年男子）

・もう少し時間がほしい。（３年男子）

・グループワークに割くための時間が圧倒的に足りないように感じました。（2年男子）

・子供はおもちゃが目の前にあれば遊ぶ上、周りに友人がいればまともに話を聞くわけがないのでその辺を

考慮した時間配分がまるで考えられていない（３年男子）

・時間や日にちを見直して中学生がプログラミングするにあたって無理のない内容に改善したほうがいいと思う（３年男子）

・全体を通して時間が少なく、一日一時間の授業では進度が遅いと感じました。いきなりグループワークを

するのは実際にプログラムを組む側も教える側にも難しいと感じました。（３年男子）

・このカリキュラムをこの短時間でこなすのは無理があった。第1、２回のサンプルプログラムも、

第３～６回のグループプログラムも完成まで行かず、グループワークの前にもう少し個人での

プログラム作成が必要だと思う。（１年男子）

・後半の方は、とても時間が足りていないと感じ、子供たちも理解して進んでいない気がした。（３年男子）

・グループワークの時間がもう少し多いほうがいいと思いました。（３年男子）

・研修期間が７時間分しかなく子供たちにプログラミングの面白さが伝わりづらかったと思うので時間が

足りなかったと思います。（３年男子）

・メンターが授業の進行を行うにあたっての打ち合わせが少ないと思った。（３年男子）

・やりたい人だけでやる方が効果的だと思った。学校の先生にも監督していただいた方がいい。（３年男子）

・時間が無いのはわかっているのですが、１人の作業からいきなり５、６人の作業になるのが難しかったと

感じました。段階を踏んで、２、３人での作業を間に経験したほうがスムーズに進めるのではないかと

感じました。（３年男子）

・流れはよかったので、メンターそれぞれがしっかりと行動できていれば大丈夫だと思いました。（３年男子）

・その日の目標があるからやりやすそうだと思った。（３年女子）

・3学年でクラブ活動を行っていたのに、同じ説明の仕方では、学年によって理解の差が出てしまうと思った。

メンターでもいくつかの課題をこなしたうえで、操作方法を覚えたにもかかわらず、小学生に1回目、2回目でScratchの操作方法を覚えさせるのは酷だと思った。それをサポートするのがメンターの役目だと思うが、ほぼメンターが指示していたため１回目、２回目の意味がないように感じてしまった。（３年男子）

・難しいかもしれませんが各学校でも僕たちが最初にこなした課題と同じくらいの課題をこなしていただかないと最初に簡単なゲーム一つを作るだけでは、小学生中学生が身に着けられる技術は少なく、自分たちで作ることがほとんどできないため、メンターが正解を教えずに作成するのは困難だしもっと多くの技術を身に着けてもらった方がより、プログラムすることを楽しんでもらえるのではないかと感じました。（３年男子）

・子供たちがスクラッチの操作の仕方や仕組みを全く理解していないまま作品作りに進んでしまったので作品

作りがスムーズに進まなかった。（３年男子）

・１回の講座時間が長くないこともあり、中学生が集中できていたのでよかったと思います。（2年男子）

・もう少し時間を増やしてほしかった。（2年男子）

・難しいこととは理解していますが、やはり時間が足りないのだと思います。教えているのは小学生、中学生

でして特に小学生は教えていても感じましたが進めていくにあたって小さいながらも色々と問題が発生

します。それでも時間は決められているためそうなった場合の対処に当たればしわ寄せはほかのところに

いってしまいます。やはり基礎が大切なので、そこの部分にもう少し時間をさければよかったんじゃないかと思いました。（３年男子）

・第１回、第２回の講座は、参加していないので子ども達の理解度と、時間の充分さは分からない。

作品の例を挙げてあげないと、どんなものを作るか中々思いつかずまとまらないようだったので、

次回やるときは、今回の作品を例としていくつか見せてあげるといいと思う。

どんな作品にするか考えるとき、おおまかでいいのか、どこまで細かく決めればいいのか分からなかった。

作品を決める際、どこまでヒントを出したり、決めてあげたりしていいのか分からなかった。（３年女子）

・メンターの力不足もありますが、子供達が２回の講座でscratchの操作を理解するのは難しいと感じました。（2年男子）

・時間が短かった（３年男子）

・時間が足りなかった（4年女子）

・次のプログラミング講座までの期間があくこともあり、中学生も内容を忘れていることがあった。（？年女子）

・プログラミングができる子とできない子が偏っていたので、もう少しスクラッチの操作を覚える時間があってもいいのかなと感じた。（３年女子）

**Q.メンターをやって学んだことや、身についたと思うことを教えてください**

・問題解決能力やコミュニケーション能力、一番はチームでプロジェクトを起ち上げてやり遂げた経緯です。（１年男子）

・ゼロからスタートする人に教える大変さを知りました。（2年男子）

・子供に何かを教えるときのコツを学べた。（４年男子）

・普段と違う分野のことを自分でも学べてよかった（１年女子）

・我慢（３年男子）

・人に教えるのは難しいと思いました。（３年男子）

・個人でなく、チームで課題に取り組む経験ができ、良い勉強になりました。また、近頃の小学生の学校生活を垣間見ることが出来る貴重な機会でした。（2年男子）

・耐えること（３年男子）

・元々自分から人に話しかけるのは苦手だったが今回のメンター研修で克服できたような気がした。

後、人に教えるのは難しいなと思った。（2年男子）

・scratchをさわりだけだが覚えることができた（３年男子）

・以前から興味はあったが触ったことはなかったScratchをこの機会に触れて、子供達へのプログラミング教育がどのように行われているか実際に知ることができて良かった。（１年男子）

・同じ学校でも他の学科や、別の学校の生徒とも関わることが出来、人それぞれの教え方があることを発見し、勉強になった。（３年男子）

・コミュニケーション能力やグループワークのまとめ方。（３年男子）

・教えるのって大変だなぁというのがよくわかりました。伝える言葉など気を付けてなるべく相手が

わかりやすいように少し工夫したり、自分の足りないところに気づかされました。（３年女子）

・普段関わらない子供たちと接することが出来たこと。

短い期間でプロジェクトを上手く進行させるにはどうすればいいのかと考える機会が出来たこと。（３年男子）

・今の子供たちの考えや、自分以外の考え（３年男子）

・ゴールを見据えて細かく計画を立てること。無理な計画を立てないこと。

役割分担の大切さ。みんなで協力して取り組む力。（３年女子）

・人に自分のわかっていることを言葉にして伝えることがかなり難しいことだと実感した。

何回もメンター活動を行うことで少しはできるようになったと思う。（2年男子）

・子供たちの柔軟な思考に驚き、視野が広がりました。（３年男子）

・今回は、初めてプロジェクトに参加した。私自身がどこまで積極的に行動できるか、どれだけプロジェクト

成功に貢献することができるのか，それがよくわかる結果になった。自身の力の足りなさに気が付かされて

これからどれだけ成長し、今回のプロジェクトで学んだことを生かせるようにしたい（2年男子）

・コミュニケーション力。限られた時間の中で効率を求めるスケジューリング能力（３年男子）

・想像力の豊かさを小学生から学んだ。進行役をやらせていただき、以前よりも度胸はついたと思います。

（３年女子）

・人に物事を教える力がついたと思う。（３年男子）

・人に物事を教える大変さ。人と協力することの大切さ。スクラッチの技術。信頼関係を築くことの大切さ。

与えられた課題以外に自習に取り組むことの大切さ。（３年男子）

・小学生は余計なことを考えずに純粋に前に進んでいってくれるし、僕たちでは想像もできないような発想

ばかりで本当に無限の可能性を感じました。まだ20歳ではありますが、いろいろな難しいことを考えながら行動してしまう僕たちとは違って発想や行動が自由そのもので自分たちにもあんな時があったんだなと、自分ももっと考えすぎずに行動してもいいのかなと逆に小学生から学ぶべきことがたくさんありました。

（３年男子）

・中学生の考え方を尊重することができた。またこのような機会があれば参加してみたいです。（2年男子）

・教えることの難しさや、楽しさ、他校の人との交流など多くを学ぶことができるとてもいい経験をすることができました。（2年男子）

・ありがちな表現になってしまいますが、みんなで一緒になってものを作る楽しさみたいなものを改めて感じることができました。（３年男子）

・実際に自分で考えて課題をやったので、プログラミングの仕方や仕組み、工夫の仕方が学べた。

自分が作ったプログラムでないものを修正するのは、どこが間違っているのか見つけるのが難しかったが、

考える力がついたし、おもしろかった。

中学生にわかるように説明するために、まず自分自身がしっかり理解し、分かりやすい表現に言い換えたり、順序立てて説明したりしたため、勉強したことがより定着した。

中々発言できない子からも意見を聞き出すため、グループの中で分けて個々に聞き出すことができたこと。

また、言い出せないだけでとても良い案を持っているので、みんなの意見を聴くことは大事だとあらためて

分かった。講義が始まる前に生徒達と雑談したのは、話しやすい雰囲気を作れ、作品のヒントにもなったのでよかったと思う。

・ひとつのプロジェクトを複数名で協力して成功させるということが貴重な体験でした。

やってよかったと思いました。（2年男子）

・教えることの難しさ（３年男子）

・内野中学校の初回講義のように、予期せぬハプニングが起こっても臨機応変に対応できるように今後社会人になっても物事に取り組んでいきたいと思った。

・たとえ少人数でも人前で話すことが苦手でしたが、今回MCを数回担当させていただいて、とてもいい経験をすることができた。（4年女子）

・スクラッチを通してプログラミングのしかたが大まかにわかった。（？年女子）

・子供たちとの接し方（2年男子）

・思っていたよりも子どもたちは自由で、どのように声をかけたらいいか分からないことがあった。

あまり人に指導をすることや、サポートをする機会がないので、今回を通して自分自身の力不足に気付けた。（３年女子）

・もっと小学生とうまく接したり、教えられるようになりたい。（３年女子）

**Q.全体を通して、もっとこうしたかった、こうして欲しかったということを教えてください**

・やはり一番は時間の猶予と受講生の人数によってもっとより良いものができる点です。（１年男子）

・子供たちのやりたかったことが、時間の都合上、プログラムが複雑でつぶさざるを得ないことが幾つかあり、少し残念でした。（2年男子）

・もう少し子供たちや他校の生徒との交流をしたかった。（４年男子）

・総務省の人やテレビの撮影が来た時に人が多すぎて小学生との会話がしづらく、発表しているときもメンターが発表を見ようとしてもカメラが前にいてとても見づらかったのでもう少し配慮してほしかった（１年女子）

・時間が足りなかった。目標が小学生には難し過ぎた。メンターに対する連絡は口頭だけでなく、メールでも

同じ内容を送ってほしかった。（３年男子）

・時間の尺が全体的に短く感じた。（３年男子）

・スケジュールにもっと余裕が欲しかったです。（2年男子）

・最後のデータの結合が急ぎ足でメンターの調整に手間取ってしまうところがあったので欲を言うと制作の

時間がもう少し欲しかった（2年男子）

・短い期間ではあったが、当初の予定通りの人数で順調に進めていきたかった（３年男子）

・論理的思考・チームワークを育む上でプログラミング教育は大変有意義であると思うが、英語等と違い年齢を重ねてからでも十分学べることではあるので、小学校の頃から義務教育化する必要はないと思う。（他に時間を費やすべき科目がある）（中学・高校ではプログラミング教育を積極的に取り入れるべきだと思う）

（１年男子）

・全体的にもう少し余裕があるとよかった。（３年男子）

・説明がわかり辛いところが所々あるのでもう少し小学生が理解できるようにしてほしいです。（紙の内容とか）（３年女子）

・もう少し子供たちがプログラミングを楽しめる内容にした方がいいと思います。（３年男子）

・もっと時間がほしかった事、せめて電車が止まった時の対応や移動手段をしっかりしてほしかった。

（３年男子）

・教材の使い方の前にプログラミングの考え方から教えないととても理解できないのではないかと思った。

（３年男子）

・メンター自身のスクラッチの研修時間がもう少し欲しかったです。

子どもたちのゲームの作成時間ももう少しとれたら、よりよい作品が作れたように感じました。（３年女子）

・仕様書の重要性の認識が甘かったように感じた。

私たちメンターも、子供たちも重要視していなかったが、いざ統合を始めるという段階でメッセージや

スクリプト名がごちゃごちゃになり苦労することが多かった。（３年男子）

・全体を振り返ってみると、忙しくせわしない感じを思い出しましたが、悪かったことや特段ハプニングも

なかったことと思いますので良かったのではないかと思います。（３年男子）

・集合時間や防寒対策についてなど、細かいことではありますが、連絡を徹底してほしかった。（３年男子）

・研修時間が短かったです。（３年男子）

・わかりやすく説明することができればよかったと思う。（2年男子）

・テストがあるからと、講座に来ない生徒がいたので日程調整や顧問の先生から来るように呼びかけて

欲しかった。日程変更が多かった。（３年女子）

・時間をもっととってほしかった（３年男子）

・重要なところはチアリーの斎藤様や鈴木様に頼り切ってしまっていた部分もあったので、もう少し学生主体で運営できたらよかったなと思います。また、時間的にも厳しかったかもしれませんが、講義の途中で各小中学校の進捗具合などを話し合って情報共有する時間があったらもっと改善できたところもあったかもしれないなと思いました。（4年女子）

・中学生のやる気がもう少しほしかった。（？年女子）

・楽しかったのでもっと長い期間でやってもいいかなと思いました。（2年男子）

・もう少し多くの時間作成できたらと思う。（３年女子）