



悪い



良い

プログラミング学習（小学3年生）事後アンケート

（ ）ねん（ ）くみ（ ）ばん なまえ（ ）

プログラミングのがくしゅうをふりかえって、こたえてください。

(1)から(4)は、マークをえんぴつでくろくぬりつぶして、こたえてください。

○: 空白マーク ●: 正しいぬりつぶし /: 不十分なぬりつぶし

(5)は、□からはみださないようにかいてください。

このかみはきかいでよみとります。よごしたり、おったりしないようにしてください。

(1) 「プログラミング」のがくしゅうは、たのしかったですか？

○ とてもたのしかった ○ すこしたのしかった ○ あまりたのしくなかつた ○ まったくたのしくなかつた

(2) コンピュータ（ビスクット）をつかって、じぶんがつくりたいさくひん（うごくえ）を、つくることができましたか？

○ よくできた ○ すこしできた ○ あまりできなかつた ○ まったくできなかつた

(3) コンピュータ（ビスクット）のつかいかたは、むずかしかったですか？

○ とてもかんたんだった ○ すこしかんたんだった ○ すこしむずかしかった ○ とてもむずかしかった

(4) これからも、プログラミングのがくしゅうがしたいですか？

○ とてもしたい ○ すこししたい ○ あまりしたくない ○ まったくしたくない

(5) コンピュータがべんりだとおもうことを、じゅうにかいてください。