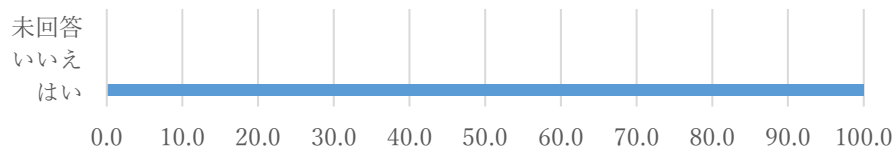
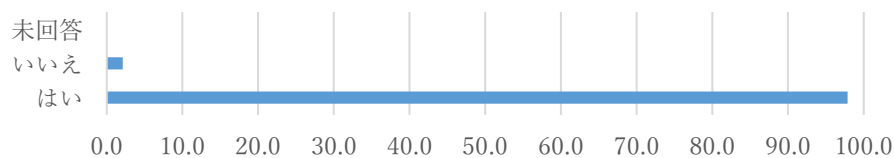


AD科 コンピュータプログラミングⅠ アンケート調査結果
(第3回目 10月7日実施)

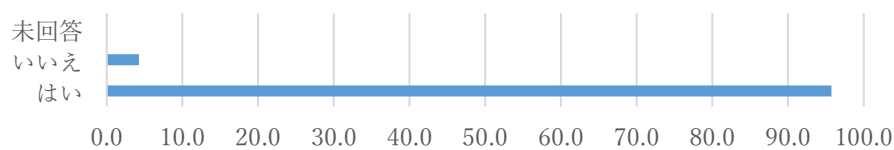
設問1 background関数は、理解できましたか。



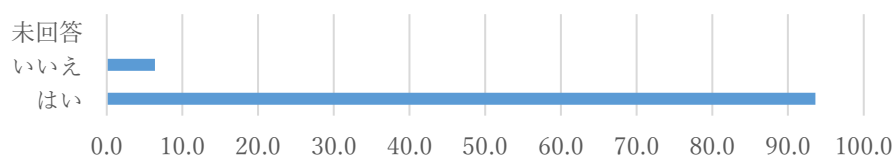
設問2 fill関数は、理解できましたか。



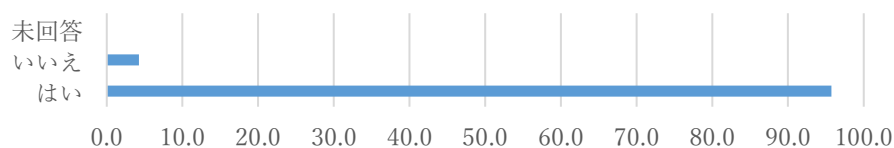
設問3 stroke関数は、理解できましたか。



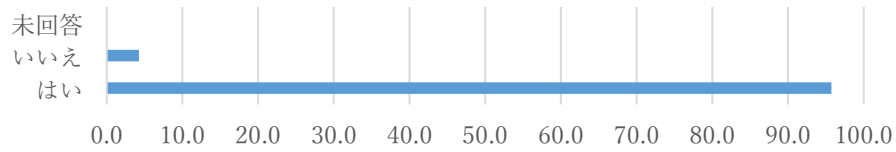
設問4 透明度の設定は、理解できましたか。



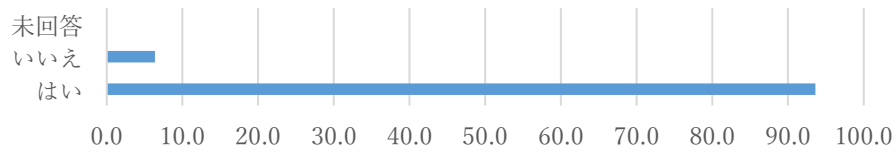
設問5 beginShape関数は、理解できましたか。



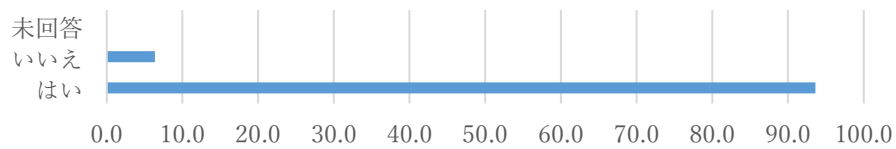
設問6 endShape関数は、理解できましたか。



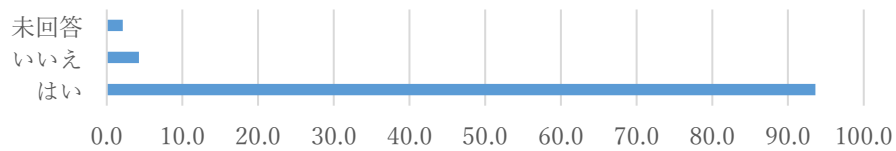
設問7 vertex関数は、理解できましたか。



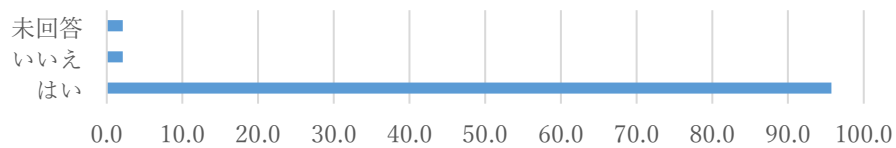
設問8 隙間を閉じる方法は、理解できましたか。



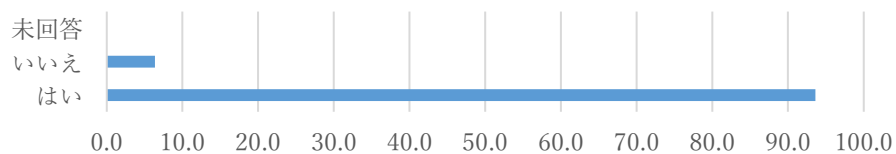
設問9 コメント（注釈）は、理解できましたか。



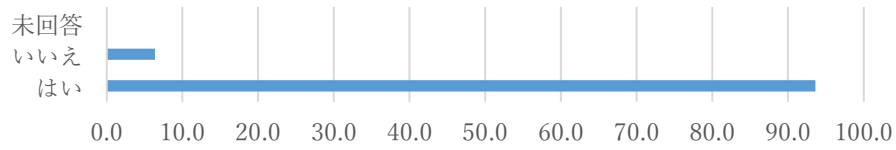
設問10 変数は、理解できましたか。



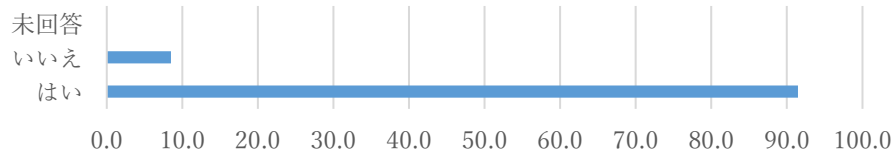
設問11 代入は、理解できましたか。



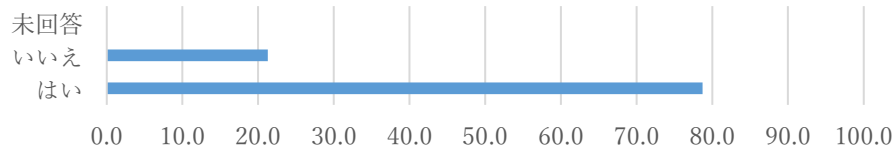
設問12 四則演算は、理解できましたか。



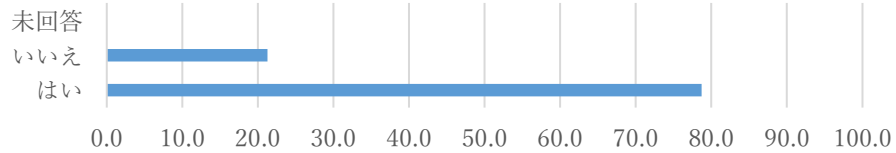
設問13 i n t 型は、理解できましたか。



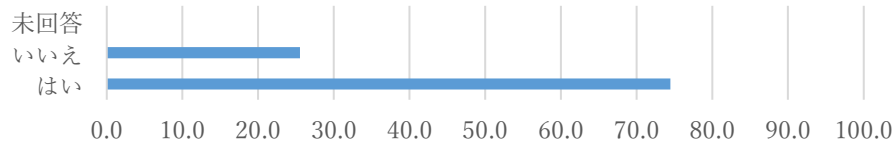
設問14 f l o a t 型は、理解できましたか。



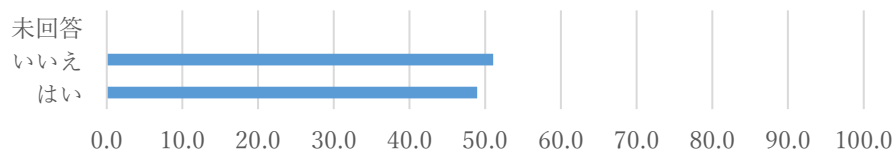
設問15 i n t 型の変数に浮動小数点数を代入できないことは、理解できましたか。



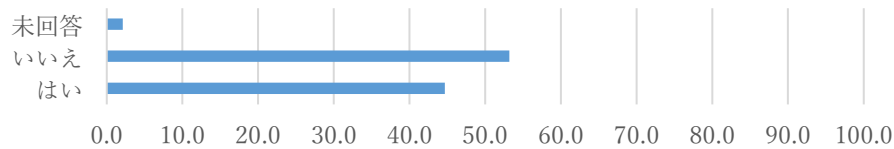
設問16 f l o a t 型の変数に整数を代入できることは、理解できましたか。



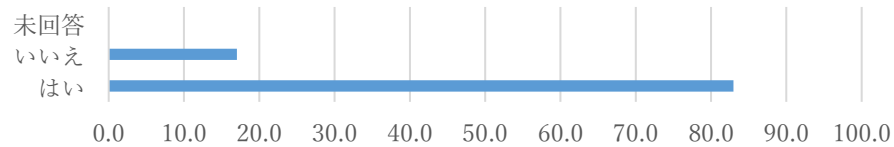
設問17 f o r 文は、理解できましたか。



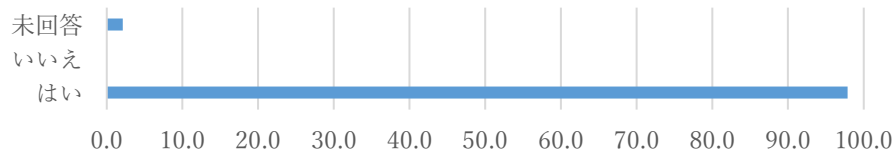
設問18 関係演算子は、理解できましたか。



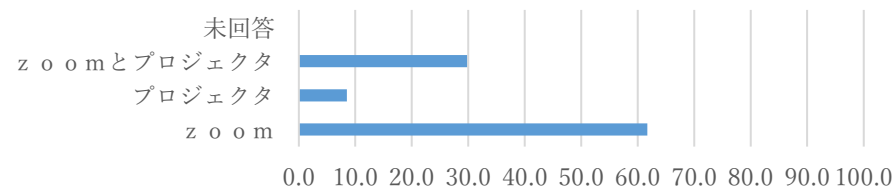
設問19 授業の録画は役に立っていますか。



設問20 この授業では z o o m を併用していますが、指示内容は分かり易いですか。



設問21 指示内容は、z o o m とプロジェクタのどちらを活用していますか。



設問 22 z o o m を併用した授業は、板書やプロジェクタを使った授業と比較してどのような点が分かり易いですか。

- ・見やすい点。録画が役に立つ点。顔を動かさなくていいので疲れずらい点
- ・zoom だと細かいところが見えるので、プログラムが見やすい
- ・zoom だと手元で確認することができるため、視覚的な点でわかりやすい。
- ・いちいち顔を上げてプロジェクタを見る必要がないので、作業しやすい。
- ・どこでも、それも画面上で見れるので、文字が読みやすい。
- ・パソコンだけを見ながら作業できる点
- ・プログラミングでは、小さな文字や記号が多いため、zoom で細かいところを確認できるとスムーズに作業が進められる。手元で先生のプログラムを見た方が、なんだか集中でき

てわかりやすい。

- ・プログラミングは字が小さいので見やすい。
- ・プロジェクタから離れた席でも見やすく目を凝らさずに大事なところを自分の pc でしっかり見れる
- ・プロジェクタが見えない時にパソコンで見れることがとても良いです。Zoom の画面と自身の画面を組み合わせる作業できる所がとても分かりやすく助かっています。
- ・プロジェクタの文字が見えないときなどに zoom で確認できる点。
- ・画面が近いので見やすいことと、録画などができるのでメモのし忘れが起こっても対処ができること
- ・顔を動かさずに作業ができるから見逃しが少なくてよい。
- ・教室の奥に居る人でも、内容が把握できやすいと思う。プログラミングの文字など見比べる時に大きく視点を動かさなくて済む。
- ・近くで教科書と先生の解説も同時に見ることが出来るので、便利だと思います！
- ・見えやすい。スクショがとれるため、遅れをとっても見返すことができる。
- ・今回の授業では、授業についていけない場面がありました。そのため、事前に予習しておきたいです
- ・細かいところまで、見やすい。
- ・細かい数字が見やすいです。また同じ操作をすればいいというのが直感的にわかります。
- ・作業しながら同じ画面で指示をみられるのがやりやすい
- ・作業する同じパソコン上で見れるところ
- ・自分が作業している画面と並行して見れるので、その都度板書やプロジェクターを見上げなくても作業できるので何を行っているかや自分がどこを間違えているかなどがわかりやすい
- ・自分のパソコン内で zoom を見て講義を受けながら作業ができる点が視線を大きく動かさなくても良いため便利です。時と場合によって zoom とプロジェクタどちらを見るか使い分けているので zoom を併用した授業はありがたいです！
- ・自分の手元で細部まで見ることができる点
- ・自分の書いたものと並べて見比べられるからわかりやすいです。
- ・自分は目が悪いので、zoom だと見やすく助かります。
- ・手元で作業内容を確認することができる
- ・説明を手元のパソコンで見ることができるので、授業についていきやすい点。
- ・体調不良などで授業時間に間に合わなくなってしまったときや、プロジェクターが見づらいときなどに利用している。
- ・同時並行で理解できる
- ・内容を先生が説明する前に多少理解してから、話を聞ける点。
- ・認識しやすい。

- ・目が悪くてプロジェクタが見えなくてもわかる。
- ・隣に映像があるので、見ながら進めやすい

設問 24 授業に対する要望、感想等があったら記入してください。

- ・ processing が実用的なのか知りたい。
- ・ ウィンドウサイズを変更しても真ん中に固定できるのが、とても便利だと思った。
- ・ エラーが起きた時にどこが違うのかを見つけるのが難しい
- ・ ハンズオンワークショップで int 関数が全く理解できなくて困ってたので今日の授業で理解できて感動した。
- ・ ペースがちょうどよかったです。
- ・ もちろんほかの人から授業ペースについての感想で早い/遅い等あると思うが、自分としてはちょうどいいように感じた。この調子で今後も授業を受けたい。
- ・ 基礎を確実に覚えて今後につなげられるようにしたいと思います。
- ・ 今までで 1 番面白かったです
- ・ 今回の講義を行って変数のプログラミングを終わらせることができました。実際に書く際は 1 行ずつ何を示しているのかを考えながらプログラミングに打ち込むことができました。ただ、float 型はまだよくわかりませんでした。
- ・ 今日は前回よりもプログラムをしている感覚に浸ることができました。
- ・ 四則演算のやりかたや色を入れたり、vertex を使うことで→などの単純な図形から恐竜のようなイラストをプログラミングを通してかけることが分かって興味深かった。
- ・ 色塗りなどができてとても楽しい
- ・ 生き物のイラストが描けるなんて驚きだった
- ・ 段々と難しくなってきたと感じましたが、何とか出来ました！次回以降は少しでも予習してから授業に臨めるようにしたいです！
- ・ 変数の便利さが改めて分かった。int などの変数のデータ型に関しては今回の授業で初めて学ぶことができたので、忘れないでおきたい