

2. アンケート分析編

目次

はじめに	1
第 1 章 分析対象と基本ルール	3
第 2 章 講座は面白かったか	4
第 3 章 何が「できた・わかった」と感じられたか	7
第 4 章 何が「少し難しかった」と感じられたか	9
第 5 章 続きをやってみたいか	11
第 6 章 設問を横断して見えてくること	12
第 7 章 春日井市・鷹来公民館 独自アンケート	13
第 8 章 春日井市・知多公民館 独自アンケート	15
第 9 章 土岐市・駄知公民館 独自アンケート	17
第 10 章 共通アンケートと施設アンケートの関係	18
第 11 章 自由記述から見えるもの	23
第 12 章 アンケートで分かること、分からないこと	25
第 13 章 行政・施設運営の視点から考えられること（私案）	26
第 14 章 次年度以降のアンケート項目について（私案）	27
第 15 章 アンケート結果から見える 3 つの可能性	29
第 16 章 まとめ	30
付記 最終版のデータ範囲	32

はじめに

このアンケート分析編では、今夏巡回講座で収集したアンケート結果を中心に分析しています。

今回使用したアンケートは、大きく次の 2 種類に分類されます。

① 共通アンケート

こどものプログラミング教室が作成したアンケート

② 施設アンケート

施設が作成したアンケート

この2種類のアンケートは、質問の目的や選択肢が異なります。

共通アンケートは、主として参加者自身の学習体験を確認するためのものです。

- 講座が面白かったか
- 何が「できた・わかった」と感じたか
- 何が「少し難しかった」と感じたか
- 続きをやってみたいか

一方、施設アンケートは、施設が講座事業を評価し、今後の運営を検討するための項目を多く含むものです。

- 講座内容への満足度
- 講師の評価
- 講座を知った媒体・きっかけ
- 参加しやすい曜日・時間帯
- 今後希望する講座内容

2種類のアンケートの趣旨が異なっているため、本分析では両者を無理に統合していません。

下記のように、それぞれを別の視点で分析しています。

- 共通アンケートは「学習体験の自己申告」
- 施設アンケートは「事業・施設利用の評価」

また、このアンケート分析編では、アンケート結果だけで子どもの学習過程や心理状態を断定するものではありません。

アンケートは、回答時点で参加者が自分の体験をどのように受け止めたかを示す資料です。そのため、講師観察メモとは異なる性質を持ちます。

したがって、「アンケートに書いてあるから、それが現場のすべてである」とは考えず、アンケートから分かる範囲と、分からない範囲を明確に分けながら分析を実施しています。

第1章 分析対象と基本ルール

1-1. 共通アンケート

共通アンケート全体の回答数は 162 件です。

このうちロボットプログラミング講座部分に回答したものは 144 件です。

回答の内訳は下記の通りです。

共通アンケート全体	162 件
ロボット部分	144 件
ロボット単独	51 件
Scratch＋ロボット	93 件

「面白さ」の内訳は下記の通りです。

面白さの有効回答	141 件	95.7%
面白さの肯定回答	135 件	
「ふつう」	6 件	

「続きへ」の内訳は下記の通りです。

続きへの有効回答	140 件	97.1%
続きへの肯定回答	136 件	

「できた・わかった」の延べ数は下記の通りです。

「できた・わかった」の延べ数	478 件
----------------	-------

「少し難しかった」の延べ数は下記の通りです。

「少し難しかった」の延べ数	190 件
---------------	-------

ロボットプログラミング講座の回答 144 件について、参加区分は下記の通りです。

子ども	131 件
大人（ガールスカウトのリーダーを含みます）	13 件

1-2. 施設アンケート

施設アンケートとして分析対象としたものは下記の通りです。

春日井市・鷹来公民館	11 件
春日井市・知多公民館	8 件
土岐市・駄知公民館	4 件

施設アンケートとして分析対象としたものは、春日井市・鷹来公民館 11 件、春日井市・知多公民館 8 件、土岐市・駄知公民館 4 件です。

質問内容が異なるため、これら 23 件を共通アンケートと合算せず、それぞれの施設ごとに分析します。

1-3. 集計上のルール

設問によっては、回答件数の合計が回答者数を超えています。これは異常値ではなく、複数の項目を選択できる設問であるためです。

1-4. 「0 件」の扱い

共通アンケートでは、ロボットプログラミング講座のリモコン制御について、下記のようなアンケート結果となっています。

できた・わかった	0 件
少し難しかった	0 件

選択式設問では、リモコン制御の「できた・わかった」「少し難しかった」は、いずれも 0 件でした。

一方、自由記述にはリモコン操作に触れた回答が複数あります。選択式回答と自由記述の間にずれがあるため、この 0 件を「リモコン制御を実施しなかった」「理解されなかった」という意味には解釈できません。

このずれが生じた理由は、今回のデータだけでは分からないため、リモコン制御は定量的な評価の対象外とします。

第 2 章 講座は面白かったか

2-1. 全体結果

ロボットプログラミング講座の回答 141 件の結果は次の通りです。

とてもおもしろかった	110 件	78.0 %
おもしろかった	25 件	17.7 %

ふつう	6 件	4.3 %
あまりおもしろくなかった	0 件	0.0 %

3 件が未回答でした。

子どもの回答は 131 件中 128 件が有効回答で、肯定回答は 122 件、95.3% です。大人 13 件は全員が肯定回答です。

2-2. この数値をどう読むか

95.7%という数値だけを見れば、講座は非常に高い肯定的評価を得ています。

ただし、この結果だけで、下記のように結論づけることはできません。

- 講座の内容がすべて適切だった
- 全員が同じように楽しく学んだ
- この講座形式をそのまま他地域へ展開すればよい

アンケートの「面白かった」という回答は、参加者が講座全体を振り返った評価として扱います。

その中には、下記のような異なる視点での「面白かった」という体験が含まれている可能性があります。

※なお、下記は「面白かった」の理由としてアンケートから直接確認された内容ではなく、講座内容を踏まえて考えられる例です。

- LED が点灯した時
- 音が鳴った時
- ロボットが初めて真っ直ぐに動いた時
- S 字走行が成功した時
- 思い通りに動かなかったものが修正できた時
- 自由にプログラムを作成した時

したがって、このアンケート分析編では「面白かった」という評価を最終結論ではなく、「何が面白さにつながった可能性があるか」を考える入口として扱っています。

2-3. 子どもと大人

子どもの回答 128 件の結果は下記の通りでした。

とてもおもしろかった	99 件
おもしろかった	23 件
ふつう	6 件
否定的回答	0 件

肯定回答は 122 件／128 件で、95.3%です。

大人の回答 13 件の結果は下記の通りでした。

とてもおもしろかった	11 件
おもしろかった	2 件
ふつう	0 件
否定的回答	0 件

大人 13 件は全員が肯定回答となっています。

ただし、大人の回答は 13 件と少ないため、子どもの回答との比較から一般的な傾向を導くことは避けます。

ここで言えるのは、「今回参加した大人も、講座を肯定的に受け止めていた」という範囲です。

2-4. 「ふつう」6 件も重要

高評価の中で、「ふつう」と回答した子どもが 6 件います。

この 6 件を、95.7%という高い肯定率の中で消してしまわないことは重要です。アンケート分析では、少数回答も「なぜ他の参加者と異なる評価になったのか」を考える手がかりになります。

ただし、現在のアンケートだけでは「ふつう」と回答したその理由までは特定できません。自由記述や同会場の講師観察メモなどを参考にしながら、背景を考える必要があります。ただし、個々の回答者との直接的な対応付けはできません。

第3章 何が「できた・わかった」と感じられたか

3-1. 集計結果

「できた・わかった」の選択数は、合計 478 件でした。

この設問は複数回答制のため、選択数の合計は、ロボットプログラミング部分の回答数 144 件を上回っています。

内訳は下記の通りです。

数値を変更すると走り方が変わる	112 件
S 字走行	107 件
直進走行	102 件
音楽演奏	80 件
ハート表示	63 件
その他	14 件
リモコン制御	0 件

なお、リモコン制御は、選択式設問では 0 件でしたが、自由記述にはリモコン操作に触れた回答があります。

選択式回答と自由記述の間にずれがあるため、この 0 件を「リモコン制御を実施しなかった」「できなかった」「理解されなかった」という意味には解釈しません。

3-2. 数値と動きの関係が最多

「数値を変更すると走り方が変わる」は 112 件で、「できた・わかった」の中で最も多く選ばれました。

この項目では、プログラム内の数値を変更し、ロボットの速さ、進行方向、曲がり方などが変化することを体験しています。

自由記述にも、数値を変更するとロボットの動きが変わったことや、左右のタイヤの速さを変えると曲がることに触れた回答が複数ありました。

選択式回答と自由記述の双方で、数値とロボットの動きの関係が参加者の印象に残った例を確認できます。

ただし、この結果だけから、参加者が数値と動作の関係をどの程度理解したかまでは判断できません。「できた・わかった」は、回答時点で参加者自身がそのように受け止めたことを示す回答として扱います。

3-3. 直進走行

直進走行は 102 件でした。

直進走行は、自分が作成したプログラムをロボットへ転送し、実機が動くことを確かめる課題です。

自由記述には、プログラムによってロボットを動かしたことや、プログラムを転送すると実際にロボットが動いたことに触れた回答がありました。

一方、左右のモーターへ同じ数値を設定しても、ロボットが完全には真っ直ぐに走らなかったという記述もありました。その理由は、今回のアンケートだけでは特定できません。

この記述から確認できるのは、プログラム上で同じ数値を設定しても、想定どおりに直進しなかったと受け止めた参加者がいたという点までです。

3-4. S 字走行

S 字走行は 107 件でした。

直進走行よりも調整する要素が多い課題ですが、「できた・わかった」では、直進走行の 102 件を上回っています。

一方、第 4 章で扱う「少し難しかった」でも、S 字走行は 92 件と最も多く選ばれました。

「できた・わかった」と「少し難しかった」の回答関係については、第 4 章で同一回答者単位のカロス集計を行います。

3-5. 音楽演奏・ハート表示

音楽演奏は 80 件、ハート表示は 63 件でした。

これらの課題には、プログラミングした結果を音や光としてすぐに確認できるという特徴があります。

自由記述にも、音が鳴ったこと、LED が光ったこと、表示や光の色を変更できたことなどに触れた回答がありました。

このことから、音楽演奏や LED 表示が参加者の印象に残った例を確認できます。

ただし、選択数がロボット走行に関する項目より少ないことだけを理由に、音楽演奏やハート表示への関心が低かったとは判断できません。課題の実施時間、実施順序、会場ごとの進行内容なども異なるためです。

また、結果をすぐに確認できることが、理解のしやすさや講座全体の面白さにどの程度関係したかは、今回のアンケートだけでは分かりません。

第4章 何が「少し難しかった」と感じられたか

4-1. 集計結果

「少し難しかった」の選択数は、合計 190 件でした。複数回答制のため、回答者数 144 件を上回っています。内訳は下記の通りです。

S 字走行	92 件
数値を変更すると走り方が変わる	48 件
直進走行	14 件
ハート表示	12 件
音楽演奏	6 件
その他	18 件
リモコン制御	0 件

4-2. S 字走行が突出

S 字走行 92 件は、他の項目と比較して「少し難しかった」の選択が突出しています。

2 位の「数値を変更すると走り方が変わる」48 件のおよそ 2 倍となっています。

したがって、S 字走行は今回の講座の中で、「参加者が明確に難しさを感じた課題」であったことが分かります。

しかし、この結果から下記のように直ちに解釈することはできません。

- S 字走行は難しすぎた
- もっと簡単な課題に変更すべきだった

同じ S 字走行は、「できた・わかった」でも 107 件選ばれています。また、同一回答者単位の集計では、「少し難しかった」と回答した 92 件のうち 63 件が、「できた・わかった」にも S 字走行を選んでいました。

4-3. 「できた・わかった」と「少し難しかった」の双方で多く選ばれた S 字走行

S 字走行について下記のような結果となっています。

できた・わかった	107 件
少し難しかった	92 件

最終データでは、同一回答者単位のクロス集計も行いました。

S 字走行を「少し難しかった」と選んだ 92 件のうち、同じ回答者が「できた・わかった」にも S 字走行を選んでいたものは 63 件、68.5%でした。

また、この 92 件のうち、講座全体を「とてもおもしろかった／おもしろかった」と回答したものは 86 件、93.5%でした。「続きをやってみたい／ちょっとやってみたい」は、有効回答 91 件中 88 件、96.7%でした。

この結果から、S 字走行を難しいと感じながら、「できた・わかった」「面白かった」「続きをやってみたい」と回答した参加者がいたことは、同一回答者単位でも確認できます。

ただし、難しさが面白さや継続意向を生んだという因果関係までは確認できません。

4-4. 「数値を変更すると走り方が変わる」48 件

「数値を変更すると走り方が変わる」については、参加者が「少し難しかった」と感じた回答が 48 件ありました。

- 左右のモーターの速さ
- 動作時間（一時停止時間）
- 走行距離に影響する数値

「数値を変更すると走り方が変わる」を「少し難しかった」と選んだ 48 件のうち、同じ回答者が「数値を変更すると走り方が変わる」を「できた・わかった」にも選んでいたものは 37 件、77.1%でした。

ここでも、難しさと「できた・わかった」という回答が、同じ参加者の中で併存した例が確認されました。

第5章 続きをやってみたいか

5-1. 集計結果

回答のあった 140 件では、選択項目は次の通りです。

やってみたい	102 件	72.9 %
ちょっとやってみたい	34 件	24.3 %
わからない	4 件	2.9 %
やってみたくない	0 件	0.0 %

有効回答 140 件、未回答 4 件です。

5-2. 単発講座としての重要な結果

今夏巡回講座の多くは単発（1 回）講座でした。

すべてを講座時間内で完結させるのではなく、単発講座終了時にも「続きをやってみたい」という関心が残っていた参加者が多かったことは、単発講座の評価を考える上で 1 つの重要な結果です。

5-3. しかしながら「継続講座を増やせばよい」ではない

今回のアンケートでの前向きな評価が 97.1%という結果から、「連続講座を増やせばよい」と単純に結論づけることはできません。

続きへの関心と、実際に継続講座へ参加することには別の課題や条件があります。

例えば、下記のような内容が関係する可能性があります。

- 日程
- 費用
- 移動（送迎）
- 家庭の予定
- 興味の持続
- 内容の難易度

したがって、この設問は、「体験後に学びへの関心が残った」という評価として扱うのが妥当と判断されます。

第6章 設問を横断して見えてくること

6-1. 面白さだけでは見えない

講座全体の面白さについて、肯定回答は 135 件／141 件、95.7%でした。

一方、「少し難しかった」では、S 字走行が 92 件、数値を変更すると走り方が変わる課題が 48 件選ばれています。

「できた・わかった」では、S 字走行が 107 件、数値を変更すると走り方が変わる課題が 112 件でした。

また、「続きをやってみたい／ちょっとやってみたい」は 136 件／140 件、97.1%でした。

これらの結果から、難しいと受け止められた課題が含まれていた一方で、「できた・わかった」「面白かった」「続きをやってみたい」という回答も多かったことが確認できます。

6-2. 「難しい」を単純な失敗指標として扱わない

行政や施設のアンケート分析では、「難しかった」という回答をネガティブ指標として扱いやすいかもしれませんが。

しかし、今回の S 字走行では、「少し難しかった」と「できた・わかった」の双方の設問で多く選ばれました。このことから「難しかった」という回答が多いことだけをもって、直ちに講座内容の簡易化が必要と判断することは適切ではありません。

「難しかった」という回答については、下記のような異なる状況を想定して検討する必要があります。

- 難しかったが、試し続けたのか
- 難しかったが、最終的にはできたのか
- 難しかったため、手が止まったのか
- 難しかったため、もうやりたくないと思ったのか

なお、「続きをやってみたくない」は0件でした。これも、今回確認された「難しさ」が、少なくとも講座全体への否定的評価と単純には結び付いていないことを考える補助材料になります。

6-3. アンケート設計へのヒント

今後のアンケートでは、「難しかったですか」だけでなく、「難しかった時、どうしましたか」という設問を追加する方法もあります。

追加設問の例。

- 自分で何度か試した
- 友だちに聞いた
- 保護者に聞いた
- 講師に聞いた
- そのまま進めた
- やめた

このような設問があれば、「難しさ」と「その後の行動」を分けて集計できるようになります。

また、「一番面白かったのはどの場面ですか」という設問を追加すれば、95.7%という高い面白さ評価の中身をより詳しく分析できる可能性があります。

第7章 春日井市・鷹来公民館 独自アンケート

7-1. 回答数

回答数は11件でした。

7-2. 講座内容

全11件が肯定的回答でした。

満足	10 件
まあ満足	1 件
不満系	0 件

7-3. 講師対応

全11件が肯定的回答でした。

満足	10 件
----	------

まあ満足	1 件
不満系	0 件

7-4. 今後の受講意向

「同様の講座があれば受講したい」は 11 件／11 件でした。

今回の講座内容に対する満足だけでなく、同種の講座への再受講意向が確認されました。

7-5. 講座情報を知った媒体

「広報春日井」が 9 件で中心でした。

この結果は、地域講座の募集において自治体広報誌が情報経路として機能した 1 例です。

ただし、回答数が 11 件という小規模データであるため、「広報誌が最も優れた募集媒体である」と一般化することはできません。

少なくとも鷹来公民館の今回の参加者にとっては、広報春日井が主要な接点となっていました。

7-6. 自由記述

主な記載内容として、下記のような内容がありました。

- 初めてのマウス操作にもすぐ慣れた
- 貴重な体験だった
- 大人も楽しめた
- 実習の自由度が高かった
- 楽しいから憶えと感じた
- 説明が丁寧だった
- 口調がやさしかった

これらは、選択式設問の高評価を補足しています。

特に注目されるのは、「初めてのマウス操作にもすぐ慣れた」という記述です。これは、マウス操作経験が少ない子どもでも参加できる可能性を

示す 1 例であり、地域施設を学習への入口として考える際の補助材料となり得ます。

「実習の自由度が高い」という記述は、回答者が自分で試す余地を感じた例として扱えます。一方、「楽しいから憶える」という記述は回答者の所感であり、実際の学習定着を確認したものではありません。

第 8 章 春日井市・知多公民館 独自アンケート

8-1. 回答数

回答数は 8 件です。

8-2. 講座内容・方法・講師

いずれの設問に対しても、肯定的回答「よい」が 8 件です。

講座内容	よい	8 件／8 件
講座方法	よい	8 件／8 件
講師	よい	8 件／8 件

8-3. 講座回数

よい	6 件
多く	2 件
少ない	0 件

1 件については、自由記述の中で「3 回」という記載がありました。

この項目は選択肢の読み方に注意が必要です。

「多く」を選んだ 2 件のうち、1 件には希望回数として「3 回」と記載されていました。もう 1 件については、希望する具体的な回数までは分かりません。

8-4. 受講後の感想

この設問については、肯定的な回答となっています。

よい	7 件
普通	1 件
難しい	0 件

よくない	0 件
------	-----

「普通」1件も存在します。

しかし、回答数が8件と小さいため、この1件を割合だけで強調することは避けます。

8-5. 学びをどう活かすか

複数回答制のため、選択数は延べ9件となっています。

家族に教える	7 件
友だちに教える	1 件
自己啓発	1 件

「家族に教える」という回答が7件あり、参加者が講座で得た内容を家庭へ持ち帰ろうとする意向が多く確認されました。

8-6. 参加しやすい曜日

複数回答のため、選択数は延べ10件となっています。

土曜日	7 件
日曜日	3 件
平日	0 件

今回の8件の回答に限定すれば、土曜日が最も参加しやすいという結果となっています。

ただし、今回の講座自体が土曜日開催であり、土曜日に参加できた人が回答しているという選択傾向が発生している可能性があります。

したがって、「子ども向け講座は土曜日が最適」と一般化することはできません。

8-7. 参加しやすい時間帯

これも今回の参加者の回答であり、地域全体の家庭を代表するものではありません。

午前	6 件
午後	1 件
特になし	1 件

アンケート結果では、午前が多い状況です。

この結果は、次年度以降に同施設で企画する際の参考資料になります。

8-8. 自由記述

主な内容は、下記の通りでした。

- 子どもが興味を持って楽しんだ
- もう少しレベルアップした内容を希望
- 家庭では費用等のハードルが高い体験を希望

「もう少しレベルアップした内容を希望」という記述から、今回の内容より発展的な課題を求めた参加者がいたことが分かります。

また、「家庭では費用等のハードルが高い体験を希望」という記述は、地域施設で実施する意味を考えるうえで重要な観点となる可能性があります。

この 1 件から、家庭での実施を難しくしている具体的な要因までは分かりません。ただし、家庭だけでは準備しにくい体験を地域施設に求めた回答例として扱うことができます。

第 9 章 土岐市・駄知公民館 独自アンケート

9-1. 回答数

回答数は 4 件です。

缶バッジ制作体験講座に参加した子どもと保護者からの回答です。

9-2. 講座時間

「短い」が 4 件でした。

今回の回答者全員が、講座時間を短いと受け止めています。

ただし、回答数は 4 件であり、この結果だけから適切な講座時間を決めることはできません。

9-3. 開催日・時間

「ちょうどよい」が 4 件でした。

このうち1件は「参加しにくい」にも印があり、「できれば夏休み中がうれしい」という記述がありました。

開催時間には肯定的であっても、開催時期については別の希望があった可能性があります。

9-4. 公民館講座への参加経験

「初めて」が2件、「2回目」が1件、「2回以上」が1件でした。

9-5. 講座内容

複数回答として、「たのしかった」が2件、「またやりたい」が3件でした。「ふつう」「つまらなかった」は0件です。

9-6. 自由記述

「パソコンを使うところがおもしろかった」「缶バッジをまたやりたい」「パソコン一緒に触る機会がないのでよかった」という内容が記載されていました。

回答数が少ないため一般化はできませんが、完成品だけでなく、パソコン操作や子どもと保護者で同じ機材に触れることも体験の一部として受け止められていた例と考えられます。

第10章 共通アンケートと施設アンケートの関係

10-1. 異なるアンケートを同じ尺度では扱わない

このアンケート分析編では、下記のアンケートを使用しています。

- 共通アンケートのうち、ロボットプログラミング部分に回答したもの 144件
- 春日井市・鷹来公民館の独自アンケート 11件
- 春日井市・知多公民館の独自アンケート 8件
- 土岐市・駄知公民館の独自アンケート 4件

共通アンケートは、主として参加者自身の学習体験を確認するために作成しました。

一方、施設独自アンケートには、講座内容の評価に加えて、講師の対応、講座を知った媒体、参加しやすい曜日・時間帯、希望する講座、施設利用など、施設運営に関係する設問が含まれています。

また、駄知公民館のアンケートは缶バッジ制作体験講座を対象としており、鷹来公民館、知多公民館のロボットプログラミング講座とは、実施内容も異なります。

さらに、共通アンケートと施設独自アンケートの両方に、同じ参加者が回答している場合があります。

したがって、これらを単純に合計して、一つの「満足度」や「肯定率」として扱うことはできません。

このアンケート分析編では、それぞれのアンケートを別々に集計したうえで、同じ方向の回答が確認された部分と、それぞれのアンケートでしか分からない部分を分けて整理します。

10-2. 講座を肯定的に受け止めた回答

共通アンケートのロボットプログラミング部分では、面白さについて有効回答 141 件がありました。

「とてもおもしろかった」「おもしろかった」を合わせると、135 件、95.7%でした。

施設独自アンケートでは、下記の結果となっています。

- 鷹来公民館では、講座内容について 11 件すべてが「満足」または「まあ満足」
- 知多公民館では、講座内容について 8 件すべてが「よい」
- 駄知公民館では、4 件すべてに「たのしかった」または「またやりたい」のいずれかが選択されている

駄知公民館の設問は複数回答であり、鷹来公民館、知多公民館の評価尺度とも異なります。そのため、これらの数値を直接比較することはできません。

ただし、異なる設問形式のアンケートにおいて、講座内容に関する設問では、否定的な選択肢は確認されず、講座を肯定的に受け止めた回答が多かったという範囲では、方向性が共通しています。

この結果から確認できるのは、今回実施した各講座が、それぞれの参加者から概ね肯定的に受け止められたという点までです。

講座内容、参加者の年齢、講座時間、保護者同席の有無、参加者同士の関係などが異なるため、同じ評価が得られた理由まで共通しているとは限りません。

10-3. 次の体験や学びへの関心

共通アンケートでは、「続きをやってみたいか」という設問の有効回答140件のうち、「やってみたい」「ちょっとやってみたい」が136件、97.1%でした。

鷹来公民館では、「同様の講座があれば受講したい」が11件中11件でした。

知多公民館の自由記述には、下記のような内容がありました。

- もう少しレベルアップした内容を希望する
- コースを走らせるようなプログラミングを希望する
- 別のプログラミングがあれば参加したい

駄知公民館では、4件中3件が「またやりたい」を選択していました。自由記述にも「缶バッジまたやりたい」という記載がありました。

これらの設問や記述は、いずれも講座終了後の次の体験や学びへの関心に関係するものです。

ただし、設問内容と回答方法が異なるため、数値を直接比較することはできません。また、「またやりたい」という回答が、実際の継続受講や家庭での実践につながったかどうかは、今回のアンケートからは分かりません。

確認できるのは、講座終了時点で、次の体験や同種の講座への関心を示した参加者がいたという点までです。

10-4. 施設独自アンケートで確認できた運営条件

施設独自アンケートでは、共通アンケートでは質問していない募集方法や開催条件についても回答を得ています。

鷹来公民館では、講座を知った媒体として「広報春日井」が9件あり、今回の参加者にとって主要な情報経路となっていました。

知多公民館では、参加しやすい曜日について「土曜日」が7件、「日曜日」が3件でした。参加しやすい時間帯については、「午前」が6件、「午後」が1件、「特になし」が1件でした。

ただし、知多公民館の講座自体が土曜日の午前中に開催されており、その日時に参加できた人が回答しています。そのため、この結果から、地域全体にとって土曜日の午前中が最適であるとは判断できません。

駄知公民館では、講座時間について4件すべてが「短い」と回答しました。一方、開催日・時間については4件すべてが「ちょうどよい」を選択しています。このうち1件は「参加しにくい」にも印があり、「できれば夏休み中がうれしい」という記述がありました。

この回答からは、講座の長さで開催日時が、参加者にとって別の条件として受け止められていたことが分かります。

施設独自アンケートは、講座内容の評価だけでなく、募集媒体、曜日、時間帯、講座時間など、次回の企画を考えるための条件を確認する資料として利用できます。

10-5. 施設ごとの差ではなく、実施条件の違いとして考える

鷹来公民館、知多公民館、駄知公民館では、アンケート結果や自由記述に違いがあります。

しかし、これらをそのまま地域ごとの特徴として捉えることはできません。

各講座では、下記の条件が異なっています。

- 募集方法
- 対象年齢

- 参加人数
- 講座時間
- 実施した講座内容
- 保護者同席の有無
- 子どもと保護者で1台の機材を使用したか
- アンケートの設問と回答方法

例えば、知多公民館では子どもと保護者でロボットプログラミングに取り組み、駄知公民館では子どもと保護者で缶バッジを制作しました。同じ「子どもと保護者講座」であっても、使用した機材、作業内容、講座時間が異なります。

したがって、回答の違いを「春日井市の参加者はこうである」「土岐市の参加者はこうである」と整理するのではなく、それぞれの募集方法や講座内容、開催条件の違いと合わせて検討する必要があります。

10-6. 地域施設の役割として考えられること

施設独自アンケートでは、地域施設で講座を実施する役割を考えるための回答も確認されました。

鷹来公民館では、広報春日井が講座を知る主要な情報経路となっていました。

知多公民館では、下記の自由記述がありました。

- 費用等、家庭ではハードルが高いものを希望する
- もう少しレベルアップしたプログラミングを希望する
- 家族に教える

駄知公民館では、下記の自由記述がありました。

- パソコンを使うところがおもしろかった
- パソコンを一緒に触る機会がないのでよかった
- 缶バッジまたやりたい

これらは、地域施設の役割として、下記のようなことを考える材料になります。

- 地域住民へ講座情報を届ける
- 家庭だけでは用意しにくい機材や体験に触れる機会をつくる
- 子どもと保護者で同じ機材や作業に関わる機会をつくる
- 専門教室や継続学習へ進む前に、一度体験できる機会をつくる

ただし、これらは少数のアンケート回答から考えられる内容です。すべての地域施設に同じ役割を求めるものではありません。

施設の設備、職員体制、募集対象、利用できる時間、地域で既に実施されている講座などを踏まえ、それぞれの施設で実施可能な内容を検討する必要があります。

第 11 章 自由記述から見えるもの

11-1. 自由記述の位置づけ

共通アンケートの自由記述欄には 129 件の記入がありました。このうち 5 件は「記載なし」であり、具体的な内容が記載されていたものは 124 件です。

自由記述は回答形式が統一されていないため、選択式設問のように単純な件数比較は行いません。ここでは、参加者が何を印象に残ったこととして書いたのか、選択式回答だけでは分からない具体的な体験を確認します。

11-2. 数値とロボットの動き

自由記述では、数値を変更するとロボットの速さや進行方向が変わることに触れた記述が複数確認されました。左右のタイヤの数値を変えることで曲がることや、数値の組合せによって回転や S 字走行が生じることが、具体的な言葉で書かれています。

これは、「数値を変更すると走り方が変わる」が「できた・わかった」で 112 件選ばれたことと方向性が一致します。ただし、自由記述を書いた全員が同じ内容を理解していたとは限りません。

11-3. S 字走行と試行錯誤

S 字走行については、「難しかった」という記述だけでなく、数値を変えながら何度も試したことや、次第に S 字に近づいたこと、最終的に走らせることができたことも書かれていました。

一方で、時間内に完成しなかった、最後のプログラムまではできなかったという記述もあります。自由記述からは、成功した例だけでなく、途中で終わった例も確認できます。

11-4. 予想しなかった動きや反応

ロボットの速さ、急な回転、音、LED の光、プログラムを転送すると実機が動くことなどを「びっくりしたこと」として書いた回答がありました。

これらは、参加者の印象に残った具体的な場面です。ただし、「びっくりした」という記述だけから、仕組みを理解したと判断することはできません。

11-5. 分からなかったこと、できなかったこと

自由記述には、「変数が分からない」「ダウンロードできなかった」「思ったように S 字にならなかった」などの記載もありました。

肯定的な回答が多い中でも、操作や考え方が十分に解決しないまま講座を終えた参加者がいた可能性があります。これらの記述は、高い肯定率の中で消さずに残しておく必要があります。

11-6. 次にやってみたいこと

「家でもやりたい」「次もやりたい」「もっと難しい音に挑戦したい」「ロボットで絵を描きたい」「ドローンを動かしてみたい」など、次の体験に触れた記述もありました。

これらは講座終了時点の関心を示す回答です。実際に家庭で続けたか、次の講座へ参加したかは今回のアンケートからは分かりません。

11-7. 施設アンケートの自由記述

施設アンケートには、初めてのマウス操作、大人も楽しめたこと、実習の自由度、発展的な講座への希望、親子でパソコンに触れたことなどが記載されていました。

これらは共通アンケートとは質問内容が異なるため、件数を合算せず、それぞれの施設で確認された回答例として扱います。

なお、「楽しいから憶える」という記述は回答者の所感であり、実際の学習定着を確認したものではありません。

第 12 章 アンケートで分かること、分からないこと

12-1. 分かること

今回のアンケートから比較的明確に分かるのは下記の点です。

- 講座全体は高い肯定評価を得た
- S 字走行は「できた・わかった」と「少し難しかった」の双方で多く選ばれた
- 「数値を変更すると走り方が変わる」で「できた・わかった」の回答が多い
- 講座終了後も続きをやりたいという回答が多い
- 施設アンケートでも講座内容の評価は高い
- 「家族に教える」という回答が複数確認された
- 地域広報活動が参加の入口になった例がある
- 家庭では実施しにくい体験を地域施設に求める声がある

12-2. 分からないこと

一方、アンケートだけでは下記の点は分かりません。

- 難しかった時に、どのように解決したのか
- 誰の支援を受けたのか
- 自分で何回試したのか
- どの瞬間が最も面白かったのか
- 保護者がどの程度介入したのか
- 子ども同士の教え合いが起きたか
- 年齢による学び方の差があるか
- 講座後に実際にプログラミングを続けたか

講師観察メモで一部を補えるが、参加者本人の認識や講座後の継続は追加確認がなければ分かりません。

第 13 章 行政・施設運営の視点から考えられること（私案）

13-1. 高評価だけで評価を終えない

アンケート結果の 95.7%という肯定評価は、講座評価を示す 1 つの結果として報告できます。

しかし、講座の改善のためには「なぜ高評価だったのか」まで検討することが重要です。

S 字走行の結果は、その 1 つの手がかりになる可能性があります。

13-2. 「難しかった」を減らすことだけが改善となるか

今夏巡回講座では、「少し難しかった」という回答が多い課題が存在する一方で、講座全体の面白さや「続きをやってみたい」という設問では高い肯定的回答が確認されました。

同一回答者単位の集計でも、「少し難しかった」と、講座の面白さや継続意向に関する肯定的回答が併存した例を確認しています。ただし、難しさが面白さや継続意向を生んだという因果関係までは確認できません。

このことから、「難しかった」という回答を減らすことだけを改善目標とするのではなく、難しさの内容や、その後の学習行動も含めて検討する余地があります。

13-3. 施設アンケートで確認できる運営情報

知多公民館では、下記の内容を質問項目としています。

- 曜日
- 時間帯
- 今後希望する内容
- 学びの活用

このような設問は、施設側が次年度以降の講座に活用できます。

一方、学習体験そのものを詳しく分析するには、共通アンケートのような設問も検討できます。

今後は、下記のように質問内容を組み合わせる方法も検討できます。

施設運営に必要な設問

+

学習体験を見る設問

13-4. 募集方法をアンケートで確認する

鷹来公民館では「広報春日井」が主要な情報源でした。

今後、Web や SNS へ募集方法を変更する施設では、「何を見て講座を知りましたか」を継続して質問することで、募集方法変更の前後で、参加者がどの情報経路から講座を知ったかを比較する材料になると考えられます。

第 14 章 次年度以降のアンケート項目について（私案）

14-1. 継続したい項目

次年度もアンケートを継続する価値が高い項目は下記の項目です。

- 面白かったか
- できた／わかった
- 少し難しかった
- 続きをやりたいか

これらの設問項目は 2026 年度に収集したアンケート結果のデータとの比較が可能になるためです。

14-2. 設問追加候補 1：難しかった時にどうしたか

この設問項目を入れることで、難しいと感じた後に、参加者がどのような行動を取ったと認識しているかを確認できます。

複数回答の例。

- 自分で何度か試した
- 友だちと相談した
- 保護者と相談した
- 講師に聞いた
- 別の方法を試した
- その課題はやめた

14-3. 設問追加候補 2：面白かった場面

この設問項目を入れることで、「面白かった 95.7%」の内容がより具体的に確認できます。

複数回答の例。

- LED 表示
- 音楽演奏
- 直進走行
- S 字走行
- 数値の変更
- 自由プログラミング
- 友だちや保護者と一緒に実験をした
- その他

14-4. 設問追加候補 3：誰と考えたか

この設問項目を入れることで、学習時に誰と一緒に考えたと回答したかを集計できます。

複数回答の例。

- 一人で考えた
- 友だちと考えた
- 兄弟姉妹と考えた
- 保護者と考えた
- 講師と考えた

14-5. 設問追加候補 4：またやるなら何をしたいか

この設問項目を入れることで、次に希望する講座内容を把握する材料になります。

複数回答例：

- もっと難しい走行課題
- リモコン操作
- センサー制御
- LED 表示
- 音楽演奏（自作）

- Scratch
- 自由プログラミング
- わからない

14-6. 設問と回答負担のバランス

設問を増やしすぎると、子どもにとってアンケートへの回答が負担となる場合があります。

特に 90 分程度の講座では、最後に長いアンケートを実施すると、講座の余韻を失う可能性もあります。

したがって、「分析したいことをすべて聞く」のではなく、下記のように設定する方法も考えられます。

毎年固定する 4～5 項目
+
その年の重点テーマ 1～2 項目

第 15 章 アンケート結果から見える 3 つの可能性

15-1. 「難しい」という回答の多さが、低評価を意味するとは限らない可能性

S 字走行は、「できた・わかった」で 107 件、「少し難しかった」で 92 件選ばれました。

同一回答者単位では、「少し難しかった」と回答した 92 件のうち 63 件が、「できた・わかった」にも S 字走行を選んでいました。また、この 92 件のうち 86 件が講座の面白さを肯定的に回答し、継続意向については有効回答 91 件中 88 件が肯定的に回答していました。

このことから、「少し難しかった」と「できた・わかった」「面白かった」「続きをやってみたい」が同じ回答者の中で併存した例を確認できます。

ただし、難しさが面白さや継続意向を生んだという因果関係までは確認できません。

15-2. 体験後にも関心が残る可能性

共通アンケートでは、「やってみたい」「ちょっとやってみたい」が 136 件／140 件でした。

合計で 136 件／140 件＝97.1％です。

やってみたい	102 件	72.9 %
ちょっとやってみたい	34 件	24.3 %

また、鷹来公民館では、「同様の講座があれば受講したい」が 11 件／11 件でした。

設問は異なりますが、次の体験や同種講座への関心を示す回答が多く確認されました。

15-3. 地域施設が学びへの「入口」になり得る可能性

鷹来公民館では、広報春日井が主要な情報源となりました。

知多公民館では、家庭では費用等のハードルが高い体験を求める自由記述がありました。

これらのことから、地域施設は下記のような入り口としての機能を担っていく可能性があります。

- 講座を知る入口
- 初めて体験する入口
- 家庭では準備しにくい学びに触れる入口

第 16 章 まとめ

2026 年夏期巡回講座の共通アンケートは 162 件で、このうちロボットプログラミング部分の回答は 144 件でした。

講座の面白さについては、有効回答 141 件のうち 135 件、95.7%が「とてもおもしろかった」または「おもしろかった」と回答しました。

「続きをやってみたいか」については、有効回答 140 件のうち 136 件、97.1%が「やってみたい」または「ちょっとやってみたい」と回答しました。

「少し難しかった」では S 字走行が 92 件で最も多く選ばれました。一方、S 字走行は「できた・わかった」でも 107 件選ばれています。同一回答者単位では、S 字走行を「少し難しかった」と選んだ 92 件のうち 63 件が、「できた・わかった」にも S 字走行を選んでいました。

この結果から、難しさと「できた・わかった」という回答が同じ参加者の中で併存した例を確認できます。

ただし、難しさが面白さや継続意向につながったという因果関係までは確認できません。

施設独自アンケートは、鷹来公民館 11 件、知多公民館 8 件、駄知公民館 4 件の合計 23 件でした。

各アンケートでは、講座内容に関する肯定的な回答に加えて、募集媒体、参加しやすい曜日・時間帯、講座時間、次に希望する内容などが確認されました。

質問内容と講座内容が異なるため、これらの数値は合算せず、それぞれの実施条件と合わせて扱う必要があります。

自由記述では、数値とロボットの動きの関係、S 字走行での試行錯誤、音や光への驚き、思い通りにならなかったこと、次にやってみたいことなどが具体的に書かれていました。

肯定的な記述だけでなく、分からなかったことや時間内に完成しなかったことも、実際に起きたこととして残しておく必要があります。

アンケートから確認できるのは、回答時点で参加者が体験をどのように受け止めたかという範囲です。

実際の学習過程、講師や保護者の関わり、講座後の継続については、講師観察メモや追加調査と分けて確認する必要があります。

付記 最終版のデータ範囲

このアンケート分析編は、2026 年 9 月 13 日までに実施した夏期巡回講座について、最終入力を完了した共通アンケート 162 件と、施設独自アンケート 23 件を基に作成しました。

共通アンケートのうち、ロボットプログラミング部分の分析対象は 144 件です。施設独自アンケートは、鷹来公民館 11 件、知多公民館 8 件、駄知公民館 4 件です。

共通アンケートと施設独自アンケートは質問内容が異なるため、数値を合算して評価していません。自由記述については、選択式回答を補う資料として扱い、講師観察メモとは区別して記載しています。

——— 以上 ———

改版履歴

ver.1	2026/09/22	初版
-------	------------	----

作成者・連絡先

作成者		こどものプログラミング教室 (有限会社エムバイビー)
	講師	廣瀬 清司 (ひろせ せいじ)
連絡先	メール	hirose@mvb.jp
ホームページ	URL	https://www.mvb.jp/

※ご質問などの連絡はメールにてお願いします。