

どこが楽しかったですか 具体的に書いてください

みんなでアイデアを出し合って工夫したりするところ

物をどうやって再現するかどうか

新しいものを作ることが楽しかった

楽しかった

遊べる

みんなと考えて作るのが楽しかったです

友達と話し合いながら、作業をしたこと

マイクラがもともと好きだったから

自分の好きなものを作れること

みんなで話し合うって作るのが楽しかった。

好きだから

組み立て

みんなで協力して作っていくことや、頭の中で考えたことを実際に作ることができるから。

いろんなブロックや機械がある中でどれを使って何を作るのかを考えるのが楽しかった。

みんなで一つのものを作るところ

みんなと意見を出し合いながら、新しいもの作っていくということ

自分の考えをそのまま表現できるから 普段考えないことまで考えることができる 友達と協力していろんなことを作ることができた

世界を作れて様々なことを考える力がつく

グループのメンバーと話し合っ作り上げたところ

マイクラフトで自由にものを作れることです。

チームの人と協力して何かを完成させたときの達成感

ゲーム感覚で学べるというのはとても楽しい。

みんなで、コロナの感染を広げないように飛沫防止のためにガラス板を設置したり席の間隔をどのくらい開けるか考えるのが楽しかった。初めてマイクラフトをしたので楽しかったです。

今までやったことがない授業だった 友達と楽しく話し合い達成感があった 自分が好きなようにできた好きなことができる

グループで協力して相談しながら教室を作っていくところ

みんなで話し合いながら楽しく出来たところ

想像したことを自由に建築できるのがとても良い

マイクラフトを使って、身の回りにあるものを作ること

物を作るのが達成感があったから

みんなと一緒にできるから

ゲーム感覚で、創造性を磨けるから

工夫の仕方に限りがなく、グループで色んな意見を出し合い作っていくというのが楽しかった。

建物を建てたり自分たちで想像して作るのが楽しい

まずマイクラをすることが初めてだったので授業をするたびにワクワクして、グループで話し合って意見を出し合いお互いの意見を取り入れたり自分にはない意見を尊重してみんなで作ることによって出来のいい物ができた。学校の細部までこだわってプログラミングすることが楽しみの一つだった。例えば、2人でカバーガラス

を作ったり、協力し合って新しい建物を建てたり、化学物質を作ったり初めてだらけのことだったので不安もあったが今までの授業で一番面白かった。

家を建てたりしたり、考えながらするところ

自分の思う通りに作ることができてとても楽しいです。

友達と協力して何かをゼロから作り上げるのがすごく楽しかった。

自分で一から作っていくのが面白い

現実では難しいこともマインクラフトでは簡単にでき、創造力豊かに楽しくできるところ

みんなと見せ合いしたり意見を出し合ったりすること

ゲームなので自分たちが興味があることで勉強できるから。

自分で考えて物を作ったりしてたところ

どのような力がついたと思いますか

STEAM 教育というだけあって science technology engineer art mathematics を必要とし、それらの力がつく。

空間認識

チームワークやクラスメイトとの協力する力。

協調性、人の下に着く力。

共同性 一緒に協力すること

創造力 問題について必死に考える力 仲間と協力して解決しようとするようになる

会話力 助け合い

グループの人と話し合いいろんな意見が言えるようになった。 また人と話すコミュニケーション能力は必要だと思った。

創造性が身につく コミュニケーション力が必要

友達と協力して建物を作ったりして仲良くなった

どう工夫するか友達と話し合う力がつく 創造性が必要

話し合っ自分のやることを分担して作業を進める力

協調性は必ずつくと思う。自分はどのようなものが作りたいとか話し合うためにコミュニケーション能力が必要

思考力 想像力 団結力

協力していく力

発想力や話し合う力がつくと思った。発想力によってより楽しくなる作業だと感じた。 必要なのは発想力、話し合う力、真剣に楽しむことも大事だなと思った。考える力も重要になってくると思った。

チームの意見をまとめそれを実行する力が必要だと思った。

創造性 空間認識能力

強調性 役割分担する力 協力して作る力

1人にやってもらうのじゃなくてみんなで協力する力

二人で話し合わないといい感じのものが作れない

自分の考えたことを他人に伝える力そして連携力

協調性

コミュニケーション能力 創造性

役割分担できるところ

協調性 意見をまとめる力

アイデアを考える創造力。考えたアイデアをみんなに伝える発言力。みんなと一緒に行動する協調性。

1人が何もわからず孤立しないための情報伝達力。

今回の協働作業で学んだ事は、協調性が必要だと感じました。

創造性がつき、考える力がつく。協力する力や、分担して作業にあたって効率をあげるにはどうしたらいいのかわかる力がついていくと思う。

チームワーク

全員がある程度のマインクラフトの知識を持っていて、個人作業ができる力

まず自分の意見を言うことができるか、他人の意見を尊重し聞くことができるかが必要だと思う。自分の作りたいものがあったとしても、作り方がわからなかったらわかる人に聞く必要があるし協力して作らないといけないものも他人あってのことなので自分の意見がいけなければ作業も発想もできない。日本人はシャイな人が多いので自ら率先して発言・行動して自分の思いをもっと伝えられるようにしたい。どのようにしたら自分が想像している建物ができるのかなど逆算したりする事でプログラミング能力がついたり発想力もついてくると思う。今の時代は頭が良いだけでは生きていけないと思うしパソコンなど電子機器に詳しい人や時代の流れに対応できる人が必要にされていると思う。

仲間と話し合っ、どのようにすればより良い世界を作っていけるのか話し合う力。

science technology engineer art mathematics だけでなく、コミュニケーション能力や想像力、空間認識能力が身についた

空間認識

今回のプログラミングの授業を通して、STEAM 教育における『Art』の部分が非常に成長したと感じている。これについてはマイクラの建物を作る際に、シンプルなものではなく、複雑かつ第三者が見ても、美しく見えるものを作れるようになった点が挙げられる。さらに、この『Art』の能力は、他の HTML や CSS などのプログラミング言語などにも活用することができ、とても便利である。私はプログラミングにおいて、数学の能力だけが問われると考えていたが、技術や工学や美術の力まで問われていることを、このプログラミングの授業を通して学んだ。『Art』の力を活用し、独自性の高いプログラムを制作することが、他人とのプログラムの差を生み出すのに最適である。しかしながら、独自性の高いプログラムを制作するには、想像力が問われるためその力もこれから学んで行かなければならない。プログラミングにおける数学の力は絶大であり、特に関数は最も重要であると学んだ。関数を使うプログラムを制作できようになれば、作れるプログラムの幅も増える。また、数学という科目がプログラミングと深く関係しており、自主的に数学を勉強すべきだと感じた。

協調性、相手の意図を汲み取る力、仕事を分担する力。

想像力、実学、

今回の作業で僕はまとめる力がついたと思います。あまりこれまで関わり多くなかったメンバーですが、そこ

でいろいろなことを率先して話し合いに参加しました。

話し合い協力する力

想像力が豊かになる

自分で考えて提案、実行に移す力

マイクラフトを操作すること

協力関係を築けて、プログラミングも覚えれたと思います。

頭にあるものをマイクラのブロックを使って再現する。 数学の幾何的力がついた
他人と協力する力

0 から 1 を作る 想像力 など