2022 年度　マインクラフト 中１授業実践 アンケート

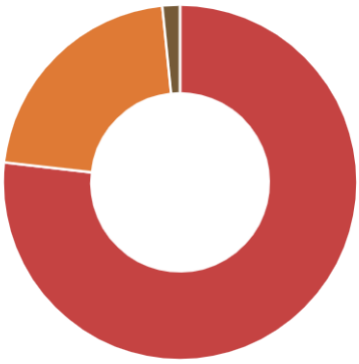
設問 1 マインクラフトをしたことがあるか。

未回答を含める 回答数 125

- 選択肢 1　113人(90.4%)　ある
- 選択肢 2　12人(9.6%)　ない

設問 2 マインクラフトは好きですか。

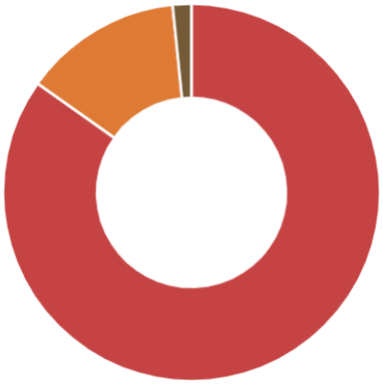
未回答を含める 回答数 125



- 選択肢 1　96人(76.8%)　好きです(好きになった)
- 選択肢 2　27人(21.6%)　普通です。
- 選択肢 3　2人(1.6%)　嫌い(好きになれない)

設問 3 マインクラフトの授業は楽しいですか。

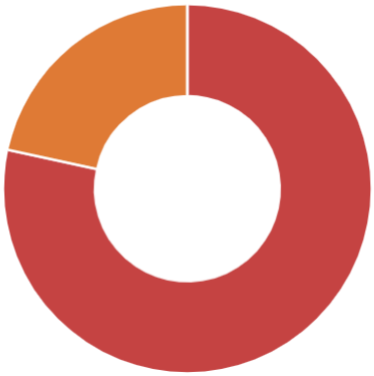
未回答を含める 回答数 125



- 選択肢 1　106人(84.8%)　楽しい
- 選択肢 2　17人(13.6%)　普通です
- 選択肢 3　2人(1.6%)　楽しくない

設問 4 マインクラフトのプログラミングは理解できますか。

未回答を含める 回答数 125



選択肢 1　98人(78.4%)　できた

選択肢 2　27人(21.6%)　できない

設問 5 マインクラフトを使ってプログラミングをすることは楽しいですか。

未回答を含める 回答数 125

選択肢 1　94人(75.2%)　楽しい

選択肢 2　25人(20%)　普通です

選択肢 3　6人(4.8%)　楽しくない

設問 8 マインクラフトをやって、友達との会話が増えましたか。

未回答を含める 回答数 125

選択肢 1　94人(75.2%)　増えた

選択肢 2　31人(24.8%)　増えなかった

設問 9 マインクラフトをやって普段話さない友達との会話は増えましたか？

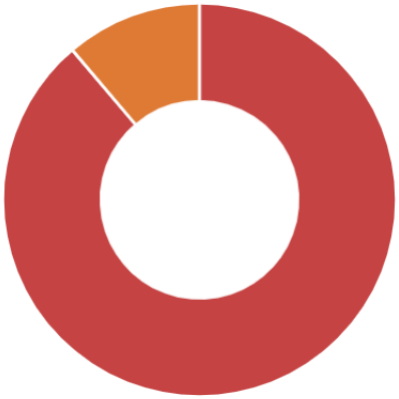
未回答を含める 回答数 124

選択肢 1　70人(56.45%)　増えた

選択肢 2　54人(43.55%)　増えなかった

設問 10 マインクラフトをやることによって、今学んでいる空間図形の理解度は上がっていますか。 空間認識能力の育成につながったと思いますか。

未回答を含める 回答数 125



選択肢 1　111人(88.8%)　はい

選択肢 2　14人(11.2%)　いいえ

設問 3 マインクラフトは21世紀型スキルの育成を目的としています。身についたと思うものを選んでください。複数回答可能

未回答を含める 回答数 178

選択肢 1　27人(15.17%)　Critical thinking(疑問を残さない思考)

選択肢 2　91人(51.12%)　Creativity(創造性)

選択肢 3　30人(16.85%)　Collaboration(協調性)

選択肢 4　30人(16.85%)　Communication(会話能力)

空間図形の応用をマインクラフトで課しました。マインクラフトで身についた数学の能力は何ですか。またマインクラフトを使ったからこそ身についた数学の能力は何ですか。

プログラミングの仕方やどんなふうにしたら上手に出来るかなど考える力や創造性が楽しんで勉強出来ることです。
マインクラフトから学んだ数学の能力は、創造力です。理由は、マインクラフトは立体のゲームでプログラミングで学ぶゲームです。なので実際にマインクラフトで円柱や円錐などの立体などをどの角度から見れるので分かりやすいからです。

富士山や円柱等の身の回りにあるいろいろなものを立体的に表す能力。

身の回りにあるものを、(垂直)や(並行)など、普段と違う見方で見ることができるようになったこと。

図形を立体的に想像で切るようになり、数学の図形の問題がしやすくなった。
あとは数学が楽しくなった。プログラミングも得意になった。

自分で図形を作ったりしたおかげで図形を頭の中ですんなりと考えられるようになったと思いました。
変数や繰り返しなどのプログラミングの基礎知識や図形の公式などを身につけることができた
空間図形の奥深さ、種類、作り、体積など、マインクラフトで空間図形を実際に作った事により、いろいろなことを学ぶことができた。今年、この学校に入学し、授業でマインクラフトをできたことを、嬉しく思う。今後社会に出た後も、この経験を活かして、頑張っていきたい。

マインクラフトをプレイしたことで、自分で作品を作る創造力と将来必要となるプログラミング能力を身につけることが出来ました。将来、機械やコンピュータを使うような仕事が増えていくと僕は思っているし、図形や立体なども大事だと思っているからです。

マインクラフトで、立体形を頭で作れるようなりもっと計算が簡単になりました。またプログラミングで物を作ることを学びマインクラフトでの建物がきれいに簡単に作れるようになりもっときれいな建物が作れるようになりました。
色々な方向からものを見て考えることが大切だと知った。これを日々の生活に生かしたいです。マインクラフトをして一番思ったことは数学(math)と芸術(art)は遠い関係ではないということです。絵を描くのが好きなので、図形を描くときも意識したいです。

考えて高さや縦、横の広さを考える時に必要な想像力などが身についたと思いました。
エージェントを使っての活用などが少し難しかったなと思いました。
マインクラフトのゲームをとうしてマインクラフトが自分は好きだから小学校の時よりも数学とゆう授業が楽しくなり、友達と仲良くなるきっかけにもなれてすごく良かった。能力的には元からあったマインクラフトの知識でやったのであまり多くはつきませんでした

奥行きや高さ、横幅なども考えてプログラミングを作っていくため、空間図形を考え、そのためには「x 軸は何 cm で z 軸は…」と脳内でプログラミングを完成させる必要があったためそのための想像力だとおもいます。

まず、プログラミングによる創造力と想像力の2つだと思います。まず創造の方は単純にマインクラフトだからだと思います。マイクラ自体がものを作るゲームだからです。想像はこうしたらこうなるというのが身につくからです。あとは計算力です。
マインクラフトを使ったからこそ身に付いた数学の能力は、最後まで諦めずに答えを出すことが身についたと思います。そして、友達と考えや意見を交換して考えれたと思います。

マインクラフトから学んだ数学の能力は、創造力です。なぜかというと、マインクラフトは立体のゲームでプログラミングで学ぶゲームなので、なので実際にマインクラフトで円柱や円錐などの立体などをどの角度から見てよくわかりました
僕が、マインクラフト授業をとおして、みについたと思う能力は自分で、楽しく考えて実践することです。前までは、プ自分で自分で考えるなどは面倒くさく、思っていましたが、自分の知っているゲームで楽しくするとわかるようになりました。
空間図形の応用はとても難しく自分はあまり良く分からなかった

普段の数学の授業であまりやらない図形の作りに着目して、マインクラフト(プログラミング)を使い、一から考え組み立てる能力が身につきました。

マインクラフトだから、図形を組み立てることができ、普段使わないような考えが必要になるようになりました。
マイクラふとを使ったからこそ身についた数学の能力は、最後まで諦めずに答えを出すことが身についたと思います。そして、立体的に作成することです。

どのようにしたら、図形が完成するかと考える能力。

変数や他にも、初めてで分からない言葉もたくさんあったが、なんとかできた。
マインクラフトをやって、図形を考えて解く問題が解きやすくなった。

図形などの大きさや立法体などの形などを頭でイメージできるようになりました。他にはプログラミングなどで変数を使った図形の作成やプログラミングを使って出来る図形はたくさんあるけれどやはりとても難しいと思いました。

物事を順序立てて考える力がついたと思います。なぜなら、プログラミングを色々と組み立てて、目的の立体を作るをつくると、楽しみながらステップを踏んでプログラミングをつくっているからです。そして、立体をさまざまな視点から見て、頭の中で理解する力がついたと思います。なぜなら、組み立てた立体をさまざまな角度から見て、その立体の特徴を知ることができるからです。

図形や球体をマインクラフトのプログラミングで作ったりしたけど、初めての体験でとても楽しかったです。
立体の体積を求めるときなどに、このプログラミングを通すことで「なぜ体積を求めるときの公式がこうなのか」ということなどを自分で考えて空間図形への関心を深めていく力や図形の作り方などを考えて作ったり書いたりする力が身につきました。

元々算数が苦手だったので数学にもあまり自信がなかったので授業についていける自信がなかったが、村上先生がマインクラフトを授業に導入したことにより元々好きだったマインクラフトでより探究心が湧いた。
図形を書いて見ても同じ所しか見えないけどマイクラではどの角度でも見ることができ、自分で作る事でその図形の事を理解しやすい。

プログラミングで、建造物を作る時に座標の位置などを設定する時に数学の計算を使っている。
マインクラフトで図形を作ったことにより、全体から図形を見れてわかりやすかったです。また、プログラミングをすることによって将来にも役立つと思いっました。これからは、もっといろんな図形を作り、学びたいです。

立体を使ってわかりやすく勉強できました。それによって実際の問題集の問題も理解することができました。しかしマイクラはブロックを使って勉強をするので、実際の円など使う勉強は少しわかりにくかったかもしれません。ほんの少しです。

でもわかりやすくて楽しいです。

マインクラフトの授業をして図形についてくわしく知れたし、紙の授業では見えなかった図形の裏側などが見えて、わかりやすかった。またマインクラフトの授業で空間の中にどのように図形があるのかなどの能力が身についたと思いました図形の問題を解くに当たり、マインクラフトを使い図形の立体感を体験することができ、一から自分で組み立てることにより、構造を考えることができる。

マインクラフトを数学 2 でする様になってから、図形などの問題を前よりも簡単に解ける様になりました。
マイクラでは普通にサバイバルなどのゲームをして遊ぶためにあるのかなと最初は思いましたが、プログラミングで初めてのことをいろいろしれたし、プログラミングは初めてだったのでいっぱい知れてよかったです

図形をブロックに当てはめて創造することを学べたおかげで、図形を創造しやすくなった。
マインクラフトで身についた数学の能力は、創造力や思考力などを高めるもので、
マインクラフトを使ったからこそ身についた数学の能力は思考力だと思います。

マイクラを今回、授業で使って身についた数学の能力はここをこうすればこのようになるといった創造性が身についた。またいろいろ計算しながらいろいろな物を作っていくといった計算力や計画性が身についたし、プログラミング能力はついた。

マイクラは世界が四角いブロックで出来ているので例えば平面と平面が垂直みたいな形はとてもわかりやすかったと思いました。マイクラはプログラミングができるのでとても簡単にでき、マイクラはゲームなので楽しく勉強ができるところが良かったと思っています。

初めは「直線が平面に含まれる」を問われてもいまいちピンときませんでしたが、Minecraft を取り入れることで(個人的にマイクラが好きなこともあって)難しく考えず簡単に考えることができるようになれました。問題文をそのまま Minecraft にインプットすると簡単に出来ました。

立方体の堆積や空間の隙間などを、自由に見ることができるし実際にすることができないこともプログラミングでできるようになり、角度と垂直か平行かの応用として生かすことができました

マイクラでの建築によって回転体や空間図形を想像したりできることができるようになったりしました。また、空間能力がつき外で垂直やねじれの位置を気にするようになりました。あと、空間能力がつき数学の空間図形が得意になりました。マインクラフトを使うことによって、空間のイメージが身についたと思います。円柱を作ったり、富士山を作ったりする事によって、頭の中で、少しですが図形を想像することがマインクラフトを使うことによって、できるようになったのかなと思います。

教科書で学ぶよりも、マインクラフトの方が立体的であり、平面と直線の位置関係や投影図などを実践するとすぐに理解することができました。自分で作ることによって数学の用語を沢山覚えることもできたと思います。今後もマインクラフトをする機会があればまた、もう一度学びたいです。

マインクラフトで身についた能力は、創造性です。空間図形を作る時に、どういう空間図形をどういうふうに作ろうかを考えれたので良かったです。また、マインクラフトを使ったからこそ身についた能力は、プログラミング力です。
マインクラフトで身についたのは、どういう立体なのかをイメージできるようになったと思います。そして、イメージしたのを作るということができるようになったと思います。周りとのコミュニケーションを前より多く取るようになりました。
作りたい物や建物を頭の中で想像してプログラミングを作り失敗したら何回繰り返しもしてやっていくごとに想像力がつき慣れてきたら一回でできるようになりました。図形を作っていろんな方から見れるから図形のイメージがとてもしや

すく一つ一つの図形の形をおぼえられました。

マインクラフトでは円錐や円柱、立方体などのイメージがわきやすくなりら数学での問題が解きやすくなったと思います。問題を解くときもたしかあの図形はこういう構造をしていたななどを思い出し、問題が解きやすくなったと思います。
空間図形をイメージしやすくなりました。あとはプログラミングの作り方も徐々に慣れてきて、横、真上、縦の感覚が掴みやすくなりました。プログラミングで表現できる能力が特に身に付きました。

創造性とプログラミング力が身についたと思う。自分で作ってするのと自分で考えてできるのがマイクラの良さだと思ったう。家など作って、将来何かを作る人になりたい人とかは、家の軽い設計図が作れたり考えれたりするので何かを作る人になりたい人はいいと思う。

頭の中で、図形を組み立てる力だったり、想像力、その、想像した世界を再現する力が身についた思います。
作りたい建物や海を頭の中で考えたプログラムミングを使ったりして失敗を繰り返しているうちにプログラミングにならてきたら一回でできる様になりました。

図形など見るとマインクラフトをしてるおかげで図形をすぐ理解できる様になりました。
空間図形の応用をマインクラフト授業などをとおして身についた数学の能力は図形の想像力です。図形の想像力とは、特定の条件だけでその図形がどんなものか想像して図形の体積などを求めるものです。ぼくはその能力がきたえられたと思っています。

僕は図形が苦手だったけどマイクラがあることによって想像力が伸びたと思いました。他にも展開図がどんな図形になるのかとがわかるようになりました。

マイクラを利用して図形作るのを目にすることができました。空間を把握するのうりょくと、想像力が身につきました。
マイクラを使って、頭で図形を考えるのではなく、マイクラで見て学べるのでとてもわかりやすくとても楽しかったです！プログラミングで公式を振り返ることもできてとてもよかったです！！

プログラムの仕組み，立体をよく見やすかったから立体図形の仕組みがよく分かった。立体図形が得意になったような気がした。平面図形などが分かりやすくて理解できた。

マインクラフトで身についた数学の能力は、図形の形や特徴の理解など、これまでは紙でしか見てこれなかった図形の観察力が身についたと思いました。何故なら、課題を出された時などに前回よりも解きやすくなった事を実感したからです。また、マインクラフトを使ったからこそ身についた数学の能力は、デジタルや機械を普通に使いこなせるようになった事です。

数学の空間図形の基礎が分かるようになってきた。数学 2 のマインクラフトの授業が楽しかった。数学のマインクラフトの宿題を楽しく出来た。空間図形の知識が大分理解できるようになって、良い勉強になったと思った。これからもマインクラフトの授業を受けたいなと思った。

いつもは、数学の問題を解いて、すぐ終わっていたけどマインクラフトをすることによって、その課題をもっと追求しようと思いました。また、わからないところがあったら色々な人に聞くようになりました。
「こうしたら上手くいけるもではないか」「ああしたら良いのではないか」と頭の中で考えることができるようになったり、色々想像できるようになりました。

マインクラフトを使ったからこそ、立体的にものごとを見たり考えられるようになりました。
マイクラをしたことでその空間にどのようなものを建築すればいいかなどの察知能力が身に付いたと思いましたさらに

図形を書くときなど頭の中で想像するときなどにも役立つと思いましたそしてテストの図形の裏側を想像しないといけない時にも役立つと思いました

空間を立体的に捉えられるようになったりどのくらいの設定で作れるのかなどが身についた。
マインクラトで図形を上手く頭の中を働かすことがで空間把握能力が高くなったと思います。多分、授業でのプログラミング学習により図形をイメージしたり、結果を予測する事が多くなったりする事が多くなったからだと思います。また、マインクラフトでの SDGs 活動についてが僕には印象が残っており、環境などの理科、社会の科目とも結びつけて考える力が身に付いたと思います。

立体的な空間認識能力がついたと思います。立体の図形の問題などが解きやすくなったと思います。また、マインクラフトは立体を認識しやすいので、その面ではとても数学の教材として優れていると思います。マインクラフトは楽しく、立体の事を学べるので、とても僕は好きです。
マインクラフトという、みんなが楽しく遊べるゲームで高さの計算やこれから使うであろうプログラミングの仕方を学びました。

近い距離や遠い距離を見る感覚やプログラミングの意味などを理解でき、とても楽しかったし勉強になりました。また、友達とやって一緒に意見を言いあったりすることもできたので、友達関係も築く事ができたと思います。
下から見たらこの形横から見たらこの形さてなんの形でしょう?と言う問題が特にわかりやすくてよかったです。
プログラミングも大体理解できて嬉しいです。

空間図形は頭で想像しにくい図形があって、その図形を紙に書けと言われても書きにくいので、マイクラで作り映すことによって分かりにくかった図形が分かりやすくなりました。僕は、将来プログラミングを使った仕事をしたいので、中学生の内にプログラミングに接していて良かったと思いました。

想像する能力です。あらかじめ何かを解く前に想像する事で計算していて解きやすく感じる事ができました
プログラミングをしながら図形を作り、いろいろなところから見ることでより、図形への理解を深めることが出来た。マインクラフトがあったからこそできる図形の覚え方も見つかったので、図形の攻略が身についたと思う。

国旗の時に身についたマインクラフトのプログラミングで縦と横と高さを考えて入力してそのままコマンドで打ち込んでしまうと厚さが出てしまい、細長い長方形にしたいのに立体の問題などでよく見かけるただの長方形になってしまうのでどうしたら厚さが 1 マスの細長い長方形になるのかを考えて基本のプログラミングと普通に国旗を作っているとその国の国旗がわかり、その国の主食としている食べ物なども身につきました。

図形の形をイメージしたり、具体的なプログラミングの方法などが理解できた。
そして、先生が自分達と同じことを前のプロジェクターでマインクラフトの画面を映し出してプログラムをする上に本物のわかりにくいプログラミングじゃないから、とても良かったです。

空間図形で身についた数学の能力は創造性ですなぜかというと、見えない部分まで自分で考えることが必要だからです。プログラミングの能力が身についた。ブロックがどこにどんなふうに配置されるのかを考えることができた。授業でやった平面と直線の位置関係もマインクラフトですることにより、位置関係がどのようになっているのかをより理解でき、位置関係を把握する能力が身についた。

マインクラフトをすることで、空間を把握することができるようになりました。マイクラのおかげで楽しみながらプログラミングについても勉強できました。

マイクラで、勉強したことで実際にやって実感する能力が身についたと思いました。マイクラでプログラミングして、こういう風にやったらいいなとかこういう感じにしたら良いんだなという感じがしました。

様々なコマンドを打っていって奥がどうなっているかなど空間認識能力が上がったとおもいました
どうすればこうなるかなどとコマンドをゆっくり考える機会ができて思考力も上がった気がしました。
マインクラフトのプログラミングで水槽やいろいろな図形（円錐、円柱など）を作ったりすることでいろいろな空間図形や平面のイメージがしやすくなって空間図形の問題を解く力が身についたと思います。

空間図形、円錐、円柱などを立体的に見れて分かりやすく立体のイメージをしやすくなった。あと、プログラミングが少し出来るようになった。
マインクラフトの難しいプログラミング（特に富士山の課題）の内容をしっかり理解出来たことと課題をする時に一人でやるのではなく、みんなで協力してプログラミングをつくることでより楽しく数学とマインクラフトを楽しむことができた。
自分で考えてやり方を見つけたり、新しいやり方などを見つける能力が身についた。

まず普通にプレイする時洞窟などに行く時何個ぐらい必要かを考える時大体こんなもんと大体で計算して予測する力あと何かを作る時に面積を求めいくつ必要かを割り出す計算能力が身についた。そして山などの複雑な計算もできるようになった。

空間を意識することで、立体を認識する能力が身についたと思います。いろんな角度から見れるのでわかりやすかったです。ほかにも、図形を完成させるためにプログラミングをするので、よく考えることが多かったので、考える力が身についたと思います。

立体の見る理解度や立体をきれいに書けるようになったりといろんなことが身につき他にもマイクラで協調性などがとても上がったとおもいます。
僕はマインクラフトは初めてやった時は全く面白くなかったのですがやっていくうちに、作りたい図形はどうしたら作れるようになるか、これをどうしたら作りたい物を作れるのか予想して作れるようになったこと。

マインクラフトを使って、空間認識能力を少し身につけれたかと思います。いつもマインクラフトをしていると建築物を自分で創造して建築していくときに、このブロックはどこへ置けばいいか、どこに設置すればいいかなどが認識できるようになったからです。

マイクラでは授業で疑問に思ったことを、実際にマイクラ内で実験して理解することが出来て、どんどん分かることが増えるし、楽しみながら勉強をする事が出来るから、自分一人でわかる事を増やす事が出来る能力が身についた。

マインクラフトの課題を課すことによって 数学を学びながら美術の能力を伸ばすことを目的としています。steam 教育の art と math の部分を伸ばす。具体的に数学の力をつけながら美術の能力が伸びたなと思われる部分をかいてください。

プログラミングで作ったやつの飾り付けなど自分作ったする事で色合いなどの外見の工夫などができるようになりました

僕はいままでは何も考えずに建築してマインクラフトで遊んでました。しかし今では数学の円形や対照の図形などいろんな図形を組み合わせていろんな建築して遊ぶようになったので美術の能力が伸びたなと思いました。
今回の課題（葛飾北斎の風景画を作る）で、Minecraft の『円柱』や『円錐』などのプログラムをプログラミングして、今回の課題のテーマが『風景画』なので、富士山を含んだ立体的に想像で切るようになり図形の問題が解きやすくなりart と math の能力が伸びたと思った。建築に使う色合いや形や大きさ全てにおいて美術的なものが成長したと思いました。

二学期くらいにやったはじめてのマイクラの宿題は世界樹を作ったがあまり上手くできませんでしたでも冬休みの宿題はとても上手くできた
空間図形の奥深さ、種類、作り、体積など、マインクラフトで空間図形を実際に作った事により、いろいろなことを学ぶことができた。今年、この学校に入学し、授業でマインクラフトをできたことを、嬉しく思う。今後社会に出た後も、この経験を活かして、頑張っていきたい。

数学も美術も当たり前ですが、考えることが大事だとおもいます。
数学の授業で想像力が豊かになったし、立体の物を頭で考えずに表すこともマインクラフトでできたので、美術の授業などでも活かすことができ、良かったなとおもいました。

art では創造性が豊かになり今までよりすごい建物よ絵ができたりしました。math では空間図形を求めるときに頭の中でどういう 3D の図形ができているのかをわかり計算が楽にまた速くなりました。

立体的にものを見る力と色々なものを自由に作れる力

立体的に多方面から見ることで一つの方向だけで考えることの危険さがわかるようになった。これからの生活にも活かしたいです

自由にものを考えてそれを立体的にする力が養われた。

富士山などを作る時に富士山だけでなく周りの飾りなどのようなものが美術ということを強く表現しているのかと思いましたまた周りの模様なども表していると思いました。

数学でマインクラフトをすることによって数学での計算式や組み合わせ方がわかりやすく学べさらにマインクラフトをして楽しく数学を伸ばすそしてこれから大切なプログラミングが学べたと思うところが伸びたなとおもいました。

課題の建物を作り、それに合うように周りにさまざまなブロックを置いたことです。例えば、SDGs の時は水槽ということで魚や海藻、そして水族館など付け足し目立たせるというところの技術さだとおもいます。
富士山の場合は自分は水に反射するようなものを作ったのでそこかなと思いました。あとは富士山だけだと、ただそっけないものになってしまうので、周りに木を生やすなどをして全体を良くするようにしました。
マインクラフトで伸びた能力は、マインクラフトは、立体で見えるので「どこをどうすればいいか」や、「こうしたら上手くできる」など考えてできるのでよかったです。

何も考えずに建築してマインクラフトで遊んでました。しかし今では数学の円形や対照の図形などいろんな図形を組み合わせていろんな建築して遊ぶようになって art の部分が成長したと思いました

僕が、マインクラフト授業をとおして、みについたと思う能力は自分で、楽しく考えて実践することです。前までは、プ自分で考えるなどは面倒くさく、思っていましたが、自分の知っているゲームで楽しくするとわかるようになりました。

マインクラフトで、math の部分を伸ばしながら、やっぱり自分自身の個性も出したいなと思って、プログラミングが終わってからの装飾にも力を入れた部分だと思います。

マイクラの宿題をする時、見ばえが良くなるように後ろに花置いたらいいなとか、すごい目立つ色にしようとか色々見栄えのことをよく考えるようになり、日常でも部屋が汚かったらキレイにしよとかそういうことがわかるようになってきたことです。

どんなものを作ろうかな（書こうかな）と考える力がつきました。マインクラフトでも富士山を作った後に、何を作ろうかと、美術でも、何かの付け足しで何を書こうかと考え、思いつく能力がのびたなとおもいました。

四角などを立法体としてとらえれるようになりました。なので絵に描くときなどは四角を立法体として描くことができるようになりました。他には鉛筆で紙に図形を書くのは前は全くできなかったけれども今は少し出来るようになりました。
立体の中の直線や曲線の位置関係が、少しわかりやすくなったと思います。なぜなら、2 つ以上の直線の交わり方や並び方を学ぶことによって、美術などで絵を描く時など、理解しやすくなったからです。そして、それぞれの位置関係も理解しやすくなったからです。

後ろの情景にあった物を作ったり、決まった物を作るとき、
考えて作る能力がつき、伸びたと思う。
想像して形にする能力もついた。
富士山や水槽など、自分で考えデザインすること
立体的に見えるように色付けできるようになった
建物と空間のバランスの使い方が身についた

家を作ったり国旗を作ったりして、美術的にも上達していっているし、そういうのを計算してプログラミングするのも伸びてきているのでいいと思います。

数学で出てくる図形をどのような形に変えてどのように使うかということを考えたり、どのようなバランスにするとよいかということを考える力を使い、今回の課題の葛飾北斎のようなものを作ることができ、自分で納得のいくようなものにできたこと。

人の作品と比べて相手の作品の工夫された点を見て学び、相手の作品のいい所に自分なりにアレンジして、見た物をさらによくしようと取り組むことができた。他のひとのいい所を見て学び真似したり、吸収することは数学に限らず大事なことなのでさらに伸ばしていきたい

宿題の富士山を作るのでは、計算で高さなどを設定し、それでは見栄えを考えながら作る所や富士山以外も考えながら作るのでは自分で考えたプログラミングを組み、綺麗に作るようにするのでは数学と美術の能力が伸びたなと思いま

した。

マイクラをやり始めてから美術やその他の発想が豊かになったところは伸びたところと思いました。おかげで美術の点数も良かったです。数学の図形の裏側などの想像力も伸びたと思います。数学もテストもそれなりの点数が取れるようになりました。

steam 教育の事を最初は知らなかったけれど美術が数学の授業で必要な事を教えてもらって、マインクラフトの建築などを綺麗に作ろうと思いました。steam 教育で art が伸びたと思いました。色彩能力、装飾する能力が伸びたと思いました。

数学 2 では図形を書くため、定規など使ってきましたがそれが美術で綺麗に線を引くだとかいろいろなことが数学 2 と美術では、繋がっているんだなと感じました。

円を Minecraft で描く課題で円を描きやすくなった部分。はっきり言って、マインクラフトでの美術(art)の能力は伸びてはいないと思う、しかし、数学の力(創造性.仲間との協調性)が伸びていると思う。

数学の力(創造性や計算力などなど)をつけながらいろいろな発想や空想やアイデアがいっぱい思いついた事。
また一つ一つのブロックをどのように使えば Art 作品になるのかといった事も考えれるようになった事。こういった美術の能力が伸びたと思った。

steam 教育で美術の能力が伸びたと思われるのは考えて美術をしたことだと思いました。なぜなら、最初は少しずつ考えて描こうかなと思っていたが今は計画的に描いたところが美術がのびたところだとおもいます。それは他の教科でも必要になっていると思いました。

冬休み課題の「円錐を作って、富士山にかこうし、葛飾北斎になろう」でただ単に富士山を作るのでなく、円錐を取り入れて math を伸ばしさらに富士山を加工など装飾することで、art の方も身につきました。
国の国旗を作った時はその国の文化を調べることにもつながる

マイクラで数学の力で建築をするときにより綺麗に建築しようとしたりしてマイクラやるまえよりは美術の力がのびたと思ったことは直線と平面の関係のときに周りに木や動物を置いたりしたときに美術の力が最初よりもとても伸びたと思いました。

冬休みの宿題に関しては、実際に写真を見ながら、マインクラフトで作る富士山をイメージして、プログラミング出来たかなと思いました。美術の力は、写真を見て、他のもので体現する力が伸びたのかなと思いました。

僕が伸びたと思う能力は、発想力と思考力です。なぜなら、どうするとさらに良い作品ができるかを考える(思考力)、閃きを大事にし、作品のどこを工夫して改善すれば良いか(発想力)と思うようになったからです
。そして、身につけたい能力は友達と相談しながらより良い作品を作って新しい発想を生み出していきたいです。

冬休みのマインクラフト課題である富士山で、富士山に合う世界だったり富士山の周りにどういうものを設置するかによって美術の部分で変わると思うので、そこを意識して取り組んで少しは伸びたと思います。
正直に伸びていません。

作りたい物や建物をプログラミングで大体の形を作りそこからどうすれば見た目がうつくしくなるのかを考えを試してみて失敗したらやり直しそれを繰り返したら一回で見た目が美しく見えるようになり美術の能力が身についたなと思いま

した。

数学のマインクラフトでは協力したり創造などの力がつき、美術点での力もついたと思います。物を作るときにただ何か手を使って物を組み合わせたりするだけでなくプログラミングという機械的にできて、また違う力が身についたと思います。

プログラミングで建造物を作ったあとに、つける飾りも僕は重点的にやったので、美術の能力もすごく伸びたなと思いました。プログラミングだけではなく手で付け加えることも大事だということが分かりました。

マイクラで、家や水槽などを、作ってやるという美術の能力がすごく伸びたと思った。計算して作るっていうのが、数学と美術どちらも一緒くらい能力が伸びたなと思います。作るのも楽しいし、プログラミングも面白いからすごくいいと思った。音符ブロックで、音楽を作ったり、したり、学校に登校している時に見る、建物を再現したり、できるようになったこと。

マインクラフトの宿題などをするときに、自分で考えて作るから、美術のときでも、自分で考えたりするから創造力が豊かになった。家などで、木を使って工作をするときに、プログラムミングで立体的に学んでいたから、工作する時などに自分で考えれた。

図形を書いて求める問題や表に書いてるデータを求めてグラフを書く問題は美術、数学ともに力が伸びたと思います。特にグラフを書く問題はこれからもマイクラの授業を受けてから色を統一して色合いが良くしたいなど今までなら思わないことなど思うようになりました。

マイクラでいろいろな工夫ができるのでそれを活用して美術も入れて勉強することができる連想する力が伸びました想像力です。僕は授業で説明されたことをあたまで考えて理解することが難しかったけど、マイクラは前までの頭の中で見るのではなく、マイクラのブロックを見ることで理解が深まりました。

最初は、Nintendo Switch で小学生の時に Minecraft のカセットを買ってたまに遊ぶぐらいでその時は家を作っても、ただコンクリートを適当に並べていたるところに窓があった家でしたが、学校の ipad に教育版の Minecraft がダウンロードされ、Minecraft で遊ぶ回数が増えて家の作り方が以前よりも上手くなっていることに最近気づきました。

図形や絵を描く時などにバランスが前より綺麗に撮れたりしたからです。また、端末でイラストを描く時など、このバランス力を活かしたりしてそこまで上手くなかった絵が段々と上手くなったように感じ取ったからです。そして、美術の成績もそこまで悪くないと思ったからです。

マインクラフトの課題を課すことによって美術の能力が伸びたと思われる部分は以前は平面で描くことだけしかできなかったが、立体的に見たり描くことが少しですができるようになって出来上がった作品を見てもやはり小学校時代より今の絵の方が断然よくなっていると思います。

マインクラフトの課題をすることによって、何事も、几帳面にするという能力がつきました。特に、富士山の宿題は水を張った時にすぐに氷になってしまうのが嫌で何回もその氷を壊しました。

僕は自分で家を作る時に、もっとこうしたら綺麗に見えるのではないかと思い様々な工夫をしたり、家を建てる場所を変えたりなどして、より楽しくより楽に美術の能力も伸びたなと思い、「またこういう機会が増えればいいなー」と感じました。マイクラをやることで更なる探究心や好奇心などが生まれると思いましたそこで美術の能力もその探究心によって生まれてくると思いましたさらにマイクラではなんでもできるので余計にもっとこうしたいっていう感情ができてまたさらに成長すると思います

水槽づくりや富士山を作ったりしたのが個人的には良かったと思います。何故なら、それのお陰でマインクラフトと実生活に結びつけたり、その過程で作る図形の美しさ等に気づいた事が論理的思考力と美術の鑑賞力が伸びたと思います。

マインクラフトの建築する能力が上がったので、美術でも立体的なものを製作することが上手になったと思う。例えば、彫刻などの能力が上がったと思う。そして、マインクラフトにより、自分の作りたいものを簡単に作れるということができるようになったので、想像力も創造力も上がったと思う。

美術の能力で伸びたと思うなと思うところは、建物のカラーリングする能力だと思います。
僕は葛飾北斎が描いた富士山を再現したのですが、距離感が難しかったり表現がブロックでは難しかったけど、大体の形を取ってみたり、波の感じを試しに作ってみたりして再現することができました。

エッシャーなどの数学と美術を混ぜた勉強は楽しいし勉強になりとてもいい教育方法だなと思いました。
数学への考え方が変わりました。僕は、最初投影図が頭にあまり浮かばなかったし、上から見たらなぜこういう形になるか分からなかったけど、プログラミングで作ってみると分かる様になりました。

富士山を作る冬休みの宿題で円錐は、プログラミングでやったけどその他の装飾は手で一つ一つ作るところが美術の伸びたところだと思う。

水槽をクラスが同じ友達と作り、話し合いながらしていると自分では思いつかない意見を聞いて、より知識が増え木の中に何か建造物を作ったり特に水槽の中に沈没船や鉱石、鳥居などを置いたりして、鳥居は苔がはえている石を使って古くからあったということを表していたので美術の能力も伸びたと思いました。

自分がのびたと思われる部分は 1 つだけあり、前出された課題で図形をプログラムで作れという課題があり、マインクラフトではさまざまなブロックがあるため、きれいな図形を作ることができるためそこで伸びたと思いました。

富士山を作る時にどういう加工をしようと想像をたくさん下にで数学面でも美術の面でも能力が伸びたと思いました。
今まで美術の作品を作る時は何も考えずに絵の具を塗ったり鉛筆で描いたりしていた。マインクラフトはゲームなので課題で出された作品(国旗や水槽)はきれいに仕上げたいと思い、作っていくと「このブロックはここに配置すると全体の雰囲気が悪くなる」などといったことを考えていた。その後の美術の時間は「ここに絵の具の青色は塗ら無い方がいい」などと考えることができた。どのようなものを作るのかを頭の中で前より考えることができるようになった。マイクラのおかげで、想像力が鍛えられたと思いました。

ちゃんとプログラミングして、形として残すことが数学の勉強をしつつ美術の能力が身についたんじゃないかと思います!授業を通してプログラミングすることで、先生の指示に従い作るからこそ、形として作り残す事ができ、同時に美術の能力も伸びたと思いました。
何を作ろうかなど考えたりするのを繰り返すうちにマイクラでどういうものを作ろうかなという想像力が上がったと思いました。

マインクラフトのプログラミングで数学の力をつけながら、ただプログラミングをしてあまり美しさを求めず形だけの質素な物ではなく、富士山を作ったりして姿も模すことで美術の部分は伸びたかなと思います。

マインクラフトをプログラミングだけで彩るだけなのは少し物足りなかったので手置きで背景や街並みを作ったり水槽の課題では内側を綺麗に作ったりしてプログラミングだけでなく建築力もあげることが出来るということがわかった
数学の力で形を作り、美術の力でデザインを考えたりして富士山や家などを作った。
冬休みの宿題や水槽をする時まず容器をプログラミングするときに面積を求めることなどで数学の能力が伸びそして

見栄えや形をどうするか考え実行するときに創造力など美術の分野が伸びている。そして回路を作る時に想像力でものをでわなく位置を考える力が身についた。

見た目を良くするために、色彩や形状や大きさなどの見栄えを意識して工夫して作ることができました。見た目を凝ったものを作りたいので、いろんな工夫をしたりすることで、自分の作りたいものを作ることができました。
美術力は造る部分や色味のバランス建築性、建築物のバランス性、どうやってマイクラで表現できないものを表現するのかということがわかりました。

作りたい物を作っているうちに、どれぐらいの大きさがいいかとか、間違いをすぐに見つけ出すことができるようになり前の僕そのようなことは難しくてできないと考えていましたが、この数学を学んでそのようなことがなくなって色々な物が作れるようになりました。

頭の回転が早くなったと自分では思います。マイクラでは、いろいろな図形などを作ったりするので、
どんな図形を作るか考えたりするので、美術の面なども伸ばすことができたと思います。自分のオリジナルのものなどを作られるので、楽しいです。

数学を学んでいろいろなことがあり、私は steam 教育と art 教育の部分をマインクラフトを活用することによって上手くできるようになります、課題を課すことによってさらに美術の能力が伸びたなと思います。
自分でどのようにプログラミングをすれば出来るかという事を考えて、綺麗な作品を作り上げる事ができて、自分一人でも考えて作る事ができるし、綺麗な作品ができるからまた考えて作りたいという考えを持つ事が出来る。

答えはダブルかもしれませんが、マインクラフトがあったからこそ身についた能力は何ですか。100 字以上で答えなさい。

創造性や考える力がついたと思います
マインクラフトから学んだ数学の能力は、創造力です。理由は、マインクラフトは立体のゲームでプログラミングで学ぶゲームです。なので実際にマインクラフトで円柱や円錐などの立体などをどの角度から見れるので分かりやすいからです。
富士山や円柱等の身の回りにあるものを立体的に表す能力。

身の回りにあるものを（垂直）や（並行）など、普段と違う見方で見ることができるようになったこと。
マイクラを使いみんなと情報を共有しながら授業に取り組めること そしてマイクラでの宿題が取り組みやすくて他の宿題への取り組みが速くなったことです。

プログラミングが少し前まで苦手でマインクラフトの授業での作業で少しずつプログラミングの力がついてきた気がしましたそれと同時に自分での発想力もついた気がします。

マイクラの高度な知識やマップ情報建築技術などの知識が身についた。
空間図形の奥深さ、種類、作り、体積など、マインクラフトで空間図形を実際に作った事により、いろいろなことを学ぶことができた。今年、この学校に入学し、授業でマインクラフトをできたことを、嬉しく思う。今後社会に出た後も、この経験を活かして、頑張っていきたい。

設問 1 と被ってしまいますが、マインクラフトをすることで創造力と想像力、二つとも身につきいろいろなことに活かすこともできました。
それと、プログラミング能力も身につきました。将来にはコンピュータを使う仕事も増えていくとおもうので良かったです。
頭の中で 3D の図形を作り計算することです。なぜならマインクラフトでは移動して図形を見ることができるからそれを

想像しながら解いてみたら 30 秒想像するのにかかったのが 10 秒くらいで図形を想像することができるようになったからです。

立体的にものを見て、正面だけでものを見るのではなく上から見たり、横で見たりすることが大事だと知った。
もう一つは Creativity です。自分で新しくものを作る楽しさと面白さを知れました。
マインクラフトがあったからこそコマンドブロックの使い方やエージェントの活用方法や動かし方物を作ったりする力などが身についたと思います

マインクラフトのゲームをとうしてマインクラフトが自分は好きだから小学校の時よりも数学とゆう授業が楽しくなり、友達と仲良くなるきっかけにもなれてすごく良かった。能力的には元からあったマインクラフトの知識でやったのであまり多くはつきませんでした。(いっしょです)

プログラミングを作る前にどこに何を置けばいいかといったん頭の中で考え、そのためにどうやってそのブロックを置くかという想像力と友達などと一緒に協力して作るという課題の時に話し合い協力性とコミニケーションだと思います。
創造力です。プログラミングを除いて、個人で作ったワールドは家などを作りました。家はどのようにしたらおしゃれになるか、どのようにしたら広々とするか、実現不可能なものをどのようにして再現するか、などです。またマイクラは物作るのに合成が必要だったりするので、想像力が必要であったりするところです。
立体で見えるので「どこをどうすればいいか」や、「こうしたら上手くできる」など考えてできました。そして、友達と意見を交換して考えを深めることが出来ました。

マインクラフトから学んだ数学の能力は、創造力です。理由は、マインクラフトは立体のゲームでプログラミングで学ぶゲームです。なので実際にマインクラフトで円柱や円錐などの立体などをどの角度から見れるので分かりやすいからです。
僕が、マインクラフト授業をとおして、みについたと思う能力は自分で、楽しく考えて実践することです。前までは、プ自分で自分で考えるなどは面倒くさく、思っていましたが、自分の知っているゲームで楽しくするとわかるようになりました。

数学の授業などで、紙を使ったものでの授業や、ipad での授業、その他のプログラミングツールなどを使っても、マインクラフトの様に steam 教育の art と math の部分を伸ばしたり、21 世紀型スキルの育成をすることも、できないと思ったので、「一から考え組み立てて、そして創造性を生かす能力」が身についたと思いました。

建築方法 マイクラで家を建てる時にこの木材をつかったらいいだとかここに柱うを置いたらいいとか、将来に役立ちそうなことを学べたのでとても勉強になった。

友情関係 マイクラではオンライン機能がついており友達と同じマッチに行けたりとか一緒に富士山の宿題をやる時とか使う機能で、「こっちに洞窟ある。」とか、「こっちにベットあるからはよ寝よ。」とか色々と喋ることがあるので友達関係がどんどん深まっていくのでいいアプリだなと思った。

マインクラフトのおかげで、周りの人とのコミュニケーション能力もついたと思います。一緒にワールドを作ったり、分からないところを教え合ったりし、作ったりして、仲も深まったと思います。
図形をプログラミングなどで描くことが出来るようになりましたなのでプログラミングで沢山の図形を作れるようになりました。変数を使って沢山のことができるようになり作れる図形の幅が増え変数を使って僕は図形を作れるようになりました。

友達と協力し合いながら、プログラミングの順序を考えたり、図形について理解を深めあったりする友達同士の協調性を育むことができたと感じる。なぜなら、友だち同士で話し合いをして、一つの作品を相談しながらつくりあげることなど

マインクラフトを通じて友達と話すことが増えたからです。
自分で想像した物を形にする為に考えてできるようになった。楽しんで数学を出来るようになった。

空間図形で 3D でどこからでも見れるところで想像がしやすくなりました。楽しんで学習する習慣が身についた
プログラミングの能力が身につきました、本当のプログラミングは、何もないところから色々打っていくけど、このプログラミングは、その基礎みたいな感じだから、そのしっかりとしたプログラミングの基礎みたいな能力は身についたと思いました。

プログラミングを応用することで、図形などの完成図を自分の中で想像したり、自分で工夫をすることで課題に取り組んだり、図形を作ったりすることができるようになったり、友達と作ることでコミュニケーションがうまく取れるようになった。普段は何も思わず見てる建築物もあの部分はあのブロックでこうやって作れるな、と考えれるようになりました。そのため想像力が以前より豊かになりました。また授業で協力して建築物を作る際にはお互いのアイデアを共有することでコミニュケーション能力も豊かになりました。

マイクラで友達とやる時などにコミュニケーションの能力が身につきました。
マイクラで建造物を作ることで、想像力や美術力、建築センスなどの実際に仕事に活かせる能力が身につきました。
プログラミングを考える能力が身についたと思います。図形を正面だけでわなく色々なところから見れるのでより図形を詳しく見れるようになったのも身についたと思いました。

図形の裏側などの想像力が伸びたと思います。問題などの図形の裏側の予想などを立てる時にすぐ思いつくようになったので非常に勉強しやすくなって良かったです。これからも数学やそれ以外の勉強を頑張っていきます。楽しく勉強できるのでわかりやすいし面白いです。

空間の中にどのような形で図形があるのかの能力が身についたと思う。これからも図形をもっと理解して数学で習った事を日常の生活の中にもしっかりと入れて生活していきたい。

創造性、想像力、色彩能力、装飾能力、創意工夫する力、立体的に考える力

友達との会話能力
プログラミングで僕は回路とかそういうのを考えるのはあまり得意ではなくできるかどうか不安だったけれど解説などを聞いていたらできました。それでマイクラで身についたことは、知識です。プログラミングがわからなかったが、どんどん先生の話をきてやっていくと知識がついていきました。

図形をブロックに当てはめて創造することを学べたおかげで、図形を創造しやすくなった。
マインクラフトがあったからこそ身についた能力は、やはり思考力だと思います。
マイクラでブロックを積み重ねて色々な形を作って色々な形の立体感という能力をつける事ができて実際の立体系の数学の問題をすらすら解けるようになった 。

また、マイクラでいっぱいプログラミングを使った事でプログラミング能力（IT 能力）がついた。
授業に出てくる想像しにくい立体図形がマイクラだととてもわかりやすく描けるので便利だなと思いました。ダブりますが、楽しく勉強ができるところが長所だと思っています。身についていないスキルをこれからがんばろうとおもいました。
これまで Minecraft で課された宿題で、数学だけでなく「富士山」の美術・創造性や友達と共同制作・協働し合う力が養われました。共同制作などは minecraft があったからこそ能力が身につきました。

立方体の堆積や空間の隙間などを、自由に見ることができるし実際にすることができないこともプログラミングでできるようになり、角度と垂直か平行かの応用として生かすことができました

マイクラがあったからこそ綺麗さや美しさを求めるようになったり、空間能力がついたりして数学が楽しく回転体、空間図形を学んだりできたのでマイクラがあったこそ楽しく勉強できたり、いろいろなことが身についたと思います。
平面と直線の位置関係や投影図などがすぐに理解することができました。また、僕は発想力と思考力が特に身についたと思います。また、マインクラフトをする機会があれば、それらを活用していきたいです。これからは、協調性も身につけていきたいと思います。

マインクラフトがあったからこそ身についた能力は、プログラミング力です。私はプログラミングがあまり得意じゃないけれど、マインクラフトは楽しくプレイできるので、プログラムがとてもやりやすかったです。プログラミングの実感を手に入れることができたので良かったです。

マインクラフトで身についたのは、どういう立体なのかをイメージできるようになったと思います。そして、イメージしたのを作るということができるようになったと思います。周りとのコミュニケーションを前より多く取るようになりました。
マインクラフトでものや建物を作るときに自分で考え想像し頭の中で図形の形を考える想像力が身につきました。
マインクラフトでものや建物を作るときにたまにみんなと協力しコミュニケーション能力がつきました

マインクラフトでは僕も前から少しやっていたのですが、今回やったプログラミングなどは初めてだったので、また新しい楽しさや新しい世界に入った気分ですごい楽しいです。これからもこのマインクラフトは続けても全然いいと思います。
立体物の横、真上、縦をイメージしやすくなりました。あとはプログラミングの作り方も徐々に慣れてきて、横、真上、縦の感覚が掴みやすくなりました。プログラミングで表現できる能力が特に身に付きました。
創造性とプログラミング力が身についたと思う。自分で作ってするのと自分で考えてできるのがマイクラの良さだと思ったう。家など作って、将来大工になりたい人とかは、家の軽い設計図が作れたり考えれたりするので大工になりたい人はいいと思う。

頭の中で、図形を組み立てたり、協力して、一つのものを作りあげたり、相談して、作りたいものとか、どんな風にしたらより良いものができるかを考える能力が上がったと、思います。
マインクラフトで建物や、色々なものを作るのに自分で考え頭の中で想像したりする創造力が身につきました。
マインクラフトでものを作るときに友達に聞いたり、教えたりするコミニケーション能力がつきました。

空間図形の応用をマインクラフト授業などをとおして身についた数学の能力は図形の想像力です。図形の想像力とは、特定の条件だけでその図形がどんなものか想像して図形の体積などを求めるものです。ぼくはその能力がきたえられたと思っています。僕は図形が苦手だったけどマイクラがあることによって想像力が伸びたと思いました。他にも展開図がどんな図形になるのかとがわかるようになりました。

旗や水槽さまざまな角度や並行の線や面などをプログラミングで自分でプログラムすることでそれを実行したら実際どうなるのか、そして自分の理想の形にするためいにはどうプログラムすればいいのかを考えるために使った。頭の中で空間図形を組み立てる能力。

会話能力です。あまり普段喋ったことがない子でも、ぼくはマイクラをやったことがなかったので質問したり一緒にプレイして話すキッカケとなりました。また、マイクラを通して、友達を増やしたいです！
先程も言いました様にデジタルや機械などを上手く使いこなせる様になったと実感しました。元々使えていたのがより使いこなせる様になった事で、プログラムを理解したりして自分の生活に何の支障もなく過ごせているからです。

数学 2 でマインクラフトの授業があったから楽しく授業を受けることが出来た。マインクラフトを通じて他のクラスの人と喋るようになった。前には喋っていなかった人と喋れるようになった。マインクラフトで宿題が出たのでやるのがとても楽

しかった。これからもまた、マインクラフトの授業を受けたいと思った。また、マインクラフトの宿題をしたいと思った。マインクラフトで色々なことをして、遊ぶのが楽しかった。

建築をしたりプログラミングをする能力
クリエイティブ能力
サバイバル能力
もし無人島に行った時にマイクラの知識を活かして脱出する能力
僕は自分で家を作る時に、もっとこうしたら綺麗に見えるのではないかと思い様々な工夫をしたり、家を建てる場所を変えたりなどして、より楽しくより楽に美術の能力も伸びたなと思い、「またこういう機会が増えればいいなー」と感じました。

疑問を残さない思考力と創造性だと思います。何故なら、プリントの画一的な勉強では従来の思考力や答えを創る力が伸びずに、解法の丸暗記だけで終わってしまいます。しかし、マインクラフトでの学習により、プログラミングでの学習の過程による結果を脳裏で焼き尽くす瞬間記憶能力、結果を予想する思考力、そして、作品を見て創り出す時に出来る創造性が鍛えられたのだと思います。

身についた能力は、アイパッドの中で周りのことを見る能力と「マイクラしよ」などと、友達を誘うことができる能力です。楽しく数学を学べるというのもありますし、プログラミングの意味などを深く理解する事ができ、スライドを見ながらわかりやすくできるのも組み立てるのが苦手な僕にとてもありがたかったです。

自分で作れる一から考える能力が身についた能力だと思います。

後理解する能力も身についたなと実感しています。

みんなで考えるコミュニケーション能力も身に付きました。

マイクラのプログラミングがあったから、プログラミングのことがちょっと分かった気がしました。プログラミングには素材だったり長さだの必要な物があることが分かりました。

創造性と疑問を残さない思考
身近にある平行などを線や面で表し、平行でもいろいろな種類の平行があり、線と線が平行や平面と平面が平行、線と平面が平行などがあり、1つの線の状態を表す言葉でもいろいろな種類があるということが身につきました。
さっき言ったとうり、図形の形をイメージしたり、具体的なプログラミングの方法などが理解できた。

そして、先生が自分達と同じことを前のプロジェクターでマインクラフトの画面を映し出してプログラムをする上に本物のわかりにくいプログラミングじゃないから、とても良かったです。

まず想像力です空間図形など自分で想像する場面が多かったので想像力が成長しました。
もう一つは協調性ですなぜかというとマインクラフトでは友達とたくさん協力する場面がありましたそこで自分の意見や友達の意見を聞き合っていい作品が作れました。

プログラミング能力以外にも会話能力が身についた。マインクラフトのことにつて友達と話したりして、会話能力が身についたと思った。平面と直線の位置関係が分かりにくい時にマインクラフトで作ることにより、あらゆる方向から見ることができたので非常に分かりやすかった。なので位置関係を把握する能力が身についた。

空間を把握する能力が鍛えられたと思いました。マイクラで勉強する事で、より確実に空間を把握する能力が鍛えられたと思いました。

マイクラがあったこそ、身についた能力は頭の中に描いた創造図を実際にプログラミングして形として残すことだと思います！美術や数学の能力を伸ばしてプログラミングしてマイクラで作る能力が身についたと思いました。

課題や授業で友達と一緒に話したりして会話力が上がったりマインクラフトがあったからこそ身に付いた能力は基本の図形全般のイメージをする能力とイメージだけでは無くプログラミングで数学的に考えて創造する力と作った物を綺麗にする美術力が身に付いたと思います。

図形の形をイメージしやすくなった。

いつもの黒板を使った数学をするのではなく、ゲームを使うという画期的な方法でプログラミングを使って授業をすることで苦手な数学の授業を楽しく受けることが出来た。
創造性や協調性が身についた。

空間を把握する能力マインクラフトをすると 1 ブロックずれたということがよくありその度に修正をして学んでいくうちに大体こんなものかとういう予測ができるようになった。そしてブロックを使い四角の面積などを計算するうちに前より少しだが計算速度が上がったと思います。

図形を完成させるためにはプログラミングが必要なので、考える力が身につけることができたと思います。何度もやり直したりしたので、失敗から考えることができました。また、友達と一緒に何かを作ったりすることもあったので、協力する能力も身につけることができました。

マイクラのおかげで美術力や創造性など会話力、想像力さまざまなことが身につきました。他にも、他にも友達と遊ぶ時間が増えとても授業や生活がたのしくなりました。

どのようなことをしたら作りたい物をすぐに作ることができるようになるのとか、どうしたら効率よく作ることができるのかとか、作りたい物に一生懸命になれたりとか、確実に作るために計画を立てて作るということができるようになりました。

創造性などが身につき、自分だけのものがたくさん作れたり
出来るようになりました。マイクラでは簡単にいろんなものが作れるので、
よかったです。

マインクラフトがあったからこそ、色んな考え方や思い方が違ってきて、人それぞれの能力を身につける、発揮できるなどのことが出来ると思います。私は人と助け合って（協調性）創造力を発揮できるような能力を身に付けられたかなと思います。

普通の勉強だとやる気が出なかったり、やりたくないという気持ちが出てきて、中々やる気にはならないけれど、マインクラフトがあったからこそ、楽しみながら分かる事を増やす事が出来る能力が身についたんだと思う。

マインクラフトを使った数学教育の感想をなんでも述べて下さい。

ゲームを使って授業をするので楽しく勉強できました。

僕はマインクラフトを使っていろんな遊びかたがあっていろんな教育のやり方があるので凄いなと思いました。
Minecraft を用いた授業は，とても，分かりやすいです。

自分で作って同時に勉強できるのはいいと思いました。

休み時間の鬼ごっこなどがビックリするくらい減った

空間図形の奥深さ、種類、作り、体積など、マインクラフトで空間図形を実際に作った事により、いろいろなことを学ぶことができた。今年、この学校に入学し、授業でマインクラフトをできたことを、嬉しく思う。今後社会に出た後も、この経験を活かして、頑張っていきたい。

授業でつかう前は、マインクラフトはただただ楽しいゲームで勉強に役に立つのかなと思っていたところは正直ありました。ですが、授業で使ってみると今まで分かりにくかった数学の図形や立体をわかりやすくかつ、楽しく勉強することができたので、マインクラフトを使った授業は必要だったのだなと思いました。

楽しく数学ができて数学が好きになりました。特にマインクラフトが楽しいです。
最初はブロックの種類を知らなかったので、色だけで作っていましたが、性質もわかるようになってきたので、もっと色々なものが作れるようになりました。

2 年生になったとしてもやりたいなと思いました。

マイクラは自分が小さい頃からやっていて好きだしそれを数学の授業でするのはすごいと思った。もうちょっとでなくなるのは寂しいけど。自分のプログラミングの知識が多少上がったッと思いました！
頭の中で考えるというより、実際にマインクラフトで自ら作るという作業があることでかなりわかりやすいです。

数学への興味
授業中にみんなが集中して、しかも楽しく受けていたので良かったと思います。
プログラミングが理解しやすくて良いと思いました

楽しかった。二年生でもやりたいです。
楽しく授業ができてとても嬉しいのですがメタモジやクラッシーの開くスピードがみんながマイクラをしているので遅くなったり少し不便なのでそこを考えて欲しいと思いました

僕は授業でマインクラフトする前からマインクラフトをしていましたが、マインクラフトの創造性を活かしたゲームの中にプログラミングを組み込むという考えが凄いと思いました。

プログラミングが楽しい

マインクラフトを始めた時は、似たようなゲームをしたこともあったから、いけると思っていたが、思っていたよりも難しかった。授業中も正直何をしてるかよく分からないし、宿題を出されても、1 人ではとても難しかった。

マインクラフトが好きだったのでとても楽しかったです。

正直なところ、順序立ててプログラムを考えることは、まだ完全に慣れたおらず、少し苦手なことはあるが、解説スライドなどを見て、理解は深まっています。でも、立体をさまざまな視点から見て、それぞれの特徴は得意になったので、この学んだことを、しっかりと日常生活へと応用していきたいと思います。

マインクラフトを使うのは初めてだったけど友達にやり方を教えてもらったので友達と仲良くなりました
僕は、マインクラフトで、どんな感じでプログラミングをするんだろうと思っていて、最初やった時には、とても難しかったけど、どんどんやっていくうちに楽しくなってきていいなと思いました。

自分で想像したり工夫をして自分の作品を作るのはとても楽しい。
ゲームを通して学ぶことはより一層身に付いたと思う。
マインクラフトでは、美術や数学に活かせて凄いと思いました。
マインクラフトをやることにより、楽しく授業ができたと思います。

授業の進むスピードが少し早いと思います。着いてはいけるのですが、少しギリギリなので、もう少しゆっくりしていただけるとありがたいです。楽しい勉強なので良いです。

マインクラフトの授業は、楽しかったしマインクラフトで作品を造る過程は、とてもおもしろかったので、またできるようにして欲しいです。

楽しく数学を学べた

すごく楽しい数学 2 の授業でした

とても楽しく、図形を創造しやすくなった。

マインクラフトというゲームを使うことによって、勉強を、ゲーム(ゲームと言う名の勉強)にしてしまうということが一番いいことだと思います。

授業でマインクラフトを使って色々な能力（立体感やプログラミング能力や創造性や美術の能力や計算力）を身についける事ができたし、これはあまり数学教育と関係ないけど休み時間友達といろいろな事で遊んでとても楽しかったです。これからもマイクラの教育で勉強をしていきたいです。

数学の時間で minecraft を取り入れることで math だけでなくプログラミング力や美術力が身につくなど利点しかありませんでした。友達と共同制作出来るなどなど楽しい要素が多い+勉強出来て楽しかったです。これからも minecraft の宿題を頑張りたいです。

考える力を育成して自分で作る自分だけの世界を想像力に連動させることができる
楽しくマイクラをしながら数学の勉強をできてすごくいいです。

マインクラフトで平面と直線の位置関係、投影図の作品や数学の用語を楽しく学ぶことができました。また、創造性や発想力、思考力が身についたと思います。そして、マインクラフトをする機会があれば、協調性を身につけていきたいと思います。

いろんなことにチャレンジすることができたので良かったです。あと少ししか教育用のマインクラフトを使えないので、もっとたくさんチャレンジしていきたいです。

コミュニケーションを周りと多く取るようになったこと。授業が楽しくなったこと。

楽しく図形の勉強ができ自分で考え想像しプログラミングをするので図形を頭の中で想像しやすくなりました。
色々なものを作るときにみんなと協力して作り普段そんなに話さない人とも話色々な人と仲良くなれました。

数学ニでの図形などの問題は想像がつきにくいので、今回のマインクラフトでやったプログラミングのおかげでイメージが湧きやすくなり、すごくいいと思います。

最新型の授業で立体図形がイメージしやすくなり、とてもいい授業だと思います。

楽しく学べる
楽しく数学を学んで、想像力を高めたりできて、よかった
一学期マインクラフトでの、プログラムミングなどは、まだ少しやり方がわからなかったりする所があった、二学期は、すこしプログラムミングのしかたがわかってきた。でも基本的にマインクラフトでのプログラムミングは、難しいけど楽しいです。

円柱の問題をマイクラで再現した授業はとてもわかりやすかったと思います。ちょっと上から目線になりますが、マイクラは頭で想像して解く図形の問題の時が一番効果がある物だと思っています。僕的にはとてもわかりやすかった授業だと思っています。

マイクラがあることによって皆とのコミニケーションが取りやすくなったと思います。なぜなら一緒のワールドに入って建物を作ったり宿題を考えたりするからです。
楽しいです

マイクラを使うと理解が深まりました。本当にありがとうございます♪

自分だけの世界で自分だけの物を作れるという楽しさや喜びを感じさせるところが良いなぁと思いました。具体的にどういう事かと言うと数学すなわち勉学と遊び（楽しみ）の何方とも両方の性質を兼ね備えていると感じたからです。そして何よりもクラスメイトとの関わり合いがとても良いと感じました。

他のクラスの人と喋るようになった。
とても楽しかったのでこれからも続けてほしいです
これを機にまだあまり喋ったことのない人と喋るようになったので嬉しかったです。
あまりしゃべらない人と喋ったため関わり合いが増えた

マインクラフトではプログラミングの意味を解説する時が自分達のこの教材（マインクラフト）を学ぶ意味を知った瞬間だったと思います。何故なら、変数や論理等を円などの図形に活かしたら、作品が作れるという事を知れたからです。
端的にまとめると、とにかく、楽しいですね。

マイクラだと楽しくプログラミングができるのでとても、学びやすいので二年生でもしたいです
楽しく自分から教育に取り組んだ。

マイクラは確かにゲームだけど、勉強でもあると思いました。プログラミングみたいに勉強にも使えて、マイクラは良くないものでも無いと思います。マイクラの授業が僕はまだしたいと思いました。

楽しいし、ゲーム感覚で図形をより深いところまで学べるからいいと思います!^_^

マインクラフトで 1 番楽しかったのは水槽で 6 人ぐらいで話しながら手分けして作りました。例えば水槽の中の魚を何という魚で何色が良いのかを話し合い、普通に魚を入れたら逃げてしまうので水を入れるところを 1 マス下げて逃げられなくして入れるということや花火を出してカラフルな感じにしようとしたことなどです。このマインクラフトで身についたことがたくさんあるので楽しみながら出来て良かったです。

小学校の時のマインクラフトが無かった時に比べれば、図形などの理解のしやすさが格段に良くなったりしていたりして「マインクラフトがあって良かった」なと感じました。

自分はマインクラフトを使った数学の勉強をして、主に想像力が伸びたと思いました。
マインクラフトを使うと位置関係を理解することもできるし友達との会話も弾むのでいいと思った。
楽しく学ぶことができるようになりました。

普通に楽しかったです。マイクラを使っていただいてありがとうございました。
友達と一緒に遊んでもっと仲良くなれた
楽しくいろんな力を付けられるから凄くいいと思います。
プログラミングが大変だった。

とても楽しく数学が苦手だった僕も数学が楽しく感じるようになった。

Minecraft を使った数学の授業で創造性や色々な事を考える能力、美術の能力を身に付けれて良かったと思った。
休み時間もやってしまうほど楽しくて楽しくプログラミングを学べて楽しかった。2 年生になった時もしたいです。

プログラミングをするのは難しくて失敗もよくしますが、考えることができるので良かったと思います。

マインクラフトを使えば表現力、想像力、美術力などが上がりとても良い経験になりました。
普通は作れない物が作れるようになるということがとても嬉しかったです。
頭も使って楽しめました。

プログラミングなどは、好きなので楽しいです。

マインクラフト自体も楽しいし、授業で学んでも楽しいし、さらにプログラミングも学んで少しプログラミングを好きになりそうです。このマインクラフトを続けて、これからも学んでいきたいと思います。
楽しみながら勉強をする事ができる