

Minecraftカップ2021全国大会 学習効果測定アンケート集計

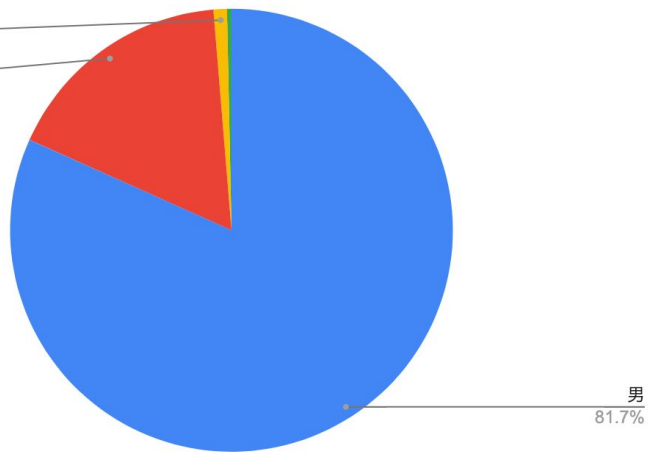
2022.3.31



性別

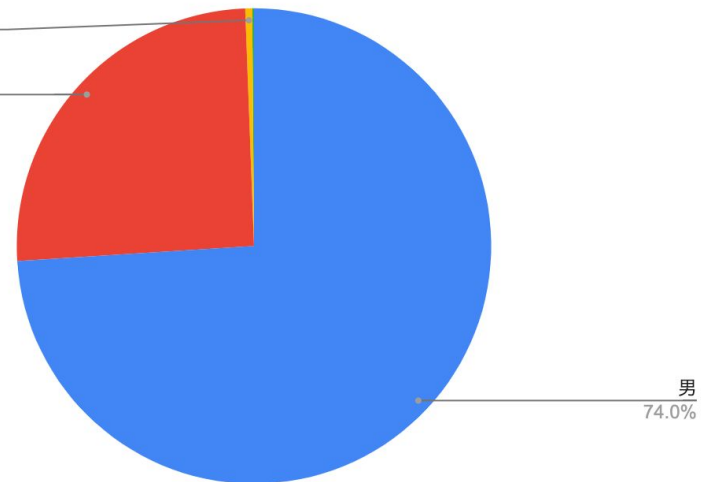
個人

無回答
1.0%
女
17.0%



チーム

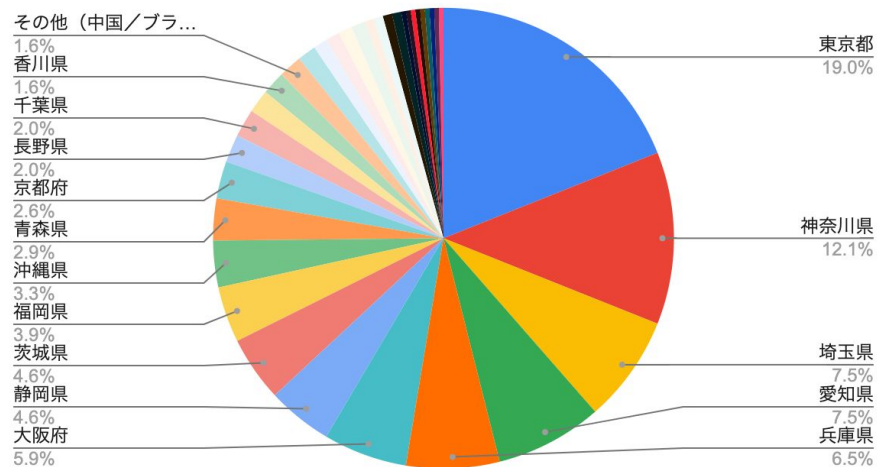
無回答
0.5%
女
25.4%



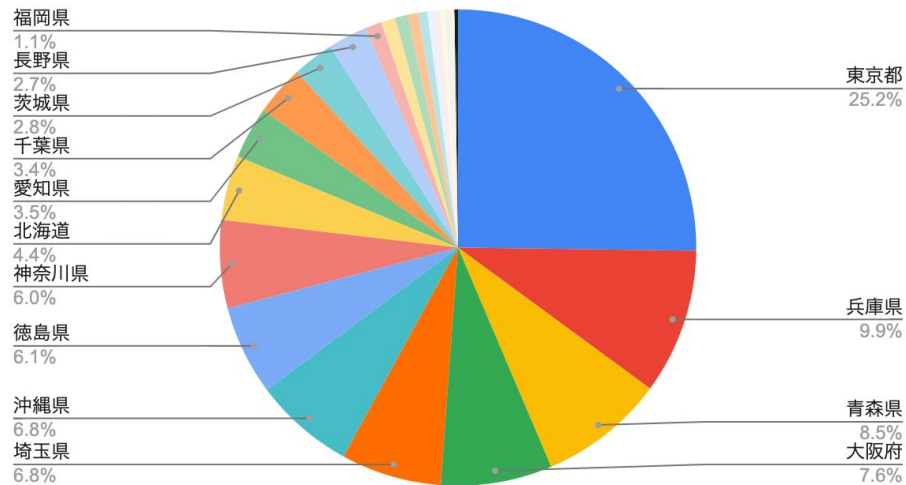


住まい

個人



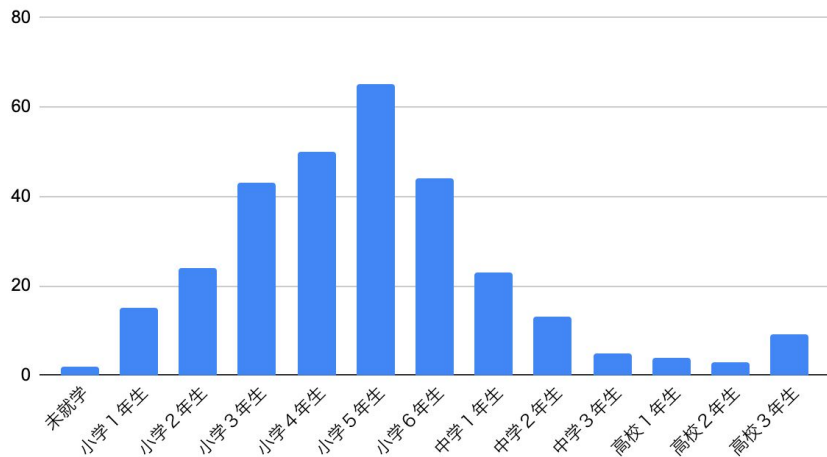
チーム



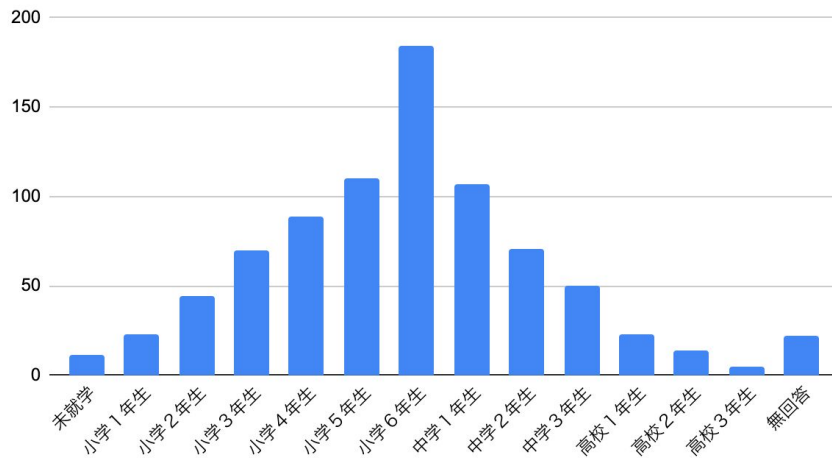


学年

学年（個人）



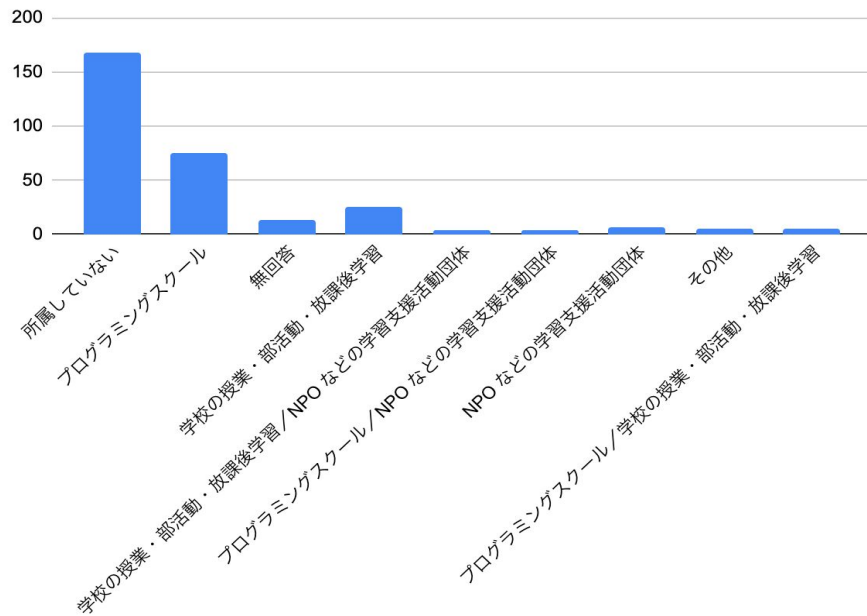
学年（チーム）



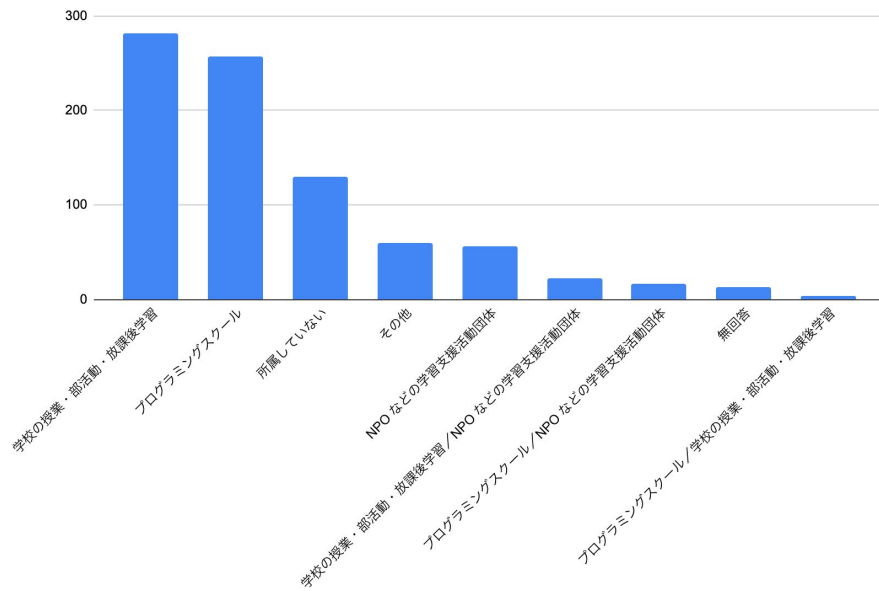


所属

個人

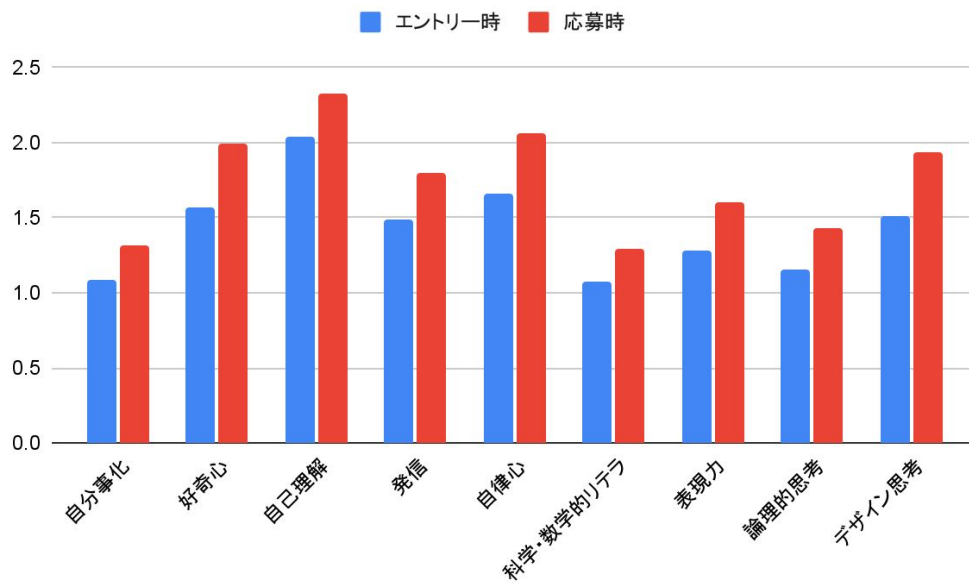
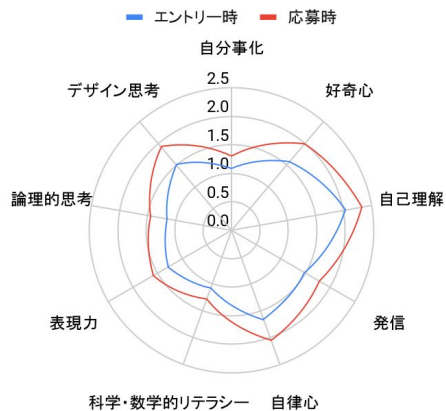


チーム



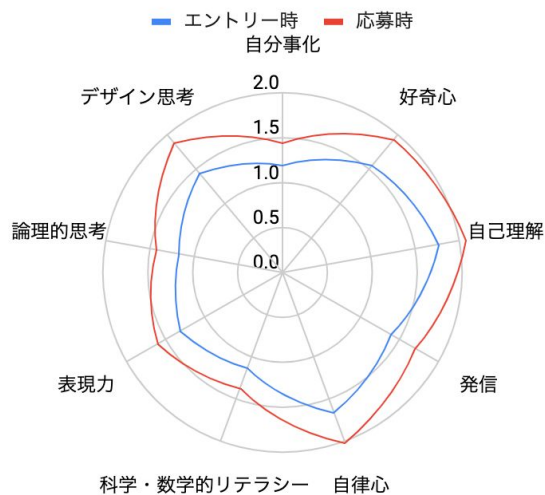
各質問の変化(個人)

個人

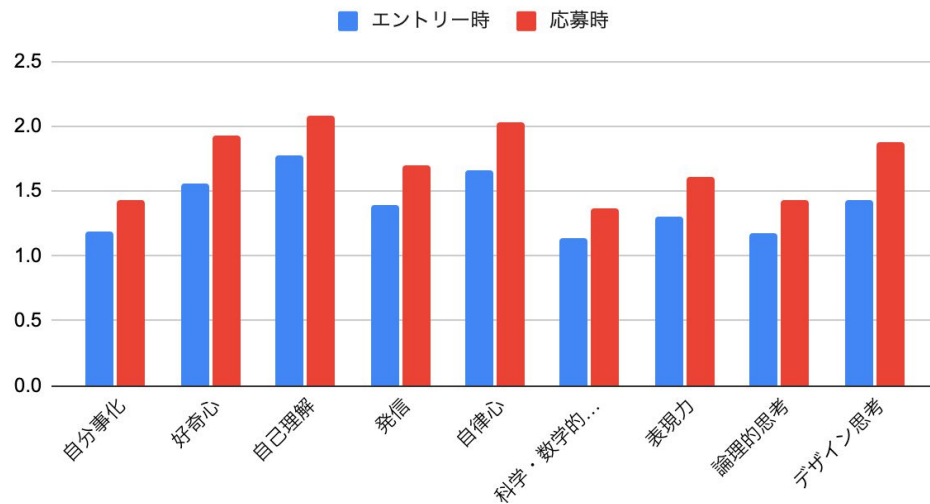


各質問の変化(チーム)

チーム



チーム





質問1（自分事化）

レベル1 目の前の人がこまっていたり、家で宿題をするときに、
だれかに言われる前に自分から行動することができる。

レベル2 クラスや部活動において、学級委員や部長などのレベルに自ら立候補し、
その後もだれかに言われる前に自分から意見を述べたり行動している。

レベル3 学年行事や学校全体で、体育祭の実行委員や生徒会などのレベルに
自ら立候補し、その後もだれかに言われる前に自分から意見を述べたり
行動している。

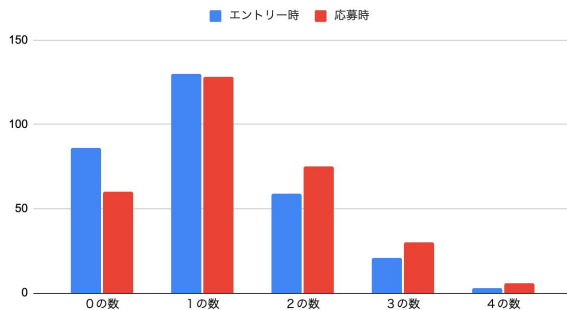
レベル4 学校全体にとどまらず、地域や国のボランティアに参加したりなど、
社会の課題を理解し、社会の一員として自分にできることを考え、
自ら挑戦し行動している。

どれにも当てはまらない場合には、0を記入

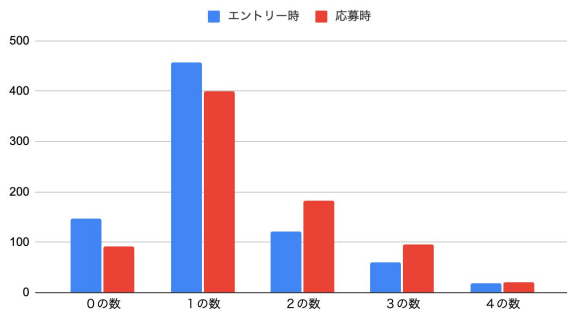


自分事化

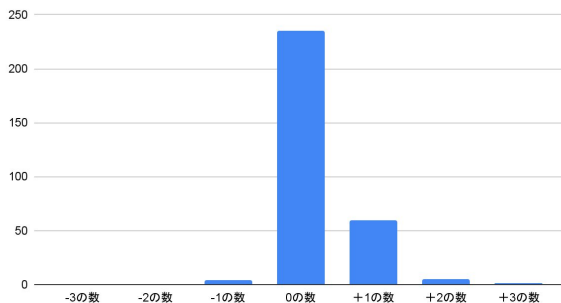
自分事化（個人）



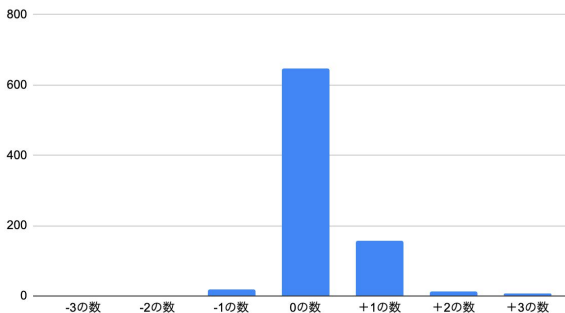
自分事化（チーム）



エントリー時と応募時の差の分布（個人）



エントリー時と応募時の差の分布（チーム）



分析

個人、チーム参加共にエントリー時に比べ、応募時にはレベル2、3、4の回答が増えた。

個人では21%の参加者が、チームでは20%の参加者がエントリー時より応募時にレベルがアップしている。



質問2(好奇心)

レベル1 学校や周りの友人・大人から新しいことを教えてもらったとき、
気になることについて自ら本やインターネットなどを使って調べる。

レベル2 学校などで調べ学習をするとき、自分が選んだテーマについて、
とにかく納得するまで追究して調べる。

レベル3 学校などで調べ学習をするとき、テーマについて調べる過程で色々な疑問がわき、
当初のテーマをこえて幅広く追究し納得するまで調べる。

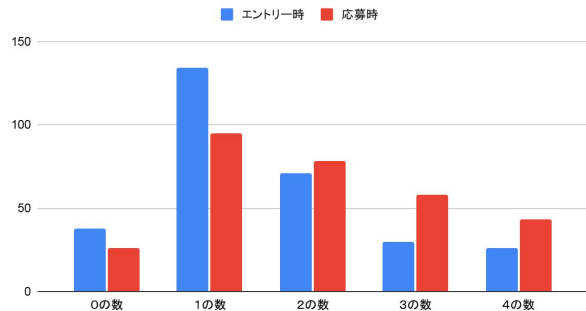
レベル4 普段から教科書に載っていないことや、自分の興味に関係なく知らないことがあると、
次々と関心を持って納得するまで調べ、学んでいる。

どれにも当てはまらない場合には、0を記入

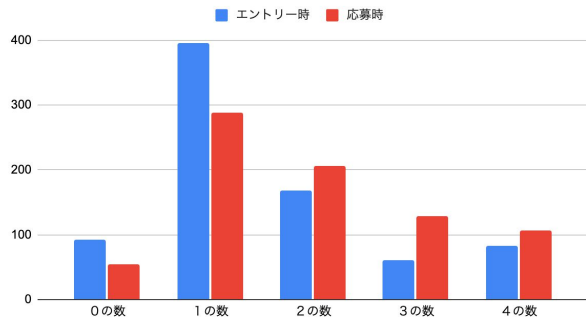


好奇心

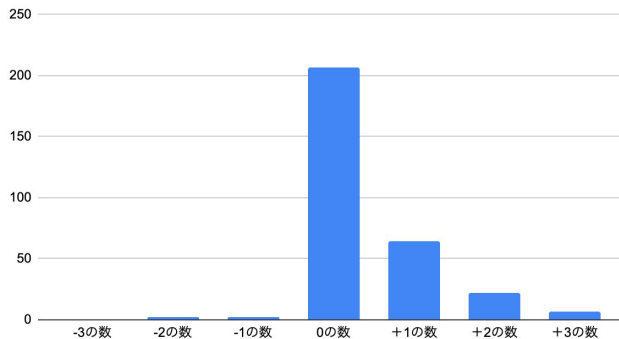
好奇心(個人)



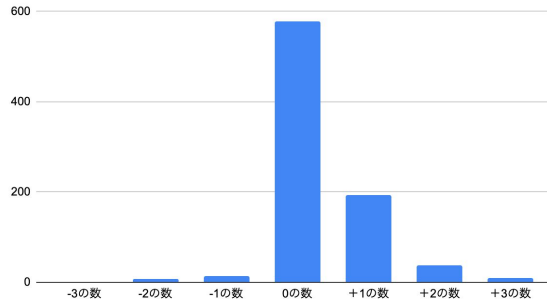
好奇心(チーム)



エントリー時と応募時の差の分布(個人)



エントリー時と応募時の差の分布(チーム)



分析

個人、チーム参加共にエントリー時に比べ、応募時にはレベル2、3、4の回答が増えた。

個人では30%の参加者が、チームでは28%の参加者がエントリー時より応募時にレベルがアップしている。



質問3(自己理解)

レベル1 「〇〇は得意?」と聞かれたら、得意か得意じゃないか答えることができる。

レベル2 先生や友達などの周りの人から、自分の得意・苦手なことが何なのか、
自分のことをどう思われているのか理解している。

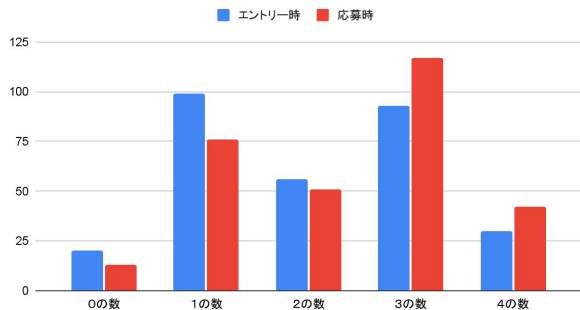
レベル3 自分の好き・嫌い・得意なこと・苦手なことを、
自ら理由も含めて理解している。

レベル4 上述(レベル3)を理解しているからこそ、
物事を決める際には自分なりの判断基準 (ルール)をもっており、
それを理解している。

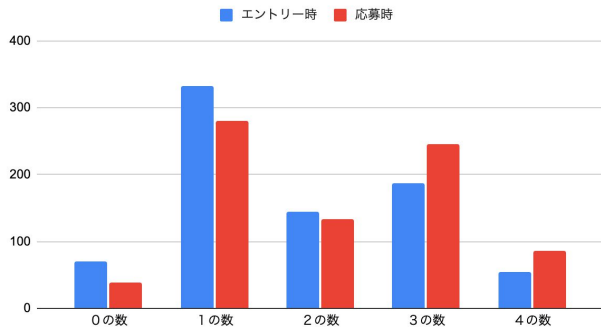
どれにも当てはまらない場合には、0を記入

自己理解

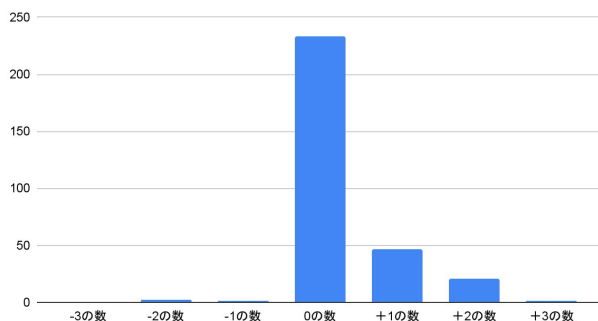
自己理解



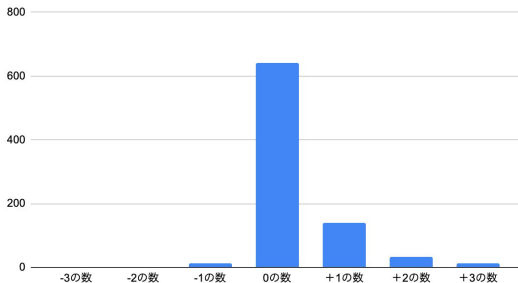
自己理解 (チーム)



エントリー時と応募時の差の分布 (個人)



エントリー時と応募時の差の分布 (チーム)



分析

個人、チーム参加共にエントリー時に比べ、応募時にはレベル3、4の回答が増えた。

個人では22%の参加者が、チームでは21%の参加者がエントリー時より応募時にレベルがアップしている。



質問4(発信)

レベル1 自分が知っていることや伝えたいことは、教室で手を挙げて発言することができる。

レベル2 自分が知っていることや伝えたいことは、
知らない人がいるところでも発言することができる。

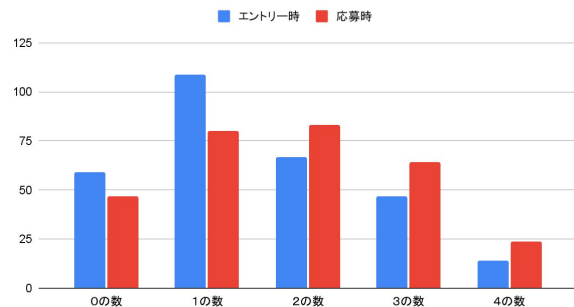
レベル3 聞き手が知らない人でも、どう伝えれば理解してもらえるかを考え、
自分の意見が正確に伝わるように工夫して発言することができる。

レベル4 聞き手が知らない人で、さらに自分とは違う意見をもっている人でも、
理解してもらえるように伝え方を工夫し、
そこに集まっている他の人々に対しても自分の意見を正確に発言することができる。

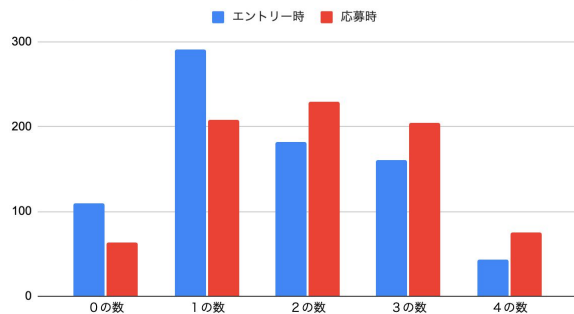
どれにも当てはまらない場合には、0を記入

発信

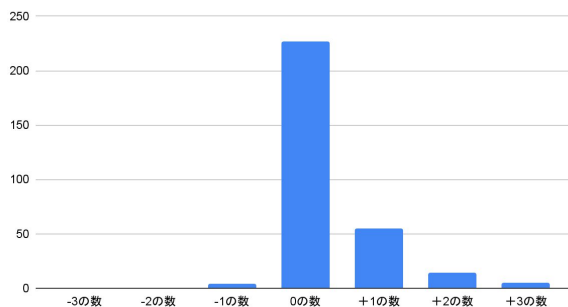
発信



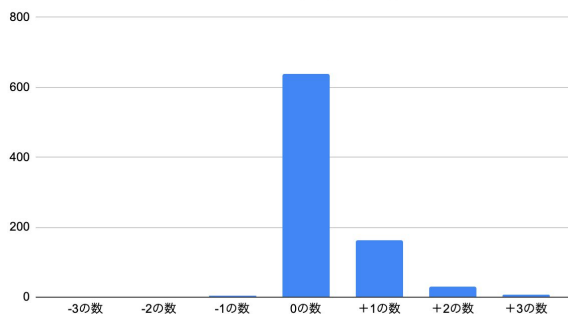
発信 (チーム)



エントリー時と応募時の差の分布(個人)



エントリー時と応募時の差の分布(チーム)



分析

個人、チーム参加共にエントリー時に比べ、応募時にはレベル2、3、4の回答が増えた。

個人では23%の参加者が、チームでは23%の参加者がエントリー時より応募時にレベルがアップしている。



質問5(自律心)

レベル1 目的や目標達成に向けたルールを自分で決めることができる。

レベル2 だれかから見られていれば、自分をコントロールし、
目的や目標達成に向けて行動することができる。

レベル3 だれかから見られていなくても、誘惑がない環境であれば、自分をコントロールし、
目的や目標達成に向けて行動することができる。

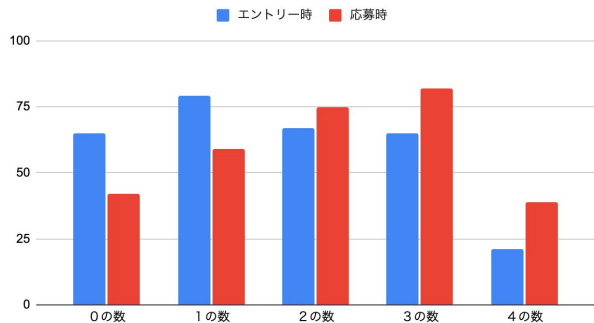
レベル4 誘惑のある環境で、どんなに誘惑に負けそうなときでも、自分をコントロールし、
目的や目標達成に向けて行動することができる。

どれにも当てはまらない場合には、0を記入

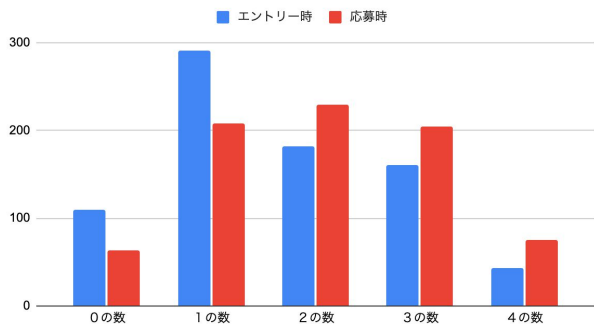


自律心

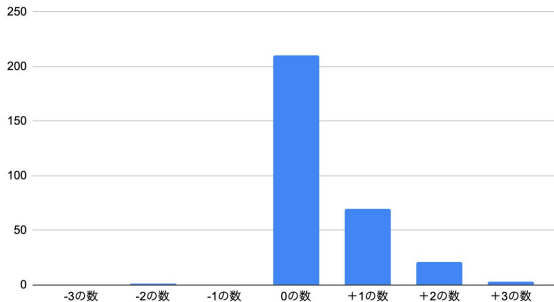
自律心



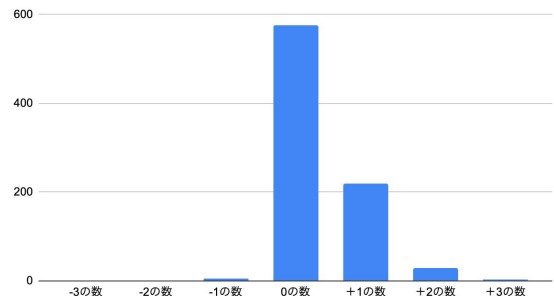
自律心 (チーム)



エントリー時と応募時の差の分布 (個人)



エントリー時と応募時の差の分布 (チーム)



分析

個人、チーム参加共にエントリー時に比べ、応募時にはレベル2、3、4の回答が増えた。

個人では30%の参加者が、チームでは29%の参加者がエントリー時より応募時にレベルがアップしている。



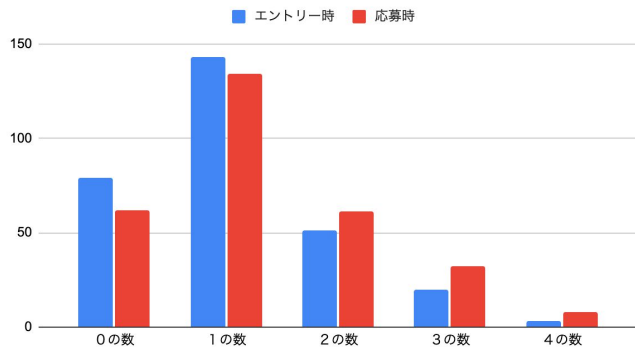
質問6(科学・数学的リテラシー)

- レベル1 ニュースなどの情報番組や記事をみているときに、
算数/数学・理科/科学の授業で習ったこととのつながりを見つけることができる。
- レベル2 ニュースなどの情報番組や記事をみているときに、情報をそのまま信じるのではなく、
情報のもとになるデータや科学の情報を見つけ、それをもとに説明できる。
- レベル3 ニュースなどの情報番組や記事をみているときに、情報をそのまま信じるのではなく、
情報のもとになるデータや科学の情報を使って間違いに気づき、
正しくはどうなのかを自分なりに考えて、その考えが正しいかどうかを調べて
事実を確認することができる。
- レベル4 ニュースなどの情報番組や記事などの枠にとらわれず、
自分自身で世の中に価値をあたえるような新しい算数 / 数学の定理を発見したり、
新しい製品(機械の技術)を生み出すことができる。

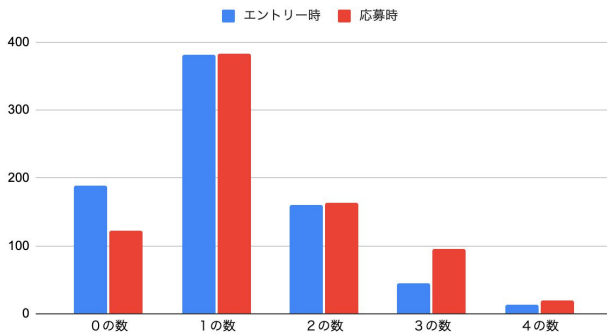
どれにも当てはまらない場合には、0を記入

科学・数学的リテラシー

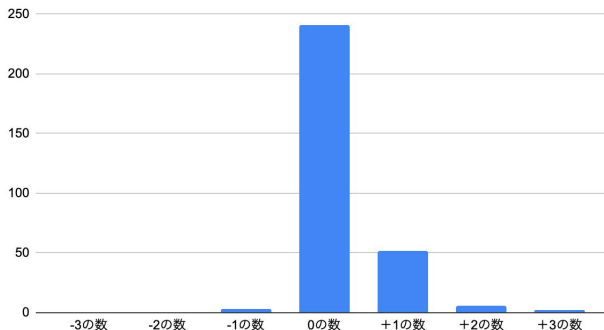
科学・数学的リテラシー



科学・数学的リテラシー（チーム）



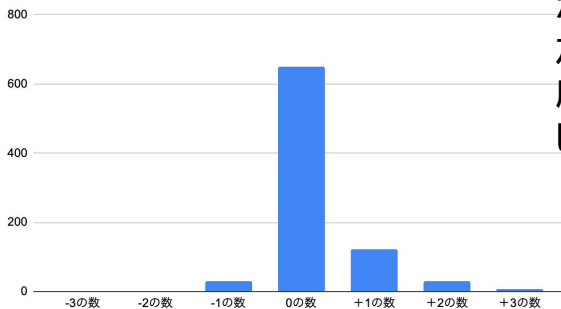
エントリー時と応募時の差の分布（個人）



分析

個人、チーム参加共にエントリー時に比べ、応募時にはレベル2、3、4の回答が増えた。

エントリー時と応募時の差の分布（チーム）



個人では19%の参加者が、チームでは19%の参加者がエントリー時より応募時にレベルがアップしている。



質問7(表現力)

レベル1 授業などで同年代の仲間に、自分が考えたことや感じたことを、言葉や作品などの何らかの形で表現し、伝えることができる。

レベル2 コンテストや大会などで審査員など上の立場の人に、自分が考えたことや感じたことを、言葉や作品などの何らかの形で表現し、伝えることができる。

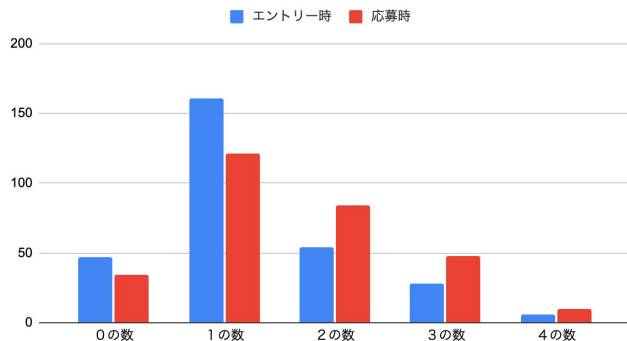
レベル3 興味・関心がない人に対して、物事の事実や自分が考えたことや感じたことを、言葉や作品などの何らかの形で表現し、興味を持たせることができる。

レベル4 様々なお題に対して、全ての人々の心や記憶に強く残るような表現をし、感動させることができる。

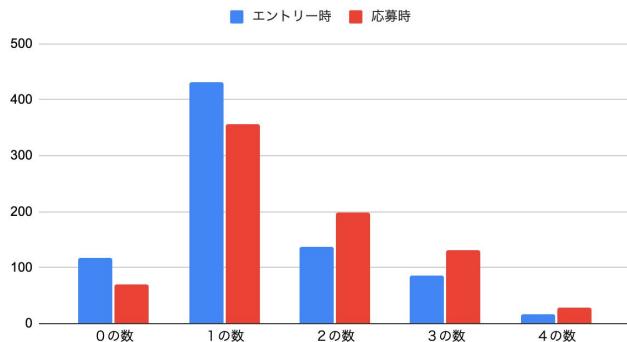
どれにも当てはまらない場合には、0を記入

表現力

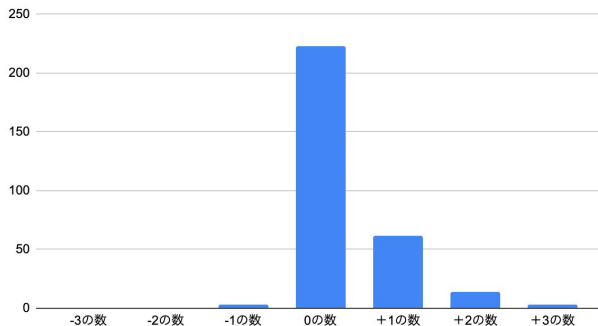
表現力



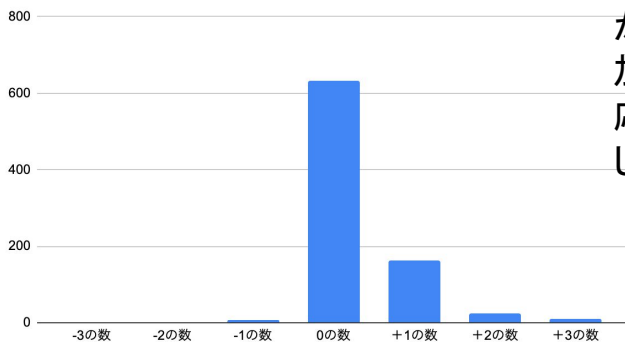
表現力（チーム）



エントリー時と応募時の差の分布（個人）



エントリー時と応募時の差の分布（チーム）



分析

個人、チーム参加共にエントリー時に比べ、応募時にはレベル2、3、4の回答が増えた。

個人では25%の参加者が、チームでは23%の参加者がエントリー時より応募時にレベルがアップしている。



質問8(倫理的思考)

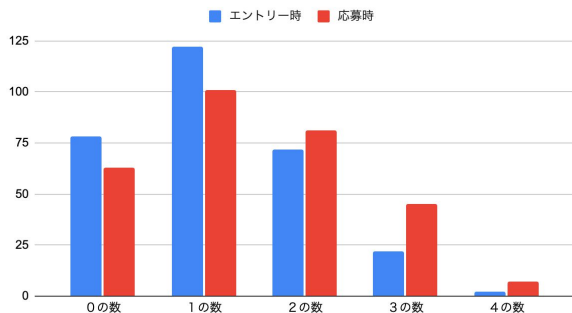
- レベル1 自分が知っている事がらについて聞かれたときに、
事実に基づいたいくつかの理由が思いつき、それぞれの理由を整理して、
説明することができる。
- レベル2 自分が知っている事がらについて聞かれたときに、
事実に基づいたいくつかの理由が思いつき、それぞれの理由を整理して、
話す順番を考えて相手にわかりやすく説明することができる。
- レベル3 自分が詳しくない事がらについて聞かれたときに、今までの経験をふまえて、
なぜそういうことが起きているのか理由を考え、事実に基づいたいくつかの理由を思いつき、
それぞれの理由を整理して、説明することができる。
- レベル4 日々変化し続ける社会の中で、何か新しい問題に直面したときでも、今までの経験をふまえて、
なぜそういうことが起きているのか理由を考え、事実に基づいたいくつかの理由を思いつき、
それぞれの理由を整理して、順番を考えてだれに対してもわかりやすく説明することができる。

どれにも当てはまらない場合には、0を記入

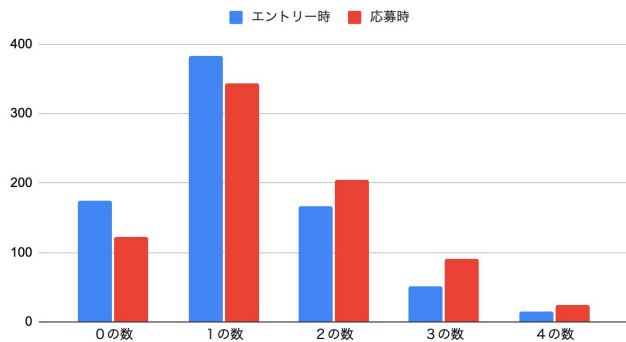


倫理的思考

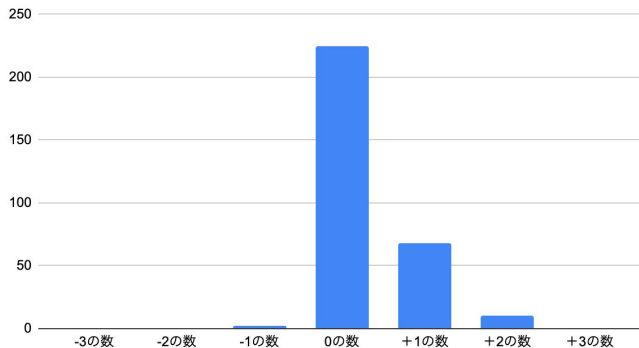
倫理的思考



倫理的思考 (チーム)



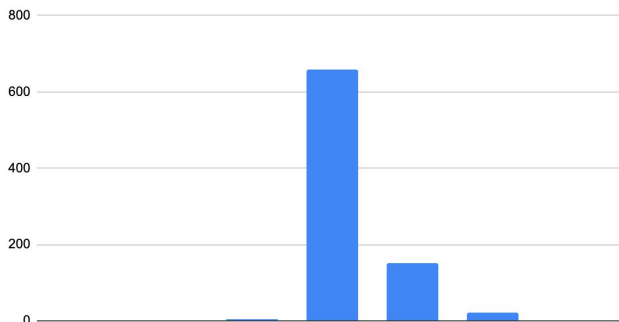
エントリー時と応募時の差の分布 (個人)



分析

個人、チーム参加共にエントリー時に比べ、応募時にはレベル2、3、4の回答が増えた。

エントリー時と応募時の差の分布 (チーム)



個人では25%の参加者が、チームでは20%の参加者がエントリー時より応募時にレベルがアップしている。



質問9(デザイン思考)

レベル1 自分がよく知っていることに関してアイデア出しを行った場合、
他の似たような例などを参考にして、新しいアイデアを出すことができる。

レベル2 アイデア出しを行うときに、あらかじめ他の似たような例について調べ、
アイデアを出すための関係性を見つけておき、
アイデア出しに使える方法について話すことができる。

レベル3 自分の得意・不得意に関わらずアイデア出しを行った場合、
アイデア出しに使える方法を用いて、新しいアイデアを出すことができる。

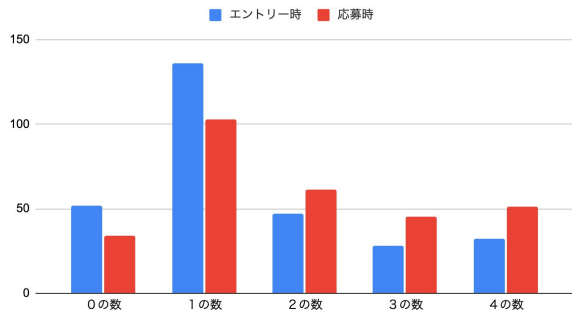
レベル4 だれも今までに思いついたことがないようなアイデアを出すことができる。

どれにも当てはまらない場合には、0を記入

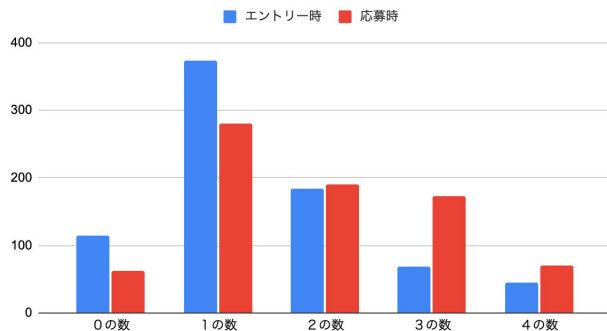


デザイン思考

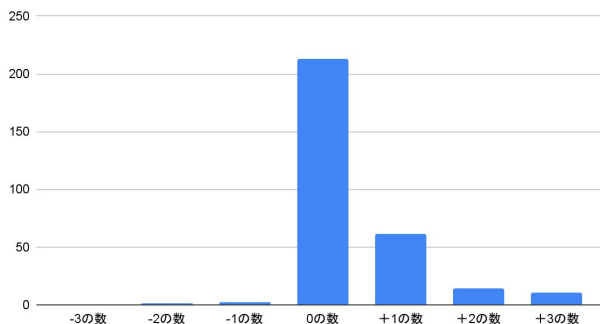
デザイン思考



デザイン思考 (チーム)



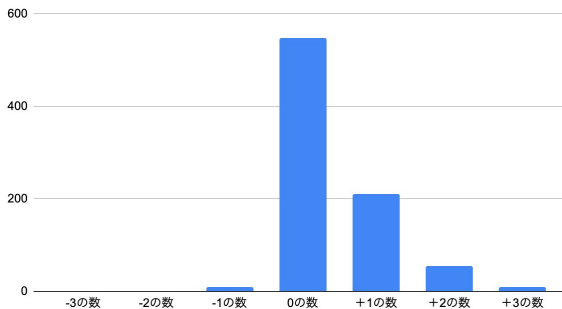
エントリー時と応募時の差の分布 (個人)



分析

個人、チーム参加共にエントリー時に比べ、応募時にはレベル2、3、4の回答が増えた。

エントリー時と応募時の差の分布 (チーム)



個人では28%の参加者が、チームでは32%の参加者がエントリー時より応募時にレベルがアップしている。