

## 資料3

プログラミング学習ふりかえりカード No. \_\_\_\_\_ ( )年( )番 名前( )

学習日	月 日	( ) 時間目
教科 ( )	満足度 (まんぞくど) に○をつけよう → ◎ ○ △ ×	
P プラス よかったところ	M マイナス たいへん くらうしたこと	I おもしろかった 次にやりたいこと
学習日	月 日	( ) 時間目
教科 ( )	満足度に○をつけよう → ◎ ○ △ ×	
P プラス よかったところ	M マイナス たいへん くらうしたこと	I おもしろかった 次にやりたいこと
学習日	月 日	( ) 時間目
教科 ( )	満足度に○をつけよう → ◎ ○ △ ×	
P プラス よかったところ	M マイナス たいへん くらうしたこと	I おもしろかった 次にやりたいこと

PMI (ピーエムアイ)

P(プラス)…よい、できた M(マイナス)…うまくできなかった I(インタレストィング)…きょうみをもった