

教科等横断型授業「商業」×「芸術(美術)」 学習指導案

| | | | | |
|--|--|--------|---|-------|
| SDGsでの課題 | SDGsの番号(1番)「貧困をなくそう」 | | | |
| 実社会での課題 | 一人一台端末の普及など、コンピュータが身近に存在する時代になったが、現在の形に至るまでには多くの人間の知恵と経験の蓄積がある。コンピュータは多くの人の努力で人間が利用しやすい設計となっている。しかし、今日においても開発者はあらゆる人が使いやすいコンピュータの開発のため日々苦勞している。どのようにすれば誰もが使いやすく、便利なコンピュータになるのだろうか。 | | | |
| 生徒に身に付けさせたい資質・能力 | 今回はコンピュータを利用者の目線から考えるにあたって、使いやすさを考慮したヒューマンインタフェース設計を考える。インタフェース設計の中でも生徒にとって身近なGUI(アイコン)をユニバーサルデザインの考えをもとに考えさせる。 | | | |
| 主題(教材) | 誰にでも分かりやすいGUIには何が大切か考えよう。 | | | |
| 指導 展 過 開 程 整 理 備考 | 学 習 活 動 | 時 間 | 指 導 上 の 留 意 事 項 | 資 料 等 |
| | 1 設計手順を復習する。 | 5 | ○本時で扱うインタフェース設計が要件定義の後であり、誰のための設計か留意させる。 | ○教科書 |
| | 1 インタフェース設計の際の留意点を理解する。 | 5 | ○インタフェース設計では人が扱いやすいものにするため、直感的に操作しやすいものになっていることを、気付かせる。 | ○教科書 |
| | 2 ユニバーサルデザインとピクトグラムの特徴を理解する。 | 5 | ○ユニバーサルデザインにはできるだけ多くの人々が快適に扱うことができる設計という原則があることを、理解させる。 | ○パソコン |
| | 3 グループでGUI(アイコン)設計を行う。 | 15 | ○グループでフードバンク・子ども食堂に関するアイコン設計を行わせる。 ○制限された中で分かりやすいという視点に留意し考えさせる。 | |
| | 4 作成したGUIを共有し、改善を考える。 | 15 | ○最終案を全体と共有し、より良い案へ変更する道筋を見出させる。 | |
| | 1 学習内容を確認する。 | 5 | ○実社会においては設計者が思いを巡らせながら日々改善をしていることを認識させる。 | |