

2学期の進め方

この時間の目標

- 2学期の進め方
- S: 2学期に学習する内容がよく理解でき、積極的に取り組もうと思った
- A: 2学期に学習する内容がよく理解できた
- B: 2学期に学習する内容が理解できた
- C: 2学期に学習する内容が理解できなかった

2学期のテーマ

- 情報デザイン
 - 立高PRプロジェクト
- コンピュータの構成
 - コンピュータのしくみ・計算の仕組み
- アルゴリズムとプログラミング
 - Pythonによるプログラミング
- モデル化とシミュレーション

ユニバーサルデザイン

ユニバーサルデザイン

- 誰もが利用できるように設計されたデザイン
 - Webページの文字サイズ大小/音声読み上げ
- 使いやすさを考える尺度
- アクセシビリティ
 - 幅広い人々が使えるか
 - 使えない状態を使える状態に
- ユーザビリティ
 - 利用者が使いやすい・わかりやすい
 - 使いにくい状態を使いやすい状態に

ユーザインタフェース

- ユーザインタフェース(UI)
 - 利用者とコンピュータ間の入出力手段
 - 同じ目的なら似たようなUI(AndroidとiOS)
 - わかりやすく使いやすくする配慮が必要

ユーザエクスペリエンス

- ユーザエクスペリエンス
 - 利用者が得られる体験
 - 使い心地や感動、印象も重視
- シグニファイア
 - 行動を促す手がかり
 - ここ、クリックできる



情報技術との関係

- 身の回りの実例を探す
 - 情報技術とユニバーサルデザイン
 - 情報技術とバリアフリー
 - 情報技術とシグニファイア
- 隣の人と共有
- 向かいの人と共有

立高PRプロジェクト

授業の概要

- 立川高校のPRをグループで作成
- 1つのテーマに3つの具体例を提示する
- メディアを意識して情報をデザインする
 - プレゼンを制作しポスターセッション
 - Webページを作成



たとえば

- テーマ:立高は授業がすごい
 - 国語は…
 - 数学は…
 - 英語は…

授業計画 全6回

1. テーマの決定/役割分担
2. プレゼンテーションの作成
3. ポスターセッション相互評価
4. Webページ作成1
5. Webページ作成2
6. 相互評価

- 6週にわたって実施

制作上配慮すること

- 情報デザインを意識する
 - 統一感のあるデザイン
 - ユニバーサルデザイン
 - 意味のあるデザイン
 - メディアに合わせた情報の整理
- 著作権や人権に配慮する

グループ分け

- 4名のグループを10つ作る
 - 技術も必要
- 各ページ責任分担
 - まとめ・各ページに担当者を決める
 - まとめ制作者が全体を統括する