

デジ教研アンケート 議論ウォール 08

【質問】

自然にICT利活用できるために必要な
こと、足りないことは？

デジーです。よろしくね！



(c)hayashi emiko

みんなのデジタル教科書教育研究会
Facebookグループ

【質問】 自然にICT利活用できるために必要なこと、足りないことは？

第8回アンケート議論ウォール

ウォール投稿数：12件（うち掲載分は6件）

アンケート回答延べ数：91人（1人3つ選択）

サマリー制作：池田順一、薄墨桜、中村純一

（議論開始 2011.9.17）

<http://www.facebook.com/groups/dkyof/?id=249822861726621>

【質問】 自然にICT利活用できるために必要なこと、足りないことは何だと思います？

※ICTとして指すものが人それぞれかもしれないので、後に改善が必要かもしれませんが、ひとまず、一般論として。

【回答数】

| | |
|--------------------------------|-----|
| 機器の数が十分にあること | 18票 |
| 動作の安定性 | 10票 |
| 直感的にわかりやすいユーザーインターフェイス | 15票 |
| 使いたいと思ったときに、すぐ使える起動性 | 12票 |
| 直感的な使用感 | 11票 |
| 分からない事がすぐに聞ける環境 | 9票 |
| メディアリテラシー/媒体素養 | 3票 |
| 使用するICT機器を使ってできることをある程度知っていること | 4票 |
| ユニバーサルデザイン | 2票 |
| ネット環境整備 | 3票 |
| ゲーミフィケーション | 2票 |
| 「情報」「情報化」の定義付け | 1票 |
| アナログチックな機器を利用できること。 | 1票 |

【投稿】

001 ユニバーサルデザインの説明はこちらです。

ユニバーサルデザイン - 「頑張って！SB！」薄墨桜のSB応援日記? - Yahoo!ブログ

<http://blogs.yahoo.co.jp/usuzumi202/64690817.html>

002 いつでも、どの教室でも、短時間でも使える。というのがいいですね。

003 「直感的にわかりやすいユーザーインターフェイス」と似てますが、ゲーミフィケーションの説明はこちらです。

ゲーム業界をみて考える (1) ~tome大型アップデート!~ | その他 | ジャパレボ

<http://www.tesoro.co.jp/japarevo/other/entry-123.html>

004 やはり使いたいときにすぐに起動しないと話にならないと思います。そして、授業中などいろんな作業をしているときに動作が不安定になっては困ります。

それからDAISYともEPUB3とも言いますが、ユニバーサルデザインな設計がされているといいと思います。特別指導学級でも使えるし、普通学級でも使えるようなもの。

005 >004さん。(選択肢を3つまでではなく) 4つめを選択するとしたら私も起動性です。

006 いくつも選んでよければ僕も他の選択肢を選びます。直感的に分かりやすいインターフェイスというのはユニバーサルデザインに通じるところがあるのでわざわざ選択肢を作ってそちらにしたので1枠使ってしまいました。

(議論終了2011年10月22日 23:54)

※この議論に意見・提案・追加などがありましたら、冒頭のリンク先のfacebookのグループに入り、ご参加ください。なお、継続議論分がこのドキュメントに反映するかは未定です

デジ教研アンケート議論ウォール 08

<http://p.booklog.jp/book/37578>

著者 : digikyoken (「みんなのデジタル教科書教育研究会」facebookグループ)

著者プロフィール : <http://p.booklog.jp/users/digikyoken/profile>



クリエイティブ・コモンズ 表示 - 非営利 - 改変禁止 2.1 日本 ライセンスの下に提供されています。

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.1/jp/>

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/37578>

ブックログのpapier本棚へ入れる

<http://booklog.jp/puboo/book/37578>

電子書籍プラットフォーム : ブックログのpapier (<http://p.booklog.jp/>)

運営会社 : 株式会社paperboy&co.