

メディアをバランスよく使うために、みんなが考えた約束。「使いすぎているな」とか、「なかなかやめられない」という人から行動に移してみてね。



デジタルシティズンシップ②

・依存的なデザイン ・フィードバックループ ・人間中心的なデザイン

スマホやタブレットといったデバイスには、こうしたデザインがされていることを学びました。前回の授業では、みんなが普段よく使うアプリやゲーム、Web サイトなどにはどのような特徴があるかを考えてもらいました。

流行を知ることが出来る	知らない知識を得られる	楽しい	コミュニケーションが取れる	道を調べることが出来る
勉強に活用することが出来る	ニュースを手軽に見られる	遠くにいるともすぐ連絡できる	BGMを流すことが出来る	簡単に料理を作ることが出来る
フォロワーが増えたらうれしい	自分で動画を上げて反応を見られる	自分のランキングがつく	オンラインで対戦ができる	
どこでもポケモンがでてる	ついつい再生してしまう	毎日更新されるので気になる	返信しないといけないと思う	
次の動画が出てくる	周回しないといけない	通知がたまっている	ガチャがある	ログインしないといけない

みんながよく使うアプリにも当てはまる部分はあったでしょうか？アプリやゲームに依存的になることなく、自分のために使うことが出来ていますか？

授業でもPCの活用が当たり前になってきました。使いこなす力こそ重要。身につけていこう。