

教育目的・目標

GUI（グラフィックユーザーインターフェース）の登場によって、コンピュータは飛躍的に使いやすくなった。

GUIとは、コンピュータの操作を人間にとってより身近な操作になぞらえることによって、より容易にその操作を行えるようにする技術。

デスクトップ・メタファー

ディスプレイを紙やキャンバスに見立てたペイントソフトetc

コンピュータを使いこなそうとすればするほど、ディスプレイと実際の紙との差が感じられてくる。

→ディスプレイの表示と印刷結果の違い等。

DTP等、コンピュータを用いた制作作業においては、スキル＝コンピュータの画面と紙との差異を補完する技術・ノウハウ、と言えるのでは無いか。

コンピュータと紙とを対比させて、その相違点を浮き彫りにすることによって、コンピュータというものを、なるべく感覚的に理解してもらう。

▼紙とディスプレイの違う点として、3つの視点から注目してみる。

「ディスプレイと紙との物理的な違い」

「計算機としてのコンピュータ」

「ディスプレイの中を流れる時間」

三つのテーマ一つにつき一回の計三回行う（50分授業×3）。

毎回、ディスプレイと紙を見比べるところからスタート。

▼小学校高学年～中学生を対象。

コンピュータで何かを表現する際の基礎知識を、ただ知識としてではなく、感覚的に獲得することが目標。概念の伝達を重視。

広く、浅く、ただししっかりと。

プログラムによって描かれた絵
アルゴリズム
(コンピュータの概念)

ディスプレイ 紙

この対比を起点にして、毎回授業を行う

解像度・色
(DTP)

時間軸・アニメーション
(映像)