

3Dマイホームデザイナー スクールパック2

授業シミュレーション 1

■ ねらい

- 住まいへの関心を高めること
- 伝統的な住生活に見られる知恵と工夫について知る
- 現代の自分たちの住まう住空間の検討

■ 学習指導内容

- 1.** 付録の教材を活用して地域の暮らしや風土の違いを学習し、住居へほどこされた工夫や住まい方と間取りの関係について学習します。



- 2.** 一通り学習したら、付属のワークシートを用いて学習のまとめをします。
(例)

- 自分が住む地域や住まいとの違いを考えます。
- 自分が住む地域や住まいの中で工夫されていることを考えます。
- ライフスタイルは変化したが、先人の知恵や工夫を現代でも取り入れることはないか考え、快適な住まい方を工夫します。



(想定授業時間：1時間)

- 3.** 教材データのユニバーサルデザイン住宅プランで、ユニバーサルデザインと住まいについて学習します。



(1時間)

- 4.** 実際に3Dマイホームデザイナーを活用して、これまで学習したことをもとに自分や家族が快適に住むことができる住空間について検討します。



(4時間)

- 5.** 完成した家について発表しあい、住空間についての学習を深めます。



(1時間)

3Dマイホームデザイナー スクールパック2

授業シミュレーション 2

■ ねらい

- 住まいへの関心を高めること
- 生活の自立への第一歩
- 自分の好みを表現する、表出する術を経験する

自分のお気に入りの部屋を自由に作るという経験をさせる。個性を生かした自分好みのインテリアデザインをすることによって、表現する力や実践への応用力をつける。また住まいへの関心を高め、自分自身をみつめ、これからの生活の中で生かすことができる。

■ 学習指導内容

1. 3Dマイホームデザイナーの使い方の習得

(想定授業時間：1時間)

2. 住まいの構成と生活について知る

基礎、屋根、壁、柱、天井、入口、窓、建物の向きや窓の位置などから、「機能」「衛生」「安全」「審美」を学習する。

(1時間)

4. インテリアデザインを試みる

私の部屋のイメージをことばで表し、次にサンプルを使用して、配置したい家具などで部屋をデザインする。完成したら自分でタイトルをつける (例)「居心地のいい私の部屋」など



(5時間)

5. 発表

平面図と家具の寸法、部屋の特徴とアピール事項と自己評価

(1時間)