

授業概要

現代の子どもは生まれた時から生活の一部として、様々なマルチメディアと直接又は間接的に関わりを持ち生活している。タブレット、デジカメ、スマホ、PC、プロジェクターなどの情報機器、映像・音・写真・絵文字といったデジタル表現からSNSまで、マルチメディアとは多種多様な要素・媒体を含む。

保育・教育の現場において、映像・文字・音声等が統合されたマルチメディアを活用した教育実践は、広がりを見せている。それらを活用したプレゼンテーションの表現や、子ども達の情報活用能力の育成も造形指導者として求められている。本授業では、マルチメディアを取り入れた教材の実践と展開に触れ、映像・メディアと美術教育についての理解を深める。また、マルチメディアを用いた教材開発、環境構成の活用など、幅広い表現とグループワークを展開していく。

授業計画

第 1 回	ガイダンス マルチメディアを活用した教育の実際
第 2 回	デジカメ写真を用いた新学期の壁面づくり
第 3 回	デジカメ写真を用いた春夏秋冬の壁面製作
第 4 回	メディアソフト（ペイント）の活用表現① 誕生日カード
第 5 回	メディアソフト（ペイント）の活用表現② 卒園・卒業式と進級・進学カード
第 6 回	メディアソフト（ドローイング）の活用表現① 日めくりカレンダー・当番表
第 7 回	メディアソフト（ドローイング）の活用表現② 春秋の部屋飾り
第 8 回	メディアソフト（ドローイング）の活用表現③ 缶バッジ
第 9 回	視覚効果の世界① 飛び出す立体3Dメガネ
第 10 回	視覚効果の世界② 紙皿による回転アニメーション
第 11 回	子どもと楽しむクレイアニメーションの世界① 題材設定と絵コンテ作り
第 12 回	子どもと楽しむクレイアニメーションの世界② 油粘土による立体人形の制作
第 13 回	子どもと楽しむクレイアニメーションの世界③ 背景づくりと照明
第 14 回	子どもと楽しむクレイアニメーションの世界④ 撮影（カメラワーク等）
第 15 回	子どもと楽しむクレイアニメーションの世界⑤ 編集（音入れ効果等）
第 16 回	鑑賞発表会 授業のまとめ

到達目標

- ・美術教育において、メディアアートによる表現を指導する為の知識や基礎となる技能を習得する。
- ・マルチメディアの表現活動を楽しみ、豊かな発想をするなど造形表現の理解を深める。
- ・映像・メディアと美術教育について、グループ活動での対話と理解を深め、主体的に表現する力を養う。

履修上の注意及び予習・復習

- ・課題に対して主体的かつ創造的な取り組みをすることと、地道な努力の積み重ねを目指す。
- ・映像を取り込むための記憶媒体（USB・SD）やデジタルカメラ等は各自で準備する。
- ・学外授業として美術館映像鑑賞会等を企画、又は学外講師を招いた講演を予定。

予習復習

コンピューターを使って授業に使用する写真やデータを管理・整理しておく。

評価方法

個人・共同製作における持ち物の準備（20%）。制作した映像作品、課題発表と内容（40%）。学習態度、協調性（40%）。

テキスト

必要に応じて資料を配布する。