

ショートペーパー

高等学校芸術（美術）科における 映像メディア表現教育の構造化

神戸 由美子^{1,a)} 五十嵐 浩也²

受付日 2016年4月9日, 再受付日 2016年9月16日,
採録日 2016年11月3日

概要: メディアが急速に発展する現在, 高度な制作技術に対応し, コンテンツを充実させることができる人材の育成はますます重要性を高めている. しかし, 高等学校の教育現場では, 映像メディア表現に関わる教科書や教授資料がなく, 教育の水準が不安定で学習環境が整備されていないのが現状である. 本研究の目的は, 高等学校芸術（美術）科における映像メディア表現教育について構造化を行うことである. 本研究では情報メディアデザイン, 映像表現の2科目での構造化を行うこととし, 芸術科や総合学科等, 専門学科で学ぶ高校生が映像メディア表現の基本的な技能・知識を得るための構造化を行うこととした. 本手法は, 学習指導要領や教科用図書, 教授用資料等を分析し, 現状の問題点を明らかにした. また, 複数の高等教育機関を調査し, 現在の映像メディア表現教育の傾向を明らかにした. この2つの調査・分析を基に, 高等学校段階に適しており, さらに高等教育機関への円滑な接続が可能な指導内容を具体化している.

キーワード: 映像メディア表現, 美術教育, カリキュラム設計

The Restructuring of the Computer-generated Art and Design Education in Upper Secondary Schools

YUMIKO KAMBE^{1,a)} HIROYA IGARASHI²

Received: April 9, 2016, Revised: September 16, 2016,
Accepted: November 3, 2016

Abstract: Recent the media developments have made media art, design and technology education increasingly important. But teachers in secondary education face an unstable environment due to the lack of total quality management in this field. The purpose of this article is to restructure computer generated art and design education in upper secondary schools in Japan. This paper describes the defining of two subjects; Creative Multimedia and Film and Media Art. These subjects are designed for high school students in art and design courses to learn the fundamental principles and methodologies. We used the following procedures to give shape to the effective teaching model in upper secondary education: Analyzing curriculum formulation, MEXT-authorized art textbooks and teachers' manual to find out current issues, studying some curricula of higher education to determine recent trends in art, design and technology education.

Keywords: visual media, art education, curriculum design

1. はじめに

本研究は, 高等学校芸術（美術）科における映像メディア

表現教育について構造化を行うことを目的とする. 高校生が, 映像メディア表現に関する基礎的な技能や知識を得るための教育課程の構造化を行う.

メディアが急速に発展する現在, 高度な制作技術に対応し, コンテンツを充実させることができる人材の育成はますます重要性を高めている. 高等教育機関がコンテンツ制作教育の中心的な役割を担ってきたが, 中等教育では平成11年の学習指導要領で「映像メディア表現」として美術科

¹ 筑波大学大学院人間総合科学研究科芸術専攻
Graduate School of Comprehensive Human Sciences, Art & Design, Tsukuba University, Tsukuba, Ibaraki 305-8577, Japan

² 筑波大学
Tsukuba University, Tsukuba, Ibaraki 305-8577, Japan

a) ykambeca@yahoo.co.jp

に導入された。そこでは映像メディア表現とは、“写真・ビデオ・コンピュータ等映像機器を使った表現活動” [1] と示され、現在も中等教育における映像メディア表現教育の指針となっている。しかし、高等学校の現状調査からは、教科書や教授資料がなく、教授法も確立されていないなか、一部の教師が手探りで授業を行っていることが分かる。

現行の学習指導要領は、目標と大まかな内容を示しているにとどまっているため、年間指導計画や単元の設定方法が多岐にわたる。映像メディア表現教育の一定の水準を確保し、かつ継続的に実施するには、学習指導要領が示す科目の全体像を具体化させる構造化が必要である。構造化を行うことで一貫した指導法が確立でき、学習環境を整備することにつながっていく。

本研究では、対象を芸術科や総合学科で行われる専門教科にしぼり、高校学校段階で映像メディア表現の基礎・基本を身につけ、高等教育での先端的・実践的な教育に対応できるような指導内容を提案する。

2. 高等学校における映像メディア表現教育の現状

2.1 学習指導要領

学習指導要領は、教育課程を編成する際の基準を定めたものであり、各教科等の目標や大まかな教育内容が記載されている。現行の学習指導要領は、平成 21 年に告示され、高等学校は平成 25 年度入学生から全面实施されている。

高等学校の美術科で映像メディア表現を取り扱うのは、各学科に共通する科目では、美術 I、美術 II、美術 III の 3 科目と、主として専門学科において開設される科目の情報メディアデザインと映像表現の 2 科目がある。

各学科に共通する 3 科目の内容と取扱いを表 1 に示した。映像メディア表現は、生徒の特性や地域・学校の実情に応じて選択することが可能で、必ず実施されるものではないのに対し、専門学科において開設される 2 科目は、同一の科目を 2 年以上にわたって専門的に履修させることが

表 1 美術 I~III の内容と取扱い

Table 1 Contents and treatment of Art and Design I, II, III.

| | | | |
|--------|------|--------------|---------------------------------|
| 美術 I | A 表現 | (1) 絵画・彫刻 | いずれか選択または一体的に扱うことが可能 いずれか選択可 |
| | | (2) デザイン | |
| | | (3) 映像メディア表現 | |
| | B 鑑賞 | | |
| 美術 II | A 表現 | (1) 絵画・彫刻 | いずれか選択可 |
| | | (2) デザイン | |
| | | (3) 映像メディア表現 | |
| | B 鑑賞 | | |
| 美術 III | A 表現 | (1) 絵画・彫刻 | 一つ以上を選択 |
| | | (2) デザイン | |
| | | (3) 映像メディア表現 | |
| | B 鑑賞 | | |

可能であり、継続的・系統的な指導を行うことが可能である (表 2, 表 3)。

情報メディアデザインと映像表現の 2 科目は、現行の学習指導要領から設定された科目である。情報メディアデザインの目標は、“情報の表現、伝達及び共有を主とする情報メディアデザインについての理解を深め、表現と鑑賞の能力を高める” [2] であり、内容は、(1) 情報メディアの基礎、(2) 情報の視覚化、(3) 伝達、交流、共有、(4) 鑑賞の 4 項目である。

映像表現の目標は、“写真、ビデオ等の映像機器を使った表現に関する学習を通して、表現と鑑賞の能力を高める” [3] ことで、内容は、(1) 機器、用具、材料の知識および使用技術、(2) 企画、構成、演出、(3) 編集、合成、加工、(4) 鑑賞である。

表 2 専門学科における教科「美術」の履修

Table 2 Art program for high schools of art and design.

| 美術 I (2) | | | |
|-----------|----------|----------|-----|
| 美術史(I 以上) | 素描(I 以上) | 構成(I 以上) | その他 |

表 3 総合学科における教科「美術」の履修

Table 3 Art program for integrated high schools.

| 産業社会と人間(2~4) | | | |
|--------------|----------|----------|-----|
| 美術 I (2) | | | |
| 美術史(I 以上) | 素描(I 以上) | 構成(I 以上) | その他 |

2.2 教科用図書と教授資料

教員が年間指導計画や単元の設定等、より具体的な内容を作成するときは、教科用図書と教授資料を参考資料にする。しかし、情報メディアデザインと映像表現は、教科用図書と教授資料が発行されていない。

現在、様々な教育用コンテンツが開発され、インターネット上で閲覧することが可能であるが、この 2 科目についてのコンテンツは存在しない。文部科学省が平成 14、15 年度に高等学校の専門教育に関する教育用コンテンツを開発したが、農業、工業、商業、水産、家庭、看護、情報、福祉の 8 教科にとどまり、美術科は含まれていない。美術科や総合学科を設置しているいくつかの高等学校がウェブサイト内でシラバスを公開している程度であり、参考となりうる資料は存在しないのが実状である。

2.3 教科指導の現状

美術科教員が映像メディア表現の授業を行うときの問題点として、機器設備が不十分であることと教授法が確立されていないことがあげられる。平向の論文 [4] では、北海道の高等学校を対象とした調査を行った結果、2006 年で 63% が映像メディア表現教育を行っていないことが明らかになった。その理由として、機材が揃っていないことと、教員が機材を使いこなすことができず、映像メディア表現

の指導を行うことが難しいことがあげられた。

吉川の埼玉県立芸術総合学校での実践報告では、課題として、「機材や技術面のストレスを最小限に押さえた教材の研究が不可欠」[5]と述べ、機器の環境が不十分であると示している。また、映像メディア表現は、動きや音等複数の要素の組合せから表現が成立するものであり、「今までの美術にある要素だけでは十分に表現できない」[6]とし、教員が新たな知識・技能を修得し、高い専門性を持ったうえで指導することが必要であることをうかがわせる。

2.4 現状の問題点

現状から、情報メディアデザインと映像表現の指導にあたっての問題点は下のおりである。

学習指導要領が示している内容は、科目の目標と大まかな内容にとどまるため、解釈が多岐にわたる。さらに、教科用図書や教授資料も存在しないので、授業内容は担当する教員の資質や意向が大きく反映されるものになる。その結果、指導方法や内容にばらつきが生じて、一定の水準が維持できない可能性がある。

また、美術科教員の教育実践からは、教授法が確立されておらず、一部の教員による試行錯誤で授業が成立していることが分かる。機材も不十分で指導する教員も限られており、意欲ある生徒がいつでも学習できる状況ではない。以上のことから、指導内容の体系化・詳細化を図り、統一性を持った指導を行うことができるようにすることが必要である。

3. 高等教育の映像メディア表現教育

3.1 調査

映像メディア表現教育の指導内容の具体化を図るため、映像メディア表現教育の最前線に立つ団体の書籍や高等教育機関の教育課程を調査した。調査対象は、画像情報教育振興協会（以下 CG-ARTS 協会）のテキストと、デジタルハリウッド、女子美術大学のシラバスであり、調査で得られた内容を表 4 に示す。

CG-ARTS 協会が作成しているテキストについては、本研究の対象が高等学校であるため、入門者や初級者を対象とした 3 冊のテキストの調査を行った。2 次元による画像生成処理と 3DCG、ウェブページを実現する技術や情報の分類と組織化等、ウェブサイト制作に必要な基礎知識が取り扱われている。

デジタルハリウッドは、専門スクールの 2015 年春開講のコースの調査を行った。高度専門職業人の養成を目指した教育を行い、3DCG を中心とした映像制作と、インタラクティブデザインやグラフィックデザインに必要な技術の 2 つに集約した教育を行っている。

女子美術大学は、芸術学部アート・デザイン表現学科メディア表現領域の平成 27 年度のシラバスの調査を行った。

表 4 高等教育機関の映像メディア表現教育

Table 4 Computer generated art and design in higher education.

| | | CG-ARTS 協会 | | デジタルハリウッド | | 女子美術大学 | | | |
|----|---------------------------|--------------|---|-----------|---|--------|---|---|---|
| | | | | | | 1 | 2 | 3 | |
| 文字 | ウェブデザイン (HTML, CSS 等) | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | |
| | ウェブデザイン (データフォーマット) | | | ○ | ○ | | | | |
| 音声 | Digital Audio WorkStation | | | | | | ○ | | |
| | 2DCG | ラスタ形式 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | |
| 画像 | | ベクタ形式 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | |
| | 3DCG | モデリング | ○ | ○ | ○ | | | ○ | ○ |
| | | マテリアル | ○ | ○ | ○ | | | ○ | ○ |
| | | ライティング | | ○ | ○ | | | ○ | ○ |
| | | カメラワーク | | ○ | ○ | | | | ○ |
| | | レンダリング | ○ | ○ | ○ | | | ○ | ○ |
| | 写真 | | | | | | ○ | ○ | |
| 映像 | アニメーション | 2D | ○ | | ○ | | | ○ | ○ |
| | | 3D | ○ | | ○ | | | ○ | ○ |
| | VFX | エフェクト | | | ○ | | | | ○ |
| | | コンポジット | | | ○ | | | | ○ |
| | | モーショングラフィックス | | | | ○ | | | |
| | 実写映像 | | | | | | ○ | | |

※ CG-ARTS 協会：左から Computer Graphics 入門編 CG 標準テキストブック、入門 CG デザイン、入門 Web デザイン
 デジタルハリウッド：左から 3DCG を専門とするコース、ウェブやグラフィックデザインを専門とするコース
 女子美術大学：数字は年次、3 年次は選択制、4 年次は各自で選択

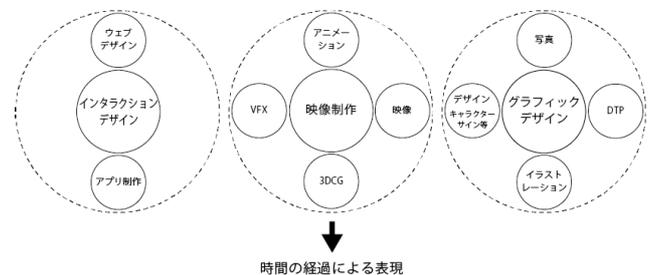


図 1 映像メディア表現教育の分類

Fig. 1 Program grouping of Computer generated art and design education.

デジタル機器を表現手段とするデザイナーとアーティストの両面での人材育成を目指しており、様々な演習を通してスキルを幅広く習得することができる。

3.2 まとめ

調査の結果、現在の映像メディア表現教育を表現技法から分析すると、ウェブデザインやアプリケーション開発・制作を行うインタラクティブデザイン、3DCG やアニメーション等の映像制作、グラフィックデザインの 3 要素に大別することができることが分かった。また、映像メディア表現は画像表現に加え、時間による表現技法（映像制作）を考慮する必要があることが分かった（図 1）。

4. 指導内容の構造化

4.1 構造化のコンセプト

指導内容作成にあたっての配慮事項として、学習指導要領に沿った内容であることと、高等教育に接続する内容であることの2点をあげ、図2に示す。

学習指導要領をベースにすることで、科目の目的や指導内容を発達段階に即したものにすることが可能になる。構造化された内容は、学習指導要領で示された目標・内容の確実な定着を目指すものとする。

さらに、専門教科としての美術の目標を考慮した構造化を行う。学習指導要領には、“美的体験を豊かにし、感性を磨き、創造的な表現と鑑賞の能力を高めるとともに、美術文化の発展と創造に寄与する態度を育てる”[7]と書かれている。各学科に共通する教科が、美術を愛好する心情や豊かな情操を育成することに主眼を置いているのに対し、専門教科では創造者として活躍する人材の育成を目指している。

高等教育に接続できるようにした理由としては、第1に美術科を設置する高等学校の進路実績をみると、美術系大学や専門学校へ進学する生徒が多いことである。高等学校で培った知識や技能を基盤として、高度な専門的知識や技能の習得を高等教育機関で行う傾向にある。

第2に高大接続が重要視されていることである。平成28年に文部科学省が発表した「高大接続システム改革会議『最終報告』」では、知識・技能、思考力・判断力・表現力、主体性・多様性・協働性の「学力の3要素」が今後いっそう重要となる資質・能力であり、知識偏重に陥らない「学びの『プロセス』の充実と多面的な評価」[8]を高等学校と大学入学者選抜、大学が一体となって取り組むことを提言している。

適切な高大接続には、学力の3要素を伸長させる指導が必要である。情報メディアデザインと映像表現の2科目で適切な高大接続を行う条件として、表5を提唱する。高等学校卒業後の専門教育に対応できる基礎・基本を習得し、課題解決に向けて能動的に制作に取り組むとともに、多様な価値観を認めあいながら協働する姿勢を身につける。

表5 本研究で提案する高大接続の条件

Table 5 Proposal: Essential requirements of relations between high schools and universities.

| | |
|-------------|--|
| 知識・技能 | 高等教育機関での先端的・専門的な授業に対応する基礎的な知識・技能を身につける。 |
| 思考力・判断力・表現力 | 制作を通して課題を発見し、課題解決に向けた表現ができる。 |
| 主体性・多様性・協働性 | 主体性をもって課題に取り組むとともに、様々な価値観を認め、協働して制作することができる。 |

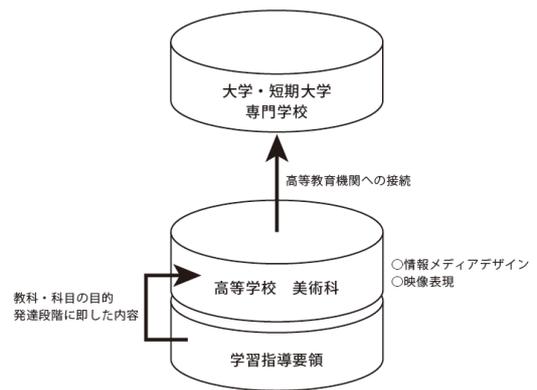


図2 構造化のコンセプト

Fig. 2 Concept of computer-generated art and design learning.

4.2 「情報メディアデザイン」および「映像表現」の指導内容

(1) 学習指導要領解説の分析

指導内容を具体化するにあたり、学習指導要領解説の分析を行った。学習指導要領解説は、学習指導要領の改善の趣旨および内容をより詳しく解説したものとして、文部科学省が作成する著作物である。学習指導要領が示している内容は抽象的な文言にとどまっているため、学習指導要領解説を分析することで、指導内容を具体化したときに、学習指導要領との齟齬がおきないことを目的として分析を行い、科目の目標と内容を図3にまとめた。

学習指導要領解説では、情報メディアデザインを、“相互作用（インタラクション）によって成立する創造活動”[9]と位置付けている。美しい形体を追求するより、情報の構造化や計画的な画面構成等、生徒が情報の受け手を意識しながら制作するように指導を行うこととしている。このことから、情報メディアデザインの具体的な指導内容は、高等教育機関のインタラクションデザインやグラフィックデザインの内容が該当すると考えられる。

一方、映像表現では、映像を“情景や心情の伝達など感性的な情報を直裁的に訴える力をもち”[10]と定義している。情報メディアデザインが相手に分かりやすく情報を伝達することを強く意識しているのに対し、映像表現は自らの思いや構想を視聴者に伝え、感動や問題意識を持たせる媒体として映像をとらえている。映像表現の具体的な指導内容は、映像制作が該当する。

(2) 情報メディアデザインの指導内容

情報メディアデザインの指導内容は図4に示したとおりである。学習指導要領および学習指導要領解説の周囲に具体的な指導項目を加えることで、指導内容の構造化・統一化を図るものであり、情報メディアデザインを担当する教師が具体的な指導内容をイメージしやすくなるように設計した。

具体的な内容は、情報メディアの基礎では、グラフィックデザインとインタラクティブデザインの知識と技能の基

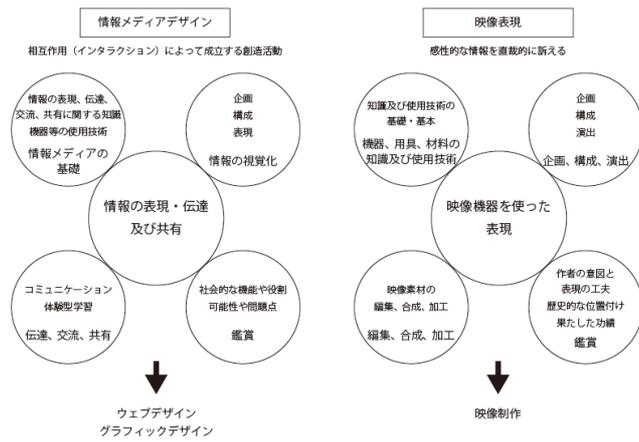


図 3 情報メディアデザイン・映像表現の目標と内容

Fig. 3 Educational objective and contents: Creative multimedia, film and media art.

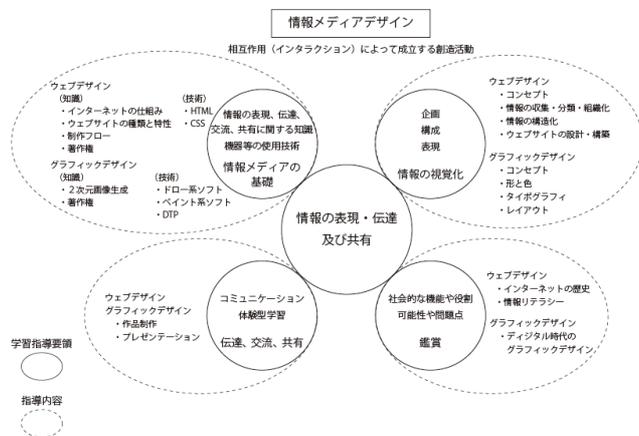


図 4 情報メディアデザインの指導項目

Fig. 4 Contents of teaching: Creative multimedia.

礎・基本を身につけることを目指す。知識では、2次元画像生成やインターネットの仕組み等、基礎理論について解説する。制作フローでは、ウェブサイト制作の一連の流れを理解できるようにする。また、著作権についても指導し、安易な引用や複製を防ぎ、生徒が適切に判断しながら制作を行えるようにする。技能では、ドロー系・ペイント系ソフトの操作や、HTMLやCSS等ウェブデザインで用いられる言語の指導を行い、様々な表現方法を身につけられるようにする。

情報の視覚化では、自らコンセプトを設定し、必要な情報や素材を収集する方法と、それらを構造化・視覚化する方法について指導する。

伝達、交流、共有では、制作の時間を十分確保するとともに、プレゼンテーションや効果測定等のコミュニケーション能力を養う授業を行う。学習指導要領解説でも伝達、交流、共有は、“受け手の心に直截的に訴えかけることのできる重要な伝達、交流、共有の手段であることについて、実際の体験を通して一層理解を深め” [11] と示されており、アクティブラーニングの手法を取り入れた課題解決型・参

加体験型の授業を設けることが必要である。

鑑賞では、多様な作品の鑑賞とともに、情報リテラシーやデジタル化がもたらした表現方法の変化等、可能性や問題点にも目を向けた指導を行う。

(3) 映像表現の指導内容

映像表現の指導内容を示した図 5 は、情報メディアデザインと同様の方法で作成した。

機器、用具、材料の知識および使用技術では、映像表現に必要な基礎的な知識と技能を身につけることを目指す。知識では、表示方式や色彩、3DCGの概要等、制作のベースとなる知識を得られるように指導する。技能では、撮影、アニメーション、編集、音響の4項目の指導を行い、映像制作に関わる技術をひとつと経験できるようにする。

企画、構成、演出は、企画のためのシナリオ制作、絵コンテ・構成表の作成方法、演出はカメラの動きやカットの組合せがもたらす表現効果についての指導を行う。さらに、作品の方向性を決定する重要な段階であり、時間をかけて十分検討することもあわせて指導する。

編集、合成、加工ではノンリニア編集について指導する。ノンリニア編集はコンピュータの発展とともに普及した編集方式であり、変更・修正が容易で、画質が劣化しないことが特徴である。ノンリニア編集の特性を生かし、企画、構成、演出で決定した内容を十分に反映させるように指導する。

鑑賞では、内外の映像作品を鑑賞する。様々な時代や作家の作品を取り扱うことで、映像には多様な表現方法があると同時に、人々の心情に訴えかける、大きな影響力を持つ媒体であることを意識させる。

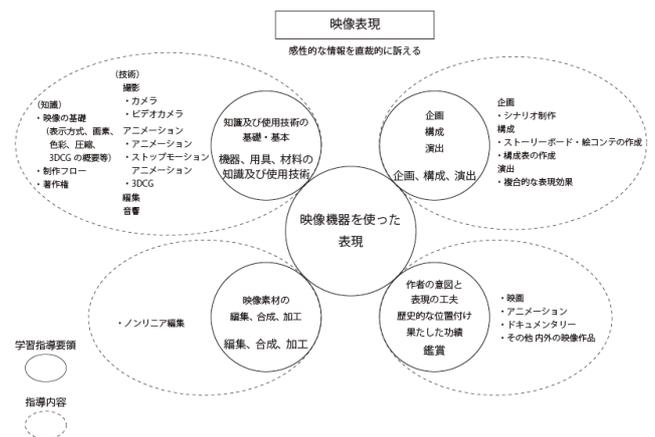


図 5 映像表現の指導項目

Fig. 5 Contents of teaching: Film and media art.

5. 評価基準

各学校では指導計画を作成する際、単元や目標とともに評価基準を設定する。現在、評定にあたっては、特定の領域に偏った評定を行うことのないよう、観点別学習状況に

表 6 提案：情報メディアデザインの評価基準

Table 6 Proposal: Evaluation criteria for Creative multimedia.

| | |
|------------------|--|
| 美術への 関心・意欲・態度 | 情報メディアデザインに興味・関心をもち、主体的、創造的に学習に取り組もうとしている。 |
| 発想・構想の能力 | 集めた情報を取捨選択し、それを基に構想を練り、創造的・機能的な表現をしている。 |
| 創造的な技能 | 表現活動に必要な機器の使用技術の基礎・基本を身に付け、情報の表現・伝達及び共有についての理解を深めている。 |
| 鑑賞の能力 | デジタルコンテンツの社会的な機能や役割について理解を深め、多様な価値観や美意識を感じ取り、創造的に味わっている。 |

表 7 提案：映像表現の評価基準

Table 7 Proposal: Evaluation criteria for Film and media art.

| | |
|------------------|---|
| 美術への 関心・意欲・態度 | 映像表現に興味・関心をもち、主体的、創造的に学習に取り組もうとしている。 |
| 発想・構想の能力 | 感性や想像力を働かせて豊かに発想し、表したい構想を映像で明確に表現している。 |
| 創造的な技能 | 映像機器の使用技術の基礎・基本を身に付け、映像表現についての理解を深めている。 |
| 鑑賞の能力 | 作者の意図や多様な表現方法の工夫および映像の歴史的な位置付け等、映像メディアが芸術や社会に果たす役割について理解を深め、創造的に味わっている。 |

よる評価が導入されている。美術の評価基準は、(1) 美術への関心・意欲・態度、(2) 発想・構想の能力、(3) 創造的な技能、(4) 鑑賞の能力の4項目である。

現在、専門教科における美術の評価基準の参考資料は、国立教育政策研究所 [12] が示している。生徒が造形感覚や専門的な技能をしっかりと身に付け、豊かな発想力で個性豊かな構想を練る等、主体的、創造的に学習に取り組む姿勢を求めていることが分かる。

本研究では、国立教育政策研究所の参考資料に加えて、表 5 で示した内容を基に作成した評価基準として、表 6、表 7 を提案する。ペーパーテストで知識をはかり評定をつけるのではなく、授業を通して知識・技能、思考力・判断力・表現力、主体性・多様性・協働性の学力の3要素が確実に身についたかを基準とする。生徒が学んだ知識や技能を使い、課題に対して主体的に深く考えて制作するとともに、多様な価値観を認めあいながら表現活動を行うことができたかを重視する。

6. おわりに

本研究は、高等学校芸術（美術）科における映像メディア表現教育について構造化を行うことを目的としている。多くの高等学校が映像メディア表現教育に取り組む環境を整備するため、今後は本研究を基に、年間指導計画と単元計画の作成、映像メディア表現の指導に必要な基礎知識のまとめ、授業に必要な ICT 環境の提案を行う。

参考文献

- [1] 文部科学省：高等学校学習指導要領 第3章 専門教育に関する各教科 第12節 美術，入手先 (http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/cs/1320690.htm).
- [2] 文部科学省：高等学校学習指導要領，p.287 (2009).
- [3] 文部科学省：高等学校学習指導要領，p.287 (2009).
- [4] 平向功一：「動きを取り入れた表現」の実証的研究—高等学校における映像メディア表現の指導法についての一考察，教育美術，平成19年8月号，公益財団法人教育美術振興会，pp.24-39 (2007).
- [5] 吉川和典：美術における映像メディア表現の活用とあり方，入手先 (<http://sakura1.higo.ed.jp/ws/kmtartws/teacher/database/kikkawa/1.pdf>).
- [6] 吉川和典：美術における映像メディア表現の活用とあり方，入手先 (<http://sakura1.higo.ed.jp/ws/kmtartws/teacher/database/kikkawa/1.pdf>).
- [7] 文部科学省：高等学校学習指導要領，p.285 (2009).
- [8] 文部科学省：高大接続システム改革会議「最終報告」【概要】，入手先 (http://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2016/06/02/1369232_02_2.pdf).
- [9] 文部科学省：高等学校学習指導要領解説 芸術（音楽 美術 工芸 書道）編 音楽編 美術編，入手先 (http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro-detail/_icsFiles/afieldfile/2010/01/29/1282000_8.pdf).
- [10] 文部科学省：高等学校学習指導要領解説 芸術（音楽 美術 工芸 書道）編 音楽編 美術編，入手先 (http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro-detail/_icsFiles/afieldfile/2010/01/29/1282000_8.pdf).
- [11] 文部科学省：高等学校学習指導要領解説 芸術（音楽 美術 工芸 書道）編 音楽編 美術編，入手先 (http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro-detail/_icsFiles/afieldfile/2010/01/29/1282000_8.pdf).
- [12] 国立教育政策研究所教育課程研究センター：評価基準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料（高等学校芸術 [美術]），入手先 (https://www.nier.go.jp/kaihatsu/hyouka/kou/08_kou_bizyutu.pdf).

推薦文

現状の高等学校芸術（美術）科における映像メディア表現教育について、学習指導要領が不十分であるという問題意識から、一貫した指導方法を確立したいとする意欲にあふれた論文である。これからますます必要となってくる映像メディア表現教育を考えるうえで、高大接続を意識して指導内容を構造化した点は有用性が高い。高等教育での指導内容をふまえ、高校美術科における指導内容を設計し、評価基準まで提示している点は貴重である。今後、実際の教育現場に適応してどのような効果もたらされるか、実践報告を期待する。

（論文誌「教育とコンピュータ」アドバイザー
間瀬健二）



神戸 由美子 (学生会員)

1972 生. 2014 年筑波大学大学院人間総合科学研究科芸術専攻博士前期課程修了. 現在, 筑波大学大学院人間総合科学研究科芸術専攻博士後期課程 3 年.



五十嵐 浩也

GK インダストリアル研究所, 富士ゼロックス株式会社総合研究所, 筑波技術短期大学助教授を経て, 現在, 筑波大学大学執行役員兼ダイバーシティ・アクセシビリティ・キャリアセンター長, 芸術系教授, 日本デザイン学会

会員.