

## (5) 授業のまとめ

完成した作品はコンピュータのモニター上でもある程度は確認できますが、ビデオテープに出力し再生したほうが、より美しく観ることができます。こうすることにより、生徒が作品を持ち帰ることも可能です。

最後に、お互いの作品を鑑賞する場を設定し、それぞれの工夫点などを発見させ、表現のよさを味わわせます。

今回は、生徒全員がいろいろな問題に突き当たり、つまずきながらも、予想以上に様々な発見や驚きがあったことが、授業後に実施したアンケートの回答から読みとることができました。

## 3 留意点など

- 学習活動全般を通して、編集システムに対する理解や、ソフトウェアの技術的習得にかかる時間は、当然のことながら必要となってきますが、美術教育における表現の一手段としての機材活用であることを指導者が常に念頭におき、授業が単なる技術面のみの理解や習得に終わらないよう、留意する必要があります。
- 著作権の問題に関しては、中学校においては技術・家庭科の技術分野、高等学校では新設される情報科で主に扱うものと思われませんが、美術の授業においても、特にメディア機器を扱う題材では、大にしなければならない指導事項となります。
- 今回は恵まれた機材環境の元での授業実践例を紹介しましたが、各学校の環境に応じて、様々な題材設定や授業形態が考えられます。

また、26ページで述べましたとおり、この編集システムは授業以外でも利用できますので、各学校で活用方法をいろいろと工夫してみてください。

〈作品例A〉



〈作品例B〉

