

所属：教育学部・教育学研究科 美術教育講座 美術教育 美術教育学(実践科学)研究室

教授 上山 浩 (うえやまひろし)

カテゴリ) 芸術・スポーツ、教育学・心理学・哲学

《一言アピール》 学校教育における美術・図工科の内容として3DCGの制作は、多くの期待を集めていますが、いまだ普及していません。本研究室では、モデリング技術の指導法などに協同学習を取り入れその普及を図っています。

研究テーマ

Research Themes

■ 美術教育におけるコンピュータグラフィックスの利用法

3DCGなど今日の視覚文化の重要な位置にありコンピュータを用いなければ実現不可能な造形表現を学校教育における教材とするための指導法の開発

■ 美術教育における協同学習による指導法

図工・美術科の表現領域においては難しいとされている協同学習（単なる作業分担や協同作業ではない）の機能を生かした授業設計・指導法の開発

■ 言語モデルを用いた造形表現の構造的理解

二重分節モデルを用いた造形単位の概念を導入することによる造形表現の成立構造や表現に見られる個性の理解

所属学会

- 美術科教育学会
- 大学美術教育学会
- 日本認知科学会
- International Society for Education through Art (国際美術教育学会)

応用分野

- 教育分野
- 教育研究分野
- 映像制作分野

主な保有技術

- 美術科・図画工作科の授業構築
- コンピュータアニメーション制作

審査委員など

- 2011年度美術教育学賞
- 第9回～第13回全日本中学高校WebコンテストThinkQuestJAPAN(第2次審査)
- 2009年第29回世界新体操選手権三重大会 大会応援ポスターコンクール

受賞

- 美術科教育学会 2006年度 美術教育学賞奨励賞(2007.3)
- 教育美術振興会 第22回 教育美術賞佳作賞(1987.8)

論文

- 3Dアニメーションを中心としたCG表現指導法の一般化Ⅱ 美術教育学33：55-67(2011)
- 「日常」を見据えた美術教育 美育文化61-4：48-49(2011)
- 3Dアニメーションを中心としたCG表現指導法の一般化Ⅰ 美術教育学32：55-67(2010)
- 映像メディア表現教材としてのコマ撮りアニメ制作 大学美術教育学会 42：23-30(2009)
- 3Dアニメーションを中心としたCG表現指導法の開発Ⅲ 美術教育学31：83-98(2008)
- 3Dアニメーションを中心としたCG表現指導法の開発Ⅱ 美術教育学30：89-101(2007)
- 3Dアニメーションを中心としたCG表現指導法の開発Ⅰ 美術教育学29：89-101(2006)
- 表現活動としての3Dアニメーション制作の教材化Ⅲ 美術教育学28：51-66(2005)
- 表現活動としての3Dアニメーション制作の教材化Ⅱ 美術教育学27：43-53(2004)
- 表現活動としての3Dアニメーション制作の教材化Ⅰ 美術教育学26：83-90(2003)
- 美術教育におけるCG教材の基本理解Ⅲ 美術教育学25：80-92(2002)
- 美術教育におけるCG教材の基本理解Ⅱ 美術教育学24：47-57(2001)

著書

- 平成20年告示新学習指導要領による「図画工作科」指導法(共著)日本文教出版社(2009)
- ベーシック造形技法(共著)建邦社(2006)

関連ホームページ

- 三重大学教育学部美術教育コース <http://www.art.edu.mie-u.ac.jp/>
- 三重大学教員紹介 <http://kyoin.mie-u.ac.jp/profile/2411.html>

☆詳細は、HPをご覧ください。