

英国ナショナル・カリキュラム（イングランド）関連資料

表2 美術・デザイン（2007年版）キー・ステージ3 学習プログラム

Qualifications and Curriculum Authority, *Art and design: Programme of study for key stage 3 and attainment target*, 2007.より翻訳

カリキュラムの目的

美術・デザインにおいて学び、活動に参加することは、すべての若い人々が以下のように育つというカリキュラムの目的の達成に貢献する：

- ・学ぶことを楽しみ、進歩し、達成する、成功した学習者。
- ・安全、健康で満ち足りた人生を生きることのできる自信を持った個人。
- ・社会に積極的な貢献をする責任ある市民。

美術・デザインの重要性

美術・工芸・デザインにおいて、生徒たちは考えや意味を伝えるために視覚・触覚そのほかの知覚経験を探究する。彼らは伝統的な方法や新しいメディアを用いて、自信、能力、想像力や創造性を伸ばしていく。彼らは様々な時代や文化のイメージや作品を鑑賞し評価すること、それらが作られた背景を理解することを学ぶ。美術・工芸・デザインにおいて、生徒たちは自分自身や他の人々の作品について、質、価値、意味を判断し、批評的に振り返る。彼らは芸術家、工芸家、デザイナーとして、創造的・知的に考え行動することを学ぶ。彼らは美術・工芸・デザインと、私たちの生活を豊かにする創造文化産業におけるその役割への認識を高める。

1 主要な概念

美術・工芸・デザインの学習を支えるいくつかの主要な概念がある。生徒たちは知識、技能、理解を深め、広げるためにこれらの概念を理解する必要がある。

1.1 創造性

- a 独創的で価値のある、想像によるイメージ、もの、その他の成果をつくり出すこと。
- b アイデア、材料、用具、技法について探究し試みること。
- c 冒険し、失敗から学ぶこと。

1.2 能力

- a 効果的に調査し、分析し、デザインし、つくり、振り返り、評価すること。
- b メディア、技法、過程について、知識に基づいた選択をすること。

注釈

創造性：生徒たちは、目的のある課題に対して想像力豊かに個人的なやり方で反応し、独創的なイメージやものをつくりながら、アイデアとたわむれ、さまざまな取り組み方を生み出すときに、創造性を発揮する。独創性は、生徒自身の過去の作品、同級生の作品、あるいは歴史上の作品との関連で定めることができる。

探究と試み：探究は、目的をもったものでなくてはならない。生徒たちは、自分の探究したことを生かして、成功と失敗を評価し、次の段階を提案することもできる。

冒険し、失敗から学ぶこと：生徒たちは自信をもって冒険し、失敗を恐れずに新しいアイデアや過程を試すべきである。

能力：これにはさまざまなタイプの美術、工芸、デザインの実技に必要な技能が含まれる。生徒たちは、調査し、分析し、考え、デザインし、つくり、振り返り、評価するときに、これらの技能を用いることが求められる。

分析：これは、実技による探究、アイデアの発展、批評学習における主要な要素である。分析の証拠は、議論や、視覚的その他の形式で見ることができる。

デザインすること：これには、様々な目的のためや、職業的な実践のためにデザインすることが含まれる。

評価すること：評価は継続的な過程であって、主題や材料の最初の選択、制作中の作品、完成作品に対する評価を含むべきである。

メディア：これには新技術と材料の両方が含まれる。

英国ナショナル・カリキュラム（イングランド）関連資料

美術・デザイン（2007年版）キー・ステージ3 学習プログラム（続き）

1.3 文化理解

- a さまざまな状況に由来する幅広いイメージやつくられたものとの取り組み、さまざまな文化の多様な特質を認識し、それらを用いて彼らの創造や制作に活かすこと。
- b 幅広い文化、時代、状況における美術家、工芸家、デザイナーの役割を理解すること。

1.4 批評的理解

- a 自分自身や他者の作品について、視覚的、触覚的、その他の感覚的性質を探究すること。
- b アイデア、イメージ、つくられたものとの取り組み、どのように価値や意味が伝えられるかを見いだすこと。
- c 自分自身の見方を発展させ、筋道の通った判断を示すこと。
- d さまざまな状況から作品を分析し、よく考えること。

2 主要な過程

以下は、美術、工芸、デザインにおける主要な技能と過程であり、生徒たちは進歩するためにこれらを学ぶ必要がある。

2.1 探究と創造

生徒たちは以下のことができるべきである：

- a 直接観察や経験、ひらめき、想像、その他の源から、アイデアや意図を発展させること。
- b 造形要素や幅広いメディアの性質を用いて、どのようにアイデアを表現し実現するかを探究すること。
- c 幅広い材料、技法、過程から選択して、目的をもったイメージやものをつくること。
- d 感情、経験、アイデアを伝えたり、楽しんだり、知覚したことや思いついたことを表現するために描くこと。
- e スケッチブック、日記、その他適切な方法を用いて、アイデアを探究し発展させること。

2.2 理解と評価

生徒たちは以下のことができるべきである：

- a 美術、工芸、デザインに適した調査の技能を用いること。
- b さまざまな文化や状況、またその相互の間においてアイデアや意味を伝えるために、どのように記号や慣例が用いられているかを正しく理解すること。
- c 創造過程のすべての段階で、自分自身や他者の作品について振り返って評価し、自らのつくったイメージやものを、修正したり洗練させたりする。
- d 分析し、選択し、批評的に問いかけ、個人の作品を発展させるときに、筋道の通った選択をする。
- e イメージやものをつくりながら、アイデアや意図を発展させること。
- f 自分のもつ資料や情報を適切な形に整理し、発表すること。

注釈

文化理解：生徒たちは、自分の社会における文化、自分の参加する集団、地域や国家のアイデンティティの問題などを探究することもできる。

状況：これには、創造的文化産業に反映される職業関連の状況も含まれる。

批評的理解：分析と批評的な評価は、創造的な過程や、生活に必要な技能の主要な側面である。生徒たちは、自分や他者が創作した作品と同様に、自分の周囲の世界についても、これらの技能を発展させる必要がある。

自分自身の見方を発展させ、筋道の通った判断を示すこと：これには、考えたことや思いついたことを表現する適切な言語力を伸ばすこと、そして生徒に与えられた、もしくは彼らが自分でつくった価値観にもとづいて評価し判断を下すこと、が含まれる。

注釈

主要な過程：主要な過程における二つの側面は、相互に関連しているが、教育評価の際には分けて考えることもできる。

直接観察：これには、他者の作品から啓発を受けること、個人的な経験を用いること、刺激に反応して想像力を用いること、イメージや音、アイデアを視覚的な形や文書の形で記録するために、直接観察を用いることが含まれる。

目的をもったイメージやものをつくること：外部から設定された指示であれ、生徒自身の意図であれ、明確な目的意識は、学習経験の質にとって重要である。

表現するために描くこと：これには以下のような描画が含まれる。創造や発明のために描く（心に思い描く、夢見る、想像するなど）、知覚するために描く（観察する、調査する、熟考する、記憶するなど）、アイデアや可能性を探究するために描く、楽しみでデザインするために描く、他者に感情、経験、アイデアを伝えるために描く（視覚化する、記号や象徴を用いるなど）。生徒たちは、さまざまな種類の描画を、さまざまな目的で使いながら、幅広い用具や材料を用いることができ（消しゴム、ペン、糸、針金など）、幅広い描画技法を学ぶことができる（コラージュ、アニメーション、淡彩など）。

調査の技能：生徒たちは、情報を見つけて引き出し、目的をもった探究に知識を与え、分析する技能を高め、アイデアを進歩させるために、インターネットを積極的に使うことを含めて、情報源を知的に使うべきである。

英国ナショナル・カリキュラム（イングランド）関連資料
美術・デザイン（2007年版）キー・ステージ3 学習プログラム（続き）

3 範囲と内容

このセクションでは、教師が主要な概念や主要な過程を指導するとき
に拠り所となる、教科の範囲を概説する。

美術、工芸、デザインの学習は、以下を含むべきである：

- a 純粋美術、工芸、デザインの諸領域内および諸領域を横断して学ぶこと。純粋美術と応用美術の両方の実技を含む。
- b 二次元、三次元、新技術においてメディア、過程、技法を探究すること。
- c 現代的、歴史的、個人的、文化的状況から幅広い作品を学習すること。
- d 関連する用具や安全作業を含め、美術、工芸、デザインの過程を理解すること。

注釈

工芸：これは、文化を超えて、現代的な形と伝統的な形の工芸を含む。

応用：これは、職業に関連したものと同様、テキスタイルや宝飾などのような美術、工芸、デザインの諸領域も指す。職業に関連した実技としては、プロジェクトに集団で関わり、デザインと生産のいくつかの段階の中で役割を分担する、という例が含まれる。これには、外部からの指示に対して、限られた時間の中で、職業的な環境で使用されるような新技術を用いることも含まれる。

二次元：これには、絵画、素描、版画、写真、情報通信技術、表面パターンが含まれる。

三次元：これには、構成されたテキスタイル、彫刻、陶芸、宝飾、操り人形、インスタレーションが含まれる。

新技術：これには、アニメーション、映画、ビデオ、ウェブ上の作品が含まれ、伝統的な実技に代わる例を示すかも知れない。

幅広い作品を学習すること：生徒たちは、美術、工芸、デザインの世界から幅広い作品と比べて、状況や利用者の要求などに関連した機能を調べながら、イメージをよく検討すべきである。

4 カリキュラムの機会

キー・ステージの期間中、生徒たちは、彼らの学習に不可欠であり、
概念、過程、教科の内容への取り組みを促進する、以下のような機会
を与えられるべきである。

カリキュラムは、生徒たちに以下のような機会を与えるべきである：

- a 単独で、または協力して、班の中でさまざまな役割を担いながら学習すること。
- b 彼らにとって新しい領域を探究すること。これには、アイデア、技法、過程が含まれる。
- c 学校の立地や地元地域の文化的影響を取り入れること。
- d 現代の美術、工芸、デザインに取り組み、可能な範囲で創造産業や創造的な環境と連携すること。
- e 多様なジャンルを学習すること。これには、現代的な実践も含まれる。
- f 芸術内における領域横断的、複合領域的な実践に携わること。
- g 美術・デザインと、カリキュラムの他教科・他領域とのつながりをつけること。

注釈

協力して学習すること：これには、協力して創造する過程において、協議したり、評価したり、共有したりするために必要な感覚や技能を伸ばすことが含まれる。生徒たちは、必要に応じて情報通信技術を使用してもよい。

現代の美術、工芸、デザインに取り組むこと：これには、学校外のアトリエや工房への訪問、さまざまな場所で学習すること、芸術家、工芸家、デザイナーを訪問することを含む。eラーニング（仮想学習環境、インターネットなど）は、学校内外のさまざまな状況で、また国際的なつながりをつくることにも活用できる。

創造的な環境：これには、博物館やギャラリーへの訪問を通して、自分自身の作品を発展させるという活動も含まれる。

複合領域的な：例えば、美術作品をつくるのに、視覚的イメージと音や動きを組み合わせる、など。