

英国ナショナル・カリキュラム（イングランド）関連資料

表3 ナショナル・カリキュラム（イングランド）美術・デザイン科 到達目標 抄訳再構成

レベル1～3は 1999年版、レベル4～例外的成果は2007年版をもとに一つの表に編集した（2007年版ではキー・ステージ3・4のみが改訂となり、キー・ステージ1・2では1999年版を当面継続するため）。この抄訳では原文の主語（Pupils, They）を省略した。また原文ではレベルごとに各文が連続して記述されているが、本表では類似する項目が比較しやすいように内容ごとに分割して整理した。

以下の資料をもとに構成。Qualifications and Curriculum Authority, *Art and design: The National Curriculum for England, Key stages 1-3*, 1999.

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

レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5
アイデアに反応する。	アイデアを探究する。	アイデアを探究し、自分の作品のために視覚的その他の情報を集める。	多様な取り組み方を用いて、アイデア、情報、資料を探求したり試みたりし、自分の意図を発展させる。	自分の作品を発展させるために、アイデアについて探究したり、試したり、反応したりするときや、情報と資料を選択するとき、創造的な冒険をする。
多様な材料と過程を用いて自分のアイデアや意味を伝達し、イメージやものをデザインしてつくる。	多様な材料と過程を調査し用いて自分のアイデアや意味を伝達し、イメージやものをデザインしてつくる。	材料や過程における視覚的ならびに触覚的な特質を調査し、自分のアイデアや意味を伝え、さまざまな目的のためにイメージやものをデザインしてつくる。	デザインしたりつくったりするとき、幅広い実技の技能を調べて発展させ、材料や過程の性質を意識的に用いて、自分の意図に合わせる。	デザインしたりつくったりするとき、自分の技法上の知識と技能を発展させて用い、材料、過程、造形要素の性質を適切に取り扱う。
自分自身や他者の作品について考えたり感じたりすることを説明する。	他者の作品の相違について考えを述べ、自分自身の作品を、より良くする方法を提案する。	自分や他者の作品の類似や相違について意見を述べ、自分の作品を修正したり改良したりする。	自分自身や他者の作品について議論し、どのように彼らのアイデア、技能、過程を修正させ洗練させていくことができるかを考える	自分と他者の作品について、その目的や意味についての自分自身の見方をよく振り返りながら、評価をする。 自分のアイデア、過程、意図を修正し、洗練させることができる。
			芸術家、工芸家、デザイナーが用いたさまざまなアイデア、手法、取り組み方について、その作品がつくられた状況に関連させながら、比較したり意見を述べたりする。	芸術家、工芸家、デザイナーが用いたアイデア、手法、取り組み方について、状況と目的の両方に関連させながら、検討し議論する。

表4 ナショナル・カリキュラム（イングランド）におけるキー・ステージと到達目標の関係、ならびに必修教科

レベルについてはArt and design: The National Curriculum for England, Key stages 1-3,1999, p.38をもとに作成。

必修教科については教育省ウェブサイト等をもとに作成。2011年9月16日<<http://curriculum.qcda.gov.uk/>>（）内は必修だが法定カリキュラムのない教科。

キー・ステージ	年齢（学年）	想定レベル	キー・ステージ修了時に期待される到達目標	必修教科
1	5-7歳（1-2学年）	レベル1～3	レベル2	美術・デザイン、デザイン・技術、英語、地理、歴史、情報通信技術、数学、音楽、体育、理科、（宗教教育）
2	7-11歳（3-6学年）	レベル2～5	レベル4	
3	11-14歳（7-9学年）	レベル3～7	レベル5/6	美術・デザイン、市民性教育、デザイン・技術、英語、地理、歴史、情報通信技術、数学、現代外国語、音楽、体育、理科、（キャリア教育、性教育、宗教教育）
4	14-16歳（10-11学年）			市民性教育、英語、情報通信技術、数学、体育、理科、（キャリア教育、性教育、職業関連学習、宗教教育）

レベル6	レベル7	レベル8	例外的成果
創造的な冒険を受け入れ、自主的にまた独創的にアイデアを探究したり試したりし、幅広い適切な資料を想像力豊かに用いて、作品を発展させ、デザインし、つくる。	創造的な冒険から学び、それによって自分のアイデアを形成し発展させ、ある程度の独創性をもった、目的のある、想像力豊かな作品をつくる。	創造的な冒険や創造的な過程の理解から学んだことを、自信をもって活かし、しばしば独創的なやり方でアイデアを発展させ、表現し、実現する。	個人的で、独創的で、想像力豊かなアイデアを発展させる多様な手段を認識し用いながら、自分の創造的な実技制作を遂行することができる。
自分の意図を実現するために、自分の技法上の知識と技能を用い、材料、過程、造形要素を効果的に使う。	自分の意図を実現するために、材料、過程、造形要素をよく考えて組み合わせ、確かな理解をもって扱えることを示す。	材料や過程の可能性を自主的に引き出し、直観と分析の両方による判断を下しながら、自分の意図を発展させ、実現する。	材料や過程の多様な性質や可能性を、熟考と成熟によって用い、自分の意図をうまく実現した作品を創造する。
芸術家、工芸家、デザイナーによって、アイデアや意味がどのように伝えられるかを、さまざまな歴史的、社会的、文化的状況における多様な特質を認識しながら、解釈し説明する。	さまざまなジャンル、様式、伝統において、アイデアを表すために記号や慣例がどのように使われているかを正しく理解し、自分や他者の作品について分析し意見を述べる。	信念、価値観、意味がどのように表現され、共有されるかを明らかにしながら、自分と他者の作品のさまざまな側面について、批評的に分析し、関わり合い、疑問をもつ。	アイデアや意味が、なぜさまざまな解釈にさらされるのかを理解し、自分の思考や実技制作を広げるためにその理解を用いながら、自分と他者の作品に批評的に関わる。
自分や他者の作品における目的や意味について、筋道の通った評価を行う。 批評的な理解を用いて、自分自身のものの見方や実技の力を育てる。	他者の作品を理解することが、どのように、またなぜ、自分のアイデア、価値観、実技に影響するのかを説明する。	分析的、批評的、状況的な理解を示しながら、自分と他者の作品について、自信をもって筋道の通った判断を示す。	新しい可能性や意味に反応することによって、自分のアイデアを拡張し、その調査を持続させる。 自分自身のアイデア、洞察、ものの見方を伝える。