

「美術」 教師用参考資料

2016年 第1回試験

「美術」 教師用参考資料

2016年 第1回試験

ディプロマプログラム (DP)

「美術」教師用参考資料

2014年8月に発行の英文原本 *Visual arts Teacher Support Material* の日本語版
2016年2月発行

本資料の翻訳・刊行にあたり、
文部科学省より多大なご支援をいただいたことに感謝いたします。

注： 本資料に記載されている内容は、英文原本の発行時の情報に基づいています。なお、日本語版『「美術」教師用参考資料』には、生徒による課題サンプルとその採点例は含まれていません。

非営利教育財団 国際バカロレア機構
(International Baccalaureate Organization)
15 Route des Morillons, 1218 Le Grand-Saconnex, Geneva, Switzerland

発行所
International Baccalaureate Organization (UK) Ltd
Peterson House, Malthouse Avenue, Cardiff Gate
Cardiff, Wales CF23 8GL, United Kingdom

ウェブサイト : www.ibo.org

© International Baccalaureate Organization 2016

国際バカロレア機構（以下、「IB」という。）は、より良い、より平和な世界の実現を目指して、チャレンジに満ちた4つの質の高い教育プログラムを世界中の学校に提供しています。本資料は、そうしたプログラムを支援することを目的に作成されました。

IBは、資料の中で利用する多様な情報源について、情報の正確さと信憑性を確認します。ウィキペディアのようなコミュニティーベースの知識源を使用する際には、特に留意します。IBは知的財産の原則を尊重し、利用する著作物すべてについて刊行前に著作権者を特定し、許諾を得るよう常に努力します。IBは、本資料で利用した著作物に対して許諾をいただいたことに感謝するとともに、誤記および遺漏がありました場合には、可能な限り早急に訂正いたします。

本資料に関するすべての権利はIBに帰属します。法令またはIB内部規則もしくは方針に明記されていない限り、IBの事前承諾書なしに、本書のいかなる部分も、形式と手段を問わず、複製、検索システムへの保存、送信を禁じます。詳しくは www.ibo.org/copyright をご覧ください。

IBの商品と刊行物は、IBストア (<http://store.ibo.org>) でお求めください。ご注文については、販売・マーケティング部にお問い合わせください。

電子メール : sales@ibo.org

International Baccalaureate、Baccalauréat International および Bachillerato Internacional は、International Baccalaureate Organization の登録商標です。

IBの使命

IB mission statement

国際バカロレア（IB）は、多様な文化の理解と尊重の精神を通じて、より良い、より平和な世界を築くことに貢献する、探究心、知識、思いやりに富んだ若者の育成を目的としています。

この目的のため、IBは、学校や政府、国際機関と協力しながら、チャレンジに満ちた国際教育プログラムと厳格な評価の仕組みの開発に取り組んでいます。

IBのプログラムは、世界各地で学ぶ児童生徒に、人がもつ違いを違いとして理解し、自分と異なる考えの人々にもそれぞれの正しさがあり得ると認めることのできる人として、積極的に、そして共感する心をもって生涯にわたって学び続けるよう働きかけています。



IBの学習者像

すべてのIBプログラムは、国際的な視野をもつ人間の育成を目指しています。人類に共通する人間らしさと地球を共に守る責任を認識し、より良い、より平和な世界を築くことに貢献する人間を育てます。

IBの学習者として、私たちは次の目標に向かって努力します。

探究する人

私たちは、好奇心を育み、探究し研究するスキルを身につけます。ひとりで学んだり、他の人々と共に学んだりします。熱意をもって学び、学ぶ喜びを生涯を通じてもち続けます。

知識のある人

私たちは、概念的な理解を深めて活用し、幅広い分野の知識を探究します。地域社会やグローバル社会における重要な課題や考えに取り組みます。

考える人

私たちは、複雑な問題を分析し、責任ある行動をとるために、批判的かつ創造的に考えるスキルを活用します。率先して理性的で倫理的な判断を下します。

コミュニケーションができる人

私たちは、複数の言語やさまざまな方法を用いて、自信をもって創造的に自分自身を表現します。他の人々や他の集団のものの見方に注意深く耳を傾け、効果的に協力し合います。

信念をもつ人

私たちは、誠実かつ正直に、公正な考えと強い正義感をもって行動します。そして、あらゆる人々がもつ尊厳と権利を尊重して行動します。私たちは、自分自身の行動とそれに伴う結果に責任をもちます。

心を開く人

私たちは、自己の文化と個人的な経験の真価を正しく受け止めると同時に、他の人々の価値観や伝統の真価もまた正しく受け止めます。多様な視点を求め、価値を見だし、その経験を糧に成長しようと努めます。

思いやりのある人

私たちは、思いやりと共感、そして尊重の精神を示します。人の役に立ち、他の人々の生活や私たちを取り巻く世界を良くするために行動します。

挑戦する人

私たちは、不確実な事態に対し、熟慮と決断力をもって向き合います。ひとりで、または協力して新しい考えや方法を探究します。挑戦と変化と機知に富んだ方法で快活に取り組みます。

バランスのとれた人

私たちは、自分自身や他の人々の幸福にとって、私たちの生を構成する知性、身体、心のバランスをとることが大切だと理解しています。また、私たちが他の人々や、私たちが住むこの世界と相互に依存していることを認識しています。

振り返りができる人

私たちは、世界について、そして自分の考えや経験について、深く考察します。自分自身の学びと成長を促すため、自分の長所と短所を理解するよう努めます。

この「IBの学習者像」は、IBワールドスクール（IB認定校）が価値を置く人間性を10の人物像として表しています。こうした人物像は、個人や集団が地域社会や国、そしてグローバルなコミュニティの責任ある一員となることに資すると私たちは信じています。

目次

概要	1
教師用参考資料の使い方	1
美術コース	3
S L生徒のためのコース概略	3
H L生徒のためのコース概略	5
本コースの説明	8
コースの構成	14
指導の方法と学習の方法	14
美術と理論的実践	16
美術と作品制作の実践	18
美術とキュレーションの実践	20
計画の方法	24
文脈に沿った美術	31
美術の方法	41
美術のコミュニケーション	44
美術ジャーナルの活用方法	46
C A S との接続	50
評価	52
パート1 (S LおよびH L): 比較研究	52
パート2 (S LおよびH L): プロセスポートフォリオ	63
パート3 (S LおよびH L): 展示	71
美術における学問的誠実性	79
生徒の成果物の記録に対するアプローチ	82
付録	87
補足資料	87

教師用参考資料の使い方

本資料の目的は、教師が I B 資料『「美術」指導の手引き』（2014 年 3 月刊）に基づいて生徒に対する具体的な学習計画および効果的な学びの手順を構築する際の出発点とその進め方を示すことにあります。本教師用参考資料（T S M）は、教師が指導計画を立てるために必要なすべての情報や詳細事項、また生徒が評価課題で成功を収めるための条件を詳述しているわけではありません。したがって、本資料は上記の「手引き」に置き換わるものではなく、I B 資料『「美術」指導の手引き』と併せて使用しなければならない点に注意してください。

教師の数だけ「美術」のコースはあり、ある教師にとって役に立つことが必ずしも他の教師に役に立つとは限りません。ただし、いずれの場合も、コースは誠実に情熱をもって構築する必要があります。教師は、コースを通して生徒が国際バカロレア（I B）の学習者像に示すような人物となるだけでなく、このコースは評価を伴うものであり、そのための準備をさせなければいけないという目標を見失ってはなりません。

本資料は 5 部構成となっており、各部で科目の「指導の手引き」で示した目的と目標を達成し、要件を満たすような美術コースを展開する方法を異なる角度から紹介しています。これは決して、絶対的なコース実施方法を示すものではありません。美術コースの基本原則と絶対的なコースとは相反するからです。各教師は、自身の強み、教師および芸術家としての専門知識、生徒と学校に関する自身の知識、そして地域の文化を活用して有意義なコースを構築してください。このコースをより確実な学びを得ることのできる、そして生徒にとって有意義な内容にするためには、現代における芸術表現の実践方法、また国際的な芸術家たちが行っている表現方法に関する意識を高める事が必要となります。

1. 美術コース

第 1 部では、標準レベル（S L）と上級レベル（H L）の生徒のためのコース概要を示します。また改訂されたコースでわかりにくい点を詳しく説明しています。

2. コースの構成

第 2 部では、ディプロマプログラムの教育理念を支える本コースと指導／学習の方法間の関係を説明し、コースの要件に対処する作業のスケジュール展開についての助言も提供します。

3. 評価

第 3 部では、3 つの評価課題をそれぞれコアシラバス領域に関連づけて説明し、生徒のための評価通知として複製したり適用したりすることが可能な概略を提

供します。各課題には、振り返り指導の一部として使用可能な教師用計画作成チェックリストが含まれます。

本資料を I B 資料『「美術」指導の手引き』と共に使用して、真の魅力ある美術カリキュラムを構築するためのツールとして役立ててください。

S L 生徒のためのコース概略

S L 生徒用配布資料

コアシラバスの一部として、生徒に以下が求められます： (作品制作形式の表から選んだ多様な表現手段を使用)			
実践	文脈に沿った美術 芸術家と、芸術家が作品を制作する理由	美術の方法 芸術作品の制作方法	美術のコミュニケーション 芸術の発表方法
理論的実践	多様な批評の方法論を用いて、異なる時代、場所および文化における芸術家の作品を考察、比較します。また生徒自身の作品や他者の作品に影響を与えた文化的文脈（歴史的、地理的、政治的、社会的および技術的要素）について考察します。	芸術作品を制作するためのさまざまな技法に目を向けます。またさまざまな技法がなぜ、どのように進化してきたのか、またその進化の過程について調査、比較します。	視覚的および記述的な手段によるコミュニケーションの方法を探究します。知識と理解を最も効果的に伝える方法に関する芸術的選択を行います。
作品制作の実践	<small>クリティカルシンキング</small> 批判的思考を行い種々の技法を実験しつつ、調査の過程を通して芸術作品を制作します。特定の技法を自身が進める作品に応用します。	多様な表現手段を実験し、作品制作のための技法を探究します。技能、技法および表現手段によって特徴づけられる制作過程を通して作品概念を発展させます。	振り返りと評価の過程を通して、技能、表現手段および作品概念の統合を示す一連の芸術作品を制作します。
キュレーションの実践	生徒が見て体験した作品や展覧会に対する知識に基づいた鑑賞眼を養います。また作品を制作、展示する際に自身の意図を説明できるようになります。	自身の進行中の作品がどのように意味や目的を伝えるかを評価します。「展覧会」の本質について考察し、選択の過程と自身の作品が異なる受け手に与える影響について考えます	展示用に完成作品を選択し発表します。複数の作品が互いにどのようにつながっているかを説明します。芸術的判断が発表全体にどのように影響するかについて議論します。
美術ジャーナル	美術ジャーナルは、あらゆる点でコースの支えとなります。生徒は、多様な形式をとりうるジャーナルを活用し、表現手段の実験、研究、振り返り、観察および感想を含む、作品制作の過程のあらゆる側面を記録します。ジャーナルの内容が直接評価されることはありませんが、これは提出された作品の評価を左右します。		

評価では生徒に以下が求められます： (作品制作形式の表から選んだ多様な表現手段を使用)		
「文脈に沿った美術」「美術の方法」および「美術のコミュニケーション」のコアシラバス領域から学習したすべてを結びつける	外部／内部	SL
比較研究： 生徒はさまざまな芸術家のさまざまな芸術作品を分析、比較します。この独立した批判的、文脈的調査では、異なる文化的文脈（コンテキスト）から芸術作品、オブジェおよび人工製品を探究します。最低2人の異なる芸術家による最低3つの異なる芸術作品を比較します。このとき10～15枚の画像ファイルに研究内容を記録、提出します。	外部	20%
プロセスポートフォリオ： 生徒は2年間のコースの期間中に行った多様な美術活動での実験、探究、修正および改善の証拠となる資料を注意深く選択し提出します。生徒は9～18枚の画像ファイルを提出します。提出される作品は少なくとも2つの異なる作品制作の形式で制作されたものでなければなりません。	外部	40%
展示： 生徒は自身の展示会で発表した作品から、完成作品として提出する作品を選びます。選択した作品は、美術コース期間において生徒が習得した技法の証拠となり、ビジュアル・コミュニケーションにふさわしい素材、アイデアおよび実践の活用についての理解を示すものであるべきです。生徒は4～7点の作品（各作品にキャプションを添付）と最大400語（日本語の場合は800字）のキュレーター・ステートメントを提出します。	内部	40%

SLの生徒は、最低限の要件として、下記の表の異なる列から選択した少なくとも**2つ**の形式で作品制作を体験します。

平面	立体	カメラやビデオ、電子機器、画像ファイルを用いた形式
<ul style="list-style-type: none"> ・ デッサン：木炭、鉛筆、インクなど ・ 絵画：アクリル、油彩、水彩など ・ 版画：凸版、凹版、平板、シンコレなど ・ グラフィック：イラスト、デザインなど 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 彫刻：セラミック、既製品やすでに見出された対象、木材、アッサンブラージュなど ・ デザイン設計：ファッション、建築、船など ・ 特定地域のアート／一過性のアート：ランドアート、インスタレーション、壁画など ・ テキスタイル：繊維、機織り、捺染^{なっせん}など 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 継時的、連続的なアート：アニメーション、グラフィックノベル、絵コンテなど ・ カメラを使った表現手段：静止画像、動画、モニタージュなど ・ デジタル／画像ファイル：ベクター画像、ソフトウェア生成品など

作品制作形式の表

HL生徒のためのコース概略

HL生徒用配布資料

コアシラバスの一部として、生徒に以下が求められます： (作品制作形式の表から選んだ多様な表現手段を使用)			
実践	文脈に沿った美術 芸術家と、芸術家が作品を制作する理由	美術の方法 芸術作品の制作方法	美術のコミュニケーション 芸術の発表方法
理論的実践	多様な批評の方法論を用いて、異なる時代、場所および文化における芸術家の作品を考察、比較します。また生徒自身の作品や他者の作品に影響を与えた文化的文脈（歴史的、地理的、政治的、社会的および技術的要素）について考察します。	芸術作品を制作するためのさまざまな技法に目を向けます。またさまざまな技法がなぜ、どのように進化してきたのか、またその進化の過程について調査、比較します。	視覚的および記述的な手段によるコミュニケーションの方法を探究します。知識と理解を最も効果的に伝える方法に関する芸術的選択を行います。
作品制作の実践	批判的思考を行い種々の技法を実験しつつ、調査の過程を通して芸術作品を制作します。特定の技法を自身が進める作品に応用します。	多様な表現手段を実験し、作品制作のための技法を探究します。技能、技法および表現手段によって特徴づけられる制作過程を通して作品概念を発展させます。	振り返りと評価の過程を通して、技能、表現手段および作品概念の統合を示す一連の芸術作品を制作します。
キュレーションの実践	生徒が見て体験した作品や展覧会に対する知識に基づいた鑑賞眼を養います。また作品を制作、展示する際に自身の意図を説明できるようになります。	自身の進行中の作品がどのように意味や目的を伝えるかを評価します。「展覧会」の本質について考察し、選択の過程と自身の作品が異なる受け手に与える影響について考えます。	展示用に完成作品を選択し発表します。複数の作品が互いにどのようにつながっているかを説明します。芸術的判断が発表全体にどのように影響するかについて議論します。
美術ジャーナル	美術ジャーナルは、あらゆる点でコースの支えとなります。生徒は、多様な形式をとりうるジャーナルを活用し、表現手段の実験、研究、振り返り、観察および感想を含む、作品制作の過程のあらゆる側面を記録します。ジャーナルの内容が直接評価されることはありませんが、これは提出された作品の評価を左右します。		

評価では生徒に以下が求められます： (作品制作形式の表から選んだ多様な表現手段を使用)		
「文脈に沿った美術」「美術の方法」および「美術のコミュニケーション」のコアシラバス領域から学習したすべてを結びつける	外部／内部	HL
<p>比較研究：生徒はさまざまな芸術家のさまざまな芸術作品を分析、比較します。この独立した批判的、文脈的調査では、異なる文化的文脈（コンテキスト）から芸術作品、オブジェおよび人工製品を探究します。最低2人の異なる芸術家による最低3つの異なる芸術作品を比較します。このとき10～15枚の画像ファイルを取り上げ論評します。生徒はまた、考察した芸術や芸術家から自身の作品および実践がどの程度影響を受けたかについての振り返りを提出します（3～5枚の画像ファイル）。</p>	外部	20%
<p>プロセスポートフォリオ：生徒は2年間のコースの期間中に行った多様な美術活動での実験、探究、修正および改善の証拠となる資料を注意深く選択し提出します。生徒は13～25枚の画像ファイルを提出します。提出される作品は少なくとも3つの異なる作品制作の形式で制作されたものでなければなりません。</p>	外部	40%
<p>展示：生徒は展示したものから完成作品を選び、評価用に提出します。選択した作品は、美術コース期間において生徒が達成した技法の証拠となり、ビジュアル・コミュニケーションにふさわしい素材、アイデアおよび実践の活用についての理解を示すものであるべきです。生徒は8～11点の作品（各作品にキャプションを添付）と最大700語（日本語の場合は1400字）のキュレーター・ステートメントを提出します。</p>	内部	40%

H L の生徒は、最低限の要件として、下記の表の異なる列から選択した少なくとも **3つ** の形式で作品制作を体験します。

平面	立体	カメラやビデオ、電子機器、画像ファイルを用いた形式
<ul style="list-style-type: none"> ・ デッサン：木炭、鉛筆、インクなど ・ 絵画：アクリル、油彩、水彩など ・ 版画：凸版、凹版、平板、シンコレなど ・ グラフィック：イラスト、デザインなど 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 彫刻：セラミック、既製品やすでに見出された対象、木材、アッサンブラージュなど ・ デザイン設計：ファッション、建築、船など ・ 特定地域のアート／一過性のアート：ランドアート、インスタレーション、壁画など ・ テキスタイル：繊維、機織り、捺染布など 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 継時的、連続的なアート：アニメーション、グラフィックノベル、絵コンテなど ・ カメラを使った表現手段：静止画像、動画、モニタージュなど ・ デジタル／画像ファイル：ベクター画像、ソフトウェア生成品など

作品制作形式の表

本コースの説明

ディプロマプログラムの美術コースは、美術のダイミクな特性を反映した、さまざまな側面から視覚芸術について考えることのできるコースと考えられています。本コースは3つのコア領域と3つの芸術実践で構成されていますが、教師には包括的な観点から美術コースを教えることが奨励されています。生徒の達成度は3つのそれぞれ異なり独立した課題を通じて評価されます。これらの課題は、3つのコア領域または3つの芸術実践のいずれか1つで直接的に達成されるのではなく、むしろコース全体にかかわる取り組みが達成度の評価に反映される、という点に特徴があります。またこれらの課題は、作品制作を基盤としたコースで持続的、内省的、そして探究に基づく学びを行った上でもたらされる成果と考えられるべきです。

I B資料『「美術」指導の手引き』は、カリキュラム内容、研究のための作品または探究のテーマは規定していません。教師は学校所在地の地域の環境、個々の学校の文脈および生徒の要求と興味にしたがい、この包括的なシラバスを創造的かつ自由に解釈することができます。

生徒に準備させること

ディプロマプログラムの美術コースの履修には必要な既習科目はありません。そのためコースの初期段階では、生徒が芸術作品を理解し、それに基づいて自身の作品を制作できるような複数のモデルと枠組みを提供するカリキュラムを、教師は設計しなければなりません。ただし生徒が自主的に作品に取り組めるようになったら、コースは作品制作に基盤を置いたアプローチに切り替える必要があります。生徒は、調査に対する興味が湧き、自身の作品制作に関連のある、また自身が探究したいと考える芸術家や芸術作品、またはスタイルを選択します。また、これらの着想を表現するためのアイデアとイメージを発展させます。生徒は表現手段の実験を行い、コースの基礎段階での経験を利用して、自身の制作意図と目的を完成作品として実現するのに最も適した表現手段または形式を選択します。教師は、この段階でも生徒が本コースの要件を満たすように導く必要があります。

コア領域および芸術的実践

I B資料『「美術」指導の手引き』は、コースの構成を規定します。これはコア領域と芸術実践と呼ばれるシラバス内容を体系化する要素で成り立っています。このコア領域と芸術実践は、評価課題と完全に連結されるように設計されているので、教師が設計し実施

する学習コースの計画の中心とならなければなりません。生徒は、これらの領域間の関係を理解し、各領域からどのような情報が得られ、自身の作品にどのように影響するかを理解する必要があります。コア領域と芸術実践のそれぞれの内容は、相互に関連づけることも、それ自体で独立したものとして考察することもできます。教師は、コア領域または実践を通して主題を理解する多様な方法を探究すると共に、内容の各側面が多様な方法でどのように分類され、かかわっていくかに重点を置くことができます。

コア領域は、芸術家がなぜ創造し、どのように自身の作品制作にかかわっている世界や形式、技法に向き合っているかを探究し、また作品の発表がどのようにその意味や意義を左右するのかを研究するための、整理された枠組みを提供します。

これらの実践方法は各コア領域を通して創造的活動の流れを強化し、その基盤となるような方法論を提案します。この方法論において、理論と作品制作の実践は相互に影響しています。

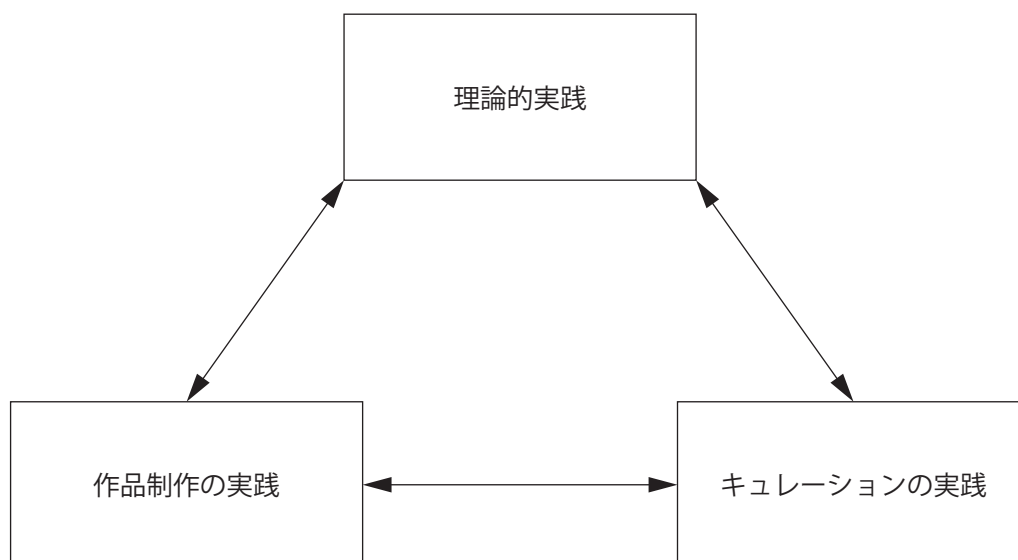


図1

理論的実践、作品制作の実践およびキュレーションの実践への取り組みは、コースの範囲内で生徒の興味、調査、解釈、意図、決断、実践、振り返りおよび評価などに影響を及ぼします。同時に美術やその他の関連するクリエイティブ産業に対する芸術家、歴史家、批評家、キュレーターおよび受け手による貢献を正しく理解できるようになります。

美術ジャーナル

美術ジャーナルは本コースのあらゆる側面を支えるもので、さらにこのコースの、「美術」における学びの行程のすべてを含むという特性を反映しています。生徒はさまざまな形式で作成することが可能なこの「ジャーナル」を活用し、表現手段の実験、研究、振り返り、観察および感想を含む、作品制作の過程のあらゆる側面を記録します。美術ジャーナルが直接評価、チェックされることはありませんが、評価課題の一部とすることは可能

です。生徒が自身の作品制作の参考用に調査した芸術家および芸術作品は、たとえば、比較研究課題の主題となるかもしれません。また、ジャーナルで実施した表現手段の実験がプロセスポートフォリオ課題の一部となることもあります。

評価の比重

評価課題は、生徒の作品制作を行う体験全体の中から出てくるものですが、各課題について以下の主要なコア領域と作品制作の実践を特定することも可能です。

比較研究（外部評価課題）20%

主要コア領域：文脈に沿った美術

主要な作品制作の実践：理論的实践

プロセスポートフォリオ（外部評価課題）40%

主要コア領域：美術の方法

主要な作品制作の実践：作品制作の実践

展示（内部評価課題）40%

主要コア領域：美術のコミュニケーション

主要な作品制作の実践：キュレーションの実践

評価課題の比重は、実践を重視するという本科目の特徴を反映しています。各課題は、可能な限り高い成果を得られるよう特定の1つのコア領域と1つの実践に対応させてありますが、生徒はすべてのコア領域と実践をまたいで課題に取り組む必要があります。

複数の作品制作の形式に取り組む

生徒には、コース全体を通じて多様な作品制作の形式および作品概念の形式を扱った制作活動を行うことが求められます。これは、生徒が最低要件を満たさない場合に得点が制限される、プロセスポートフォリオの評価課題で非常に重要となります。

作品制作形式の表

平面、立体およびカメラやビデオ、電子機器、画像ファイルを用いた形式という3つのカテゴリーに大きく分類してあります。各カテゴリーの中で、表現手段に従った各形式、そしてさらに詳細な表現手段と形式が一覧にしてあります。ここでの例は説明のために示したもので、限定的な意味をもつものではありません。また現代の作品制作の実践では、混合技法や従来の形式や表現手段の説明を逸脱するような形式での作品制作がますます増えていることもわかっています。提出される作品がIB資料『「美術」指導の手引き』の精神を反映し、生徒が多様な芸術作品の制作を体験するという要件について適切、慎重に考慮することが、学校には求められています。

作品制作形式の表は、生徒の芸術作品の制作体験を制限することは意図しておりません。むしろ、「指導の手引き」に規定されている最低要件を満たしている限り、生徒自身の

作品制作の実践の制作意図を実現するのに必要な、なるべく多くの形式および表現手段での制作を行うことが奨励されます。

またこの構成により、生徒は特定の形式での技術的スキルをより高いレベルまで容易に発展させることが可能です。生徒が評価課題「プロセスポートフォリオ」で要求される多様な形式を体験した後には、興味をもてる特定の形式または表現手段が見つかることでしょう。本コースの評価要素「展示」の部分のために発表される作品には、制作形式の数の下限は設定されていません。したがって、生徒は評価基準に対して最高の達成度を反映している最良の作品を自由に選ぶことができます。

作品制作形式の表の活用例

例A

シルはHL美術の生徒で、本コースのこの段階では、動いている人間の形状の探究に興味を持っています。ドレスリハーサルでのアクロバットの実演を何枚かの35mmフィルムの写真（カメラやビデオ、電子機器、画像ファイルを用いた形式：カメラを使った表現手段）に撮りました。またその日、小さなスケッチブックにインクで素早い筆致の動作デッサン（平面：デッサン）を行いました。それからアトリエに戻り、自分で撮った写真と動作のスケッチを基に、キャンバスに大きな油画（平面：絵画）を描きました。シルは3つの作品制作の形式のうち2つの形式（カメラやビデオ、電子機器、画像ファイルを用いた形式および平面）で制作し、3つの表現手段（カメラを使った表現手段、デッサンおよび絵画）を使用したことになり、本コースの最低要件を満たしています。

例B

イオアンはHL美術の生徒であり、本コースのこの段階では、自然および都市環境に見られるパターンやモザイク模様に基づく抽象的な作品制作を進めています。作品の初期段階では、紙に鉛筆で幾何学模様（平面：デッサン）を描いたり、カラーマーカーを使用したりしました（平面：絵画）。その後これらのパターンの一部を使用して、立体作品を制作しました。デッサンに描いたモザイクの形をさまざまな厚さのMDF（ファイバーボードの一種）から切り出し、それを原色の高光沢エナメル塗料で着色し、ハイレリーフのパネルにして組み立てました（立体：彫刻）。イオアンは、この段階ではまだ本コースの最低要件を満たしていません。3つの作品制作の形式のうち2つの形式で制作しましたが、2つの表現手段（デッサンと彫刻）しか使っていないからです。そのため、彫刻の形を切り出すために使用した型を使用して、リノカット作品を制作し、そこでジグゾー印刷技法を用いた印刷（平面：版画）を試すつもりです。また写真の使用も考えていて、自然や都市環境にある自然と人工のパターンのマクロ写真（カメラやビデオ、電子機器、画像ファイルを用いた形式）を撮影する予定です。いずれの案でも本コースの最低要件を満たすことができます。

例C

ホセはSL美術の生徒であり、本コースのこの段階では、家族関係を考慮した自身の自己像を探究する一連の作品を進めています。一般的なデジタルイメージ加工ソフトウェア製品を用いて、自身、両親および兄弟姉妹のイメージを複数レイヤーの1枚の写真にまとめました。各種のフィルタおよびレイヤー形式を使用し、各レイヤーの不透明度を変えることにより、各レイヤーを徐々に透明化させて、家族に共通の身体的特徴を浮き立たせました（カメラやビデオ、電子機器、画像ファイルを用いた形式：デジタル／画像ファイル）。またインスタレーションも制作し、そのために家族にそれぞれ異なる木製の椅子を購入しました。椅子の形は、それぞれの家族の性質と家族の中での役割にふさわしいものを選びました。次にすべての椅子の表面にイメージとテキストを彫刻し、各人の人生における現段階を示すように仕上げました（立体：特定地域のアート／一過性のアート）。3つの作品制作の形式のカテゴリのうち2つ（カメラやビデオ、電子機器、画像ファイルを用いた形式および立体）で制作し、また2つの表現手段（画像ファイルおよび特定地域のアート／一過性のアート）を使用したこととなります。これで本コースの最低要件を満たしています。ただしホセがインスタレーションで使用した椅子は既製品またはすでに見出された対象であるため、椅子の構造または職人の熟練度は評価の対象とはなりません。自身が直接行ったこと（彫刻、仕上げおよびインスタレーションの適切さ）のみが考慮されません。

例D

コンスタンスは肖像画に興味をもつSLの生徒です。彼女は絵画に情熱を傾けてきました。紙に水彩絵の具で描いた級友たちの肖像画の作品集（平面：絵画）を制作し、さらにキャンバスに油絵の具で自画像の3部作（平面：絵画）の制作を始めました。コンスタンスは、コースのこの段階では1つの作品制作の形式カテゴリと1つの表現手段（絵画）で制作しただけなので、本コースの最低要件を満たしていません。コースの終了前に、立体またはカメラやビデオ、電子機器、画像ファイルを用いた形式の作品を制作して要件を満たす必要があります。

国際的な視野

国際的な視野とは単に世界中の美術について知るものではありません。それは国際志向の芸術家および学習者を育てることを意味します。以下の問いと、その問いと下記の図に示された領域との関係について考えてください。

国際的な視野をもつ芸術家とはどういう意味なのでしょうか？

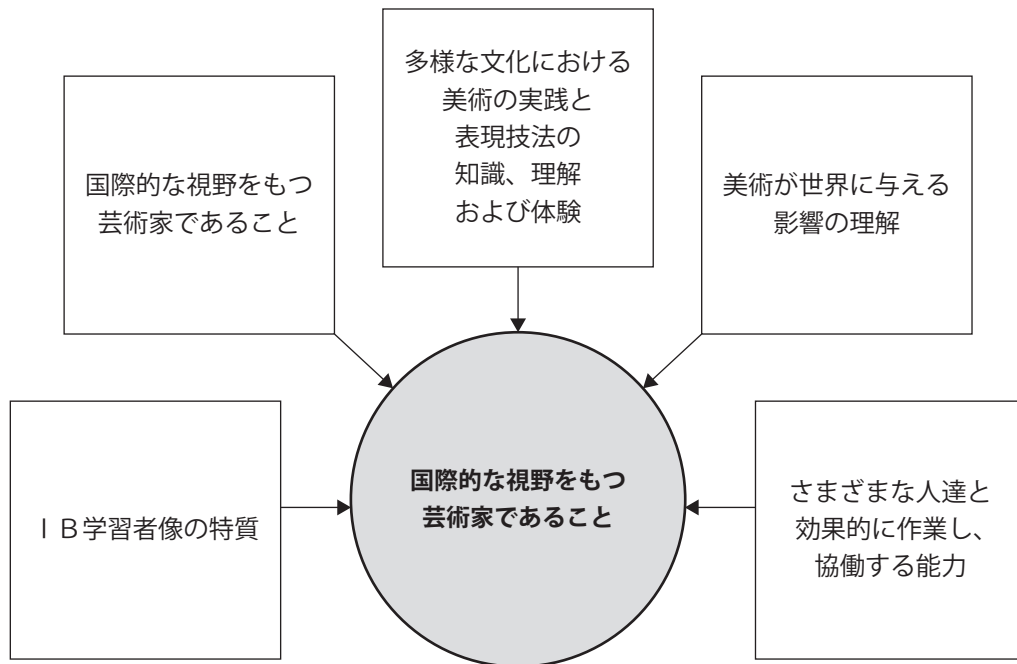


図2

コースの途中で折に触れて生徒にこの問いについて考えさせ、どのように生徒の中で定義づけが変化しているかを辿らせるのも良いでしょう。

美術および作品制作においてIBの学習者像の各特質がどのように培われ、表れているかを確認するには、IB資料『IB学習者像調査（配付資料LP1）』を活用してください。

指導の方法と学習の方法

指導の方法

美術コースを計画立案するときは、以下の特徴リストに目を通し、どのように取り組むべきかを考えてください。

特徴	説明
魅力的	おもしろくて、生徒の興味を引き、好奇心がかきたてられるコース。学習を通して、年齢相応の素材と概念に触れることができる。
生徒中心であり個別対応	各生徒それぞれの興味、情熱、技能および理解を育むコース。異なるタイプの学習者を念頭に入れて設計されている。
綿密性	I B 資料『「美術」指導の手引き』に記載されている正式なコース要件をすべて満たし、生徒に評価課題の準備をさせるコースである。
真正性	時代と現実に応じたコース。生徒は芸術家が用いている「実際の」制作過程と課題に取り組む。生徒は自身の背景を理解し、自身の制作意図を実現し、受け手や期待する他者への影響について考慮した作品を制作する。
実践的	活動を通して学習するコース。美術は動的、創造的、視覚的、共感的、運動感覚的な形式であり、指導方法もそれにふさわしいものとなる。学習は活動を通して、また生徒と教師の協働や生徒間の協働を通して行われる。
広範囲	一連の美術の領域を対象として、多様な形式およびアイデアを探究するコース。生徒は多数の視点（芸術家、受け手、美術史家、美術批評家およびキュレーター）を通して美術に取り組む。
ローカルな地域性とグローバルな文脈	地元および世界中に見られる美術の実践、表現技法および表現手段の研究を行うコース。生徒は美術がその文脈にどのように関連するのか考察し、美術の研究とは私たちの住む世界の研究であることを理解する。
透明性	生徒がコース内容、その目的および要件をきちんと理解している。生徒は評価課題と規準をよく理解し、自身の進歩と発展について明確な考えをもつ。

特徴	説明
体系的	すべての領域をカバーし、すべての要件を満たし、またすべての生徒が評価課題の準備をするよう、綿密に構成されたコース。振り返りの時間も想定される。
一貫性	生徒がホリスティックな経験を積めるコース。生徒は個別の領域と美術実践の間の関係性や、各分野の相互に関連する特性を理解する。

I B 資料『計画立案の手引き（配布資料G T P 1）』を印刷して、計画立案の過程でどのように対処するかを記録できます。このとき、これらの特徴が下記の教育原理とどのように整合性をもつのかを考慮してください。

- ・ 探究に基づく
- ・ 概念的理解に重点を置く
- ・ ローカルな地域およびグローバルな文脈で展開
- ・ 効果的なチームワークおよび協働に重点を置く
- ・ すべての学習者の需要を満たすべく分化する
- ・ 評価に備える

学習の方法

美術コースを計画立案するときは、種々の学習方法を考慮し、生徒が本コースでどのように以下のスキルを培い、また本コースのどの領域や評価においてそのスキルを示すべきかを考えてください。考慮すべき対象は次の通りです。

- ・ 思考スキル
- ・ コミュニケーション・スキル
- ・ ソーシャル・スキル
- ・ 自己管理スキル
- ・ リサーチ・スキル

美術と理論的実践

ディプロマプログラムの美術コースの文脈における理論的実践の研究は、「**文脈に沿った美術**」、「**美術の方法**」および「**美術のコミュニケーション**」の各コア領域を横断する広範囲の理論的枠組みを構築します。理論的実践は生徒の作品制作の実践に役立てるために活用すべきです。そうすることで、生徒の作品制作の過程はより洗練され自律したものとなり、展示は知識に基づいた一貫性とまとまりのあるものとなります。

理論的実践は、美術界や他の関連するクリエイティブ産業界の多様な分野にわたります。これらの分野は別々に独立していることもありますが、多くの場合、互いに関連し重複しています。これには以下の分野が挙げられます。

美術批評	芸術作品を研究し、作品の意味と意義を見出す。作品自体の特性や作品の持つ概念的特性を評価
美術史	芸術作品の社会的、歴史的および文化的文脈を調査し、社会的、歴史的および文化的意義を判定
作品制作	制作活動を支える制作過程、方法論、理論および表現技法
キュレーション	芸術作品の収集、保存、発表

理論的実践におけるこれらの分野を特定することは、指導方法と計画した学習活動をコア領域およびコース内容に関連づけるのに役立ちます。

美術と理論的実践			
コア領域	実践	コース内容	可能な学習活動
文脈に沿った美術 芸術家と、芸術家が作品を制作する理由	美術批評	芸術作品の制作に影響を与えた文化的文脈（歴史的、地理的、政治的、社会的および技術的要素）について考察する。	生徒が芸術作品の分析、批評、解釈および脱構築するための多様なモデルに触れ、これらの作品にかかわり、精通するための機会を提供する。
	美術史	多様な批評の方法論を用いて、異なる時代、場所および文化における芸術家の作品を考察、比較する。	生徒には、太古の昔から現代までの美術における進歩と動向の概略、参照のための年表、および文脈上の背景（歴史的影響や社会的影響、文化的・技術的な成果と出来事）を提供する。

		美術と理論的実践	
コア領域	実践	コース内容	可能な学習活動
美術の方法 芸術作品の制作方法	作品制作	芸術作品を制作するためのさまざまな技法に目を向ける。またさまざまな技法がなぜ、どのように進化してきたのか、またそこでの過程について調査、比較する。	生徒は自身に取り組んでいる表現手段にかかわる美術の方法や制作過程、表現技法を研究し、制作過程がどのように変化してきたか、また表現手段や技法が時代と共にどのように発展し技術的に進化してきたかを調査する。
		視覚的および記述的な手段によるコミュニケーションの方法を探究する。	生徒は想像上の展覧会のキュレーションを行う。展覧会にふさわしい文脈を特定し、特定の芸術家の作品を選び出すか、特定の芸術活動や流れ、文化、または伝統から生まれた作品を活用する。またその展覧会に附随する文書も作成する。
美術の コミュニケーション 芸術の発表方法	キュレーション	自己の知識と理解を最も効果的に伝えることのできる芸術的な表現方法を選択する。	生徒はや他者の作品から得た知識を応用し、自身の作品を用いた小規模な模擬展覧会を行う。模擬展覧会を行う。展覧会では適切なアーティスト・ステートメントを用意し、展示やラベルのつけ方にも注意する。
		ギャラリーや美術館が芸術作品を展示するために活用するさまざまなキュレーションの方策を見極める。	生徒は美術館での鑑賞、芸術家のアトリエ見学、地域の展覧会カタログを参照したり、実際に芸術家の発表を聞いたり、他の展示場所を探索したりすることで、キュレーターの役割とキュレーションの実践を研究する。この研究内容は、各自が美術ジャーナルへ記入し、口頭でのフィードバックも行う。

美術と作品制作の実践

I B資料『「美術」指導の手引き』には、「美術の学習は行動に依存するため、本コースは実践的な体験を必要とします。」という記述があります（「美術における「教え方」と「学び方」」セクション）。作品制作とは、生徒が自身の作品をいかに発展させ、制作し、改良および完成させたかという、すべての過程とそれにまつわる活動を指します。作品制作とは、さまざまなことを探求したり、思考を巡らせて判断を下したり、さまざまな技法を実験することによって行うものです。作品制作のための多様な表現手段やさまざまな技法を探究し実験する中で、自身の作品にどのような技法を使えば良いか判断することができます。技能、技法および表現手段を使った制作過程を通して作品概念を発展させ、最終的には、技能、表現手段および作品概念を総合した一連の作品が、振り返りと評価の過程を通して完成します。

芸術作品の制作方法は、芸術家の数だけ存在するといえるでしょう。そのため追求する表現手段、表現のスタイルおよびジャンルは、それぞれが必然的に作品制作の実践の形と方向に影響を与えます。そして、さまざまな表現方法を用いて制作を行ううちに、生徒一人ひとりの作品制作の方法そのものも変化することがあります。

本コースの初期段階で複数生徒の作品制作の実践がまったく同じということはありませんが、コースの各コア領域で計画された学習体験と活動を通して作品制作の実践コースの内容を構成する必要があります。

美術と作品制作の実践		
コア領域	コース内容	可能な学習活動
文脈に沿った美術 芸術家と芸術家が作品を制作する理由	批判的思考を行い種々の技法を実験しつつ、調査の過程を通して芸術作品を制作する。	生徒に対して、特定の芸術家の特定の表現手段（油彩画、インク画、粘土造形、デジタル技法など）の活用についての技法的な指導および実演を行い、その際、特定の芸術家について取り上げる。 生徒は表現手段や技法の活用に関する実践的な指導つきワークショップのセッションに参加する（必要に応じて外部の専門家の支援を得る）。
	特定の技法を自身が進める作品に応用する。	ある程度枠組みのあるプロジェクトを設定する。その際、生徒は自分が影響を受けた芸術家や、その芸術家が用いた様式、表現手段、技法などを参考にプロジェクトに取りかかる。

美術と作品制作の実践		
コア領域	コース内容	可能な学習活動
美術の方法 芸術作品の制作方法	多様な表現手段を実験し、作品制作のための技法を探究する。	生徒は、グループまたはクラス全体でのワークショップや実演、さらに表現手段や技法を各自が経験しやすくするための個別のアトリエでの実践（平面と立体、それにカメラやビデオ、電子機器、画像ファイルを用いた形式を含む）を行う。ここでは特に、制作過程や技法の歴史的な進歩、またこれらの異文化や伝統における活用方法について参照する。
	技能、技法および表現手段によって特徴づけられる制作過程を通して作品概念を発展させる。	生徒は美術ジャーナルでこれらの経験で得られた可能性を考察、記録し、個人の制作意図およびアイデアを振り返る。
		生徒はアイデアと作品概念を記録し、次にこれらのアイデアと作品概念を伝えるイメージを膨らませ、試行錯誤する。
美術の コミュニケーション 芸術の発表方法	振り返りと評価の過程を通して、技能、表現手段および作品概念の統合を示す一連の芸術作品を制作する。	生徒は完成作および習作を見直し、振り返りを行ったり、指導の下、どのように意思決定を行えば良いか考える。
		生徒は記述によるコミュニケーションに磨きをかけるため、個々のアーティスト・ステートメントの草稿を定期的に作成し、その修正を行う。
		生徒は自身が作成するアーティスト・ステートメントを踏まえて、指導の下でそれぞれ作品制作を行う。

美術とキュレーションの実践

本コースにおけるキュレーションとは、複数の作品を制作することとは一体どのような活動なのか、またそれらを作品展という機会の中で展示することとはどのようなことなのか、という点について考え、それらを自身の作品のキュレーションに役立てます。

この際不可欠なのは、振り返りの行程であり、それを行うことで異なった展示内容や展示方法の場合、受け手がどのように芸術作品にかかわるかということを考え、また受け手の立場に意識を向けることができます。キュレーションに対する理解の支えとなるのは、さまざまな美術館やギャラリー、および異なる形式の展覧会に実際に足を運ぶことです。キュレーションに対する理解だけを目的にギャラリーや美術館での校外学習を行う必要はありませんが、ギャラリーや美術館で校外学習を行うことは、実際の芸術作品を目にする機会を最大限まで増やす方法となります。生徒は、国立または県立の美術館やギャラリー、民間のギャラリー、芸術家が個人または共同で運営する空間、貸しギャラリー、バーチャル・ギャラリーやオンライン・ギャラリー、公共空間などにおける作品発表の意図について考察する機会をもつ必要があります。それにより芸術家、鑑賞者、キュレーター、美術品の保存管理者および教育担当者の役割について考察することもできます。公営の美術館やギャラリーには、主要な展示に併せて、公共教育や奉仕プログラムの一環としてキュレーターの講義を提供しているところも多くあります。次の作品展示ワークシート（IB資料『美術展見学ワークシート（配付資料A E V 1）』）を使い、作品展示を見学する際に記録を行うことも可能です。

異なる展示様式なども参考にすることができます。例えば、先住民に関する展示を行う場合、歴史博物館と美術館での展示方法を比較することができます。企画展、回顧展、テーマ別の展覧会なのか、という点についても考慮すべきです。壁面に書かれたキャプションやカタログを読み、また展覧会における作品の配置が示唆する作品間の関係性についても考慮することが求められます。

展示空間の物理的側面についても考慮しなければなりません。生徒は、たとえば照明がどうだったか、鑑賞者の通路はどのように計画されていたか、また会場の建築自体がどうだったかなどについても考えます。ニューヨークにあるソロモンRグッゲンハイム美術館のような美術館用に建てられた建物と、パリのルーブル美術館のように改築された施設を比較分析することも役に立つでしょう。

学習シラバスは、生徒が多様な作品を制作、展示できるような柔軟性をもたせるべきです。コースの初期段階では、コースの各コア領域での学習経験や活動を通じて、計画された学習体験を基にキュレーション部分の内容を構成する必要があります。

美術とキュレーションの実践		
コア領域	コース内容	可能な学習活動
文脈に沿った美術 芸術家と芸術家が作 品を制作する理由	実際に鑑賞した作品および 展覧会に対する知識を深 め、それに基づいた鑑賞眼 を養う。	生徒は指導の下で地域のギャラリーや コミュニティで行われている芸術活動 を見学する（特にキュレーターの仕事 に注目し、アーティスト・ステートメ ントからそれぞれの芸術家の目的や影 響、インスピレーションを理解する）。
		上記の見学後に種々の形式でフィード バックを共有する（教師主導か2人1 組またはグループでの議論と発表、美 術ジャーナルに振り返りを記述、場合 によっては正式な課題として行う）。
	作品を制作、展示する際に 自身の意図を説明できるよ うになる。	生徒は、自身の作品が他の芸術家の作 品によりどのような影響を受けるかを 考察する。ここでの議論で、有効な学習 ツールとしての「模倣」の活用や、美 術作品における「流用（アプロープリ エーション）」の役割について取り上げ てもよい。
		生徒は他の場所で見たと作品から着想を 得て作品についての個別のアイデアを まとめたマインドマップ [®] を描く。

美術とキュレーションの実践		
コア領域	コース内容	可能な学習活動
美術の方法 芸術作品の制作方法	自身の制作中の作品がどのように意味や目的を伝えるかを判断する。	<p>生徒は教師または芸術家が主導する講座に参加する。この講座では、作品を制作する上でのアイデアの探究や着想、作品制作と改善、概念を表現する上での技法の応用や、制作中の作品または完成作品、もしくはその両者の評価と振り返りに至るまでの芸術プロジェクトが詳細に説明される。アイデアを表現し伝えるための手段、目的、そして技法の展開についていかに批評することができるか、という点について学ぶ。</p> <p>同じようにして、今度は自身の作品発表を行い、その際グループ討議や鑑賞者からのフィードバックを受けとる。</p> <p>上記の行程を経て、自身の取り組みを改善し、それを各人のアトリエ作業に応用してみる。</p> <p>ジャーナルには、うまくいったことのみを記録するのではなく、制作プロセスにおける「最も素晴らしい失敗 (finest failures)」を振り返り、これが、これからの自身の制作での試みと探究にどのような影響を及ぼすか考える。</p>
	「展覧会」の本質について考察し、選択の過程と自身の作品が異なる受け手に与える影響について考える。	<p>生徒は、招待した芸術家による講演を聞き、芸術家が自身の発表作品をどのようにまとめるか、特にどの作品を発表し、どの作品を発表しないかという点について、またその理由について聞く。</p> <p>生徒はキュレーターによる講演を聞き、特にテーマ展の場合、どのような枠組みに重点を置いてキュレーターが展覧会をどのようにまとめたかについて聞く。</p> <p>生徒に関する批評について検討し、ジャーナルに記録する。</p> <p>生徒は美術館とキュレーターの人為的行為における倫理について、TOKに連結した議論に参加する。</p>

美術とキュレーションの実践		
コア領域	コース内容	可能な学習活動
美術の コミュニケーション 芸術の発表方法	展示用に完成作品を選択し発表する。	各生徒が作品を発表し、グループ討議やクラス討議を行う。これを行うことで、作家の意図が伝わる作品、受け手が興味をもつようなプロジェクトと作品を特定する。討議は制作中の作品をいかに改善するかというところに重点を置く。
	複数の作品が互いにどのようにつながっているかを説明する。	教師の指導の下、キャプションや他の付随する記述資料の作成および編集を行う。その際、自身の展示作品における選択の公正性を明確にし、その背景を説明し、根拠を示す。
	芸術的判断が発表全体にどのように影響するかについて議論する。	生徒はそれぞれの芸術作品について振り返り注釈をまとめる。

計画の方法

例 A

次の表は、教師が選択しうる美術コース（S L）の構成例を示しています。

	1年目	2年目
1	コースへの実践的な導入：3つの コアカリキュラム領域 （文脈に沿った美術、美術の方法、美術のコミュニケーション）を探究する。	評価課題の概要、日程および提出期限について確認を行う。評価の方法について確認を行う。
	美術ジャーナル の導入：可能なジャーナルの形式。美術を鑑賞し、そこから着想を得る。芸術を研究する。美術作品をどのように分析し、引用するか。	提出用の課題を準備する。 比較研究 の提出物を確認する（10～15枚の画像を提出。そこで少なくとも3つの芸術作品について考察、比較し、また少なくともそのうち2つは異なる芸術家によるものとする）。
	表現手段および技術の実験：作品制作の実践の方法／アイデアを探究する。 作品制作形式の表 の意味、そして技能、技法および制作過程に関する知識と理解を育む必要性について考える。	プロセスポートフォリオ の提出物の形式が作品制作形式の表から正しく選ばれているかをチェックする（S Lの生徒は、作品制作形式の表の異なる列に示された少なくとも2つの形式で制作した作品の画像ファイルを9～18枚提出する）。
2	異なる時代と文化における美術： 文脈／文化 はどのように芸術に影響を与えるのか。調査する芸術作品または人工製品の例の選択：異なる時代と文化が、その時代と文化における芸術の目的／役割にどのような影響を与えたか。文脈と芸術家／芸術の関係性の理解。	展示課題 には作品を含む画像ファイル／ページを選ぶ（最大400語（日本語の場合は800字）のキュレーター・ステートメント、4～7点の作品、キャプション）。
	続き：現代における芸術作品の制作過程を振り返る。生徒のアイデアや作品制作に影響を与える要因は何か。 技法と表現手段 について議論し、決定を下す。作品制作形式の表を考慮して、そこに示された実践の方法のいくつかを探究する。	外部評価課題 パート1：比較研究 パート2：プロセスポートフォリオ
	美術ジャーナル：どのような表現手段を使うべきか、分析し判断を行った後、その表現手段と連結するように 作品のアイデアと作品概念（コンセプト） を発展させる。	内部評価課題 パート3：展示

	1年目	2年目
3	<p>芸術に目を向ける：芸術家と芸術作品を理解し、比較する。ギャラリー見学の奨励（ジャーナルの記入、使用）。芸術活動、および作品制作について自分なりの分析および判断を行う。比較／分析する芸術家を選択：着目した芸術家の制作意図はどのようなものか、またなぜその作品が作品として成り立つのか、または成り立たないのか。</p> <p>美術ジャーナルを活用して研究と創造性の間にある関係を探る：アイデアと制作意図を芸術に転化／変換するには。技能や力量の証拠となるような作品制作とは。</p> <p>制作過程：表現手段や技法の実験。可能な芸術作品制作の形式を考え、芸術作品を制作する。異なる時代／文化の芸術家の中からその作品が何らかの形で自分自身や自分のアイデアに関連するような芸術家を選んで研究し、クラスで発表する。</p>	<p>提出用の課題を準備する。</p> <p>比較研究の提出物を確認する（10～15枚の画像を提出。そこで少なくとも3つの芸術作品について考察、比較し、また少なくともそのうち2つは異なる芸術家によるものとする）。</p> <p>プロセスポートフォリオの提出物の形式が作品制作形式の表から正しく選ばれているかをチェックする（SLの生徒は、作品制作形式の表の異なる列に示された少なくとも2つの形式で制作した作品の画像ファイルを9～18枚提出する）。</p> <p>展示課題には作品を含む画像ファイル／ページを選ぶ（最大400語（日本語の場合は800字）のキュレーター・ステートメント、4～7点の作品、キャプション）。</p> <p>外部評価課題 パート1：比較研究 パート2：プロセスポートフォリオ</p> <p>内部評価課題 パート3：展示</p>
4	<p>地元の文化および個人の文化：自分は何者で、どこにいるのか。自分の起源はどこにあるのか。現在の、そして過去の自分の場所、文脈および環境について、視覚的な表現方法を探る。（可能なら、地域のギャラリーの見学。）芸術作品とその作品の背景にある文化の関係性を研究。</p> <p>自分の選択した技法と表現手段を試み、技術力を向上させる。作品制作形式の表を参照。自身が使用したい表現手段／技法に継続して取り組むことで技能の習得を示す。</p> <p>美術ジャーナル：表現手段／技法の実践的探究と実験につながる批判的、文脈的研究（理論的実践）。</p>	

	1年目	2年目
5	<p>芸術作品の制作：技法を応用するときには目的と制作意図を考慮する。それについて何を、どのように伝えたいのか。その結果を評価して、なぜその作品が作品と成りうるのかを考える（TOKに関連）。</p> <p>ギャラリー／展覧会の見学：作品を鑑賞し、美術展をつくり上げる際になされた選択について考える。少なくとも3つの芸術作品／人工製品を分析、比較する。キュレーター・ステートメントとキャプションを含む模擬展覧会を準備し、クラスで発表する。</p> <p>続き：1年目終了時の展覧会および1年の総括について考察し、探究することのできた領域について評価を行い、振り返る。難しかったこと、達成できたことは何か。記述的および視覚的な手段で考えをまとめ、計画を立て、さらなる実践的な芸術作品の制作に向け作業を開始する。</p>	<p>提出用の課題を準備する。</p> <p>比較研究の提出物を確認する（10～15枚の画像を提出。そこで少なくとも3つの芸術作品について考察、比較し、また少なくともそのうち2つは異なる芸術家によるものとする）。</p> <p>プロセスポートフォリオの提出物の形式が作品制作形式の表から正しく選ばれているかをチェックする（SLの生徒は、作品制作形式の表の異なる列に示された少なくとも2つの形式で制作した作品の画像ファイルを9～18枚提出する）。</p> <p>展示課題には作品を含む画像ファイル／ページを選ぶ（最大400語（日本語の場合は800字）のキュレーター・ステートメント、4～7点の作品、キャプション）。</p> <p>外部評価課題 パート1：比較研究 パート2：プロセスポートフォリオ</p> <p>内部評価課題 パート3：展示</p>
6	<p>芸術家と作品制作：成功したビジュアル・コミュニケーションとは何か（TOKに関連）。さまざまな展覧会の中で、好評を得ているものを選ぶ。展覧会の評価を決定するのは誰か（美術批評家と鑑賞者の役割について考える）。そこから何が学べ、また自分のアプローチにどのように影響を与えうるか。</p> <p>作品の制作とその過程：作品概念と制作意図、作品制作の関連性。構想を練り、作品を制作する。展覧会に向けて作品の制作を続ける。</p> <p>展覧会の実施：作品発表の準備：自身の制作意図、展示する作品を選ぶ過程、完成作品かもしくは未完成作品か、作品間のつながり、作品の配置、雰囲気、作品を見せる相手、キャプションおよびキュレーター・ステートメントについて考える。</p>	

次の表は、教師が選択しうる美術コース（HL）の追加時間の構成例を示しています。

	1年目	2年目
1	3つの コアカリキュラム領域 （文脈に沿った美術、美術の方法、美術のコミュニケーション）の探究を続行する。	評価課題の概要、日程および提出期限について確認を行う。評価の方法について確認を行う。
	作品制作形式の表を見て、その表の 少なくとも2列から3つの形式を選び 、それらの形式をどのように用いるか考える。	提出用の課題を準備。評価要素のための画像ファイル／ページを選ぶ。 比較研究 が、生徒自身の作品制作につながったものか、また生徒の制作をいかに助長するものであったかという点から比較研究で得た内容を分析し、振り返っているか、更には1つもしくは複数の作品と生徒の作品とのつながりを評価できているか、という側面を確認する（研究した作品および芸術家が生徒の作品にどの程度影響を及ぼしたかという点について分析した3～5枚の画像ファイルを提出すること）。
2	芸術と芸術家に焦点をあてたワークショップ。 創造性はどこから生まれるのか 。	プロセスポートフォリオ課題では、提出する作品の形式が、制作形式の表から正しく選ばれているかをチェックする（HLの生徒は、作品制作形式の表の少なくとも2つの形式で制作した作品の画像ファイルを13～25枚提出する）。
	続き：人工製品／イメージが、アイデアから実際の芸術作品に 発展 するまでを探究する。	
3	選択した芸術家の作品と生徒の作品制作の実践の間の つながり を探究する。研究と生徒の芸術作品における展開、作品制作の過程および実践の関係を特定する。	展示 でどのように作品と受け手の関係性の理解を伝えるかについての振り返りが行われているかをチェックする。提出用に8～11の芸術作品を選び、最大700語（日本語の場合は1400字）のキュレーター・ステートメントとキャプションを含む。
	少なくとも 2つの異なる展覧会 の概念的な土台と実践面での特性（発表の雰囲気、形式、キュレーター・ステートメントなど）を探究、比較する。	
4	制作過程 に焦点をあてたワークショップ（表現手段の実験と技法の探究）。	外部評価課題 パート1：比較研究
5	選択した1つ以上の作品と、生徒の作品制作の過程および実践の間の つながり を特定し、説明する。	パート2：プロセスポートフォリオ
6	振り返りと判断 ：コアシラバスと評価要素に関連し、HLの要件に特に注目して、これまでの進展について考える。	内部評価課題 パート3：展示
	2年目の評価課題に備えてHLの課題を見直す。	

例B

次の表は、教師による美術コース（SL）の2つ目の構成例です。

	1年目	2年目
1	ホリスティックな特性を強調した本コースの紹介と概要。芸術における文脈の理解、および生徒の地域的文脈に対する理解を深める。美術ジャーナルの導入と本コースのコア要素としての美術ジャーナルの重要性。	評価課題の概要、日程および提出期限について確認を行う。評価の方法について確認を行う。 外部評価課題 パート1：比較研究 パート2：プロセスポートフォリオ 内部評価課題 パート3：展示
	地域的文脈に対する意識を高め、その文脈における作品制作について考える。探求、研究、記録、そして分析力を養う。	
	芸術活動の実践がどのようにして時代と文化を越えてきたか、そしてこれらの実践が与えた影響を探究。歴史上、芸術活動はどのようにコミュニケーションに活用されてきたか。	
2	他の時代および場所における芸術家と芸術形式の紹介。さまざまな芸術家が、探究、研究、分析および批判的思考により彼らの置かれた文脈にどのように反応したかについての探究。	
	ギャラリー、美術館、公共の場所、芸術家への訪問を通して作品制作に対する意識をさらに高める。探究のために一連の批判的方法論を活用。	
	技術力の習得。伝統的なものから、現代的／新興のものまで多様な素材、技法および制作過程の紹介と探究。	
3	技法の実験と模倣。他者の作品から刺激を受ける。完成作品よりも制作の過程に重点を置いた完結のないプロジェクトを通して新しい考えを試みる。	
	作品の修正、向上。振り返り、批判的思考、フィードバックおよび評価を作品制作の進展のためのツールとして活用。	
	作品概念とアイデアを深める。作品概念とアイデアの起源はどこにあるのか。また、文脈や文化、社会経済はどのように制作者の表現に影響を与えるのか。	

	1年目	2年目
4	視覚を通じたコミュニケーションを行う。また鑑賞者の役割とは何かについて考える。場所、空間、視覚的なインパクト。また発表／展示に対する考慮。	外部評価課題 パート1：比較研究 パート2：プロセスポートフォリオ 内部評価課題 パート3：展示
	一般的な芸術様式に当てはまらない芸術および芸術作品の制作形式の紹介。「芸術」はどの時点で「芸術」とみなされなくなるのか。	
	対照的な芸術作品とその制作方法の研究。文章による比較分析力の育成。	
5	独自の作品概念とアイデアの探究。芸術における技能を評価し、技量の発展に重点を置く。	提出用の課題の準備
	作品概念とアイデアを視覚的に伝え、それを芸術作品に転換する過程。創造的思考の過程を伝える難しさについて考える。	
	技法的な作品制作の過程を通して作品概念を段階的に発展させる。作品制作を進める中で批判的な振り返り活動を行い、制作を改善する。	
6	技法の向上の指導。芸術における技量の重要性、また選択した作品制作の形式における長所を確認する。	提出用の課題の準備
	更なる作品制作の指導。生徒の作品制作を発展させるため、指導と学習を一人ひとりにより一層合わせた個別指導に移行。	
	様式、ジャンル、表現手段、素材、技法および制作過程での生徒自身の興味を育てる。	

次の表は、教師が選択しうる美術コース（HL）の追加時間の2つ目の構成例です。

	1年目	2年目
1	視覚芸術を用いた自己表現と視覚芸術における消費主義について、それらの文脈と影響について理解を深める。	評価課題の概要、日程および提出期限について確認を行う。評価の方法について確認を行う。
	芸術家の作成するジャーナル本体が芸術作品になりうる、という考え方について研究する。	
2	歴史における社会に対する意見の発信源としての芸術家の役割を探究。	外部評価課題 パート1：比較研究 パート2：プロセスポートフォリオ
	芸術家がいかに政治的文脈を活用し、また逆にどのように利用されてきたかを探究（たとえばプロパガンダなど）。	
3	作品制作の過程。新しい発見に繋がるような制作作業、実験とは。	内部評価課題 パート3：展示
	多様なソースからの建設的な批評のフィードバックを活用することで、作品の制作過程に価値を見出す。	
4	キュレーターと制作者は同じ役割なのかを考える。芸術作品の制作者と芸術の発表者の間の関係を探究。	提出用の課題の準備
	比較分析と評価力を用いた文章とは何か。対照的なスタイル、ジャンルおよび技法の関連性を見つけ、それについて意見を述べ、論評を行うことで、自らの議論を展開する。	
5	概念的な理解と概念的な作品制作の実践を伸ばす。	
	コンセプチュアルアートや新興芸術の制作実践の意味について調べる。作品概念は形式を支配すべきか。	
6	技術力の向上。選んだ作品の形式の中で、新たな試み、発見に向け作業し、それがきちんと現れていること。	
	作品概念や制作過程などで関連性のある、かつ独立した作品を制作し、それらの作品が卓越した技術力によって新たな領域まで到達するように発展させる。	

文脈に沿った美術

生徒たちは、シラバスの「文脈に沿った美術」での学びを通して、自分たちの美術の実践に役立ち影響を与えるような観点や理論、文化の探究を促されます。文脈に沿って美術を学習すると、広範囲の文化的文脈（コンテキスト）から芸術家と芸術作品を研究することになるため、生徒が活用できる視覚表現のレパートリーが豊かになり、広がります。

文化の特性に対する理解は常に進化し、変化し続けています。ホリディ、ハイドおよびカルマン（2010）は、文化は時間と場所の文脈により完全に制約されはしないが、文化は社会的な勢力であり、特に文化が重要な意味をもつ場所でそのことは明らかであると述べています。文化は、国境を越えて流動し、変化し、混ざり合い、他の文化を遮り、境界を曖昧にします。人々はある社会的集団の中で、そして複数の社会的集団を横断しながら、自らある文化に所属したり、同時に複雑に絡み合う文化の多様性の中を行き来し、さまざまな文化の形に影響を受けたり、それを活用したりしています。よく知らないグループに属する人とコミュニケーションをとるためには、彼らを彼らたらしめているものが何なのか、その複雑性を我々は理解する必要があるのです。

その複雑性の理解を通じて、本コースは国際的な視野を育成します。多様な文化の理解は他者の視点と共に自身の視点を認識し、振り返ることを伴います。多様な文化の理解を深めるため、文脈に沿った美術では極めて多数の信念、価値、経験および知るための方法をどのように正しく評価するのについての学習を進めます。世界の豊かな文化的遺産を理解するという目標の下、生徒は人間の共通点、多様性および相互のつながりの探究を行います。あらゆるコミュニケーションとその結果可能になる選択について、考える解釈を調べることは、異文化について意識をもつことの一部でもあります。これを意識することで、生徒は一方的な文化に基づく前提を排除して、中心を外れたところから自身のアイデンティティの境界を常に問い続けることができるようになります。視覚を通じた学習は、生徒が世界を認識し、また他者や他者性がそこにどのように存在しているのかを理解する助けとなります。

(Holliday, A, Hyde, M and Kullman, J. 2010. *Intercultural Communication—An Advanced Resource Book for Students*. New York, USA. Routledge. P4.)

理論的実践を通して文脈に沿った美術を指導する

「文脈に沿った美術」を通して、生徒はより広い美術の世界を知り、自身が作品を制作する文化的文脈（コンテキスト）を理解し、正しく認識するようになります。本コースの初期段階では美術史の一斉授業が適切かも知れません。美術史を構築する異なる方法論を特

定し、探究すべきです。どのように形式的な美術史の授業が初めの段階に実施されるとしても、独立した生徒主体の学習の機会をつくるようにしてください。

たとえば、抽象概念の発達についての授業の最中やその後で生徒にベン図を用いてカラーフィールド・ペインティングと抽象表現主義の絵画を比較、対照させたり、西洋美術における初期モダニズムについての授業の後で生徒にマルクス主義の芸術やフェミニズムの芸術、またはフロイト派の視点から表現された芸術のいずれか1つの作品を批判的に注解させたりするのもよいでしょう。

ジューン・キング・マクフィー（1978）が提案したモデルのような概念的枠組みは、生徒が文化的文脈（コンテキスト）に関する情報を理解し、さらに、受け手が芸術作品を認識する方法と芸術家が作品を制作する方法の両方に文化的文脈（コンテキスト）が与える影響を理解するのに役立つでしょう。

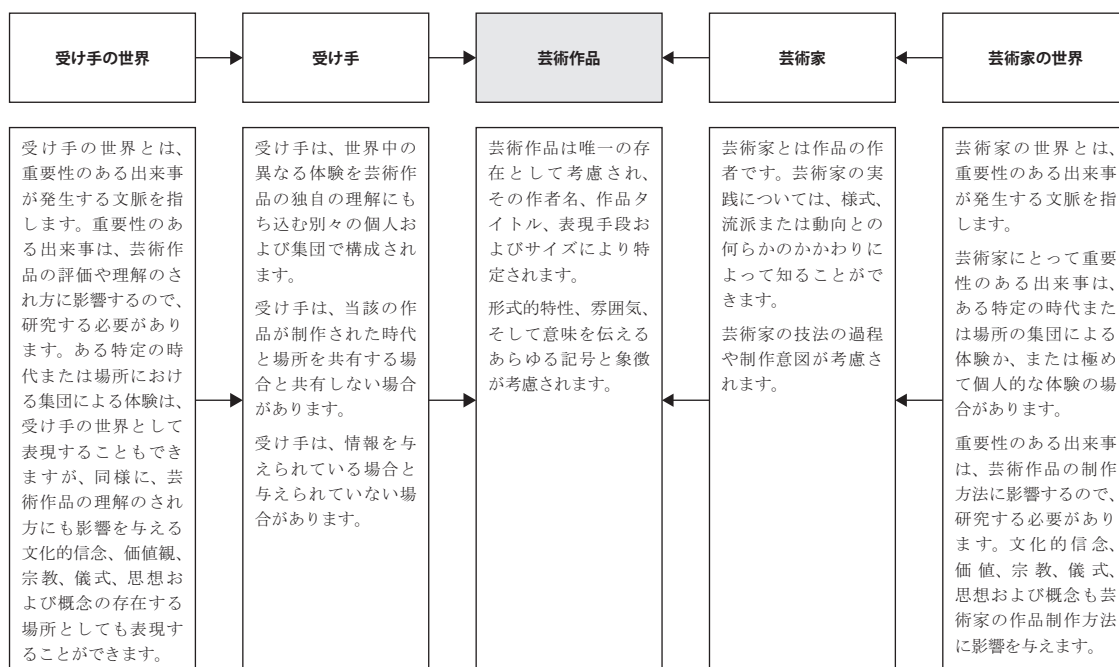


図3

このモデルを活用すると、生徒はこの作品を見る受け手は誰か、彼らは世界のどんな（歴史的、政治的、社会的、美的および知的）体験をもち込んでこの芸術作品を理解するのか、作品の作者は誰か、そしてこの作品の制作に際して彼らは世界のどんな（歴史的、政治的、社会的、美的および知的）体験をもち込んだのかを問うこととなります。このモデルを適応させる作品が今日的なものであればあるほど、解釈は多方向的なものになります。そこでは、芸術作品がどのように世界についての解釈を形にできるかを探究したり、受け手と彼らがもっている芸術家に対する認識との関係性や、世界の人々の体験がどのように芸術作品に表現されているのかについて考察したりします。

(McFee, JK. 1978. "Cultural influences on aesthetic experience" in Condous, J, Howlett, J and Skull, J, (eds). 1980. *Arts in Cultural Diversity*. Sydney, Australia. Holt, Rinehart and Winston.)

作品制作の実践を通して文脈に沿った美術を指導する

文脈に沿った美術の領域を通して、生徒は研究する芸術作品の表現手法および技術をよく観察して批判的に考え、さまざまな技法を実際に試し、自身の芸術作品を制作する中で活用できそうなものを特定します。一連の文化的文脈（コンテキスト）をもつ芸術作品を調べる場合、これらの経験が自身の作品制作の実践にどのような影響を与えうるのかについて、生徒が考える機会をもつことが大切です。これは、探究している芸術家や芸術作品の表現技法、方法および技法を学習することにより可能となります。生徒は、美術のメタ言語における適切な語彙を習得しなければなりません。形式的特性の活用を分析するには、フォーマリズムの体系が特に役に立ちます。足場となるフェルドマンのモデルの美術批評の例は、記述による反応の仕方を示していますが、注釈入り図表やスケッチ、イメージなどを使用するといった視覚的な反応の仕方も有効です。探究した作品の形式や表現手段の実験を通じた体験的学習により、生徒はこの探究が自身の作品制作にどれほど有用であるかを振り返る機会が得られます。またこれにより、この分野での生徒の学習はますます促進されます。

(Feldman, E. 1970. *Becoming human through art: Aesthetic Experience in the School*. Englewood Cliffs, New Jersey, USA. Prentice-Hall.)

キュレーションの実践を通して文脈に沿った美術を指導する

文脈に沿った美術の領域を通して、生徒は多様な文化的文脈（コンテキスト）から作品を調査し、自身が見て体験した作品に対する、より確かな知識に基づき洗練された鑑賞眼を養います。本コースの初めは、生徒は教師によるさまざまなレベルの指導と助言を必要とするはずですが、しかし、生徒が作品制作においてより自発的になる中で、他の芸術家の作品を引き続き調査し、概念的、技法的な事項について学んだことを自身の作品制作に取り込めるようになり、さらにこれらの過程を美術ジャーナルに記録していくようになります。他の芸術家の作品に対する生徒の意見は、生徒自身が自分の作品と他の芸術家の作品との関連性を認識するようになれば、より信憑性を帯びるようになります。

文脈に沿った美術を比較研究課題に関連づける

比較研究は外部評価課題であり、配分は20%です。

この課題で、生徒はさまざまな芸術家による異なる文化的文脈（コンテキスト）からの芸術作品、オブジェまたは人工製品を分析し、比較することが求められます。この課題を成功裏に終わらせるためには、生徒は本コースの「文脈に沿った美術」、「美術の方法」および「美術のコミュニケーション」に十分に取り組む必要があります。ただし、比較研究課題の準備に活用される内容の多くは、「文脈に沿った美術」で実施された作業の中で現れてくることを前提としています。生徒は自身の美術ジャーナルを的確に活用し、特に本

コースで行った調査や、調べた芸術作品に対する感想を、自身の詳細な解釈、評価および比較も含めて記録しなければなりません。このように、美術ジャーナルに記録した資料を比較研究課題の土台とし、そこから内容を選択し、構成し、推定することが可能になります。

比較研究に含めるために調査し、選んだそれぞれの芸術作品について、SLとHLの生徒共に以下の作業を行っておく必要があります。

- ・ 広範囲の異なる資料に基づき研究を実施
- ・ 出典を正確に常に記録
- ・ 選んだ作品が制作された文化的文脈（コンテキスト）を分析
- ・ 選んだ作品の形式的特性を特定
- ・ 選んだ作品の考えうる機能および目的を解釈
- ・ 選んだ作品の素材や作品概念、文化的な重要性を、作品が制作された文化的文脈（コンテキスト）に照らして評価
- ・ 選んだ作品を比較して、文化的文脈（コンテキスト）、形式的特性、機能、目的、素材、概念的な重要性および文化的な重要性がどのように関連しているかを特定

さらに、HLの生徒は研究した作品と自身の作品制作との間の作品概念上の関連性または技法の関連性を示す必要があります。

文脈に沿った美術に適した情報の視覚化と整理の方法

注釈入りイメージおよび図表

比較研究を実施するときは、作品のスケッチ、図表またはコピーについての注釈を生徒の分析の一部として活用すると、非常に良い結果が得られることがあります。

芸術作品に注釈をつけるときは、単純な線を引くか、十分にスペースをとった文書に作品のコピーを貼りつけ、そこに吹き出しをつけて特徴や詳細部の拡大図、またはコンポジションの要素の重ね合わせを示してもよいでしょう。

吹き出しは、芸術要素およびデザイン原理に注目するため、または作品でアイデアを表現するために用いられた象徴の特定のために活用することもできます。

矢印、三角形、S 字形状、矢印線などを重ね合わせて、構成上の配置を示すことができます。

拡大図を用いて、拡大図を用いて、技法、素材、および表現手段の典型的な特徴や特殊な形状に注目したり、芸術要素およびデザイン原理を活用したり、または作品でアイデアを表現するために用いられたシンボルを特定したりすることもできます。

図4

文脈に沿った美術に適した情報の視覚化と整理の方法

ベン図

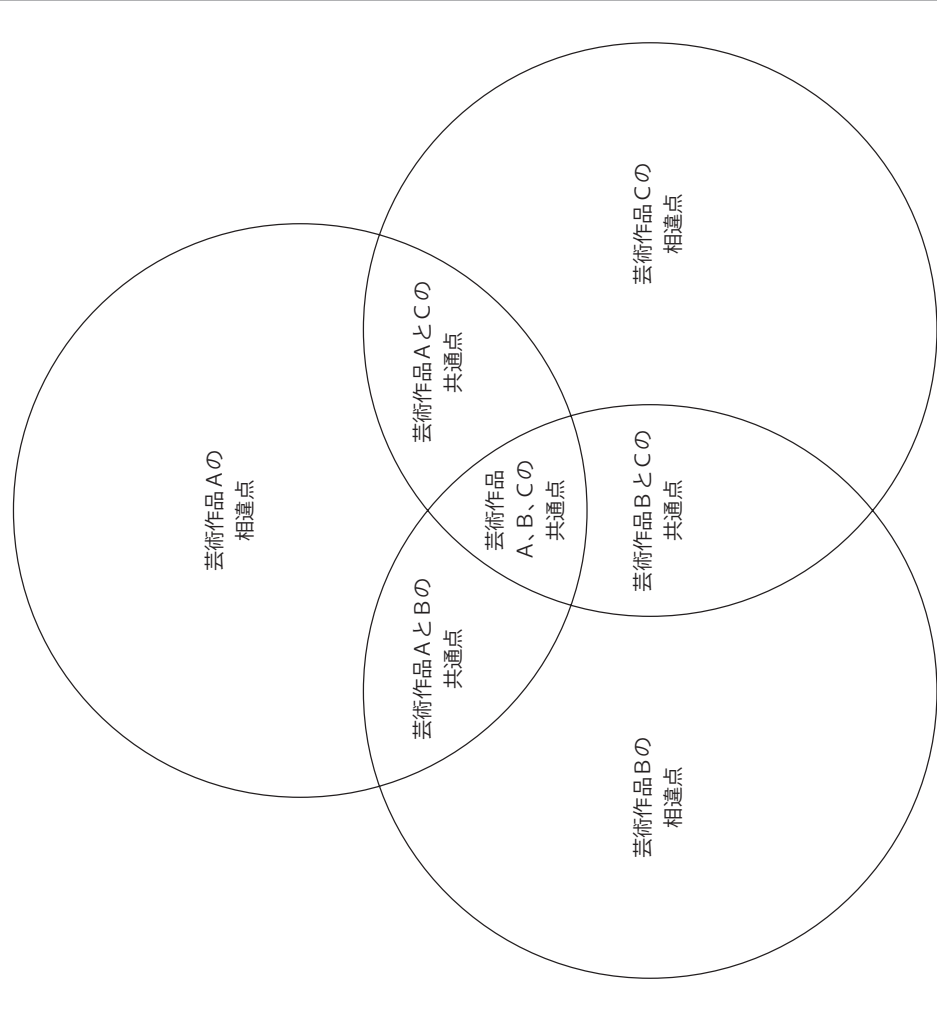


図5

簡単なベン図を用いて、複数の芸術作品を比較対照できます。複数の重複する円を用いて、共通点を重複する部分に、また相違点を非重複部分に記します。

1つのベン図で、技法、素材および表現手段の用いられ方について比較対照したり、芸術要素とデザイン原理の用いられ方について比較対照したり、作品中でアイデアを表現するために用いられた象徴とイメージを比較対照したり、また、作品あるいは様式の主題および構成を比較対照したりすることが可能です。

あるいは複数のベン図を用いて各側面を別々に探究し、たとえば形式的特性のみを比較対照することもできます。

文脈に沿った美術に適した情報の視覚化と整理の方法

概念マップ、トピックマップおよびマインドマップ®

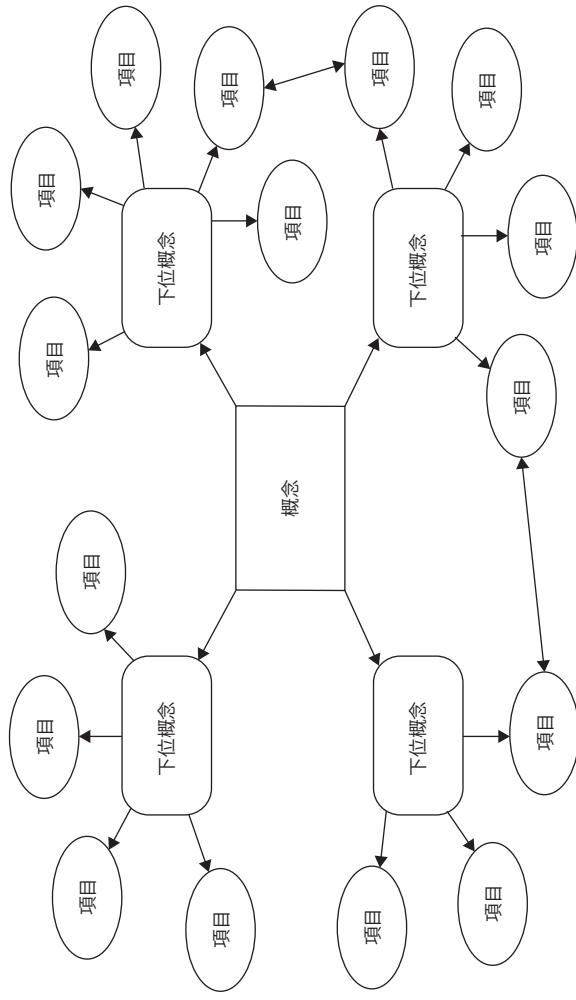


図 6

生徒は、概念マップ、トピックマップ、トピックマップ、マインドマップ®および他の図表を用いて、芸術家、芸術作品、様式および動きについての知識と理解を体系化できます。

概念マップ、トピックマップおよびマインドマップ®のアプローチは多少異なりますが、それぞれのマップは、主要なアイデアおよび概念を整理するのに様式化するというアプローチを用います。

矢印、破線および美線を用いて、重要な主題、およびそこから派生する下位概念と項目間の関係を示すことができます。

連結する矢印と直線は、「原因」と「結果」などの言葉で明示することができます。

文脈に沿った美術に適した情報の視覚化と整理の方法

ジューン・キング・マクフイーの概念的枠組み

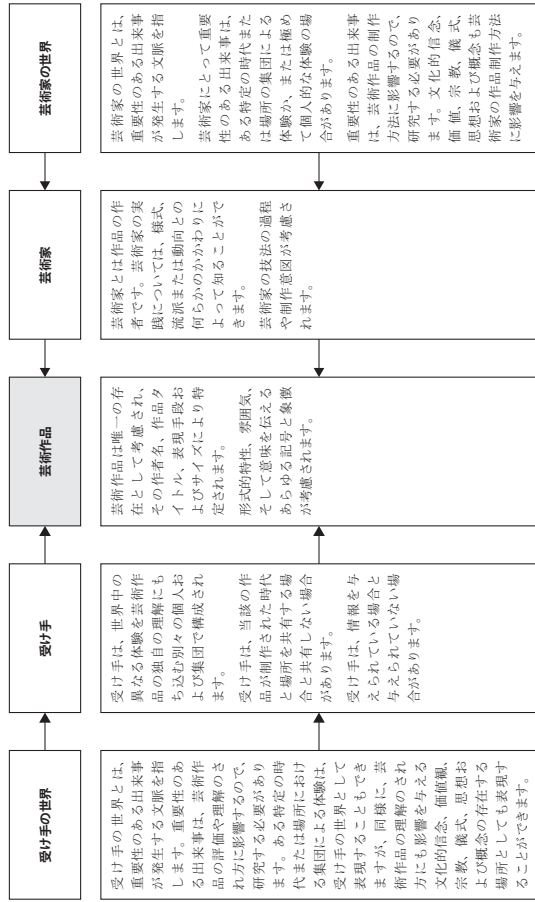


図 3

タイムラインとフローチャート

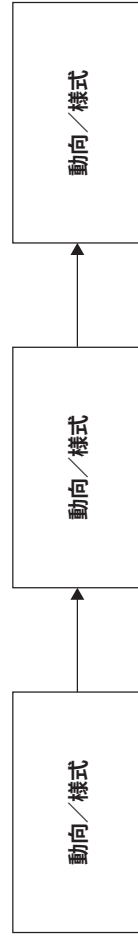


図 7

ジューン・キング・マクフイー (1978) の概念的枠組みは、生徒が世界 (文化的文脈)、芸術家および制作される芸術作品の間の関係、そして受け手は誰かということ、および芸術作品への理解を形成するであろう世界 (文化的文脈) との関係性を考察するためのモデルです。

時系列とフローチャートを用いて、複数のアイデアの間にある相互関係を直線に並べるか、または様式化して結びつけることができます。

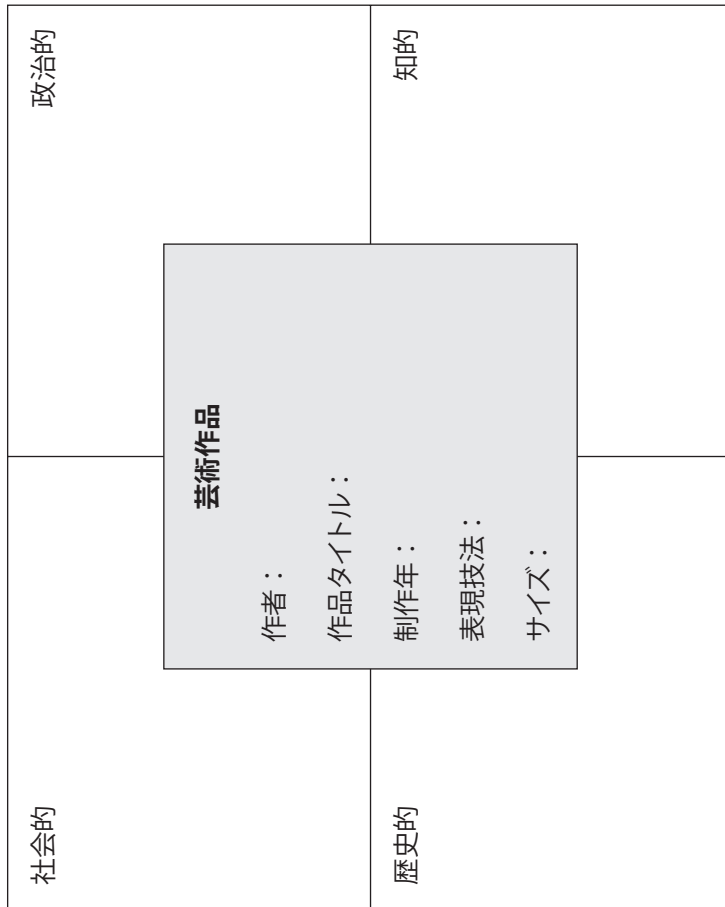
時系列では、ある芸術家、様式または動向が他の芸術家、様式または運動に対してどのような重要性をもつかを示すことができます。

フローチャートは複数の過程を計画の一部として、または過去にさかのぼって示すときに便利です。

文脈に沿った美術に適した情報の視覚化と整理の方法

マトリックス

文化的文脈（コンテキスト）マトリックス



マトリックスを用いて、共通トピックを項目および概念に分解することができます。

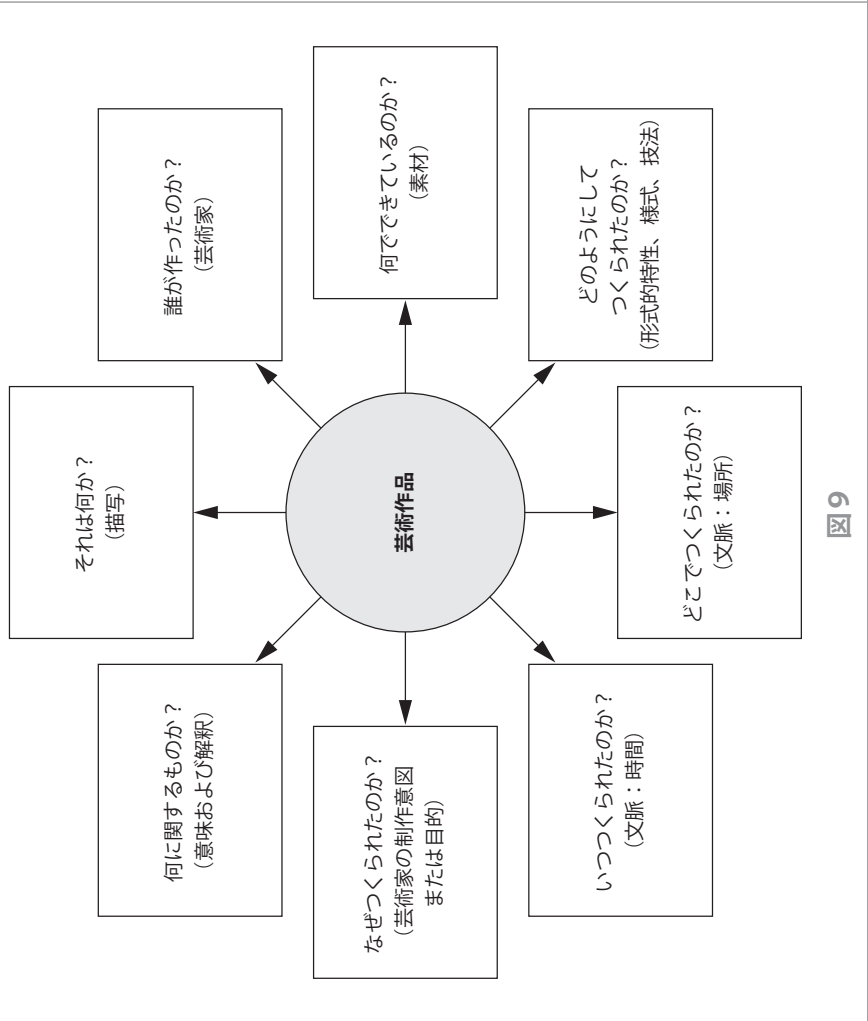
左の例ではマトリックスを用いてある芸術作品の文化的文脈（コンテキスト）を探究しています。芸術作品は中央に位置し、社会的、歴史的、政治的および知的影響または表現が周囲のマトリックスに配置されています。

図8

文脈に沿った美術に適した情報の視覚化と整理の方法

アートマップコンパス

アートマップコンパス（羅針盤）は、コンパスの概念に基づいたものです。北から時計回りの順に芸術作品に関する8つの主要な質問を与え、それに答えてゆくことにより、作品を明確にし、地理的、歴史的、歴史的な文脈の中に位置づけ、作品の意味または目的を考えます。



美術の方法

I B資料『「美術」指導の手引き』では、コースのそれぞれの領域に割り当てるべき時間を特定していませんが、「美術の方法」の領域は、アトリエでの実践的作業に重点を置く当コースの中心的部分です。この領域は、作品制作にかかわるさまざまなプロセスを探究する機会を生徒に提供します。順序立てて計画された学習体験と、多様な形式、表現手段、技法に対して生徒が自発的に行う研究を通して、生徒は作品を制作し、自らの芸術的实践を観察し、また振り返ることに必要な技能や技法を身につけることができます。

生徒が自分に合った作業方法、さまざまな表現手段の使用、技法や制作方法について、正確な情報を得た上で決定できるようにするため、彼らには多様なメディア形式で作品を制作する機会が十分に与えられる必要があります。作業行程を計画する際、生徒はさまざまな表現手段や形式で制作された作品を評価し、あるイメージというものが、異なる形式に合うようにどのように操作可能なのかを、美術ジャーナルを使って考え計画する機会が与えられる必要があります。

「美術の方法」領域では、生徒に理論的实践、作品制作の实践、およびキュレーションの实践を探究するための一連の機会を提供すべきです。

理論的实践を通して美術の方法を指導する

S LとH Lの生徒は、美術の方法を学ぶ上で、理論的实践のさまざまな側面に取り組む必要があります。特定の形式、表現手段、技法を探究する際に、その表現手段にもともと備わっている約束事にはどのようなものがあるのか、それはどのように変化し、芸術家たちがいかにそれらを前進させ、それに対して挑戦してきたかを学ぶのは、生徒にとって大切なことです。

優秀な美術の生徒は、作品制作を下支えするこれらの理論と実践に対して理解を示します。正式な指導と体験的ワークショップを通して、生徒はデザインの要素とその原則や、これら进行操作してさまざまな作品を創り出す方法を学ぶことができます。

生徒は任意の芸術家のスタイルや分類（ムーブメント）を研究し、そのスタイルや技法の特徴を自分の作品制作に適用することができます。この体験的な学習で、生徒は文脈に沿った美術の学習で身につけたことへの理解を深めます。

作品制作の実践を通して美術の方法を指導する

作品制作の実践を通じた美術の方法の指導においては、教師の関わり方の度合いにさまざまなレベルがあります。教師が最も多く関わる指導の場面では、教師は例えばある表現手段や技法の実演を通して生徒を指導し、生徒はそれを見たり、自分の美術ジャーナルに制作方法を書き留めたりするでしょう。次の段階では、実演してみせた技能を適用するよう、生徒に指示することもできます。そして最も教師の手を離れた学習の場面においては、生徒は自発的にさまざまな作品制作を行います。教師の実演から学んだ技能を実演したり、あるいは教師が精通していない形式や技術を自分で調査する者もいるかもしれません。この段階では、教師の介入のレベルは一定ではなくなります。教師は生徒ごとに、作品を批評したり、励ましたり、この芸術家の作品を見るといい、というようなアドバイスを与えたりします。教師がクラス全員に作業を中断させて、進行状況や制作方法を美術ジャーナルに記録するよう念を押す必要があるかもしれません。これらの取り組みのすべてが有効で、どのようなクラスもコースのさまざまな時点や段階で、これらに当てはまる可能性があるでしょう。

重要なのは、生徒が美術ジャーナルを活用する習慣を身につけることです。コース全体を通して自分の調査、計画、進捗状況を美術ジャーナルに記録するよう、生徒を指導する必要があります。

生徒は、美術ジャーナルに直接計画を書き込み、そこで何かを試してもかまいません。作品制作の実践への取り組みの記録を習慣づける必要があるということです。これは例えば、註釈付きの写真による記録、短いビデオによる記録、あるいは制作方法の概略を描いた漫画などの形でもいいのです。この記録が、プロセスポートフォリオを完成させる上で最も重要な部分になるでしょう。

キュレーションの実践を通して美術の方法を指導する

美術の方法に取り組む一方で、生徒は自身が制作を進める作品について振り返りを行う必要があります。生徒による振り返りには、作品制作の進捗状況についての評価も含まれるべきです。そこには、外部からの意見とその情報源、例えばクラスメートや教師から受けた作品に対する評価と、受け取った意見に対するよく検討した自分の反応といった内容も含める必要があります。

この振り返りでは、制作中の作品に込められた意図と目的が、どのように受け手に伝わったかということを考える必要があります。生徒は、自身の作品に使っている戦略、記号、シンボル、コードと、これらが作品の意図や目的をどう伝えているかを特定する必要があります。

美術の方法をプロセスポートフォリオ課題に結びつける

プロセスポートフォリオ課題は外部評価課題であり、配点比率は40%です。

S LとH Lの生徒は、2年間のコースの期間中に行った多様な美術活動での実験、探究、修正および改善を示す資料を注意深く選択し提出します。

生徒の美術ジャーナルやスケッチブック、ノート、ポートフォリオなどから選ばれるこれらの作品は、ひとつの完成作品への道のりを示すものだったり、未完成作品の制作の様子を表現したものであるかもしれません。いずれにしても、選ばれたプロセスポートフォリオの作品は、美術コース学習中に生徒がどれほど技法的に上達したか、そしてビジュアル・コミュニケーションに適した素材、アイデア、実践の活用について理解を深めたかということの証拠となるようなものである必要があります。素材は、可能な限り最上位レベルの評価規準に達するよう、注意深く選択されたものであるべきです。

プロセスポートフォリオを完成させるため、S LとH Lの生徒は次のことを行っている必要があります。

- ・ 技能の基礎の幅を広げるために、多様な技法、テクノロジー、効果、制作方法を探究し使用している
- ・ 自分はどのような表現手段や形式を使って、何の目的のために作品制作を行うのか、自分で選択し、意思決定を行っている
- ・ 自身の制作方法について振り返りを行い、同時にさまざまな表現手段の実験、探究、操作、改善のプロセスについて学んでいる
- ・ 調査し、アイデアを展開させ、芸術作品の制作を行った証拠を示す一連の作品を制作し、それがアイデアとメディアの統合の実践となっている

美術のコミュニケーション

シラバスの「美術のコミュニケーション」では、生徒は展覧会や公共の場での展示のために作品を選ぶ過程について調べ、理解し、実行に移します。生徒は美術館、ギャラリーおよび展覧会について積極的に考え、芸術作品、イメージおよびオブジェのさまざまな展示方法を比較、特定します。生徒は芸術家またキュレーターとなり、自身の作品の選定およびその最適な展示方法の決定を体験します。

「美術のコミュニケーション」領域では、生徒に**理論的実践**、**作品制作の実践**、および**キュレーションの実践**を探究するための一連の機会を提供しなければなりません。

理論的実践を通して美術のコミュニケーションを指導する

理論的実践を通して美術のコミュニケーションを指導することにより、SLとHLの生徒は多くの美術のコミュニケーションの方法について学び、また見せ方がどのように意味を構築し、個々の作品に対する評価や理解され方にどのような影響を与えうるかを学びます。生徒は、広範囲の視覚的および記述的戦略を用いてが伝達、示唆される方法を探究する必要があります。多様な批判的方法論や歴史的方法論を指導することは、受け手の体験、信念および価値によって芸術作品が異なる方法で解釈可能であることを生徒が理解する助けとなります。

作品制作の実践を通して美術のコミュニケーションを指導する

異なる時代と場所の芸術家とその作品で物語、アイデア、価値および信念を伝えるためにイメージ、記号、シンボルその他のコードをどのように活用したかを生徒に教えることは、生徒が自身の作品イメージを考え、またどのようにすれば受け手と繊細かつ精巧にコミュニケーションできるかについて考える助けになります。

キュレーションの実践を通して美術のコミュニケーションを指導する

教師は地域の美術館およびギャラリーのリソースを活用することで、一般の観客が作品に対する理解を深められるような展示のために、それらの施設で活用されているさまざまなアプローチを示すことができます。1つの表現手段に焦点をあて、その表現手段による作品の展示と、表現手段を区別しない展示とを比較し、また美術館における時代別の総合

展示をギャラリーでのテーマ別の展示方法と比較することは、生徒が自身の作品を展示する際の最良の方法を決める助けとなります。

美術のコミュニケーションを発表課題に関連づける

展示課題は内部評価課題であり、配分は40%です。

S LおよびH Lの生徒は、一連の完成作品を展示課題評価のために提出します。選んだ作品は、生徒が達成した技法の証拠となり、自身の制作意図を実現するための素材の使用方法やアイデア、実践についての理解を示すものでなければなりません。また、鑑賞者に向けて記す「キュレーター・ステートメント」の中で、関連性を持つ一連の作品を選んだ際に行った意思決定の過程を示します。

S LとH Lの生徒が展示課題を成功裏に完了させるためには、以下の作業を行っておくことが必要です。

- ・ 実際に鑑賞した作品や展覧会に対し、知識に基づいた自分自身の意見や考えを発展させる
- ・ 作品を制作し展示するため、自身の制作意図を明確に説明する
- ・ 自身の作品がどのように意味や目的を伝えるかを分析し判断する
- ・ 「展覧会」の特性について考察し、また選択の過程と、自身の作品が異なる受け手に与えると思われる影響について考える
- ・ 展示用に完成作品を選択し発表する
- ・ 複数の作品が互いにどのようにつながっているかを説明する
- ・ 芸術的判断が発表全体にどのように影響するかを議論する

美術ジャーナルの活用方法

美術ジャーナルの目的は、美術についての個人的、批判的および内省的な研究を促すことにあり、これは本コースで実施されるあらゆる学習と密接に関係しています。美術ジャーナルは芸術に関するもの（実験、制作過程、アイデアおよび研究の記録）であると共に教育に関するもの（学習、挑戦および発見についての振り返り）でもあります。

これは**回顧的**（すでに遭遇した経験について考察し、振り返る）であると共に、**発展的**（どのように変えていけるかを考慮し、将来の芸術的および自分自身における発展の意図を記録する）でもあります。

美術ジャーナルは学習記録として機能し、また生徒の自立的で知識に基づいた研究やアトリエでの実践を支えるものでなければなりません。これは振り返りと発見のための機会を提供し、アイデアを具体化させ育てる際に大きな役割を果たします。

生徒は各自、自分に最も適した美術ジャーナルの形態を決めます。ただし、それを決定する前に、自分が発見し、体験したことをさまざまな方法で記録してみるよう奨励する必要があります。美術ジャーナルの使い方は、生徒が学習を行う個々の形式によって異なります。生徒は自身の作品制作における次の段階のアイデアおよび制作意図を練るために美術ジャーナルを活用してもよいでしょう。美術ジャーナルで主題や興味関心、問題点、制作過程、作品制作の形式および作品概念の問題を扱うこともできます。また、表現手段や素材を用いて行った実験の証拠を記すことで、作品制作の方法論を通して生じた技法上の興味や危険性が見えてくる場合もあります。美術ジャーナルでは、多様な芸術作品、芸術家およびその作品制作の実践について考察し、それを生徒は自身の作品制作に応用することができるのです。

美術ジャーナルは生徒の技能および判断力を育成するためのツールとして見るべきです。生徒はこのツールを用いて、展示作品を含めた、自身の作品制作における判断と行動に役立てることができます。

美術ジャーナルには、デッサン、デザイン、絵画、スケッチ、注釈入り図表、計画、メモとアイデア、批判的なコメントと振り返り事項、写真や収集物などを記録してもよいでしょう。

美術ジャーナルには、制作過程、作品、カラーパレット、形式、サイズ、使用した機材やソフトウェアなど、作品制作を進める中で活用したあらゆる技法の詳細を明示すべきです。美術ジャーナルでは、生徒が作業を進める中で、必要に応じて学問的誠実性の問題に注意を払っていたことを示さなければなりません。この点は、流用されたり再解釈されたサウンドトラック、音楽およびイメージを用いるようなデジタル形式で制作された作品、映画やビデオ、インタラクティブ作品およびグラフィックデザインについては特に重要です。

形式

I B資料『「美術」指導の手引き』では、美術ジャーナルの形式は指定していません。美術ジャーナルは多様な形式をとることが可能です。スケッチブック、一連のノート、バインダーまたはフォルダー、立体模型用の箱、CD-ROM、DVD、ノートパソコンまたはメモリスティックに保存された電子ファイル、あるいはこれらを組み合わせた形式でもかまいません。生徒が作業している作品制作の形式によって、進めている作品制作の過程にとって最適なフォーマットは変わる場合があります。

美術ジャーナルの着想

創作過程および学習の種々の記録方法について、ここでいくつか紹介します。すべてを網羅しているわけではありませんが、コース内容の領域、実践と表現手段の選択肢の表を逆に辿って、美術ジャーナルの活用の仕方が作品制作の方法の違いを反映してどのように変わるかを示しています。

	文脈に沿った美術 芸術家と芸術家が作品を 制作する理由	美術の方法 芸術作品の制作方法	美術のコミュニケーション 芸術の発表方法
理論的実践	<ul style="list-style-type: none"> ・ 研究ノート ・ 時系列 ・ 概念マップ ・ マインドマップ[®] ・ 引用文 ・ リスト 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 注釈入り図表／作品例 ・ ベン図による芸術作品、芸術家、様式の比較 ・ 作品の形式的特性または作品概念に関する事項に焦点をあてた相対的重要度グラフ 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 形式の分析 ・ 図表の分析 ・ 形式の解釈 ・ 注釈入りイメージ ・ 評価 ・ 批判的分析
作品制作の実践	<ul style="list-style-type: none"> ・ アイデア、テーマ、作品概念に関する研究ノート ・ マインドマップ[®] ・ 概念マップ ・ リスト ・ スケッチ、デザイン ・ 注釈入り図表 ・ サムネール 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 表現手段の実験 ・ カラーパレット ・ コンピューターのスクリーンショット ・ コンタクトシート ・ 絵コンテ ・ アクションプラン ・ フローチャート ・ CAD (コンピューター支援設計) ・ スケッチ ・ 進行および過程の写真記録 ・ 素材見本／サンプル 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 振り返り ・ 評価 ・ 完成作品と進行中の作品、またはある作品と他の芸術家の作品の関係性を探究する図表 ・ 完成作品の注釈入り写真または図表

	文脈に沿った美術 芸術家と芸術家が作品を 制作する理由	美術の方法 芸術作品の制作方法	美術のコミュニケーション 芸術の発表方法
キュレーションの実践	<ul style="list-style-type: none"> ・ 展覧会のレビュー ・ 公開された展覧会レビューに対する批判的な感想 ・ ベン図による異なる様式の展覧会または異なる様式の美術館／ギャラリーの比較 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 場所の評価 ・ 計画 ・ 間取り図 ・ 配置計画 ・ 発表計画 ・ 振り返り ・ 評価 ・ キュレーター・ステートメントの草稿 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ムードボード ・ 計画 ・ 間取り図 ・ クラスでの批評会に対する感想

平面	立体	カメラやビデオ、電子機器、 画像ファイルを用いた形式
<ul style="list-style-type: none"> ・ 観察、記憶および想像によるスケッチおよびデッサン ・ カラーパレット ・ 素材見本／サンプル ・ 表現手段の実験 ・ 準備デザイン／実験 ・ コンポジションの実験／計画 ・ 進行および過程の写真記録 ・ アーティストプルーフ 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 観察、記憶および想像によるスケッチおよびデッサン ・ 等角投影図または不等角投影図 ・ CAD ・ 素材見本／サンプル ・ 特定地域のアート作品の立地を提案した写真 ・ 配置される作品の模型イメージが入るように画像処理された展示場所の写真 ・ 進行および過程の注釈入り写真記録 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 観察、記憶および想像によるスケッチおよびデッサン ・ 絵コンテ ・ コンタクトシート／校正刷り ・ テストストリップとテストプリント ・ 準備デザイン／実験 ・ コンポジションの実験／計画 ・ 進行および過程の注釈入りスクリーンショットの記録 ・ アーティストプルーフ

生徒のための手引き

以下は、ディプロマプログラムの美術コース教師専用のフォーラムやオンラインカリキュラムセンター（OCC）での資料交換を通して、経験豊かなIBワールドスクールの教師たちから投稿されたアイデアを集めたものです。これは豊富な経験と知恵の賜物です。

- ・ 美術ジャーナルは視覚的であるべきです。計画を立てアイデアを伝えるためにデッサンを活用します。観察、記憶または想像に基づいて描きます。
- ・ アイデアのブレインストーミングをしたり、芸術作品の分析と評価を行ったり、自身の作品と他者の作品のつながりを図示して比較したりするときは、図表などを活用します。
- ・ サンプルを集めましょう。イメージ資料や、素材サンプルやカラーサンプルは美術ジャーナルで照合できます

- ・ 美術ジャーナルの各ページには、たとえ日付しか記入していない場合でも、必ずコメントを書くべきです。美術ジャーナルは単なる個人の日誌ではないことを覚えておいてください。プロセスポートフォリオ課題の一部として美術ジャーナルから数ページを選び、それを評価過程のいくつかの段階で試験官に見てもらえることもできるのです。注釈を入れることで、意図が伝わりやすくなります。
- ・ 作業がどのように進行しているか、また何がうまくいったかなど、自身の印象についてコメントするべきです。さらにあらゆる研究について、あるいは遭遇した技法上の問題（たとえば図面にリアルな3D「空間」をどのように作り出すか）やその問題を解決した方法についても記入すべきです。
- ・ 自身の人生について、社会的、文化的、また政治的な関心事に対する自分の考えをコメントに記入すべきです。学校の外にある大きな世界、そしてディプロマプログラムについて考えましょう！美術ジャーナルは自分のためのものであり、自身の価値観や信念を反映したものであるべきです。コメントは、現在研究している芸術や制作中の作品に関連づけることができます。
- ・ 芸術と他のIB科目（文学、科学、TOKなど）との間に何らかのつながりがあれば、それを記入すべきです。カリキュラムを越えて関連づけ、自身のアイデアを追求しましょう！たとえば、生物での血液細胞の研究から、小さな自然の中にある物体の版画のインスピレーションが生まれるかも知れません。また、地理での地図の等高線や碁盤目が風景画デッサンに結びつくこともあります。さらに、小説の人物描写から架空の肖像画を思いつくこともあるでしょう。
- ・ アトリエで行った実験でどんな素材を使用したか、メモをとっておくべきです。紙の種類、表現手段の種類、どんな種類の接着剤で最良の結果が得られたか、どんな粘土を使用しその湿り具合はどうだったか、どの釉薬が何度で焼成したか、などです。これらの記録は後の作業において、大きな時間の節約となりますよ！
- ・ 新しい表現手段（インク、グラフィイト、パステルチョーク、オイルバーなど）を試すときは、実験をして、それで何ができるかを確かめ（美術ジャーナルに描いてみる）、気づいたことを記録します。科学実験をし、その結果を記録しているのだと想像してください。
- ・ 尊敬する芸術家、または自身の制作意欲をかきたてる芸術作品について書いてください。自身のテーマと類似するテーマを追求したり、同じ素材を使用したりしている芸術家や芸術作品を探しましょう。
- ・ ギャラリー、芸術家のアトリエ、または展覧会の見学で、特に自身の制作中の作品に関係することがあれば、それについて振り返ります。
- ・ IBの学問的誠実性の方針にしたがい、アイデアとイメージのすべての出典を明示します。

CASとの接続

美術を学ぶことは生徒にとって、自らの創造性、行動、奉仕（CAS）体験とのつながりをつくる良い機会となります。この科目の体験的な性質は、ディプロマプログラムの学問的厳密性を補完しその釣り合いをとるさまざまなCAS活動と効果的に結びつきます。

CAS活動のやりがいや楽しさは、美術を学ぶ生徒に計り知れない影響を与えます。CASに取り組むには、以下に挙げるような方法が考えられます。

創造性

- ・ 外部の芸術家または芸術機関（たとえば、地元のコミュニティー・アート・センター）と連携し、芸術メディア、様式そして／または技法におけるトレーニングを行う
- ・ 学校または地元の劇場、ミュージカルまたはダンス作品のための舞台制作またはセット／衣装／小道具の制作
- ・ 外部の美術展またはコンクールへの参加
- ・ 地元の保育所または公民館のための壁画や公共の場に置かれる彫刻の制作
- ・ 教育的メッセージをもつ非営利団体のためのポスター制作（たとえば、フェアトレード商品の宣伝）

行動

芸術作品の制作活動の中には、他の活動と比べてより運動感覚を伴うものもありますが、行動に必要な条件を忠実に満たしながら、美術の経験にきちんとたどり着くのは困難といえます。創造性と行動を組み合わせた経験は可能ではありますが、創造性の要素がより優勢となり、行動要素は形だけということになりがちです。

けれども、運動スキルと手先の細かい作業のスキルを成長させる身体的活動ならば、どのようなものであれ、美術を学ぶ生徒のためになることが期待できます。

奉仕活動

- ・ ある特定の表現手段、様式または技法における継続的な美術のクラスを、学校および／または地域社会のために開設し運営する
- ・ 地元の学校に通う子どもたちの作品を展示する展覧会を開く

- ・ 生徒の作品を世界中の学校と交換するためのバーチャル・オンライン展覧会を開催する
- ・ 学校または地域社会による舞台制作を援助するためのデザインおよび宣伝サービスを提供する
- ・ 病院、高齢者介護施設、難民センターに寄付する作品を制作する

CASは、生徒のディプロマプログラムのコース要件とははっきり区別されなければならず、コース要件の一部としたり、コース要件として活用したりしてはならない点に留意してください。

パート1（SLおよびHL）：比較研究

外部評価20%

なぜ比較研究を評価するのか

SLおよびHLの生徒はどちらも、理論と実践の複雑な関係を理解しなければなりません。コースでは、生徒は他の芸術家の作品を批判的に研究し、自身の作品制作の実践に役立てることが奨励されています。この課題では、生徒に作品制作の一環として研究した異なる文化的文脈（コンテキスト）をもつ少なくとも2人の芸術家による作品3点について詳しく研究し、論じ、推定し、それに関する比較研究を発表する機会が与えられます。HLの生徒はさらに、比較研究をした作品と自身の作品制作のつながりについて明確に述べなければなりません。これは、生徒にとって理論がどのように実践に関係しているかを考えてみる良い機会となります。

課題に関連するコアシラバス領域

比較研究の評価課題では、以下のコアシラバス領域を扱います。ここでは、「芸術作品」という言葉は一般的な意味で使われており、さまざまな視覚的および文化的な創造物のことをいいます。

文脈に沿った美術

- ・ 探究した作品それぞれの社会的、歴史的、政治的そして知的文脈（コンテキスト）はどのようなものか。
- ・ 芸術作品は、その作品が制作された世界の様相をどのように反映しているか。
- ・ 受け手は、世界のどのような経験を芸術作品の解釈や鑑賞にもち込むか。
- ・ その芸術作品を分析、解釈そして評価するにあたり、どの批判的方法論が最も適しているか。
- ・ これらの文脈を探究することは、生徒自身の作品制作にどのような影響を及ぼしたか。（HLのみ）

美術の方法

- ・ それぞれの芸術作品に、どのような表現手段、制作過程そして技法が用いられたか。
- ・ 過程および技法のどのような面が、伝統的または革新的か。

- ・ デザインの要素と原理といった形式的特性はどのように用いられ、どのような効果（または影響）を与えているか。
- ・ 作品中にどのようなモチーフや記号、象徴が用いられ、それらは受け手に何を伝えているか。
- ・ 芸術作品はどのように評価されているか。
- ・ 芸術家の方法論は生徒自身の作品制作にどのような影響を及ぼしたか。(HLのみ)

美術のコミュニケーション

- ・ どのような構成、発表方法が、知識や理解を最も効果的に伝えるか。
- ・ 図表やグラフィックをどのように使えば、言葉のみの場合よりも情報をより効果的に伝えることができるか。
- ・ 比較研究の受け手は誰か。どのような理解があらかじめ想定できるか。

芸術家およびアプローチの例

この課題の特性は、生徒が課題の要件を満たし採点規準に沿っていれば、比較的自由に広範囲にわたるアプローチが可能なことです。以下の表では、課題へのアプローチの例と関連する芸術家、芸術作品または人工製品を挙げています。ただし内容を規定したもので、網羅したものでもありません。

アプローチ	芸術家／作品	説明
主題	<p>ダミアン・ハースト (英国人、1965 年 生まれ) 『<i>For the Love of God</i> (神の愛のために)』 (2007 年)、8601 個の傷のないダイヤモンドを敷き詰めたプラチナでつくった人間の頭蓋骨。</p> <p><i>Mosaic mask of Tezcatlipoca</i> (テスカトリポカのモザイクの仮面) (メシカ／ミシュテカ、15～16 世紀頃)、人間の頭蓋骨、鹿皮、トルコ石、黒色褐炭、磨いた黄鉄鉱、白いほら貝 (スイショウガイ科)。鼻腔は、明るい赤のミズイリショウジョウ貝 (ウミギクガイ科) で裏打ちされている。</p> <p><i>Quimbaya Death mask</i> (キンバヤ・デスマスク) (コロンビア：キンバヤ、600～1100 年頃)、金</p>	<p>死を忘れるな (Memento Mori)</p> <p>この発表は、ダミアン・ハーストの『神の愛のために』(2007 年) の作品に重点をおき、メキシコの <i>Día de Muertos</i> (死者の日) のイメージに関する生徒の興味からきたもの。</p> <p>ハーストの作品と 15～16 世紀のミシュテカのテスカトリポカのモザイクの仮面およびキンバヤ・デスマスクとの比較がなされた。</p> <p>この生徒は、さまざまな文化に死のイメージが広く普及していることを、機能および重要性を考慮しつつ検討している。</p> <p>また美しく高価なものを人生の末期を表す物と共に並べることについて考察している。</p>

アプローチ	芸術家／作品	説明
<p>主題</p>	<p>ジャン＝ミシェル・バスキア (ハイチ系アメリカ人、1960～1988年) 『<i>Irony of Negro Policeman</i> (黒人警察官の皮肉)』(1981年)、キャンバスにアクリルとクレヨン、183×122cm。</p> <p>キース・ヘリング (アメリカ人、1958～1990年) 『<i>Untitled</i> (無題)』(ベルギー、アントワープの近代美術館内カフェテリアにある壁画、1987年)、壁画</p> <p>バンクシー (英国人、生没年不詳) 『<i>Untitled</i> (無題)』(キース・ヘリングに捧げる、ロンドン、バーモンジー、ザ・グレインジ)、ストリート・グラフィティ、エナメル・スプレー、ステンシル</p>	<p>犯罪から消費へ</p> <p>この生徒は、グラフィティ／ストリートアートに興味があり、芸術か公共物の破壊行為かの定義について、自らの作品を通して疑問を投げかけている。</p> <p>生徒の研究をさらに広げるため、担当教師はこの生徒にジャン＝ミシェル・バスキアとキース・ヘリングの作品を紹介した。両者とも、尊敬される芸術家という地位を得る以前は、グラフィティ界にいた。</p> <p>この生徒は、それぞれの芸術家が制作をした／している世界の文化的文脈(コンテキスト)と作品中の政治批判の重要性を探究している。</p> <p>この生徒は、キース・ヘリングに敬意を表するバンクシーの作品を見つけたことを特に喜んでいる。</p>
	<p>アンドレス・セラノ (アメリカ人、1950年生まれ) 『<i>Piss Christ</i> (小便キリスト)』(1987年)、グラスに入った液体(本人は自分の尿と説明)の中に沈めたプラスチック製十字架像の写真。</p> <p>デビッド・チェルニー (チェコ人、1967年生まれ) 『<i>Shark</i> (サメ)』(2005年)、ダミアン・ハーストの『<i>The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living</i> (生者の心における死の物理的不可能性)』のパロディーで、ガラス製タンクの中に入れられた実物そっくりの縛られたサダム・フセインのレプリカ。</p> <p>ビル・ヘンソン (オーストラリア人、1955年生まれ)、『<i>Untitled#38</i> (無題#38)』、2005年6月、タイプC写真、127×180cm、5+2 A/P版</p>	<p>攻撃の天才</p> <p>ロバート・ヒューズの『<i>Shock of The New: Art and the Century of Change</i> (モダンアート衝撃の100年)』についてのTOK発表に続き、この生徒は、最近の論議を醸している芸術と強い反応を引き起こす芸術の力の研究を始めた。</p> <p>比較研究では、作品中に使われた象徴やイメージに対するさまざまな反応について、多様な文脈において作品を見て反応すると考えられる受け手の異なる観点に立って検討した。</p> <p>研究は長続きしなかったが、この生徒は宗教に基づく保守的な私立学校教育からくる思い込みや文化に挑戦する、熱意あふれる作品シリーズを制作した。</p>

アプローチ	芸術家／作品	説明
<p>歴史的</p>	<p>サンドロ・ボッティチェッリ (イタリア人、初期ルネサンス：1445～1510年頃)、『<i>Nascita di Venere</i> (ヴィーナスの誕生)』(1486年)、キャンバスにテンペラ、172.5 × 278.9cm</p> <p>アレクサンドル・カバネル (フランス人、1823～1889年)、『<i>Naissance de Venus</i> (ヴィーナスの誕生)』(1863年)、キャンバスに油彩、130 × 225cm</p> <p>エドゥアール・マネ (フランス人、1832～1883年)、『<i>Olympia</i> (オランピア)』(1863年)、キャンバスに油彩、130.5 × 190cm</p> <p>ORLAN (オルラン) (ミレイユ・スザンヌ・フランチェット・ポルテ、フランス人、1947年生まれ)、『<i>The Reincarnation of Sainte Orland</i> (聖オルランの転生)』(1990年開始)、芸術家の体に何度も行われる整形手術</p>	<p>ヴィーナスの姿</p> <p>この比較研究は、人間の姿と変化する美の観念の表現に重点をおいた生徒自身の作品制作実践から生まれた。</p> <p>比較研究は、西洋美術における女性像を表現する主要作品の概観を呈する。</p> <p>作品の分析、解釈、評価そして比較において、この生徒は、フェミニズムの批判的方法論を採用した。それにより、作品中のイメージの解釈、そして作品が制作された文脈とより広い西洋美術の規範における作品の重要性の評価を、フェミニズム理論がどのように特徴づけているかを特定した。</p>
	<p>パブロ・ピカソ (スペイン人、1881～1973年)、『<i>Les Femmes d'Alger (O. J. R. M.)</i> (アヴィニヨンの娘たち)』(1907年)、キャンバスに油彩、243.9 × 233.7cm。</p> <p><i>Ngil</i> 儀式用の牙マスク (中央アフリカ、ガボン、19世紀頃)、木、66cm。</p> <p>イベリア人女性の頭 (スペイン、カステーリャ・ラ・マンチャ州、アルバセテ県、紀元前299～100年頃)、砂岩、15 × 17 × 10cm。</p>	<p>ピカソの「アヴィニヨンの娘たちにおける」プリミティヴィズム</p> <p>この生徒は、美術における特に先住民族のモチーフに重点を置いた「流用 (アプロープリエーション)」の倫理に関するTOK考察を行ったことにより、この主題に興味をもつようになった。</p> <p>この生徒は、ハル・フォスターの『<i>The “Primitive” Unconscious of Modern Art</i>』、第34巻、10月、(1985年秋)、pp. 45-70、を紹介された。この章は、ピカソ本人は否定しているが、「アヴィニヨンの娘たち」に見られる様式の過渡期の要素は、ピカソがアフリカおよびイベリアの彫刻に触れた影響によるという主張を評価する手助けとなった</p>

アプローチ	芸術家／作品	説明
歴史的	<p>レンブラント・ハルメンス・ファン・レイン (オランダ人、1606～1669年)、『<i>Self-Portrait with Two Circles</i> (自画像と2つの円)』(1665年～1669年頃)、キャンバスに油彩、114.3 × 94cm。</p> <p>フィンセント・ファン・ゴッホ (オランダ人、1853～1890年)、『<i>Self-Portrait with Bandaged Ear, Easel and Japanese Print</i> (イーゼルと日本の版画の前の耳に包帯をした自画像)』(1889年)、キャンバスに油彩、60 × 49cm。</p> <p>フリーダ・カーロ・デ・リベラ (メキシコ人、1907～1954年)、『<i>Self-portrait with Thorn Necklace and Hummingbird</i> (とげつきのネックレスとハチドリのある自画像)』(1940年)、キャンバスに油彩、61.25 × 47cm。</p> <p>ブレット・ホワイトリー (オーストラリア人、1939～1992年)、『<i>Art, Life and the Other Thing</i> (芸術、人生そしてもう一つのもの)』(1978年) (トリプティカ)、油彩、ガラス製の目、髪、厚紙にペンとインク、漆喰、写真、油彩、乾燥させたPVA、タバコの吸い殻、皮下注射器、板絵、90.4 × 77.2cm、230 × 122cm、31.1 × 31.1cm。</p>	<p>自撮り (セルフイー)</p> <p>この研究で探究された作品は、元は、この生徒が自分自身の自画像を描いている時に研究したものだ。</p> <p>自らの自画像がある特定の期間にシリーズとして急速に出来上がっていくのを見て、この生徒は、一連の作品として数多くの自画像を描いている芸術家に特に興味をもつようになった。</p> <p>この生徒は比較研究で、肖像画が制作された時代と場所という文脈において変化する自画像の表現技法を考察した。</p> <p>その分析と解釈では、形式的そして象徴的な記号を通して意味が伝えられる方法を考察した。ホワイトリーに関しては、文字による記号も考察した。</p> <p>この生徒は何点もの作品を考察したので、自らの考えを完結に伝えるために、よく考えて注釈を入れた画像や図表を最大限に活用することになった。</p>

資料

I B資料『「美術」指導の手引き』では、比較研究で探究する作品は、少なくともその1点は生徒が直接経験したものにすることが強く奨励されています。そのため、美術館やギャラリーまたは芸術家のアトリエの見学が、生徒の情報源として決定的に重要となります。芸術作品は、それ自身が一次資料(直接的資料)と見なされなければなりません。学校の地理的、政治的または経済的な理由により、美術館やギャラリーへのアクセスが難しい場合は、生徒は良質の複製に触れることが必要です。

美術の教師が、生徒が直接アクセスできる最も影響力のある情報源であることに疑いの余地はありません。生徒が作品を分析および分解し、作品の文化的文脈(コンテキスト)を研究するために必要な優れた指導は、生徒がコースで成功を収めるには欠かすことができません。

視覚芸術、芸術作家、芸術スタイルや芸術運動、年代や芸術テーマについて書かれた書籍も大変役立ちます。このような本では一次資料として使える良質の複製が見られるだけでなく、作品の意図、目的、文化的文脈（コンテキスト）および重要性についての信頼できる貴重な二次資料（間接的資料）としての見解も得られます。特に展覧会のカタログは、キュレーターがなぜある特定の作品と一緒に並べることにしたのか、どのような関連やつながりが暗示されているのかを考えるなど、批判的に考察すれば比較研究を構築するためのモデルを提供してくれることがあります。

美術雑誌などの定期刊行物もまた、豊かな情報を提供してくれます。多くの場合、作品制作に関して、その他の出版物よりも現代の最新の傾向を反映しています。

インターネットは、賢明に活用すれば、ますます研究に役立つようになってきています。生徒は慎重にウェブをナビゲーションするのに必要なスキルをもちあわせているとよく見なされますが、実際にはそうでないことの方が多いです。生徒には、サイトの執筆者の探し方と提供された情報が信頼できるものであるかの見極め方を指導しなければなりません。ギャラリーや美術館の中には、教育目的のページやフォーラムのある優れたウェブサイトをもっているところがたくさんあります。このようなウェブサイトもよいですし、または、認められた現代の芸術家の中には、自分自身でウェブサイト进行管理する人も増えてきていますので、どちらも良い出発点となります。

生徒のための手引き

課題の概要

比較研究は外部評価による評価課題であり、配点比率は20%です。

この課題を完了するには、異なる対照的な文化的文脈（コンテキスト）をもつ少なくとも2人の芸術家による作品を少なくとも3点選び、その比較研究を提出しなければなりません。作品は、生徒自身が教科学習の一環として研究した作品から選び、それをさらに探究し、スライドとして提出します。

形式的な要件

SL

- ・ SLの生徒は、少なくとも2人の異なる芸術家が制作した作品、オブジェまたは人工製品を少なくとも3点考察そして比較し、それを10～15枚の画像ファイルにして提出します。
- ・ 比較および分析する作品は、文化的文脈（コンテキスト）が違うものでなければなりません。
- ・ SLの生徒は、使用した資料のリストを提出しなければなりません。

HL

- ・ HLの生徒は、少なくとも2人の異なる芸術家が制作した作品、オブジェまたは人工製品を少なくとも3点考察そして比較し、それを10～15枚の画像ファイルにして提出します。
- ・ 比較および分析のために選ぶ作品は、文化的文脈（コンテキスト）が違うものでなければなりません。
- ・ HLの生徒は、研究した芸術分野および芸術家から自分自身の作品や制作実践にどの程度の影響を受けたかを分析し、それを3～5枚の画像ファイルにして提出しなければなりません。
- ・ HLの生徒は、使用した資料のリストを提出しなければなりません。

採点規準の概要

採点規準		点数	試験官が求めているもの
A	形式的特性の分析	6	<ul style="list-style-type: none"> ・ 選択した芸術作品、オブジェまたは人工製品の形式的特性を効果的に特定し分析している。 最高の到達レベルに達する成果物は、少なくとも2つの文化的起源から作品を選んでその形式的特性を特定、分析し、さらにその形式的特性の分析が一貫して信頼できる出典に基づき、かつ効果的である。
B	機能および目的の解釈	6	<ul style="list-style-type: none"> ・ 選択した芸術作品、オブジェまたは人工製品の機能および目的を、それらが制作された文化的文脈（コンテキスト）において正しい情報に基づき適切に解釈している。 最高の到達レベルに達する成果物は、選択した作品の制作された文化的文脈（コンテキスト）における機能と目的について、一貫して信頼できる出典に基づいた適切な解釈を示している。
C	文化的重要性の評価	6	<ul style="list-style-type: none"> ・ 選択した芸術作品、オブジェまたは人工製品の文化的重要性を、それらが制作された特定の文脈（コンテキスト）において正しい情報に基づき理解している。 最高の到達レベルに達する成果物は、選択した作品が制作された特定の文脈における素材や概念および文化面での重要性を、一貫して信頼できる出典に基づき、適切に評価している。

採点規準		点数	試験官が求めているもの
D	比較および関連付け	6	<p>・ 選択した芸術作品、オブジェまたは人工製品間のつながり、類似点および相違点を効果的に特定し、批判的に分析している。</p> <p>最高の到達レベルに達する成果物は、選択した作品間のつながり、類似点および相違点を批判的に分析し、さらにこのつながりが論理的で理路整然としており、作品間の比較についての理解を十分に示している。</p>
E	発表および科目特有の言語	6	<p>・ 一貫して適切な科目特有の言語を活用し、視覚的に適切かつ読みやすい方法で、明確かつ理路整然と情報が伝えられている。</p> <p>最高の到達レベルに達する成果物は、情報を明確かつ理路整然と伝え、その結果として、視覚的に適切で読みやすく、興味をそそる研究となっている。また初めから終わりまで、科目特有の言語が正確かつ適切に使われている。</p>
F	自身の作品制作実践との関連づけ（HLのみ）	12	<p>・ 選択した作品の中から1点または複数の作品と、自身の作品制作の過程および実践の間の関連性を特定した上で、比較研究の結果と、この研究から芸術家としての自分の成長がどのように影響を受けたかを分析し、振り返る。</p> <p>最高の到達レベルに達する成果物は、研究結果を一貫性をもって適切に分析し振り返っている。さらに自分の成長についての的確な考察を行い、それを正しい情報に基づき有意義に自身の作品制作の実践に関連づけている。</p>

構成の例

はじめに	重点的に取り組む芸術作品、オブジェまたは人工製品を選択した研究の領域、そして研究をまとめるために使った主題または概念の枠組みを要約する。	1枚の画像ファイル
芸術作品、オブジェまたは人工製品とその文脈	異なる資料から自身の研究を要約し、選択した芸術作品、オブジェまたは人工製品を特定し、解釈に向けた探究について示す。また、さまざまな批判的理論や方法論、それらの組み合わせを作品にどのように適用したかを説明する。研究領域には、以下のようなものが考えられる。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 選択した作品の文化的文脈（コンテキスト）の分析 ・ 選択した作品の形式的特性（形／形式、空間、色調、色、線、質感などの要素およびバランス、リズム、均衡、強調、パターン、多様性などの法則）の特定 ・ 選択した作品の機能および目的の解釈（作品に使われているモチーフ、記号、象徴の意味など） ・ 作品の素材や作品概念、文化における重要性、およびそれが制作された文化的文脈（コンテキスト）の評価 	3～5枚の画像ファイル
比較および関連づけ	作品間の関連性を明確に特定しつつ、異なる作品を比較する。この比較には、以下のようなものが考えられる。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 選択した作品の文化的文脈（コンテキスト）の比較 ・ 選択した作品の形式的特性の比較 ・ 選択した作品の機能および目的の比較 ・ 作品の素材、概念および文化における重要性の比較 	3～5枚の画像ファイル

<p>自身の作品制作の実践との関連づけ（HLのみ）</p>	<p>比較研究の結果を振り返り、自分自身の制作実践および作品が、比較研究で考察した芸術作品、オブジェまたは人工製品やその制作者からどの程度の影響を受けたかについて振り返る。この影響や自身との関連性は、視覚形式および記述形式の両方でその証拠を示さねばならず、その例としては以下のようなものが考えられる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 文化的文脈（コンテキスト） ・ 形式的特性 ・ 機能と目的 ・ 素材、概念、および文化における重要性 <p>自身の作品および実践に言及する際、他の資料からイメージについて言及するとき同様、細部にまで厳密な注意を払って作品を特定し認識しなければならない。</p>	<p>3～5枚の画像ファイル</p>
<p>出典</p>	<p>研究中に使用した資料の引用文献リストを付けること。比較研究では、全体を通して本文中で引用を明記されなければならない。比較研究で使用された画像はすべて、学校が選んだ引用形式の規則にしたがい、作品タイトル、制作者、制作年（この情報がわかっている場合）、出典が確認できるよう適切に引用しなければならない。</p>	<p>1枚の画像ファイル</p>

生徒のための追加アドバイス

- ・ ほとんどの生徒は、マイクロソフトの PowerPoint® や、アップルの Keynote®、Prezi Pro™ などのスライド・プレゼンテーション・ソフトウェアを使って比較研究を完成させ、その後、その文書をポータブル・ドキュメント・ファイル（PDF）に変換してコンピューターを使って提出を行うでしょう。スライド内でアニメーションを使ったり、スライド間に画面切り替え効果を使ったりするのは避けましょう。これらの効果はファイルの変換時に消えてしまうか、モデレーターがすばやくスライドを移動する場合に見落とす可能性があります。
- ・ 発表のために画像を取り込む際、まず最初に縦または横を最高で 1500 ピクセルにサイズ変更し、ウェブおよびデバイス用に最適化しましょう。そうすることにより、画面で見た時の画像の質を落とさずに、ファイルの容量を大きく減少させることができます。

- ・ 発表には、一貫性のあるデザインを使用しましょう。全体を通して使用するフォントは1種類または2種類にしましょう。一般に、サンセリフフォントが画面上で読みやすいといわれています。幅の狭いフォントまたは草書フォントは避けましょう。スライドの背景は目立たず一貫したものを使い、背景と本文の色は対照的なものを使いましょう。
- ・ できるだけ、文章よりもビジュアルとグラフィックを使うようにしましょう。
- ・ 文法および綴りをチェックしましょう。芸術家の名前および科目専門用語の綴りには特に注意を払いましょう。
- ・ 担当教師は、比較研究の最初の草稿にのみ、改善のための提案をすることができます。締め切りに間に合うように提出しましょう。

パート2（SLおよびHL）：プロセスポートフォリオ

外部評価40%

なぜプロセスポートフォリオを評価するのか

プロセスポートフォリオ課題は、生徒がどのように成長し一連の作品の制作に向けて努力するかを忠実に評価します。またこの課題は、すべての評価目標に関連するという点から、美術における学びの行程のすべてに触れるというこのコースの総合的な特質を反映していると言えます。プロセスポートフォリオ課題は、美術コース学習中に生徒がどれほど技法的に達成したか、そしてビジュアル・コミュニケーションに適した素材、アイデア、実践の活用について理解しているかの証拠となるような作品の選択の過程に相応の重点を置きます。さらに、作品に焦点をあて、広範囲にわたる表現手段に取り組むことが奨励されています。

課題に関連するコアシラバス領域

プロセスポートフォリオ評価課題では、以下のコアシラバス領域を扱います。

文脈に沿った美術

- ・ 時代と共に、芸術における制作過程がどのように変化したか、そして表現手段や技法が発達し、技術的に進化したかについての研究
- ・ 多様な芸術分野、様式、地域的な流派および団体の習熟
- ・ 学校内において利用可能なさまざまな表現手段、技術および設備の使い方についての研修およびそれらを実際に使う経験
- ・ 学校または地域で生徒が利用可能な専門知識の特定（たとえば、地元で制作活動をする芸術家、美術科職員が特に関心をもっている分野、情報通信技術（ICT）、デザイン技術などにおけるそのほかの関連職員の専門知識など）

美術の方法

- ・ 歴史の中にみる芸術の制作過程や技法の発展、そしてそれらが異なる文化、伝統においてどのように使われたかに特に注目して、さまざまな表現手段および技法を個人が経験しやすくするための作品制作を経験する（平面、立体、カメラを使用した形式、電子および画面を使用した形式を含む）

- ・ 他の芸術家の作品制作の実践について研究し、その芸術家の技法や実践から学び作品制作に役立てる
- ・ 上記の経験から広がる可能性について考え、美術ジャーナルにそれを記録し、制作意図およびアイデアを振り返る。
- ・ 実践の過程をビデオや写真で記録する
- ・ 作品制作時にその実践をデジタルで記録する手段を探究し、そこで得た技能を用いて実験と探究の記録を制作する

美術のコミュニケーション

- ・ 意図した意味と目的がどのように伝わるかに特に重点をおき、進行中の作品を振り返る
- ・ 制作中の作品をさらに発展させる好機を見極める
- ・ 自身の制作意図に照らし合わせて、自らの成功および失敗を批評し、進行中の作品が一般に公開された場合、受け手にどのような影響を与える可能性があるかを考察する

生徒に多様な形式に取り組みさせる

多様な形式と表現手段を用いた作品制作の実践を促す最も簡単な方法は、生徒に自分のイメージを異なる表現手段や素材を使って表現するように奨励することです。この方法は、生徒がよく知らない技法や表現手段を紹介するコースの初期段階で導入するのが最適です。1つの形式を用いた定められた課題を出し、それが完成したら、次は異なる形式にふさわしいイメージにさらに発展させるよう生徒に指導します。美術ジャーナルでの振り返りの練習も一緒に行えば、このアプローチは生徒の習慣となり、生徒は多様な形式で制作するという要件を満たせるばかりではなく、プロセスポートフォリオの採点規準D:「吟味、改善および振り返り」に対応した作品制作の実践を促すことにもなります。

以下に、簡単な形式を使った課題の例を2つ挙げます。

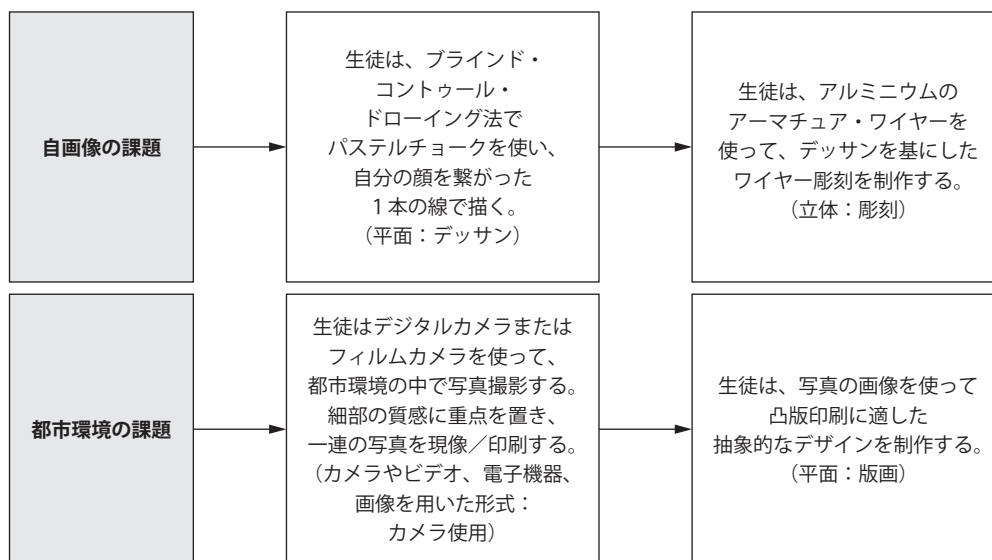


図 10

資料

作品制作は、安全かつ科目の創造的要求を促進するようなふさわしい空間で行われなければなりません。滑らない床、適当な換気、適切な照明、水道水へのアクセス、そして素材および完成した作品のための適切な保管場所が最低限必要です。

美術では、展開する学習コースに基づき、生徒のためにどのような素材および設備を提供するか、また生徒はどのような素材および設備を自分で準備することを求められるのかを決めなければなりません。そのとき学校および学校を取り巻く地域社会の経済力も考慮してください。

たとえば生徒には、これから行う活動に必要な安全保護具、美術ジャーナル、ひと揃いの筆やデッサン用品といった基本的な美術セットを自分で準備することが求められるかもしれません。

一方学校側としては、大きな材料や設備を提供し、美術のアトリエには、予算が許す範囲で最高の品質の材料を準備することも可能です。

材料の準備に加え、さまざまな作品制作の技法についてのマニュアル一式も、美術のアトリエにはかけがえのない備品です。

生徒のための手引き

課題の概要

プロセスポートフォリオは外部評価による評価課題であり、配点比率は40%です。

この課題を完了するには、コースの2年間にわたり、一連の作品を発展させる中に行ったさまざまな美術活動の実験、探究、修正および改善の記録をまとめ、発表しなければなりません。その記録には、美術ジャーナルやその他のスケッチブック、ノート、ポートフォリオから注意深く選んだサンプルや、展示課題で発表されなかった予備の作品や発展途中の作品を入れてもかまいません。成果物は、画面上に表示できる一連のスライドとして提出します。

形式的な要件

SL

- ・ SLの生徒は、さまざまな作品制作の過程で継続的に行った実験、探究、修正および改善の証拠となるような画像ファイルを9～18枚提出します。
- ・ 提出された作品は、少なくとも**2種類**の作品形式で制作されたものでなければならず、その形式は、それぞれ作品制作形式の表の異なる列から選んだものでなければなりません。
- ・ 提出された画像ファイルには、「パート3：展示の内部評価課題」で提出する完成作品が含まれてはいけません。

HL

- ・ HLの生徒は、さまざまな作品制作活動で継続的に行った実験、探究、修正および改善の証拠となるような画像ファイルを13～25枚提出します。
- ・ 提出された作品は、作品制作形式の表の最低2つの異なる列から選んだ少なくとも**3つ**の作品制作の形式で制作されたものでなければなりません。
- ・ 提出された画像ファイルには、「パート3：展示の内部評価課題」で提出する完成作品が含まれてはいけません。

採点規準の概要

採点規準	点数	試験官が求めているもの	証拠の例
A 技能、技法および制作過程	12	<ul style="list-style-type: none"> ・ さまざまな技能、技法および制作過程の継続的な実験や修正。作品制作形式の表から選んだ必要な数の作品制作形式を用いる際、自身の制作意図に適した素材を選び活用する能力があること。 <p>最高の到達レベルに達する成果物は、さまざまな技能、技法および制作過程において、確実に継続して実験と修正を行い、制作意図に即した最適の素材を選んだことがわかる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ デッサン、スケッチおよびデザイン ・ 下絵および下調べ ・ 写真のコンタクトシートおよびテストプリント ・ コンピューターのスクリーンショット ・ 彫刻制作過程の写真による記録
B 批判的研究	6	<ul style="list-style-type: none"> ・ 芸術家、芸術作品および芸術のジャンルについての批判的研究。この研究により自身が進める作品制作の実践および制作意図がどのように感化され、影響を受けるかについて理解が深まっていることが見受けられること。 <p>最高の到達レベルに達する成果物は、踏み込んだ批判的研究を行っており、この研究が自身の実践および制作意図の発展にどのような影響を与えたかについて確かな、しかも洞察に富んだ認識がなされていることを明確に示している。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 注釈を入れた他の芸術家の作品の画像 ・ ある芸術家の様式や技法を使った実験 ・ ある特定の芸術家に「倣った」作品の複製制作 ・ 研究した芸術家と自身の作品の間のつながりについての文章による振り返り

採点規準	点数	試験官が求めているもの	証拠の例
<p>C アイデアおよび制作意図の伝達（視覚形式および記述形式の両方で）</p>	6	<ul style="list-style-type: none"> ・ 最初のアイデアと制作意図がどのように形成され発展したかを明確に述べる能力と、さらに表から選んだ必要な数の作品制作の形式を用いて、作品をさらに発展させるためにどのように技術的技能を取り入れ、表現手段およびアイデアを選択したかを明確に述べる能力があること。 <p>最高の到達レベルに達する成果物は、最初のアイデアと制作意図がどのように形成され発展したかを明確に述べている。また技術的技能、表現手段およびアイデアが、作品のさらなる発展のためにどのように取り入れられたかを効果的に伝えている。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ アイデアおよびテーマの概念マップ ・ 作品を通して意味がどのように伝えられるかを考慮しつつ、注釈を使ってイメージを計画 ・ 作品を進める中で常に行われ、結果として方向性、イメージまたは技法を変えるに至った振り返りおよび評価
<p>D 吟味、改善および振り返り（視覚形式および記述的形式の両方で）</p>	6	<ul style="list-style-type: none"> ・ 選択したアイデア、技能、制作過程および技法を吟味、改良し、技能の習得および芸術家としての自身の発展を振り返る能力があること。 <p>最高の到達レベルに達する成果物は、アイデア、技能、制作過程および技法の吟味とその改善の過程が非常に効果的かつ一貫している。作品から、技能の習得と芸術家としての自身の進歩について有意義で確かな振り返りを行っているのがわかる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 構図配置のさまざまな試行 ・ 異なる技法や表現手段を使ったイメージのつくり替え ・ 作品を制作する中で常に振り返り及び自己評価を行い、その結果、作品の方向性、イメージまたは技法を変えるに至る ・ 新しいアイデアにつながるような完成作品

採点規準	点数	試験官が求めているもの	証拠の例
E 発表および科目特有の用語	4	<ul style="list-style-type: none"> ・ 一貫して適切な科目の専門用語を活用し、視覚的に適切かつ読みやすい方法で、明確かつ理路整然と情報が伝えられている 最高の到達レベルに達する成果物は、情報を明確かつ理路整然と伝え、その結果として、視覚的に適切で読みやすく、興味をそそる研究となっている。初めから終わりまで、科目特有の言語が正確かつ適切に使われている。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 文章と写真、イメージ等とのバランス ・ 読みやすい文章 ・ レイアウトに対する配慮 ・ 適切な言語。適切な用語の使用。芸術家の名前や運動が正しく綴られている。

構成の例

プロセスポートフォリオへの取り組み方法は、生徒によって作品制作の方法が異なることと同様、さまざまです。肝心なのは、プロセスポートフォリオに、コース期間の2年間にわたり生徒自身が芸術家として辿って来た道のり、進展が明確に示されていること、そして同時に、その成果が評価規準に対し最も正当に評価を受けることのできるよう表れている、ということです。

提出物には、美術ジャーナル、その他のノートやスケッチブックのページをスキャンしたものを含めてもかまいません。写真やデジタルファイルまたはそれらの組み合わせを使うことも可能です。

プロセスポートフォリオの画像ファイルは、スケッチ、画像、デジタルデッサン、写真または文章など、どのような形式でもかまいません。選択された画像ファイルは、作品制作に使用した技法への持続的な探究について、素材、技術および技法をどのように実験、探究、修正および改善したかについて、そしてこれらを自身が進めている作品にどのように応用したかについての証拠となるようなものであるべきです。表現手段、形式および目的の選択において、自身の制作意図に沿った自分なりの判断をどこで行ったかを示さなければなりません。またプロセスポートフォリオは、自身の研究およびアイデアと作品の展開を説明し、さらにアイデアと表現手段の統合の証拠となるようなものでなければなりません。過程においては、必然的に完成作と習作がつくられるでしょう。その際には、成功も失敗も、どちらも同じようにプロセスポートフォリオに含めるに値する価値ある学習経験であると考えなければなりません。

展示課題の一部として提出された成果物を、プロセスポートフォリオに含めてはいけません。

生徒のための追加アドバイス

- ・ 各画像ファイルに含める項目数には制限はありませんが、資料に内容が詰め込まれすぎていたり読みにくかったりすると、試験官があなたの意図を解釈し理解できないということにもなりかねません。
- ・ プロセスポートフォリオに入れるために、美術ジャーナル、その他のノートまたはスケッチブックからページをスキャンする場合、スキャナーは、赤・緑・青のRGBカラーモードで、解像度を1インチ72ピクセルに設定してください。こうすることで、試験官が成果物を見るときに使用するほとんどのコンピューターの画面に一致させ、提出物を操作しやすいサイズに収めることができます。
- ・ デジタル写真またはその他のデジタル画像をプロセスポートフォリオに使用する際は、画像編集ソフトウェアを使い、画像の色はRGBカラーモードにし、最小幅1000ピクセルから最大幅1500ピクセルの間で、1インチ72ピクセルに保存してください。（大抵のデジタル画像編集ソフトウェアには、「Webおよびデバイス用に保存」がありますので、そのオプションを使ってください）。
- ・ 画像ファイルには、できるだけ横長書式を採用しましょう。これは成果物を採点する際の画面に最も見やすく、各画像ファイルを見るためにスクロールする必要性を最低限に抑えることになるからです。
- ・ プロセスポートフォリオ用の画像ファイルを、マイクロソフトのPowerPoint®や、アップルのKeynote®、Prezi Pro™などのスライド・プレゼンテーション・ソフトウェアを使って編集する場合は、スライド内でアニメーションを使ったり、スライド間に画面切り替え効果を使ったりするのは避けましょう。これらの効果はファイルの変換時に消えてしまうか、モデレーターがすばやくスライドを移動する場合に見落とす可能性があります。
- ・ 芸術家の名前および科目専門の用語の綴りには特に注意を払いましょう。文法および綴りをチェックしましょう。

パート3（SLおよびHL）：展示

内部評価40%

なぜ展示を課題として課すのか

展示課題は、SLおよびHLの生徒が、作品制作の過程の最終的な成果を披露できるような評価の機会を提供します。この課題では技術面での習得レベルや効果的なアイデアの伝達、形式と機能の統合性を評価します。この課題では、生徒は自身の制作した一連の作品の中から、最も良くできた作品を選んだり、その作品を最もよく見せる方法や、受け手と作品の間を結びつけるための配置の仕方を決めたりする優れた判断力があることを示すチャンスでもあります。これに加えて、HLの生徒は、展示された作品とその作品を見る人の関係性についてどのように考慮したかを明確に述べなければなりません。

課題に関連するコアシラバス領域

展示の評価課題では、以下のコアシラバス領域を扱います。

文脈に沿った美術

- ・ 生徒が見て体験した作品や展覧会への反応をもとに、自身の作品を制作し展示する際の制作意図を説明する

美術の方法

- ・ 進行中の課題が、意味および目的をどのように伝えるかを評価する
- ・ 技能、表現手段そして作品概念がいかに結びついているか、それを評価し、振り返りの過程を通じて、一連の芸術作品を制作し、提出作品を選定する
- ・ 「展示」の本質を考え、作品選定の過程について考える

美術のコミュニケーション

- ・ 展示用に完成した作品を選び提出する
- ・ 作品同士が互いにどのようにつながっているかを説明する
- ・ 発表全体にどのように影響を与えるかを論じる
- ・ 作品が異なる受け手に与える影響を考慮し説明する（HLのみ）

作品発表を行う際の実施例

IBワールドスクール（IB認定校）の社会経済事情や物的資源は学校によってさまざまです。半商業的発表を行うことのできるような展示場所を校舎内に所有する学校もあれば、学校の講堂や体育館、時には教室を使って、臨時のスペースで作品を展示する学校もあります。民間のギャラリーや展示空間を借り、生徒の作品を展示した学校も何校かありました。コースのこの構成要素は、生徒の作品を展示するためのスペースの質を評価するためのものではないことを理解するのが大切です。正確には、生徒は以下の点で評価されます：

- ・ 作品に見られる技法の習熟度
- ・ 作品に使われた素材、技法および制作過程の適切な活用
- ・ 作品の完成度および述べられた制作意図がどの程度伝えられているか
- ・ 選んだ作品の一貫性
- ・ HLの生徒は、作品が与えられた空間に配置され発表される方法によって受け手が得る全体的な経験を考慮する

担当教師が、使える展示空間を生徒ごとに割り当てることは、妥当でありまた必要でもあります。展示空間の割り当ては公平でなければなりません、それぞれの生徒の作品の大きさや範囲、壁が必要かそれとも床（または台）が必要かという点、または電気コンセントへのアクセスも考慮しなければなりません。1カ所の展示空間にすべての作品がおさまらなくてもかまいません。学校の構内のどこかに描いた壁画のように特定地域のアート作品を制作した生徒に、別の場所での展示が必要な場合もあるでしょう。

けれども、一旦生徒に展示用の空間を割り当てたら、どのように作品を配置し展示するかは生徒の責任とすることが極めて重要です。これも課題の大切な一面だからです。

生徒が行う作品発表方法には、大きく分けて2種類あります。

総合展	制作順	作品は、主に制作された順に配置される。この方式に従うと生徒の技能の発展が示される。技能の習得はこの課題において評価対象ではないが、順番に並べられた作品間の関係性を見せることができる。
	形式ごと	作品は形式上の関連に沿ってまとめられる。これには表現手段の形式も含まれ、絵画はすべて1カ所に集め、彫刻は別に集めるといった展示も可能である。また、作品がいつ完成したかにかかわらず、主に色や明度に関する作品を1つにまとめ、素材や模様に関するものは別にまとめるということも考えられる。
テーマ別展覧会	物語構成	作品がいつ完成したかにかかわらず、一連の作品全体に流れる包括的なテーマが最もよく伝わるように作品を配置する。
	副主題	全体を流れる1つの一貫した主題で括るのではなく、生徒は、関連のある副主題を示し、それに従って作品をまとめることもできる。この展示方法は、作品が制作された順番を大まかに反映することが時にある。なぜなら、制作者は、時に最初の出発点とはかなり異なる作品を制作しつつ、アイデアや概念が展開していくことを発見することがあるからである。

資料

空間：広々とし、照明にむらのない場所が理想的。机や椅子を移動させた教室で十分なこともあります。より大きな場所が必要な場合は、建物の入り口付近や学校の講堂、体育館を使用することもできます。

吊り下げ空間：展示空間に十分な壁面がない場合は、追加の吊り下げ場所を用意する必要があるかもしれません。展示パネルはそのような場合に便利です。学校に展示パネルがない場合は借りることもできますし、または費用をかけずに展示パネルをつくることもできます。安くて表面が平らな板張りの室内ドアでパネルをつくり、それを鋼鉄の補修プレートと並べて接合したり、あるいは適当な垂直ブラケットで垂直に留めたりします。

吊り下げ用金具：ギャラリーで用いるようなピクチャーレールやフックはとても便利です。さまざまな用途に使えますが、ホームセンターに売っているピクチャーフックも同様に効果的です。

台：単調な無彩色に塗ったシンプルな木箱は、立体作品を展示するのに理想的です。きれいに拭いたテーブルを使うこともできます。

生徒のための手引き

課題の概要

展示は内部評価による評価課題で配点比率は40%です。

この課題を完了するには、完成作品に、キャプション（選んだ作品それぞれの作品タイトル、表現手段、サイズおよび独自の制作意図の概要を記したもの）とキュレーター・ステートメントをつけて展示発表しなければなりません。また自身の展示は電子メディアを用いて記録する必要があります。

形式的な要件

SL

- ・ SLの生徒は400語（日本語の場合は800字）以内で書いたキュレーター・ステートメントを提出します。
- ・ SLの生徒は、4～7点の作品を提出します。（提出する作品1点につき、さらに追加で2枚まで写真を提出することが認められています。この追加の写真またはスクリーンショットは、提出する作品のスケール感や細部をより明確に示すことが目的です。追加の写真はオプションです。）
- ・ SLの生徒は、選んだ作品それぞれの作品タイトル、表現手段、サイズ、制作意図を最大アルファベット500字（日本語の場合は200字）で完結に説明したキャプションを提出します。

- ・ SLの生徒は、自身の展示全体を写した写真を2枚提出することが認められています。この写真は評価の対象とはならず、また個々の作品を評価するために使われることもありません。

HL

- ・ HLの生徒は、700語（日本語の場合は1400字）以内で書いたキュレーター・ステートメントを提出します。
- ・ HLの生徒は、8～11点の作品を提出します。（提出する作品1点につき、さらに追加で2枚まで写真を提出することが認められています。この追加の写真またはスクリーンショットは、提出する作品のスケール感や細部をより明確に示すことが目的です。追加の写真はオプションです。）
- ・ HLの生徒は、選んだ作品それぞれの作品タイトル、表現手段、サイズ、制作意図を最大500語（日本語の場合は200字）で完結に説明したキャプションを提出します。
- ・ HLの生徒は、自身の展示全体を写した写真を2枚提出することが認められています。この写真は評価の対象とはならず、また個々の作品を評価するために使われることもありません。

採点規準の概要

採点規準		点数	試験官が求めているもの
A	一貫性のある一連の作品	9	<ul style="list-style-type: none"> ・ 一貫性のある一連の作品が表明された制作意図を実現しており、またそれぞれの作品にテーマの関連性や様式の関連性が明確に見て取れる。 最高の到達レベルに達する成果物は、それぞれの作品間にあるテーマや様式の関連性を効果的に伝えており、一連の作品に一貫性が見られる。表現手段、制作過程および技法の選択と応用、またよく考慮されたイメージの活用により、表明された制作意図が一貫して効果的に実現されている。
B	技法の習熟度	9	<ul style="list-style-type: none"> ・ 形式的特性だけでなく、表現手段および素材に対しても効果的な適用と修正を行っている。 最高の到達レベルに達する成果物は、表現手段および素材の効果的な適用と修正ができ、選んだ形式における技法の習熟度は確かなレベルに達している。そして形式的特性の効果的な適用と修正ができることを示している。

採点規準		点数	試験官が求めているもの
C	概念的特性	9	<ul style="list-style-type: none"> ・ 表明された制作意図に沿って、芸術作品の機能、意味および目的を実現するためのイメージ、記号そして／またはシンボルを効果的に表現している。最高の到達レベルに達する成果物は、アイデアやテーマ、作品概念が効果的に実現されるまで見た目が練られており、複雑なイメージや表現手段、記号そして／またはシンボルを巧みに用いて、表明された芸術的意図を効果的に示している。
D	キュレーションの実践（SLのみ）	3	<ul style="list-style-type: none"> ・ 与えられた空間における一連の作品の選び方、配置の仕方、および展示の仕方に関する理にかなった説明。最高の到達レベルに達する成果物は、展示された作品の選択と配置の正当性を十分に説明している。また作品は、与えられた空間の中で表明された制作意図にしたがい明確でふさわしい方法で展示および配置されている。
D	キュレーションの実践（HLのみ）	3	<ul style="list-style-type: none"> ・ 与えられた空間における一連の作品の選び方、配置の仕方、および展示の仕方に関する理にかなった説明。さらに、展示からどのように作品と受け手の間の関係性を理解できるかについての振り返り。最高の到達レベルに達する成果物は、展示された作品の選択と配置の正当性を十分に説明しており、与えられた空間の中での芸術作品とそれを見る人との間の関係性について効果的に述べている。

構成の例

展示課題には、大きく異なる段階が2つあります。まずは、物理的な展示。自分の作品の中から最良のものを選択し、一貫性のある展示となるように配置しなければなりません。次に、モデレーション（評価の適正化）の過程のために、電子メディアを用いて展示を記録しなければなりません。学校の採点方法がIBの設定した基準と一致していることを確認するため、モデレーターがあなたの展示を見るかもしれないからです。

自分で展示を準備するために、担当の教師から展示用の空間が与えられます。作品が最もよく見栄えがし、制作意図が受け手に最もよく伝わるようにするにはどうしたらよいか、計画し決めなければなりません。その際には、どの作品を近くに並べるか、どの作品は離れていなければならないかを考える必要があります。一緒に展示することにより、制作意図をよりよく伝えるような作品はないでしょうか。

生徒のための追加アドバイス

- ・ 展示のための作品を選択する際は、採点規準に照らし合わせて自身の成果を最もよく反映する最良の作品を選びましょう。担当の教師は、作品の質に一貫性を求めています。ですから、あまりよくない作品を含めると、全体の点数に不利になるかもしれません。
- ・ 一旦、一連の作品を選んだら、キュレーターとしてのアプローチを考えます。作品そのものが物理的な側面で効果的なものになっていますか（つまり、視覚的な特性、異なる表現手段および素材の特性の探究、そして技術的技能の改良に重点をおいているかということです）、それとも概念的な側面を明確に表していますか（つまり、イメージを使い、アイデア、作品概念またはテーマを伝えているかということです）。作品を一貫性のある一連の作品として最もよく示せるようなキュレーションの方法を選びましょう。
- ・ 展示の前に作品を写真で記録しましょう。撮影にはできるかぎり良い照明を使うようにしてください。
- ・ 一旦、満足のいく展示の準備ができたなら、その展示の写真を何枚も撮っておきましょう。展示のコンテキストにおいて、最もよく作品を反映する写真を2枚選びましょう。
- ・ モデレーション（評価の適正化）のために展示の記録を準備する際は、自身のキュレーター・ステートメントに基づき、鑑賞者に見てもらいたい順番に作品を並べます。

キュレーター・ステートメントを書く

キュレーター・ステートメントは、鑑賞者と直接にコミュニケーションをとったり、鑑賞者が一連の作品の制作意図および目的を認識しあなたの視点を理解する手助けをしたり、あるいはこれから経験する一連の芸術作品に対する興味や好奇心を引き起こさせる好機でもあります。

キュレーター・ステートメントを書く際には、一般的な指針を頭に入れておくとよいでしょう。ステートメントには字数制限があります。SLの生徒の場合は400語（日本語の場合は800字）、HLの生徒の場合は700語（日本語の場合は1400字）です。この字数を超えた部分のステートメントは、評価の対象にはなりません。

基本的な流れのもとで構想を立てると、書きやすいでしょう。



図 11

手引きへの追加点

- ・ 自身の展示に関するアイデアにおいて特に役立った作品がある場合、その作品についてさらに詳しく説明し、受け手があなたの思考過程をたどれるようにするとおもしろいかもしれません。
- ・ 展示した作品それぞれに添付する短いステートメントを書く機会があります。ですから、各作品の説明に字数制限を使い切ってしまうよう気をつけてください。むしろ、作品間のテーマおよび／または様式上のつながりを明確に述べましょう。
- ・ ステートメントの様式を考えましょう。この展示は2種類の鑑賞者を対象としています。あなたの学校を取り巻く地域社会の人々と、担当教師とIBモデレーターを含むIB評価システムの中の人々です。一般の受け手を無視したような美術界にしか通じない専門用語を使うのは避けた方がよいですが、自身のビジョンを明確に述べる際には、担当教師やモデレーターの関心をつかむに十分な具体的な言葉を使い

ましょう。展示の中核となるアイデアに重要な美術専門用語があれば、ステートメントの中でその用語を定義するのを忘れてはいけません。

- ・ステートメントは、情報に富んだ説得力のあるトーンで書くべきですが、自分自身の芸術作品について書いているのですから、一人称（「私は」、「私の」など）を使うのが適切です。
- ・自分の作品に対して現実的、率直そして正直に書きましょう。発表した作品を反映していないステートメントは、採点規準に照らして高得点はもらえません。
- ・「より少ないことは、より豊かなこと」です。SLおよびHLの語数制限はそれぞれ400語（日本語の場合は800字）、700語（日本語の場合は1400字）ですが、ギャラリーの展示用に書かれたキュレーター・ステートメントは、300～500語（日本語の場合は600字～1000字）であるのが普通です。

キャプションを書く

提出する各作品には、作品タイトル、表現手段およびサイズを簡単に記したキャプションをつけなければなりません。またキャプションには、作品の最初の制作意図についての概要を作品1点につき単語間のスペースも含めてアルファベット500字（日本語の場合は200字まで）で入れてください。これは、次のような方法で提示することができます。

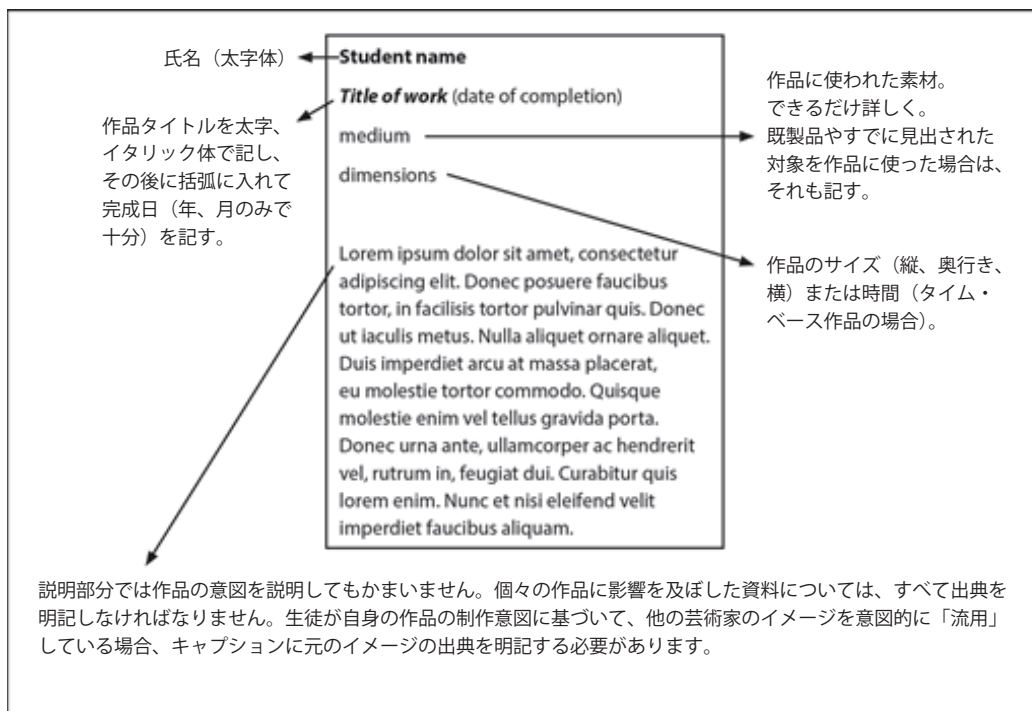


図 12

完成したら印刷し、鑑賞者があなたの作品をより深く鑑賞できるように展示に加えることができます。

キャプションをスチレンボードに貼りつけると、展示が本格的になります。

美術における学問的誠実性

学問的誠実性は、IB資料『「美術」指導の手引き』の至るところで言及されています。担当教師は、評価のために提出する成果物で使われたすべての出典を生徒が明らかにしなければならないことを忘れてはいけません。他の人の作品やアイデアを活用する際、その生徒は、標準的な参照様式を用い、一貫した方法で出典を明らかにしなければなりません。

生徒が本文内の引用にどのような参照様式を使うべきかについて、IBは特に規定をしていません。美術の教師は、科目に適した自分の好みの参照様式を推薦してかまいません。ただし、最低でも著者名、出版日、資料のタイトル、そして場合に応じてページ番号を入れることが求められています。

例：

Benjamin, R (1997) *Orientalism: Delacroix to Klee* (The Art Gallery of New South Wales) pp 22–23

インターネット情報から引用されている場合は、資料の完全なホームページアドレスと合わせて、アクセスした日も記載しなければなりません。

例：

Damien Hirst, <http://www.damienhirst.com/> (22 January 2014)

美術作品を一次資料として使用する美術の生徒もいるかもしれません。その場合、最低でも、作家名、作品タイトル、完成年、表現手段、作品のサイズそして現在の所蔵場所または所有者を記載しなければなりません。芸術家をさまざまな文化的背景から研究したことを実証しなければならない場合は、国籍、生没年月日も記載すると役立ちます。

例：

ジャン＝レオン・ジェローム（フランス人、1824～1904年）

Le Bain（入浴）（1880～85年頃）

キャンバスに油彩、73.6 × 59.6cm

サンフランシスコ美術館蔵。ミルドレッド・アンナ・ウィリアムズ・コレクション。

芸術作品の画像が、例えば本に載っているなど、特定の資料の中にある場合等は、その出典元の情報も含めなければなりません。

例：

ジャン＝レオン・ジェローム（フランス人、1824～1904年）

Le Bain（入浴）（1880～85年頃）

キャンバスに油彩、73.6 × 59.6cm

サンフランシスコ美術館蔵。ミルドレッド・アンナ・ウィリアムズ・コレクション。

出典：

Benjamin, R (1997) *Orientalism: Delacroix to Klee* (The Art Gallery of New South Wales) p 102

生徒は、標準的な参照様式を一貫して使い、言い換えたり要約したのものも含めて使用した出典すべてが明らかになるようにしなければなりません。

美術作品はさまざまな側面から影響やインスピレーションを受けるので、出典を見落とすことなく、活用したすべての資料が正当に評価されるようにしなければなりません。美術の場合、以下のようなものが含まれるでしょう。

- ・ 実践的なワークショップへの参加
- ・ 展覧会および展覧会のカタログ
- ・ 美術専門家のインタビューの録画
- ・ 講義および講義ノート
- ・ 画像および写真
- ・ 録音されたものおよびサウンドトラック
- ・ 新聞記事および雑誌
- ・ オンライン・グループおよびフォーラム
- ・ 他者からのフィードバックおよび助言
- ・ 映画、テレビ、放送番組

出典を明示しない場合、規則違反の可能性があるととしてIBによる調査を受け、その結果IB資格授与委員会からペナルティーを科される可能性があります。コースの正式な学問的誠実性の要件は、『「美術」指導の手引き』およびディプロマプログラムにおける学問的誠実性に関連するその他の出版物に載っています。

作品制作における「流用（アプロプリエーション）」についての追加点

技能を発展させ磨きをかけるための過程として、あるいはパロディーやパステイッシュを通して別のイメージをつくり出すため、他の芸術家の作品を模写することは、西洋美術では長年行われてきました。しかし、提出する課題が自身のものであると明言することを求められる大学入学資格コースという文脈においては、これは、重大な挑戦の意味をもちます。

著作権法は、個人の創造権を保護する国際法における複雑な分野です。国際バカロレア機構は、非合法またはIBの倫理綱領ガイドラインにそぐわない作品を、評価のために受

け入れることはできません。慣習的な著作権のもとでは、すべてのオリジナル作品は、制作されたときに著作権として保護されます。登録をしたり、著作権の印 (©) をつける必要はありません。著作物である作品は、制作者の許可なく使用したり、脚色したり、複製したりまたは出版したりすることはできません。中には、作品を制作し、それを「クリエイティブ・コモンズ」指定する芸術家もいます。そのような芸術家は、別の文脈において、自分たちの作品の利用許可規定を決めます。このような作品は許可なく使用することができますが、利用許可規定を必ず順守しなければなりません。生徒は、<http://www.wipo.int> 等のウェブサイトを使い、自国の著作権法を調べることができます。

画像が大幅に改変されている場合でも、著作権法違反になる場合があります。批評や論評を書く際に作品の全体またはその一部を複製してもよいという「公正利用（フェアユース）」の概念は、二次的創造物の制作には適用されません。

生徒が流用（アプロプリエーション）、パスティーシュ、パロディー、転用またはオマージュを作品制作の実践で探究することにした場合、担当教師は、クリエイティブ・コモンズまたは著作権消滅著作物であるイメージから選ぶように生徒に指導するか、そうでなければ正式な許可を請わなければなりません。オリジナルのイメージの出典は、美術ジャーナルと提出された作品につけられたキャプションに必ず正確に記載するようにしてください。

生徒は、提出する画像が引用または参照する作品の形式や構成に依存するところが大きい場合、この面における功績は認められないことを理解しなければなりません。

生徒の成果物の記録に対するアプローチ

どの評価課題も、評価（外部評価要素）またはモデレーション（内部評価要素）のためにデジタルで提出することを考えて、電子メディアを用いて記録できるように開発されています。生徒による成果物の提出は、コースを通して生徒が何を達成したかを長期的に記録するものです。さらにそれぞれの要素に点数を与えるためや、モデレーションの場合には、内部評価に与えられた点数を支持または調整するために試験官が確認するものです。提出された成果物はすべて明瞭で、生徒の取り組みを適切に示していることがこの上なく重要です。

生徒作品の記録に関する一般的アドバイス

課題2（プロセスポートフォリオ）にも課題3（展示）にも、静止画像または動画による作品の記録を含めた発表を提出しなければなりません。作品は、選択された作品制作の形式に最も適した電子メディアで記録するのが理想的です。たとえば平面作品はスチール写真で、立体作品の場合は短いビデオ録画で保存するのが最適でしょう。ただし、アニメーションなど、カメラやビデオ、電子機器、画像ファイルを使用した作品では、独自のファイル形式を要求されることがあります。課題を記録する際に使用の認められているファイル形式については、IB資料『DP手順ハンドブック』に説明が載っています。試験官は画面上で画像を審査しますので、データをアップロードするのに高解像度で大きな画像ファイルは必要ありません。1インチ72ピクセルでコンピューター画面をちょうど占める大きさが十分です。画像は、最小幅1000ピクセルから最大幅1500ピクセルの間で、RGBカラーモード、72dpiで保存するのが最良です（大抵のデジタル画像編集ソフトウェアには「Webおよびデバイス用に保存」がありますので、そのオプションを使ってください）。こうすることで、試験官がある細部を拡大しようとする際には詳細を十分に映す一方で、標準的なコンピューター画面に簡単に収まり、最終的なファイルの容量を抑えることができます。作品の写真や映像を撮る場合、以下の点が重要になります。

- ・ 画像のピントがしっかり合っている
- ・ 写真の背景は無地、無彩色で、じゃまなものがない
- ・ フラッシュの反射や、ガラスのような反射面からの邪魔な光を避ける
- ・ 台や展示パネルまたは台紙などではなく、対象がはっきりと映っていること
- ・ カラーバランスが正確である。写真撮影でもビデオ撮影でも、ホワイトバランスをチェックする

- ・「段階露出」を使って写真撮影されている。つまり、画像がそれぞれ理想的な露出値と、その露出値の上下の設定でそれぞれ1回ずつ、合計3回撮影されている。最近のカメラのほとんどに、自動的にこれを行うオートブラケットの機能がついている。最良の露出は、その3枚の画像から選ぶことができ、撮影後の編集または撮り直しの時間を削減することができる。

平面作品の記録に関するアドバイス

平面作品は、無地で無彩色の壁に吊り下げて撮影するのがいちばんです。自然光の下でも照明を用いても、光が均一で濃い影がなければ、かなり良い結果が得られます。写真を撮影する人は、芸術作品との間にいくらかの距離をとって焦点距離を長めにしなければなりません。そうすることで、縦方向の収束および歪曲が起これにくくなります。光の状況に応じて最適なホワイトバランスを選ぶことが大切です。カメラにあらかじめ設定されているオプションでは、これができないこともあります。いつも白のカードをもち歩き、ホワイトバランスが使われていることを確認しましょう。

撮影場所の照明が均一でなければ、追加の照明が必要となるかもしれません。安価な作業用ハロゲン照明を、大きな白い紙や半透明のトレーシングペーパーを用いてディフューザーの効果を出せばうまくいきます。最も良い撮影結果を得るには、ソフトボックスに入れたフラッシュを2つ、作品の左右に1台ずつ30度の角度に設置し使用すると良いでしょう。これらはカメラの設定だけではなく、各フラッシュからの出力を調整することができ便利です。また、フラッシュからの色合いは、昼光バランスにします。



図 13

紙に描かれた作品のような小さな平面作品は、コンピューターに直接スキャンすることもできます。コピースタンドも便利です。これは三脚のネジを使い、上下に高さを調節できる円柱にカメラを固定します。作品はレンズに対して完全に平行に設置され、配置された専用のランプで照らされます。

立体作品の記録に関するアドバイス

彫刻やインスタレーションのような立体作品の場合は、スチール写真または短いビデオ・ファイルで記録することができます。

ビデオ・ファイルを使用すると、コンピューター上で彫刻のまわりを歩いて見ることが可能になります。これは、たとえば展示空間のような、実際に作品が設置された場所で撮影すると効果的です。というのも、カメラが彫刻のまわりを回る際に、背景と彫刻が混同されにくいからです。背景は無地で無彩色の方が良い結果を生みます。均一な照明または彫刻の片側に多少偏った照明が理想的です。カメラに取りつけた照明やカメラ内蔵の照明よりも固定照明の方が良いでしょう。固定照明の方が、彫刻にあたる普通の光と影の具合がわかります。カメラの揺らしすぎや、突然動いたりズームしたりするのは避けましょう。撮影者の手がぶれるようであれば、手持ち式のステディカムのような装置を使いましょう。これは撮影者の体に留め具をつけて釣り合いを保つことでカメラのぶれを抑えます。あるいは、台車の上にフルード雲台の付いた三脚を乗せてもうまくいきますが、これには、高さが固定されてしまうという難点があります。撮影者は、焦点距離と作品からの距離を一定に保ち、作品のまわりをゆっくり回ります。追加で作品の細部を映したビデオを何テークかに分けて撮影し、まとめて編集することも可能です。ネガティブ・スペース（空白部）がくり抜かれているような彫刻、または壊れやすい素材で作られた彫刻の場合、カメラの自動フォーカス機能では一貫してフォーカスする点を見つけるのは難しいかもしれません。そのような場合は、カメラを手動フォーカスに変換し、固定されたある一点にフォーカスするようにします。一定の距離から作品を撮影します。撮影中は、カメラや撮影者の持ち物など、表面が映らないよう、表面が反射するものや透明なものに注意しましょう。

スチール写真を用いる場合は、撮影者は、彫刻の形だけでなく背景にも気をつけなければなりません。展示空間に置かれた物や建築要素が目障りであったり、あるいは彫刻自体と混同されたりすることがあるかもしれません。そのため無地で無彩色の背景で写真を撮影するのが最適です。被写界深度を狭くするのも良い手で、背景を少しぼかしながら彫刻にはしっかりピントが合やすことができます。このためには、焦点距離が長めのレンズおよび広い絞り値を使います。彫刻作品の記録には、細部の写真と斜め角度からの写真（前からと後から）2枚で通常は十分ですが、必要な枚数よりも多くの写真を撮影し、生徒に作品を最もよく映しているものを選ばせるのが最良のやり方です。

平面作品とは違い立体作品の写真撮影の場合、作品の形がよりはっきりとするので、片側が少し強めの照明を使うと良いでしょう。これは、一對の安い作業用ハロゲン照明で

代用できます。片方の照明は、作品の近くに 30 ～ 45 度の角度で設置し、これでまずは強いハイライトおよび濃い影をつくります。もう一方の照明は作品からもっと離れた場所に設置し、補助光として使います。そうすると、その補助光が濃い影を照らすことになりません。彫刻作品の表面が光を反射する場合は特に、大きな白い紙や半透明のトレーシングペーパーを用いてディフューザーの効果を出すこともできます。別の角度から作品を撮影するために照明を移動するのも簡単です。

最も良い撮影結果を得るには、ソフトボックスに入れたフラッシュを 2 つ、作品の左右に 1 台ずつ 30 度の角度に設置し使用すると良いでしょう。これらはカメラの設定だけではなく、各フラッシュからの出力を操作することができ便利です。また、フラッシュからの色合いは、昼光バランスにします。片方のソフトボックスは最大出力に、もう一方は出力を半分に設定します。



図 14

小さな彫刻には、安価なポップアップ式ライトテントを使用することができます。

デジタル作品の記録に関するアドバイス (デジタル写真を含む)

平面のデジタル作品は通常、制作または出力に使ったソフトウェアから直接保存するのが最良です。ただし、その作品には他の平面や立体の要素が含まれている、または布地やアクリルのようなさまざまな素材や面に印刷されているなど、発表の方法が特殊で、それが作品全体のまとまりにとって重要な場合は除きます。画像は、RGB カラーモードにし、最低幅 1000 ピクセルから最高幅 1500 ピクセルの間で 72dpi で保存してください (大抵のデジタル画像編集ソフトウェアには、「Web およびデバイス用に保存」がありますので、そのオプションを使ってください)。こうすることで、試験官がある細部を拡大しようとする際には詳細を十分に映す一方で、標準的なコンピューター画面に簡単に収まり、「写真を

写真撮影する」過程で写真の整合性を失うことなく、最終的なファイルの容量を抑えることができます。

同様に、アニメーションや動画も、生徒が使用しているプログラムに埋め込み可能なフォーマットとして、最終的に使用したソフトウェアで保存しましょう。こうすることで、プロセスポートフォリオや展示のための提出物が、ウェブやデバイスで閲覧する際に最適化されるようにします。

撮影後の編集に関するアドバイス

生徒の作品を写真で記録した後、縦方向収束による歪曲を修正したり、不要な背景や台を切り取ったり、あるいは露出、コントラストおよび色バランスを修正するために、画像編集ソフトウェアを使ってもかまいません。ただし写真は、実際の作品そのものの真実の姿を映したものでなければなりません。

作品に追加修正を加えることは、非倫理的とみなされる可能性があります。

補足資料

展示

教師用計画作成チェックリスト

展示

このチェックリストは、授業方法の計画に活用するか、またはプログラムの計画が出来上がったところでチェックリストとして活用することができます。このチェックリストを使い、生徒がこの課題の必要事項に備えられるようにしてください。

パート3：展示	
視覚的手段および記述的手段を使ったコミュニケーションの方法を探究し、知識や理解を最も効果的に伝える方法の芸術的選択をする経験をさせた。	
発表の多様な発表形式が受け手または観客に及ぼす影響をクラスで考察する経験をさせた。	
「展覧会」の本質を考察し、ギャラリーや美術館の役割および機能を考察する機会を生徒に与えた。	
知識に基づいて作品への反応を発展させる経験をさせ、生徒は自身の作品制作および展示について制作意図を明確に説明できるようになった。	
生徒が見て体験した作品や展覧会に対して、知識に基づいた感想を積極的に述べる機会を生徒に与えた。	
完成した作品が、なぜ、どのように公共の場に展示するために選ばれたのか生徒が研究しよう万全を期した。	
キュレーターの役割とキュレーションの実践方法を探究し、受け手とのコミュニケーションと作品発表のための意思決定の過程を理解し正しく認識する機会を与えた。	

パート3：展示	
	技能、表現手段および概念の統合を示しながら、振り返りおよび評価の過程を通じて、一連の芸術作品を制作する経験をさせた。
	自身の作品についてどんなメッセージを受け手に伝えたいかを考慮しながら、作品を発表用に発展させ、展示用のサンプルを選び始める機会を生徒に与えた。
	技法を習熟させ概念的な力を発展させる機会を生徒に与えた。
	作品制作を通して自身の固有の考えを表現する機会を生徒に与えた。
	進行中の作品がどのように意味や目的を伝えるかを生徒が評価し、「展覧会」の本質について考察し、そして作品選択の過程と自身の作品が異なる受け手に与える影響について考える経験を促した。
	意図した意味および目的がどのように伝えられているかに特に重点をおき、自身の作品を振り返る技法について、生徒に指導をした。
	生徒の成功および失敗を彼らの制作意図に照らし合わせて批評し、自身の進行中の作品が一般に公開された場合、どのような影響を受け手に与えるかを考慮するよう奨励した。
	生徒に、完成作品のサンプルを自主的に選ばせ、なぜそれらの作品が展示に効果的な作品なのか、特に自身が明示した制作意図と自身の芸術作品について伝えようとしているメッセージについて振り返る機会を設けた。
	課題の本質と要件の概要および採点規準の要約を提供した。
	生徒と一緒に採点規準を分析し、例を共有した。
	成果物を採点した後で得点をIBIS（IBインフォメーションシステム）に入力し、モデレーション・サンプルをデジタルで提出するのに十分な時間を確保するため、展示やそれに続く作品の記録の学内での締め切りを余裕を持って設定した。

I B 学習者像調査

配布資料LP1

それぞれの I B 学習者像の特質を見て、以下の点を書き記してください。

- a. 美術によってこの特質がどのように発展すると思うか
- b. この特質は美術や作品制作にどのように表れているか

探究する人

たとえば：

- a. 生徒は自分自身の作品制作において表現手段や素材を試してみなければならない。
- a. 生徒は特定の美術作品に見られるシンボルのもつ文化的重要性を調べる。

知識のある人

考える人

コミュニケーションができる人

信念を持つ人

心を開く人

思いやりのある人

挑戦する人

バランスのとれた人

振り返りができる人

計画立案の手引き

配布資料GTP1

コースで以下の要素にどのように取り組んでいるかについて記入する。

特徴	説明	取り組み方
魅力的	おもしろくて、生徒の興味を引き、好奇心がかきたてられるコース。学習を通して、年齢相応の素材と概念に触れることができる。	
生徒中心であり個別対応	各生徒それぞれの興味、情熱、技能および理解を育むコース。異なるタイプの学習者を念頭に入れて設計されている。	
綿密性	I B資料『「美術」指導の手引き』に記載の要件をすべて満たし、生徒に評価課題の準備をさせるコース。	
真正性	時代と現実に即したコース。生徒は美術家が用いている「実際の」制作過程と課題に取り組む。生徒は自身の背景を理解し、自身の制作意図を実現し、受け手や期待する他者への影響について考慮した作品を制作する。	
実践的	活動を通して学習するコース。美術は動的、創造的、視覚的、共感的、運動感覚的な形式であり、指導方法もそれにふさわしいものとなる。学習は活動を通して、また生徒と教師の協働や生徒間の協働を通して行われる。	

特徴	説明	取り組み方
広範囲	一連の美術の領域を対象として、多様な形式およびアイデアを探究するコース。生徒は多数の視点（芸術家、受け手、美術史家、美術批評家およびキュレーター）を通して美術に取り組む。	
ローカルな地域性とグローバルな文脈	地元および世界中に見られる美術の実践、表現技法および表現手段の研究を行うコース。生徒は美術がその文脈にどのように関連するのか考察し、美術の研究とは私たちの住む世界の研究であることを理解する。	
透明性	生徒がコース内容、その目的および要件をきちんと理解している。生徒は評価課題と規準をよく理解し、自身の進歩と発展について明確な考えをもつ。	
体系的	すべての領域をカバーし、すべての要件を満たし、またすべての生徒が評価課題の準備をするよう、綿密に構成されたコース。振り返りの時間も想定される。	
一貫性	生徒がホリスティックな経験を積めるコース。生徒は個別の領域と美術実践の関係性や、各分野の相互に関連する特性を理解する。	

美術展見学ワークシート

配布資料A E V 1

会場名と住所		会場の種類 <ul style="list-style-type: none"> ・ 国立または県立美術館 ・ 国立または県立歴史博物館 ・ 現代美術館 ・ コマーシャルギャラリー ・ 公共空間 ・ アーティストが運営するスペースまたは共同スペース ・ 民間のギャラリー ・ 貸しギャラリー ・ その他
展覧会の名前		
展示の種類	<ul style="list-style-type: none"> ・ 常設展示の一部 ・ 企画展または巡回展 ・ 表現手段 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 多数の表現手段の展示 ・ 個展 ・ グループ展
キュレーターの氏名		
キュレーター・ステートメント	<p>この展示のキュレーターの考えを説明しなさい。これはジャンル全体を扱った展示ですか、それともテーマ別の展示ですか。どのような基準で、展示作品は選ばれていますか。</p>	
展示の構成と展示環境	<p>展示の構成を説明しなさい。空間の雰囲気はどのようなものですか。ギャラリー自体の建築上の特徴、照明について、また作品が観客のためにどのように展示されているかを考えなさい。壁は白ですか、無彩色あるいは鮮やかな色ですか。壁にキャプションがありますか。</p>	

<p>展示作品の例</p>	<p>制作者の氏名</p>	<p>作品タイトル および制作年</p>	<p>表現手段</p>
<p>対象となる受け手は誰ですか？</p>			<p>展覧会では その他どの ような方法 で受け手に 情報が伝え られていますか？</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ カタログ ・ 展示解説文（ウォール・テキスト） ・ 美術館／ギャラリーガイド ・ 音声ガイド ・ ダウンロード可能なアプリ ・ 教育キット ・ その他
<p>展覧会の評価</p>			