平成20年度　4学年　図画工作年間学習計画（シラバス）

◆自分の気持ちで，のびのびと

広島市立古田台小学校

中学年の目標　材料とのかかわりの中で，自分らしい見方や表し方，デザインなどを工夫して造形表現活動をする楽しさや見る楽しさを味わおう。

※　内容項目　　造：造形遊び　絵：絵に表す　立：立体に表す　作：つくりたいものをつくる　鑑：鑑賞する

※　評価の観点　関：造形への関心・意欲・態度　想：発想や構想の能力　技：創造的な技能　鑑：鑑賞の能力

月	題材名	時数	内容項目 造	絵	立	作	鑑	題材の目標	評価の観点 関	想	技	鑑	主な評価の観点	評価方法
4	1　たしかめながら	2						4年生の図画工昨のめあてを知り、活動内容に興味を持つ。また、掲載作品や情景写真などを鑑賞し、様々な工夫をして表すことの大切さに気づく。	○			○	工夫していることや表し方のちがいに感心を持ち、しっかりと造形活動に取り組もうとする。 教科書に掲載されている活動の特徴やよさを見つけたり話し合おうとしている。	表情 つぶやき 行動観察 発言内容 作品 鑑賞 カード ふりかえり カード 紹介カード
	2　ざいりょう物語 材料の特徴を考えて、組み立てたり、加工したりしよう。	4	○			○		身のまわりにある材料の特徴を感じながら生かしてつくる。また、材料の特徴やつくりたいものに合わせて用具を選び、表し方を工夫する。	○	○		○	楽しくつくりたいものを思いついている。 材料の特徴を生かしながら自分なりの発想でつくろうとしている。 自分や友達の作品材料の生かし方に気づき、そのよさを共感的に話そうとしている。	
5	3　キラキラ光る絵	4		○				集めた材料の特徴から発想して材料の形、色、材質感を生かして、思いのままに、絵に表すと共に、効果的な画面構成をする。	○	○	○	○	いろいろな材料を集めながら楽しく取り組んでいる。 材料から思いをふくらませて絵に表している。 自分なりの材料の生かし方を工夫している。 どのように材料を活用したかを楽しく見せ合ったり、話し合ったりしている。	
6	4　絵の具の不思議	2		○				絵の具と水でできる不思議な形や色の変化に関心を持ち、にじんだ色の面白さや重なり合った色の変化を生かして、想像したことを絵に表す。	○	○	○	○	水の量や筆加減で表れた変化を楽しんでいる。 絵の具の使い方を試しながら発想をふくらませている。 色と色とが混ざり合った効果を生かしながら、表そうとしている。 絵の具遊びから想像したことを伝えようとしている。	
	5　ひもでつくろう	2			○			粘土のひもから、筒型の土台をつくり、様々な技法で変化させて、できた形から想像を広げて作品にする。	○	○	○	○	様々な粘土の技法を楽しみながらつくろうとしている。 筒型を変化させることから想像をふくらませている。 ひもの作り方やたこ糸やへらなど道具の使い方を試しながら、作品づくりに生かそうとしている。 自分の作品をさらに改良しようとしている。	
7	6　コロコロコロガラート コロコロめいろ	4				○		ビー玉が転がり落ちる仕組みを理解し、どのようにしたら楽しい転がり方をするかを考え、工夫してつくる。	○	○	○	○	ビー玉の迷路づくりに興味を持とうとしている。 楽しい仕組みや転がり方の計画を構想している。 さまざまな楽しい工夫を取り入れてつくっている。 できた作品でお互いに遊び、作品のよさや工夫した点を確かめ合ったりしている。	
	7　きょうかしょびじゅつかん［だいすき！わくわくワールド］	2					○	自分なりのどきどきするような世界のイメージを広げふさわしい材料をもとにして表して楽しむ。	○			○	身のまわりの環境や視覚資料から楽しい場所や不思議な建物をすすんで見つけている。 見つけた場所や建物の特徴に気づきそれらの様子から想像した内容や遊びについて話し合っている。	
9	8　わすれられない日 自分の忘れられない日について絵に表してみよう。	6		○				心に深く残っているできごとなどを思い起こし、内容がよく表れるように、人とものの周りの様子など形や色を工夫して表す。	○	○	○		感動したことや心に残ったことなどを思い出そうとしている。 忘れられない日について話し、スケッチしている。 表したい内容が伝わるように、人とものや周りの様子など表し方を工夫している。	
10	10　お話の世界 ねんどでつくる	3			○			穴からどんなお話が始まるのか自由に想像し、道具を試したり、組み合わせたりしながら、立体に表す。	○	○	○		穴をあけたりして楽しみどのような形になるか試そうとしている。 思いついた物語をもとにして、さらに手を加えたり、物語をふくらませたりしている。 粘土の表現方法を工夫して作品に生かしている。	表情 つぶやき 行動観察 発言内容 作品 鑑賞 カード ふりかえり カード 紹介カード
	11　お話の世界 絵にかく	3		○				画用紙の一部を開くとお話が展開する物語やお話の絵を作り出して楽しみ、表し方を工夫して表現する。	○		○	○	表したい場面が楽しく伝わる絵にする喜びを味わっている。 絵をさらに効果的に表す方法や、切りぬきやはり方などを工夫して表している。 自分や友達の作品の楽しいところや工夫した点を見つけようとしている。	
11	12　ワンダーランドへようこそ 夢の広がるとびらをつくって楽しもう	4	○					身近な場所に夢の広がる扉を設置する場所の特徴を生かしながら楽しくつくって設置する。	○	○	○		置く場所を自ら選び、楽しい発想で取り組もうとしている。 想像を組み合わせ、新たな発想を加えている。 場所の特徴に合った扉や、景色のイメージを工夫してつくっている。	
	13　ぬのから生まれた	4			○			いろいろな布の感じの違いをもとに、材料の良さを生かした作り方を工夫して、夢のあるものをつくる	○	○		○	いろいろな布の色や柄、感触などの違いを感じ、材料面白さに気づいている。 布を結んだり、裂いたり、新聞紙を詰めたりして、つくりたいものを思いついている。 いろいろ表し方をした友達の作品の面白さや良さを感じている。	
12	14　ゆめを広げて 願いや空想したことを絵に表してみよう。	4		○				想像した世界を効果的に表現できる材料や方法を選び、工夫してかいたりつくったりする。	○	○	○	○	願いや空想したことを絵にする楽しさを味わっている。 自分とかかわりのあるものをもとに表したいことを思いつき、ふくらませようとしている。 空想の世界を表すのに適した材料を選び、表し方を工夫し、立体に表している。 自他の作品の良い点や工夫した点を見つけている。	
1	15　ハッピーカード 飛び出す仕組みのカードやパソコンでデザインしたカードを送ろう。	3				○		飛び出すカードのしくみを理解し、特徴を生かして、どんなカードを作るか考え、表現を工夫する。	○	○	○		仕組みの面白さを理解し、意欲的にカードづくりに取り組んでいる。 伝えたいメッセージをどのようにしたら伝えられるか仕組みと関連させて考えている。 形や色、文字の内容などを工夫している。	表情 つぶやき 行動観察 発言内容 作品 鑑賞 カード ふりかえり カード 紹介カード
	16　ハッピーカード パソコンでカード	3				○		パソコンの機能を生かして、楽しいお知らせカードをつくる。また、そのカードを実際に使って、効果や印象を確認する。	○	○		○	意欲的にカード作りに取り組んでいる。 パソコンの初歩的な機能を生かし、工夫してカードをつくろうとしている。 つくったカードを実際に使い、受け取った人にその効果や印象を聞いたりしている。	
2	17　木から生まれた世界	6		○				感じたことや体験したことなどを工夫しながら、彫刻刀を使って、彫ったり刷ったりする活動を楽しむ。	○		○	○	木版で表す活動に興味を持ち、進んで取り組もうとしている。 彫刻刀の特性を生かして版をつくり、刷りの効果とかき加えの方法を組み合わせて工夫しようとしている。 形や色の組み合わせ等工夫した点を話し合っている。	
3	18　へん身パッ！ 光をつかって	4	○					身近な材料と光を使って、変身したいものをいろいろ想像し、表し方を工夫する。	○	○	○		自分がなりたいものを思いえがいたり、冒険心に富んだ表現を試みようとしている。 変身したいものの色や形、材料などを考えている。 身近にある材料や光の効果を生かし、変身したいものを表そうとしている。	

合計　60