

第4学年 年間指導計画(図工 全60時間)

学習の目標	
<p>○豊かな発想や創造的な技能などを働かせ、その体験を深めることに関心をもつとともに、進んで表現する態度を育てるようにする。</p> <p>○材料などから豊かな発想をし、手や体全体を十分に働かせ、表し方を工夫し、つくりだす能力、デザインの能力、創造的な工作の能力を伸ばすようにする。</p> <p>○自分たちの作品や身近にある作品、材料のよさや美しさなどに関心をもって見るとともに、それらに対する感覚などを高めるようにする。</p>	
学習の方法	
<p>○材料や場所をもとにして、楽しい造形活動をするようにする。</p> <p>○見たこと、感じたこと、想像したことを絵や立体に表したり、つくりたいものをつくったりするようにする。</p> <p>○作品などのよさや面白さなどに関心をもって見るようにする。</p>	
学習の評価	
<p>○4つの観点にそって、どれだけ達成できたかによって評価する。</p> <p>1. 関心・意欲・態度 2. 発想や構想の能力 3. 創造的な技能 4. 鑑賞の能力</p> <p>「よい子のあゆみ」では1～4について総合的に評価の結果をお知らせする。</p> <p>評価の方法は作品だけでなく、製作中の様子や鑑賞後の発表やメモなどで行う。</p>	
単元名	主な学習内容
すてきなペーパーショップ	ざいりょうや方ほうを考えて紙にもようをつけ、友だちと交かんしてから絵に表す。
ぬのでかざろう／むすんでかざろう	ぬのを使って、いろいろな場所の感じをかえる。
ぬのでかざろう／まいてかざろう	ぬのを使って、いろいろな場所の感じをかえる。
ねん土のひもから	ねん土のひもをつみ上げることから発想を広げて立体に表す。
コロコロガーレ／紙で	ビー玉が転がる仕組みを使って、楽しく遊べるものをつくる。
コロコロガーレ／ねん土で	ビー玉が転がる仕組みを使って、楽しく遊べるものをつくる。
コロコロガーレ／板とくぎで	ビー玉が転がる仕組みを使って、楽しく遊べるものをつくる。
ぬのにえがいたら	見た感じやさわった感じ、絵の具のしみこみ方などを生かして、ぬのにかく。
紙と水のまほう	あつめの黄ボール紙を水にぬらしてやわらかくし、立体に表す。
切って切って木の世界	のこぎりの使い方を学び、木でいろいろなものをつくる。
ゆめのれいぞう庫	かんたんな紙のしくみから楽しく発想し、くふうして絵に表す。
光でうつし出す世界／O.H.P.で	O.H.P.やプロジェクタを使い、物や人を組み合わせでうつし出すことを楽しむ。
光でうつし出す世界／プロジェクタで	O.H.P.やプロジェクタを使い、物や人を組み合わせでうつし出すことを楽しむ。
走れドリームカー	わゴムを使って走る楽しい車をつくる。
ここには、きつというよ	場所のふんい気からキャラクターを発想し、場所とキャラクターを組み合わせでかんしょうする。
心にのこったそのことを	心にのこった出来事を、そのときの気持ちがつたわるようにくふうして絵に表す。
つないでいくと／木で	木の板やえだなどを使って、いろいろなつなぎ方をくふうして活動する。
つないでいくと／えだで	木の板やえだなどを使って、いろいろなつなぎ方をくふうして活動する。
とび出すメッセージ／カードで	とび出す仕組みを使って、楽しいカードや絵本をつくる。
とび出すメッセージ／絵本で	とび出す仕組みを使って、楽しいカードや絵本をつくる。
ゆめの世界のゆめの家	ペットボトルの組み合わせ方やかざり方をくふうして、ゆめの家を立体に表す。
いつもの場所がへんしん／校庭で	すきな場所をいろいろなざいりょうを使って、へんしんさせる。
いつもの場所がへんしん／ろうかや教室で	すきな場所をいろいろなざいりょうを使って、へんしんさせる。
絵と言葉で表そう	自分の思いを、絵と言葉の組み合わせを考えて表す。
物語の世界	物語のすきな場面の様子を想ぞうし、形や色の組み合わせを考えて絵に表す。
べんりなマイボックス	だんボール紙のとくちょうを知って、生活の中で使えるものをつくる。
それ行けたんけんたい／む人島たんけんコース	たんけんしてみたい場所を想ぞうし立体に表す。
それ行けたんけんたい／地ていたんけんコース	たんけんしてみたい場所を想ぞうし立体に表す。
ほってすって	ちょうこく刀の使い方と木はん画のとくちょうを知って、ほり方をためしながら表す。