

グラフと文章を結びつけよう

たしかめ --- いっしょに --- やってみよう (3もん)

きょうの
めあて

グラフと文章を見くらべて、文章の内容をたしかめよう

グラフと文章

みどり町図書館で一か月に借りられた本(さつ数)

物語 ■■■■■■ 80 図かん ■■■■ 50 伝記 ■■ 20 詩 ■ 10

文章：いちばん多く借りられたのは物語で、図かんがそれに続く。伝記は、詩の二倍借りられている。

いっしょにやってみよう

れい いちばん多く借りられたのは？

① グラフでいちばん長いものを見る。

② 物語が80さつ。

③ 答え 物語

やってみよう

♡ できたところまででOK

① 「伝記は、詩の二倍」はグラフと合っている？

☐ 合っている☐ 合っていない

② 物語と図かんのさつ数のちがいは？

☐ 30さつ☐ 50さつ☐ 130さつ

③ グラフから分かることを、文章にない内容で一つ書こう。

答え

1. 合っている (20は10の二倍) 2. 30さつ 3. 例：物語は、詩の八倍借りられている。

漢字（～でない・みちる）

たしかめ いっしょに やってみよう（3もん）

きょうの
めあて

意味をつけ足す漢字「^り利・^ふ不・^み未・^み満」を読んで書こう

きょうの漢字

利 ^音リ
べんり りよう
便利・利用
右は りっとう

不 ^音フ・ブ
ふべん ふあん
不便・不安

未 ^音ミ
みらい みかんせい
未来・未完成
下の横線が長い

満 ^音マン
まんげつ まんてん
満月・満点

いっしょにやってみよう

れい 「ふべん」の反対の意味の言葉は？

① 「不」は「～でない」
の いみ。

② 不便の反対は
「便利」。

③ 答え 便利

やってみよう

♡ できたところまでで OK

① 線の漢字の読みがなを書こう。

(1) 図書館を 利 用する。

(2) 不 安な気持ち。

(3) 未 来の町を考える。

(4) 今夜は 満 月だ。

② □に漢字を書こう。

(1) 便 ^り □ な道具。

(2) □ ^ふ 思議な話。

(3) □ ^み 来のゆめ。

(4) □ ^{まん} 点をとる。

③ 「みらい」の「み」はどっち？

☐ 未 ☐ 末

話し合いで考えをまとめよう

たしかめ --- いっしょに --- やってみよう (3もん)

きょうの
めあて

出た意見をもとに、話し合いの考えをまとめよう

架空の話し合い

- ユイ 外で体を動かす遊びがいい。
- リク 雨の日もあるから、部屋の中の遊びもほしい。
- セナ それなら、晴れの日と雨の日で、遊びを一つずつ決めるのはどうかな。
- ユイ それなら、二人の意見が両方生かせるね。

いっしょにやってみよう

れい まとめのきっかけになった意見は？

① セナの意見。

② ユイとリクの考えを
両方生かす。③ 晴れの日と雨の
日で一つずつ

やってみよう

♥ できたところまでで OK

① まとめた考えとして合うのは？

☐ 晴れの日には外の遊び、雨の日には部屋の中の遊びを一つずつ決める☐ 外の遊びだけにする

② 考えをまとめる方法として、ここで使われたのは？

☐ ちがう意見のよいところを合わせる☐ 多数決で決める

③ まとめた考えを、「話し合いの結果、～。」の形で一文で書こう。

答え

1. 晴れの日には外の遊び、雨の日には部屋の中の遊びを一つずつ決める 2. ちがう意見のよいところを合わせる
3. 例：話し合いの結果、晴れの日と雨の日で、遊びを一つずつ決めることになった。

文末をそろえよう

Q たしかめ --- いっしょに --- やってみよう (3もん)

P きょうの
めあて「です・ます」と「だ・である」
を、文章の中でそろえて書こう

Q まず、たしかめよう

- 文の終わりの書き方には、「です・ます」と「だ・である」がある。
- 一つの文章の中では、どちらかにそろえると読みやすい。
- 手紙・あいさつ...「です・ます」が多い 記録・メモ...「だ・である」も使う

いっしょにやってみよう

れい 「わたしは山に登りました。とても高い山だった。」

① 一文目は「ました」。

② 二文目は「だった」。

③ そろえると
高い山でした

やってみよう

♡ できたところまででOK

① 文末がそろっている文章は？

☐ ア 雨がふりました。かさをさしました。☐ イ 雨がふった。かさをさしました。

② 「です・ます」にそろえて書き直そう。

今日は、風が強い。

③ 「だ・である」にそろえて書き直そう。

この花は、春にさきます。

答え 1. ア 2. 今日は、風が強いです。 3. この花は、春にさく。

物語を組み立てよう

たしかめ いっしょに やってみよう (3もん)

きょうの
めあて

「はじめ・出来事・終わり」で、人物の
気持ちが変わる物語を組み立てよう

物語の組み立て

場面	書くこと	(れい)
はじめ	人物・場所・はじめの 気持ち	サキは、かさをわすれて こまっていた。
出来事	気持ちが変わるきっかけ	となりの店の人が、古いかさを かしてくれた。
終わり	変わった気持ち	サキは、雨の中を楽しそうに歩いて帰った。

いっしょにやってみよう

れい このれいで、気持ちが変わったきっかけは？

① 「出来事」の
場面を見る。

② かさをかして
もらった。

③ 店の人がかさを
かしてくれたこと

やってみよう

できたところまでで OK

1 はじめと終わりで、サキの気持ちはどう変わった？

☐ こまっている → 楽しい

☐ 楽しい → こまっている

2 物語を組み立てるとき、大切なことは？

☐ 気持ちが変わるきっかけになる出来事を入れる

☐ 人物をたくさん出す

3 自分で物語を組み立てよう。(人物や場所は自由)

はじめ	出来事	終わり

答え

1. こまっている → 楽しい 2. 気持ちが変わるきっかけになる出来事を入れる

3. 例：はじめ...ねこがまいごになる／出来事...鳥が道を教える／終わり...ほっとして家に帰る