

HW4-1

ねん 年 くみ 組 ばん 番 なまえ 名前 ()

セッション 4 ふりかえりプリント

☆ ^{きょう}今日の^{じゅぎょう}授業はどうでしたか？

あてはまるところに○をつけてください。

・ ^{きょう}今日の^{じゅぎょう}授業は ^{たの}楽しかった

(とてもそう^{おも}思う・まあまあそう^{おも}思う・あまりそう^{おも}思わない)

・ 「^{じょうず}上手なことわりかた」をすると、^{あいて}相手も^{じぶん}自分も
いやなきもちにならずに ことわることができることが
わかった

(とてもよくわかった・まあまあわかった・あまりわからなかった)

・ これから「^{じょうず}上手なことわりかた」を ^{つか}使っていこうと^{おも}思う

(とてもそう^{おも}思う・まあまあそう^{おも}思う・あまりそう^{おも}思わない)

☆ ^{きょう}今日の^{じゅぎょう}授業で ^{おも}思ったことや ^{かんが}考えたことを
^{じゆう}自由に^か書いてください。

じょうず

上手なことわりかたをしてみよう！その1

①あなたは、4時間目の授業が終わった後に、先生から
授業で使ったノートを、クラス全員分 集めて職員室へ
も
持ってくるように たのまれました。でも、あなたは
給食当番なので、先生のたのみごとを きくことが
できません。

〇〇さん。授業で使ったノートを 集めて
職員室に持ってきてください



☆上手なことわりかたのポイント☆

①あやまる ②理由を言う ③ことわる ④代わりの言葉

あなたなら、どう言って ことわりますか？

「上手なことわりかた」のポイントに 気をつけながら
ことわる時の ことばを 下の 枠の中に書きましょう



じょうず

上手なことわりかたをしてみよう！その2

②あなたは、^{とも}友だちに ^{あそ}いっしょに遊ぼう とさそわれま
した。あなたは、^{あそ}いっしょに遊びたいと ^{おも}いますが、
^{きょう}今日は ^ひおけいごとがある日なので、^{あそ}いっしょに
遊ぶことができません。

ねえ。これから ^{あそ}いっしょに遊ぼう！



^{とも}友だち

☆^{じょうず}上手なことわりかたのポイント☆

①あやまる ②^{りゆう}理由を^い言う ③ことわる ④^か代わりの^{ことば}言葉

あなたなら、どう^い言っ^て ^{ことわり}ますか？

「^{じょうず}上手なことわりかた」のポイントに ^き気をつけながら
ことわる^{とき}時の ^{ことば}ことを ^{した}下の ^{なか}の中に ^か書きましよう



じょうず

上手なことわりかたをしてみよう！その3

③あなたは、新しく買ったばかりのマンガをよんでいました。その時、友だちがやってきて、そのマンガをよませてと言いました。

でも、あなたは そのマンガをよんでいるとちゅうなので友だちの たのみを ことわろうとおもいます。

そのマンガ おもしろそうだね。
よませて！



☆じょうず上手なことわりかたのポイント☆

①あやまる ②理由を言う ③ことわる ④代わりの言葉

あなたなら、どう言って ことわりますか？

「じょうず上手なことわりかた」のポイントに 気をつけながら
ことわる時の ことばを 下の の中に書きましょう

