

# ライバル

## 一部活動を舞台とした友情の物語

1 学年 第9学年〔後期〕

2 主題名 友情〔2- (3)〕

3 ねらい

逆転のチャンスが巡ってきた大会最後のタイムで、監督から決断を迫られた「和佳」がとった行動を考えることを通して、真の友情の在り方に気付き、どのようにすることが心から信頼関係を築き上げようとするようになるのか話し合いにより道徳的判断力を育てる。

4 資料名 「ライバル」

5 展開

	学習活動と主な発問	生徒の反応	指導上の留意点
導入	1 連想する言葉を書く。 ○ 「ライバル」という言葉から連想する言葉を書いてみましょう。	<ul style="list-style-type: none"> <li>友達の名前</li> <li>競争相手</li> </ul>	○ 「ライバル」というキーワードを中心に置き、連想される言葉を記入していく。
展開	2 資料「ライバル」を読んで話し合う。 ○ 「和佳」は「雄一」に対してどのように思っているのでしょうか。  ○ 見舞いに行き病室から出るとき、「雄一」がすすり泣く声を聞いた「和佳」はどんな気持ちだったでしょう。  ◎ 最後のタイムで「和佳」はどのような判断をしたのでしょうか。  ○ あなたにとってライバルとは何ですか。	<ul style="list-style-type: none"> <li>親友だけど微妙な亀裂が入ってしまった。</li> <li>ライバルだと思っている。</li> <li>勉強面でもライバルだ。</li> <li>「響子」の発言から「雄一」に対して嫉妬している。</li> <li>どうして「雄一」にあんなことを言ってしまったのだろう。</li> <li>「雄一」を傷つけてしまった。</li> <li>「雄一」のためにも次の試合、絶対、負けるわけにはいかない。</li> <li>「雄一」のやったシュート百本練習をやりきってみせるぞ。</li> </ul> <「和佳」がそのまま出場する場合> <ul style="list-style-type: none"> <li>「雄一」はギブスが取れたばかりで、スリーポイントを決めるのは難しいから自分がそのまま出る。</li> </ul> <「雄一」が出場する場合> <ul style="list-style-type: none"> <li>「雄一」も練習してきたのだから、例え得点できなくても、試合に出してやりたい。</li> <li>「雄一」のおかげで自分もがんばれたのだから、「雄一」にもコートに立たせてやりたい。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>本気でぶつかり合える存在。</li> <li>敵ではない。</li> <li>競い合ったりする中で、自分を高めてくれる存在。</li> </ul>	○ 「和佳」の後悔の気持ちが「雄一」への友情へと変容する心の動きを捉えたい。  ○ バasketボールのルールを補足し、資料の状況を確認して発問し判断させる。  ○ 導入で出した言葉に追加させることで、友情に対する価値観の広がりの変容を見取るようにする。
終末	3 教師の説話を聞く。	<ul style="list-style-type: none"> <li>つまずいたときや落ち込んだときに、そっと力を貸してあげられるような友達関係でいたいな。</li> </ul>	○ 「心のノート」(P.54)のジョージ・ワシントンの言葉を引用する。

## 6 授業の概要

### (1) 主題について

本主題は、内容項目〔2－(3)〕「友情の尊さを理解して心から信頼できる友達をもち、互いに励まし合い、高め合う」をもとに設定した。本資料で授業を展開することによって、真の友情が、相互に変わらない信頼や相手に対する敬愛の念がその根底にあって成り立つものであることを理解させ、相手の人間的な成長を願い、互いに励まし合い、高め合い、協力を惜しまないという関係を築いていこうとする実践意欲を高めたい。

### (2) 自作資料活用のポイント

#### ア 活用の時期

この資料は県大会の予選にあたる呉賀茂地区大会と県選手権大会が舞台となっている。運動部の生徒にとっては、全国大会につながる大切な試合である。活用の時期としては、6月の市総体前に扱うと、より資料に共感させることができると思われる。または、新チームになったばかりの2学期に行うのも効果的であると思われる。

#### イ 設定のアレンジ（得点の操作による資料の多様な扱い）

残り20秒で監督がタイムをとったとき、野呂川中は55対56の1点差で負けていた。これを54対56の2点差で負けている状況に変化させた場合、フリースローを2本外してしまったら、「雄一」のスリーポイントで逆転にけるか、「和佳」のドリブルシュートで同点に持ち込むかということも考えられる。

### (3) 指導過程の工夫

#### ア 役割演技・ペアトーク

最後のタイムで「和佳」と「雄一」がどんなことを考えたかをペアトークでそのやり取りを再現させた後で、役割演技をさせてもよい。実際には、タイムは1分であるので話合いの時間も1分間で時間を決めて行うと即興的な状況ともマッチするものと思われる。

#### イ マッピング（ウェビング）

導入と展開後段においてウェビングの手法を取り入れてみるとよい。一つのキーワード（ライバル）から連想される言葉をくもの巣のように糸状につないで発想を広げ、関連性を考えながら、言葉どうしを結び付けていく。学習展開の導入と展開後段において2度用いることで、生徒の友情に対する価値の変容を見取することもできる。

#### ウ 教師の説話

本時では、ジョージ・ワシントンの名言の一部を空欄にし、その中の言葉を考えさせながら友情の在り方について投げかけ、余韻をもたせて終わるような終末としたが、教師自身の体験談や「心のノート」の著名人の名言を活用する等の工夫をしたい。

### (4) 参考（バスケットボールのルール）

- ・フリースローは2本打つことができる。1本決まれば1点。
- ・スリーポイントは決まれば3点入る。普通のシュートは決まれば2点入る。
- ・タイムは1分（「雄一」と「和佳」が話し合う時間はほとんどない。）。

執筆者より

バスケットボールで使用するスポーツカウンターを使うと、より臨場感が出せる。資料を読みながら残り時間や得点を入力したり、中心場面でのペアトークで一分間図ってみたりすると、授業もより盛り上がると思われる。

（川尻中学校 河野 靖弘）