

# 球 よ , 来 い !

## ピクチャーカードを活用した展開

- (1) 主題名 強い意志 [ 1 - ( 2 ) ]  
 (2) ねらい より高い目標をめざし、希望と勇気を持って着実にやり抜く強い意志を育てる。  
 (3) 資料名 「球よ来い！」  
 (4) 授業の展開例

|     | 学 習 活 動  | 主な発問と生徒の心の動き  | 留 意 点  |
|-----|--|---|--|
| 導 入 | 1 高校野球の実況を聞く。  | ○これは、甲子園球場で行われる全国高校野球大会の録音です。<br>○今年は、見事、高校が優勝しましたね。  | ○春と夏の大会があることを押さえる。<br>○トーナメント（勝ち抜き戦）であることを強調する。  |
| 展 開 | 2 資料の前半を読む。<br>3 藤田君の心情を考えさせる。<br><br>4 資料の後半を読み、主人公の思いをつかむ。 | ○トンネルした瞬間の気持ちを考えてみよう。<br>・大変なエラーをしてしまった<br>・自分のせいで負けてしまったんだ<br>・もう、消えてしまいたい<br>○負けた日の夜の気持ちを考えよう。<br>・夢なら覚めてほしい<br>・みんなに申し訳ない<br>・もう一度甲子園に出て、今日の借りは必ず返すぞ<br>○「お前のエラーで負けたことがわからんのか」という監督の言葉を聞いた時の気持ちを考えよう。<br>・なにもそこまで言わなくても<br>・だから、そのエラーが怖いんだ<br>・監督の言うとおりだ<br>横っ飛びした時の気持ちを考えよう。<br>・こんどこそボールを取ってやる<br>・こんどこそ借りを返してやる<br>・もうボールから逃げないぞ<br>困難から逃げないことで藤田君が学んだことは何だったのだろうか。<br>・逃げていては、人は成長しない<br>・前向きに生きることを意味を見つけたのだと思う | ○実話に基づくことを触れておく。<br>○ピクチャーカードの（Ａ）に記入する。<br><br>○ピクチャーカードの（Ｂ）に記入する。<br><br>○ピクチャーカードの（Ｃ）に記入する。<br>○反発する意見と共感する意見の双方が予想されるがいずれも受容する。<br><br>○ピクチャーカードの（Ｄ）に記入する。<br><br>プラス志向で生きることが様々なことに好循環していくことを押さえる。 |
| 終 末 | 5 藤田君の姿から私たちの「学ぶこと」とは何か、考える。                                 | ○この話は、野球以外の場面にも当てはまります。みんなが「学ぶこと」は、それぞれ違うかもしれませんが。自分の考えを書いてみましょう。   | 自由に書かせる。<br>○発表させたり、後日プリントにして交流させる。  |

「球よ、来い！」

【前半】

印象に残る高校野球の試合は、数多くあることと思います。それは、甲子園には、予想もできないドラマが待ち受けているからです。今日は、ある一人の高校球児のお話をしましょう。その日の第三試合は、A高校が一点リードで九回裏を迎えていました。塁上はランナーで埋まっているものの、対戦相手の最後の攻撃も、とうとうニアウト。そして、最後のバッターの打球は内野ゴロ。だれもが「A高校が勝った！」と思ったその瞬間、ショート・二年生藤田君（仮称）が、そのゴロをトンネルするというエラーをしてしまったのです。ランナーは一気に二者生還。A高校、まさかの逆転負け！

ショックのために倒れ伏す藤田君を、駆け寄った野手たちが抱き起こして、いたわりました。

試合後の監督の先生の話が、とても印象に残っています。「負けて良かったとは思わないが、チームは勝利よりも多くを学んだ」という内容のものでした。

藤田君は、甲子園で負けた日の夜、ずっとこらえていた涙があふれたそうです。テレビをつけると、スポーツニュースはどこも自分のエラーのシーンばかり。ベッドの中で、「夢であってほしい」と願うばかり。

泣きながら、彼は誓いました。「なにがなんでも、もう一度 甲子園に出場してみせる！」と。

ところが守備練習になると、今まで捕れていたボールもポロポロとこぼすようになりました。ボールが飛んでくると、あのエラーのことばかり考えてしまうのだそうです。二カ月ほどたって、初めて監督の雷が落ちました。

「お前のエラーで負けたのが、まだ分かんのか！」

【後半】

藤田君は、ハツとして、我に返りました。その時、知らず知らずのうちに打球が飛んでこないよう願っていた自分に気づいたそうです。監督のそのひと言で、彼は目の覚める思いがしたそうです。そしてその時から、「球よ、来い！」と気持ちが切り替わったのです。

藤田君の自宅には、全国からたくさんの手紙が寄せられました。東京の女性からの便りには「もう野球はいやだとやりきれない思いでは」と、おばさんは心配しています。君はまだ高校二年生。先は長いのです。次に甲子園に出てくれるのを待っています」と書いてありました。

そしてその言葉通り、藤田君は、翌年の春、再び甲子園に戻ってきたのです。

藤田君の頭の中には、昨年のあの悪夢の試合がよみがえってきました。第三試合であることも同じなら、ベンチが一塁側であるのも同じ。そして、なによりも、相手のB高校は、あの時と同じ地区の代表だったのです。

体が震えて試合が続行する中、その不安を吹き払ったのは、五回裏のサードベース方向に飛ぶすごい打球でした。歯を食いしばってショートの大藤君は横っ飛び。「球よ、来い!」という気持ちだが、そのまま形になったようなファインプレーでした。そして、いよいよ試合は九回裏へ。三対二で、A高校のリード。一点リードということも、去年とまったく同じでした。

そして、いよいよニアウト。最後のバッターは、なんと同じように、ショートへの内野ゴロとなったのです。

球場中の誰もが息をのむ中、藤田君は、必死の形相でそのゴロをがっちりつかんで一塁へ。ゲームセット! 待ちに待ったA高校の勝利の瞬間です。そしてその時、藤田君は、体全体でガッツポーズをしていました。

「負けて良かったとは思わないが、チームは勝利よりも多くを学んだ」という監督の先生の言葉から、一年。その間に、藤田君の「学んだこと」は、本当に多かったと思います。

【ピクチャーカードの例】



# 活用に生かすための実践報告

資料名「球よ、来い！」

## 1 主題の設定

甲子園大会という晴れの舞台で大変なエラーをした少年が、つらさやプレッシャーをはね返し、再び甲子園でみごと活躍するという感動的な話（実話）を通し、逆境に負けぬ強い意志を持って欲しいという思いを伝えたい。できれば、第3学年の生徒たちの進路決定を目前とした時期に扱いたい。就職試験や入学試験の「合否」という結果が出る厳しい事態を目前に控えた中で、自分自身の生き方を考えさせることにつながっていきたいと考える。

## 2 指導過程の工夫

導入では、音声による臨場感を持たせる工夫をした。

主人公の心情をしっかり考えるために、場面ごとにピクチャーカードに記入させる工夫をした。吹き出しのついたピクチャーカードという視覚的な補助資料を用いることによって、役割演技的な扱いも考えられる。

## 3 発問の工夫

場面（A）と（B）は、内容理解のための問である。どんどん発表させて、発言しやすい雰囲気をつくるとよい。

場面（C）では、監督の言葉に対して、反発する意見と共感する意見の2通りが出ると考える。）教材の中身を深めるためには、さまざまな意見が出ることが望ましい。

中心発問である場面（D）では、主題に迫る共感的な意見が出ると思われる。できるだけ、自分の言葉で表現させたい。

## 4 生徒の反応（授業後の感想）

場面（C）の反応では「そんなことは自分が一番よくわかっている」「野球なんてやめてしまいたい」という反応もある一方で、「やっぱり夢だったらよかったのに

ではすまされないんだ」「今まで、自分のことしか考えていなかった」「みんなが優しくしてくれるのをいいことに、ぼくは甘えていた」などの意見も出てきた。

授業後の感想としては、「主人公の生き方は輝いている。私も困難に負けず輝きたい」といったものが多かった。第3学年を対象に実施したため、引退試合の経験や受験のことに置き換えて書かれたものが目立った。「とてもつらいけれども、自分自身から逃げることはできない」「簡単そうに見えることが、実は最も難しい」「監督や仲間や手紙をくれた人など、支えてくれる人がいたからこそがんばることができた」「最後に自分の渾身のプレーで終わって一勝できたことは、主人公にとって優勝することよりも幸せだったと思う」など、共感を持って学習していたように思われる。

## 5 実践者からの一言

授業実践では、導入での資料の題を「これは悪夢だ」と提示し、興味付けを行った。終末の段階で「球よ、来い！」に訂正する予定であったが、ピクチャーカードの場面（D）で考えたセリフを発表させ、それを題にしてまとめた。具体的には、「絶対捕ってやるという気持ち」「この一球に賭ける」「今までのオレとは違うんだ」など、主題に迫る活動につながった。

（仁保中学校 青木雅彦）