

映画で学ぶ アサーティブコミュニケーション / 第5回

『タイタنزを忘れない』授業ガイド

対立する相手と話す —— 「逃げず、戦わず、話し合う。」

教員用・指導資料（対象：12歳以上／小学校高学年～中学生）

本資料はAI（Claude / Anthropic）で作成しています。授業でのご利用前に事実関係をご確認ください。専門家の監修ではありません。授業での使用可否・場面の選択・学年の適否は、担当の先生が最終判断してください。

1 授業の概要

テーマ	対立する相手と話す（敵対・立場の違いを、対話と共通目標で乗り越える）
教材映画	『タイタنزを忘れない』（原題 Remember the Titans／2000年・アメリカ／監督：ボアズ・イェーキン／製作：ディズニー）
対象	12歳以上（小学校高学年～中学生）。人種差別描写の扱いに配慮（下記参照）
時間	標準90分（45分×2も可）。上映114分。全編視聴・厳選クリップ・あらすじ紹介から選択
中心概念	「逃げる／戦う」でなく「話し合う」第3の道／共通のゴール／敬意ある本音／相手を認める
ねらい	対立を避けず、人格を攻撃せずに向き合い、共通の目標を通じて歩み寄る姿勢を理解する
準備物	生徒用ワークシート（別PDF）／筆記用具

2 内容への配慮（必ずお読みください）

⚠ 人種差別描写の扱い

本作は実話にもとづき、**1971年アメリカの人種差別（差別的な言葉・分離・敵意）**を描きます。これらは「乗り越えるべき問題」として描かれていますが、生徒が誤って受け取らないよう、**事前・事後に歴史的文脈（公民権運動後の人種統合）を補ってください**。差別的表現をそのまま板書・音読することは避けます。

- 全編視聴型：114分。差別が乗り越えられていく過程を通して見せ、鑑賞後に必ず振り返る。
- 厳選クリップ型：合宿での交流、対立が歩み寄りに変わる場面、勝利の場面などを選ぶ。
- あらすじ紹介型：本ガイド・解説ノートで内容を伝え、ワーク中心に進める。

📄 レイティング・著作権について

- 米国レイティングはPG。日本でのレイティングは公開・配信版により異なる場合があるため、使用予定の版を事前にご確認ください。
- 授業での上映には教育機関向けの権利処理が必要になる場合があります。本教材の文章はすべてオリジナルで、ポスター・場面写真は使用していません。

3 「対立する相手と話す」の基礎（予備知識）

対立への3つの反応：逃避・攻撃・対話

対立に直面すると、人は「逃げる（回避）」か「戦う（攻撃）」に傾きがちです。アサーティブは第3の道＝**対話**を選びます。避けるのでも、言い負かすのでもなく、本音を伝えながら相手も尊重する関わり方です。

💡 対立をこじらせる3つ

①相手を「敵」としか見ない ②勝ち負けだけを考える ③本音を避け陰で不満を言う。映画のチームの出発点として示すと分かりやすいです。

接触仮説：共通の目標が偏見を減らす

社会心理学の「接触仮説」では、対立する集団が**対等な立場で、共通の目標に向けて協力すると**、偏見が減るとされます。本作の合宿や試合は、まさにこの条件（対等・協力・共通目標）を満たします。授業では「なぜ合宿が効いたのか」をこの観点で考えさせられます。

対立する相手と話す4つのコツ（板書用）

① 「敵」でなく「人」として見る

立場の裏の事情・気持ちを想像する。

② 共通のゴールをさがす

対立点より先に一緒に目指せることを。

③ 避けず、敬意を持って言う

本音は言う。人格は攻撃しない。

④ 相手の「よさ」を認める

意見が違ってても力・努力は認める。

🎯 この授業の到達目標

対立への第3の道（対話）を理解し、共通目標と敬意ある本音によって歩み寄る具体的方法を1つ以上挙げられる。

4 90分授業の流れ（時間割）

時間	ながれ	先生の動き・発問
0-10分	導入	「意見がぶつかったとき、どうする？」逃げる・戦う・話し合う の3つを引き出す。
10-20分	対立の背景	1971年の人種統合という歴史的文脈を補う。差別描写の扱い方を事前に説明。
20-32分	4つのコツ	板書。「共通のゴール」「敬意ある本音」を強調。
32-58分	映画を観る （クリップ推奨）	合宿での交流→対立が歩み寄りに変わる場面。「何がきっかけで変わった？」と問う。
58-75分	ワーク記入	歩み寄りのきっかけ、共通のゴール、自分の対立経験を書く。
75-85分	共有・振り返り	差別描写の受け止めを整理。「乗り越える物語」であることを確認。
85-90分	まとめ	板書「逃げず、戦わず、話し合う。」まとめ言葉で締める。

まとめ

対立は、なくすものではなく、こえていくもの。相手を人として知り、共通のゴールを見つけ、敬意を持って本音を交わす——そのとき、ただの仲直りより強い信頼が生まれます。

5 映画の背景知識

原題／邦題	Remember the Titans ／ タイタンズを忘れない
製作年・国	2000年・アメリカ（ディズニー、製作：ジェリー・ブラッカイマー）。上映114分。日本公開：2001年4月28日。米国レーティング：PG
監督	ボアズ・イェーキン
実話の背景	1971年、バージニア州アレクサンドリアのT.C.ウィリアムズ高校。人種統合された混成アメフトチーム「タイタンズ」が州王者に

主なキャストと役柄

- デンゼル・ワシントン（ハーマン・ブーン コーチ役）：黒人のヘッドコーチ。厳しさと信念でチームをまとめる。
- ウィル・パットン（ビル・ヨースト コーチ役）：白人のコーチ。ブーンとの対立から尊重へと関係が変化する。

🏈 実話としての意義

実在したチームの物語は、アメリカで「対立をこえた象徴」として語りつがれています。ただし映画は演出上の脚色を含むため、「実話に基づく物語」として扱うのが適切です。

※上記の事実は公開情報（映画.com、Wikipedia、シネマトゥデイ等）で確認しています。細部・脚色の有無は諸説あるため、授業前に必要に応じてご確認ください。

6 発問例・見取りのポイント

Q. 反発し合っていた選手たちは、何をきっかけに歩み寄った？

→ 合宿で相手を「人」として知ったこと、勝利という共通のゴール。接触仮説と結びつける。

Q. 「戦う」と「話し合う」は何が違う？

→ 目的の違い（相手を倒す／一緒に前へ進む）。同じ「ぶつかる」でも方向が逆。

Q. 意見が違う相手の「よさ」を認めるのは、なぜ難しい？ どうすればできる？

→ 勝ち負け思考から離れる練習。相手の努力・事実を目を向ける。

ワークシートの見取り（評価の観点）

- ・ 歩み寄りのきっかけを、「相手を人として知る」「共通のゴール」と結びつけられているか。
- ・ 「戦う／話し合う」の違いを、目的の観点で説明できているか。
- ・ 自分の対立経験を、他者を傷つけない形で振り返れているか（無理に書かせない）。

7 シリーズ全体像

回	映画	学べる力	目安
1	コーダ あいのうた	自分の気持ちを伝える	12歳以上～
2	マイ・インターン	相手の話を聴く	12歳以上～
3	セトウツミ	会話のキャッチボール	12歳以上～
4	ブレイクファスト・クラブ	相手を決めつけない	高校生～
5	タイタンズを忘れない	対立する相手と話す	12歳以上～
6～8	42／リンカーン／アイ・フィール・プリティ！	自分を保つ・説得する・自分を肯定する	中～高

8 参考資料（主な出典）

タイタンズを忘れない 作品情報（映画.com） <https://eiga.com/>

Wikipedia「タイタンズを忘れない」 <https://ja.wikipedia.org/wiki/タイタンズを忘れない>

タイタンズを忘れない 作品情報（シネマトゥデイ） <https://www.cinematoday.jp/movie/T0000321>

作品：映画『タイタンズを忘れない』（2000年、監督ボアズ・イェーキン）

© 2026 FilmEdu AI / 本資料はAIを活用して作成しています。授業でのご利用前に事実関係をご確認ください。専門家による監修ではありません。授業での使用可否・場面選択・学年の適否は担当教員の判断によります。作品の著作権は各権利者に帰属します。授業での上映には適切な権利処理（教育機関向けライセンス等）が必要になる場合があります。