

映画で学ぶ アサーティブコミュニケーション / 第3回

『セトウツミ』授業ガイド

会話のキャッチボール——「受けて、返して、また受ける。」

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	会話のキャッチボール（受けて・返す双方向のやりとり）。第1回「伝える」＋第2回「聴く」の統合
教材映画	『セトウツミ』（2016年・日本／監督：大森立嗣／原作：此元和津也）
対象	12歳以上（小学校高学年～中学生）。日本の映倫レイティングはG（全年齢）
時間	標準90分（45分×2も可）。上映時間75分と短く、全編視聴も1コマで扱いやすい
中心概念	キャッチボールの4つのコツ／会話が「続く・止まる」条件／「間」も会話の一部
ねらい	会話を双方向のキャッチボールとして捉え、「受けてから返す」を自分の会話で実践できるようにする
準備物	生徒用ワークシート（別PDF）／筆記用具／ペアワークができる座席

2 内容への配慮

i レイティングと視聴方法

本作は日本で映倫G（全年齢）。暴力的な描写はほぼありません。ただし高校生同士の会話が中心で、軽い下ネタや皮肉まじりの言い合い、関西弁の砕けた表現が含まれます。学級の実態に応じて次を選んでください。

- 全編視聴型：75分。1コマで通して鑑賞し、後半にワークを行う。
- 厳選クリップ型：会話が弾む場面／止まる場面を選び、比較して観察させる。
- 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。

📄 著作権について

- 授業での上映（複数クラス・全校など）には、教育機関向けの上映権・配信の権利処理が必要になる場合があります。事前にご確認ください。
- 本教材の文章はすべてオリジナルです。ポスター・俳優写真・場面写真は使用していません。作中の会話は再現引用せず、流れを説明する創作例を用いています。

3 「会話のキャッチボール」の基礎（予備知識）

「伝える」＋「聴く」＝キャッチボール

第1回で「自分の気持ちを伝える（投げる）」、第2回で「相手の話を聴く（受ける）」を学びました。第3回はその行き来（双方向性）そのものに注目します。会話劇であるこの映画は、その観察に最適です。

💡 会話が止まる3つの投げ方

①暴投（自分の話ばかり）②受けない（スルーして別の話をかぶせる）③たたき返す（すぐ否定する）。「セトとウツミはこれをしない」と対比で示すと伝わります。

キャッチボールの4つのコツ（板書用）

① まず受ける

「うん」「なるほど」で受け止めてから返す。

② 質問で返す

「それで？」「どう思った？」でボールを返す。

③ 受け取りやすく投げる

一方的に長く話さない。短く分かりやすく。

④ 「間」を怖がらない

沈黙も会話の一部。あわてて埋めない。

「ボケ・ツッコミ」を安全に扱う

関西の笑いの「ボケ・ツッコミ」は高度なキャッチボールですが、授業では「ツッコミ＝相手を否定・攻撃」ではないことを確認します。よいツッコミは、変なボール（ボケ）を受け止めてから面白く返すもの。人を傷つける「いじり」との違いに触れると、アサーティブの学びが深まります。

🎯 この授業の到達目標

会話を双方向のやりとりと捉え、「受けてから返す」を1つ以上の場面で説明・実践できる。

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	「話がはずむ人／続かない人の違いは？」を出し合う。会話を『キャッチボール』にたとえる。
10-22分	止まる3つの投げ方	暴投・受けない・たたき返すを整理。先生が「悪い会話」を実演すると効果的。
22-35分	4つのコツ	板書。良い会話を実演し、どのコツが使われたか当てさせる。
35-58分	映画を観る (全編／クリップ)	「なぜ2人の会話は続くのか？」を意識させながら鑑賞。止まる瞬間にも注目。
58-72分	ペアワーク	テーマを決め、1分間会話を止めずに続ける→交代。ワークシート記入。
72-85分	観察シート記入	続いた場面・止まった場面と、その理由を書く。
85-90分	まとめ	板書「受けて、返して、また受ける。」まとめ言葉で締める。

最後に先生が伝える言葉（例）

まとめ

会話は、うまいことを言う競争ではありません。相手のボールを落とさず、受けて、返して、また受ける——2人で続けることがゴールです。「勝つ会話」ではなく「続く会話」を目指しましょう。

5 映画の背景知識

題名	セトウツミ
製作年・国	2016年・日本。日本公開：2016年7月2日。上映時間：75分。映倫：G
監督	大森立嗣
原作	此元和津也（秋田書店『別冊少年チャンピオン』連載の漫画）
ジャンル・舞台	青春映画／大阪。放課後の川辺が主な舞台。関西弁の会話が中心

主なキャストと役柄

- 池松壮亮（瀬戸小吉役）：明るくよくしゃべる、話を投げていくタイプ。
- 菅田将暉（内海想役）：成績はよいが皮肉屋。冷ややかにツッコミつつ、会話を受け止めるタイプ。

🎬 「会話劇」という特徴

大きな事件や展開がほとんどなく、2人の会話の「間」やテンポそのものを見せる作り。だからこそ、会話の構造を観察する教材として非常に適しています。

※上記の事実は公開情報（映画.com、Wikipedia、映画ナタリー等）で確認しています。細部には諸説ある場合があるため、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. なぜセトとウツミの会話は、いつまでも続くのだろう？

→ 相手のボールを受けてから返しているから。4つのコツと結びつける。

Q. 会話が「止まる」のは、どんなときだと思う？

→ スルー・否定・自分の話のかぶせ。日常の自分の会話に置き換えて考えさせる。

Q. よい「ツッコミ」と、人を傷つける「いじり」は何が違う？

→ 受け止めてから返すか、相手を下げて笑いを取るか。アサーティブ（自分も相手も大切）と結ぶ。

ワークシートの見取り（評価の観点）

- ・ 観察シートで、会話が続いた理由を4つのコツと結びつけられているか。
- ・ ペアワークで、相手の「返し」の良さに気づけているか。
- ・ ふりかえりで、会話を「勝ち負け」でなく「続けること」として捉え直せているか。

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～
5～8	タイタンズを忘れない / 42 / リンカーン / アイ・フィール・プリティ！	対立を解決する・説得する・自分を肯定する	中～高

8 参考資料（主な出典）

セトウツミ 作品情報（映画.com） <https://eiga.com/>

Wikipedia「セトウツミ」 <https://ja.wikipedia.org/wiki/セトウツミ>

セトウツミ 作品情報（映画ナタリー） <https://natalie.mu/eiga/film/168391>

原作：此元和津也『セトウツミ』（秋田書店）

© 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。