

㊦ (小計 56点)

問一 (18点) 自分は克彦を責めてしまったが、大地は克彦にやる気を出させ、仲間が周斗より大地をキャプテンとして高く評価していることを知り、自分はプレーだけではなくリーダーシップの面でも大地にかなわないと決定的な敗北感を抱き、失望する気持ち。

問二 (10点) 保育園時代の自分が、サッカーを素直に楽しみ、キャプテンマークをつけるだけでうれしく思っていたことを思い出している。

問三 (14点) 比呂さんなら傷ついている自分をポジティブな言葉で励ましてくれるだろうと期待していたのに、上を目指すことをあきらめると言われた気がして、裏切られたと感じ、反発しているということ。

問四 (14点) 他人に勝ち続けることはできないが、自分ができることの最高を目指し、それを可能な限り上げていくことで、自分を支えてくれている人たちに納得するものを与えられるようになりたいという思い。

㊧ (小計 34点)

問一 (8点) 気分がすつきりし、ストレス発散の効果を持っている。

問二 (8点) 常に他者を想定し、その相手にとって関係のある話題を話す点。

問三 (18点) 人は、対話ということばの活動によって、相手との人間関係を作ること、相手の背景とつながり、その背景と深い関係にあるコミュニティとしての社会の複数性を引き受けることになり、その結果社会の中で他者とともに生きることを学べるから。

㊨ (小計 10点)

- (1) 順延 (2) 博識 (3) 竹馬  
(4) 後学 (5) 金科玉条

【出典】

㊦ 佐藤いつ子『キャプテンマークと銭湯と』  
㊧ 細川英雄『対話をデザインする』

——伝わるとはどういうことか』