

「予防教育」の実際と可能性

山崎 勝之

鳴門教育大学予防教育科学センター所長

第5回 ― 予防教育の実際① 自信は育成できるのか

予防教育の理論と教育方法の型を説明し終えた今は、いち早く実際の授業について詳しく紹介したい。

最初は、ベース総合教育の中から「自己信頼心（自信）の育成」を取り上げる。自信の育成と言えば、学校教育ではお馴染みの教育になるが、この自信の育成には誤解が多く、的を射た教育は極めて難しい。さて、予防教育は自信の育成にどう挑むのか。お手並み拝見と行う。

1 本当の自信の見極め

「あなたは、価値のある人間ですか」、「あなたは、自分に自信がありますか」。自尊心（自尊感情、セルフ・エスティーム）を測る質問紙はこのような質問項目がある。

さて、この項目に「はい」と答える子どもほど自尊心が高く、自信があるのだろうか。このような質問紙で得点が高くなる子どもには3つのタイプがある。

① 相対的に（他人との比較で）

ものごとをとらえ、自分の重要領域（勉強やスポーツなど）で他人より勝ることが多い子ども。

② ①と同様にものごとをとらえるが、他人より勝ることは多くはなく、自分の弱点を見せない、直視したくない、虚勢を張る子ども。

③ 自律的な子ども。すでに紹介したが、自律性は予防教育のベース総合教育が目指す最終目標の中核で、自分への自信、他者への信頼、内発的動機づけがすべて高く備わった複合パーソナリティであった。

①と②の子どもは不安や攻撃性が高く、本当の意味で自信がある子どもたちとは言えない。学校で実施する自尊心や自信の教育は、誤った自信を排除することなく実施する場合はほとんどで注意が必要である。

2 本当の自信の育成に挑戦する

予防教育のベース総合教育は、健康と適応を総合的に達成するため、最終目標に自律性と対人関係性の育成を置いた。とりわけ自律性は重要

で、この育成の中核を担うのが「自己信頼心（自信）の育成」になる。

自信の育成の基本は、各自が良いところや成功体験を隠せず発表し認め、他の子どもはその発表に共感し、同様に認めることを目指す。そのためネガティブ面よりもポジティブ面に注意を向け、普段気づかないような個性や行動の気づきに誘う。

このことを、のめり込むほどの楽しい授業と子ども同士の共同の中で達成することこそ、予防教育の理論が要請することであった。

3 教育の実際 ライブ版でどうぞ

自己信頼心（自信）の育成の教育だけでも小3〜中1まで全40時間ある。最初の紹介ということで、小学3年生版から3時間目を選び、授業の型（本誌本年6月号参照）にそって紹介しよう。生で見えていただくのが一番だが、ライブ実況さながらに臨場感を伝えてみよう――。

予防教育の授業が始まって今日が

3時間目。みんな授業を楽しみにしているらしい。休み時間が終わっていないのにもう席に着いている。席は小グループに分かれ、各グループ4、5名の構成だ。ほぼ男女交互に座っている。授業開始前に、ルールに従って練りに練られた座席のようだ。この座席配置だけで、教室がびしっと締まってくる。

① 授業時の注意（グループ活動方法含む） 最初は、グループ活動をどのように進めるのか、短いアニメで説明する。各グループには日替わりのキャプテンと記録係が決まっていて、グループ全員が協力して活動を進めることが強調される。心地良い音楽も流れ、この授業の人氣キャラクターによる説明が早くも児童を引き付ける。

② 授業の目的 本時の操作目標（授業の直接的目標）は、「自己の長所を探すことができる」。「みんなの良いところを見つけてみよう！」の掲示にそって（写真1）、簡潔に目標を伝える。「今日の授業でやるこ

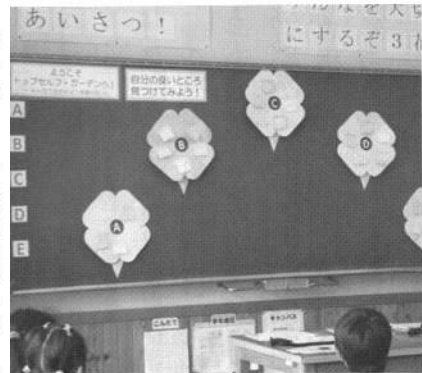


写真1. 本授業での掲示物が張りそろうた黒板

とはわかりましたか」「はいっ！」大きな声が気持ち良く響く。小学生、特に3年生では、声を出し、身体を動かすことが大切だ。

③ 導入アニメ・ストーリー アニメが始まる（イラスト1）。児童は全員身体を教室右前のスクリーンに向ける。先生や発表者が話しているときはそちらを向いて静かに聞く、アニメが始まればスクリーンの方を向く。予防教育の授業姿勢は徹底される。規律の上にはか本当の意味での活動の盛り上がりはない。荒れ果てた大地を花盛りにするため、地を荒らすモグラ（モグモ）との対



イラスト1. アニメ・ストーリー第3話スタート画面

決が始まる。3年生用の愛らしさたっぷりのアニメにはほのほのする。児童も食い入るように見入る。（写真2）。

ほんの2、3分のアニメの最後はモグモからの挑戦状だ。この挑戦状に挑むことが授業での活動になり、目標が達成へと向かう。

④ 活動助走 助走は次のクライマックスの準備。各自、自分の良いところを付箋に書く。付箋など授業に必要なプリントや小物教材は、グループの真ん中に陣取るツール・ボックスに整然と準備されている。作業が始まると心地良い音楽が流れ

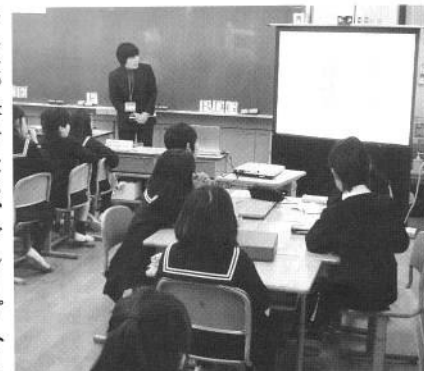


写真2. アニメ視聴光景

出した。書けたら、グループへ1枚配られるフラワーボードに貼り付けられ、キャプテンが黒板に貼り付ける。

⑤ 活動クライマックス さて準備が整った。さあ、自分の良いところの発表だ。ここからが予防教育の真骨頂。ただ発表させることなどしない。まずは、発表者エントリゲームだ。「たしたら3だよ、じゃんけんゲーム」。割れんばかりの歓声と拍手。待ってましたと目が輝く。スクリーンに出る女の子とじゃんけんをする。動作で0、3を表現し、女の子が出した数字と自分の数

字を足して3になれば勝ち。たとえ
ば、1は人指し指を立てて片手を挙げ
る。

「ドン、ドン、ドンドンドン。た
したら3だよ、じゃんけんポン」。
小気味よい太鼓の音がスピーカから
流れ、児童が声をそろえる。数字を
出した後は水のように固まる。「2
の勝ち。2以外の人は座って!」。
教師の声が飛び、正解人数の多いグ
ループが当たる。当たったグルーブ
は大喜びで教壇前に出て横一列に並
ぶ。通常の授業なら、発表があたっ
てこれほど喜ぶ光景はみられない。

授業者がテンポを作り一人ひとり
大きな声で発表する。もちろん拍手
は必須だ。おっと、ここでスペシヤ
ルアニメ登場。ジャックと豆の木よ
ろしく、ピーターがマメの木を登っ
て雲の上の城を見に行こうとする。
「みんなの良いところパワーで、
ピーターを天まで届けましょう」。
発表したグルーブを中心に全児童は
エネルギーをためるポーズをとり、
「天まで届け!」、一斉に両手をス

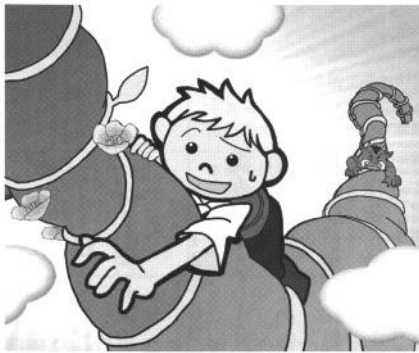


イラスト2. 登るピーター、追いかけるオニのアニメ・シーン

クリーンのマメの木に投げ出す。マ
メの木はニヨキニヨキ伸びてピー
ターが登る。そこに突然オニが現
れ、ピーターの邪魔をする(イラス
ト2)。そうはさせると、途中で
モグラーマン登場。手に汗握る展開
の中、児童たちの発表、良いところ
パワー炸裂の連続。

おっと、助けに来たモグラーマン
が木から落ちた。絶体絶命のピン
チ。ここでフラワーボードを各グ
ループに戻し、全児童がその場に
立って自分の良いところをありたけ
の声で叫ぶ。「モグラーマン、カモ
ン!」。大声とともに手をなびか

せ、迫真の演技。直後にモグラーマ
ンがムキムキに変身して再登場し、
オニを退治。ピーターは無事雲上の
城へ。教室中にどよめきが走る。

⑥ シェアリング 穏やかな音楽
が流れ出し教室に落ち着きが戻る
中、授業の感想を共有する。楽し
かったという声に混じって、目標ど
んびしゃの感想も出て、授業者は安
堵する。

⑦ 終結アニメ・ストーリーと、
⑧ 授業プロセスの確認 第3話を
終結させる2分ほどのアニメが流れ
る。アニメ終了後、大判フルカラー
のディスプレイ(写真3)に授業の
学びがイラストシールで貼られる。
授業の流れが一目瞭然のディスプレイ
だ。手元のファイルにも小判の同
じシールが貼られる(写真4)。

⑨ 授業で学んだことの意義 音
楽がさらに荘厳になり、授業者は教
室中の姿勢を整える。授業者は教壇
の前に一歩踏み出し、授業で学んだ
こととその意義をずしりと重い言葉
で児童の胸に染み込ませる。動から



写真3. 授業進行ディスプレイ



写真4. ファイル・ノートにシールを貼る

静へ、授業が完結する。
理論どおりに情動と感情をかき立
て、子どもたちの思考、認知、それ
に行動までも心に埋め込んでいく。
予防教育とは、そういう授業だ。