「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4回 ── 胸躍る授業方法への誘い

前回までに、予防教育を貫く理論と教育目標の構成について紹介した。今回は、教育方法など具体的な話に入る。

方法の詳細はまだ先になるが、今回で、子どもたちが待ちに待つという予防教育の授業方法についてイメージを持っていただこう。

1 予防教育の種類と規模

予防教育には、健康と適応を総合的に守る「ベース総合教育」と、いじめなど個別の問題に特化した「オプショナル教育」が用意されていることをすでに紹介した。

ベース総合教育なら、自己信頼心（自信）、感情の理解と対処、向社会性、ソーシャル・スキルの各育成が4つの教育の柱であった。この教育が各学年8時間ずつ、小3から中1まで5年間、あわせて160時間（5学年×4つの柱×8時間）の授業が準備されている。もちろん、最初からすべて実施することは腰が引けるだろうから、どこかの学年の1教育、8時間から始めるとよい（教育によっては4時間で完了可能）。

各教育は、発達過程を考慮して学年ごとに教育目標が異なり、すべてを実施してもらうのが最善なのだが、ここはじっくり一歩ずつ進めていただきたい。

他方オプショナル教育は、表1に示したような教育がある。今のところ、どこかの学年で8時間ほどだが、いじめ予防教育は小3から中1までの実施に拡張する予定である。

表1．予防オプショナル教育一覧（作成中含む）

学校適応系	・いじめ予防　・暴力予防　・非行予防
精神健康系	・ストレス予防　・抑うつ予防 ・過剰な不安予防
身体健康系	生活習慣病予防を目指して、 ・総合的生活習慣の改善と育成 ・食習慣の改善と育成 ・睡眠・運動習慣の改善と育成
危険行動系	・喫煙・飲酒予防　・薬物乱用予防 ・性関連問題行動予防

2 授業の型とは何だろう

さて、そろそろ授業方法の説明に入ろう。ベース総合教育なら、よくも作ったなと思わず声を上げてしまう160時間が作成されている。すべて異なる授業であり飽きさせないが、どの授業にも共通した型がある（表2）。この型があることこそが全国普及の鍵となる。

表2．予防教育における授業の型

① 授業時の注意（グループ活動方法含む）
② 授業の目的
③ 導入アニメ・ストーリー
④ 活動助走
⑤ 活動クライマックス
⑥ シェアリング＊
⑦ 終結アニメ・ストーリー
⑧ 授業プロセスの確認
⑨ 授業で学んだことの意義

＊小学6年と中学1年では、シェアリングの後にインセンティブ質問（動機付けを高める質問）挿入

図1．ベース総合教育・アニメ・ストーリーのオープニング画面
（自己信頼心（自信）の育成、感情の理解と対処の育成）

型には、学校の授業では見かけない言葉も出ているので、少し説明が必要になる。アニメ・ストーリーが最初と最後の方に挿入されているが、これは1教育の間、意識の流れを保たせながら子どもたちを授業に引きつける役目があり、予防教育の一大特色で次項に詳しく紹介する。

授業の中心は、やはり活動になる。「⑤ 活動クライマックス」では子どもの参加度が最高潮を迎え、目標が各自の胸に刻まれる。「④ 活動助走」はそのお膳立てで、クライマックスで必要な知識を授け、そこで利用する資料を作る。活動は、教育の理論どおりの展開となり、まさに予防教育の真骨頂となる。後で詳述しよう。

「⑥ シェアリング」は、授業で感じたこと、考えたことをクラス全体で共有する場。そして「⑧ 授業プロセスの確認」では、大パネルに授業の進行をフルカラーのイラストでイメージ化し、そこに授業目標のシールを貼りながら授業の流れの記憶化に念を押す。

3 凝りに凝ったアニメ・ストーリー

予防教育では、ベース総合教育だけでも20編のアニメ物語が作成されている。毎授業時間、総時間5分以内で教室で流される。上の図は、ベース総合教育のうち、自己信頼心（自信）の育成と感情の理解と対処の育成で使用されるアニメ・ストーリーのオープニング画面である。

ほとんどがアドベンチャー型の話で、登場人物と一緒に冒険の旅に出る中、授業目標にかかわる難題がストーリーに沿って毎回提示される。そして、クラスのみんなは登場人物と一緒に難題を解いていく。

動画も音楽も音声もすべてオリジナルで作成されている（一部著作権フリーの音響等含む）。なお、予防教育では映像や音響をふんだんに使用するのでプロジェクター、スクリーン、スピーカー（大型テレビも可）にパソコンを使用する。

子どもが授業の流れを頭に叩き込み、喜々として参加する役割の一端もこのアニメが担っている。

4 怒濤の活動クライマックス

さきほど、予防教育の授業の真骨頂は活動クライマックスだと言った。情動と感情をかき立て、目標に沿った心的特性（思考、認知、行動など）を学ばせ、全体を記憶化させる。正に、この教育の理論が具現化されている。

教育目標を達成できるように授業に没頭させるとも言えるが、これが難しい。普段の学校教育は、この没頭させることができないから、子どもが教室で居場所を失うのである。

そこで予防教育はあらゆる手段を講じる。発表時でもただ子どもを当てるのでなく、集団ゲームを挿入する。もちろん、弊害がないように個人競争は避け、グループ対抗、男女対抗をうまく盛り込む。発表もただ発表させない。アニメ中の人物との対話やロールプレイ、熱を帯びたディベート、凝りに凝ったアニメ問題早当てクイズ……、数え出したら切りがない。この活動の開発には相当なエネルギーを費やしてきた。

思考や認知や行動の操作には、心理学上の技法や理論で利用できるものは少なくない。事実、適材適所の考え方で、多くの技法や理論を使っている。しかし、授業への引きつけの手法はほとんどすべてが新規の開発になり苦労の種であった。

写真1．集団ゲームを楽しむ児童たち

5 音楽効果のすごさ

テレビのドラマや映画を視ているとふんだんにBGMが使用され、臨場感をかき立てている。意識して聞くと相当な量だ。このBGMがないと、映像から興趣がそがれる。

筆者は長らく、なぜ学校の授業では、音響や音楽をもっと取り入れないのだろうかと不思議に思っていた。誰も動こうとしないので、予防教育でこの点を最大限に前に出した。

子どもが考えているとき、活動しているとき、そのときに喚起させる情動や感情に合った音楽を背景で流したり、効果音を随所に挿入して授業にメリハリをつけた。もちろん、使用する音はすべて著作権フリーである。

音楽の力を示す研究は多い。ドイツ音楽を流すとドイツワインがよく売れ、フランス音楽を流すとフランスワインがよく売れることを示したノースらの研究がある。しかも、ワインを選ぶ上で音楽に影響されたかどうか尋ねると、ほとんどの人がそんなことはなかったと答える。モーツアルトの「二台のピアノのためのソナタ」を聞くとIQが上昇したと報告したウシャーらの研究も衝撃的であった。

こうして予防教育は、教室をコンサートホールまがいの空間にする。

6 緩急、強弱をわすれず、ずしりと心の奥底へ

近年の学校のクラスは規律が守れていない。教師が話していても口々に話す、手遊びが絶えない、うつろな表情で集中できない……。教室や授業で子どもたちが居場所を失い、裏を返せば、集中するに値する魅力的な授業がほとんどないということである。

予防教育は子どもを引きつける授業の魅力満載であるが、その魅力にいち早く溶け込ますために、けじめのある授業運営を行う。また、小グループの活動を中心に進む予防教育では、蓄積されたノウハウを生かして、事前のグループ構成には万全を期し、その構成だけでも教室を秩序ある空間にする力を付与する。

予防教育の授業ではどのような態度が認められないのか、また認められるのか、例外のないかたちで子どもたちに伝え、確実に実行する。子どもたちの注意の方向を確認し、その方向づけを怠らない授業運営になる。

授業の型の最後、「⑨ 授業で学んだことの意義」を伝えるときにも、荘厳な音楽を背景に、授業で学んだことを振り返り、今後に生かすことをずしりと響く重みをもって子どもたちの胸に届ける。

これでもか、という授業運営であるが、これも教育理論の目指す通りに動いた結果の方途となる。