

## トップ・セルフ 「いのちと友情」の学校予防教育 — 教育方法の特徴 —

### TOP SELF "Prevention School Education for Life and Friendship": Educational Methods

山崎 勝之\*, \*\*, 佐々木 恵\*\*, 内田香奈子\*\*

Katsuyuki Yamasaki \*, \*\*, Megumi Sasaki \*\*, and Kanako Uchida \*\*

\* Department of Human Development, Naruto University of Education,  
\*\* Center for the Science of Prevention Education, Naruto University of Education

**抄録：**トップ・セルフ (TOP SELF: Trial Of Prevention School Education for Life and Friendship) と呼ばれる革新的な予防教育が数年前に開発された。その教育は、すべての学校の子どもたちに長期にわたって継続して実施されることを目指している。これまで、数編の論文や書籍がその理論的背景と評価方法について紹介してきた。本論文では、これまでの教育とは異なるトップ・セルフの教育方法の特徴について明らかにすることを目的に執筆された。ただし、方法の詳細については本論文では紹介されず、別の機会に報告されることになる。トップ・セルフは、ベース総合教育とオプショナル教育からなり、決まった授業の型をもち、そのことがこの教育が広まるための重要な特徴の1つになっている。ベース総合教育は、目下のところ、小学3年生から中学1年生まで、全160時間実施され、すべて上述の授業の型にそって実施される。授業では、アニメーション化された物語と小グループでの活動が最も重要になり、そこから教育目標の達成へつながる。トップ・セルフにおける各方法は、子どもたちの注意をとらえ、教育に参加する動機づけを高める。こうして、トップ・セルフの授業方法は、目標を達成するための科学的なエビデンスに基づくだけではなく、子どもたちを授業に集中させるための魅力をそなえている。本論文の最後には、この教育の今後の展望が、その普及についてのさらなる考察とともに行われる。

**キーワード：**トップ・セルフ、ユニバーサル予防、健康、適応、学校、教育方法

**Abstract :** An innovative universal prevention education named "TOP SELF (Trial Of Prevention School Education for Life and Friendship)" was developed a couple of years ago. It was developed with the aims to be implemented on a regular basis for all school children. Thus far, a number of papers depicted its theoretical backgrounds and evaluation methods. The present paper aimed to reveal the features of its educational methods that are different from previous methods. Although concrete methods are not reported elsewhere, TOP SELF that consists of comprehensive base education and partial optional education has a standard class procedure that is one of the key features for this education to be spread over schools in wider areas. Although the comprehensive base education has 160 classes that are implemented from the third grade of elementary schools to the first grade of junior high schools, all of them follow this standard procedure. In this procedure, animated stories and activities in small groups are the most crucial, leading to the achievement of educational purposes. Each method in TOP SELF captures children's attention and raises their motivations to participate in this education. Thus, the methods in TOP SELF are not only based on scientific evidence for achieving purposes but very attractive to have children focus on the classes. In the last part of the paper, future directions are discussed, along with some further considerations on the dissemination of this education.

**Keywords :** TOP SELF, universal prevention, health, adjustment, school, educational method

#### 1. 新しい学校予防教育「トップ・セルフ」

最近、これまでとは違った独自の視点で、学校で子どもたちの健康と適応を守るユニバーサル予防教育が開発

された（鳴門教育大学予防教育科学教育研究センター, 2012; 以下、予防教育科学センター, 2012）。その教育は、「『いのちと友情』の学校予防教育」（トップ・セルフ TOP SELF: Trial Of Prevention School Education for Life

and Friendship) と呼ばれている。

トップ・セルフは、大きく、ベース総合教育 (comprehensive base education) とオプショナル教育 (partial optional education) に分かれている。ベース総合教育は、子どもたちの健康や適応上の問題を予防する総合的な教育で、小学校3年から中学校1年まで全160時間の授業が用意されている。ベース総合教育では、自律性 (autonomy) と対人関係性 (interpersonal relatedness) の大目標を達成するために、「自己信頼心 (自信) の育成」、「感情の理解と対処の育成」、「向社会性の育成」、「ソーシャル・スキルの育成」の4つの教育が設定されている。この4つの教育が、各学年8時間ずつ実施されることになる。

一方、オプショナル教育は、いじめや生活習慣病など特定の問題に特化した予防教育で、10を越えるプログラムが開発済みあるいは開発途上である。オプショナル教育では、各プログラムが、小3～中1までいずれかの1学年（小学校高学年中心）で12時間ほど実施される。

その理論的背景は予防教育科学センター（2012）に詳しいが、近年の心理学や脳科学など科学的なデータと理論を駆使して教育が開発されており、エビデンス (evidence, 科学的根拠) をもって教育が成り立っている。本論文では、予防教育科学センター（2012）では紹介できなかった、トップ・セルフの教育方法について詳述したい。

## 2. トップ・セルフにおける教育方法のあり方

### (1) 目標との関係

トップ・セルフでは、目標が大目標から操作目標まで階層的に構成され、操作目標下に具体的な教育方法が展開される。このように、目標に階層性をもたせて、その最下層の操作目標の下に方法を構築するのは、トップ・セルフが設定する大目標（ベース総合教育では、自律性と対人関係性）の抽象性が高く、直接方法を導くことが困難なためであった。別の観点から言えば、個々の教育方法が目標と乖離することを避けるためであったと言える。これは、学校教育ではややもすると方法が1人歩きをして、教育目標との関係が薄らいでしまう問題を避けるためでもあった。

大目標から操作目標までエビデンスを付与しながら目標の階層性が設定されるので（予防教育科学センター、2012），操作目標を達成するために開発される教育方法から大目標への道筋は明確に規定されることになる。

### (2) 目標達成のために方法が目指すもの

方法が目標を達成するためには、2つのことが重要になる。1つ目は、当然のことながら、十分に遂行されればその方法が目標を達成できる内容をもつこと。2つ目は、その方法が子どもたちを引きつけ、実際に設定された方法を子どもたちが関与度高く遂行することである。目標の達成のためには、このどちらもが欠かせない。

これら両方ともがそろうことはむずかしく、最初の特徴が備わっていても後の特徴が備わらない、あるいはその反対の場合、また両方の特徴が備わっていない教育もよく見られる。とりわけ2つめの特徴を、ベース総合教育ならば160時間にわたって備わせて授業を展開するわけで、その開発は並大抵のことではなかった。

### (3) 方法の開発方針

上述の2つの特徴をもって教育方法が開発されるのであるが、可能な限りその方法には科学性が付与される。それは、ある方法を使用すれば、あることが達成されるということを保証する科学的なデータや理論が利用されるということである。

しかしながら、教育方法の開発のニーズに応えるだけの十分なデータや理論は現存せず、データや理論が適用できない場合は、論理や経験、あるいは主観的判断が必要となる場合も少なくない。その場合は結局のところ、教育方法の是非は教育効果の評価に任されることになる。

トップ・セルフでは、教育目標の設定では十分なエビデンスを付与できているが、方法ではエビデンスが不足している。これは、比較的基礎研究は充実しているが、教育的応用など応用研究が不足しがちな、科学研究の問題点を如実に反映している。

## 3. 授業の活動単位と小グループの構成

トップ・セルフの授業はさまざまな活動単位で実施される。中心となるのは小グループ活動であるが、その他、個人活動、ペア活動、クラス全体活動など多様である。それぞれの活動単位にはそれぞれの利用価値があり、授業目的の達成に合わせて適宜柔軟に利用される。

の中でも中心となるのが小グループ活動であるが、男女混合の4名を理想の構成とするが、6名まで人数を広げることができる。男女が交互に座るなど構成条件の上に、グループ活動が円滑に進むようにキャプテンと記録係が置かれる。キャプテンは順番に代わっていき、記録係は8回の授業中1回代わる程度である（記録係がキャプテンになった場合などに）。小グループの構成は担任が中心となって決定され、その場合、座席表（図1）とクラスの児童・生徒の名前が書かれた紙カードがあらかじめ準備される。カードは座席表の各座席枠にちょうど収まる大きさである。

まず、意見を記録したり、掲示用のカードに記入したり、またキャプテンをサポートする記録係について、そ

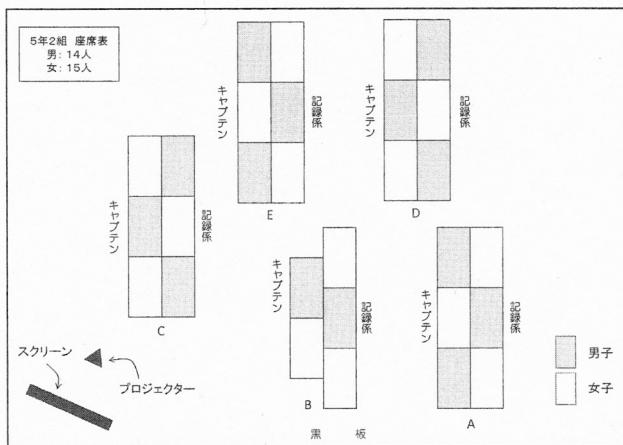


図1 座席表

の役割をこなせる者をグループの数だけ選定する（男女の比は問わない）。その後、ふたたび記録係の役割をこなせる者をグループの数だけ選定し、記録係の第2グループとする（最初の記録係がキャプテンになったときから記録係になる場合が多い）。各グループにその後、隣同士にならない方がよいなど特定の子どもたちの相互作用効果などを考慮しながら名前カードを動かし、グループ構成を仕上げる。

その他、視力に問題ある子ども、集中力がない子どもと授業者の位置関係などを考慮することも重要になる。また、座席は8時間の授業にわたって固定になるが、実際に授業をして不都合がある場合は躊躇せず途中でも座席を変えることになる。この座席配置はきわめて重要で、授業がうまく進むかどうかは半分近くこの座席配置の適切さにかかっていると言っても過言ではない。

また、現時点では実施していないが、将来的には、当該の教育目標にかかわる授業前の達成度の個人差を考慮して各グループを構成することも考えたい。つまり、1つのグループが教育前時点で達成度が低い者ばかり、あるいは高い者ばかり集まることを避けたい。1つのグループに達成度の高い子どもと低い子どもが混合することの利点とそのグループの構成方法については山崎他（山崎、2000；山崎・倉掛・内田・勝間、2007）に詳しいので参照されたい。

#### 4. 授業で使用する共通ツール

トップ・セルフでは、授業に役立つあるいは必須の道具（ツール）として多くの機器や小道具を利用する。

まず、後述するように、トップ・セルフでは毎時間アニメ・ストーリーを観聴するので、そのためにパソコン、プロジェクター、スクリーン、スピーカーが必要になる（写真1）。近年、多くの学校では大型テレビが各教室に設置されているのでプロジェクター、スクリーン、スピーカーの代わりに利用することができる。

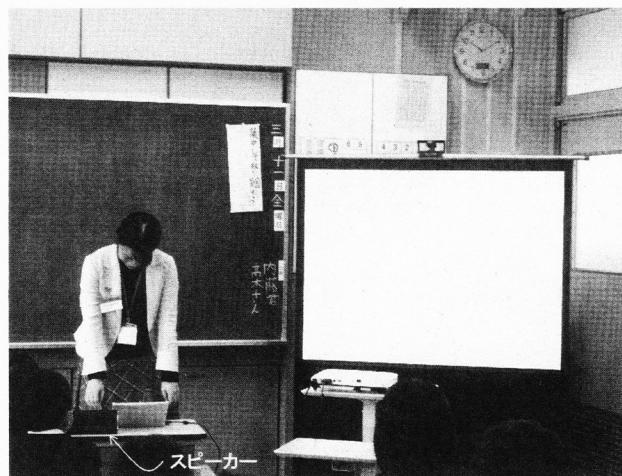


写真1 授業中に使用されるパソコン、プロジェクター、スクリーン、スピーカー

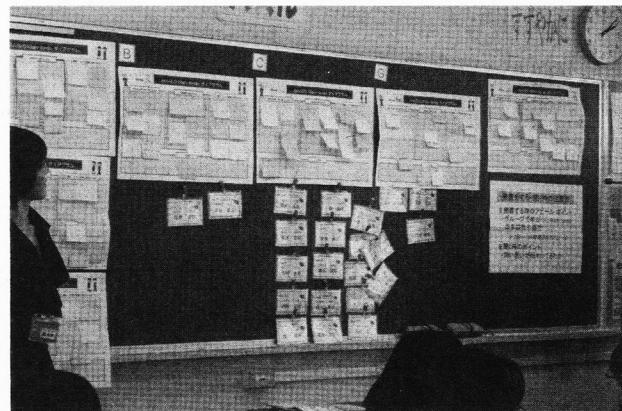


写真2 投票で黒板に貼り付けられた多機能ネームプレート

次に、変わり種の小道具としては多機能ネームプレートがある。これは、大きめのネームプレートで、名前やグループ名の他に番号などが記載されている。番号は各グループで同じ番号群（1～4など）中の1つが各ネームプレートに記載されていて、一度に全グループの特定の子どもを指名することができる。またこのネームプレートははずして黒板に貼りつけることができ、個人の意見表明や投票に利用することができる（写真2）。ネームプレートは、首から下げるものと胸ポケット等につけるものが用意されている。

その他、授業で使用するプリント類一式が入っているツールボックス（写真3 a）が各グループに置かれ、授業者の指示により子どもたちは自分で教材を取り出すことになる。また、小学校ではあまり見かけないが、トップ・セルフでは指示棒も用意されている。授業に関連した要点やイラストを描いた強化シール（写真3 b）を利用することもあり、そのシールを貼ったり、使用した授業プリントをはさむファイルノート（写真3 c）も準備さ

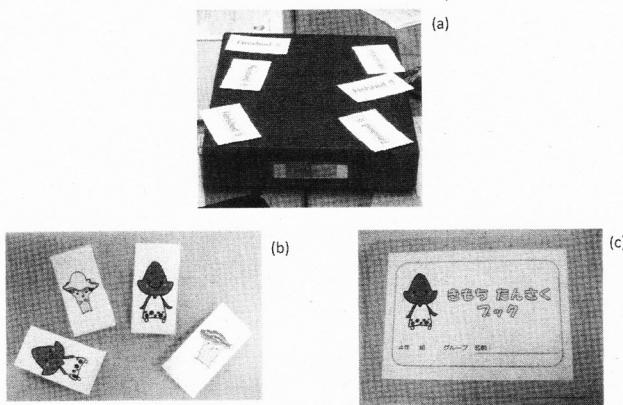


写真3 トップ・セルフで使用される各種共通ツール例  
(a, b, c)については本文参照)



写真4 「笑顔の花をさかせよう」の活動で、華やかな掲示物で飾られた黒板

れる。その他、黒板へのフルカラーで大きめの掲示教材、各児童・生徒やグループに渡すワークシートや資料などもフルカラーで見やすく作成される。こうして、かなり豪華な教材をふんだんに使用することになる。写真4は、自己信頼心（自信）の育成の授業で、クラスの良いところを見つける「笑顔の花を咲かせよう！」という活動で、華やかな掲示物で飾られた黒板である。

さらに、トップ・セルフでは、授業中に音楽や効果音を多用する。後に紹介するように、アニメ・ストーリーの提示時には当然使用され、1分以上の活動が続く場合もその活動に合った音楽が流される。これは、子どもたちを授業に集中させたり、適切な感情の喚起を補助するためのものであるが、テレビや映画に音楽が必須であるように、教育においても音楽など音響の力は大きい。普段意識していないが、テレビドラマにはBGMが多数使用されている。意識して聞いていると、その多さに驚かされる。意識してBGMを聞くとドラマに集中できないが、通常は、ドラマの内容や状況が映えるようにする役割をBGMは担っている。教育で音楽を利用するのも、ほぼ同じ理由による。

## 5. トップ・セルフの授業の型

トップ・セルフの授業には型があり、決まった授業要素が決まった順序で進んでいく。授業要素の中身はそれぞれの授業によって異なる。表1に、その授業の型が示されている。この型の導入により、実施者はトップ・セルフ授業の進め方を頭に入れやすく、教育の普及という点では重要な特徴になる。以下、順を追って型の説明を行う。

表1 トップ・セルフの授業の型

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5と中1では、シェアリングの後にインセンティブ質問挿入

### (1) 授業時の注意と授業の目的

授業を円滑に進めるため、どの授業でも伝える一般的注意事柄（先生が話しているときはしっかりと聞く、手を挙げて発言するなど）とともに、グループ活動を円滑に進めることを中心とした説明をアニメ映像で行う。映像は2分ほど続き、キャプテンと記録係の役割、他のグループメンバーの役割などを興味を引く内容で伝える。この活動説明のためのアニメ映像は、小3～小5年用と小6年・中1年用の2種類が用意されている。このアニメ映像は、1回目の授業の初めだけ提示され、2回目以降は、短縮版やまとめのスライドを1枚提示して要点を説明するにとどめる。

次に、授業の目的を伝える。初回の授業なら、一連の授業で目指す大きな目標が説明される。各時間にはその時間の授業目標が説明され、また簡潔に掲示される。

### (2) 導入アニメ・ストーリー

引き続き、導入アニメ・ストーリーが始まる（イラスト1）。トップ・セルフの教育は4つの教育、自己信頼心（自信）の育成、感情の理解と対処の育成、向社会性の育成、ソーシャル・スキルの育成が各学年8時間ずつ実施されることを先述した。各アニメ・ストーリーは最初の7時間で完結し、4教育×5学年（小3～中1）で20の異なるストーリーが用意されている。8時間目は、まとめの授業であるが、それまでの7時間分のアニメ・ス

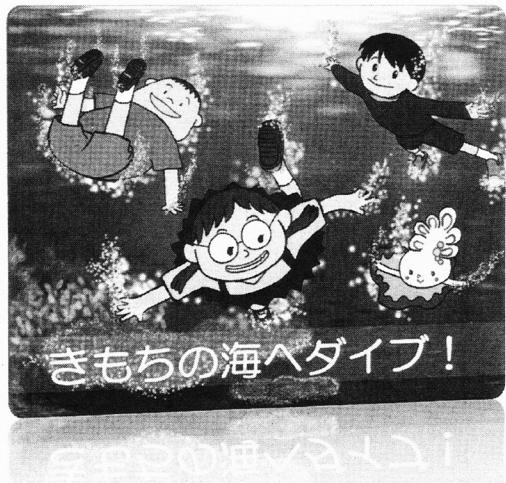


イラスト1 「感情の理解と対処の育成」におけるアニメ・ストーリー オープニング画面(小学3年生)

トーリーのダイジェストが授業のまとめを導いていく。学年に応じてストーリーなどは工夫されていて、どの学年でも発達段階に合った出来映えになっている。

ストーリーはさまざまであるが、いずれも授業目標に関連して子どもたちを引きつけ、自然と授業活動に誘う特徴と役割をもっている。また授業の記憶化にも寄与する。各授業の終盤で提示される終結アニメ・ストーリーと合わせても例外なく5分以内の提示で、導入と終結では、導入の方が長めに作成されている(7時間目を除く)。現在のところ、パワー・ポイントを利用して作成され、アニメ映像、セリフ音声、音楽、効果音が埋め込まれている。上述の活動説明のアニメ映像も同じ手法で作成されている。

近年のアニメーション制作の技術は、格段の進歩を遂げている。しかし、動きに満ちたどのようなアニメーションよりも、たった1枚の写真や絵が多くを物語ることもある。トップ・セルフのアニメーションは、動きの点から言えば不十分であるが、目下の動きの水準こそが子どもたちの想像力をかき立て、また興味を引くという点で、ベストの水準を保っているものと判断される。

### (3) 活動助走と活動クライマックス

トップ・セルフでは子どもたち自身による活動が最も重要になり、そこで教育目標が達成される。とりわけ、活動クライマックスは重要になり、活動助走も活動クライマックスのお膳立てになる。

トップ・セルフの授業は、情動と感情を十分に喚起した上で、行動、認知、思考を情動と感情の砂地に埋め込むという作業を行う。喚起される情動と感情は多様であるが、ポジティブ(正)なものが中心になる。このあたりはトップ・セルフの教育の理論的中核をなすので、予

防教育科学センター(2012)を参照されたい。ポジティブなものを中心に情動や感情が喚起されている状態は、子どもたちが喜々として授業に集中している状態にもなる。1人の子どもももはずさずに授業に集中させることは並大抵のことではない。トップ・セルフでは、最終的にこのことを実現して授業目標をすべての子どもで達成しようとする。

活動助走は活動クライマックスのお膳立てであるから時間も10分以内で終わることが多く、個人活動、小グループ活動、クラス全体活動など多様な活動が展開され、続くクライマックスの準備がなされる。通常、個人活動やクラス全体活動から小グループ活動へと進行することが多い。活動クライマックスの準備としては、授業目標に関連する基礎用語や概念を理解したり、活動クライマックスで利用する道具や材料(黒板に添付するカードなど)を作成したり、また次の活動のための直接的準備(たとえば、ロール・プレイのためのシナリオ作りやロール・プレイの練習)を行う。

そして、活動クライマックスに入る。ここは、主として小グループ活動を基盤にしたクラス全体活動が中心になる。トップ・セルフのベース総合教育は全160時間からなるが、活動は160時間とも異なり、実に多彩である。このことから、授業の1時間分を紹介したり、観察しても、トップ・セルフの授業の全体的特徴を把握することはむずかしい。ただ、上述したように、すべての子どもを授業に引きつける工夫がどの授業でも随所になされている。また、方法は可能なかぎりエビデンスももったものにしているが、その限界は先述のとおりである。以下に、多様な活動の中でも、その主要な活動基本方針をいくつか列挙する。

①身体的動き 身体的動きを十分に取り入れる。手を挙げるだけよりも、立ち上がる。ただ立ち上がるだけよりも、数名が息を合わせて立ち上がるなど。教室の前に出て動きのあるロール・プレイをすることなどは、その最たる例になる。この身体的動きは学年が下がるほど重要なが、どの学年でも考慮すべき要因である。

②集団間の競争 集団間の競争を導入する。個人競争は弊害が多いが、小集団のような適切な単位間の競争は子どもたちの参加意欲を高める。小学校高学年から中学校では、男女間の競争は競争の効果と利点を最大限に引き出すことができる。つまり、トップ・セルフでは、競争は集団間で実施され、ゲーム性の強い特徴をもち、子どもの授業への参加意欲を高める。個人間の競争にはならないように配慮されている。この点では、集団間の競争の中で、個人の遂行の良し悪しが勝ち負けに直接かかわることも避けられる。

③子ども同士の評価 競争の結果は自動的に現れることもあり、また、子どもたち同士が評価を行うことによっ

ても導出される。この評価も多様な方法で行われ、個人投票（多機能ネームプレートの張り出しなど）、小グループ投票（グループで相談の上グループカードで評価など）など多様である。いずれの場合も、子ども同士の評価が、ゲーム性の高さを保つ中、目標達成に負の要因となる事例はこれまで確認されていない。

④ゲーム性の付与 授業では、競争事態に限らず、ゲーム性を全面に出す。ゲーム性の高い活動は、何かを産出するとき、他人の活動を見ると、協力して活動するとき、評価をするとき、すべてに渡って子どもの関与度を弊害なく高める。

⑤教材自体の魅力化 活動全般に言えることであるが、パソコンからの投射映像を利用して、説明する内容への子どもの理解を容易なものにしたり、また興味を引きつけるかたちで教材が提示される。配布される活動のための教材も、色使い、イラスト挿入、小道具化（投票カードや旗など）により、自然と子どもを引き寄せる出来映えになっている。

⑥活動への変化の付与 子どもたちの興味は移ろいやすく、その導入時に興味を引きつけた活動でも、同じことを続けるとすぐに飽きがくる。そこで、子どもたちが興味を失う前に活動の内容や運営方法は適宜変化させ、最後まで興味をもたせる。

なお、この活動時を中心に、エビデンスをもった方法が部分的に適用されることは上述したとおりである。トップ・セルフでは、情動や感情を十分に喚起し、また子どもたちを授業に引きつける活動が必須になる。しかしながら、このことを達成する授業方法でエビデンスをもつものは、これまでにはほとんどないことも事実である。のことから、トップ・セルフでは、授業活動の重要な特徴は新たな開発の中で付与していくことになる。その具体的方法は、極めて多岐、多様にわたるため、本論文でまとめて紹介することはできない。さまざまな方法が適材・適所の考え方で利用されることになり、この柔軟で広範な適用がトップ・セルフの特徴の1つになっていく。

#### (4) シェアリングとインセンティブ質問

授業も終わりに近づくと、まずシェアリングとして、授業を受けた感想を自由に数名に発表してもらう。これは、子どもたちの授業の印象や感想をクラス全体で共有するためであり、このことにより授業に対する自分の印象を強め、また別の観点の印象に気づき取り入れる。こうして、授業経験の記憶が整理され、記憶化が強固になる。

また、この後、小学6年生と中学1年生だけは、インセンティブ質問（incentive question）が投げかけられる（表2）。このインセンティブ質問は、正しい、決まった

表2 インセンティブ質問の例

（向社会性の育成 中学1年生の例）

Aさんは、困ったときはいつも、誰にでも助けを求めます。

Bさんは、困ったときでも、顔にも出さず助けも求めません。

誰がみても困っている状況に2人が陥ったとき、すぐに助けてもらえるのはAさんとBさんのどちらでしょうか。

（感情の理解と対処の育成 中学1年生の例）

異性のきもちのうち、ひとつだけ、きもちが生まれる理由が完全にわかるようになるとします。

そのきもちは、よろこびか、かなしみです。  
どちらを選びますか。

回答がない質問で、多くの場合、賛成か反対かなどで答える二肢選択法がとられ、クラスの意見ははっきりと分かれる。クラス全体に意思表示（質問に対して賛成か反対かなど）させた後、意見を2、3名に聞く。このインセンティブ質問は子どもの思考を揺さぶる力が大きく、この質問だけで1時間ほどは十分に費やすことができるのであるが、それほど時間は費やすことはなく（通常3、4分）、2つの目的をもってこの質問を投げかける。まず、答えのない質問を考え込ませることによって、授業の学習と印象の記憶化の促進を狙う。次に、これは大人でも難しい質問であるが、大人も子どもも同様に真剣に考えることができる質問で、発達段階が上の子どもたちの自尊心をくすぐり、この教育への関与度をここでも高めることになる。

#### (5) 終結アニメ・ストーリー

導入アニメ・ストーリーはまさに授業活動へ子どもたちを誘うストーリーであったが、この終結アニメ・ストーリーは授業目標を達成した後に、導入ストーリーで展開した話を終結させる短いストーリーである。ここであらたな事件が起こり、次の授業に興味をもたせる筋書きが登場することもある。

子どもたちの興味が移ろいやすいことは上述したが、アニメ・ストーリーもこのことに対応するための展開は十分に工夫されている。

#### (6) 授業プロセスの確認と授業で学んだことの意義

終結アニメ・ストーリーに続いて、授業進行ディスプレイ（写真5）にシールを貼りながら（または子どもたちに貼ってもらしながら）授業で学んだポイントを強調する。授業進行ディスプレイは大きなもので、これまでの授業で学んできたこと、当該日に学んだこと、そして

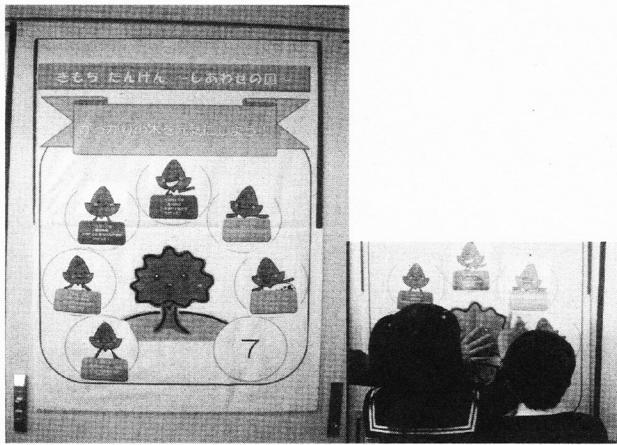


写真5 授業進行ディスプレイ例



写真6 家庭通信例

これから先の授業の展望が一目でわかるようになっていて、授業の流れに子どもたちの意識をつなげる。

貼り付けるシールは、授業ごとにさまざまなイラストが描かれ、また当該授業にかかわる教育目標も平易にして簡潔にわかるようになっていて、授業の流れに子どもたちの意識をつなげる。また、このシールの縮小版は子どもたちにも配られ、各自のファイル・ノートにある授業進行ディスプレイの縮小版上に貼ることになる場合も多い。他には、アニメ・ストーリーに登場したキャラクターのシールを渡すことも多い。トップ・セルフでは、授業に子どもたちの意識をつなげる方途が何重にも用意されている。

そして最後は、授業者から、この授業で学んだことの意義を伝えて授業を終える。効果的なBGMにのって重く伝えられ、最後の意義伝達は正に授業のまとめとなる。

## 6. その他、授業外の教育要素

### (1) 家庭通信の発行

トップ・セルフでは、家庭を巻き込んだ取り組みが十分ではないが、それでも、必須ではないものの家庭で家族と一緒に使うホームワークがあつたり、また家庭通信を子どもを通じて必ず家庭に配信する。1つの教育の1学年の授業、すなわち8時間の授業では、授業が開始して早々と、授業終了後間に家庭通信を配布する。

いずれも写真入りのフルカラーの通信シートであるが、最初はA4判、最後はB4判で(写真6)、子どもたちが授業で学んでいる内容や様子を家庭に知らせ、間接的に家庭の協力を得るような内容を盛り込むこともある。

### (2) 認定証の授与

最終の8回目の授業時には、この授業を受けた証明として認定証を渡す(写真7)。この認定証は、予防教育科学センター所長名でセンター印とともに作成された重厚

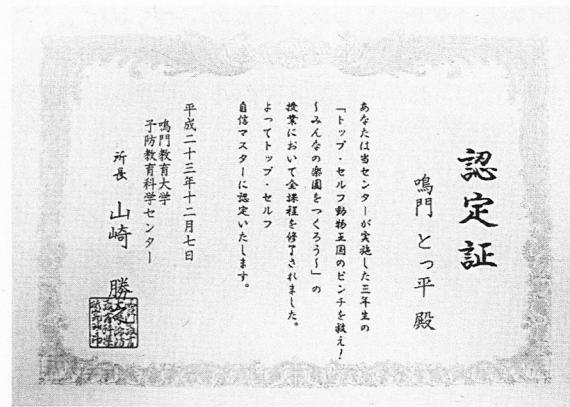


写真7 認定証

なもので、子どもたちに呼名とともに手渡される(多くの場合、グループ代表者ののみの呼名)。授業者も、これほどどの認定証を渡すのに値する授業となることを意識し、子どもたちも認定証を授与され、授業を受けた経験の一つのかたちとなり授業の記憶を助ける。

### (3) 評価表の発行

トップ・セルフは、最終的には長期にわたって継続して実施することを目指すので、学校の教科の授業と同様に評価表を渡すことになる。評価表は、フルカラーでイラストなどでビジュアル化され、見やすいものになっている(写真8)。トップ・セルフの評価については、評価

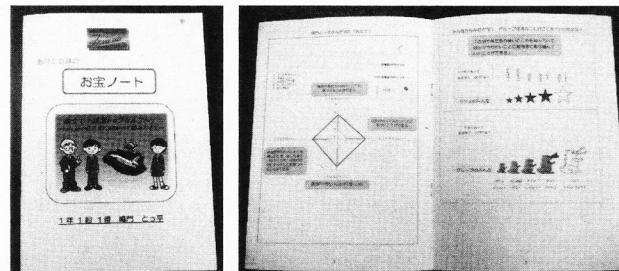


写真8 評価表

も教育であるという観点を前面に出し、子どもたちがその評価結果を見るだけで強化され、さらに伸びて行こうとする意欲づけになる内容になっている。

このため、評価は相対的なものではなく、子どもたちの伸びた側面に敏感になり、またそれを強調する内容になっている。さらに、評価は子ども本人だけではなく、子どもたちが所属するクラス全体や小グループにまでも及んでいる。この評価については、山崎・佐々木・内田・勝間（2011）に詳しいので参考されたい。

## 7. 今後の展開

トップ・セルフの授業方法の完成度は高い。もちろん改善の余地は十分にあるが、過去2年半にわたって修正が繰り返しなされてきたことから、現行のものはその出来映えの良さが強調される。確かに、中学生版は改善の余地があるものの、小学生版は出色の出来映えである。トップ・セルフの開発当初とは異なり、現在では、多くの学校がトップ・セルフの実施を希望し、センター側が実施する能力を超えている。このため、いち早く学校教員が主体となって実施する体制づくりにかかる必要がある。

また、トップ・セルフの授業が子どもの興味を引くものになるのに伴い、教材や授業道具が少し豪華になり、一般に普及するときの難点になる可能性がある。徳島県内のように、センターが十分にサポートできるところは問題がないであろうが、それ以上の広がりを見せ始めるとなれば問題点となろう。

こうして、今後、学校側への研修、トップ・セルフリーダー（コーチ）（TSリーダー、TSコーチ）と呼ばれる指導的授業実践者の育成を実施し、そして、授業教材を容易に提供できる方法やシステムを開発して運用する必要がある。授業教材をCD内に整理して納めたり、センターのウェブ・サイトからダウンロードするなどの方法が考えられる。

いずれにしても、この教育が目指すところは、すべての子どもを対象にした継続実施である。その目標達成のために着実に歩みを進めているが、行く手には多くの障壁があることも事実であり、その障壁を確実に乗り越えて行きたい。トップ・セルフは、その労力に見合うだけの効果をもたらすことが強く期待される教育である。

## 引用文献

- 鳴門教育大学予防教育科学教育研究センター（2012）。  
予防教育科学に基づいた「新しい学校予防教育」 鳴門  
教育大学  
山崎勝之（2000）。心の健康教育－子どもを守り、学  
校を建て直す－ 星和書店  
山崎勝之・倉掛正弘・内田香奈子・勝間理沙（2007）。  
うつ病予防教育－小学校から始めるメンタルヘル  
ス・プログラム－ 東山書房  
山崎勝之・佐々木恵・内田香奈子・勝間理沙・松本有貴  
(2011). 予防教育科学に基づく「子どもの健康と適応」  
のためのユニバーサル予防教育における評価のあり方  
鳴門教育大学学校教育研究紀要, 25, 29－38.