

琉球大学学術リポジトリ

基礎・基本の習得と活かす力を育む「喫煙と健康」
における授業づくり ―ケーススタディとロールプ
レイングを用いた一単位時間の実践を通して―

| | |
|-------|--|
| メタデータ | 言語: 出版者: 琉球大学教育学部附属教育実践総合センター 公開日: 2011-04-14 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 與儀, 幸朝, 金城, 昇 メールアドレス: 所属: |
| URL | http://hdl.handle.net/20.500.12000/19067 |

基礎・基本の習得と活かす力を育む

「喫煙と健康」における授業づくり

—ケーススタディとロールプレイングを用いた一単位時間の実践を通して—

與儀 幸朝* 金城 昇**

Lesson planning in "Smoking and health" to acquire basic knowledge
and develop skills to make the best use of that knowledge
A one credit hour case study and role playing Activity

Yukitomo Yogi*, Noboru Kinjyou**

I 緒言

たばこの煙には4000種類以上の化学物質が含まれている。そのうち、健康被害の原因となる有害物質は、現在わかっているだけでも200種類以上ある。喫煙は、がんを始めとして様々な病気の引き金になることが明らかになっている。有害物質は主流煙より副流煙に多く、後者は非喫煙者にも健康障害をもたらす。

世界保健機関 World Health Organization (以下「WHO」とする) 2009年5月の発表によると、たばこは世界で年間500万人の死亡原因になっていることが報告されている。このまま対策を講じなければさらに被害は拡大するものと思われる。また、WHOなどの試算によると、日本でたばこが原因とされる死亡数は、2000年には114,200人(男性90,000人、女性24,200人)に達している(図1)。この数値は、20年で約2倍に増加したことになり、そのような傾向はさらに続くことが予想されている。たばこ関連疾患の多くは、喫煙を開始してから20~30年たって発症し死に至ると言われているので、現在の死亡の状況は過去の喫煙の状況を反映していることになる。

厚生省(現:厚生労働省)は2000年に「21世紀における国民健康づくり運動(健康日本21)」で、未成年者の喫煙をなくすことを目標の一つとして掲げるほど未成年者の喫煙は大きな社会問題にな

っている。さらに、健康増進法を2003年に施行させ、そのなかの第25条には受動喫煙の防止に関する内容も盛り込まれた。こうした動きを受けて同年、文部科学省では受動喫煙防止対策及び喫煙防止教育の推進を都道府県教委等の関係機関に通達した。

小学校「体育科」、中学校「保健体育科」においては、学習指導要領に示されているように、小学校から発達段階に応じた「たばこの健康影響」・「社会影響」について指導している。そこで、本単元では、健康被害に大きい影響を及ぼす喫煙の影響について知識を深め、喫煙に関わる意思決定と行動選択について考えていく。

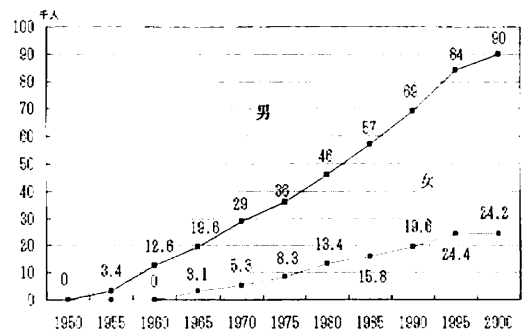


図1 たばこが原因とされる死亡者数(WHO)

* 琉球大学教育学部附属中学校

** 琉球大学教育学部

II 主題設定理由

1 社会的側面から

2012年度から新学習指導要領が完全実施される。基本的な考え方としては、現行の学習指導要領の理念である「生きる力」をはぐくむことがそのまま引き継がれた形となっている。文部科学省は、21世紀は新しい知識・情報・技術が政治・経済・文化をはじめ、社会のあらゆる領域で活動の基盤として飛躍的に重要性を増すいわゆる「知識基盤社会」に突入しているとの見解を示している。「知識基盤社会」では自己責任を果たし、他者と切磋琢磨しつつ一定の役割を果たすために必要な基礎的・基本的な知識、技能の習得やそれらを活用して課題を見つけ、解決するための思考力・判断力・表現力等が求められている。

2008年3月に中学校学習指導要領の保健体育科の目標が下記のように示された(表1)。

表1 学習指導要領保健体育科の目標

心と体を一体としてとらえ、運動や健康・安全についての理解と運動の合理的な実践を通して、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力を育てるとともに、健康の保持増進のための実践力の育成と体力の向上を図り、明るく豊かな生活を営む態度を育てる。

さらに解説の中で「健康の保持増進のための実践力の育成」を図っていくためには、「個人生活における健康・安全に関する内容」が重視され、自らの健康を適切に管理し改善していく思考力・判断力などの資質や能力の育成が重視されている。そのためには、健康の概念や課題に関する内容を明確にし、知識を活用する学習活動を取り入れるなどの指導方法の工夫が求められている。このことは本研究の実践にも位置づけられる内容であり、学習のなかで基礎・基本の「習得」とその習得した基礎・基本を「活かす力」をバランスよく組み合わせることが重要であることを示唆している。

こうした背景を踏まえて、「健康の保持増進のための実践力の育成」を目指した内容として、保健分野の授業を位置づけ、学習活動を通して健康への

関心を高め、科学的な思考と正しい判断の下に意志決定や行動選択を行い、現在及び将来の生活において実践していくための資質や能力を身につけることが求められる。

2 授業づくりの側面から

(1) プリシード・プロシードモデルの活用

プリシード・プロシード(Precede-Proceed)モデルはヘルスプロモーションや保健プログラムの企画・評価を取り込んだ総合的なモデルでアメリカのローレンス・グリーンら(1991)によって開発された(図2)。QOL(Quality of Life)の改善、向上を目的とし、ヘルスプロモーションの実践に先立って行われるものであり、診断・実施・評価という一連の段階を踏んでいる。このモデルは、様々な状況におけるヘルスプロモーション活動に適用できる強固な理論をもち、アメリカ合衆国やカナダを中心に世界各地で健康教育のプランニングを行う際に不可欠なモデルとなっている。プリシード・プロシードモデルは2つの要素から成り立っている。プリシードは診断の段階(ニーズアセスメント)で、プロシードは計画の発展段階(ヘルスプロモーション)に相当し、診断にしたがって実践と評価を行っていく。プリシードの概念図では、健康状況を構成する複数の要因が検討対象とされており、介入の目標として企画者が最も注目すべき要因にたどりつけるように配慮されている。プロシードは、実施と評価の段階で、さまざまな介入策を組み合わせ、その実施のプロセスを評価する。

そこで、本研究ではプリシード・プロシードモデルを念頭に置いた授業計画を立て、生徒の実態に応じた学習活動を展開していく。一単位時間(50分)でどのように授業展開をしていくことが実態に応じた「授業」になるのかを多角的・多面的な立場から内容と方法を構築していく。

(2) ケーススタディを用いた基礎・基本の習得

ケーススタディとは、日常生活で起こりそうな架空の場面を設定し、子どもたちが登場人物の気持ちや考え、または行動の結果を予想したり、対処法について考えたり話し合ったりする指導方法である。

本研究では、授業展開の(めあて1)段階で単元における基礎・基本の習得を図る手段として、ケーススタディを用いて、①学習のねらいに合った

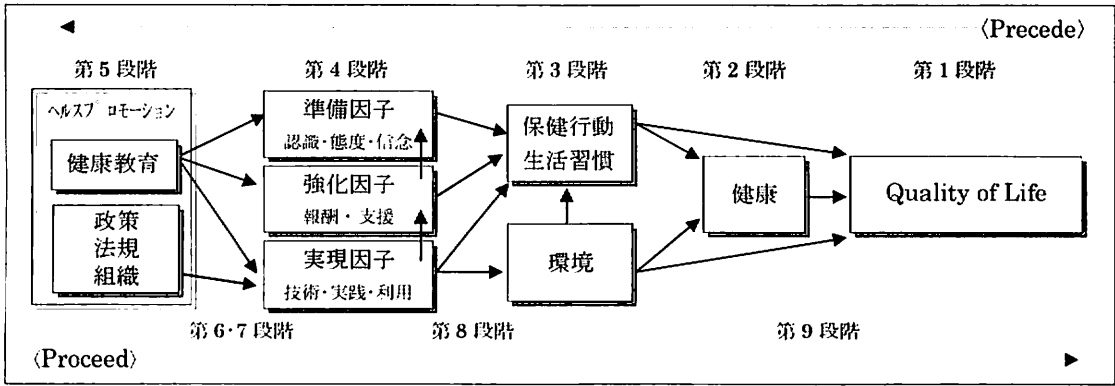


図2 プリシード・プロシード (Precede-Proceed) モデル

表2 単元における基礎・基本

| 準備因子 |
|---|
| <p>(1) たばこの煙の中にはニコチン、タール及び一酸化炭素などの有害物質が含まれていることと依存性が強いことを知る。</p> <p>(2) それらの作用により、毛細血管の収縮、心臓への負担、運動能力の低下など様々な急性影響が現れること理解する。</p> <p>(3) 常習的な喫煙により、肺がんや心臓病など様々な病気を起こしやすくなることを理解する。</p> |

教材作成、②メディアを使った少年の喫煙にかかるビデオ映像、③ビデオ内容はオープンエンドなどで構成して、(めあて2)の活動につなげていくように学習指導を展開していく。

(3) ロールプレイングを用いた活かす力

ロールプレイングは、役割演技法とも呼ばれ、個人の心理療法や対人関係の改善、リーダーシップの訓練などに幅広く用いられる。本研究では、授業展開の(めあて2)段階で周囲の人々からの勧めや圧力への対処能力を高めるために展開していく。

実施にあたっては、喫煙の健康への影響・未成年者の喫煙の害・周りの人などへの影響について理解させ、将来にわたって喫煙しないという生活行動スキルを身につけさせることを学習目標に生徒の実態に応じた授業展開をしていく。

表3 ロールプレイングの展開

| | |
|-----|--|
| 目的 | <p>①失敗の恐れが少ない状況で新しい行動及びスキルを身につける。</p> <p>②自分や仲間が持っている対人関係に関わるスキルや知識を評価する。</p> <p>③支援的な環境のもとで、課題に対して多様な解決策を生み出す。</p> <p>④他の仲間の演技を観察して学習を深める。</p> |
| 種類 | <p>①圧力をかけ自分の意思に従わせようとする攻撃的コミュニケーション</p> <p>②相手の言いなりになる受動的コミュニケーション</p> <p>③自分の意見をうまく伝える自己主張的コミュニケーションがある。</p> <p>④自分の意思を伝えるためには、言葉(言語的コミュニケーション)だけでなく、ボディランゲージ(非言語的コミュニケーション)も有効である。</p> |
| 進め方 | <p>①ロールプレイングの目的や進め方を確認する。</p> <p>②グループ内で対処スキルを向上させるために練習を行う。</p> <p>③ロールプレイング後は、評価を行う(自己評価・相互評価)。</p> <p>④グループの代表が全体の前でロールプレイングを行う。</p> |

表4 単元における活かす力

| 現実因子 |
|---|
| (1) 学習して身についた知識等をノートやワークシートにまとめることができる。 |
| (2) ロールプレイングにより、周囲からの勧めに対して対処能力・断わるスキルを身につけることができる。 |
| (3) 将来にわたって喫煙しないという生活行動を身につけることができる。 |

Ⅲ 研究目的

本研究では、中学校保健体育科における保健分野の「健康な生活と疾病の予防」ウ「喫煙と健康」における基礎・基本の「習得」とその習得した基礎・基本を「活かす力」をはぐくむ授業をケーススタディとロールプレイングの手法を用いて実践することによって、「喫煙」における生活行動スキルの変容を調査・分析をし、その授業プログラムの有効性について検証することを目的とした。

Ⅳ 研究方法

1 調査対象

R中学校3年生4学級156名(男子79名、女子77名)を調査対象とした。

2 調査内容

(1) 記名は、組・出席番号・男女・氏名すべて無記名とした。

(2) 質問紙調査は、三件法を用いた。

(3) 質問項目はプリシード・プロシードモデルの準備要因・強化要因・実現要因と生徒の実態や学習目標等を加味して全5項目を作成した。

(4) 自己評価と感想は、授業後に記入させた。

3 調査期間

2010年6月～7月にかけて実施した。1回目：授業一週間前(事前調査)、2回目：授業直後(事後調査)、3回目：授業一週間後(再調査)の計3回行った。

4 分析

量的側面は、質問紙における調査結果を単純集計(%)して、事前・事後・再調査の数値を比較する。

質的側面は、授業後の感想をテキストマイニング(テキストを対象としたデータマイニング)を用いて、単語や文節で区切りそれらの出現の頻度、出現傾向などを解析する。

Ⅴ 授業実践

授業は保健体育科の授業で4学級とも同一の学習指導案を用いて2010年7月2日～5日までの期間に実践した。

(1) 生徒の実態

現在、生徒は中学生であり喫煙者はいないはずである。しかし、事前調査の結果によると、約5%が「吸ったことがある」と答えていた。また図3で示したように、1)「友達に勧められたら断わることができますか」という質問に、24%が「できない」・「わからない」と答え、2)「友達が吸っていると聞いたら注意できますか」という質問には64%が「できない」・「わからない」答えた。次に、3)「友達と一緒にいるときに友達がたばこを吸い始めた注意できますか」という質問には、51%が「気にしない」・「その場を離れる」と答えた。最後に4)「成人したら、たばこを吸っていると思いますか」という質問には、4%が「吸っていると思う」、26%が「わからない」と答えている。このような結果から、主として自分自身に関わる喫煙行動については、予防意識は高いものの一部にその傾向が見られない生徒もいる。また、友人等の他人の喫煙行動については、関心が低いことがわかった。その他の項目の記述から生徒は、家庭や地域社会等において、以外

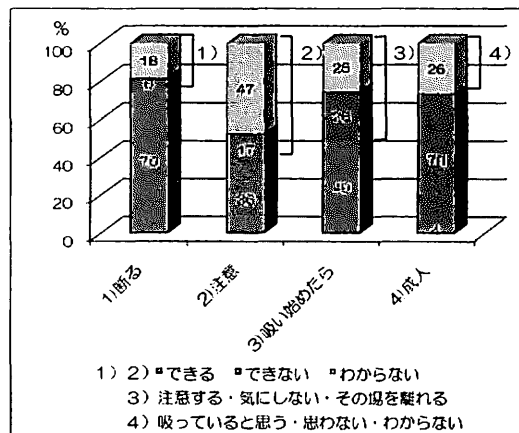


図3 喫煙に関する事前調査

と多く喫煙者を目にしているようである。社会的には未成年は喫煙を禁じられていることは理解しているが、事前調査からは認識に対する低さが感じられた。

(2) 指導観

学習指導要領にも示されているように、喫煙の健康への影響・未成年者の喫煙の害・周りの人などへの影響についての現状を理解させる。そして将来にわたって喫煙しないという生活行動スキルを身につけることができるようにしたい。また、たばこが健康に悪い影響を及ぼすことは明らかであるため、この年齢層の意識に強く訴えかけるインパクトのある教材の作成が必要である。そこで、未成年者の喫煙は法律で禁止されていることや喫煙は周りの人に迷惑をかける行為であること、喫煙の依存性などを認識させていく。さらに、未成年者の喫煙開始に影響を与える社会的要因（友人、家族、宣伝、広告、自販機等）についても理解させ、

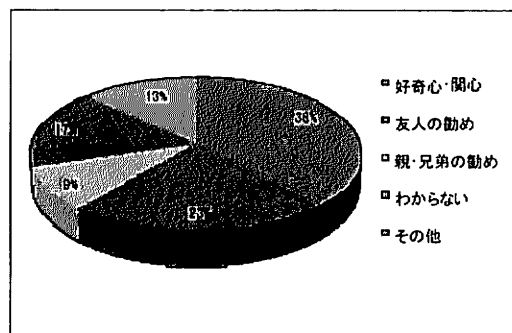


図3 喫煙に関する事前調査

社会環境が強く関わっていることを知らせ、社会的要因に負けない断わる行動スキルを身に付けさせたい。図4の中学生の喫煙動機で最も多い「好奇心や興味」について、授業展開（めあて1）で、次に多い「友人」や「親・兄弟等の勧め」については、授業展開（めあて2）で取り上げて、将来にわたって喫煙しないという生活行動スキルを身につけさせたい。

(3) 学習指導案

| | | |
|------|--------------------------|-------------------------|
| 日時 | 2010年7月5日 月曜日 6校時 | <p>《本時の授業展開における進行度》</p> |
| 場所 | 琉球大学教育学部附属中学校3年4組 | |
| 対象 | 3年4組（男子20、女子20、計40名） | |
| 単元 | 喫煙と健康 | |
| 授業者 | 與儀 幸朝 | |
| 学習形態 | 一斉 → 個別 → グループ → 個別 → 一斉 | |

①本時の目標

喫煙の健康への影響・未成年者の喫煙の害・周りの人などへの影響について理解して、将来にわたって喫煙しないという強い意志を育み、生活行動スキルを身につけることができる。

②本時のねらい

- 1) 喫煙の健康への影響・未成年者の喫煙の害・周りの人などへの影響について理解することができる。
- 2) 周囲からの勧めに対して対処能力・断わるスキルを身につけることができる。

③資料及び準備するもの

・パソコン（パワーポイント）、プロジェクター、ワークシート

④展 開

| | 学習内容・活動 | 教師の指導・支援 | 評価 |
|----------|---|---------------------------|----|
| 導入 7分 | 1)出席確認 2)本時のめあての確認 3)喫煙と健康について各自で教科書を読む (P78～79) | ・グラフを提示して本時の目標・めあての説明をする。 | |

| | | | | |
|---|--|--|--|---|
| 展開 30分 | <p>【めあて1】 ケーススタディ</p> <p>喫煙の健康への影響・未成年者の喫煙の害・周りの人などへの影響について理解しよう。</p> | <p>・パワーポイントを使用して「健康への影響」「未成年者の喫煙の害」「周りの人への影響」についていろいろな事例をあげてわかりやすく説明する。</p> | <p>関心・意欲・態度</p> <p>喫煙と健康（身体への影響）について興味を持って学習することができる。</p> | |
| | <p>1)健康への影響</p> <p>2)未成年者の喫煙の害</p> <p>3)周りの人への影響</p> <p>4)事前調査の結果</p> <p>5)中学生の喫煙動機</p> | <p>〈準備因子〉 認識／信念等</p> <p>・何が健康への害…？ ・死亡率(ガン) ・写真、図で比較 ・主流煙、副流煙 ・驚く事実(ビデオ)</p> | <p>喫煙の健康への影響を理解させ、喫煙しない生活行動を身につける</p> | <p>関心・意欲・態度</p> <p>喫煙に関わる意思決定と行動選択についてロールプレイングに参加することができる。</p> |
| <p>【めあて2】 ロールプレイング</p> <p>周囲からの勧めに対して対処能力・断わるスキルを身につけよう。</p> | <p>〈実現因子〉 実践スキル等</p> <p>・友達・兄弟・先輩等に勧められたらどのように断わる ・ロールプレイングで断わるスキルを身につける</p> | <p>・机間巡視をして、必要に応じて指導・援助する。</p> | | <p>思考・判断</p> <p>喫煙に関する意思決定と行動選択に影響する要因を考えることができる。</p> |
| 終末 13分 | <p>1)学習のまとめ ノート(P15) → 学習要点のまとめ</p> <p>2)自己評価・感想記入</p> <p>3)本時のフィードバック 【めあて1】【めあて2】</p> <p>4)次時の確認</p> | <p>〈強化因子〉 周囲の支援など</p> <p>・本時の学習の要点をまとめる ・フィードバックを図り喫煙しない生活行動へつなげていく</p> | <p>・本時のまとめができるように指導・援助する。</p> | <p>知識・理解</p> <p>喫煙に関わる意思決定と行動選択に関わる要因をまとめることができる。</p> |

5 スライド（一部）

喫煙をしたときに現れる症状

EUのタバコへの警告表示

周りの人への影響

VI 結果

1 量的側面

(1) 基礎基本の習得について (自己評価から)

① ケーススタディを用いた授業展開 1

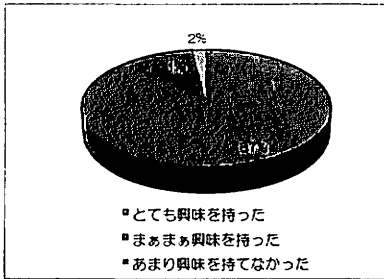


図5 学習意欲について

授業展開(めあて1)の活動時にケーススタディを用いた結果、87%が「とても興味をもって取り組むことができた」と回答し、また11%が「興味を持って取り組むことができた」と回答した。しかし、3%は「あまり興味を持てなかった」と回答した。

② ケーススタディを用いた授業展開 2

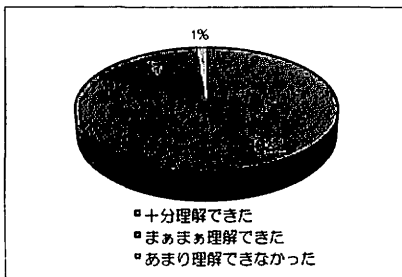


図6 理解度について

授業展開(めあて2)の活動時にケーススタディを用いた結果、82%が授業内容について「十分できた」と回答し、また17%が「理解ができた」と回答した。しかし、2%は「あまり理解ができなかった」と回答した。

(2) 活かす力について (質問紙調査から)

① ロールプレイングを用いた断わるスキル

Table1

| Q1 あなたは友達にたばこを勧められたら断わることができますか？ | | | |
|----------------------------------|-------|-------|--------|
| | 事前(%) | 事後(%) | 再調査(%) |
| できる | 76 | 89 | 86 |
| できない | 5 | 0 | 2 |
| わからない | 19 | 11 | 12 |
| | n153 | n155 | n155 |

② ロールプレイングを用いた対処能力

1) 友達がたばこを吸っていると聞いたら

Table2

| Q2 あなたは友達がたばこを吸っていると聞いたら、注意できますか？ | | | |
|-----------------------------------|-------|-------|--------|
| | 事前(%) | 事後(%) | 再調査(%) |
| できる | 37 | 67 | 70 |
| できない | 17 | 8 | 7 |
| わからない | 46 | 25 | 23 |
| | n153 | n155 | n155 |

2) 友達と一緒にいるときに、その友達がたばこを吸い始めたら

Table3

| Q3 あなたが友達と一緒にいるときに、その友達がたばこを吸い始めたらどうしますか？ | | | |
|---|-------|-------|--------|
| | 事前(%) | 事後(%) | 再調査(%) |
| 止める | 48 | 66 | 67 |
| 気にしない | 25 | 16 | 12 |
| 場を離れる | 27 | 18 | 21 |
| | n153 | n155 | n155 |

③ 将来にわたって喫煙しないという意志

Table4

| Q4 あなたは成人したら、たばこを吸っていると思いますか？ | | | |
|-------------------------------|-------|-------|--------|
| | 事前(%) | 事後(%) | 再調査(%) |
| 吸っている | 4 | 3 | 2 |
| 吸っていない | 70 | 79 | 84 |
| わからない | 26 | 18 | 14 |
| | n153 | n155 | n155 |

「将来にわたって喫煙しないという意志」の項目で成人したらたばこを「吸っていないと思う」という回答が、事後調査よりも一週間後に実施した再調査の結果が伸びていた(図7)。

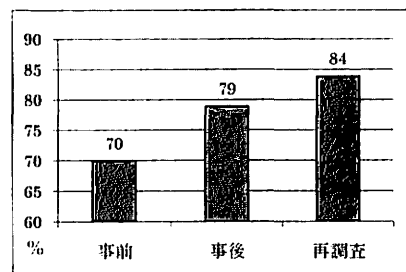


図7 成人したらたばこを吸っていると思いますか？「吸っていないと思う」と答えた生徒の割合

使っての保健学習ではなく、教育機器の有効的な活用が理解度を上げることが示唆している。

2 活かす力について

ロールプレイングを用いた対処能力・断わるスキルを身につける授業展開（めあて2）において、Q1『友達にたばこを勧められたら断わることができますか』（Table1）の項目で、「できる」と回答した生徒が事前調査よりも事後調査に増えた。また、「わからない」と回答した生徒が事前調査よりも事後調査では減った。このことは、ロールプレイングの介入効果があったことを示唆している。しかし、一週間後の再調査では「できる」と回答した生徒が若干減り、「わからない」と回答した生徒が若干増えたことは、今後の学習指導の工夫につなげていきたい。

Q2『友達がたばこを吸っていると聞いたら注意できますか』（Table2）の項目で、「できる」と回答した生徒が事前調査よりも事後調査では増え、一週間後の再調査でも若干増えた。また、Q3『友達と一緒にいるときに、その友達がたばこを吸い始めたらどうしますか』（Table3）の項目でも、「止める」と回答した生徒が事前調査よりも事後調査では増え、一週間後の再調査でも若干増えた。そのことは、ロールプレイングの演習でワークシートを現実場面に近づけたリアルな場面設定に工夫したことが、再調査で認知的な側面から高まったのではないかと考える。しかし、「場を離れる」と回答した生徒は、事前調査より事後調査では減ったが、一週間後の再調査では増えた。このことは、日常生活での現実的な場面における個々の生徒の対処能力について、なんらかの心理的な側面における作用が働いたからだと考える。

Q4『あなたは成人したら、たばこを吸っていると思いますか』（Table4）の項目で、「吸っていない」と回答した生徒が事前調査よりも事後調査では増え、一週間後の再調査でも増えた。特に一週間

後の再調査で増えた割合は、どの質問項目よりも大きかった（図7）。

このことは、プリシード・プロシードを念頭に置いて事前調査をし、その実態を考慮して授業展開（めあて1）でケーススタディを用いて、授業展開（めあて2）でロールプレイングを用いた実践（写真1、2）が、現在及び将来のQOL（Quality of Life）の改善や喫煙はしないという意志の向上につながったのではないかと考える。

3 授業後の感想について（コンセプトマップ）

授業後に三行感想を自由に記述させた。それをエクセルに入力して、アプリケーションソフト「テキストマイニングツールトレンドサーチ 2008」により分析を行った。この分析は、生徒の感想から授業全体を振り返るために、質的分析を目的とするためデータのクリーニングの後、コンセプトマップの読み取りを中核とし、授業の目標である3つの重要キーワード「たばこ」・「知る」・「断わる」の比較を通して解析を試みた。この3つの重要キーワードは、出現の頻度が多かった語句の中から、学習目標との関連性を重視して決定した。

コンセプトマップから読み取れることは、「たばこ」について知ることが出来たというラインが最も太く表されている。これは、たばこの主成分や周りの人への害、健康への影響、受動喫煙等についての知識が深まったことを示唆している。そのことは、（めあて1）でのケーススタディ場面での展開において事前調査で生徒の実態を踏まえ、教育機器等を活用したことが、そのような結果につながったと考えられる。

「断わる」スキルについては、たばこを誘われたときに断わるというラインが最も太く表されている。これは、ロールプレイングによる練習によって断わるスキルが高まっていったことを示唆している。そのことは、（めあて2）のロールプレイング場面での展開において、（めあて1）で深まった知識を役割演技法でアウトプットすることで対処能力（断わるスキル）を身につけることができたと考えられる。

一方、このようにロールプレイングを実践していくうえでの留意点として、渡邊（2008）は、これまでの授業観察から、「ロールプレイングを用いた授業の中に、喫煙や飲酒に関して『どのように断わ



写真1

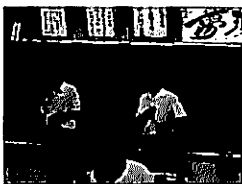


写真2

るか」を活動として取り上げている授業が少なからずあった。そのほとんどが、教師から誘いの言葉をかけて、児童生徒が断わるという学習であり、一言二言喫煙や飲酒の理由として挙げて、簡単に拒否するというものであった」と述べている。つまり、基礎的・基本的な知識をしっかりと身につけたうえで、ロールプレイングを実践することが重要であることを示唆している。さらにそのうえで、「人間関係の中で生じる断りにくい心理」を理解したうえでの場面設定やワークシートの作成・活用などを心がけることが大切であると考えた。

Ⅷ まとめ

本研究では、保健体育科における保健分野の「喫煙と健康」の単元を一単位時間（50分）で基礎・基本を習得させ、それをさらに活かす力へと発展させていくために、ケーススタディとロールプレイングの手法を用いて実証的に検証した。

学校現場では、三年生で学習する保健分野の一単元であり、「喫煙と健康」だけが時間をかけて実践されることはほとんどない。また、教科書の内容も他の単元と同じように「喫煙と健康」の記載内容は、わずか2ページにしか過ぎない。しかし、緒言で述べたように喫煙の「健康への影響・被害」などが大きな社会問題になっている昨今、この単元の重大性を受け止め、どこの学校でも一単位時間（50分）で実践できるような学習方法と学習内容をイメージして授業づくりに取り組んだ。

教師にとっては、「喫煙と健康」を含むすべての単元における実践は、学級の数だけ同じ授業実践、もしくはPDCAで修正を加えた学習内容・学習方法で授業実践できるが、生徒にとっては、どの授業も一生に一度の授業である。その一度きりの授業で、いかにインパクトのある授業を展開するか、またWHOが1986年のオタワ憲章において提唱したヘルスプロモーションの理念（新しい健康観に基づく21世紀の健康戦略で、「人々が自らの健康をコントロールし、改善することができるようにするプロセス」が定義）に近づけていくのかを最大のキーワードとして本研究を進めた。

Ⅸ 課題

本研究は、金城（2010）が提起する「保健体育教

師の声として限られた時間の中でのライフスキル形成をめざす内容の構築と実践」から、一単位時間（50分）でどのように授業展開をしていくことが学校現場の実態に応じた「授業」になるのかを多角的・多面的な立場から内容と方法を工夫して実証的に検証した。

検証の結果は「Ⅵ結果」と「Ⅶ考察」のなかで明示した通りである。今後の課題としては、（めあて1）と（めあて2）の内容と方法のさらなる工夫や順序性の吟味などがあげられる。また、社会的背景を踏まえた危険行動や問題行動の重要性の高いライフスキル形成に直接的にかかわる単元においては、生徒個々のセルフエスティームを育てていくために、一単位時間にとらわれない弾力的な時間計画も重要ではないかと感じた。

【引用・参考文献】

- ・ 続・青少年の危険行動防止とライフスキル教育（2010）学校保健研究 第52巻 第5号
- ・ 体育科教育（2010.08）大修館書店
- ・ 沖縄県中学校体育研究会（2010）新保健学習ノート 沖縄時事出版
- ・ 森昭三、関岡康雄ほか（2009）新・中学校保健体育学習研究社
- ・ 中学校学習指導要領解説 保健体育編（2008）文部科学省 東山書房
- ・ 体育科教育（2008.8）大修館書店
- ・ JKYB研究会 川畑徹朗（2007）編著 未来を開く心の能力を育てるライフスキル教育プログラム 東山書房
- ・ 本間和代ほか（2007）ブリード・ブリードを応用したヘルスプロモーションの展開 明倫南誌
- ・ 体育科教育（2006.8）大修館書店
- ・ JKYB研究会 川畑徹朗（2006）編著 実践につながる心の能力を育てるライフスキル教育プログラム 東山書房
- ・ JKYB研究会 川畑徹朗・西岡伸紀（2005）編著 ライフスキルを育てる喫煙防止教育NICEⅡ 東山書房
- ・ 森昭三、和唐正勝（2005）編 保健授業づくり入門 大修館書店
- ・ 松本千明（2002）著 健康行動理論の基礎 医歯薬出版

- ・ 福永一郎 (1998) みんなのほけんかどうハンドブック 2
- ・ Green L.W, Kreuter N.W : Health promotion planning

An educational and environmental approach, 2nd ed.
Mayfield Publishing Company, California, 1991