

「ミュージアム資料で考える、わたしたちの〈ハッピーな〉人生」

東京都立総合芸術高等学校 海上 尚美

1 実施学年及び教科・領域

(1) 実施学年 高校3年次 美術科

(2) 教科・領域 東京都設定教科「人間と社会」

「人間と社会」は演習や体験活動を通して、道德教育とキャリア教育に関する内容を総合的に学習する、東京都独自の科目である。都立高等学校と中等教育学校で1単位必履修とされている。

演習では、東京都教育委員会が発行した教科書を用いて、意見交換や発表、ケーススタディを基にした議論を行う。体験活動では演習と関連づけて、自己や自己と社会との関係を考察する。これらの学習活動によって、価値への理解を深め、選択・行動に関する資質・能力を育成することを目標としている。ⁱ

2 学習のねらいと博物館活用との関連について

(1) 主題名 「21世紀の〈出世双六〉をつくろう」

(2) ねらい

- ① 双六に当時の社会の価値観が反映されていることに気づき、それを踏まえてこれから自分たちが今後生きる社会を構想して可視化する。
- ② 双六作成を通じて、自分たちが今後生きていく社会について考察し、価値観を振り返る。

(3) 博物館との関連

- ① 双六の持つゲーム性や端的な絵画・言語表現を活用して、生徒の意見を引き出す。
- ② 歴博の所蔵する豊富な近代の双六を複数用いて、比較の視点を提示する。
- ③ 活用資料

「児童成長善悪雙六」(明治三十六年三月九日近事画報附録) H-22-3-164

「成功双六」(明治37年 『長野新聞』付録) H-22-3-150

「七転八起開運出世双六」(大正12年 『講談倶楽部』付録) H-22-3-177

「ノンキナトウサン出世双六」(大正14年 『報知新聞』付録) H-22-3-183

(4) 指導観

本校は、都立高校で唯一の芸術専門高校で、美術科・舞台表現科(演劇専攻・舞踊専攻)・音楽科の三科がある。専門分野に高い意欲と期待を抱いて、都内全域から生徒が通ってくる。

授業実践を行ったのは、筆者がHR担任をしている美術科3年次のクラスである。美術科には日本画・油彩画・彫刻・デザイン・映像の5専攻がある。美術科は2クラスあるが、1年次からクラス替えは行っておらず、担任も3年間変わらずに現在まで来ている。クラスの人数は39名(男子5名・女子34名)である。教科学習やHR活動でグループワークには慣れており、絵を描くのが好きな生徒が非常に多い。双六の体験と作成には楽しんで取り組むことが想像されるので、生徒の意欲を削がないように、時間管理とねらいを達成するためグループワークと教室全体をハンドリングすることが教員に必要である。

3 指導計画 (50分×2コマ LHRと「人間と社会」の2時間連続での実施)

過程	時間	○学習活動 ● 学習内容	指導上の留意点
導入	1 すぐろく人生の仲間に出会う		
	5分	<p>○グループをつくる</p> <p>○「よろしく」の挨拶のあと、チーム名をつける</p>	<p>□出席番号の下1桁が同じもの同士で集まる。4、5人になるよう、全体を見て調整。</p> <p>□グループで取り組む最初の課題・アイスブレイクとして行う。</p>
展開①	2 すぐろくに出会う		
	8分 10分	<p>○明治・大正期の双六の歴史的背景について理解する</p> <p>●この時代の双六が新聞や雑誌の付録として一つのメディアとなり、人々に価値の刷り込みをする機能も果たしていた。</p> <p>○各グループに1枚双六を配布する。双六の観察を行い、特徴を読み取る。</p> <p>●双六の画面や周辺情報から、気がついたことをワークシートに書き出す。</p>	<p>○KP（紙芝居プレゼンテーション）法を用いてレクチャーする。</p> <p>■ポイントを絞り、生徒の観察から発見を促す方向づけのみ行う。</p> <p>□発行元や時期など、画面外の情報にも目を向けるよう促す。</p> <p>○グループ内での共有も促す。</p> <p>□「飛び双六」について補足説明をする。</p>
展開②	3 みんなの情報を合わせて考える		
	15分 10分	<p>○双六で実際に遊んで、特徴を読み取る。</p> <p>●遊んでみて気がついたことをワークシートに書き出す。</p> <p>○双六を体験しての昔と今の価値観やライフイベントについて考えたことをふせんに書いて共有する。</p> <p>●双六に描かれた「出世」や「人生」に関する価値観を整理し、現在のそれと比較する。</p>	<p>□進行の様子を見ながら時間を区切る。</p> <p>■プレイと記入を並行して行ってもよい。</p> <p>□ふせんの色分けについて、ワークシートに沿って説明する。</p> <p>■他グループの双六や話し合いの様子を見に行く「旅」も推奨する。</p>
展開③	4 21世紀の「出世」すぐろくを考案する		

30分	<p>○現代の「出世」や高校卒業後の人生についての可能性を考える。</p> <p>●A2 サイズの紙を用いて、21 世紀の「出世」飛び双六を作成する。</p>	<p>□双六作成は価値観・人生観を考える手段なので、完成度の高いものは求めない。</p> <p>■考えをまとめたふせんを盤面のマスとして用いることを推奨する。</p> <p>■</p>
5分	<p>●双六の作成を通じて感じたこと・考えたことをワークシートに記入する。</p>	

4 実践の概要

「人間と社会」は HR 担任と担任以外の教員 1 名で一クラスを担当する。実施クラスでは、ほぼすべての授業で担任である筆者が主担当として授業を行った。

双六を活用して人生を考えるアイデアを試すために、実践例のプロトタイプとなる授業を 2-3 年次の希望者 6 名と 7 月に夏期講習として実施した。この時は、実際に双六を作成するまでにいたらなかった。しかし、複数の双六を比較して、そこに表現された価値観についてそれぞれの考えを述べ、耳を傾けあうことには時間をかけられた。このことによって、双六から引き出される生徒の反応についてもある程度予想でき、クラスで実施する際の計画を立てるのに役立った。試行講座を行って得た最大の収穫は、現代の価値観についても、それを当たり前のものでとらえずに、その妥当性を問い直す姿勢が見られたことだった。本実践の際には、この姿勢を引き出すこともねらいの中に入れることにした。

(1) 導入

グループ分けはさまざまな方法が可能だが、今回は出席番号の下 1 桁が同じもののグループを基本とした。生徒同士は互いの出席番号を覚えていないことが多いので声をかけ合う場面が生まれることと、男子生徒が散らばることを意識した。

夏休みの試行講座では年次や専攻の違う生徒が混ざるので、自己紹介ワークなどを行って、意見交換しやすい雰囲気をつくることに心を砕いた。しかし、本実践ではメインワークの双六の作成に到達するために人となりについて知っているクラスメイトであることから、アイスブレイクはチーム名を決める程度の簡略なものとする。その決め方を見ていると、話し合いの展開がある程度は予測できる。

(2) 展開①

双六（または同じ形状のゲーム）で遊んだ経験のない生徒はほとんどいない。だが、双六の盤面に設定された事柄について、深く考えを巡らせたことのあるものもほとんどいないだろう。

今回、明治・大正期の双六を題材にするにあたり、雑誌や新聞の付録としてつくられた双六がどのような特徴を持っていたかについて、簡単な講義を行った。今回取り上げた 3 点の資料はいずれも正月号として発行されたもので、正月に家族で遊ぶものとしてつくられたことがわかる。また、双六のメディアとしての側面に気づかせ、そのメッセージとして支配層に望ましい価値観

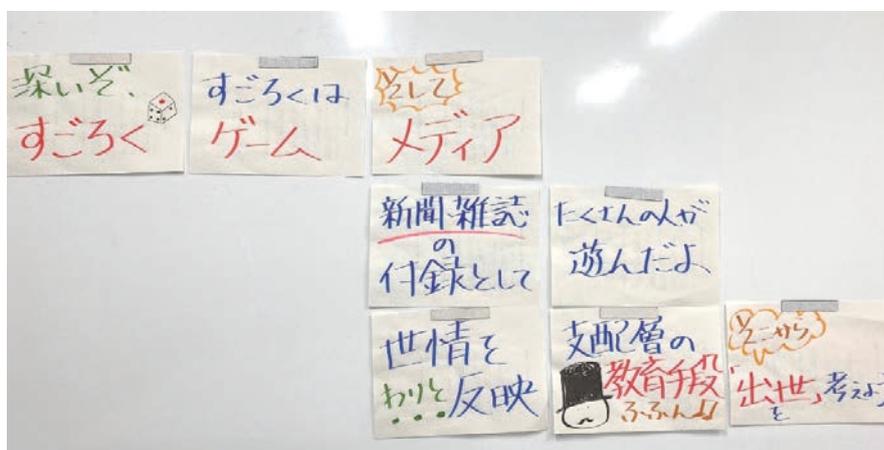
が織り込まれていることを指摘した。わずかな資料で断言できるものではないが、正月の一家団欒の場で一喜一憂して遊びながら、起こりうるライフイベントや生きている社会での「出世」について学習していったのだろう。

レクチャーにはKP（紙芝居プレゼンテーション）法を用いた。KP法は、A4紙にマーカーで文字を書き、説明をしながら黒板にマグネットで貼り付けるシンプルなプレゼンテーションの手法で、筆者は普段の授業でも活用している。

これが歴史の授業であれば、さらに説明を補うことも必要であろうが、ここでは教員の講義は必要最低限にとどめた。双六のメディアとしての側面と支配層にとって望ましい価値観がそれによって伝えられていくことの指摘に絞った。自分たちの双六の製作過程で出てくるだろう価値観やライフイベントもまた、知らず知らずのうちに刷り込まれているのではないかと問い直しを意識させるための布石でもある。

生徒たちは講義に耳を傾けながら、ワークシートの余白にメモを取った。

図1 KPスライドを貼ったホワイトボード



講義のあと、グループに1枚ずつ双六を配布する。4種類の双六が、8つのグループに渡り、同じものに取り組むグループがあるようにした。

まずは、グループ全員で資料を観察する。どうしても盤面のビジュアルに目が行きがちであるが、欄外の

発行元情報などにも目を向けるように促す。各グループの様子を見て回りながら、「いつのものか」「双六の主題は何か」「当時の世相はどうだったのか」などの問いかけを行った。3年次生は日本史Aを履修中であり、授業で学んだこととの結びつきを軽く期待したものの、歴史の授業ではないので深追いはお互いのためにしないでおいた。歴史の授業の際には、双六に現れるイベントから帰納的に歴史の流れを考えていくこともできるかもしれない。

使用したのは以下の4点の歴博館蔵双六である。明治・大正時代の出世や人生訓が織り込まれた内容で、マス目の文字が読みやすく、生徒が関心を持ちそうなものを選んだ。

A : 「児童成長善悪雙六」 近事画報附録
 明治三十六年三月九日



B : 「成功雙六」 明治三十七年一月一日
 長野新聞附録



C : 七転八起開運出世雙六
 大正十三年一月一日 講談俱樂部附録



D : 「ノンキナトウサン出世雙六」
 大正十四年一月二日 報知新聞附録



最初の観察の中で挙げられたのは、描かれた絵の時代感（高島華宵を知らなくても、「こういう絵好き」など）に心惹かれたり、文字を右から書く、漢字が旧字体である、読み仮名の標記が「洋行（よーこー）」などと長音表記になっていることなどに気づいたりする姿だった。現在では使われない語彙も多く、「バラック」「ウンドウイン」「ハイニチ」などに戸惑う生徒が多かった。

(3) 展開②

実際に遊んでみると、さらにその世界に入りこんで発見を重ねることができる。

15分を毎日にサイコロをグループに一つ貸し出し、遊ぶ時間を取った。消しゴムやチャームなど思い思いのものをコマとして、にぎやかに遊び始めた。あちこちで上がる声を聴いていると、存外に楽しんでいる様子である。双六によって難易度が違うので、時間を切り、遊んでみての発見をワークシートに記入させた。「雑誌の附録のすぐろくだけで、ここまで当時の情勢や人々の価値観が理解できることに驚いた」というコメントに代表されるように、双六で遊ぶことを通じておよそ100年前の<人生の成功>にふれて、驚いたり共感したりが各々の生徒にあったようである。

ワークシート記入で自分の考えを整理したのち、後半の双六製作に向けて、ふせんを使って考えの整理と共有を行った。黄色と桃色の二種類のふせんを配布した。黄色には主に昔の内容から思うこと（昔はこんなだったんだ/これはちょっとイヤだ/意外とそれもアリかも）、桃色には主に現在について思うこと（今だったらこうじゃない？/こんな選択肢だってあるよね/こうだったらいいよね）を記入するよう指示したが、切り分けが難しくどちらともとれる内容のものもあった。

ふせんを使ってコメントを共有した生徒もいた。さらっと絵を描き添えるところが美術科の生徒らしい。

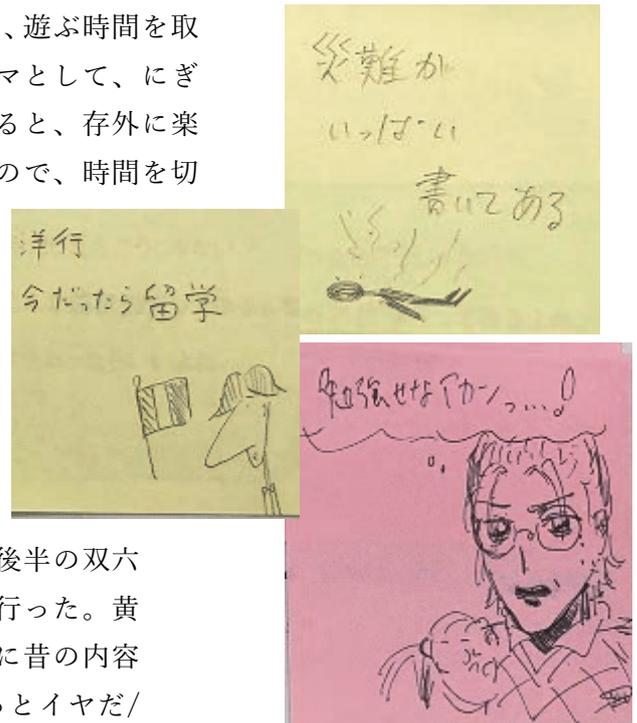


図2 生徒が感想を共有したふせん

(4) 展開③

昔の双六を体験したところで、今度は現代の<出世>双六を作成する。前の展開での生徒の感想として、「自分が作るようになるといういろいろな人の立場や可能性を考えなきゃいけなくて大変だと思った」「今のすぐろくも社会や価値観があらわれていて、それも気づかないくらい今の普通が書かれているんだと思った」などとワークシートに書かれていた。自分の持つ価値観の妥当性や普遍性を問い直すところまでたどり着ける生徒が、できるだけ多くあらわれることを期待したい。

実際の双六作成に当たっては、計画当初は半分に切った模造紙に双六をつくることを考えていたが、短時間で完成させるためにさらにサイズダウンし、A3用紙をつないでA2サイズにした紙を用いた。また、盤面上のマス位置などの推敲がしやすいように、ふせんの活用を奨励した。

高校3年次生で、多くが美術系の大学進学を希望していることと、2022年4月より民法改正により18歳が成人年齢となった最初の生徒たちであることもあり、「高校卒業」を共通のふりだしとし、作成させた。クオリティより全体像の完成を重視することも、重ねて言い添えた。

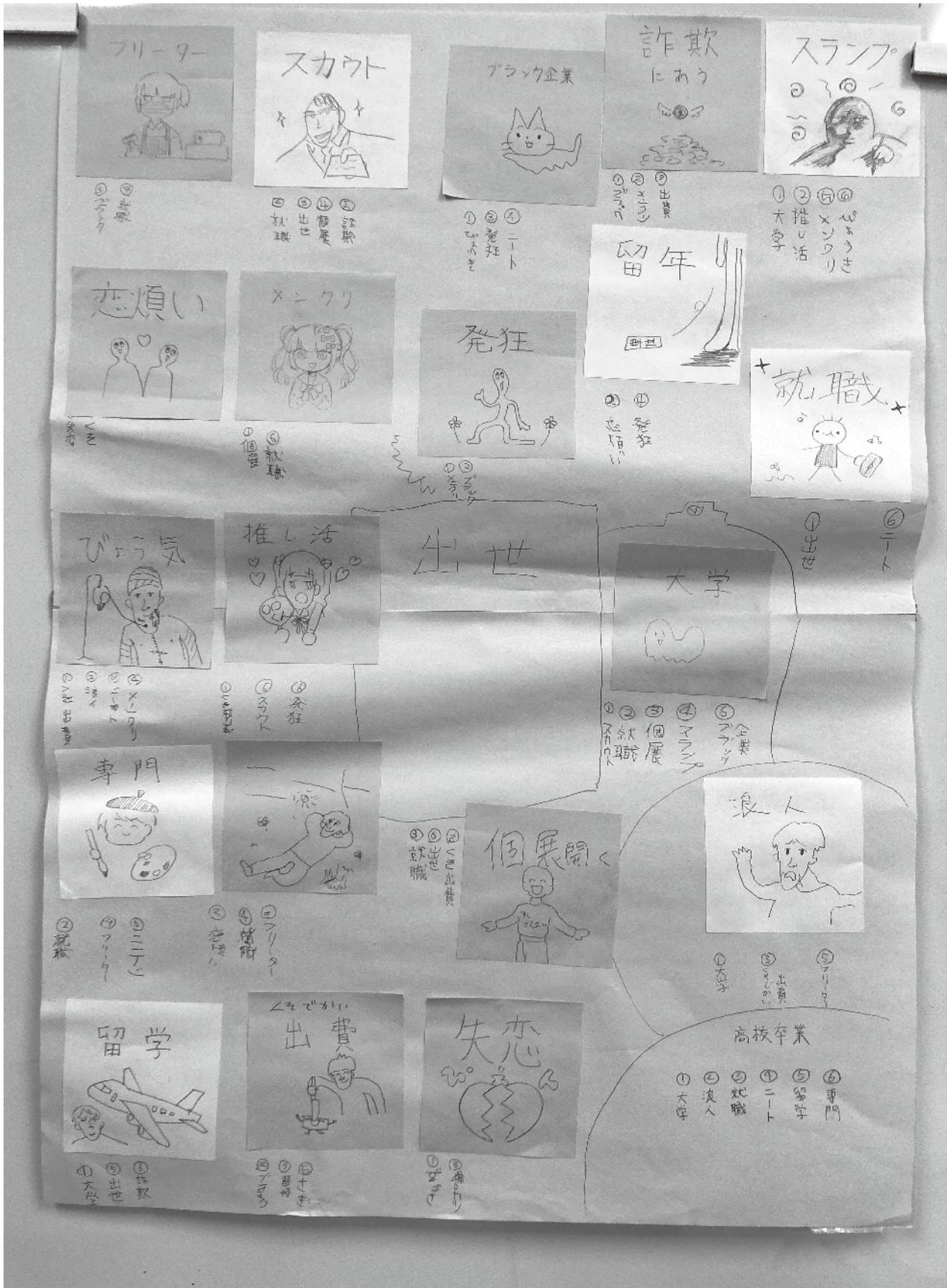
できあがった各グループの双六は、それぞれ味わい深い出世双六となった。すべてを掲載するのは紙幅の都合上難しいので、<絶望の構え>グループのものを紹介し、全体としての特徴を表1「各グループの双六の概要」にまとめた。

表 1 各グループの双六の概要

グループ名	上りマスの名前	特徴的なライフイベント				
さつまいも	上り	TikTocker	炎上	修復家	奮闘	バイクで事故る
塞翁が馬	幸せになる	奨学金を負う	ホストにはまる	マルチにつかまる	恋人できる	恋人と別れる
くりごはんズ	NEO ニート (覇権個人経営 VTuber)	鬱	ホス狂	地震	海外起業	出産
総芸事変	世界征服	インドでカレー屋 open	バズる	裏社会で名をはせる	会社の金を持ち逃げ	世界史上最高価格で作品が売れる
すずきゆめ(18)	大富豪	ゴミ屋敷	万バズ	炎上	個展	YouTuber
絶望の構え	出世	くそでかい出費	メンクリ	推し活	個展開く	スランプ

前段階の昔の双六について、「人によってハッピーは違うから、＜成功双六＞ってネーミングが今ならつけられない」「今は身分がないから華やかさが無い」などとの感想が挙げられていた。なるほど、人生の成功のパターンは一律に決められず、上りに設定されている内容は、やや抽象的である。NEO ニート（覇権個人経営 VTuber）については、働いているのかいないのか、筆者には想像がつかない。SNS に関連して、大金を儲けたり、「炎上」によってダメージを受けたりの内容が出てくることは予想していた。奨学金を「借りる/もらう」のではなく「負う」という表現も、進学に臨んで奨学金の利用を考える側の感覚としての的を射ている。

図3 絶望の構えグループの双六



5 成果と課題

(1) 成果

「人間と社会」という教科でどんな授業を展開していくかについては、担当として非常に悩むところであった。道徳教育とキャリア教育の内容を含みつつ、人間としての在り方生き方を考えるなど、授業担当自身が教科の目標の大きさに圧倒される。授業計画を立てるときに「せっかく自分の担任クラスでやるのだから、担任の人生観や哲学を生徒に語れば」と言われもしたが、筆者には語るほどのものもないし、一人語りの授業をしても意味がない。人生観や哲学が語られるべきなら、それは生徒自身のものであったほうが断然いい。

その点で、さまざまな価値観にふれ、高校卒業後にどう生きていくかを考えようとするとき、双六は楽しみつつ読み解いていけるという点で、生徒たちの意見を引き出すのに適した素材であった。また、生徒たちにとって、昔の双六にふれることは得難い鑑賞体験であり、双六をつくることはアイデア出しや制作の簡易的な体験となり、自分たちの得意な部分を発揮してとりくみやすい学習活動であったと言える。

本実践については、授業者が振り返って反省することは多々あるが、資料の読み解きの観点を変えて歴史など他科目の授業の中でも切り出して応用が可能であろう。筆者自身も授業案を作りながら、実際に授業を行いながら、さらに応用できる場面をいくつか思い描いた。生徒理解という点でも、担任としては得るところが多く、高校生が生きている社会の在り方とかれらがその中で何を見聞きしているのかについて、改めて考えさせられた。

(2) 課題

双六の読み解きと自分たちでの作成は、想定以上に時間がかかる。今回、連続した 50 分×2 コマでどうにか双六作成まで進めたのは、生徒たちの持つ創造力とクラス担任としての関係性によるところが大きい。自分自身の価値観をふりかえり、問い直すという当初のねらいについては、生徒たちの書いたワークシートの感想から見とることができたが、十分な深さがあったとは言い難い。問い直した価値観について、さらに意見交換したり、そこから自分の気になるテーマを探究したりと、さらに発展していくような橋渡しまではできなかった。

本実践は文化祭を終えた 10 月半ばに行われたものであるが、年度当初の「人間と社会」の導入として行ってもよかっただろう。みんなで双六鑑賞・作成を体験することで、教科に対する敬遠意識の軽減や、教科書¹¹⁾の中から選定するテーマ選びの材料になると思われる。

学年全体としては、3 年次生は成年年齢が 20 歳から 18 歳に引き下げられた最初の子どもたちであるため、消費者教育など予想されるトラブルへの対応なども授業で扱う内容として計画していた。学習内容に対する生徒の当事者意識を高めるツールとして、作成した双六を活用できたらよかったと省みて思う。これらの反省は次年度以降の授業担当時に活かしたい。本校の「人間と社会」でまた同様の実践をするならば、舞台表現科・音楽科の他専攻の生徒や、可能ならば年齢や属性の違う人との協働作業で体験したら、さらに幅広い人生の選択肢に出会えるだろう。

年度末が近づき授業も残りわずかとなってから、生徒からの希望もあり、作成した双六で実際に遊んでみて意見共有をする時間を取った。他のグループが作った双六を 2 グループ分体験し、考えたことを話し合った。「現代の人生の成功って何かわからなくなりました」「結婚が上がりでないのがリアルでよかったです」など、簡単ではあるが感想が得られた。

(3) 博物館の教育支援機能

歴博の博学連携研究員を経験するのは三度目で、それぞれ違う学校で歴博の資料を活用し、生徒の実態に応じた実践を行ってきた。

「博学連携」という言葉は広く知られているが、知られているほど行われているかといえば、そのようなことはおそらくないだろう。2016年に筆者が都立高等学校等の社会科教員を対象に行った調査では、博物館活用のハードルとして、「時間がない」「お金がない」「近くにない」が多く挙げられた。これは一昔前と全く変わらない。これらはいまだ解決不可能な課題なのだろうか。また、「校内での協力が得られない」「生徒が見学先に迷惑をかける」「生徒がまったく関心を示さない」など、教員や生徒に起因するハードルを示す回答者もいた。懸念と負担感には共感を覚えるが、そこで博物館活用を諦めてしまうのも惜しいことである。

こうしたハードルをなくしはしないまでも、軽減の助けになるのが博物館の「教育支援機能」である。ここでの「支援」は松田恵示の定義に依っている。

「子どもを支援する場合と教育者を支援する場合の2つを含む、学びに関わる他者の行為への働きかけであり、その意図を理解しつつ、補助したり、連携したり、協働したりして、そこでの行為の質を維持・改善する一連の活動を指し、最終的には、学びということがらをなす、子どもの力をつけること」 (松田 2016)

博物館では、学校団体や子ども向けのプログラムが、程度の差はあれ整備されている。これらとそれを運用する人の活動を学校に対する教育支援ととらえ、授業づくりに活かしていきたい。

博物館は社会教育機関と位置づけられ、そこでの学習は一般に非定型的なものとして、学校での定型的な学習とは対比されている。現状の高校制度が戦後間もない占領下で生まれたのと同様に、博物館に関わる社会教育法や博物館法もまたほぼ同じ時期に制定されたものである。この対比も社会のありようととも境界が自在になり、相互に重なり合う部分の割合も変化してしかるべきだろう。

歴博の博学連携研究制度も、博物館の教育支援機能の有効な手段である。

筆者が最初にこの制度に応募したとき、「学校という機関よりも教員個人とのつながりを持ちたい」ということを聞いた覚えがある。確かに公立学校の場合は教員の異動が前提で、学校との結びつきは異動で途絶えても、教員との結びつきは異動先での実践の継続につながっていることは、今までの実践例からも見て取れる。

この制度が始まったときから参加して実践を積み重ね、深めている先生もいる。一方で、新たに参加して今までにない実践を示してくれる先生もいる。今回は特別支援学校の先生方の実践で、筆者は視野を広げることができ、自身が特別支援学校で授業を行うことについて具体的に考えるための手がかりを得た。学校種を越えて実践を共有し合うことができるのも、この制度から得られる収穫である。ここでの出会いが細く長く、そしてこれ以前これ以後に参加した研究員同士の連携と、ほかの博物館での実践の継続につなげることで、歴博が提供する、博学連携研究員制度という教育支援機能のもたらす価値を引き出し、今後も成果と呼べるものを重ねていきたいと考えている。

博学連携研究員制度が継続する中で、筆者は博物館にとっての成果と課題に関心を抱いている。館の事業としてどのように評価されているのか。また会議開催の調整や資料準備等きめ細かく関わってくれた、博物館側のスタッフにはどのような学びがあったのか。学校教員は歴博の展示や

資料活用という点で支援を受けているが、学校教員はその成果を博物館への支援に還元できているのだろうか。その実感が得られると、いっそう達成感を得られるだろう。

学校に課題があるように、博物館にも課題があるだろう。それぞれの課題を共有し、解決に向けた知恵を出し合い、ともに社会に訴えかけていくところまで連携ができればいいと考えている。学校教育と社会教育は、その教育の定型性で区別されるが、教員が博物館から必要な教育支援を引き出してその力量を向上させていくように、博物館もまたそれに応える形で教育機関として進化を遂げていくような越境が今後盛んになるといい。双方からの、より深い関係性を構築しようとする行動と応答の循環が、生涯にわたり学び続けていく人々の支えになっていくことを目指したい。そこに向かっていくときに「博学連携」は「 」なしの当たり前の連携と協働になっているのだと信じている。

◇◆ミュージアム資料で考えるハッピーな人生◆◇



【今回のミッション!!】

- ①明治・大正時代のすごろくで遊んでみる
- ②そこからいろんな情報を読み取る
- ③21世紀の今なら、どんな「出世」すごろくができるかを考える

1 すごろく人生の仲間と出会う

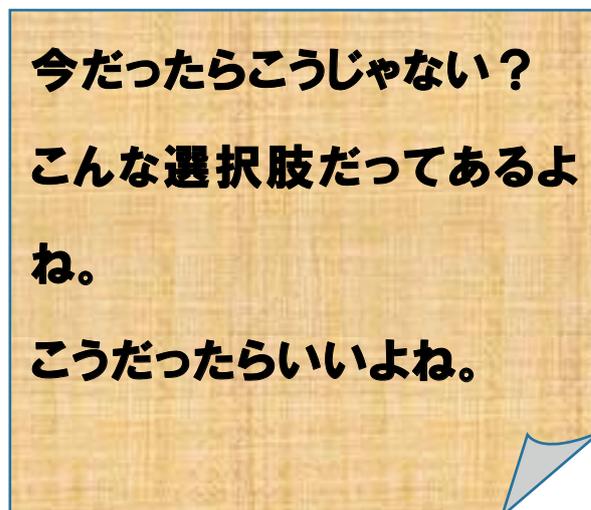
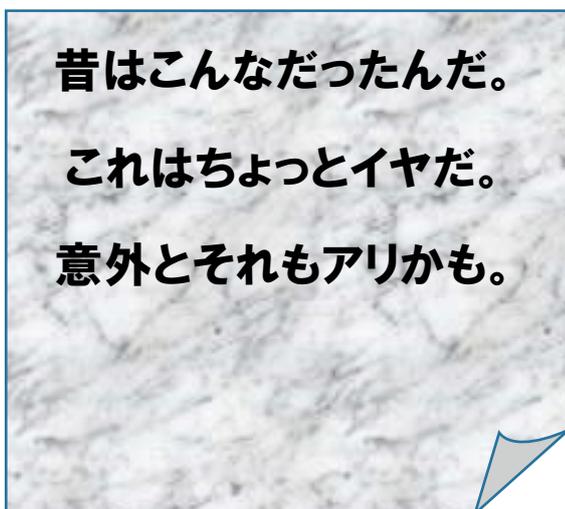
Q1 今日の仲間は誰？
Q2 チーム名をつけてしまおう！

2 すごろくに出会う

Q2 最初に気がついたのはどんなこと？	Q3 遊んでみて気がついたのはどんなこと？
---------------------	-----------------------

3 みんなの情報を合わせて考える

ふせんをもって、ほかのグループのすごろくも見てみよう
発見と考えたことをふせんに書き出してみよう。



4 21世紀の「出世」すごろくを考案する

ふせんを使ってA3用紙上にすごろくの盤面を考えてみよう。
「振り出し」は高校卒業→「上がり」は自由に設定してみてね。

やってみてどうだった？

【参考文献】

小川義和編著『協働する博物館 博学連携の充実に向けて』ジダイ社 2019年

川嶋直『K P法 シンプルに伝える紙芝居プレゼンテーション』みくに出版 2013年

増川宏一『すごろく 1』（ものと人間の文化史）法政大学出版局 1995年

松田 恵示・大澤 克美・加瀬 進編著『教育支援とチームアプローチ—社会と協働する学校と

子ども支援』書肆クラルテ 2016年

山本正勝『絵すごろく 生いたちと魅力』芸艸堂 2004年

i 教科「人間と社会」については、東京都教育委員会 HP、東京都高等学校教育課程編成基準・資料を参照されたい。

ii 「人間と社会」には東京都が制定した教科書がある。