

双六の教育的活用

双六読書会・小さな靴あと



秀逸なコミュニケーションツールとして

初対面の年齢も違う人々が双六ゲームに興じています。ゲームが進むにつれ、手の届かない駒を動かす、サイコロを手渡すなど協力し合う関係が自然に出来上がり、家族や友人のような和やかな雰囲気になっていきます。

双六は、年代を問わずコミュニケーションを円滑にするツールとして大きな効果を発揮します。

双六の優位性を活かした学習アプローチ例

双六の優位性

- ・秀逸なコミュニケーションツール
- ・視覚に訴える情報量の多さ
- ・物ごとを整理する表的な役割
- ・物の流れを把握する
- ・全体像を俯瞰できること

双六で遊ぶ

当会作成オリジナル双六で遊ぶことによる学習効果
全ての世代へ



世代を越えて楽しく学ぶ

双六を作る

オリジナル双六作成することによる学習効果
小学生・高校生



オリジナル双六作成講座

双六で考える

双六ツールを活かして、心の問題を考える
中学生・大学生



客観的に自分を見る視点

双六で遊ぶ

オリジナル双六の活用（すべての世代へ）

遊びながら学習効果を得る

（当会作成のオリジナル双六で確認）



地域文化や古典文化を学ぶツールとして活用

視覚による情報量の多さイメージを喚起

いろは双六

いろはにはほへとに合わせ歌舞伎演目
家紋、歌舞伎の型を学ぶ機会となる



一寸丹波篠山彼是双六

地域文化や歴史を知る学ぶ、親しむツールとして
活用でき、地域紹介の機能も併せ持つ双六



遊びの中に伝承、その意味を考える

物事を整理する表的な役割



妖怪双六（兵庫編）

昔から妖怪は子ども達に大人気。では、なぜ今まで妖怪たちは語り継がれ残ってきたのでしょうか。危ない場所、危ない行為に警告を与えるため、姿を変えて伝えられてきたのかもしれませんが。妖怪の生い立ちを想像することで、危険を察知を考える可能性が生まれます。

兵庫県に伝わる妖怪を加え、妖怪図鑑、妖怪たちを表にしたイメージです。

妖怪双六は当会のHPでダウンロード印刷できます。
双六読書会・小さな靴あと
<http://www.littleshoemarks.jp/>



上段の妖怪の名前を書き入れるスペースを設定。
当会のYouTube「妖怪双六」はクイズ形式で名前を当てることが出来ます。視聴しながら遊べます。

古典文学や文学を知る、親しむツール

難解と思って敬遠しがちな古典文学、題名だけは知っている文学双六になると楽しみながら親しむ機会を得ることができます。興味を持ち読書へと繋がるチャンスも生まれます。

物事の流れを把握する



好色一代男世之介双六

好色という言葉のイメージが先行しがちな古典文学だが本来はユーモラス。物語54章を絵マスで表現、物語の流れを知るツールとなり興味を誘い、読書喚起促す可能性があります。



作家の人生と作品を探求する

全体像を俯瞰する

詩人であり作家である宮沢賢治は美しい物語を残しました。作家の人生と物語は重なり合うことが多く、作品を理解を深めることには欠かせません。

有名な詩、『雨ニモマケズ』は時代によって受け止められ方が異なります。作者の思惑との隔たりに戦前、戦中、戦後の時代性が見えてきます。

賢治のシルエットには作品名が、作品と重なっていく出来事を横に記載しています。

宮沢賢治の全体像を俯瞰する手助けをします。



11歳
明治40年

石こ賢さん 天真素朴なる構想

小学校5年生の時の担任であったクリスチャンの照井真臣乳は後に賢治が宗教や年齢を超えて深く心を通わせた斎藤宗次郎の親友。鉱物採集に熱中する賢治に家族が、「石こ賢さん」とあだ名したのもこのころ。



26歳
大正11年

スケッチ 機突

『春と修羅』制作開始。「心象スケッチ」の言葉を使い始める。「小岩井農場」「イギリス海岸」執筆。「飢餓陣営」上演。賢治指導で行われる農学校生徒の演劇は、演劇嫌いの親友斎藤宗次郎からも「農村改革の一端と見ることが出来る」と評価される。妹シ亡くなる。

KENJI MIYAZAWA

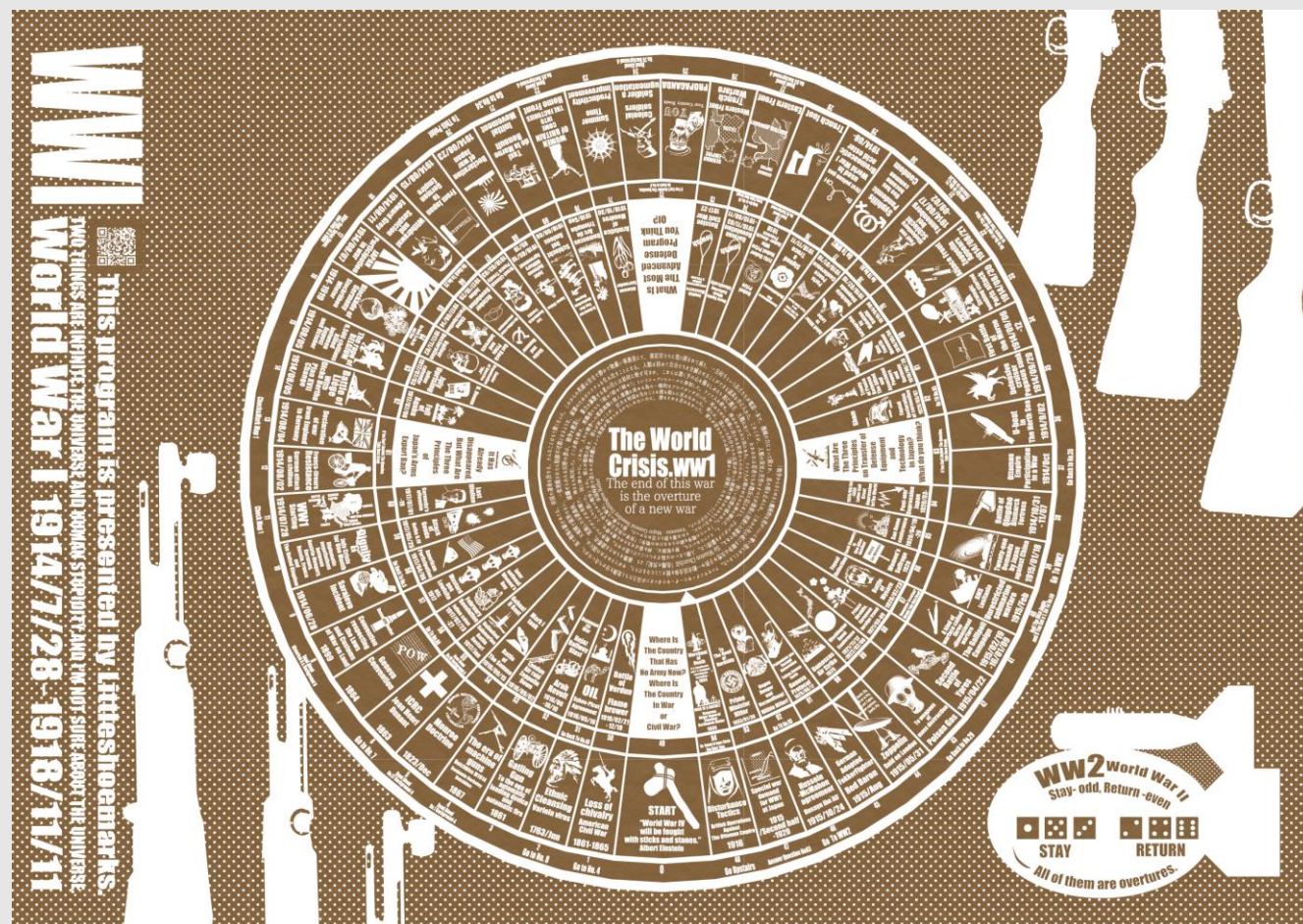
それっきりのところもあるですが、
~注文の多い料理店童話集 序より



難解な事象を双六に WW1 双六（第一次世界大戦）

全ての要素を活用した学習双六（説明は別紙に記載。読みながら遊ぶ高度な学習機能）

YouTube 「第一次世界大戦双六」で遊び方を説明



歴史を学ぶことは過去を知ることだけでは
ありません。過去は現在に、そして未来へ
と繋がる確かな資料なのです。

最初の世界大戦が現在の世界の枠組みを決
めてしまいました。どの時代にも似たよう
な紛争が勃発しています。

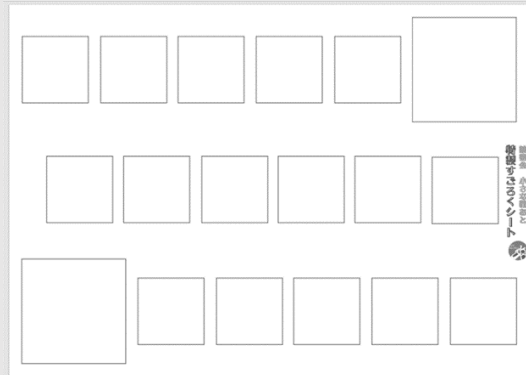
残念ながら人類の科学の発展は戦争の武器
によって促進されてきました。私達の現状
未来を考えるうえで第一次世界大戦は欠か
すことができません。

複雑な流れを遊びでカバーし、詳細は別冊
に記載しています。
不安定な世界を考える材料となることを願
い作成しました。

双六を作る



小学生2年生以上～（オリジナル双六作成講座）
高校生（起業家の人生双六作成講座）



小学生（A2サイズ）

2016年より毎年開催している「オリジナルすごろくを作ろう！」
3日間連続講座で小学生2年生以上が対象です。（コロナ禍中止）
当会オリジナル双六シートで、世界に一つの自分だけの双六を作ります。



高校生（A1サイズ）

アントレプレナー授業の一環として起業家の人生を一枚の双六します。
起業家の人生を知り、理解を深め視覚化することで起業家精神を考え、
苦難を乗り越える道程を知り、生きる力の根源を学ぶことを目標とします。

世界に一つだけのオリジナル双六を作ろう

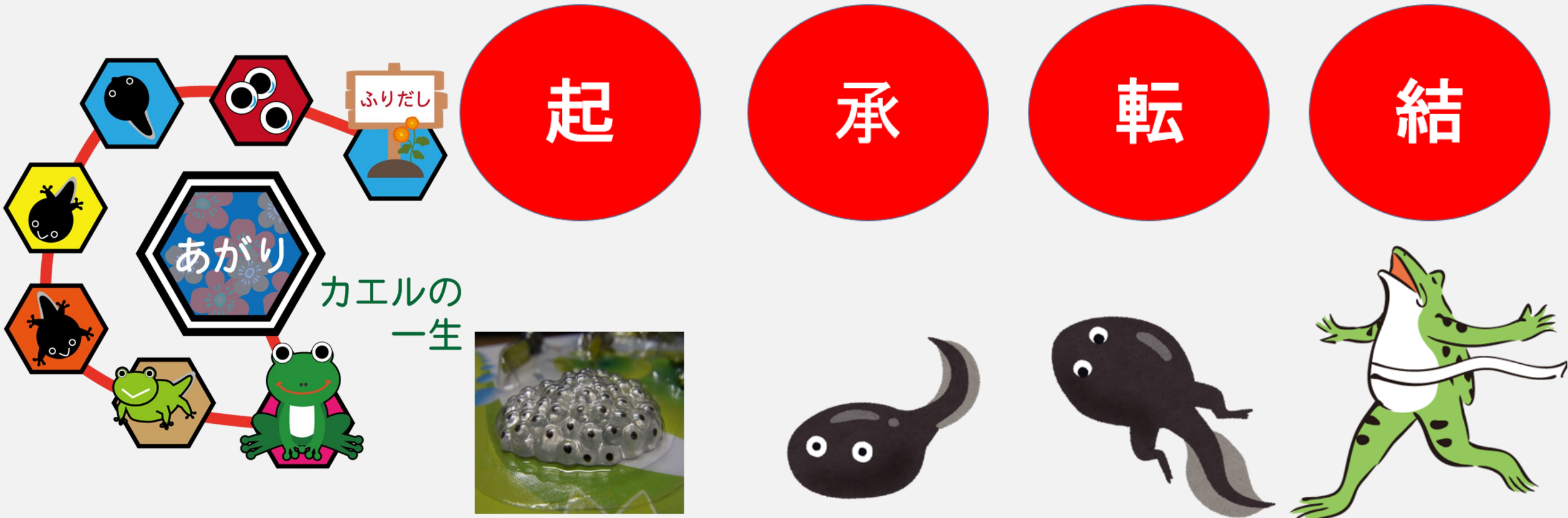
小学生2年生以上～ テーマを決めて理解を深める

- ・対象は小学生2年生以上（集中力持続可能な学年からが望ましい）
- ・テーマ（題材）は自分で決めます。テーマに迷ったら相談して決定。
（自分で決めることで、最後までやり通す持続力と責任感が増します）
- ・題を記載し、振出と上りの絵マスを描きます。無理せず2マスから
（振出と上りを決めることで目標ができ、集中力が高まります）
- ・次に絵マスの流れ、構成を考えていきます。
（物事の整合性、順序立った考えの訓練ができます）



起承転結は流れを組み立てるポイント

カエルの一生を想像すると理解しやすい



物ごとを整理し、構成する 物ごとの流れを組み立てる 視覚に訴える表現方法の工夫

絵マスの場面をどのように表現するか、絵を描くか、様々な素材でコラージュするか、イメージを形にするアイデアを考えます。

友だちと相談したり
アイデアを真似したり



本や雑誌から形の確認や
情報を調べたり



絵マスの枠や余白をどう
するか、色は素材は？

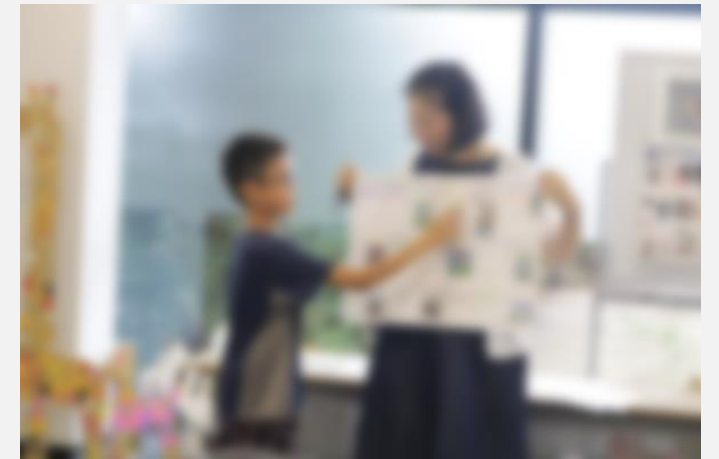


子ども達同士、刺激を与えあい仕上げる、個々の作品であっても共同作業的な雰囲気

全体像を説明する

講座の最後には一人ずつ前に出て作品の発表会を開催

プレゼンテーション力が問われる現代、人前で話すことは大人でも努力がいります。子どもの頃から筋道を立てて話す、説明する機会を設け、慣れておくことが大切。話すことが苦手な子も前に出てきて、説明することに自分からチャレンジします。3日間かけて作った双六に同じ作品はなく、みな自慢作品なのです。子ども達同士、作品を鑑賞し合い、良い点を見つけます。互いの作品を尊重し、認め合うことの大切さを学んでいく場となります。



作品介绍

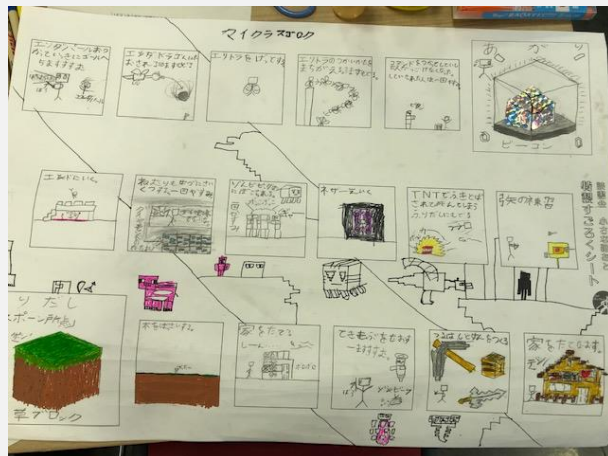
季節のファッション双六

四季折々の服装を双六に。素材感を出すために千代紙の柄、セロファンなどで工夫



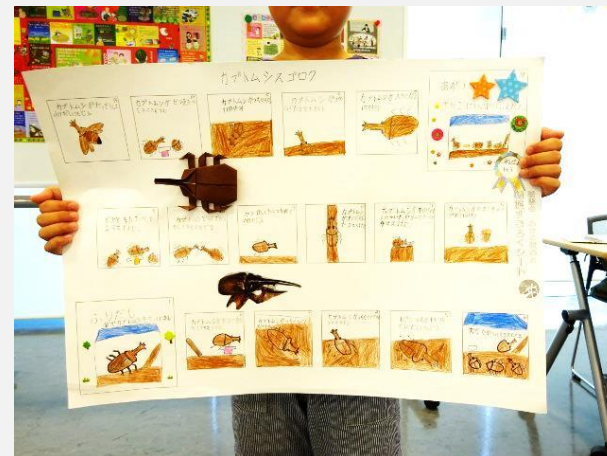
マイクラスゴロク

ネットゲームのマイクラでオリジナルの物語を作成。場面を考え抜いた物語双六



カブトムシスゴロク

カブトムシが大好き。育成日記を双六に大きなカブトムシは折紙で立体的に表現



スシスゴロク

お寿司が大好きだから寿司ネタを双六に最後は上がりで洒落がきいている



夏休みの思い出すごろく

夏休みの出来事、絵日記形式の双六に写真やチラシの切り抜きが映える



おきなわ双六

夏休みの家族旅行で行った楽しい沖縄の旅スゴロク。青い海をセロファンで表現

小学生による双六作成の効果

小学生対象の双六作成の基本は自由に作ることにあります。

題材（テーマ）を自由に自分で決める、このことで責任感が生まれ、最後まで仕上げることが可能となります。

多数で作ることにより、豊富なアイデアを学ぶことができます。

最初は模倣なのですが、少し変える工夫を加え全く同じ物になりません。

真似された子は誇らしく、真似した子は相手を尊重して変化を加えるのです。

自分で選択する自由意志と責任感

集中力、持続力、流れへの理解力

創造力を養う

他者への尊重と独創性の模索

話す、説明する力、共感力

上り（ゴール）に向かって仕上げていく際、とても静かになります。限られた時間内で仕上げたいと集中しているからです。

途中の流れで、時系列や突飛なマスを描くことはなく、自然とまとまり、物の流れの整合性を理解していきます。

人前で自分の双六を説明することで、話すことに慣れ、自信につながっていきます。

それぞれに一生懸命作成しているので、お互いの作品の良い所を発見し認め合う行為も見られるようになります。

高校生

起業家の人生双六を作る



アントレプレナー授業の一環として「起業家の人生双六」作成講座（兵庫県立国際高等学校）
3班各4～6人 3人の起業家をテーマとして作成 90分（2時限）×12

・近代経済の祖
渋沢栄一



私鉄ビジネスモデルの創造者
小林一三



不屈の精神で食を掴んだ実業家
安藤百福



双六作成から何を学習するのか

アントレプレナー授業は起業家教育です。起業家の歩んできた人生から乗り越える力を学びます。それには各班で自分たちで調べた起業家の年表を作ることが重要です。これが**双六の設計図**となります。

イメージを視覚化することは対象物に共感を寄せ、理解せねば描くことはできません。作成する人物を好きになる、気になる、個々に自分が発見した人物像を探り当てなければ、視覚化することは難しいのです。興味のない人物に迫っていくには調べるしかありません。

45分授業×2を12回行い、双六設計図作成に半分以上を費やしました。双六作成は遊びのようだと予想していた生徒たちは歴史の授業的な内容に疑問を持つ時期であったと思います。



双六設計図・起業家年表を作成

手書き作成が重要

できるだけ
複数の資料を
集める

書籍を読む

HPを検索
ネット検索

YouTube

過去の人物

知っているか

どんな人物か

何時の時代か

何をしたか

どこに共感するか

起業家の人生

すでに成功を確立している
ビジネスモデル

どうして起業したのか

何を目的としたのか

何がきっかけになったのか

スピリット

ビジネスモデル

好きな所、嫌いな所

好きな名言

なぜその言葉が好きか

自分の言葉で発表

苦難を乗り越え
る力・方法

志は何か

実績や成果

イメージを
視覚化する
材料となる

本や資料にな
い部分を想像

人物像を自分
で想像する

意見を出し合
い重要なポイ
ントを決める



組み立て・流れを明確にする

起・承・転・結

振出を
どこに
決める

誕生からか、起業から
志を定めた時か。
人生の起点を決める

振出から
どうなる
のか

志を定めた時なのか
何が起業するきっかけと
なったのか。出来事

変化はど
のように
発展する
か

成功ばかりではなく失敗
挫折もあったはず
どのように対処したのか

上り
終着点
どこに
する
のか

人生の終わりにするか
起業の成功とするか

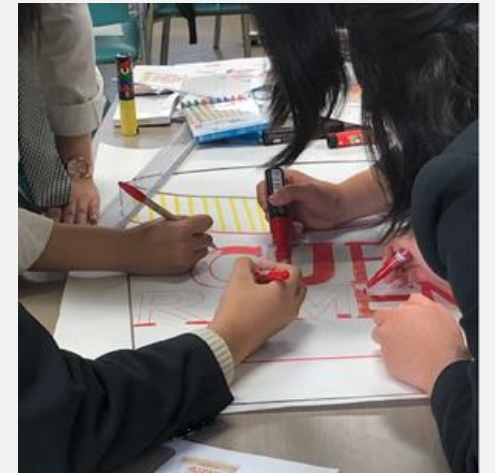
絵マスを描く（イメージの視覚化）

双六フォームを作り、絵マス場面と絵マス数を設定、それぞれに絵マスを個別に描き、張り付けていきます。
（イラストや絵の担当が決まっていれば直接描いてもよい）

どの場面を描くかなど、年表（設計図）を頼りに組み立てていく作業に入ります。

ここで**年表がしっかりと書けたかが重要となります。**

年表作りで起業家の人生を辿っていれば自然と人物像、ターニングポイントが見えてきます。組み立てがしっかりとできるのです。年表作りを怠った班は年表の重要性に気づくことになりました。

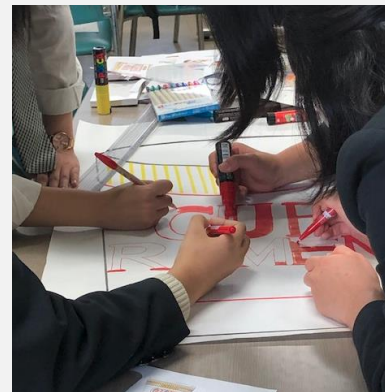


安藤百福班

安藤百福は一番分かりやすいイメージを掴みやすい人物像です。何よりも話し合えて、年表作りも全員が積極的に参加して作りあげたことが成功に繋がりました。

設計図がしっかりしていると迷わずに絵マスを描くことができるのです。カップヌードルを枠としたことも斬新で、分かりやすく構成できた例となりました。

「最初は遠い安藤百福は遠い人でしたが、作ることでとても身近に感じられるようになった」という感想がありました。



小林一三班

女子ばかりで人数が少なく作成の負荷が大きかった班です。
調べることや話し合い、絵マスを描く点で、もう一步深く進むことが難しかったようです。
線路と電車をモチーフにスタンダードな双六を作成しました。



渋谷栄一班

一番難しいのが渋谷班でした。実績が大きく多いので、どこを切り取るのかで変わってしまいます。新紙幣の顔となったことでお金に関係した内容でまとめました。
この班はウィキペディアなどのネット上にある年表を使い、自分たちで作成していなかったのです。そのため渋谷の本質を見極めることができず混乱してしまいました。





起業家人生双六の効果と課題

「双六は子どもの遊びで簡単に作れると思ったが難しかった」という感想も多数見受けられました。小学生は嬉々として自由に作っていきます。まだ型にはまった枠がないからだと考えます。大人の大半は自由に作れといわれ、仕上げられる人は本当に僅かしかいません。思うようにできない綺麗に仕上がらないことで嫌になってしまうのです。

大人になるにしたがって多くの人が枠にはまっていくのです。高校生はちょうど真ん中の世代です。課題は自由ではありません。彼らにとって過去であり興味を持っていなかった人物を描かねばなりません。双六はすぐにできると思われがちですが、イメージを形にすることは題材を理解し組み立て整合性のとれた内容にしなければなりません。

アントレプレナー授業で双六は何を教えられるのかと考えました。計画すること、理解すること、イメージを形にすること、過去と今、未来は繋がっていること、時代を知ること、起業とは挫折の連続で、乗り越えていくこと、それを想像することでした。

安藤百福は食を掴んで成功し、小林一三は時代のニーズを読むアイディアマンでした。渋沢栄一はもう時代の大局を見ていた人です。日本企業の礎を築きましたが、社会に還元する福祉を最初に唱えたのです。企業が人を育てることを極力避ける時代に突入している現代社会が立ち戻らねばならぬ問題なのです。社会に出ていない彼らは企業設立を重視してしまいました。問題提起はしていたのですがそこに視点がいかず、課題として残りました。

双六を作ることは整理する、表現する学ぶ力を喚起させる効果があると実感しています。

双六で考える

中学生・大学生を対象として



This is a comprehensive guide for adolescents, organized into 48 numbered cards. The cards are arranged in a grid and cover a wide range of topics:

- Card 1:** Introduction to the guide.
- Card 2:** Understanding your feelings and thoughts.
- Card 3:** Dealing with stress and anxiety.
- Card 4:** Building self-esteem and confidence.
- Card 5:** Understanding your body and health.
- Card 6:** Dealing with body image issues.
- Card 7:** Understanding your family and relationships.
- Card 8:** Dealing with family conflicts.
- Card 9:** Understanding your school and learning.
- Card 10:** Dealing with school stress.
- Card 11:** Understanding your social life and friends.
- Card 12:** Dealing with social media and cyberbullying.
- Card 13:** Understanding your identity and self.
- Card 14:** Dealing with gender identity and sexual orientation.
- Card 15:** Understanding your emotions and mental health.
- Card 16:** Dealing with depression and anxiety.
- Card 17:** Understanding your strengths and weaknesses.
- Card 18:** Dealing with self-doubt and insecurity.
- Card 19:** Understanding your future and goals.
- Card 20:** Dealing with uncertainty and fear.
- Card 21:** Understanding your values and beliefs.
- Card 22:** Dealing with peer pressure and social norms.
- Card 23:** Understanding your culture and heritage.
- Card 24:** Dealing with discrimination and prejudice.
- Card 25:** Understanding your rights and responsibilities.
- Card 26:** Dealing with legal issues and consent.
- Card 27:** Understanding your health and safety.
- Card 28:** Dealing with substance use and addiction.
- Card 29:** Understanding your environment and community.
- Card 30:** Dealing with environmental issues and climate change.
- Card 31:** Understanding your dreams and aspirations.
- Card 32:** Dealing with failure and setbacks.
- Card 33:** Understanding your talents and interests.
- Card 34:** Dealing with boredom and lack of motivation.
- Card 35:** Understanding your relationships and love.
- Card 36:** Dealing with heartbreak and loss.
- Card 37:** Understanding your spirituality and faith.
- Card 38:** Dealing with religious and cultural differences.
- Card 39:** Understanding your creativity and imagination.
- Card 40:** Dealing with self-expression and individuality.
- Card 41:** Understanding your resilience and coping skills.
- Card 42:** Dealing with adversity and challenges.
- Card 43:** Understanding your leadership and teamwork skills.
- Card 44:** Dealing with conflict resolution and negotiation.
- Card 45:** Understanding your communication and listening skills.
- Card 46:** Dealing with active listening and empathy.
- Card 47:** Understanding your decision-making and problem-solving skills.
- Card 48:** Dealing with critical thinking and logical reasoning.

中学生対象 悩みを俯瞰する 客観的に見てみよう 読むように遊びながら考える双六 お悩み相談一人すごろくシート

双六は表的な役割を果たします。揺れる思春期の中学生にとって心の問題、身体の問題を抱え込みがちです。そんな悩みを4分類し網羅した双六です。

悩みに答えはありません。自分なりの答えを探し自分で納得し乗り越えていくしかないのです。

イジメの問題・家庭の問題・身体の問題・SNSの問題

Yes.Noで進み、疑問を持つ、違うと思う、そう思うなど、考える余白を持つ、相談する、本を読む、友達と話し合う。

カラフルな色で描かれた悩みは、みんな違ってどこか似ている、自分だけが悩みを抱えているわけではないという気付きを促します。

イジメはなぜいけないのか

被害者と加害者が入れ替わり、ほとんどの生徒が経験するのがイジメです。

被害者の保護は言うまでもありません。しかしほとんどの生徒も経験するという加害。

加害者への問いかけ、傍観への問いかけも重視しています。

自分の心を考えることは他者への心を想像する一歩です。

大勢で遊ぶのではなく雑誌を読むように広げて一人で遊ぶことを前提に作成しています。

また疑問点を持ち寄り話し合う余白、機会も想定しています。





一人の時間を大切に、読書へ促す案内

裏面には読書案内、本や漫画、絵本などを紹介しています。人は自分の人生しか体験できませんが、本には無限の体験が詰まっています。読書離れが子どもたちの想像する力を弱くしていると考えます。

一人の時に本を読む、それだけで生きていく力を見つける折れそうな心を支えてくれることもあります。

悩み相談へのチラシ作成依頼から、当会も双六に関わることと何かアプローチできないかと思い作成いたしました。

サイズはA1ですが、折加工でコンパクトなサイズにしました。鞆にも無理なく入り、雑誌を読むような感覚で広げて場所を選ばず遊ぶことができます。

熊本県地震支援で縁のある熊本県上益城郡山都町の中学生に配布し先生方、教育関係者に好評を頂いております。



大学生対象（高校生も）双六で自分を考える

人生の目標を決める双六・夢に向かって

当会オリジナル「夢を記す双六シート」に将来の夢を実現するには何が必要かを書いていきます。辛い事、欠点、挫折も必須です。今までの自分と向き合い、認めて、考えそして進む、双六の表的な役割を活用して客観的に自分を見つめる、自分を整理する双六のアプローチです。

挫折を知って



My Footprints and Road to a Dream
Sugoroku For Yourself

One starts getting old when he stop his steps and gives up the challenges.
Don't fear what happens if you keep going on this road. With fear, there will be no road.
If you give one step, the step becomes a road.
Go on without fear, then you will find out. Thank you! Antonio Inoki
What the hell! Why do get antoni?

Goal and next

Finally

Most important scene.
Clouds always follow the sunshine.
Watch out!

Life has its ups and downs.
Move on, Stay, Return,
Return to start...
These are the mountain and valleys of your life.

Setback Space

But it's your choice to enjoy the ride.
Let's assume.

StartUp or Be Born

Do start from the time you were born?
Or From the present.
It's up to you.

What shall do?

Let's colorize good things and bad with labels.

道程 Michi

乗り越える



関西学院大学総合コース
県立国際高校にて実施

人生とは双六に似ている。自分を知るツール。

人生は山あり谷あり、良いことも悪いこともバランスがとれているものです。人生は長く生きるほど見えてくる、悪いことばかりと思っているのも一時期であると描けば見えてきます。楽しいこと嬉しいことも必ずある、忘れていただけかもしれません。人の事例から見えてくる人生の山や谷、そして幸せ。前を向いて生きていく勇気を感じ取ることができます。



長い人生を歩んできた人の双六、視覚による効果で生きる本質、悲しみを乗り越えた末にある喜び、その繰り返しこそが生きる本質と気付かせてくれます。下記は聞き取り調査して描いた当会オリジナルの人生双六です。

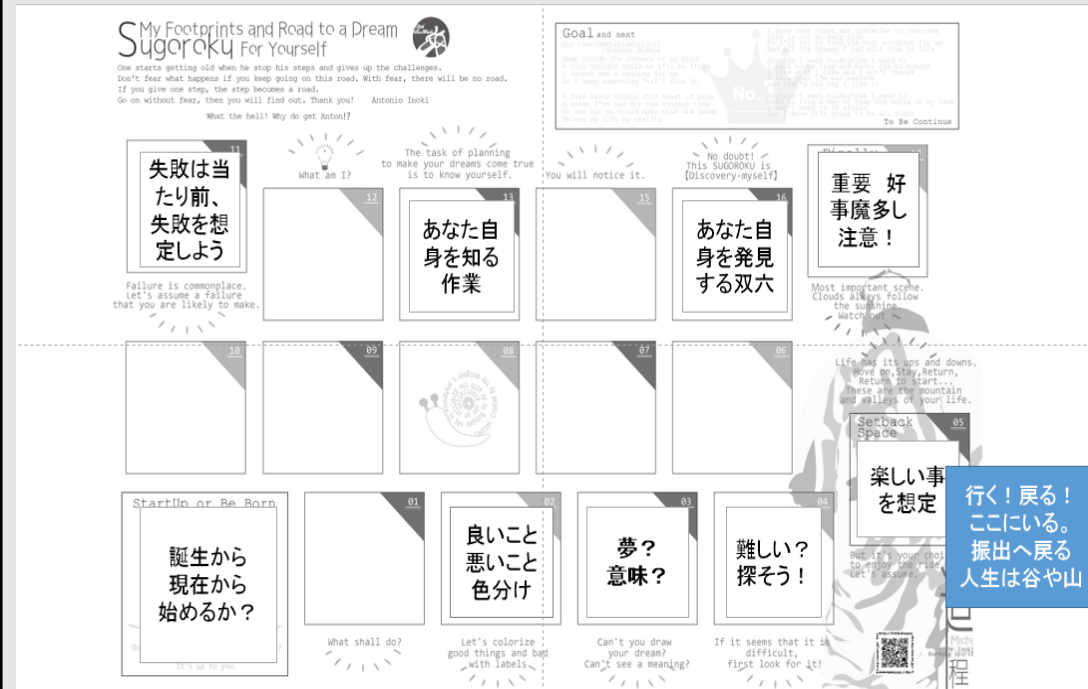
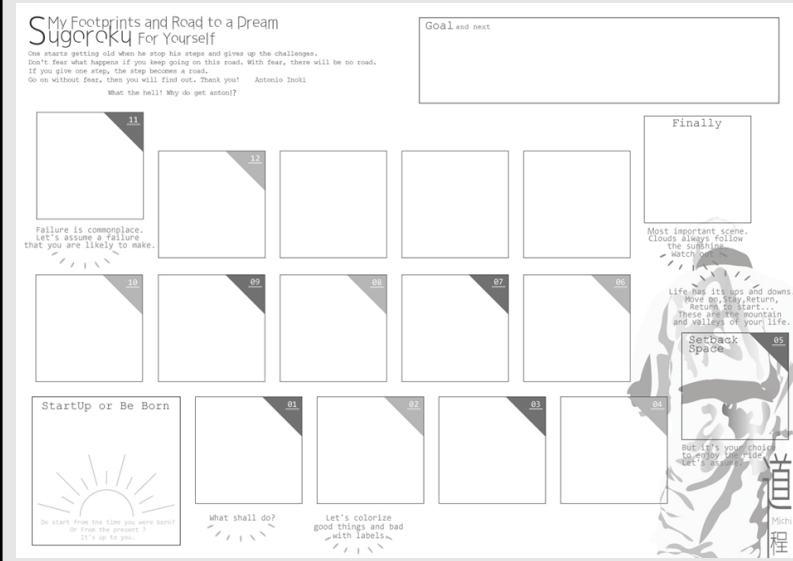


失敗して振出に戻っても、サイコロを手放さない限りまた振って進めばいい、人生というゲームは諦めないこと。いつか必ず上がります。

自分を客観的に見つめ直すことは機会がなければ実行することはありません。人生の途上で就職やこれからのことを悩む大学生には自分を見直すことは必要なことでした。

感想

- ・最初は双六を作るのは面倒くさいと思ったが、自分を客観的に見られるツールだと知って作る気になった。なかなか良い物だった。
- ・目標を明確にすることはなかったので良い機会になった。
- ・双六でこれからの自分自身を分析していこうと思った。
- ・双六は遊ぶだけではなく自分の人生観を見直せる要素があった。
- ・自分の人生を客観的に振り返る時間も必要だと感じた。
- ・本当に自分のやりたいことゴールは何なのか考える機会になった。
- ・不運があればそればかりに捕らわれる性格だが、人生は悪い事ばかりではなく、良いことを忘れていたことに気づかされた。
- ・夢や目的はないが、改めて考えてみたいと思った。
- ・これがあつたからこうなったのかと思うことが双六で理解できた。
- ・自分とは何か双六の枠に書くことで自己分析ができた。
- ・双六ツールで自分を分かりやすく理解してもらえるとと思った。



遊びは学びの最初の一步、楽しい学びの入口をモットーに
様々な双六をあらゆる世代に発信します。

双六の教育的活用の可能性を探求し続けています。



自分が動く双六
大型双六遊び

双六の優位性を活かしながら

- ・秀逸なコミュニケーションツール
- ・視覚に訴える情報量の多さ
- ・物ごとを整理する表的な役割
- ・物の流れを把握する
- ・全体像を俯瞰できること



貼って仕上げる双六
パンを踏んだ娘
(アンデルセン)

双六読書会・小さな靴あと



熊本地震で大きな被害があった上益城郡広安西小学校、被災から1年を記録した双六を配布



災害は大変な出来事です。

でもたくさんの温かい支援がありました。

笑顔を取り戻す
そのために

辛いことばかり
じゃない。

楽しいことも
あったんだと
みんなで
乗り越えた記録

双六の様々な
可能性を探求



双六読書会・小さな靴あと

<http://www.little shoemarks.jp/>