

研究ノート

ミュージアム・エデュケーターの視点で博物館活動を見直す

荒木 隆*

はじめに

福島県立博物館では、今年度開館30周年を迎え、新たな博物館像を模索する検討を進めている。新たな博物館の創造への手始めとして、1年間かけて展示解説員による展示室解説活動の改革を行ってきた。

今回は、現在当館が進めている館内活動の具体的見直し的一端として実施している新たな展示室解説活動について紹介する。

1 展示解説員と展示監視員の違いを考える

(1) 展示解説員の役割とは？

まず、初めに展示解説員の役割について再検討を行い、その果たす役割について明確にした。

当然のことであるが、展示解説員は来館者が最初に接する当館職員であることから、当館の印象・評価に大きな比重を占めることになる。そのため、来館者のCS (customer satisfaction: 顧客満足) を意識した解説・案内・誘導活動が求められる。来館者が博物館に寄せる期待・希望を中心に、どのような想いを持って来館者が博物館の扉に入ってくるのか、来館者の立場に立った予想をもとに対応の枠組みを考えていかなければならない。

さらに、展示解説員は、ただ単に展示資料に対する解説を行うだけでなく、「来館者」・「展示資料」・「学芸員」の3者をつなぐ案内人、いわば展示ナビゲーターとしての役割も期待される存在と位置付けることができる。

そのため、展示解説員が「近づきやすい雰囲気かどうか」という点は、来館者が展示室で得られる情報の多寡に大きく影響する。展示解説員の雰囲気は来館者の展示室内での「学び」に大きく影響するということである。

展示解説員は、展示室内での「監視」と「解説」という大きく二つの役割を担っている。「監視」という言葉は「近づきにくい」印象の響きを持っており、「解説」という言葉には「近づきやすい」印象の響きが伴う。

「監視」という言葉には、どうしても威圧的なイ

メージが付きまといがちであるため、職員が意識的に親しみやすい雰囲気を醸し出さないと、「黙って立っている」→「監視員」→「こわい」→「近づきにくい」→「声を掛けにくい」→「本当は質問したいのにできない」というマイナスの連鎖に陥りかねない。

その一方で、「解説」という言葉には「Face to Face」・「親しみやすい」・「近づきやすい」・「話しかけやすい」という共感的な関係を含む響きがあり、温かい関係を生む可能性を秘めた言葉ととらえることができる。

そのため、展示室内の職員は来館者に寄り添い、共感的な関係を築けるように常に意識しながら、できるだけ来館者と接触をもつ活動を推進していく必要がある。

監視業務は、解説活動をする中でも果たすことはできるわけであるから、来館者に寄り添い、共に行動する方向で展示室内の活動を行っていくことが重要であると考えている。

展示解説員が親しみやすい雰囲気を持って、自然な形で来館者に近づき、寄り添いながら解説活動を行うという姿を目標とすることができる。

(2) 展示解説員と監視員の違いが示す博物館の役割

福島県には、運営面も含めてすべて県直営で運営している博物館は「福島県立博物館」と「福島県立美術館」の2館だけである。両館は共に博物館法に



*福島県立博物館

基づく登録博物館であるが、展示解説員としての活動を考えた場合、大きく役割が違う施設であると解釈できる。

美術館では、展示室に入った来館者は展示作品を見て、来館者自身の内面の感性で作品を味わうことにより、展示作品の持つ価値に自分自身を近づけていく。美術品の「鑑賞」は、展示作品をどう感じるか、展示作品から何を感じるかが重要となってくる。

つまり、美術館での来館者の活動は、あくまでも「内面的に感じる」という方向にベクトルが向く活動が主になる。そのためには、予備知識もいらず、時として解説活動さえ邪魔になる場合もあると考えられる。その作品を自分はどう見て、どう感じるのかが中心的な活動となるからである。

そのため、美術館の展示室空間は、あくまでも作品を感じ、鑑賞することを保証するような静かで集中できる空間であることが基本となる。来館者が作品と自分の内面をシンクロさせ、鑑賞するといった、どこまでも来館者自身の内側に向かうベクトルの活動を保証することが大切になる。美術館の展示室内の職員の役割は監視業務の方に比重が重くなるのが一般的である。

一方、博物館の来館者は展示資料の持つ意味や背景が分からないと展示資料の持つ価値を理解することができない。歴史資料や自然資料は美術作品に比べると、自分の持つ感性で作品を鑑賞するというよりも、その資料から当時の人間社会をどう理解したり、推測したりするかということが活動の主眼となる。そのため、来館者に対する解説が無いと、極端な例では何も分からない状態となり、博物館における「学び」が成立しないことになる。

博物館は社会教育施設であり、生涯学習の場であることは言うまでもない。その「学び」の施設である特徴を最大限生かす意味でも展示室の解説活動は重要である。資料の持っている価値を共有するために、「問いかけ」を中心にしながら共感的に資料に近づき、その価値を解き明かしていく「学び」を成立させるためには、展示室内の職員と来館者の交流を基盤にした活動が必要不可欠となる。博物館の展示室では解説活動が主な活動になることは言うまでもない。

つまり、その名称がまさに役割の違いを表しており、「美術館の監視員」と「博物館の展示解説員」は似て非なるもの、果たす役割が極端な場合には正反対であり、まったく違う存在であるといってもよいと思われる。展示解説員の存在意義は解説活動にあり、監視業務が主では展示解説員としての存在意義を失うことになりかねない。来館者と対話を基に



した解説活動を行うことができるという点が展示解説員を配置する大きな意義である。

(3)学びを保障するための博物館職員の役割

筆者は学校教育の分野から人事異動により博物館に転動してきた職種の学芸員であるが、博物館業界の方と話をすると、次のような趣旨の発言を聞くことがある。「お客さんが展示を見る邪魔になるので、あまり積極的に話しかけない」「資料が持つ価値が自ずとお客さんにその価値を語るのも、煩雑な解説は不必要である」というような発言である。学校の私から見ると、不思議に感じる瞬間である。

学校の授業はまさに「学びの場」であり、授業は学びの主体者である児童・生徒に対し、学びを支援する教師のさまざまな働きかけによって、子どもたちが知識を習得し、その知識をもとにさらに深い理解や広い視野に結び付けていく活動である。教師の働きかけを抜きにして深い学び、質の高い学びは成立しないのである。

私は「学び」という行為を基盤に考えた場合、学校の授業も博物館の展示解説をはじめとする博物館活動も共通していると考えている。来館者との会話や意見交流をしながら、より高い学びに向かう、いわば来館者の知的好奇心をくすぐる活動をどう組織化していくのかという点が博物館活動の根幹を支える重要な視点であると考えている。豊かな学びを保障するためには、来館者との積極的な交流が必要不可欠だと考えている。

「人の心の中のことには読めません」、だからお客さんがどんな反応をするのかは「やってみなければわかりません」、とにかく「やってみよう」というのが、私が博物館活動を行う上で基本にしている考え方である。

博物館における「学び」は、来館者が既知の知識（今まで自分が知っていること）をもとに、目の前の展示品や解説パネル等の情報をどう理解し、その

事象を自分なりにどう解釈していくのか、さらに現在の私たちの生活とどう結びつけて考えるのかというより深い・広い学びの段階までつなげていけるかが最初の到達点であると考えている。博物館の学びの出発点は、それぞれの来館者が持っている既存の知識・経験であるが、それぞれの「自分が知っていること」は人によってさまざまであり、一律ではない。

つまり、博物館での学びの出発点である個人の持つ既存の知識・経験が多様であるということは、来館者それぞれのスタート地点が違うということである。そのため、個々のスタート地点にあった解説活動を行っていくためにも、対話を基本とした解説活動が必要な理由があると考えている。

2 展示室での対話を中心とした解説活動

(1)博物館での効果的な学びを保障する解説活動

博物館での解説活動を構造的に考えた場合、基本的解説活動と応用的解説活動の二つに類型化できる。

基本的解説活動は、資料に関する知識や事象の意味をそのまま分かりやすく伝えるもので、一般的な解説手段である。

応用的解説活動は、学校の授業と同じように「問い」と「考えさせる活動」を連関させて新たな価値・理解に導いていく手法であり、「問いかけ」を効果的に活用して、より高い学び・深い学びに導くものである。

一方的に知識や情報を伝達される傾向が強い基本的解説活動より、自ら考える活動が伴う応用的解説活動の方が来館者の「学び」に対するモチベーションが高くなることは容易に予想ができる。

特に、既存の知識をもとに「何となくわかりそう」とか「もう少しでわかりそう」といったように、既存の知識から少しだけジャンプアップするような内容を扱う時、学びの主体者のモチベーションが高まることは教育界でよく言われていることである。このわかりそうで分らない「モヤッと感」が追究を深め、その結果新しいことが分かった時の達成感はより高まることは学校での授業で、多くの教員が経験していることである。

このように既存の知識から少しだけジャンプアップする活動を通して、知に対する高い満足感・達成感、さらに学ぶ喜びを感じることができれば、その喜びは更なる興味へとつながっていき、知と学びの上昇スパイラルが形成されることになる。

このような豊かな学びを構築するためには、それぞれの来館者が持っている既存の知識を把握し、そ

の既存の知識からどのようにジャンプアップさせていくのが問われるわけである。この既知の事項を引き出すためにも来館者との対話による交流が必要不可欠である。

今回の検討では、来館者の平均的知識の目安として、他館でも一般的に採用されている小学校6年生の社会科（歴史）の教科書内容を想定して、解説業務活動の見直しを考えた。

(2)当館の新しい解説活動に向けた原則

今回の解説活動の改善については、「対話方式」「積み上げ方式」「コマ割りとパーツの構造化」という大きく三つの原則を基に検討を進めている。これは、筆者が学校教育の中で特に授業改善を検討する際に常に意識している三原則である。博物館での解説活動にも有効な原則であると考えられるため、解説活動に応用する形で具体的な実践方法を検討した。

①いつでも「Face to Face」の対話形式による解説

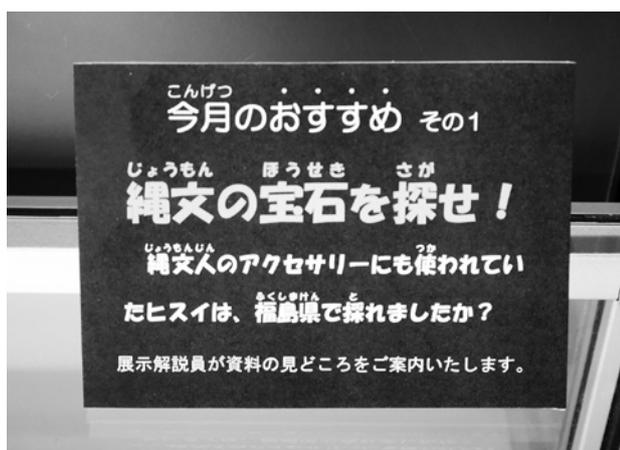
学校の授業を振り返ってみると、教師から一方的に教えられる形の授業を受けた子どもたちは、学習内容にあまり興味を持つことができず、「つまらない」という印象が残る場合が多い。

一方、授業で提示された課題を自分たちで考えながら解き進んでいく形の授業は、子どもたちの興味が持続し、高い学習効果を期待することができる。自分たちで課題を解決していくためには、学習者と指導者の対話を基礎に学びを進めていくことが必要不可欠である。

来館者と展示解説員の対話が決定的に重要であるから、来館者から声を掛けられるのを「待っているのはダメ」で、展示解説員自らが来館者に「積極的に話しかけていく」必要があるということである。

時おり来館者対応において、「お客様の鑑賞の邪魔になるので積極的に声を掛けない」という趣旨の話を聞くことがある。この考えの中にその博物館の来館者対応の方針が凝縮されていると考えられる。





消極的な対応の道を進むのか、積極的な対応の道を進むのか、その後の博物館に対する来館者の見方に大きく影響を与える視点がここに潜んでいると考える。いわば、来館者対応の大きな分岐点がそこに存在しているのである。

筆者は博物館が「学びの場」であることを柱に据え、「博物館での学び」を特に重視する立場であるので、積極的に来館者へ関わる必要があると考え、「人の心は読めません。」だから「やってみなければ来館者の反応は分かりません。」という考え方に立って積極的な対応を進めていきたいと考えている。展示解説員に声を掛けられたり、説明されたりして嫌な気持ちになる来館者はあまりいないはずであると思っている。博物館に入館料を払って入場する方々は何か新しい発見を期待して入場するわけであるから、新たな気づきのきっかけを拒む人は少ないはずである。

当館では、常設展示室の中に「今月のおすすめ資料」という表示を掲示し、月ごとに来館者に注目していただく資料を焦点化している。この今月のおすすめ資料を来館者との対話のきっかけとして活用している。「当館では、毎月、おすすめ資料を決めてお客様にご案内しております。ご案内いたしますが、いかがですか？」という声かけをきっかけにして来館者に近づき、これをきっかけにして来館者との対話を始めることを心がけている。解説を求めずに自分で静かに資料を鑑賞したい来館者は「必要ない」と答えるであろうから、そこで来館者の真意が初めて分かる。基本的には積極的に対話を築く方向で考えていく方針である。

また、対話を基にした解説活動に導く投げかけの設問を展示室のコーナーごとにあらかじめ用意しておくことによりスムーズに解説活動に繋がると考えている。最初の投げかけの設問を作る視点として以下の3点を元に各展示解説員で作成することに努めている。

【視点1】既存知識からの振り返り

来館者の持っている基礎知識は各人まちまちであることから、その来館者の持っている基礎知識を引き出すような設問を意識する。

例：「縄文時代という、どんなことを思い出しますか？」

【視点2】自分だったらどうするか

来館者の持つ基礎知識から発想した内容と展示資料を結び付けていくための設問を意識し、「もし自分だったら」という形式の設問を用意する。

例：「もし古墳時代の豪族だったら、どんなことをしてみたいですか？」

【視点3】資料の持つ特質の焦点化

案内する展示資料の持っている資料的価値は多様であり、一つの資料が複数の歴史的価値を持っていることはよくあることである。その中でも展示解説員が特に来館者に知ってもらいたい又は感じてもらいたい価値について焦点化できるような発問を考える。

例：「どうして弥生時代の人々は根元から稲を刈らないのでしょうか？」

②積み上げ方式による対話的解説

来館者と展示解説員が相互にやりとりをしながら資料の持つ価値に近づいていく対話形式を当館の解説システムの基本の一つと位置付けて実践している。

さらに、対話をしながら来館者が興味を持った資料の持っている価値に近づくためには、積み上げ方式の会話が前提となる。積み上げ方式の展示解説を展開するためには解説員は常に会話の先を読みながら、資料の価値に近付けていく誘導が必要となる。そのためにも、それぞれの小コーナーで来館者に伝えたい資料価値についてきちんと押さえておく必要がある。この方法により、来館者は既存の知識から発展した未知の新しい知識を手に入れることができ、展示をより楽しむことができるようになると考えている。

以下に、団体対応で訪れた小学生と展示解説員の積み上げ方式の会話の展開例を示す。(Q：展示解説員、A：来館小学生)

Q) 弥生時代と聞いて、どんな言葉を思い出す？

A) お米

Q) そう、お米って木になるんだよね？

A) え～、違うよ。稲の先にできるよ。

Q) そうなんだ。そのお米は、どうやって採るの？

A) 石庖丁で採るんだよ。

Q) へ～。じゃあ、石庖丁を使っているところが展示室にあるけど、見つけれられるかな？

A) あったよ。この女の人の人形が持っているよ。



Q) この石庖丁ってどうやって使うと思う？

A) わかんない。

Q) この石庖丁の形の中にヒントが隠れているよ。

以下、伝えたい・気づかせたい目標に向かった投げかけをしながら会話が続く。

(3) 解説活動の構造化～コマ割りとパーツの原則

当館では、現在、常設展示室の原始・古代・中世・近世・近現代・自然と人間の6部屋を対象にして40分程度で展示室のエッセンスを案内する「展示解説員が贈る けんぱくハイライトツアー」を実施している。

ツアーは、展示室6部屋全体を概観する「全体ツアー」と展示解説員のおすすめポイントを巡る「おすすめツアー」の二つのコースを各展示解説員が案内するもので、利用団体の希望や解説会の趣旨に応じて使い分けている。

「全体ツアー」は6部屋を巡るために来館者との対話をあまり発展できないが、「おすすめツアー」については展示解説員がおすすめの資料最大でも5～6点を巡りながら解説を行うものであるため、来館者との対話がある程度引き出すことができる。現在、この「おすすめツアー」のコース数を増やす努力を行っている。

それぞれのコースごとに実施時間40分÷資料6点≒1点あたりの説明時間6～7分となることから、解説の基本単位を7分程度として、7分のパーツを6コマ分で組み立て展示解説シナリオを構成することを基本にしている。

① ツアー解説パーツの展開基本形

7分のパーツを1単位として解説内容を準備するため、解説は原則として7分の中で展開するように計画する。この7分間で起承転結の4段階、もしくは起承結の3段階が展開できるように意識してシナリオを作成するよう努めている。

各段階は以下のような役割を果たすことを意識し

て構成することとし、それぞれ約2分程度で展開するようにしている。

起: (Q) 資料を想起させる最初の質問や投げかけ - (A) 応答

承: (Q) 資料の価値に気付かせる質問 - (A) 応答

転: (Q) 資料の背景まで考えさせる質問 - (A) 応答

結: (Q) 資料の価値についてのまとめ - (A) 応答

このような原則をもとに原始の部屋（弥生時代）の石庖丁を題材とした展開例を示す。

② 解説展開の実際

起) 資料を想起する

Q) 今日のハイライトツアーでは、四つの場所をご案内します。まずは原始のコーナーです。社会科の勉強の時のことを思い出してね。ここは弥生時代だよ。

Q) 弥生時代の道具で覚えているものはあるかな？

A) 銅鐸、銅剣、石庖丁、鉄の小刀

Q) 石庖丁が、この模型の中にあるけれど、見つけれられるかな？

承) 資料の価値を考える

Q) 石庖丁って、何に使う道具ですか？

A) 切る、お米を収穫する時に使う

Q) でも、どうやって使ったのかな？ この模型を使って考えてみよう。

A) 模型で操作体験

Q) この写真を見て下さい。この黒い筋はコーングロスといって、イネの茎にこすれた時にできる汚れです。筋のように付いていますよね。どうすると、筋のような汚れが付くのかな？

A) イネを引っ張る

Q) そう、おそらくこんな風にイネをしごとと、このような筋が付きます。

転) 資料の背景を考える

Q) 石庖丁を使ってイネの先っぽの米だけを取っているんだよね。今もそうしているのかな？

A) 今は根元から刈っているよ。

Q) どうして根元から刈らないのかな？ その理由は大きく二つ考えられるよ。

Q) 一つ目の理由は、この石庖丁をよ～く見ると分かるよ。

A) 鉄の刃のように鋭くないよ。

Q) そうだね。この刃では、イネの太い根元を切るのは難しそうだね。もう一つは？

A) コンバインがないから

Q) 稲の品種に関係しています。みんなの家では、どんなお米を食べているの？

- A) コシヒカリ、アキタコマチ
Q) 今のお米は品種改良されているので、1株からおいしいお米がたくさん取れるし、苗代である程度育ててから田植えをしますので、同じところに収穫することができます。
Q) 弥生時代には品種改良が進んでおらず、いろいろな種類のお米が混ざった形で種もみとして直播していたと考えられています。そのため、お米が実るのが株によってバラバラで、こちらの株が実っても、隣の株はまだ青いというような状況だったと考えられます。

Q) これで、根元から一斉に刈れますか？

A) 刈れない

エ)まとめ(結)

Q) 弥生人は手に入りにくい鉄の道具の代わりに身近にあった石を使って石庖丁を作り、お米を大事に収穫していたんですね。石庖丁というお米作りの道具ひとつからでも、弥生時代のお米作りのいろいろな工夫がわかりますね。

③解説パーツ作成上の留意点

解説パーツ組み立ての出発点として展示解説員自身の「なぜ？」を大事にしている。展示解説員自身の疑問を解決するためには、展示解説員自身が疑問を調べたり、学芸員に聞くなどして、展示解説員自身が「学び」の過程を体験することになる。展示解説を行う側が「学ぶ」楽しさを実感できることから解説内容について高いモチベーションを持つことができ、解説活動の中で強力な武器となると考えられる。

さらに、展示解説員は学芸員よりも来館者に近い目線や知識を持っていることから、一般の人たちの目線に近い「なぜ」を感じることができる。博物館の解説活動は来館者の「なぜ？」から出発すべきであり、それが「来館者に優しい博物館」であると考えている。その意味でも、展示解説員が常に来館者



の視線で展示室の「なぜ」に敏感になり、「なぜ」を元に展示解説パーツを増やしていく努力を続けていく必要がある。

④歴史学習未習児童（小学6年以下）への解説活動
小学6年の社会科で初めて歴史を体系的に学習することになるため、小学5年以下の児童は、基本的には歴史の基礎知識が無い状態である。

そのため、小学5年以下の児童に対しては、既習の歴史的事項をもとに解説活動を展開することは困難であり、別な要素をもとに考えていかなければならない。

小学5年以下の児童は、歴史事象の知識がないばかりではなく、時代の進化の概念もないことから、当館では子どもの既存の生活経験をベースに考えるようにしている。このような手法を使って福島県としての特性を低学年の児童についても伝えていくことを意識している。

歴史未学習児童児童の生活経験をもとに解説を進めるためのきっかけ作りとして当館では以下の二つの視点に基づいて質問を考えるように努めている。

ア) 限定された条件の状況設定の中で自分ならどうするかを考えさせる。

例えば、縄文時代の狩猟採集に目を向けさせる場合には、「このころは、お米を作っていません。お店也没有。みんなだったら、どうやって食べ物を手に入れますか？」というような質問により解説を展開する形となる。「自分だったら、どうする」という形の質問を元に解説を展開していく。

イ) 資料をよく観察すると見えてくるものに誘導する。

例えば、古墳時代の鳥形埴輪に目を向けさせたい時に「このハニワ（土の人形）の中には、ある動物が隠れています。それは何でしょう？みんなの知っている動物だよ」という質問や、縄文時代の墓地復元模型を使って狩猟のパートナーであった犬に注目させる場合には「この骨は何の骨だと思う？」、「犬は何匹葬られているかな？」など、展示資料をよく観察すると分かる事項を探させながら資料に注目させる。

3 新たな展示室解説ツアーの取り組み

(1)新しい展示室解説ツアーの概要

これまで「やさしい展示解説会」という名称で実施していた展示室解説会をリニューアルし、開館30周年記念特別企画「展示解説員がおくる けんぱくハイライトツアー」という名称で実施している。

毎週土・日・祝日の午前と午後各1回を基本に実



施しており、1回の解説時間は約40分前後を目安にしている。解説内容については、従来の「やさしい展示解説会」と同様に6つの展示室の主な展示物を案内する「全体ツアー」と、昨年度から解説員各自が開発した「おすすめツアー」の二つのコースを用意しているが、今後、解説員の自主研修内容を反映しながら、各解説員担当の「おすすめツアー」を3コース、4コースと増やしていく計画である。

展示解説員の案内するコースについては、解説員一人に付き【解説コース名（A～Mコース）】を氏名五十音順に割り振っており、各解説員各自で設定した【各自開発したコースルート（1～2コース）】と組み合わせ、【A-1コース】のように来館者へのコース表示をするようにしている。展示解説員が13名在籍しているので、昨年度当初は各解説員の設定した1コース（A1～M1コースの13コース）で運用を開始し、今年度末の段階で各自2つのコースを持って展示解説活動を実施しており、平成28年度末の時点で26コースが設定されている。

新コース検討時には、午前のコマを展示解説員がミュージアム・エデュケーターの筆者の立会いのもと担当し、午後のコマは展示解説員の実施したコースをミュージアム・エデュケーターの視点で改善したプランで再度同じコースの解説活動を筆者が行い、夕方に両方の解説活動を振り返りながら、次回以降に向けた改善点を検討することになっている。

このことにより、解説員個人の解説活動に関するスキルアップが図られることになる。解説員の資質向上は来館者に対するサービスアップにも直結するわけであることから、来館者に寄り添う博物館へさらに近付いていける取り組みであると考えている。常にエデュケーターと解説員が同じ視線で、より高い目標に向かって研修を深めていける体制を今後も維持し続けていきたいと考えている。

(2) 「けんぱくハイライトツアー」を支える考え方

さらに、各解説員が解説コースを設定するのに際して、大きく以下の3点について意識しながら取り組んでいる。

①コース資料選定の仕方～対比による福島県の特質の明確化

当館は福島県立博物館であるから、当然のことながら「福島」が学びの基本となる。福島県に対する意識付けを図るために、「当時の日本では…」と「その頃の福島県では…」の対比を基本に据えて解説パーツの構築を行うことが必要であると考えている。【学校の教科書で来館者が取得している知識】と【本県の持つ特徴】が関係付けられるような解説内容を目指す必要があり、さらにそれをより特徴付けられる資料を選択してコース資料として取り上げるようにしていかなければならない。

来館者が展示解説を通して「福島県の特質は何か」ということが意識できるような組み立てを考えながら、最終的には各展示コーナーの中で取り上げる一つ一つの資料の持つ価値と学校教育で取得した知識が組み合わせられ、福島県の特質について来館者自身が感じることが出来るコース設定を理想として、コースを検討・更新している。

また、約40分で展示室を来館者と回るためには、それぞれの展示室（当館では原始・古代・中世・近世・近現代・自然と人間の6部屋で構成されている）で何を取り上げるのが効果的なのかを吟味する必要がある。全体を概観する「全体ツアー」では、福島県の原始・古代・中世・近世・近現代・自然の概観を知るための資料として何が最も効果的かを検討し、全体の解説内容の中に位置付けるようにしている。

さらに、各展示解説員が自由にテーマを設定して解説資料を選択する「おすすめツアー」は、解説するテーマに即した資料の選択・組み合わせを検討して実施できるように心がけている。

固定的・標準的な展示解説コースの設定は、常に博物館側からの一定の情報を来館者へ均質・安定的に提供できる形にはなるが、リピーターの来館者にとってはあまり魅力を感じない事業となってしまう。

さらに、展示資料は、福島県の歴史を考える上でどれも興味深い資料であり、限られた解説時間の中で扱える資料数には限界があるため、展示解説コースを増やして解説コースで扱う資料を増やしていくことは、福島県の歴史を多面的に見る材料を来館者に提供することに役立ち、県民の郷土に対する多様な理解を深めることに繋がるものと考えている。

以上のことから、リピーターも楽しめて、多くの資料群を来館者に紹介できる方策として展示解説ル



ートの多様化を開館30周年を契機としたりリニューアルのひとつとして試みてみた。この方向性を今後も継続して行っていくことにより、展示室の活用の活性化を図っていきたくと考えている。

②来館者が資料をよく観察する機会の設定

来館者の主体的な学びを保障していくためには、学びの基本となる情報をどう提供していくのかということが重要である。展示資料の持つ価値を来館者につかんでもらう第一歩は、資料をよく観察してもらうということである。資料を観察して得られる情報に加え、解説活動によって加えられる情報や新たな視点等によって、資料やその背景に関する深い理解や新たな価値付けが可能になる。

博物館における学びの目的は、ただ昔を懐かしむ懐古主義的なものではなく、来館者自身の現在及び未来を豊かなものにしていくための新たな「気づき」を提供していくものであり、いわば現在を振り返り、未来を考えるための重要な役割を果たすものと考えている。博物館で行われる解説を含めた諸活動は、常に来館者の「現在の生活の振り返り」につながっていく方向で展開される必要があるというわけである。

多くの資料は、人間の歴史は「時代とともに進化していく」・「時代とともに変化していく」・「だんだん現在の生活に近づいていく」という傾向を必ず示しており、そこには常に先人の工夫と進取の気風を生かした努力が存在していたことを感じることができる。このような人類の絶え間ない工夫と努力の結集としての歴史事象から現在の私たちは「何を学べるのか」、その資料の持つ価値から「私たちの生活をどう評価できるのか」という思いにまで来館者の心を動かすことができるようになるのが博物館での学びの究極の目標であると考えている。

③対話を重視した解説活動

ハイライトツアー「全体ツアー」は展示室全体を概観する必要があるため、ある程度展示解説員の解説を中心にしながら対話を織り交ぜる形で来館者の

参加を意識する形で進めることができるよう心がけている。

一方、テーマ別で展開するハイライトツアー「おすすめツアー」は対話型を中心に進めていくコース運営を心がけている。この解説活動は、①資料観察の投げかけ→②資料観察→③観察結果からの考察→④資料の意味の深い理解→⑤福島県の特質や人々の生活のようすの理解への発展という基本的な流れで構成できるような工夫に努めている。

以下は、古代の絵馬を取り上げたハイライトツアー「おすすめコース」の解説活動の一コマである。

[Q：展示解説員 A：来館者]

Q) このケースの中には、現在の神社でよく見ることができもののルーツが展示されています。どれだと思いますか。

A) この絵馬かな。

Q) 現在の絵馬と比べて、どこが違いますか？ …①

A) 願い事が書いてない。その代わりに本当に馬が書いてあるよね。 …②

Q) どうして馬なんでしょうね？ 馬にはどんな特徴があると思いますか？

A) 足が速い。物を運んでくれる。 …③

Q) ということは、この絵馬は、何をどんな風に運んでほしいという思いが込められているんでしょうね。

A) 私たちの願いを素早く神様の下に運んでほしいという意味でしょうかね。 …④

Q) そうですね。すると、この1000年以上前の平安時代の絵馬は現在の絵馬と違う役割のものだったのでしょうか？

A) 同じだね。平安時代の人たちも現代の私たちのように神様に願いをし、その願いを何とか神様に伝えられるように工夫していたんだね。

…⑤



(3)「けんぱくハイライトツアー」の課題

平成27年度から準備し、平成28年4月から開始した新しい解説ツアーであるが、さまざまな課題が見えてきており、今後とも改善を重ねながら、より良いものにしていきたいと考えている。

当面の課題としては、以下の2点があげられ、その克服に向けて今年度は工夫をしている。

①来館者へ積極的に話しかけるきっかけ作りの工夫

展示室内での解説活動を行っていく上で、常に目標とする「対話型解説」に向けて、各自が自己評価できるように以下のような評価の観点を定めている。

自己評価の結果については、記録化や提出させることはしておらず、翌日の活動へ向けた検討材料として各自の本日の振り返りの材料として活用する段階に留めている。

◆自己評価の観点

×「展示室で立っているだけではダメ」・「質問をされるのを待っているのはダメ」

○「来館者に積極的に関わっていく」・「来館者に積極的に声をかけていく」

また、通常の展示解説に関する来館者への「声かけ」のきっかけ作りとして、展示資料の中から選択した「今月のおすすめ」表示もあわせて実施していることは先にふれたが、表示の中には資料を理解するための短い問いかけの質問が記されており、「今月のおすすめ」を案内しながら、問いかけの答えに導くような対話型の解説活動も行っている。

今後、季節に関係した資料、ニュースなどで話題のことと関連した資料など、展示資料に関連する時宜にかなった資料を用意し、展示資料に誘導する「声かけ」のきっかけを多く作れるような試みを続けていきたい。

②補足資料等の工夫

展示解説活動において、展示解説員側から伝えたいことが何かによって案内する資料は変わってくる。復元模型はさまざまに考慮されているため、その事象を解説するために大変有効であるが、当然のことながら復元模型だけが有効であるわけではない。

また、各館で導入されているデジタル解説システムについても、ある程度の基本的な情報を提供する上では効果的であるが、どこまで行っても展示パネルの延長線上のものである。展示パネルもデジタル解説システムも、博物館側から一方的に提供される情報に変わりはなく、来館者の疑問や思いなど来館者ニーズに効果的に対応できるツールではないと考えている。

現在の学校教育の中で重視されている「児童ひとりひとりの個に応じた指導」を博物館に当てはめる

とすれば、「来館者の個に応じた解説活動」が時代の博物館に対するニーズに答える手段の一つであるといえる。個に応じた活動には、まさにマンパワーが必要であり、展示解説員が必要であるゆえんである。

時代は行政の効率化、人件費圧縮のスローガンのもとに展示解説員の定数縮小、デジタル解説機器の導入が進められているが、進化・深化した生涯学習社会を支える社会教育施設としての博物館には、今の行政トレンドに逆行する展示解説員によるきめ細かい解説活動を中心とした来館者の個別ニーズに対応した博物館運営が求められていると考えている。

このような個別対応の解説活動に対応した解説ツールとして、実物資料とそれを補足する手持ち解説パネル類の活用方法、さらにその活用を効果的に進めるための補足資料の使用方法についての研究も現在行っている。

補足資料は、あくまでも展示資料の観察結果を基にした来館者の「気づき」を補足する資料である。メイン資料ではないが、補足資料の展開によってさらに新たなハイライトコースを生み出すことが可能になり、さらに博物館から発信するメッセージの厚みを増すことができると考えている。

手持ちの解説補足資料をタブレットPCに格納し、展示室で対話型の解説活動をする際に使用方法を検討している。同じデジタルコンテンツを使用するにしても、展示室にディスプレイ単体が存在する展示解説システムと展示解説員がタブレットPCを使用しながら来館者の疑問・質問に対応する解説形態では、来館者にとっての満足度に大きな違いがあると考えられる。今後とも、タブレットPCを活用した補足資料も含めた展示解説員中心の解説システムの構築について検討を進めていきたい。

4 展示を支えるさまざまな学習支援活動

(1)新たな展示ツール（考古部門展示）

当館常設展示のうち考古部門展示室では、これまで県内市町村から毎年1ヵ所を選定し、地域の特色が分かる遺跡の出土品を紹介しながら、該当市町村の果たした歴史的役割を考える展示を行っている。

前回の富岡町の展示においては、各遺跡の中心価値をキャッチコピー化して表題パネルにすることにより資料の価値の視覚化を図った。

さらに、子ども向け解説として、展示ケースに1ヵ所ずつ土偶ちゃん（工作紙粘土で作ったハート型土偶）を置き、土偶ちゃんの脇に立てた吹き出しの中に子ども向けの簡単な資料解説を書き、吹き出し



により資料の価値を分かりやすく表現した。

これらのパネル・吹き出しについては、当初狙っていた子どもだけでなく「大人にも分かりやすい展示」であったという感想がアンケートに多く寄せられた。

さらに、古墳時代の埴輪を基に推定復元した衣装を着て展示解説会を実施した。これは、展示している古墳の解説を行う際に古墳の被葬者をイメージしやすくするために解説者自身がいわば立体展示品としての役割が果たせるように意識した取り組みであり、来館者には好評であった。

(2)体験学習との連携（学校団体利用）

学校団体による当館の利用形態は展示室見学と体験学習を組み合わせたプログラムが主流であり、体験学習メニューとして勾玉作り・火おこし・石器作りなどを行っている。

体験学習として行う当館の活動を、なるべく学校の学習内容と連携が図れるような内容に改善しており、これらの体験活動が学校での通常授業の発展学習として位置付けられるため、プログラムを選択してよかったという意見が多く寄せられている。

①勾玉作り

「勾玉作り」については、素材の石の硬さの違い

を比較しながら当時の作業時間を類推させ、製作に非常に時間がかかることを実感させることを意識して行っている。このことにより、教科書で扱われている内容である「勾玉が豪族など特別な人しか持っていないアクセサリ」という知識を深化・補充するために博物館での体験学習が生かせるようになってきている。

（学習の概要）

- ・出土品の勾玉の素材（ヒスイ・メノウ）は体験用石材（滑石）の60倍の硬さ
- ・体験用石材を使った勾玉製作時間は1時間
- ・本物の勾玉の製作時間：1時間×60倍＝60時間
- ・子どもたちの学校生活時間 約6時間
- ・学校に登校して帰るまで作業をしても $60 \div 6 = 10$ 日

※勾玉1個作るのに最低でも10日以上かかる

- ・勾玉製作にかかる費用の推定

<原石の値段>

現在、ヒスイの原石を採取することは困難であり、宝石として扱われるヒスイの販売価格を調べると、勾玉製作の素材となる大きさのヒスイの原石は最低でも10万円はする。現在流通しているヒスイは出土品と比べると品質が非常に劣るものであり、出土品に見られるような透き通る緑色のものは、おそらく現在流通しているものの2倍以上の価値があることは間違いない。

原石の値段 10万円×2倍以上＝20万円以上

<作業工賃>

現在の福島県に最低賃金 689円

（現在の作業賃金）

$689円 \div 700円 \times 6時間 \times 10日 = 42,000円$

勾玉製作は専門的な技術が必要であり、発掘調査でも特定の場所で製作されていることが確認されているため、当時、専門職人が原石の採集地近くで製作していたと考えられている。

専門職人が製作していることから、少なくとも賃

金は2倍以上が想定できる。

(想定できる作業工賃)

4.2万円×2倍(以上) = 10万円(以上)

<勾玉の1個の値段>

20万円以上(原石価格) + 10万円以上(作業工賃)
= 30万円以上

※勾玉3個で軽自動車1台が買えるぐらいの価値

・ヒスイの原産地は新潟県糸魚川に限定→素材の入手が困難

※ヒスイを加工した勾玉1個の価値は、さらに高い価値があるものと考えられる

・勾玉と管玉をたくさん身につけている人→特別な人

体験学習を以上のような展開に変えることにより、単なる勾玉の製作体験から教科書に出てくる「豪族が身につけている」勾玉の知識を実体験をもとに理解する深化補充型の学習内容に変化させることができた。

②火おこし

「火おこし」についても同様に、「火打ち金法」と「もみ錐法」の違いから金属の有無の違いに気づかせ、縄文時代と弥生時代以降の金属の道具の有無の学習知識と結びつけながら、道具の進化と材料素材の進化の関係に気付かせるようなプログラムに改善している。

(学習の概要)

・火おこしの道具の変遷を確認

現代のライター→マッチ→火打ち金→もみ錐(弓錐)

※火花を散らして発火する方法→摩擦熱を利用した発熱法

・火打ち金には金属が必要

金属の使用が開始する時期 = 弥生時代→教科書から得ている知識

※火打ち金は弥生時代以前には遡らない

・金属の無い縄文時代の発火法を考える

→「金属の無い縄文時代の火おこし法は？」

→もみ錐法など

・もみ錐法の発火原理を理解するため、比較的簡単に発火する舞錐法(縄文時代にはない)で発火体験

・火の付いた人から、縄文時代のもみ錐法にチャレンジする

(3)体験学習(募集型)との連携

これまでの募集型体験学習事業は「土器作り」をはじめとして作品を製作することが主眼となっており、古代人の技術や工夫などにまで必ずしも参加者の想いを効果的に繋げることができなかった。

平成26年度、これらの改善に向けた新メニューとして「古墳の壁画を描こう」を実施した。古代人の製作工程を模型作りを通して追体験させ、当時の人々の苦労を体感させることを意識した活動である。

岩山に見たてたレンガをタガネで掘り、レンガの壁面に膠で溶いたベンガラで東京電力福島第一原子力発電所事故により立ち入り制限地区となっている地域(帰還困難区域)に所在する装飾横穴墓である史跡「清戸迫横穴」の壁画を描いて装飾横穴墓の模型を製作するというものであった。

製作後には模型製作作業を基に実際の横穴墓製作の大変さについても考えた。

レンガ1個をタガネで削って横穴墓のようにドーム状に加工するのに要した時間は2時間、実際の横穴墓の体積はレンガ約7,000個分であるから、ドーム状に岩山を掘り窪めるためには最低でも14,000時間が必要である。1日の労働時間を6時間として換算すると、最低でものべ約2,300日を要することがわかる。

横穴墓は狭小なドーム状となるものが一般的であることから、内部で作業ができる作業員も2~3人と想定できる。3人の作業員で掘削するとドーム状に加工するのに約770日を要することになり、掘削





だけで約2年がかりの作業であることがわかる。
さらに、絵師によりドームの壁面に絵画を描くわけであるから、さらに多くの期間を要することになる。

事後アンケートを見ると、この活動により身近な事象（岩絵具・煮凝り・タガネ）と認識していた技術が古代まで遡ることを体験を通して気付かせられたことや、横穴墓作りの大変さを模型製作を通して実感し、装飾横穴墓が特別な人のお墓であることがよく理解できたという声が多く見られた。

(4)来館者の学びを館に還元する取り組み～けんぱく川柳・震災復興川柳

今年度の開館30周年事業の一つとして「けんぱく川柳」「震災復興川柳」の投稿受付を4月末から行ってきた。「けんぱく川柳」は来館して展示を観覧した感動や講座等に参加した感想などを川柳で表現するもので、投稿された川柳は月ごとに集計されて画像化され、エントランスホールに設置されたデジタルフォトフレームで表示している。月ごとに表示される作品数は増え、自分の投稿した作品を次に来館した際に確認できるとともに、自分の作品を発表する場として活用できる。

また、当館の来館者は、県外から会津地方へ来県した観光客も多いことから、福島県をPRする施設



としても当館を位置付けることができるため、福島県の現状を伝える使命も当館には担わされていると考えている。そのため、大きな被害を受けた5年前の東日本大震災の様子、さらに復興の様子などを何らかの形で県外の方々に伝える手段を当館の中に日常化させようという考えから「震災復興川柳」の取り組みを始めた。「震災復興川柳」は、震災を風化させないため、また県外の来館者に県内の復興に向けた思いを伝えるために、来館者がその思いを川柳にしたためたもので、投句から発表まで「けんぱく川柳」と同じような運営システムで実施している。

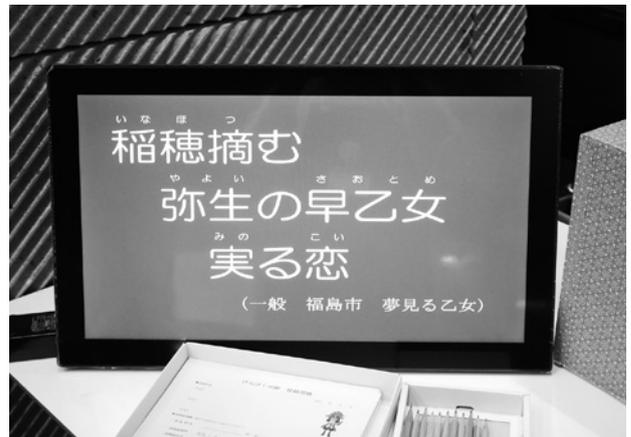
この取り組みは、狭いスペースがあれば、多くの来館者の発表の場として活用することができ、生涯学習を推進する社会教育施設としての当博物館の新たな役割を示す取り組みの一つとして実施している。

◆けんぱく川柳投稿作品（一部）

初穂摘む 弥生の乙女 実る恋（弥生時代）
そびえ立ち 青丹輝く 正倉の群れ（奈良時代）
冥界に 響く音色や 土の琴（古墳時代）

◆震災復興川柳投稿作品（一部）

一二三 避難所の朝 腕を振る
小峰城 石垣戻り 桜咲く
解除され 賑わい戻す 商店街



以上のように、これまでの展示や講座のように博物館から来館者へ一方の活動の提供を主とした活動だけでなく、今後は来館者と博物館の双方向で相乗効果を生むような活動の企画が求められてくる。

常に来館者からのフィードバックを博物館活動の中に取り込めるような開かれた事業内容の発想が一層求められてくると考えており、次にその糸口となる来館者交流事業「サロンド考古学」を紹介する。

(5)来館者とともに学ぶ取り組み～サロンド考古学

博物館での生涯学習活動は展示や講座を通して学ぶというスタイルが主流である。それらの本格的な「学び」の活動の窓口として、もっと気軽に学びに結び付き、学びの活動に移行できるような活動として「サロンド考古学」という取り組みを実施している。平成27年度後半から試験的に実施し、今年度から本格実施しているものであるが、当館レストランを会場に毎月第2土曜日の午後2時から約1時間の予定で実施している。

お茶を飲みながら和やかで、自由に発言できる雰囲気の中で「考古学談義」を学芸員と参加者で行うものである。講座のように学芸員から参加者に一歩的に講義する形式とは違い、参加者が自由に意見交換をしながら話を進めることができるため、参加者は通常の講座と違って積極的に会に参加している姿を見ることができる。内容は大きく3部構成になっており、「3ヒントクイズ ここはどこ?」、「ふくしまの一品 逸品」、「今月のお題」の3つのコーナーで構成している。「3ヒントクイズ ここはどこ?」は筆者がこれまで訪れた復原整備された有名な史跡公園の写真から史跡名を当てるクイズ、「ふくしまの一品 逸品」は県内の出土品の中で各時代の福島県の特徴をよく表しているものを取り上げて紹介し出土品から福島県の原始・古代を考えるというもの、「今月のお題」は前回に参加者からリクエストがあった題材や筆者が用意した題材をもとに話しなが



ら、参加者みんなで意見交換をしながら題材について考えていくというものである。

会が進むにつれて参加者が増え、現在では10名前後の固定的メンバーに随時参加する出席者で20名弱の出席者で行っており、今後このメンバーを核にしながら、さらに発展した「けんぱく考古学ゼミ」の取り組みを実施できるように検討を行っている。

「けんぱく考古学ゼミ」は年間統一テーマを設定して学芸員とゼミ参加者で「現地調査」と「文献調査・研究」を1年かけて実施し、年度末には参加者全員で調査研究の成果を簡単な展示として発表するものである。この活動は、まさに文部科学省が現在進めている生涯学習社会の構築のために、生涯学習施設の中核として期待されている博物館の役割の一翼を担う活動と位置付けることができる事業であると考えている。

このような展示・講座・館外学習者を中心とした活動などの窓口となる事業の設定により、より博物館活動を身近に感じ、県民の博物館の積極的な活用につながっていければと願っている。

(6)子どもたちの博物館デビューの契機を作る取り組み～紙芝居「スーパー古事記」

当館の展示室等のうち低年齢の子どもたちが一番利用する場所が体験学習室である。昔のおもちゃで遊ぶことができるとともに古代衣装を着ることができ、「展示を見る」よりも昔の生活を活動を通して体感できるため、子どもたちにとっては利用しやすい場となっている。子どもたちの博物館利用の幅を広げていくためには、体験学習室からさらに展示室や講座へ繋げていく必要がある。

また、体験学習室は開館以来、昔のおもちゃで遊ぶ活動が中心で運営されているため、リピーターの子どものたちにとっては必ずしも魅力的な場とされていないのではないかと感じられる時がある。体験学習室も展示室同様、体験できるメニューが固定化することなく、変化に富んだメニューで構成されなければ、利用者が常に新鮮な感覚で利用することが難しくなる。

そのため、低年齢の子どもを対象に変化を持たせたメニューとして紙芝居を取り上げた。紙芝居の題材については、さまざまなものがあるが、展示室や歴史事象に繋げやすく、子どもたちに受け入れやすい物語性に富んだ題材として古事記を題材とするものを試み、紙芝居「スーパー古事記」という名称で実演を行った。

ヤマトタケルの冒険譚など古事記の中でもストーリー性の高いものを題材とした紙芝居を何種類か揃



えて実施しようと計画したが、古事記を題材とした絵本は複数存在するが、紙芝居は入手することができなかった。そのため、絵本をもとに自作の紙芝居を製作して、紙芝居を実施した。さらに、登場人物に近い衣装ということで、古墳時代の衣装を着用して紙芝居を行ったが、子どもたちには好評であった。

試験的に毎月第3日曜日を実施日として1年間行ったが、親子連れで毎回参加する姿も見られ、体験学習室の新たなメニューとして有効であることを検証できた。

今後は、これらの題材を増やししながら、展示室に繋げる第2段階の取り組みを展開していく。イベントから展示室へ繋げる活動として現在進めているのが、通称「チョイ観」活動である。「チュイ観」は、「ちょっとだけ展示を観る」の略で、イベントに集まったお客さんをイベント終了後、イベント内容に関連する展示資料や小コーナーに案内し、5分前後で解説するもので、イベントに関連した興味関心のある資料だけを案内・紹介するものである。この活動を通して、展示室内の資料に興味を持ってもらい、後日、家族といっしょに展示室をゆっくり見学してもらう動機付けにする。

このような活動を通して、常設展示室に対する親近感を持ってもらい、より多くの県民の方々に展示



室を利用していただくことにつなげていきたいと考えている。

(7)子どもたちの展示見学を支援する取り組み～けんぱく七不思議

子どもたちが展示室を見学する際のガイド兼ワークシートとして「見学のしおり」を開館以来用意している。この「見学のしおり」もこれまで何度か改訂されてきているが、「展示室で焦点化させたい資料は何か」「資料から伝えたい価値は何か」を絞込み、それを意識付けするためのワークシートになっていたのかという点において改善の余地があった。

子どもたちの中でも最初に歴史学習を行うのが小学校6学年であるため、それ以前の学年の子どもたちの持っている既存の知識は6年生よりはるかに少なく、1～5年生と6年生を単純に同じワークシートを提供することは、博物館での子どもたちの「学び」を保障していく上で無理がある。

そのため、6年生には授業で学習した既習事項をもとにさらに発展した「学び」になるような展開のワークシートが有効であり、5年生以下を対象としたワークシートでは、既習事項の補充・深化という観点ではなく、展示室内を探検して不思議なものを発見し、歴史的事象に興味を持つ導入体験を促すものが有効であると考えられる。

5年生以下の子どもたちを想定した探検型ワーク

開館30周年記念イベント

探検！けんぱく七不思議

博物館の展示室に潜んでいる不思議な世界を探検しながら解き明かすツアーです。

毎週、七不思議のうちから一つを取り上げて問題が出題されます。毎週チャレンジしても、七不思議すべてを解き明かすことができるのは7週間後です。

チャレンジした方には、出口で素敵な賞品が待っています。全問正解だと、さらに素敵な賞品があなたの手に！

それでは、みなさんの健闘を祈ります。

なお、心臓の弱い方はご遠慮ください。何が起ころうとも、当館では責任を負いかねますので・・・。きゃ～！うそ～！ほんと～！ そんなつぶやきが展示室から聞こえてきます。

開館30周年記念イベント 探検！けんぱく七不思議

博物館の展示室に潜んでいる不思議な世界を探検しながら解き明かすツアーです。毎週、七不思議のうちから一つを取り上げて問題が出題されます。毎週チャレンジしても、七不思議すべてを解き明かすことができるのは7週間後です。それでは、みなさんの健闘を祈ります。

今回は 七不思議 その二 「博物館は恐怖の館」

実は博物館の総合展示室（A～Fの部屋）には妖怪が隠れています。「のっぺらぼう」や「透明人間」そして「鬼」たちは、お客さんがいなくなった夜になると動き出すこともあるようです。

総合展示室には3種類の妖怪が何匹隠れているのでしょうか？ 探してみてください。怖がりの方は、挑戦しない方がいいかもしれませんよ！

のっぺらぼう	匹
とうめいにんげん 透明人間	匹
おに 鬼	匹

開館30周年記念イベント 探検！けんぱく七不思議

七不思議 その二 「博物館は恐怖の館」
解答です

のっぺらぼう	3 匹
〔A9再葬の墓 2匹、B4ムラのくらし 1匹〕	
とうめいにんげん 透明人間	3 匹
〔D4会津農書の世界 1匹、D6山国の神と人 2匹〕	
おに 鬼	2 匹
〔D3 庶民の信仰 2匹〕	

博物館の展示室には、さまざまな材質の資料が展示されています。展示資料を引き立たせるために、さまざまな道具が使われています。「のっぺらぼう」や「透明人間」などは、そのような道具の一種です。

この他にも、展示室内にはいろいろな展示用の道具が使われています。もう一度、展示室で確かめてみるのもいいですよ！

シートとして、開館30周年記念イベントに合わせて「けんぱく七不思議」の活動を行った。

けんぱく七不思議はB6サイズの探検シートと下敷き（厚紙にダブルクリップを付けたもの）を持って展示室内の展示をよく観察し、ワークシートにある問題を解いていくものである。

探検ワークシートは7不思議+番外編で合計8種類あり、1週ごとにワークシートが変わるため、同じワークシートは2ヵ月後にならないと出されないことになる。

常設展示室を1周して問題を解いた後、出口脇の解説員ブース前にある解答ボックスの中にある正答をもとに自己採点し、解説員の所に探検シートを持っていくと参加証カードを1枚もらうことができる。問題がすべて正解の場合には、さらに満点証カードをもう1枚もらうことができるため、子どもたちは自分の努力の足跡をカードという形で残すことができ、博物館にきた思い出の品とすることもできる。

子どもたちは、努力をする励みとなるものがあるとチャレンジする意欲が高まり、努力した足跡を何かの形で残すことができる方がモチベーションが高まる傾向がある。子どもたちのこのような特性に対応するアイテムとして参加証・満点証カードを作成した。

参加証・満点証ともに探検シートごとに内容が違うため、参加証8枚、満点証8枚の合計16枚のカードが用意されており、満点証カードが欲しいので「また2ヵ月後に来よう」という子どもたちの声も時おり聞かれた。

すでに現段階ですべてのカードを集めておられる博物館ヘビーユーザーのご家族もおられる。

こちらの探検型ワークシートは、もともと5年生以下の子どもの対象に展示室でのさまざまな学びの導入として、展示室内で「資料」を「探す」「観察する」という活動を意識させるためのものであったが、中学生や親子連れの利用者も楽しんで取り組んでおり、幅広い年齢層に興味深く取り組んでもらえるアイテムであることが分かった。

これらの探検型ワークシートの試験運用を兼ねて開館30周年記念イベントとして実施したが、多くの手応えが感じられるため、来年度以降の定番メニューとして実施する予定である。

さらに、6年生以上の歴史学習を行った年齢層を対象とした見学シートについては、「教科書学習発展型」「学校所在市町村展示資料型」「本県特徴確認型」の3種類を開発している。

これらのワークシートについては、学校との連携事業と深く関わりがあるため、次回の博物館に関する学校利用を促進する取り組みで詳しく取り上げる予定である。

おわりに

以上、福島県立博物館の展示解説活動を中心に新たな取り組みについて紹介してきた。



これらの取り組みについては、平成26年度から試行的に実施し、改善を加えながら平成28年度から本格的に始まったものばかりである。

そのため、実践を重ねながら改善をして進んでいる段階であり、全国各地の博物館関係者の皆さんからご指導をいただきながら、さらに良いものにしていきたいと考えて

いる。

また、学校と連携した博物館の利用形態に関する研究と取り組みについては、今回紹介することはできなかった。平成28～29年度に新たな取り組みと実践を行っていく予定であり、現在進行形で進んでいる最中である。その成果については次号で紹介する予定である。

筆者は現在、ミュージアム・エデュケーターの視線を基本に据えて、以下のような博物館の姿を目標にして当館の新たな博物館行事の創出と展示室解説活動等の改善を行っているが、まだまだ至らない点が多く存在することを痛感させられている。

<筆者の目指す博物館の姿>

- ◆今日は博物館で「何があるかな」「どんな楽しいことがあるかな」とワクワクした顔で来館者が正面玄関の扉が入ってくる博物館
- ◆今日は「とっても楽しかった」「こんなこともわかった」「また来てみたいな」と来館者が笑顔で満足げに正面玄関を出ていく博物館
- ◆来館者と職員が和やかな雰囲気の中で相互に交流ができ、常に職員と来館者が対話する姿があちこちで見られる博物館
- ◆知的好奇心がくすぐられ、来るたびに新たな発見



がある「学びの殿堂」としての博物館

現在、私が掲げているこの目標はミュージアム・エデュケーターとしての目標でもあり、常に愛される博物館の目指す姿でもあると信じている。

至らない点、改善していかなければならない点などについて、今後とも福島県立博物館へご意見、ご指導をお寄せいただければ幸いです。各方面からお寄せいただいた意見をもとに更なる改善を行っていきたいと考えている。