



スペース・トアル

虹色の子どもたちと

アートワークショップ
博物館部



目次

- 4 はじめのミーティング
- 5 このアートワークショップがめざすところ
- 6 「スペース・トアル」へ
- 8 コミュニケーターの心得
- 12 企画展見学会
- 16 事後学習
- 18 どうぶつさがしについて
- 20 どうぶつさがし
- 24 動物のイラストを描こう
- 26 博物館でどうぶつさがし
- 27 マップを持って展示室を見よう
- 28 こどものにわであそぼう「水」
- 32 こどものにわであそぼう「水」のつづき
- 34 こどものにわであそぼう「つみコップ」
関わってくださった方からのメッセージ
 - 36 大里正樹さん
 - 37 西澤真樹子さん
 - 38 北村美香さん
 - 39 嶺田拓哉さん
 - 40 教育相談員さん
- 42 事務局より

スペース・トアル

虹色の子どもたちと

アートワークショップ
博物館部

アートワークショップ「博物館部」が目指したのは
ミュージアムにおけるポリフォニックスペースの創出。
様々な声に耳を傾ける空間（ポリフォニックスペース）を各地に生み出すことを目的とする
「ポリフォニックミュージアム」の基盤のような事業です。
福島県立博物館でまだ聞くことができずにいる声とお近づきになりたい。
できることなら福島県立博物館を楽しんでる声を聞きたい。

これまでに何度か福島県立博物館を見学に来てくださっていた
福島県内の適応指導教室と担当する教育委員会に相談してみました。
それぞれの理由で学校に行きにくくなっている小学生・中学生の
もう一つの居場所に博物館はなれるでしょうか。

趣旨を理解してくださった教育委員会、適応指導教室の教育相談員、
「博物館部」の担当になってくださった3人の実行委員会委員との連携により
活動がスタートしました。

3人の実行委員会委員は、ミュージアムを様々な方との協働の場にする達人。
その知識と経験をわけていただいて、
ステップアップしていく3つのパートでプログラムを組み立てました。

パート1では博物館の企画展を対話型鑑賞で学芸員と観覧。
博物館と博物館にいる人とちょっと仲良くなりました。
パート2では、博物館が困っていることを解決しようと
自分たちのアクションを形にしてくれました。
パート3では、アーティストとの創造的な時間を積み重ねて
自分を表現することを博物館で楽しんでくれたようです。

秋から春にかけておこなったパート1からパート3のワークショップで
参加してくれた小学生・中学生たちは少しずつ博物館に馴染み、
博物館にいる大人に笑顔をみせてくれるようになりました。

そして2022年3月。

パート3の最後のワークショップでは
子どもたちと大人たちの歓声が博物館に響きました。
ミュージアムの可能性を子どもたちに教えてもらった瞬間でした。

このアートワークショップがめざすところ

博物館部はまず、教育委員会、教育相談員や実行委員会と相談して道すじを作りました。

博物館とスペース・トアルを行き来しながら、ひとり一人が自分のミュージアムの楽しみ方に出会うプログラムを考えました。

PART 1 1 企画展を楽しむ

事前学習を経て自分の見たいモノを選んで来館。コミュニケーターと共に見学する。

PART 2 2 博物館の楽しみ方を知る

博物館を楽しくする動物マップづくり。

PART 3 3 博物館を楽しむ

ワークショップに参加し、自己表現することができる（アーティストとの創作活動）。

ひとり一人が
ミュージアムの
楽しみ方を知る

PART 1 の計画

00

事前打合せ & 企画展見学

2021年10月15日
15:00 ~ 16:30

福島県立博物館企画展「ふくしま薫の文化」がどのような展覧会かを事前に確認するために、先生に鑑賞していただく。加えて、LMN 実行委員会と事前打合せ。子どもたちの普段の様子についてヒアリングし、授業の狙いや目的、当日の授業プランについて相談する。

準備

教室に博物館のツールが届く

2021年10月20日
11:00 ~ 12:00

環境づくりをスタート。事前打合せをもとに、企画展ポスターやチラシ、展示資料の写真などをスペース・トアルに届ける。それらを掲示するなどして、子どもたちが「博物館にいくんだ」というワクワク感を持てるような雰囲気をつくるのがポイント！

01

事前学習を実施

2021年10月29日
13:00 ~ 14:00

博物館ってどんな場所？事前に子どもたちに、何をし、どんな場所に行くのかを伝える。自分が見たいと思うモノを一人一点選び、「本物はどんな大きさなんだろう？」など考えを巡らせ、「本物」を見る楽しみや期待をふくらませてもらう。

02

コミュニケーターとしての準備

2021年11月4日
14:30 ~ 16:30

当日のプログラムをスムーズに行うために、コミュニケーターとしての心得を理解するためのレクチャーを受ける。事前授業の内容や授業のねらいなどを共有し、子どもたちを迎える準備をする。

03

企画展見学会

2021年11月10日
11:00 ~ 12:00

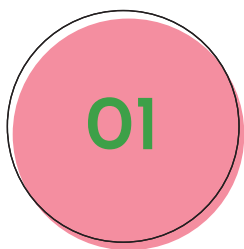
グループに分かれ、本物の資料との出会いを大切に、丁寧に鑑賞する。一人一人のまなざしで魅力やおもしろさを発見する。見つけたことを、一緒に鑑賞した人に伝えたり、つぶやきシートに書きとめたりしながら、自分の言葉で表現することを学ぶ。

04

事後学習

2021年11月12日
13:00 ~ 14:00

博物館でどんなものを見てきたのか、どんな体験をしたのかという記録を、ノートにまとめる。まとめることで自分が感じたこと・考えたことを整理して伝えることができ、さらに深い学びへとつながる。



「スペース・トアル」へ

この日は、スペース・トアルの子どもたちに博物館に来てもらうための事前学習をしました。旅行をする時、目的地に何があるのか調べたり、どのお店がおいしそうか比べるのは楽しいものです。博物館見学でも、事前に展示について知り、自分で調べることで興味を深めてから本番にのぞむことが当日をより楽しくする秘訣です。

博物館部は、子どもたちが博物館見学で見つけたものを記録できるようにスケッチブックを用意しました。これに、別に印刷しておいた博物館についての説明や展示室での注意事項、今回見学してもらう福島県立博物館 秋の企画展「ふくしま 薫の文化～わらって、すげえんだがら～」のチラシを切り貼りしていきます。それぞれ好きな名前をスケッチブックにつけて、自分専用の「博物館調査手帳」のできあがりです。

子どもたちの中に「連れてこられた・・・」感が生じないことを大切に、事前準備を念入りに行いました。10月20日、スペース・トアルに企画展の大型ポスターやチラシ、展示資料の写真や図録を届けました。ポスターなどの掲示も子どもたちと一緒に、子どもたちが主体的に活動することによって、「連れてこられた」ではなく、望んで博物館に行く雰囲気ことができました。いよいよ

次は事前学習です。博物館ってどんな場所？を考える時間です。自分が見たいと思うモノを1人1点選んでもらいました。企画展の展示室図面と図録、チラシや資料の写真を1人ずつに渡し、スケッチブックに気になるモノを選んで切り貼りしてもらいました。さらに、予想した大きさやどうしてそれを選んだかなどのコメントも書いてもらいました。本物との出会いが楽しみ

になる期待が膨らむ時間となりました。

DATE 10/29

PLACE スペース・トアル

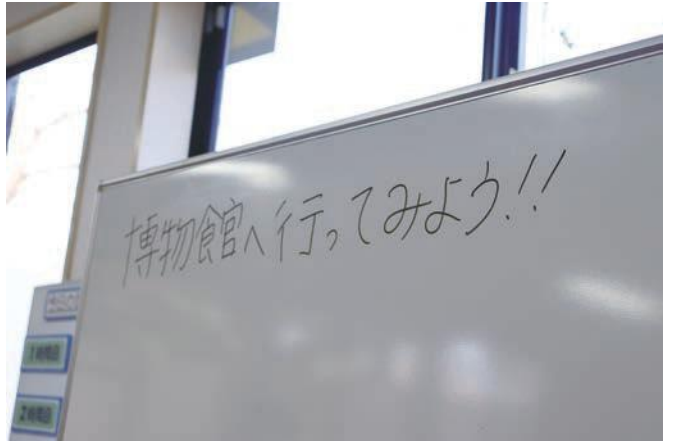
参加者

江川トヨ子

かんぱね!
博物館部

③ 2021年10月29日







02 コミュニケーターの心得

博物館をより開かれた場所にしたい。いっしょに展示を見て、いっしょに考えることで理解を深めたりコミュニケーションしたりする対話型鑑賞を取り入れようということで、そのコツを伊藤達矢さんにオンラインレクチャーしていただきました。聞き手は、スペース・トアルの担当者と、福島県立博物館の学芸員です。

「手には何も持っていない方が見ることに集中できます」「一人くらい展示室から飛び出しちゃう子がいても無理に連れ戻さないで、ついていけるようにスタッフの方に余裕を持たせておけるといいです」といった具体的な説明に、当日のイメージを持つことができました。

実行委員会委員の伊藤達矢さんから対話型鑑賞の心得についてレクチャーを受けました。伊藤達矢さんは、東京都美術館と東京藝術大学の連携により行っている美術館を拠点にアートを紹介してコミュニティを育むソーシャルデザインプロジェクト「とびらプロジェクト」を企画運営してきました。その中でアート・コミュ

ニケーター「とびラー」の立ち上げと育成にも携わっています。とびラーの活動を事例として、活動のポイントを教えてくださいました。レクチャーの中で印象的だったのは、子どもたちのつぶやきを聞き逃さず、「なぜ、そう思ったの」とセカンドクエスチョンを渡すことで子どもたちの主体的な気持ちを育むということ

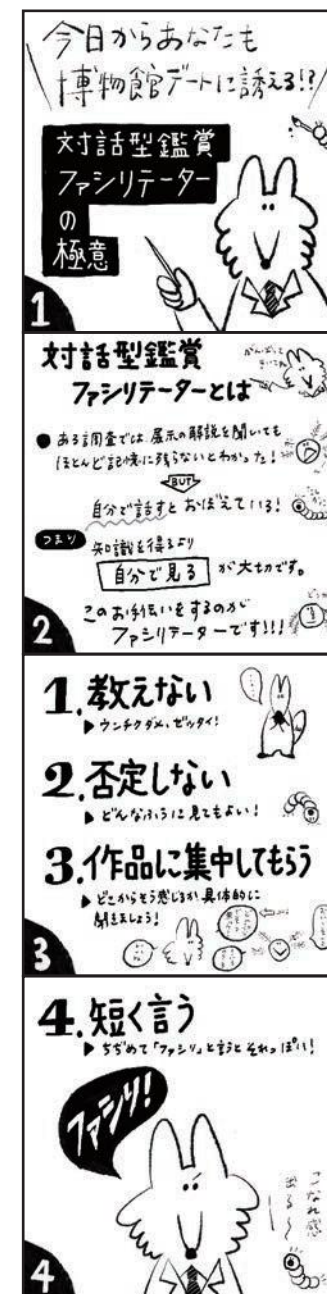
でした。そのことにより子どもたちは、さらに資料をよく観察し創造的思考力がはたらき、言葉で表現し他人に伝えようとするようになるそうです。さあ、素敵な時間になりそうです。

DATE 11/4

PLACE 福島県立博物館

講師 伊藤達矢

がんばれ!
博物館食部
⑧ 2021年11月4日



ライフミュージアムネットワーク実行委員会委員でもある東京藝術大学特任准教授の伊藤達矢さんに、これまで携わってこられた東京都美術館でのアートコミュニケーション（とびラー）による対話型鑑賞の実践に基づき、スペース・トアルの皆さんが福島県立博物館の企画展「ふくしま薫の文化」を観覧するパート1のポイントを教えてくださいました。

グループ編成はプログラムを進める上で大切な部分です。今回、重きを置いていけたらいいと思うところは対話。これは発表とは違う。うんうんって頷くのも対話に入りますし、うん、これがいいと思ったくらいのことでもコミュニケーションです。

プログラムを始める時と終わった時に、一緒について回るコミュニケーションのみなさんと子どもたちが作品を介して何らか意思疎通が少しできるようになるといいなと思っています。同じ学年の子とかは普段からコミュニケーションがたくさん取れていると思うので、普段のコミュニケーション回路とはまた違う回路が少し出ると本当にいいなと思っています。

東京都美術館が会場になってよく学校との連携をさせていただきますが、その場合、学年の生活班では行動しないことにしています。生活班を崩してマッチングする。できるだけ他のクラスの子とグループの再編成を行って、普段あまり話さない子同士のグループに作り直すこともしています。

3段階に分けてプログラムが進行する構造です。1段階目は導入部分。導入部分は基本的にはみなさん緊張されていると思うので、リラックスしてもらう時間にします。その次、2段階目はグループで見る時間にします。グループで見る時間ですごく大事にしたいポイントは発表ではなくて、誰かが呟いてくれたものを聞きたいな感じが非常に重要なポイントです。なので、このグループで見る時間は、どんな子が発話してもいいですけど、少しでもミュージアムの中にあるものについて、これが好きでも、こんなもの見つけたでも、ちょっとこれは怖いでもいい、何らか自分の言葉が、作品、展示されているものから引き出されることを目指したいと思っています。この場合、発表する人が重要なのではなく、発話してくれることを聞くほうが重要です。誰かが発話してくれたことに反応してくれる人がいるということが重要です。ギャラリートークではないのです。ギャラリートークをしちゃうと、立ってやる教室みたいな感じになっちゃう。そうではなくて、何か発話を引き出す時間にしていく。そして3段階目はですね、1人で見る時間。2段階目で何となく自分が思ったこと、感じたことを言葉にする楽しさとか、その時は言葉にならなかったとしても、こんなふうに感じていいのか、こんなふうに見ているのだということが分かった後に、自分1人で見る時間を作ることで、その子が、言葉にならないかもしれないけど心の中で自分に向かって話をする。そんなことができるといいなと思っています。大きく分けるとリラックスする時間、みんなで見る時間、1人で見る時間という三つの段階に分けていきます。

1人で見る時間だけになってしまうと、その子にとっていい環境にはならない。その子に団体行動を強いる必要もない。なるだけチームの輪に入るのを支えてあげるということは前提としても、その子がどうしても気になる場所があって、あっちに行きたいって言った時には、無理にチームにいさせなくていい。その子の行動にあわせて、その時はその子の意思によってグループから外れて別のところに行くことはありだと思ふ。ただ最初からグループにいれない設定は望ましくないと思うので、できれば同じぐらい、学年が一つ上下するぐらいの子たちと、男女とかにかかわらずグルーピングさせてあげたほうがいいと思っています。



実はこの3段階を成功させる秘訣があります。子どもたちが連れてこられた感覚でミュージアムにこないということが何よりも大事。例えば家族旅行のスケジュールと想像していただけると、分かりやすいです。親が綿密にスケジュールを組んで、ほぼ当日まで子どもに行先を告げずに行くよって言われて連れて行った旅行は、たぶん子どもも何じゃこりゃあという感じで見通しが立たなくて楽しめない。旅に行く前、スケジュールを考えたりしている時間が一番楽しい。子どもたちにしてみれば、何に出会えるの、何が見られるの、今回は薫の文化だよ、ワンポイントトークではないですけど、薫についてちょっと何でもいい、博物館から送った写真とかを見て、この本物を見られるねとか、実は本物はめちゃくちゃでかいよとか、これから出会うものにワクワクする状態をどう作ってあげるのが大事です。調べ学習で野口英世記念館のことを調べたりしていたと思うのですが、まさにああいうことで、行く前に主体的な気持ちが多ければ作られているのかで当日が全然違う。

どんなことに気づいたかを教えてもらうみたいなことは、あまり強要しないで、ちょっとみんなで語らおうみたいな、誰か偉い人、圧倒的に詳しい人がめちゃくちゃ説明してくれるみたいな感じじゃないほうがいいと思います。自分が主体的にものを見ていいのだという雰囲気になるほうが大事と思っています。

この辺は塩梅ですけど、現場の先生がたのほうが詳しいと思いますけど、質問が出た時に質問に100%、アン

サーしちゃうのが本当にいいのかどうか。結構微妙なところだと思う。例えば答えのある方向を示してあげる教え方もあると思う。教え方という導き方も。

例えば、この藁はなぜこの形をしているのか聞かれ、それはね、こういう歴史があって、こうだからだよ、○、みたいな感じで教えちゃうと、たぶんそれはほとんど記憶に残らない。むしろ、そこでなぜだと思ったりとか、よく観察することで答えに8割ぐらいまで近づける場合がある。もっとよく見るとどうだろうみたいに。そのものを、ものに戻してあげる。ものを見ることに戻してあげる。

最後の2割はものを見るだけでは答えにたどり着かないこともあるので、その部分については言葉で補ってあげる。質問が出た時に100%の答えを返す打ち返しだけだとやっぱり聞いて終了になっちゃう。

コミュニケーターになってくださる方々は常に視線を、先生の方ではなく、ものを見ている方向にするのが大事です。いつの間にか解説員のスタンスに立っちゃうと、作品を見ないで解説員を見ている時間が長くなる。そういうのがあるあるなので。ものを見ることにいかに戻してあげるコミュニケーションをするかがポイントになると思います。

まずは学校、学級にいる時間に子どもたちが11月10日には藁の本物に出会えるよ、すげーらしいよっていう楽しみな状態ができれば。子どもたち同士が少しワクワクしていただけるといいな。

ここはプラスアルファですが、博物館の中

で走ったりとか、ものに触ったりすることは基本的にNGで、コミュニケーターの人たちが上手にサポートしてくれると思うのですが、博物館とか美術館というものをその子たちがこれから一生楽しんでいく場所にしていくためにはテーブルマナー的に、そういう場所だよということを教えてあげると。

そして、自分たちだけじゃなく、みんなも大事にしているものだよ。みんなも大事にしているものは学級の間みんな一緒に大事にしていこうよって。これはみんなものだからって。いろんなことをみんなで発言しながら、発話しながら自由に見ていいんだよっていう、硬く言うよりテラシー、そういうものだって分かってもらうことによってハードルが少しずつ下がるとなっています。

今回のこのプログラムでは藁に実際に触ってみることを組み込んでいきたいと思いません。藁の作品を見る前にみんなで藁をちょっと触って、体を動かすとリラックスすると思うので、そういう時間を作りたいと思います。

自分が思っていること、感じたことを纏まった文章で発表する必要はなくて、自由に自分が見て、湧き上がってきた言葉を話してくれればいい。なぜ、それができるのかという聞いてくれる人がいるからです。コミュニケーターの9割方の仕事は聞く仕事。聞く人間が多ければ多いほど、発話しやすくなっていく。ちゃんと聞いてくれる人がいると。

ここで結構ポイントなのは、コミュニケーターがその子の話を聞くのですが、周りの子たちは出番待ちのような感じになっ

ちゃう。そうすると全体感が保たれなくて、そのグループでの対話がうまくいかない。4人か3人くらいだったら、その子が発話してきたことに対して、ものに返してあげるってことに必ずしていきたい。あなたはすごい戻さないで、どこからそう思ったのって、ものに返してあげて欲しいのです。そうすると、あそこのものの形はこんな形をしているから、こういうふう思ったとか、ものに返してあげることによって他の人が見ていなかった、注目していなかったことに対して、どこどこみたいな感じで、もう一つ自分の気づかなかった気づきを被せることができる。

自分が見ていなかったものを人の視点を借りてもう一度見直すことができる。

そうするとミルフィーユみたいな感じで重層的にものを観察していくことができる。中学年くらいになってくると、俺もこんなこと見つけた、私もこんなこと見つけたみたいな、見つけたこと競争っぽくなる。それがいい具合に進む場合もあるし、そうでない場合もありますが、わりとたくさんの視点でものを見ていくことができるようになります。

アートコミュニケーターと一緒に、今やっている打ち合わせの時間を持ちます。まさにこの時間を作って、障がいのある子は

るかとか、外国籍の子がいるかということを確認します。

だいたい開始1週間前の共有ミーティングで、どの子がどの作品を見に行くのかコミュニケーターはすべて把握している状態になっています。見に行く順番も把握しています。当日までに、それぞれのコミュニケーターが、自分はあることあること、この子はここここだと分かっていると理想です。その日にいきなり聞くと混乱するかもしれない。

その子の状態にあわせてやるのが基本です。基本的な進め方、大きな流れはありますが、それは全体的な安定感を作っていくためのもので、はみ出してはいけないルールではない。例えば30人か40人の子どもたちを一人の先生が見なければいけない学校の状況とミュージアムでの勉強の仕方、学びの方法は違うと思うのです。学校はやっぱり一人の先生でやらなきゃいけない大変さもあるし、そういう運営をしなければいろんな子たちにいい状況を提供し続けることが難しい、そういう限界もあると思う。そうではないことをミュージアムが補完することが必要だと思う。

こういうプログラムをやっていると、美術館を出て行っちゃう子とかいる。そういう子がいたらどうするかというと、コミュニケーター一人ついて、1日プログラムやっている最中、その子と一緒に過ごす。それはプログラムをやったことになる。みんながやっていることを、みんなと同じようにやらなければ、そのプログラムに対してコミットできていないという発想はなくて、

あくまでその子が戻ってこられるホームとしての流れはあるのですが、これに沿わなければ、プログラムにコミットできなかったという評価にはならない。

いかに順番通りに進めるかというよりも、その子の言葉を聞いてあげる態勢をとれただけ作れるのか。

言葉ってそんなに簡単に出不来場合もあるのですが、それでも何か少しずつ呟きでもしてもらえるといい。

最初にものを見る時に1分間くらいじっと見てみようという時間を作っています。いきなりこれ選んだ人は誰ですか、何かありますかと言われても声が出ない。作品の前に立った時、藁のところにいったら、誰々君が選んだものだよ、じゃあみんなで1分間見てみようって、1分間見て、見終わった時に、気づいたことはあるかな、へって思ったことはあるかな、何かあったら教えてと。

選んだ子に何か発言しろと言う必要もなく、選んだのはその子かもしれないけれど、選んでもらった作品を1分間見てみたら、意外に俺も思ったことあるけどみたいな子も出る。選んだ子が発言するということで

はなく、みんなで1分でも30秒でもいいですけど、よく見て、その結果何か思った、気づいたことがあったら教えてというスタンスがいいと思います。

途中で、メモを取るバインダーが登場します。これ以前の時間は手ぶらです。何も持たない状況で行きます。どうしてもペンと紙を渡されると、見ることも書くことに入っちゃう。何も持たないほうが見るものが絞られる。この時まで、何も持たずに手ぶらで行きます。で、一通り全員分の作品を見終わって、グループで見るのが終わったところでバインダーが登場します。

自転車で言うと、みんなで見る時間は車輪の後ろのサドルを手で持って走ってあげているような時間。自分一人で作品を見るといっても、どうやって見たらいいのだろうって思う。正解だか不正解だか分からない。そういうことではなくて自分が思ったこと、そういうふうに感じていいとか、自分が発見したこととかを自分一人で見つけられる状態になる時間が一人で見る時間です。ここでポイントは、絵を描く子が多いってことです。メモシートは字を書くことを想定しないほうがいいです。スケッチブックは持って歩かないほうがいいと思います。自分の時間になった、なるタイミングでスケッチブックを渡していただくのがよろしいかと思います。

そして体験学習室に戻って一人で見たもの、メモをしたものをチーム内でちょっとシェアするフリータイムを作って、解散という流れかなと思います。

子どもたちが見てきて自分たちの書いているメモがあって、それを見せ合って、お前どんな書いできたのって、その瞬間はその瞬間でしかできないことだと思う。

流れとしてはこうですけど、僕としてはグルーピングがミソかな。普通の公立の子とかで仲良しグループにすると大変です。肩組んで、おい行くぞみたいな感じで。逆に新鮮味のある人のほうがうまくいく場合もあって、仲良しじゃないほうがいいです。0から話せて。

人によるのですが、振られれば話すけど、振られないと話さないとか、ええーって言いながらめっちゃ喋ってくれる子とかいろいろいる。ちょっと教えてという感じで聞いてあげればいい。その子が見つめてきたことが、正しいことであるかどうかは、あまり大事ではなくて、見つけてこられた、自分で見つけてきた価値自体が価値なので。

僕らが子どもの時はどれだけ学習したかは、どれだけ覚えたかでした。今はそういうのが通用しなくなって、東京の私立中学入試問題も記憶だけじゃ絶対対応できない。どれだけ自分で価値を見つけれられたかみたいなことがすごく大事。

僕は専門が美術教育ですけど、もの、作品を理解するのって答えを聞いている時に理解が深まるのではなく、自分で喋っている時に理解が深まるのです。説明、解説を受けている時間は理解を深めているかと言えば、何%くらいしか残っていない。だけど自分が聞いたこととか見たことを誰かに

伝えようとしたり、話そうとしたりした時に自分の中で理解が生まれ、結果それが残る。記憶のメカニズム的にも明らか。対話による鑑賞が始まった経緯も、MOMA というアメリカの美術館でギャラリートークをしていたいわゆる学芸員、キュレーターが、俺らがやっていることって不毛じゃねえか、観光客に一期一会で説明したところで誰も何も覚えていないということが明らかになって、そうではなくて、美術作品を見て、そこで思ったこと、感じたことから作品の理解を深めてもらうためにはどうしたらいいのかと考えた。その時にその人に話してもらって割合が大きければ大きいほど理解が深まるし、黙って聞かせていたらたぶん一番満足なのは喋っている人で、いっぱい喋ったって満足している。そういうことは本当にあるあるで、この現場、この世界はそうではなく、子どもたちにとって一番いい日だったねという状況を作る。

そのためにはその子が家に帰って、今日はちょっと喋れなかったけど今度行ったら、同じことを聞かれたら、もう少し話してみたいなと思ってくれて、だんだん話せるようになってくるっていうのがいいと思う。今回めっちゃくちゃ話せるようにならなくてもいいし、これだけのテキストを書けたみたいな必要もないし、藁のことを正しく覚えられたかなんてこともどうでもいい。それよりも自分の理解として少し発話ができたら。次はもうちょっと喋ってみようかって思える。そんな場所だと思ってもらえることが大事です。



企画展見学会

DATE 11/10

PLACE 福島県立博物館

参加者

西澤真樹子

川延安直

小林めぐみ

江川トヨ子

塚本麻衣子

筑波匡介 (福島県立博物館学芸員/LMN 実行委員会事務局)

山口 拡 (福島県立博物館学芸員/LMN 実行委員会事務局)

大里正樹 (福島県立博物館学芸員)

平澤 慎 (福島県立博物館学芸員)

今日は事前学習で学んできた福島県立博物館 秋の企画展「ふくしま 蕁の文化～わらって、すげえんだがら～」を鑑賞してもらいます。西澤真樹子さんの進行で、福島県立博物館の学芸員さんたちが対話型鑑賞に初挑戦します。学芸員さんたちは、いつもは「自分の準備した展覧会を説明」するのが得意です。対話型鑑賞はその反対で、肝心なのは相手の発話を促すことです。どんな問いかけをするか、展示されたものと生徒さんたちの顔を交互に見ながら頭をフル回転させていました。

コミュニケーターの役割を初めて担う学芸員たちは、朝から緊張気味でした。まずはミーティング。スケジュールの確認、アイズブレイクのテーマ、ワークシートの記入についてなど再確認しました。マスクの下の「笑顔」を忘れずに一緒に楽しもうとの意識の共有が大前提です。子どもたちが気持ちよく活動するためには、グループ分けは大きなポイントになります。伊藤達矢さんのレクチャーを参考に教育相談員の先生

方と事前に話し合い、仲の良い子たちをまとめるのではなく、普段教室ではあまり話さない人同士をグループにするチャレンジをすることにしました。対話型鑑賞は、新たなコミュニケーションネットワークが広がるチャンスということに期待します。一人一人のまなざしで資料の魅力やおもしろさを発見し、同じグループの人たちに伝えることでその人との共通点や相違点などを知り、新たなその人の一面を知ること

少し距離が近づくといいなと考えました。学芸員の各グループへの配置にも気を配りました。小学生の男の子たちのグループには、お兄さんの存在になれそうな人を、思春期真っ只中の中学生の女の子たちには、リーダー的存在の人をアレンジしました。子どもたちのことを少しずつ理解できてきたからこそできた配慮でした。

がんばれ! 博物食官部

⑩

2021年11月10日





◀直前の準備をする西澤さん。
気になった展示資料を後で記録
するためのシールを何個配ると
いいか、相談しました。
「3個ずつ、切り分けて準備して
おきましょう。」



◀展示室に入る前に藁に触れ、
これから見る展示資料の素材
を知ってもらいます。



◀スペース・トアルにも貼って
もらった企画展のポスター。説明
の際にも見せて前回の事前学習
のことも思い出してもらいます。





◀藁でできた大きな像。「中はどうなっているんだろう?」と、裏側を覗き込んでみました。

▼企画展示室の外でも、気になるものがあつたら立ち止まってよく見てみます。



鑑賞はチームに分かれて行いました。▼





▲チームの鑑賞が終わった後、スケッチブックを持って個人で鑑賞します。



▲今日見た展示資料を振り返る図面も作っておきました。



ついつい同じ姿勢になります。▶



事後学習

前回見学してもらった福島県立博物館 秋の企画展「ふくしま 蕨の文化～わらって、すげえんだがら～」のふり返りを子どもたちにしてもらいます。展示されていたものの画像をプロジェクターで映しながら、展示を担当した学芸員の大里さんがお話します。展示作業の裏話をしたり、雪踏み俵や草履などを持ち込んで実際に触ってもらいました。ゆっくり見てまわった展示、少し時間をおいて思い出すと違う感じがするものです。

この日は、まず、事前学習では何が気になっていたか、本物の展示物と接して変化はあったか、また、他のお友達のお気に入りを知ってどう思ったかの3点について、「博物館調査手帳」にイラストや文章で表現してもらいました。また、同行した企画展主担当の学芸員から、蕨の文化のすごさや、企画展の準備をするときのおもしろさなどを聞くことで、職業へ

の関心が育まれることも密かに期待していました。活動の中では、雪国ならではの展示である雪ふみ俵や蓑、ゲンベイなどを教室に持ち込み、実際に体験してもらいました。その時の表情を見ると、子どもたちが、優れた素材である蕨を体感し、それが深い学びにつながっていると感じ取ることができました。学習のまとめが終わり、子どもたちが荷物を運んで

くれて一緒に玄関をでると、うれしいことに北の空に大きな大きな虹がかかっていました。その虹の方向に帰る私たちに、子どもたちは、いつまでも手を振り続けてくれました。

DATE 11/12

PLACE スペース・トアル

参加者

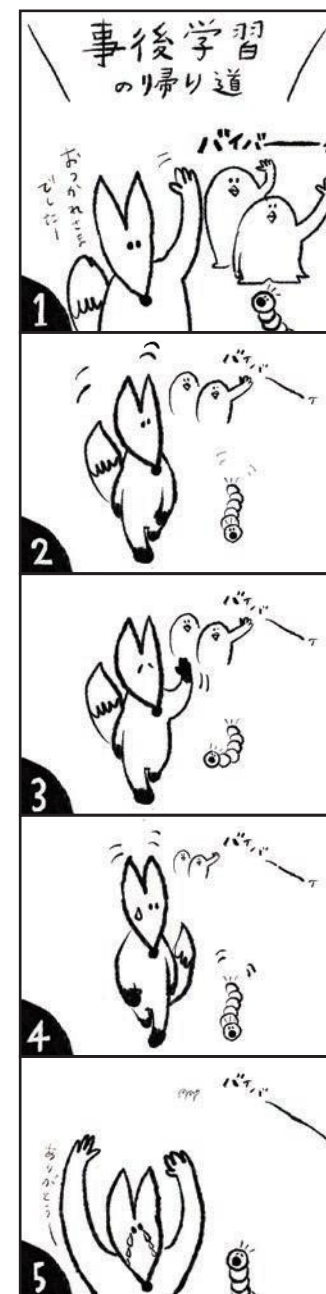
江川トヨ子

塚本麻衣子

大里正樹

がんばれ!
博物館部

⑪ 2021年11月12日





▲上：荷物を台車に乗せて運びます。
 中：展示の感想を伝えてもらったときの学芸員さんたちの嬉しそうなお顔。
 下：みんなが触れるようにたくさん持っていきました。

▲上：雪ふみ俵を履いてみる。
 中：藁の触り心地。
 下：床に落ちた藁を掃除してくれました。

▲上：身を乗り出して語る学芸員の大里さん。
 中：展示資料の画像で前回の企画展見学会をふり返りました。
 下：帰り際、姿が見えなくなるまで手を振ってくれました。

05

どうぶつさがしについて

スペース・トアルの子どもたちに、まずは博物館に来てもらい、展示を鑑賞したパート1。次のステップとして、西澤さんが考えてくださった「博物館で動物さがし」が始まります。江戸時代の会津若松の街並みの模型の中にある小さな犬や、竪穴式住居の中に吊るされたウサギ、土器のモチーフとなった鳥。博物館には様々な動物たちがいます。そんな動物たちをなかなか見つけてもらえなくて困っていた福島県立博物館。子どもたちに助けてもらって動物のマップを作ろうというプログラムです。「動物がいるかな？」といういつもと違う視点で展示室を見て新しい時間を過ごしつつ、博物館を訪れる人の役に立つ。「楽しみ方を知る」を超えて、楽しみ方を作り出す企画です。

今回も博物館に行く前に教室で事前学習をします。西澤さんとサポートに入ってください北村美香さんとオンラインで繋いで、企画の説明をします。手作りの青色と赤色の札を各自に配り、意思表示に使ってもらいました。これはクイズに答えることもできるし、わからないことがあったときや助けてほしいときのサインにも使えます。

この日からアートワークショップはパート2に入ります。前回までは子どもたちがお客様意識をもって来館した博物館。そこから一歩進み、博物館をより身近に感じてもらうための作戦会議をオンラインで開きました。西澤さんと北村さんのコンセプトは、博物館から課題の提示をすることで子どもたちの力を借りるというものでした。博物

館が今困っていることは「博物館を楽しんでほしいのに、その楽しみ方がわからずさつと帰ってしまう子どもたちが多いこと」でした。そこでその解決のために西澤さんが

西澤さんと北村さんによる事前学習はコロナ感染拡大防止のため、県外からの講師の方々には現地入りが難しくなり、残念なが

らオンラインでの登場でしたが、子どもたちの表情からは、博物館のために協力しよう！という思いを感じることができました。

DATE 12/3

PLACE スペース・トアル

参加者

西澤真樹子（オンライン）

北村美香さん（オンライン）

川延安直

小林めぐみ

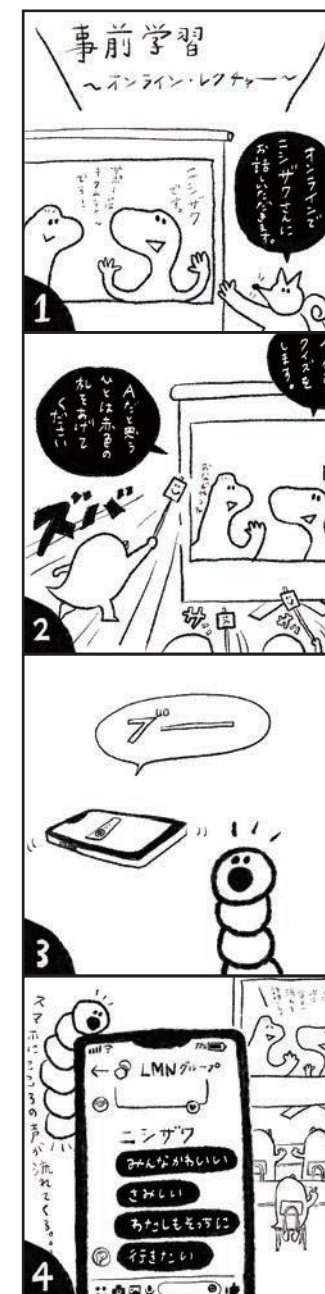
江川トヨ子

塚本麻衣子

山口 拡

がんばれ！
博物館食部

15 2021年12月3日





▲上：まずは今日やることの説明をします。
中：オンラインの画面はスクリーンに映します。
下：赤と青の札でクイズに答えます。



▲それぞれの学芸員による「展示物の中のお気に入りの動物はどっち？」クイズも行われました。

06

どうぶつさがし

スペース・トアルの子どもたちが博物館に来て「動物さがし」をする日です。前回オンラインだった西澤さんと北村さんも博物館に来てくださいました。

展示室を歩きながら、見つけた動物をインスタントカメラで撮影して記録していきます。はじめは、前回の西澤さんのお話のなかで紹介された学芸員さんたちのお気に入りの動物を手がかりに探し始めます。小さな町の模型を隈なく見つめたり、見上げたり、しゃがんで覗き込んだり、乗り出すように展示物を近くで見ようとしたり。「探す」という言葉のおかげで、「見る」という意識だけでは得られないたくさんの視点を使うことができました。

いよいよ博物館に隠れている動物を調査する日です。まずは、調査で使用するインスタントカメラ使用法のレクチャーです。一度シャッターを切るともうやり直しがきかないカメラは、子どもたちに新鮮さと緊張感、そして大きな興味を与えてくれました。プリントが飛び出してきたじわじわと画像が浮かび上がると歓声がでました。一人の女の子は、「これクリスマスプレゼントに買ってもらう」と満面の笑み。子どもたちは、「調査中」と書かれた名札と調査に必要な道具（スケッチブック、鉛筆、お助けカード）

をショルダーバッグに入れ、インスタントカメラをぶら下げ、2人1組になって活動します。そこには前回同様に学芸員が付き添います。子どもたちは事前学習でおおよその検討をつけていた場所に移動し調査開始です。小学生は、担当の学芸員に選んだ動物の名前とおすすめポイントを伝えて、タックシールに書いて写真の裏に貼ります。中学生は大人の人におすすめの動物を探します。そして自分でおすすめポイントをタックシールに記入して、撮った写真の裏に貼ります。この活動で私たちが大切にしたこ

とは、対話型鑑賞で学んだセカンドクエストでした。「なぜこれがおすすめなの？」その質問で子どもたちは心の中にある思いを言葉として出そうとします。大きな一歩でした。スペース・トアルにいる小学3年生から中学3年生までの子どもたちそれぞれに年齢に応じた課題の設定が内容の充実につながりました。

DATE 12/8

PLACE 福島県立博物館

参加者

西澤真樹子

北村美香さん

川延安直


小林めぐみ

江川トヨ子

塚本麻衣子

山口 拡

がんばれ！ 博物食官部


 2021年12月8日

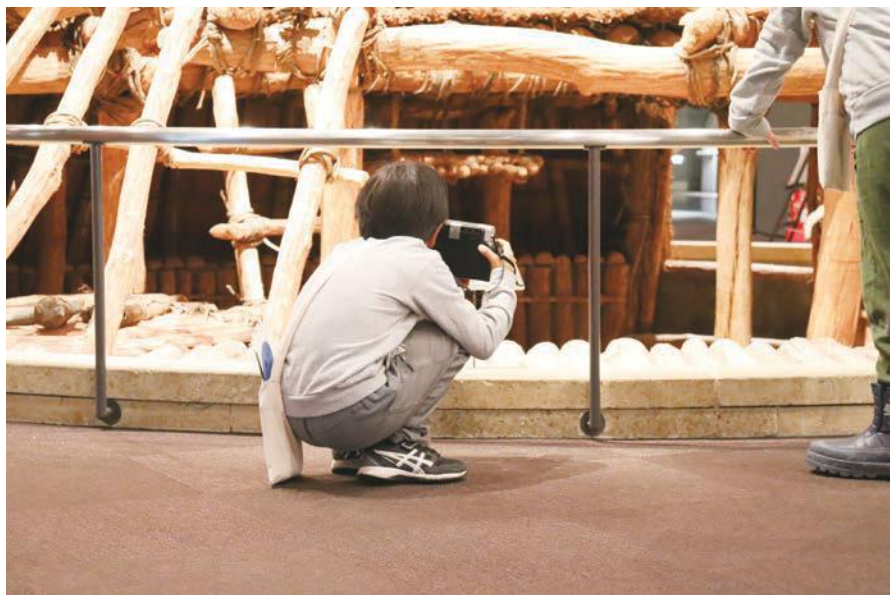



◀スケッチブック、鉛筆、お助けカードをセットにした手作りの調査用バッグ。

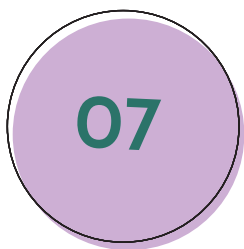




学芸員がいっしょに展示室をまわり、困っていそうなときには相談にのります。







動物のイラストを描こう

DATE 12/15

PLACE スペース・トアル

参加者

西澤真樹子（オンライン）

北村美香さん（オンライン）

川延安直

小林めぐみ

江川トヨ子

塚本麻衣子

山口 拡

今回は、博物館に隠れている動物をスペース・トアルの子どもたちに探してもらいました。その動物を、今日はイラストにしてもらいます。作成したイラストを元に、博物館のお客様にもその動物たちを探してもらうためのマップを作ります。子どもたちの活動がみんなの役に立つ仕組みです。

この日も、オンラインで繋いで西澤さんと北村さんに進行してもらいます。見つけた動物の記録に使ったインスタントカメラではピントが合わなかった写真を撮影し直したり、絵を描くことが苦手でも取り組みやすいようトレーシングペーパーを用意しました。写真はやっぱり自分で撮影したものがいいんじゃないのか…トレーシングペーパーのサイズはどれくらいがいいのか…などという心配をよそに、とても集中して作業してくれた子どもたちでした。

パート2の3回シリーズの最終回です。子どもたちは、それぞれが調査した動物を、教室でじっくりとイラストにしてカードを作成します。今回もオンラインで西澤さんと北村さんに進めていただきました。

まずは、前回の振り返りをしながら、子どもたちが探してくれた動物の紹介からスタートしました。次に、博物館の4つの仕

事（資料収集・保存、調査研究、展示、教育普及）についてもお話をしました。博物館をもっと深く知ってもらうためです。

そして、いよいよカードの作成です。絵が苦手な子どものために裏ワザとして写真を写すためのトレーシングペーパーを用意しました。小学生はイラストを描き、中学生はイラストに加えて、「おすすめ解説」をカー

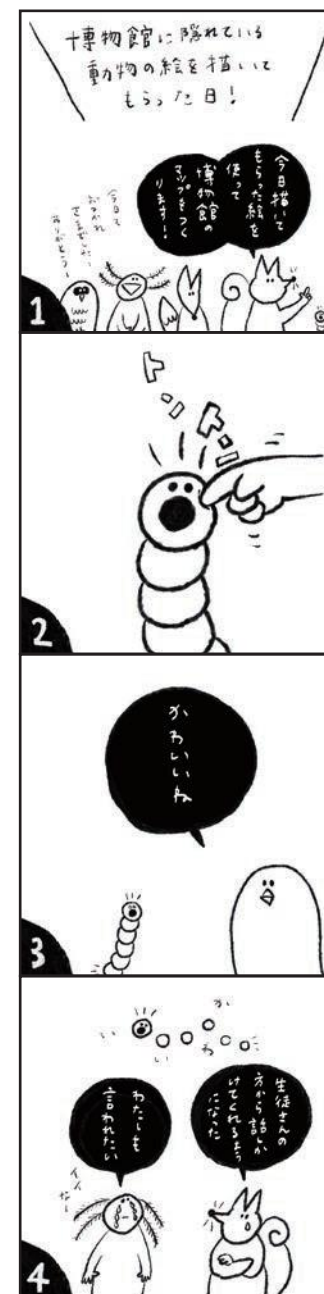
ドに書くお願いもしました。

出来上がったカードは、スケッチブックに貼り付けます。それぞれのスケッチブックは、一つしかないオリジナルな博物館調査手帳になってきました。

がんばれ!
博物館食部

20

2021年12月15日



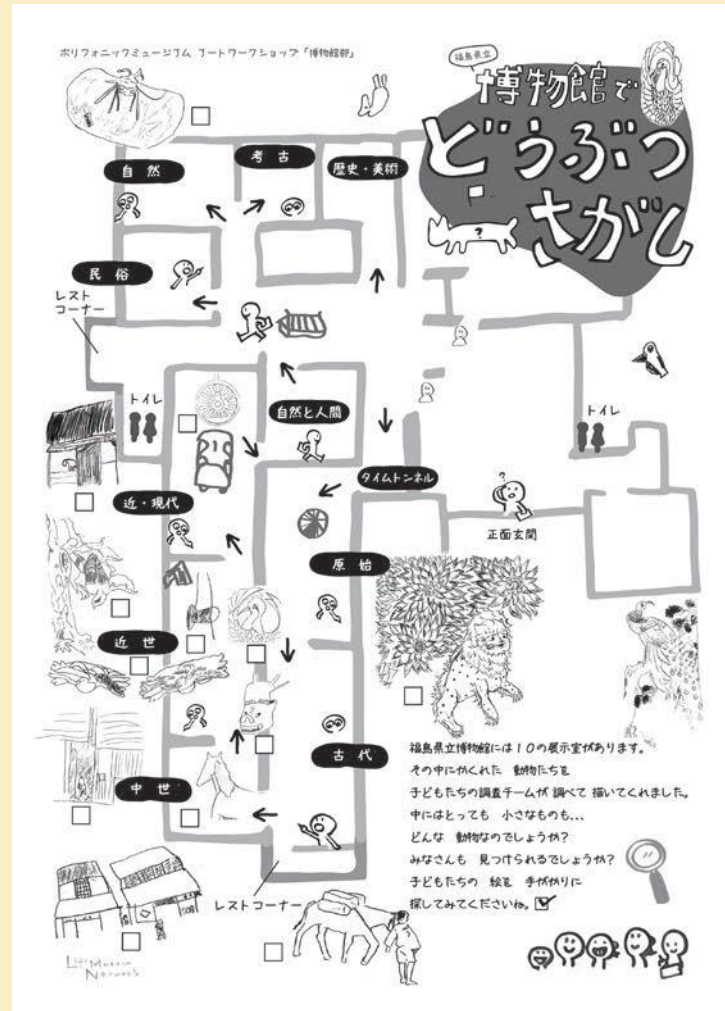
左：子どもたちが撮った写真とピン
トを合わせて撮り直した写真を
セットにして資料にしました。
右：子どもたちの様子もカメラで撮
影して西澤さんたちに伝えるよ
うにしました。



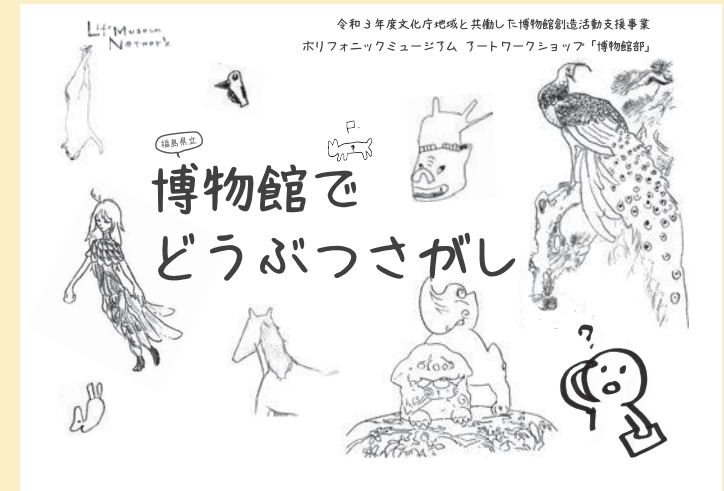
博物館でどうぶつさがし

西澤さんと北村さんが、子どもたちが描いたイラストをマップにしてくださいました。用紙は、子どもたちがいくつかのサンプルに触って選んでくれたやさしい肌触りの紙にし、イラストが映える生成色のものに印刷しました。

福島県立博物館でみかけたら、ぜひチャレンジしてみてください。



↑『福島県立博物館でどうぶつさがし』内面



↑上：表紙 下：裏表紙

マップを持って 展示室を見てみよう

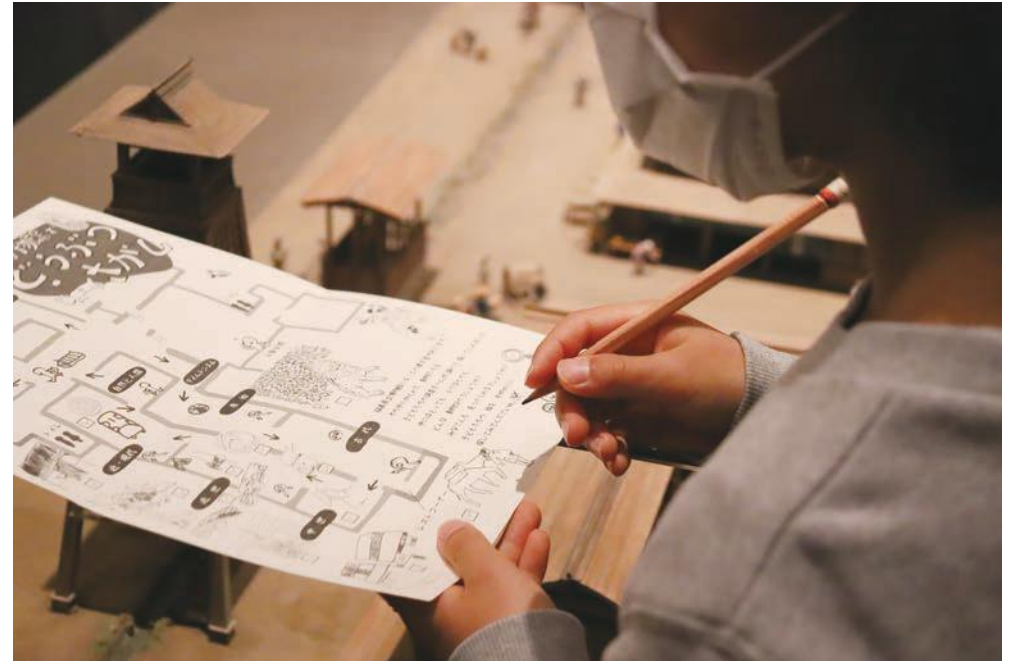
DATE 2/16
PLACE 福島県立博物館
参加者
江川トヨ子
山口 拡

印刷屋さんから出来上がったマップが届きました。このマップを元に、どんな楽しみ方ができるか、どうしたらお客様に楽しんでもらえるか、子どもたちにも一緒に考えてもらいます。

まずは完成したマップを手みんなでもう一度展示室を歩きます。小学生たちには、何分でマップの動物を全部見つけられるか挑戦してもらいます。前回も歩いた展示室でしたが、今回他の人が見つけた動物を探すという視点でまた新鮮に楽しんでもらえたようでした。30分から50分ほどで全部見つけることができました。

中学生の3人には、車椅子に乗って展示室を回り気づいたことをメモしてもらいます。交代で車椅子に乗って「この斜めの展示台は見やすい…」と一つ一つ作品を見てメモをとりながら展示室をまわってくれました。

展示室を見終わってから、どこに置いたらいいか、どんな言葉を添えたら手に取る人がワクワクするかを考えます。博物館の入り口やロビーを回りながら、「ここだと手に取りやすいと思う」とアイデアを出しながら見てまわります。



08

こどものにわであそぼう「水」

DATE 1/19

PLACE 福島県立博物館

参加者

榎田拓哉さん(こどもアートディレクター)

林あゆみさん(LMNのサポーター)

川延安直

小林めぐみ

江川トヨ子

塚本麻衣子

山口 拡

今日から舞台は博物館の実習室です。机の上に白い紙を敷いた上にさらに透明なビニールシートを敷きます。これが今日のワークショップの準備です。「こどものにわ」として様々なワークショップを各地で開催されている榎田さんに、スペース・トアルの子どもたちもワークショップをしていただきます。この日のテーマは「水」。色水を作って、スポットでビニールシートの上に雫を落とします。水滴はキラキラの粒になり、模様を作ったり、絵を描いたりすることができます。思わず「きれい」と声が上がります。どのくらいの水の量なら綺麗に丸を作ることができるのか、どうやってスポットを使うと落としたいところに水が落ちるのか、水の表面張力を体感しながら創意工夫が生まれます。

「僕のワークショップは誰でもできるんです。」と言いながら、机の配置にこだわったり、ワークショップの道具を博物館においておけるキットを作ってくださったり、厳重に準備される榎田さん。「誰でもできる」には、たくさんの工夫と準備が必要です。

パート3がはじまりました。このパートは、スペース・トアルでの学習が終わった放課後の活動として、博物館が子どもたちの自己表現の場となることにつなげることが目標です。アーティストと共に行う創作活動を楽しみながら、「博物館部」の部員として「サッカー部」や「合唱部」・・・のように継続的な活動として博物館に通ってもらえ

るための試行でもあります。パート3で一緒にいただくのは、こどものにわ主宰の榎田さんです。「楽しいと思うことこそがすべてのエネルギーに変わる」と話される榎田さんは、博物館を楽しいと思う場にすることに力を貸して下さるに違いありません。第1回目のテーマは「水」。身近にある水ですが、知らなかったことがいっぱいでした。

色水を1人1人が自分の好きな色で作りますが、同じ色でも作り方によって微妙に色の濃さが違います。最後にみんなの色水をひとつにまとめました。渦を巻きながら色と色の境が消えていく様子は、なんだか子どもたちの活動を通して生まれてきたコミュニケーションの現われのようでした。

がんばれ！ 博物館食官部

㊦ 2022年1月19日



左：付箋に水性ペンで色を塗って…
右：その付箋を水に入れると色が溶け出てきます。▶



上：色水の作り方を説明する榎田さん。
下：みんなで準備します。



それぞれの色ができました。▶



色水をスポイトでとって水滴を▶
作ります。きれいな丸を作るの
には力加減にコツが必要です。



上：塗り絵のように下書きの通りに水滴を落としていく方法の説明をします。
下：水滴を拭き取る代わりに、まさらな雑巾を上から押し付けて模様を写し
とることができます。



色水を片付けるとき、透明な容器の中で混ぜ合わせるとマーブル模様ことができました。



09

こどものにわであそぼう「水」
のつづき

DATE 3/2
PLACE 福島県立博物館
参加者
川延安直
小林めぐみ
江川トヨ子
塚本麻衣子
山口 拓

新型コロナウイルスの影響は考慮しながら進めてきましたが、この日ついに県外にお住まいの櫛田さんが来館できないことになりました。子どもたちには、2回目のワークショップの予定を変更して色水を使ったワークショップをさらに深める時間を過ごしてもらうことになりました。

前回、一つの色水を作るために一つの色を選んでもらいましたが、今回は少し違います。櫛田さんが水性ペンで描いたパラパラマンガを切り取って、それを水に入れてインクを溶かして色水を作りました。パラパラマンガにはいろいろな色が使われていて、それぞれの面積も違います。どこをどうやって切り取るとどんな色ができるか、友達の切り取った部分と比べながら自分なりの切り取り方をしてみます。新しい色が作れるんだということがわかると、全部の色を水に溶かしてみたり、何色ものストライプからインクが溶けていく様子を楽しんだり、好奇心の赴くままに楽しんでくれた子どもたち。手を動かしながら、たくさんの発見に出会いました。



がんばれ!
博物館食部

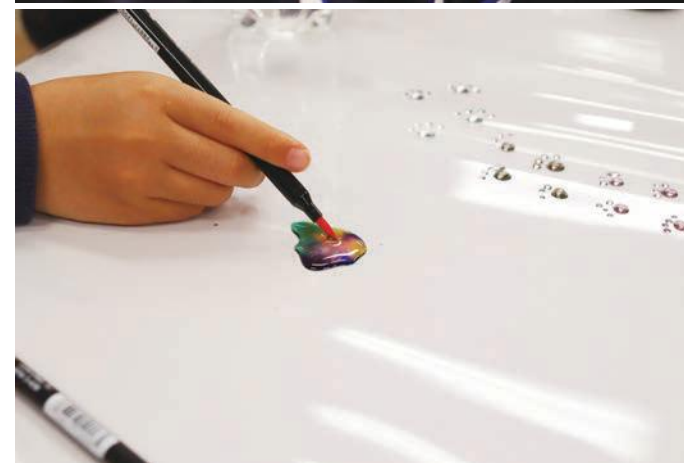
2022年3月2日





パート3の2回目です。この日はまだ、福島県が新型コロナウイルス蔓延防止等重点措置期間だったため、とても残念でしたが、県外にお住まいの榎田さんが来館してワークショップを実施することが叶いませんでした。そこで榎田さんと相談し、子どもたちに何か送ろうということになり、榎田さんにメッセージとしてパラパラマンガを制作していただけることになりました。スペース・トアルの子どもたちのために描かれたパラパラマンガは、とても美しい暖かみのあるものでした。更にマンガをめくって作った映像も用意して下さいました。そこには、榎田さんが関わる場に長年通っているスペース・トアルの子どもたちと同じ悩みや経験を持つ人が制作してくれたパラパラマンガをめくった映像も含まれていました。

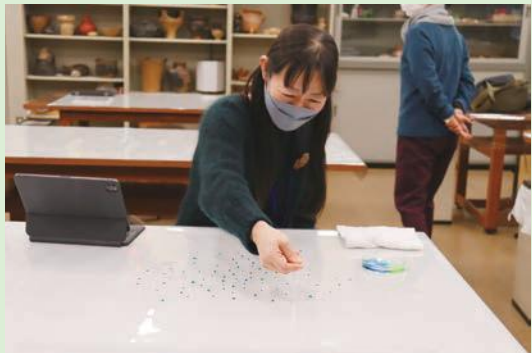
一つのつながりからまた新たなつながりができたとても嬉しいプレゼントでした。さて、そのパラパラマンガにはもう一つ大きな役割がありました。それは、色水をつくる材料にもなるということです。榎田さんから届いたパラパラマンガをひとしきりめくった後、好きな部分を切り取り、水に溶かすとなんと不思議な色が。パラパラマンガに込められたメッセージは「色たちが誕生し、くっついたり、はなれたりしながら、それぞれが響き合う関係が表現できればいいな」。榎田さんと遠くにいる知らない誰かがオリジナルの美しいメッセージを寄せてくれたという暖かな出来事は、きっと目の前の子どもたちの心に何かを芽生えさせてくれたと思います。



スペース・トアル

虹色の子どもたちと

アートワークショップ
博物館部





大里 正樹

OOSATO Masaki

福島県立博物館 学芸員

LMN の一環として企画展「ふくしま蕁の文化」と絡めて県内の適応指導教室の皆さんの学習プログラムを行いたいとお話があり、この取り組みに参加させていただきました。私自身はこうした実践経験ははじめてでしたが、Web ミーティングでのレクチャーを

受けたうえで、一般的なギャラリートークとは異なる形で企画展を紹介しともに見学するという貴重な経験となりました。

企画展「ふくしま蕁の文化」では、第1章で様々な蕁人形を展示していたことから、キャラクターとしてとても特徴ある資料が多くありました。このため事前学習で参加者の皆さんの制作したスケッチブックを見ると、個々の資料そのものの大きさ・表情・形状などに興味を持った人が多いと感じました。

そして迎えた企画展見学の日。展示見学の際は参加者数名ずつのグループに学芸員1名がつき、一緒に回ります。Webでのレクチャーで私たちに与えられた今回の見学時の原則は「教えない」ということ。また仲良し同士のグループではなく、あえてふだんあまり接点のないメンバーでのグループ行動という形をとりました。

最初の自己紹介では初対面の人が多く、なかなかすぐに打ち解ける感じではありませんが、我々自身も感受性のアンテナを最大限に広げながら、資料を見て感じたこと、思ったことを引きだし、何でも言い合えるような場を作ることに腐心しました。

話のきっかけづくりとして、みんなで一緒に蕁を触りました。手前みそになりますが、蕁という素材の持つ魅力は大きいと思いました。今ではあんまり触れる機会はない。でも毎日食べているお米の茎の部分と言えばだれでもわかる。その瞬間に日常に接続し、「蕁

の文化」への扉が開かれます。蕁が手仕事であつという間に縄になっていく様子などに目を丸くする人、その場で作った蕁細工を記念にと持って帰ってくれた人もあり、その率直な驚き・反応はうれしいことでした。

さて、「教えない」という原則のもとでの展示室見学ですが、私たち博物館学芸員はギャラリートークなど人前で「教える」ケースのほうが多いと思います。発問も出てこない中で、教えない、説明しない。かといって無反応や沈黙も怖く、話を引きだしたい。こちらもわざと的外れなことを言って水を向けてみるとか、いろいろ試行錯誤でした。うまくいった点、うまくいかなかった点などありましたが、参加者それぞれが独自の感受性で、展示資料と向き合ってさまざまな気づきを得ていく過程に立ち会えたことは貴重でしたし、展示担当者から見ても「そういうとらえ方があったか！」と目からうろこの落ちるような新鮮な思いをしました。

その後、学級を訪問しての事後学習の機会では、展示見学の際にはできなかった実際の蕁細工の民具を触って使ってもらおうということもでき、履き心地や仕組みなどを細かく見ながら体験できたのではないかと思います。博物館や事後学習での帰り際、いつまでも手を振ってくれていた児童・生徒の皆さんの姿は今も強く印象に残っています。



西澤 真樹子 NISHIZAWA Makiko

認定 NPO 法人大阪自然史センター職員

博物館部の最初の打ち合わせで「地域の子どもたちにふらっと来てもらえる場所になりたい」と、このプロジェクトのねらいについて話された時の正直な気持ちは「…分が悪いな！」でした。それは、あまりにも県立博物

館が重厚で、巨大で、静かで、歴史がありすぎるからです。そして教育のにおいがします。こういうものを子どもたちは反射的に避けます（一部の生き物好きや博物館ファンの子どもを除く）。中の学芸員さんたちは出会ってみればとても優しくて魅力的な人たちののに、立派な箱が壁になってしまっている。そうか。つまりこの壁をほじってうすくする、あるいは梯子を勝手にかけて、壁なんて大したことないと思わせるのが私の役割か…。責任の重さに緊張しながらウンウン悩み、捻り出したプログラムが「博物館でどうぶつさがし」。気をつけたポイントは3つです。

〈嘘じゃない、本当の課題の解決につながるか〉

子どもは嘘に敏感です。それやって何になるの？に答えられないテーマは長続きしません。壁の向こうの博物館の悩みを学芸員さんの口から打ち明け、こんなに素敵なものがあるのに見てもらえないから助けて～。と伝え、今回の作業は博物館の見所や見方を自分たちの手で増やすための調査、と納得して取り組んでもらえるようにしました。意味づけは私にとってもモチベーションになりました。

〈子どもたちが安心して過ごせるか〉

普段の教室から出て、慣れない空間で新しい人に会うのはエネルギーを使います。単発でなく複数回シリーズとして、同じ空間に集まり、同じ顔ぶれに何度も出会うことで、環

境の変化を小さくしました。進行についても毎回最初に今日の進行とやることを共有し、会場にも進行表を掲示。人に聞かなくても全員が、今何をしているのかわかるようにしました。

今回はコロナの影響もありオンライン併用で実施しましたが、慣れた教室で参加する時間も悪くなかったのではと思います。

〈子どもたちから助けてもらう方法になっているか〉

教える側（博物館）と教えられる側（子ども）から離れられるよう、子どもたちが自分の判断でできることを可能な限り多くしました。また「見つけた」の蓄積を実物の写真で感じられるよう調査にはチェキ（ポラロイドカメラ）を使用。撮影されたものは次の会で共有し「みんなが博物館にしてくれているのはこんなこと」というメッセージを送るよう努めました。

反省点としては、移動、説明、班わけ、調査、共有、そしてまた帰るために移動・・・と時間が目まぐるしく、余裕が少なかったこと。半日くらいかけて実施しても良い内容でした。もしもっとゆっくり取り組めるなら、一年くらいかけて課題解決の方法から一緒に考えたかったですね。

少しの時間でしたが、この体験を通して、子どもたちと博物館がお近づきになるお手伝いのできたのなら何よりの喜びです。みんなとまた、博物館で会えますように。



北村 美香

KITAMURA Mika

結 creation 代表

今回ご縁をいただき、県内の適応指導教室の皆さんと一緒に「博物館どうぶつマップ」の作成をご一緒させていただきました。私にとって会津若松は初めて訪れる地。生徒の皆さんたちも「初めまして！」の関係の中で、まず自分を受け入れてもらえるのか。そして、

博物館という場を受け入れてもらい、身近に感じてもらえるのかという不安が半分。新しい何かが生まれて来そうなワクワクが半分だったことを覚えています。

最初の出会いはリモートで画面越しでした。現場の空気感や皆さんの表情やしぐさをモニター越しでしか感じられない制約があり、どうすれば一人ひとりの思いを汲み取れるかを裏テーマに置きつつ、準備を進めていきました。画面越しに顔を見たとき、皆さんより私の方が不安に思っていたかもしれません。皆さんはたくさんの笑顔と一緒に、私たちになんとか伝えようと、それぞれが表現しながら暖かく迎え入れてくれました。

次に直接会った時、向こうからたくさん声をかけてくれました。照れ屋な人は恥ずかしそうにこっそりと。元気な人は「喋り方訛ってるね。」「テレビに映ってた人だね。」などと声をかけてくれました。展示室での動物探しの間も、しっかり展示を見て、友達や先生に気づいたことなどを話しながら、一緒に回っていた私たちのことも気遣ってくれることが何度もありました。帰り際には「今度はいつ来る？」そんな言葉もかけてくれました。この言葉を聞いたのは、直接顔を合わせてお付き合いを深めていった博物館の皆さんの存在が大きかったのではないのでしょうか。

最後の会も残念ながらリモート開催だったため画面越しでしたが、現地で皆さんが博物館の方と一緒に楽しそうに話しながら作業を

されている光景がなんとも嬉しく、その場に行けなかったことが寂しく、羨ましくも思っただけです。画面越しでも羨ましく思えるような状況は、「何度もあったことがある人」「たくさん話したことがある人」「いつも笑顔の人」…。そんな想いや経験が積み重なって信頼関係が構築されたのだと感じました。皆さんの中で博物館という存在が少しずつ大きくなり、少しずつ受け入れてもらえ始めているのではないかと。近くにあるのに遠い存在だったかもしれない博物館が、新しい出会いと視点から楽しく安心できる場所になりつつある。そんなふうに感じました。

博物館は、どの人にも開かれている場所です。それぞれが興味関心や時間の中で訪れ、活用できる場であることが求められます。「自分の居場所」だと思ってもらい、活用してもらうためには、焦らず少しずつ寄り添っていくことが大切だということを、この取り組みで改めて気づかせてもらいました。この取り組みで構築した関係を、短期的な取り組みではなくこの先も継続していただくことを切に願っています。



櫛田 拓哉

KUSHIDA Takuya

こどもアートディレクター/
こどものにわ代表/
NPO 法人ふくしまグリーンキャンパス代表

「この毛なんの毛？」

こどもたちと車座になって3回目のワークショップの話をはじめた私の肩に乗った一本の白い毛をつまんだ男の子からの突然の質問。「この毛はくっしーの家に住んでる動物の毛だねえ」「白髪じゃないの?」「鷹の他に

も動物飼ってるの?」「ネコじゃない?」「ちがうよ」「あ、犬だ!」「あたり〜」自然と生まれた関心事がみんなとの対話になり、東日本大震災で被災した犬を引き取って飼っている飯館村の被災犬「ソニ」の物語をはじめたらみんなとても興味深く真剣に耳を傾けてくれたのでした。その姿をみて全く関係のない話でもこの場所では、ささいな事でも気になった事や心配な事、嬉しい事、嫌な事も含め、「なぜ?」「どうして?」「どうなるの?」の問いをいつでも、どんな時でも受け止めてくれる場所になるよと、みんなに感じてほしいと心から思った瞬間でした。

こどもたちそれぞれにふと思う「なぜ?」にミュージアムはこえてくれる場所です。

しかし、その答えが探せる場所であっても、自発的にその問いや想いを素直に言える事、行動に移す事はそう簡単ではありません。

私が関わったある教室のこどもたちは学校に行かないという選択をした子たちです。その背景や理由、期間はそれぞれにあると思いますが、同世代の子どもたちが多くの時間を過ごす場所の代わりとなる彼らの居場所は決して失われてはいけないものです。

こどもたちのあたりまえの日常がある日一変した時、ミュージアムは自分という存在に対しての問いをも受け止めてくれる役割があるのではと思っています。

それは「いつか」や「今度」ではなく「いつでも」という開かれた日常の中に。

アーティストもまた、ミュージアムの中で子どもたちの「問い」や「感覚」を行動や表現へと導いてあげる大事な役割だと思います。こどもたちと博物館を繋ぐ存在です。

私がこどもたちと関わったワークショップは博物館が日常的に居たい場所になるためのきっかけづくりと考えました。私が常に子どもたちと行うワークショップは、その過程で変容していく身近なものを使った自然現象が相手です。作品という形はあっていないようなもので、自分が関わった事で変容した「痕跡」のようなものは、時にうつくしい姿を見せ、時には消えてなくなってしまいます。この思いもよらない出来事に遭遇して一緒に笑ったり驚いたり、感動したりしながら「きれいだったね」「たのしかったね」「またやりたいね」「つぎこんなことしたいね」「会いたいね」「また博物館に来たいね」と思いあえる時間を重ねていく事で、アーティストが不在でも博物館が自分たちの日常の場所に少しずつ近づいていく、自分で行きたい場所、居たい場所になっていってほしいと思います。

いつか訪れる遠くない未来の会話「今日はどうする?」「博物館で過ごすよ!」



教育相談員

今回参加した子どもたちは、集団が苦手だったり、他者とのコミュニケーションが苦手だったりするために、様々な体験活動に参加する機会があまりありませんでした。ほとんどの子どもが博物館を利用したことがない、学校の授業で1、2度行ったことがある

というくらいで、博物館が身近な場所・楽しめる場所とはあまり感じていないようでした。そんな子どもたちに、博物館の楽しみ方を知ってほしいという提案をいただき、このプログラムに参加させていただきました。

プログラムは、「企画展『藁の文化』の見学」「どうぶつ探しマップづくり」「アーティストとの創作活動」という3つの活動で構成されており、事前学習や事後学習も大変充実していました。

企画展見学の事前学習では、パンフレットの切り抜きや展示物の写真をスケッチブックにスクラップしてイメージを膨らませた上で、見てみたい展示物の一つ選びました。事前にどんな展示物があるのかを知り、見学では自分が選んだ展示物を探す、という見通しがもてたことで安心して見学ができたようです。「思っていたよりも大きかった」「別の展示物もかわかった」など新たな発見もありました。また、事後学習では映像を見ながら学芸員の方に展示の解説をしていただき、実際に藁で作られた道具にも触れさせていただきました。感じたことや疑問に思ったことを学芸員さんに伝える様子も見られ、博物館を少し身近に感じる事ができたように思います。

どうぶつさがしマップづくりの事前・事後学習は、大阪や滋賀の博物館と繋がりオンラインで行われました。その場に行かなくても遠く離れた博物館の様子を見ることができた

り、様々な場所から参加している人と一緒に学習ができたりと貴重な体験となりました。実際の動物マップづくりは、展示室の中に隠れている動物を探し出してインスタントカメラで撮影し、写真の動物を紙に書き写すという活動でした。身近な動物を探すという切り口から見学をすることで、いろいろな視点から楽しむことができるということを実感することができたように思います。できあがったどうぶつさがしマップは博物館のお客様に配られると聞き、とても嬉しそうでした。

最後に、アーティストさんとのワークショップを体験しました。第1回目のテーマは「水」。水に色をつけて色水を作り、スポットで色水の粒を並べたり形にしたりして自由に表現しました。「きれいだね」「いいね」と声をかけられて「もっとやってみよう」「おもしろい」と感じる事ができたのだと思います。博物館からの帰り道、子どもたちは「楽しかった」と相談員に話しており、「次は何をするのかな？」と2回目、3回目を楽しみにしています。

このプログラムの活動を通して、学芸員やアーティストの皆さんと何度も交流させていただきながら、多くの体験をさせていただきました。様々な方と関わりながらこのような体験を重ねていくことで、子どもたちは楽しさを実感し、それぞれの自信へとつながっていくのだと思います。このような機会をいただけたことに感謝申し上げます。ありがとうございました。

講師プロフィール

- | | |
|-------|---|
| 伊藤 達矢 | 東京藝術大学特任准教授。ライフミュージアムネットワーク実行委員会委員。東京都美術館 × 東京藝術大学「とびらプロジェクト」や上野公園にある 9 つのミュージアムを連携させた「Museum Start あいうえの」を企画運営。「とびらプロジェクト」の一環としてアートコミュニケータ（とびらー）の立ち上げからその運営等にも携わる。 |
| 西澤真樹子 | 認定NPO法人大阪自然史センター職員。大阪市立自然史博物館外来研究員。なにわホネホネ団団長。博物館や自然の面白さを伝えるためにアイデア満載のミュージアムグッズの開発や子ども向けのワークショップに多数関わっている。 |
| 北村 美香 | 結creation代表。大阪市立自然史博物館外来研究員。博物館教育、博物館のワークショップ、体験学習を研究。「地域と共に発展する場の形成をめざして」など論文多数。 |
| 櫛田 拓哉 | こどもアートディレクター。こどものにわ代表。2000 年より現在まで「東京さぎのみやアトリエ」でこどものにわ主宰。2011 年東日本大震災を機に、福島県二本松市にて子どものための震災復興支援を行う。2017 年NPO法人ふくしまグリーンキャンパスを設立し代表理事に就く。 |

ポリフォニックミュージアムとは

ライフミュージアムネットワーク実行委員会はこれまで培ってきたネットワークを基盤として、令和3年度より新たなポリフォニックミュージアムを立ち上げました。これは ICOM 京都大会で提案された「過去と未来についての批判的な対話のための民主化を促す包摂的で様々な声に耳を傾ける空間（ポリフォニックスペース）」を各地に創出するための福島県立博物館の試みでもあります。今年度は各地域固有の歴史文化の再認識・再発見と、そこから立ち上がる課題への向き合い方の考察、その先にある未来像の創出を通じた、ミュージアム的な場の多様な展開により、持続可能な地域社会への貢献を目指します。

| 事務局より

ポリフォニックミュージアム アートワークショップ4「博物館部」のテーマは、この教室の子どもたちとの出会いが生み出したものでした。

学校という場所に何不自由なく通い学んでいる子どもたちの多くは、放課後、自分が選んだ部活動やクラブ活動等の課外活動を楽しんでから帰宅します。一方、それぞれが抱える様々な理由からこの教室に来て学んでいる子どもたちは、「さようなら」のあいさつとともにまっすぐに帰宅します。その違いをマイナスと捉えていました。しかしながら、ふと視点を変えてみれば、この子たちは放課後を柔軟に活用することができる自由時間を持っているのです。もし、活動範囲の選択肢が広がれば、学びの楽しみを今以上に味わってくれるのではないかと、その選択肢に魅力を感じてくれれば、子ど

もたちが自ら持っている可能性を更に伸ばすことができるのではないかと等思いを巡らせました。その過程において、未知の職業やその職業を生業とする大人たちとの出会いがあれば、視野の広がりとともに将来の夢も広がるのではないかとその思いを抱き、博物館として選択肢の一つになることを目指し、「野球部」「パソコン部」・・・と同じように「博物館部」としたのです。

段階的にゆっくりと博物館を身近に感じてもらうために、スタートからのプロセスを3つのパートから構成し、プログラムをアーティスト、実行委員会委員、事務局で作成していきました。パート1では、企画展を楽しむための事前学習の時間を大切に結果、子どもたちは「本物」の作品を見る楽しみや期待感を膨らませ、コミュニケーター役の学芸員と共に見学しました。ここで目指したことは、自分が感じた「魅力」や「面白かったこと」を言葉で表現し、人に伝えて共感し会える喜びを感じてもらうことでした。

パート2のプログラムは、自分のためではなく、困っているミュージアムの現状を知り、一役担ってもらうために作成した「どうぶつさがしマップ」です。作成だけでなく、このマップをどのように使えばミュージア

ムを楽しむことができるかについても、自ら体験しその方法を考案してくれました。

そして、最後のパート3は、色水作りからはじまり、テーブルの上に色水で作品を描くことにチャレンジしました。大量の紙コップを重ねてつくる立体物。そこには楽しさ故に創造が連鎖的に生まれ、喜びとなり継続し、作品をより発展させたいという思いを引き出すプログラムの存在がありました。

初めて出会った時のこの教室の子どもたちは、ちょっと緊張気味でした。私たちが、「子どもたちに受け入れてもらえるのかな」等の不安を持ちながら臨んでしまったため緊張が伝染してしまったのかもしれませんが。しかしながら、回を重ねていくたびに、玄関まで送ってくれたり、「次はいつ来るの」と尋ねてくれるようになりました。対話型鑑賞では、人前で発表することが苦手な子ども「気に入ったモノの紹介」を恥ずかしそうにしながらも頑張って発表してくれました。どうぶつさがしマップづくりでは、「時間が足りない」と言いながらうれしそうにカメラを片手に博物館の隅から隅を見てまわってくれました。見つけた動物をイラストに書き起こす作業は、真剣そのもの。それはきっと、自分の作品作りの意識ではな

く、博物館のために作っているという思いからだと感じます。一筆一筆とても丁寧に描いてくれる様子を見ているだけで、「博物館部」の存在意味を感じることができました。また、「水」のワークショップで見せてくれた驚きの顔と描くことを楽しむ顔。どの子も素直で、純粋で、様々なことに興味があって、熱心で、気遣いができて・・・この教室の子どもたちと一緒に活動を重ねて行く度に、私たちが楽しみを見だし、自然と笑顔になり、続けていきたいと思えるパワーを与えてもらいました。

雪が溶け始め、道端に緑色の草が見え、桜の木の蕾みが膨らみ始めるころに、一人、二人が「昨日の続きをやりに来ました」と受付で声をかけてくれる日が来たら、そこから彼らのさらなる一歩と私たち博物館の新たな一歩「開かれたミュージアム」のはじまりになるのではないかと考えます。今まで博物館の存在が遠いものと感じていた人たちに、博物館の魅力とともに、未知の人や場所とかかわることの魅力を感じてもらえることができれば、人生に小さな一滴のエキスをもたらすことができるかもしれないとの感触を得ることができた事業になりました。与えること以上に学ばせていただいた喜びと感謝があります。

本事業の実施にあたって多くの方のご協力を賜りました。
本事業の趣旨に賛同してくださったアーティストのみなさま、
県内の適応指導教室のみなさま、
担当する教育委員会、
また、応援してくださったみなさま、
共に「博物館」を開かれた場所にするために、考え、言葉を交わし、
プログラムを作成し、試行させていただき、
誠にありがとうございました。
未来の「博物館」の姿を見せてくれた虹色の子どもたちに、
心より御礼申し上げます。

文化庁令和3年度地域と共働した博物館創造活動支援事業

ポリフォニックミュージアム

アートワークショップ 博物館部 「スペース・トアルー虹色の子どもたちとー」記録集

執筆 伊藤達矢、大里正樹、北村美香、櫛田拓哉、西澤真樹子、某市教育相談員

編集 川延安直、小林めぐみ、塚本麻衣子、山口拡、江川トヨ子（実行委員会事務局）

テキスト・デザイン 江畑芳

テキスト （巻頭）小林めぐみ、（註・事務局より）江川トヨ子

撮影 江畑芳

印刷 北斗印刷株式会社

発行 ライフミュージアムネットワーク実行委員会

〒965-0807 福島県会津若松市城東町 1-25 （福島県立博物館内）



POLYPHONIC
MUSEUM



Agency for Cultural Affairs, Government of Japan

