

研究ノート

子どもたちの学びを支える博物館活動 - これまでの実践の総括 -

荒木 隆*

1. はじめに

平成30年9月6日(木)から2日間にわたって東北歴史博物館において「子ども向け展示とワークショップを考える研究会」が開催された。

筆者も報告者の一人として当館における子ども向けプログラムの考え方や取り組み状況について発表する機会を得た。

当館ではこれまでに平成9年度の森幸彦氏による子ども向け企画展「縄文たんけん」をはじめとした関連事業実践をはじめ、平成10~12年の長島雄一氏による出前授業を中心とした学校連携事業など、博物館の教育普及事業に関して全国的にも先駆的な取り組みが行われていた。

この折に長島雄一氏から提起された博学連携事業の重要性と、それを基盤とした「開かれた博物館」構築のための課題については、残念ながら当館の運営において効果的な継承が図られていないのが現状である。

今後の当館を含めた博物館、さらに社会教育施設における子ども向けプログラムの更なる充実に向けた取り組みを模索する足がかりとして、先の研究会当日の発表内容をもとに、これまで筆者が取り組んできた子ども向けプログラムの総括を行うと共に、今後の課題や展望について検討を加えていきたい(図1)。



図1 学校対応プログラムの実施状況

2. 国・社会が抱く博物館像

中央省庁は国民の意識動向、有識者の意見を取り入れるための各種審議会などを設置しながら、今後の行政のあり方、国民が何を望み、どのような社会に向かおうとしているかなどを分析しながら政策を決定している。

当然のことながら、行政機関としての博物館も、今後の博物館の進むべき姿や求められている役割について検討するうえで、文部科学省の行うさまざまな調査報告や審議会答申などを踏まえた議論が必要になってくる。

平成20年に出された中央教育審議会答申によれば、学校や地域等と連携しながらさまざまな活動を行っていく博物館が求められており、地域社会を支えていく中核施設の一つとして重要な社会教育施設であると位置付けられている。新しい「知の循環型社会の構築」に向けた拠点施設としての博物館の役割が期待されているといえる。

さらに、平成18年の教育基本法の改正、それに基づく平成20年の社会教育法及び博物館法等の改正、さらには平成30年の文化財保護法及びその関連法の改正などにより、地域に開かれ、地域とともに、もう一歩踏み込んで地域の発展に役立つ博物館の姿が、現在よりも一層求められているといえる。

改正教育基本法では生涯学習の理念が第3条にはじめて規定され、それに基づく平成20年の中央教育審議会答申の中には、「社会教育と学校教育が『目標の共有化』をした上で、社会教育行政がより積極的に『出向いて』学校教育の支援を行うこと」が盛り込まれている。さらに第13条では、学校、家庭及び地域住民等の相互の連携協力規定の新設により、国及び地方公共団体が社会教育に関する任務を行うにあたっての努力義務として、学校、家庭及び地域住民等の連携及び協力の促進に資することが追加されている。

博物館法の改正においても、地域住民等が社会教育の学習の成果を活用して行う活動の機会の提供等が規定されており、地域住民等が博物館等の社会教

*福島県立博物館

育施設において、社会教育の学習の成果をボランティア活動等により生かしていくことをねらいとしている。

これについても、文部科学省通知の中で博物館における展示解説活動などが例示されており、これらの活動の機会を保障することが求められている。

さらに博物館協議会の委員として、家庭教育の向上に資する活動を行う者（相談員、保育士、児童福祉士、PTA、子育てサポートリーダー等）を加えることとしており、社会教育の中で家庭教育の重要性に目が向けられていることも見逃せない。

これらのことから、学校教育と社会教育をより密接に連携させていくことは必要不可欠であり、これまでの行政機関との連携だけでなく、学校・地域社会との効果的な、さらに発展性のある連携事業が求められている。図書館や博物館等の社会教育施設に加え、学校支援地域本部事業が開始されるなど、地域住民が社会教育の成果を生かす場の整備が進められているなかで、博物館学芸員に必要な資質についても従来とは違ったものが求められてくる。

日本の博物館は伝統的に学術研究を機軸とした活動が欧米よりも強く重視され、いわば「研究者の目」で博物館全体事業、さまざまな事業計画やその事業評価を行ってきた。

しかし、先のような社会の要請、博物館の存在意義を考える学芸員自身の内省的な検討などから、研究やその成果発表としての展示活動だけでは時代の要請に応えられないという認識は広く浸透してきており、旧来の博物館のように、研究と展示だけをやっていればよいという意識は払拭されてきている。

これからの時代は更に複数の視線を持った学芸員が期待され、そのような視線のもとに事業計画が立案できる学芸員が求められると考える。博物館活動の基底をなす学術研究に対する「研究者の目」はもちろんのこと、それに加えて学校との連携では「教師の

目」、地域社会との連携では「親の目」、さらに「地域住民としての目」を合わせ持った学芸員による企画立案・事業運営が求められることになると思う。

地域社会の中で真に存在感・存在意義のある博物館として期待される活動を実践していくために、学芸員に求められている資質は、今後さらに深まりを求められ、改正博物館法第7条にあるように、学芸員の資質向上に向けて各都道府県教育委員会は必要な研修を行うように努めなければならない、さまざまな研修機会の確保が求められている。

このことは研究者としての学芸員だけでは不十分であり、研究者の目を持ちながら、さらにその上に重なるように複数の「目（視線）」が必要であることを意味している。十分な調査研究に基づく新たな知見を、来館者をはじめとした利用者に、どれだけ分かりやすく提示し、考えていただくきっかけを提供できるかは勿論のこと、さらに、博物館で学んだり、考えたり、感じたりしたことを基にして博物館以外の場で来館者が地域社会に能動的に働きかける活動を実施していくきっかけをどのように作っていくのが重要な視点になってくる。

さらに、そのような行動する県民を博物館が共に活動する中でどのように支援していくことができるのかといった点も、車の両輪のように合わせて考えていかなければならない。

このように、今後の博物館事業は、実際に活動・行動する県民、さらにその予備軍を含めれば、すべての世代・性別を対象としたあらゆる人々が対象となる。当然、学齢期の子どもたちも対象となるのは言うまでもない。そのため、学校で学ぶ学習者としての児童・生徒という側面だけでなく、地域住民の一人としての児童・生徒、さらに将来の地域社会を形成していく市民予備軍という視点で子どもたちをどうとらえ、博物館活動の中にどのような意図を持って子ども向けプログラムを企画立案していくのが、より一層問われる時代となってきた（図2）。

少子高齢化が叫ばれて久しいが、現在の少子超高齢化社会の日本、今後さらにさまざまな課題が発生する日本の将来を担っていく子どもたちを、健全な国民・県民・市民として、よりよき社会の主体者として育てていく上で、学校教育の中で、また別な角度である社会教育の中で博物館が担っていかなければならない役割は大きいと考えられる。

3. 深い学びを支える博物館の姿

このような社会的要請の中で、博物館の存在意義を考えた場合、筆者は目指すべき博物館の姿として以下の3点を強調したいと考えている。



図2 子どもたちへの展示解説風景

ア) すべての人に開かれた博物館

イ) 学術研究の成果を基に、現在の自分の生活や将来を考えるきっかけとなる博物館

ウ) あらゆる人と連携して活動する博物館

現在の「生涯学習社会」の中で重要な役割が期待されている博物館の姿は、昭和56年の中央教育審議会答申「生涯教育について」に源泉が求められる。

生涯学習という言葉の概念規定が行われ、自己の充実・啓発や生活の向上のために、必要に応じて自己に適した手段・方法を自ら選んで、生涯を通じて行う学習、全ての年代を対象とした「学び」の活動が生涯学習であるとされた。

その意味で、すべての博物館事業が、すべての県民にとって「わかりやすい」「興味を持てる」「知的に楽しめる」活動になっているかを常に自問することは大変重要なことであると考えている。

さらに、すべての県民を対象とした博物館活動とするためには、年間行事の全体計画を作成する段階で、少なくとも年代・性別・活動の種類などを考慮に入れた事業計画案となっているのかを検討することも重要である。つまり博物館の事業総体として、すべての県民をターゲットにした「知的な学び」の場となっているか常に意識化が必要である。博物館は単なる研究機関ではなく、社会教育機関・生涯学習を支える教育機関であることは自明の理であり、この原則に実態があっているのかを常に検証しながら事業を運営していく姿勢が求められるともいえる。

筆者がめざす博物館の姿を語る時に象徴的な指標として取り上げるのが来館者の入館・退館時の表情である。筆者の理想とする来館者の姿は、玄関に入ってくる来館者の「ワクワクするな。」「何があるかなドキドキするな。」という期待の笑顔、玄関から出る時に見せる「満足したな。」「得したな。」「おもしろかったな。」という満足の笑顔である。つまり、博物館に対する期待と満足の「笑顔」である。

この来館者の笑顔を想像しながら、筆者は事業の企画運営にあたっている。その際に特に大切に考えていることが以下の3点である。

①博物館は楽しいところである

「楽しい」という感情は、すべての活動を行っていく源泉になっており、活動の成否を分ける重要な要素である。そのため、博物館における活動は楽しいと感じる要素がなければ、能動的な学びへと繋がってはいかない。

しかし、楽しいと感じる活動は非常に広く多岐に渡っており、博物館における楽しさは、遊園地のようにただ単に刺激的、現実を忘れさせるような直接的・感覚的なものではなく、教育施設としての持ち味

を生かしたもっと次元の高い楽しみを伴う場となるように構成していかなければならないと考えている。

②楽しいと感じる場の構成

博物館における楽しさは、まさに学びに立脚した知的な好奇心をくすぐるものであり、そのような場を構成していくための要素として「発見」というキーワードを意識している。自らが持つ既存の知識や経験をフル活用して新たな発見へと自らの思考を導いていく活動を通して、新たな「学び」の成立する活動が展開する場としての博物館事業が位置付けられると考えられる。

③学びのサイクルを意識する

新たな発見に導く道筋は、さまざまな思いや活動・思考が連続した「学びのサイクル」としてとらえることができる。

ア) 「へえ～」といった新たな事象発見の種

イ) 「おそらく～だろう」と既存の知識を動員して考える段階

ウ) 「え～何でそうなるの？」という予想を裏切る事象の発見の段階

エ) 「なるほど～ということなんだ。」という納得と理解の段階

オ) 「だったら～はどうなんだろう。」という他への応用の段階

この最後の段階は次の学びのサイクルの第1段階となり、博物館での「学び」の連続へとつながる。この「学び」の連続性が知的活動への欲求と結びつき、知的に「楽しい」と感じる活動となっていく。

以上の3点を意識しながら、担当している事業が来館者にとって「楽しい学び」を保障する場となっているかを検討しながら実践を行っていく必要があると考えている。

4. 学びを支える展示室の役割

(1) 常設展示室の役割

どの博物館にも常設展示室は存在する。常設展示室は、その博物館の一番の顔の部分であり、その博物館の持つ役割を端的に表している部分であるといえる。その意味で、常設展示室はまさにその博物館が来館者に伝えたい思いが込められた場である。

筆者は、当館の常設展示室を以下のような場として位置付け、その役割を効果的に果たすことができるような場として、常設展示室を中心とした場所で実施される活動の企画運営にあたってきた。

当館は福島県が設置した博物館であることは言うまでもないことであるが、その意味を筆者は「福島県に対する理解を深め、県民としての誇りを醸成するための場」となるよう期待された施設であると理



図3 常設展示室での展示解説

解している（図3）。

当館は、福島県民のアイデンティティー確立のための場として、県としての行政サービスの一環として設けられたものであるとともに、県外からの観光客に対しては福島県の理解を図る絶好のPRの場でもある。

その意味で、すべての県民に、そして多くの県外の方に見学して福島を理解してもらうための場として、どのようなあり方がよいのか、常設展示室という空間をどのように活用していきけるのかを常に吟味し、実践に結び付けていくことが必要である。

さらに、東日本大震災以後は、郷土に誇りを持ちながら復興に前進する福島県民の心の支えとなるように県民の郷土愛を形成していくうえで、常設展示室の果たす働きは大きく、震災前よりも期待される機能として重要さが増してきていると考えている。

福島県に誇りを持ち、福島県の素晴らしさを体感できない県民が、この福島県の復興をやり遂げることができるであろうか。

震災復興に向けた取り組みがまだまだ続く現在、福島県のアイデンティティーを全ての世代が持つことが復興を進めていくうえで重要なことであると考えている。

その意味で、福島県民の精神的支柱になれるかどうか博物館の最大の使命となってきたと考えている。心の震災復興の面で、全ての県民に門戸が開かれた社会教育の場としての機能を十分発揮できるようにしていくことが重要である。

全ての県民、さらに福島県を何らかの形で理解・応援していただく他の都道府県の方々に対する情報発信の場としてとらえた場合、すべての人に対して無料の空間として開放できるのが理想的であるが、残念ながらすべての人を対象とした無料の常設展示室にはなっていないのが現状である。

「行政サービスの拡充」と「受益者負担の原則」と

いう現在の行政一般に関わる課題が博物館運営の側面にも重く押し掛かっている。両者を天秤にかけた場合、その効果の評価をどのような観点で見ていくのかが重要になってくる。まさに文化行政に対する行政自身の先見性と覚悟が試される課題であるともいえる。

(2) 特別展示室の役割

常設展示室が福島県民の基礎的素養を育成する場であるという認識に立てば、特別展示室は機会を設けて、特定のテーマを設定して展示を行う場であることから、当然のことながら、常設展示室とは違った役割が期待されている。

常設展示室で扱った福島県の特性をさらに深く掘り下げたテーマを設定することによって、県民の福島県に対する理解をさらに深める場にもできる（図4）。

一方、福島県に限らず、歴史・自然・文化といった学問領域に関するテーマで、これまで知らなかった内容についてのテーマを設定することにより、県民のさらなる知的好奇心を満たす場にもできる。その際にも、「福島県はどのようなのか」という地域理解に対する目は当然必要である。

さらに、県民の生涯学習社会の推進を支える場として地域の方々と調査研究を進め、展示を行いながら、地域の中での活動実践に結び付けていくような地域との大きな連携事業の一部としての展示という位置付けもある。このような地域の方々の生涯学習の成果発表の場として、また生涯学習を進めていくきっかけ作りの場として特別展示室を活用することもできる。

まさに、改正博物館法の趣旨は、そのような地域に溶け込み、地域と共に、地域に生かせる博物館活動を目指すことであるので、このような特別展示室の活用が今後ますます望まれることになるだろう。

特別展示室は、福島県民として必要な素養を身に

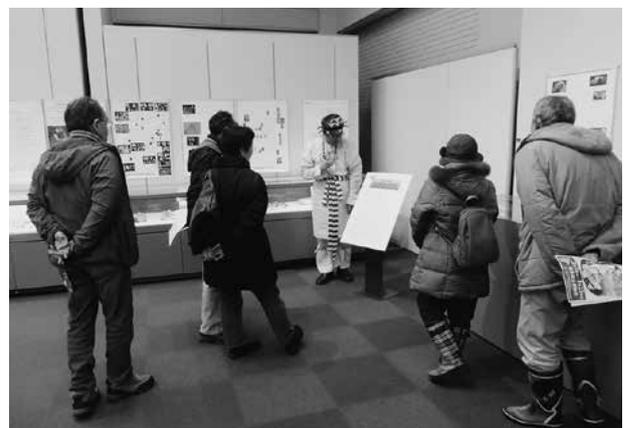


図4 特別展示室での展示解説

付ける常設展示とは意味合いが違い、今後は常に地域に視点を向けたテーマとして、さらにその発展形としての生涯学習推進の重要な場として、多岐にわたる活用の場と位置付けられると考えられる。

常設展示・特別展示を企画していく上で必要な視点として以下の5点を筆者は常に意識しながら実践をしてきた。

ア) 何をどこまで学校で学んでいるのかを確認

イ) 来館者の疑問を予想する

ウ) 来館者の身近な事象と関連付ける

エ) 問いかけや疑問の投げかけ

オ) 驚きや発見がある(予想や先入観の切り返し)

以上の5観点を意識しながら展示企画を組み立てていくことによって、来館者に対する「学び」の支援につながる確かな手応えが感じられるようになると考えている。

5. 博物館における学びの重要性

博物館での「学び」をどのようにとらえるのかは、すべての博物館活動を実践して行く上で重要である。筆者は、博物館の学びの中心にあるものは、昔を懐かしむ懐古主義的なものでも、ただ単に知識を増やすいわゆる物知りを増やすためのものではないと考えている。来館者自身の現在及び未来を豊かなものにするために、考えるヒントを得るための活動であると位置付けている。

そのため、博物館は最終的には来館者が現在の自分を振り返り、未来を考えることをその活動を通して行っていく場であると考えている。

人類の歴史は時代とともに進化しており、そこには先人の工夫と進取の気風を生かした努力が必ず存在する。人類の絶え間ない工夫と努力の結果としての歴史であり、その歴史を具現化している資料が存在する。私たちは、その資料を通して何を学び、自分の現在の生活をどう評価していくのか、資料の持つ価値から自分の生き方を考えていくことが、博物館における学びの究極の目標であると考えている。

そのため、博物館活動において、どのような意図を持って展示を含めた諸事業を組み立てていくのが、事業の質的展開においては大きな分かれ目となってくる。常に、この点を意識しながら筆者は実践を重ねてきた。筆者の事業立案時、そして他事業の評価の際の合言葉は「そこには、どんな学びがあるのですか?」である。常に来館者の学びを意識した取り組みに心がけていく必要があると考えているからである。

6. 学びを支える展示活動のコンセプト

(1) 展示内容の焦点化～「ふくしま」とは何か

福島県立博物館が福島県民の基礎的素養を育成する場の一つであり、県外の人々に福島県をPRする機会を提供する施設であると考え、常設展示をはじめ、扱う展示の中心命題は「私たちの住むふくしま(福島県)とは何か?」ということに尽きる。

福島県は浜通り地方・中通り地方・会津地方の3地方に区分して語られることが多いが、それぞれ地域の違いが具体的な文化の中でどのように表れてくるのか、東北地方の中でふくしまの特色、東日本、さらに日本の中でふくしまの位置付けについて、ふくしまの特色が理解しやすいテーマを時代・分野の中から選び、福島県の人文・自然的役割が来館者にはっきりわかるような構成を基本に据え直すことが必要になってくると思われる。

そのため、筆者は企画する展示において、この点を出発点として常にその地域性が浮かび上がり、さらに他地域との関係を意識できるような展示構成に努めてきた。

(2) 学びのサイクルを生かした展示構成

先に見た学びのサイクルである「おどろき」→「気づき」→「納得」→「次なる疑問」が絶えず生じ、そのサイクルが連続する展示は、常に来館者の意識を展示に集中させ、しかも考えさせることによって展示と来館者自身の一体化を図ることができる。「学び」を基本に据えた展示を目指して、来館者目線に立った展示内容・手法等が意識されれば、来館者自身の中で深い学びが成り立つことにつながる(図5)。

日ごろ何気なく当たり前だと思っている事が、他の地域では当たり前でないことを知ったり、その当たりのことの意味がわかったりすることは来館者の興味を引くことに繋がり、「ふくしまって、こんな意味があるところだったんだ。」ということがわ



図5 展示の構造化に基づくコーナーの関連付け

かったり、展示でわかったことと自分の日常を比較した時に、さらに新たな不思議が生まれる時、来館者は「ワクワク」することになる。

このワクワク感が重要であり、このワクワクを生じさせるような展示構成にしていくことが重要である。このような展示を見た来館者からは、展示室で次のようなつぶやきが期待できる。

「えっ、何でそうなの？」

「なるほど、そうだったのか！」

「だったら、〇〇は、どうなのかな？」

以上のような来館者のつぶやきを出させられるような工夫を常に心がけてきたつもりである。

(3) 展示解説システムの構造化

展示解説を行う手段として、グラフィックパネル、文字パネル、資料キャプション、解説シート、スマートフォンなどを利用した音声ガイド、解説員やボランティアなどの解説者、いずれも解説手段としてよく用いられているものである。

それぞれの解説手段をどのように組み合わせて来館者に情報等を提供するのか、それぞれの解説手段ごとのねらいを明確化しておく必要がある。

それぞれの解説手段には長所と短所があり、それぞれの特性を生かした解説手段の活用を図る必要がある。展示全体の中で、どの情報は、何を使って提供するのが効果的か、展示全体にわたる解説手段の構造化を図ることによって、展示全体にわたる効果的な解説が提供できるようになる。

(4) ハンズオン・ワークショップ・体験活動の充実

展示で学んだことを追体験したり、展示に関連する活動を行って再認識化したりするなど、博物館での学びをより深くするものとして、体験的な活動は重要である。

展示の振り返り、日常化へつながる場として、展示に関連する形で、どのような活動を企画するのも博物館での深い学びを実現する上で重要である。

展示で来館者に伝えたい内容、さらにそれを掘り下げたり、広げたりするための活動を全体計画の中できちんと構造化することによって、関連行事として企画された事業に対する来館者の満足度が間違いなく高まるものと考えられる。

(5) 展示から博物館活動に「学び」を広げる

従来型の一方通行の情報伝達をする「伝達型」展示ではなく、展示室を含めた博物館内の活動スペース全体を使った「展示」と「連携活動」が一体となった構成、「みる」「聞く」「さわる」「嗅ぐ」「話す」「行う」「味わう」などの五感を通じた体験活動と展示の組み合わせ、このような活動の意図的配列によって、来館者は双方向・螺旋形の思考が図れるよ

うになる。

従来型の展示室での展示単体による企画ではなく、このような館全体を俯瞰した展示計画による来館者を深い学びに導く展示戦略が今後重要になると考えられる。

(6) 展示を支える解説者の「問いかけ」

博物館においては、解説員、学芸員、解説ボランティアなど、さまざまな立場の解説者がいる。それぞれに立場は違っても、解説者として共通する働きかけの原則があると考えている。

ア) アクティブ・リスニング（積極的傾聴）

来館者の態度や表情を読み取りながら話を聞くことは重要である。

「この人は何を望んでいるのか？」

「この人は何を伝えようとしているのか？」

また、相槌を打つなど受容的態度で来館者の話を最後まで聞く「待ち」の姿勢が来館者との間に安心感を生み出す。

さらに、来館者が分からないときには、別の切り口で説明するといった丁寧・粘り強い説明の姿勢が求められる。

イ) アクティブ・シンキング（積極的働きかけ）

来館者の立場になって、「この対応は、お客さんが喜ぶ対応だろうか？」と自分たちの振る舞いを点検することは重要である。

筆者は、解説員担当の際に行った研修の中で、常に意識付けを狙ったことの一つが多様な解説の重要性である。「博物館に邪魔な解説はない」ということが核心である。もともと展示資料はさまざまな価値を内包しており、資料自体に多面性があることは言うまでもない。来館者の資料や展示で扱う事象に関する理解は、部分的なものであるかもしれない。解説者の解説を聞くことによって、資料の持つ別な価値に気付くこともあり、来館者の多面的な理解を支援する活動になる可能性が高い。

解説者の解説を聞く事によって、新たな視点に気づき、新しい発見をすることになり、それによって一歩進んだ自分を認識することになると、来館した満足感が得られることになる。そして、さらなる疑問が浮かんだ時に、また新たな視点で発見に気付く。この循環が来館者の深い学びに大きく関係すると考えられる。

筆者が、解説者としての自分も含めて常に問い続けてきたことは、以下の点である。

「展示物の意味が分からない展示は、おもしろいですか？」

「展示物を解説されて気分を害する人がいますか？」

「お客さんが満足して帰れる博物館の展示室は、ど



図6 対話型を意識した展示解説

んなものだと思いますか？」

ウ) 対話型を意識した解説

解説者として来館者に対峙する時に、来館者とのコミュニケーションが深まるための解説の基礎は円滑な対話にあることは言うまでもない。その基礎の上に、来館者のニーズを適切に把握することにより、さらに印象深い解説活動になっていく(図6)。

この大きな原動力が、「対話を楽しむ」という姿勢である。話す喜びや対話の少ない現代社会において、家族以外の人たちと会話することは、「ちょっとしたうれしいこと」であるかもしれない。もしかすると、知識の獲得以外の目的で博物館に来る楽しみが増えるかもしれない。

来館者の細かいニーズや反応に対応して解説できるのは人間(解説者)だけである。これは、いくらAI(人工知能)が発達しても対応できない仕事であると確信している。あらかじめ決まった内容を人間が近づいてくると話すという一方向型の解説はいずれAIに取って代わられる段階になっている。

あらかじめ予想できない来館者からの疑問や質問、さらに来館者の年齢・性別などで臨機応変に説明する内容をアレンジすることができるのは人間だけであり、その意味でさまざまな立場の解説者は最先端の解説システムでも真似できない強力な武器を持っているといえる。この強力な武器を宝の持ち腐れにしないように有効に機能させていく必要がある。

オ) 解説内容の充実

博物館における学びを考えた場合、自分で展示資料を見ながら疑問に思ったことを解説者に質問しながら解決していく形が一般的であるが、解説者が決められた解説コースに沿って来館者に解説活動を行う「ツアー型」解説活動も行われている。当館の「けんぱくハイライトツアー」もそのような活動である。

来館者にとっての多様な気付きや学びを保障していくためには、多くの解説コースの開発が有効であ

る。来館者目線に立って、「自分だったらどんなことが知りたいか?」、「家族はどんなことを知りたがっているか?」など、常に来館者に「求められている」ことを探る努力を忘れないことは重要である。不断のその努力が来館者の喜びに直結するはずである。

常に新たなコースを開発し続けることは、解説者自分自身との闘いである。「これでいい」と思った瞬間に進歩は止まる。既存の解説コースの修正と新規コースの開発、筆者にとっては「プロ」の職業人としての努力目標であり、常に意識してきた課題である。

7. 子ども向けプログラムの実践例

(1) アイキャッチテーマ表示

【H26テーマ展「ふるさとの考古資料 富岡町」】

コーナーを構成する最小単位の資料群ごとに、その資料群の中心価値をキャッチコピー化して表題パネルとし、それぞれのコーナーがどういう意味のあるものなのかを視覚的に分かりやすくした(図7)。

資料価値の視覚化を図る事により大づかみにコーナーの意味を概観することができ、見通しを持って資料を見ることができるよう配慮した。

資料群のキャッチコピー化は、子どもだけでなく大人の観覧者にもわかりやすいと好評であった。

(2) 展示解説・資料解説

① ツイッター風解説

【H26特集展「発掘ガール」】

大学機関との共同開催で実施した特別展であったため、通常の資料キャプションのように簡単な解説を盛り込むことが時間的に難しかったため、主な展示資料の簡単な資料解説をツイッター風の解説シートとして作成した(図8)。

これもコーナー価値のキャッチコピー化と同様に、資料のイメージをあらかじめつかむことができることを目的とした。資料を先に見た場合でも、その資



図7 アイキャッチテーマ表示

平成26年度冬の特集展「発掘ガールー-郡山女子大学短期大学部白山原遺跡発掘調査14年の軌跡」展示資料一覧(1)
第2部 第1章 平安時代の白山原集落 -約1,000年前のササヤマハラ-

No.	資料名	つぶやき(ツイッター)解説
1	遺跡周辺の粘土	遺跡周辺の地層からは白色粘土が採取できるよ!
2	土器胎土中の白色粘土	土師器の原料として粘土と土が混ざって使われているのがわかるよ!
3	小型甕	土器の形を整える時にロクロを使うものと使わないものがあるね!
4	長胴甕	上半部は横方向のロクロの痕、下半部は縦方向のヘラケズリの痕が見えるよ!
5	長胴甕	会津地方ではケズリ整形とタタキ整形の2つの方法が見えるんだね!
6	ケズリ整形の長胴甕	東北地方で流行した作り方で、浜・中通り地方では一般的だよ!
7	タタキ整形の長胴甕	北陸地方で流行した作り方で、県内では会津地方でも見られるよ!
8	タタキとケズリ整形の混在する土器	会津では東北と北陸の2つの技術の交流が見られるよ!
9	指による押さえ痕	外側をタタキ整形する時には、内側から指で押さえられているんだね!
10	縄によるタタキ痕	外側を叩く工具には縄を巻いたものがあったんだね!
11	籠状工具による押さえ痕	タタキ整形する時に内側を押さえる工具には籠状のものもあったんだね!
12	杯	現在のお茶碗のように使った食器だよ!
13	内黒処理をした杯	内側を黒く焼いた水漏れしにくくしているんだね!
14	回転ヘラケズリによる整形痕	粘土から器を切り離した時のゆがみをロクロを使って整形しているよ!
15	手持ちヘラケズリによる整形痕	粘土から器を切り離した時のゆがみを整形するのにロクロを使わない時もあるんだね!
16	高台付杯	お茶碗の底に高い台を付けた食器だよ、何が入っていたのかな?
17	内面ミガキの痕	器の内側は水漏れしないように丁寧に磨かれていたんだね、磨いた痕が筋になって残っているよ!
18	ミガキに使用された可能性のある標	ミガキに使う道具は木のヘラが使われていたと考えられているけど、こんな石でもできるよね?
19	大型の高台付杯	土器が出土した家が火事があったので煤が付いているよ!何を盛り付けていたのかな?
20	鍋	北陸地方で流行した煮炊き用の器なので、浜・中通り地方ではあまり出ないよ!
21	土鈴	神さまにお祈りする時に使ったみたいだよ、職人さんは何を願っていたのかな?
22	土師器焼成遺構出土遺物	この場所では土師器の杯や甕が焼かれていたんだよ!
23	杯	内側を黒く焼いたものと焼く前のものが見られるよ、内側に何か塗っていたのかな?
24	甕	形を整えるのに、ロクロを使うものと使わないものがあるよ、横に筋が入っていたらロクロを使った証拠だよ!
25	小型甕	焼いている最中に底が爆ぜてしまっているよ、作ったものが全部うまく焼けるとは限らないんだね!
26	長胴甕	東北で流行したケズリ整形と北陸で流行したタタキ整形の両方の作り方があるね!
27	廃棄出土遺物	土師器を焼いている時の失敗品が捨てられているよ、残念!
28	焼成中に焼けはじけた土師	焼いている最中に一部が爆ぜたり、歪んだりしているよ、やまの作りは難しいね!

図8 ツイッター風解説シート

料に関するツイッター文を読む事により、資料の価値を簡単な言葉で再確認することができ、資料の価値を印象深く感じることができるようにした。

ツイッター文は好評であり、来館者からの声の中には解説シートの形ではなく、それぞれの資料キャプションと組み合わせ、ツイッター画面風資料キャプションにしてみた方が、よりツイッター風に見えたのではないかという意見も寄せられた。当初、時間的余裕があれば、この方法で資料キャプションを作成したかったわけであるが、時間的制約から想定した方法で実施できなかったのは、筆者の見通しの甘さが要因にあった。

ただ、このような来館者の意見が出たということは、当初考えていた方法が有効であったとも言える。

先に見た、コーナー価値の視覚化とともに、資料群価値の視覚化を図るために、キャッチフレーズやツイッター文のように短い言葉で端的に表す手法は有効であることがわかった。

②土偶ちゃん

【H26テーマ展「ふるさとの考古資料 富岡町」】

工作粘土で作った小型のハート形土偶を主要な展示資料の近くに置き、その土偶のつぶやきを書いた

吹き出しを脇に置くという解説の取り組みを行った(図9)。

このつぶやきの中に子ども向けのごく簡単な資料解説を書き、土偶がつぶやいているようにした。

この取り組みは、展示ケースの中から土偶ちゃんを見つめる探検気分を味わいながら、土偶ちゃんを見つめることによって、主要資料を見つけ、土偶のつぶやきを通して資料価値に迫るという意図のもと行われたものである。

実物資料と展示解説用キャラクターが展示ケース内に混在するが、あまり違和感なく展示を観覧することができたという意見や、むしろ展示ケース内にかわいいキャラクターがいて、次はどこに出てきて、どんなつぶやきをするのか、楽しみながら見学できたという声が子どもからだけでなく、大人からも聞こえた。

親しみやすいキャラクターを活用しながら展示資料の中心価値を短い言葉で端的に表して表現するという手法が、すべての来館者の心地よい観覧に大きく貢献していることがわかった。

これまで見てきた手法は、いずれも資料の持つ中心価値は何であるのか、資料の中心価値を短い言葉でどう表現するのかという点がポイントである。

このような資料価値の明確化は展示を組み立てていく際に、展示内容を構造化・視覚化させていくうえでも重要な要素であるといえる。



図9 土偶ちゃんによる解説

③キャラクターによる展示ナビゲート

【H27企画展「被災地からの考古学」】

展示をナビゲートするメインキャラクター「はにわシスターズ」を展示解説員の協力により作成し、キャラクターの案内で展示コーナーを進んでいくようにした。コーナーごとの概観説明をメインキャラクターに話させる解説パネル、注目資料の脇に立つ



大猿田遺跡

図10 キャラクターによる展示ナビ

メインキャラクターなど、キャラクターを探すと展示の要点がたどれる配置とした(図10)。これも、土偶ちゃんの手法をヒントに実践したものである。

④さわってギャラリー

【H28~29

ギャラリートーク】

土・日曜日を中心に毎月1回、常設展示室の入り口前の無料空間に演説台を設置し、演説台の上に土器や石器、

埴輪などの考古資料を1点置く。学芸員が来館者と会話をしながら、演説台の上の考古資料を実際に触って観察してもらう活動である。主に子どもたちを対象に実施しているが、特に年齢制限を設けていないため、大人でも楽しめる活動となっていた(図11)。

来館者との会話の中にクイズ形式の問いかけを交え、来館者が資料を手にとって観察する際に注目してもらいたい観点について誘導するクイズとした。当然、こちらが予想していなかった気づきもあり、そのような気づきや疑問を一緒に観察しながら解決していくという形で対応した。

この活動によって、来館者は資料を観察するポイントがわかり、実際に展示室に入った段階で、どこをよく見た方がよいかができる。さらに、実際の資料に触る感動も味わえ、いわば体験を通した展示観察のガイダンス活動といってもよいものである。

このプログラムの参加者は、展示室の見学後に再度立ち寄り、展示室内にあった土器について、自分で観察に基づいて推理した用途や土器の特徴などを話していき、その交流の中から新たな発見や学びが

形成されたと評価できる。

さわってギャラリーは大人にも人前で、毎月、今度とはどんなものに触れるのか、どんな話が聞けるのか楽しみに来館されていた方もいた。

博物館の資料に触るという体験はなかなかできないという一般的な理解が広まっているなかで、触れるということは来館者に強い印象を与える活動である。もちろん、どのような資料でもできるわけではないが、化石・鉱物や考古資料など、比較的触ることに耐えられる資料を選択しながら実施していくと、展示室内での来館者の学びは大きく違ってくることがわかる。

この実践の成果をもとに考えれば、展示室の入り口で、必ずしも触らせる活動ではなくても、展示室内のある資料の観察のポイントを学芸員とのやり取りの中で知ることは、自分が展示室で、その観点に基づいて資料を観察するという来館者自身の展示の見方を育てていくことにもつながってくる。

展示室での学びを保障していく資料の観察方法についても、楽しい活動を通して実施できる方策をどのように構築していくのが重要であることを今回の実践はよく示している。

(3) ワークショップ等

①勾玉作り

【活動のねらい：勾玉の価値を考える】

筆者は、勾玉だけを作るのが目的ではなく、勾玉を作る活動を通して勾玉の希少価値を考えるプログラムとして実施している(図12)。

教科書で学習した古墳時代の勾玉について、「古墳時代の人は、みんな勾玉をアクセサリとして身につけていたのか」という課題を解決するために、勾玉づくりの体験を行い、体験したことを基に課題解決を行っていくという流れである。

勾玉づくりの模擬体験活動を基に実際の勾玉製作時間を推定し、さらに推定した製作時間を基に製作



図11 さわってギャラリー



図12 勾玉づくり

費用の推定を行う。巨額な製作費用から勾玉を持つ人と持てない人がいたことを導き出し、実施の人物植輪の写真を比較することによって、すべての人が身につけていたものではなく、勾玉は豪族などの力のある人物のアクセサリーであったことを理解する。

勾玉づくり活動の中心価値を完成品を作ることに置くのではなく、作るのに費やした時間と作業の大変さを体感することに置き、活動の核心は自分の体験を通して古代の作業の大変さと、製品の持っている高価な価値を考える部分である。

自己の体験を通して、古代人の技術の高さや作業の困難さに触れるとともに、学校の学習では皮相的にしか理解できていなかった事柄について深く思いをめぐらすことができるという点で深い学びにつながる活動が保証されるプログラムであったと評価できる。

体験プログラムは「何をさせるのか」ということも重要であるが、「活動から何を考えさせるのか」という視点が重要であり、そこから博物館における深い学びが生まれてくることが分かった。

②石包丁作り

【活動のねらい：稲刈り具としての石包丁の特徴を考える】

石包丁づくりの体験も、製品としての石包丁をつくることが目的ではなく、石包丁の特徴を観察し、観察結果から石包丁の機能を推定し、製作した模擬石包丁を使用した模擬体験から石包丁の特徴の持つ意味、さらに鉄鎌への変化における文化の発展と社会の変化の意味を考えることに力点が置かれている(図13)。

実物の石包丁を手を持って観察することにより石包丁の形や表面の特徴に気づき、観察結果を基に発泡スチロール板を切り抜き、紙やすりで刃部を付け

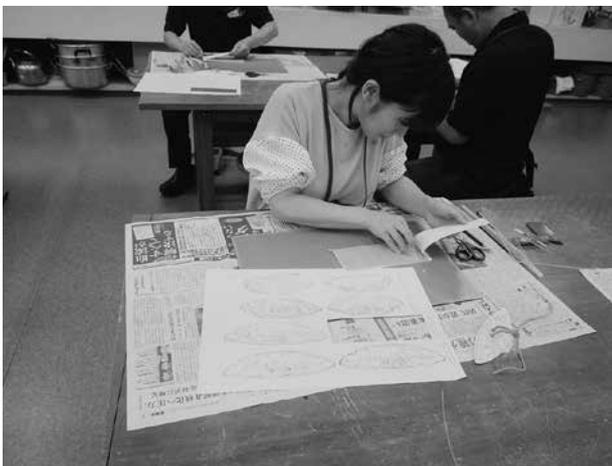


図13 石包丁づくり

て模擬石包丁を製作する。模擬石包丁を使って稲藁を切ることにより、石包丁の使用方法を確認するとともに、観察で気づいた石包丁の各部位の特徴の意味を体験的に考えることができる。

このプログラムも、やはり体験を通して、古代人の知恵や工夫を考えるという部分に力点を置いたプログラムになっている。

③古墳の壁画を描こう

【活動のねらい：古墳（横穴墓）築造コストから豪族の力を考える】

園芸用レンガを素材として横穴墓の模型製作を行いながら、横穴墓に葬られた人々の地位について考えるプログラムである(図14)。

このプログラムも、鑿と金槌でレンガを掘ってドーム形に成形し、顔料で壁面に絵画を描くものである。現在、帰還困難区域内にある清戸迫横穴墓（双葉町）をモデルにして模型を作成したが、模型製作にかかる時間を基に実物の大きさから製作日数を推定し、横穴墓の製作コストから横穴墓被葬者の地位を推定することが目的である。

このプログラムは実際に鑿を使ってレンガを削りながら、顔料を膠に溶かして壁画を描くなど、当時の技術を追体験することができ、現在では身の回りで観察できないさまざまな伝統的技術を知る機会にもなっていた。

常に体験を通して学びを深める活動としていくことにより、参加者は過去を身近に感じるとともに、先人の知恵や工夫に敬意を払う感情も醸成することができる。



図14 古墳の壁画を描こう

④暗闇探検隊

【活動のねらい：親子で楽しみながら展示室探検を行い、日ごろと違った資料観察をする】

閉館後の常設展示室で照明を消したままの真っ暗な状態の中で懐中電灯の灯りだけで展示室内を探検



図15 暗闇探検隊

して、課題を解決するいわゆるナイトミュージアムツアーの一種である（図15）。

このプログラムは、夕方からの事業であるため、保護者同伴で親子連れのグループで実施する形とし、単に展示室内を歩くのではなく、出発前に各グループにミッションカードを与えることからスタートする。

ミッションカードには、各展示コーナーごとに見つけたり、考えたりする課題が印刷されており、各グループはミッションカードの順番ごとにコーナー展示の場所に行き、カードに書かれている課題を読みながら、課題を解決していく。

参加グループが同じ順番で進まないように、各グループのミッションカードに記載されているコーナーの順序は、すべてのグループで違っており、各グループはそれぞれランダムなコーナー順序で課題に取り組むことになる。

課題は、基本的には展示資料などをよく観察させる問題であり、暗闇の中で懐中電灯の光で照らされた資料は、通常の照明の下で見るよりも、その形や細部を強調して見ることができ、一つの資料に集中でき、資料をよく観察するのに適した環境となっている。

すべての課題を解決した段階で、集合場所の部屋に戻り、課題の答え合わせを行いながら、福島県の歴史を振り返る。もともと常設展示室は時代順に展示されていることから、最終的な答え合わせをパワーポイントの画像を交えながらコーナー順に行うことによって、本県の歴史の各時代の特徴を順を追って見ていくことになる。

さらに、このプログラムは複数の家族を組み合わせるグループを編成し、その中で電燈係・ミッションカード管理係などそれぞれの役割を与えることによって、複数家族が協力してミッションを遂行していく形を取っており、参加者の親睦を深めるとともに、

子どもたちの責任感を育てる意図も込められていた。

さらに、それぞれのコーナーの課題は、資料をよく観察しないと答えられない問題であり、暗闇の中で焦点化された資料をよく観察していただくことも意図している。通常の照明下よりも資料が浮き上がって見える分、資料の持つ価値観をより効果的に来館者に印象付けることができた。

このプログラムは毎年行っているものではなく、通常実施事業と差別化した新たな方向性を模索する試みとして開館30周年記念事業の中で実施したものである。

通常は、懐中電灯の明かりをたよりに各コーナーで学芸員の説明を聞くナイトミュージアムツアーの形式で「ナイトミュージアム」という名称で実施している。「暗闇探検隊」は通常の「ナイトミュージアム」から、さらに学びの要素を強調し、自発的・体験的要素も付加したプログラムとして作成したものであった。

⑤探検ツアー「のぞいてみよう！けんぱくの裏側」 【活動のねらい：博物館の施設見学を通して、博物館の機能や意義について考える】

博物館の通常入れない管理ゾーンを含めた主な施設の見学をするいわゆるバックヤードツアーである。このプログラムについても、「学び」の要素を強調するためにプログラム構成を工夫した（図16）。

無料スペースの体験学習室で、最初に博物館に関する〇×クイズを行い、その結果を検証する形で館内の諸施設を巡る形をとった。〇×クイズの内容は博物館の機能や役割に関して、これから巡る施設にまつわるクイズであり、「展示ケースの中には温度計が入っている」のようにちょっと答えに迷うような設問を設定し、施設に対する興味を持ってもらうようにする。

各施設見学の際には、クイズの回答を振り返りな



図16 のぞいてみよう！けんぱくの裏側

がら、どの部分が必要な博物館機能と関係しているのかを観察しながら見学を行う形式とし、常に課題を持って観察する見学ツアーとなるような構成とした。

見学順序も、自分が展示資料になったつもりで、資料が搬入から展示までどのような道筋を辿って日常目にする展示に至るのかを追体験できるコースとした。

搬入口（大きさと外気を遮断する工夫、さらに小型昇降機による資料の安定移動）→一時収蔵庫（くん蒸待ちの資料）→くん蒸庫（資料保存のためのくん蒸）→収蔵庫（資料の材質により分かれている収蔵庫、それぞれの材質に応じた収蔵庫構造）→作業室（資料の整理・分類作業）→図書室（展示に向けた調査研究）→コンピューター室（展示用パネル作成）→展示室（資料の温湿度管理）

以上のような各施設の役割や作業に注目してもらうとともに、当館は建物の中央部に収蔵庫が位置し、その周囲に一周するように廊下が巡り、さらにその外側に事務室や作業室などが配置され、建物構造として外気から資料を守るために3層構造の施設配置になっていることにも気付いてもらう形でツアー順路を設定している。

このようなプログラムは、通常目にする展示が、目に見えない多くの作業によって支えられており、その作業を行うためにそれぞれの施設ではさまざまな工夫がなされていることや、そのような活動全体を行っている博物館の存在意義について知る機会となるような意図的構成とした。

このような形で、博物館の果たす役割、その機能を支える施設や活動について、見学・観察を通して体験的に学習することができる深い学びの活動に繋がるプログラムを意図したものであった。

⑥講談「スーパー古事記」



図17 講談「スーパー古事記」

【活動のねらい：考古学の成果と神話から古代人の感性を読み取る】

「古事記」や「日本書紀」に書かれている日本神話は、現代の子どもたちにはあまり馴染みのないものである。現在の小学校学習指導要領では第6学年の社会科の学習の中で、古代人のものの考え方などを知る上で適切なものについて調べるなどの活動があげられている。

また、日本神話の中には、黄泉国の情景描写と横穴式石室の構造など、古墳時代にかかわる考古学的成果と重なる部分があり、古代の人たちが実際の社会事象をどのように解釈していたのかを考えるのに興味深い話がたくさんある。

古事記の有名な説話を基に自作の脚本を作成して、講談調で話し、その後、紹介した話に関連する考古学の成果を解説することにし、神話に興味を持たせるとともに、考古学の成果にも興味を持てるような「お話し会」の発展版として企画した（図17）。

これも、単独の日本神話のお話し会と古墳時代の解説会の両者のいい点を合体させ、子どもたちにも受け入れやすい形でプログラム化したものである。

今年度は、このプログラムの発展形として「戊辰戦争」をテーマにした講談も実施し、さまざまな年代の方々に提供することができた。

⑦ハニワ大王じゃんけんクイズ大会

【活動のねらい：楽しみながら展示品を観察する】

このプログラムは、ゲーム的要素を強めた展示観覧プログラムであり、楽しみながら展示室で資料観察するものである（図18）。

筆者は、展示室で解説活動を行ったり、講座や講談などを行う時には、人物埴輪を基に復原した古墳時代の豪族の衣装を着て活動をしている。当初、この変身した筆者のキャラクターに名前は無かったが、子どもたちが「ハニワ大王」と呼んでくれていたの



図18 ハニワ大王じゃんけんクイズ大会

で、それを拝借して「ハニワ大王」と自称している。

このプログラムは、常設展示室の入口近くの無料空間スペースにハニワ大王がいて、ハニワ大王にまずジャンケン挑戦をする。ジャンケン3回戦のうち1回でも勝てば、クイズへの挑戦権を獲得することができる。クイズは展示室内の資料を良く見ないと解けないもので、5問の中からクジを引いてチャレンジする問題を決める。

今回は、ハニワ大王のモデルになっているいわき市神谷作古墳群から出土した人物埴輪に関する問題で、「ハニワ大王の冠には、鈴が何個付いているでしょうか」とか、「ハニワ大王が身に付けていないアクセサリは、どれ」などのように展示室の資料をよく観察しなければ解けないクイズを用意した。

展示室観覧後、ハニワ大王の所に戻って答え合わせを行い、正解すると特製カードがもらえるというおまけまで付けてくる。

子どもたちは元気にジャンケンをし、ハラハラしながらクジを引き、引いた番号の問題用紙を持って展示室に元気良く入っていき、展示室から元気に戻ってくる。

ワクワクする動きがあり、楽しいとともにドキドキ感があるプログラムにすることにより、子どもたちは展示室内の資料を夢中で探し、見つけるとよく観察し、答えがわかると戻ってくる。ワクワク、ドキドキするプログラムは、子どもたちが自ら積極的に活動するようになる。遊びながら学ぶ、まさに子ども、特に幼児には人気のプログラムであった。

⑧小結

これまで、筆者が実践したプログラムを通して、子ども向けプログラムを作成する際に留意しておきたい点について考えてきた。

展示室における来館者の喜びは、展示によって深い学びが達成された時である。深い学びに導くのは来館者自らが挑戦してみたいと思わせるようなワクワク感・ドキドキ感のある取り組みであり、自分の経験や体験を基に考える活動は来館者の意欲も高める。

プログラムにゲーム性が加わると、子どもたちの目の色も変わってくる。読んで楽しい、見て楽しい、作って楽しい、挑戦して楽しい、体験的要素が更に加わった時に、子どもたちの動きもさらに変わってくる。

こども目線で、どのように楽しく学ぶことができるかを十分検討しながら開発されたプログラムは間違いなく子どもたちに人気のプログラムとなり、館の不動の定番プログラムに成長していくと思われる。

このようなプログラムがたくさん備えられた博物

館は、まさに「また行きたくなる博物館」になるであろう。そのような博物館を訪れる来館者は、行く度に発見や学びを求めリピーターとして博物館を無くてはならない施設であると感じてくれる応援団となっただけだと信じている。

さまざまなプログラムに常に磨きをかけて、常に変化していく前進的なプログラム開発に不断の努力を傾ける博物館にこそ、来館者の賞賛が集まる。

7. 学びの視点から事業の点検・評価を行う

(1) 展示

ア) 展示構成や展示手法の吟味

どの年代も「わかりやすい」「興味を持てる」「知的に楽しめる」ような展示になっているか

イ) 展示解説の階層性

資料キャプション、展示パネル、解説シート、展示解説会、ギャラリートークなどの解説のための手段が意図的に使い分けされており、理解しやすい解説の体系になっているか

ウ) 展示資料の本質・価値の重点化

この展示資料で見てほしい点、気づいてほしい点、知ってほしい点が明確に来館者に伝えられる展示の仕組みになっているか

エ) 学芸員による展示室の意識化

学芸員が展示室を気に掛けているかどうかは、担当学芸員のその後の展示の進化・深化に大きく影響し、ひいては博物館全体の展示室の質の進化に直結してくる。学芸員自身がこまめに展示室に足を運んだり、解説員からの来館者情報を収集することは、企業経営におけるマーケットリサーチにあたり、この取り組みの差がまさに企業収益、博物館に対する満足度に大きく影響してくる。常に展示室を気にしていく姿勢を忘れないようにしたい。

(2) ワークショップ(体験学習)

ア) 「体験活動」と「体験学習」の違いの意識化

体験活動プログラムを企画する際に常に意識しているのは、その活動を通して、どのような「学び」が成立するのか、また成立させていこうとするのかという点である。

筆者は、博物館活動には必ず「学び」が埋め込まれているべきであると考えた立場なので、楽しく体験させるだけでは、博物館の活動としては不足していると考えた。そのため、筆者は意図的な学びが埋め込まれている体験を「体験学習」、意図的な学びが想定されていない体験を「体験活動」と呼び分けている。

博物館の体験活動は、当然のことながら「楽しく」「学び」が埋め込まれている「体験学習」であるべ

きである。

イ) 体験を主とした活動に含まれる価値の重点化

何のために体験を行うのか、体験を通して何を伝えるのか、何を感じたり考えてもらったりしたいのか、体験を主とした活動を行う意義について考えることは重要である。

その意義を考えることは、その体験を主とした活動の価値を意識することに基づいており、その価値を効果的に感じるための活動内容や手法が自ずと吟味されることになるからである。

体験を主とした活動の価値を意識しながらプログラム開発を進めることによって、参加者の笑顔をたくさん作り出すことができると信じている。

ウ) 体験学習の意図

体験学習プログラムを通して、どのような「学び」が生まれるのかを十分検討することによって来館者の反応の良いプログラムが生み出されていく。

体験学習の価値の重点化とともに、常に実施した反省に基づくプログラムの構成や手法の更新を行い、前回とは何か少しでも変えていくという意識が必要である。

常に進化させたプログラムは、人気の定番プログラムへと成長していくであろう。プログラムを研ぎ澄ましていく不断努力が重要である。

エ) 博物館に特化した活動

博物館でないとできない要素が含まれているかという点も重要であると考えている。文化ホールや公民館などでできる体験学習もあるが、博物館が他の社会教育施設と大きく違う点は、実物資料があるという点である。博物館で行うメリットを考えれば、実物資料を見たり、触ったりする活動と組み合わせることができ、展示室と体験できるスペースを自由に行き来でき、常にいろいろな展示物と体験活動が組み合わせられたプログラムになっていけば、まさに博物館でしかできない活動になっていくわけである。博物館の特性を活かした体験学習を展開していく時に、真に博物館の存在意義や必要性を来館者に感じていただけるようになると考える。

(3) 体験学習スペース

ア) 活動メニューの開発と更新

体験学習プログラムは、各館ともに定番メニューが確立され、おおむね基本線となるメニューを毎年繰り返し実施する形の運営が多いと思われる。

常に来館者の新しい学びを支援する博物館の存在意義を考えた場合、常に新しい体験学習プログラムの開発が必要である。

学芸員だけでなく、職員である解説員やボランティアの持っている特技や力を生かし、博物館資料や

展示対象となる事象と関連付けた学びを生み出す体験学習プログラムの開発が求められている。関係者それぞれが持つ力を結集してプログラム開発に当たる時、魅力的なプログラムが生まれる。

イ) 多目的ルームとしての特性を活かした活用法

体験学習が行える空間は、展示室に比べて自由度の高い博物館空間であり、その点を活かした場の利用方法がある。

筆者は、体験学習スペースは新しいプログラムや取り組みの実験場でもあると位置付けており、新しいプログラムの一部を抽出して体験学習スペースで試験的に実施してみて、改善点を抽出しながらプログラムに改良を加え、館の本格的事業として実施していくというサイクルで新プログラムを開発してきた。

博物館内部の場の特性を活かしながら、さまざまな事業の試験を行っていく時に、本格実施前に参加者の反応を考える材料も収集でき、より効果的な事業案の作成を進めることができる利点もある。

ウ) 親子が気軽に来ることができる場

「敷居の高い博物館」と認識されてしまったのでは、折角の有意義な展示も体験学習も敬遠されてしまう。気軽に入って、気軽に楽しめるという印象を抱かせる博物館の雰囲気は非常に重要である(図19)。

まずは、博物館の中ににぎやかで、活気のある雰囲気の場をつくっていくことが大事だと考える。その意味で体験学習スペースは、真っ先に意識していかなければならない場所である。楽しく、にぎやかな空間の創出には、子どもたちの存在は欠かすことができない。子どもが博物館に来るためには保護者と同伴でなければ来れないわけであるから、親子で楽しめる空間の演出が重要である。親子で楽しめる施設や空間であるという認識が広がっていくこと

によって、博物館に抱く「敷居の高さ」という意識も解消されてくるであろう。

エ) 楽しい活動ができる場

「学び」という言葉から博物館のイメージを重苦しいものと捉えがちであるが、基本的に学ぶことは楽しいことであり、知らないことがわか

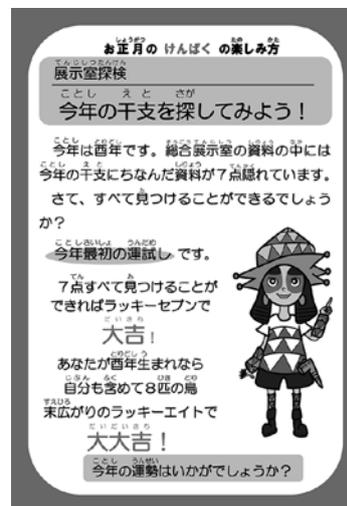


図19 博物館で干支を探そう

ることは嬉しいことである。学び方によってそのイメージは変化する。楽しく学ぶ、これが目指す学びの姿である。このような学びが生まれることによって、さらに新しい学びに向かう意欲が生まれる。

その意味でも、博物館の中で楽しさを演出しやすい体験学習スペースの雰囲気は重要である。楽しい雰囲気の中で学びを実感できる空間と認識されることによって、利用者・来館者の中からリピーターが増えてくるわけであり、体験学習スペースから展示室へと、来館者の学びの場や内容に流れができてくることになる。博物館活動の入口にあたる体験学習スペースの運営は博物館全体にとって重要である(図20)。

8. 子どもの視点に立つ際の留意点

(1) 親子で楽しむ企画をつくる

子どもが楽しいだけでなく、親も同じように楽しめる活動をどのように仕組んでいくかということが最大の課題である。親子がいっしょに楽しめる活動を考える上で、大切な要素として「体験」と「探検」、「親子の助け合い(いっしょに)」という3つのキーワードを念頭に企画を考えるようにしている。「さわってミュージアム」や「暗闇探検隊」は、そのような点を特に意識した実践である。

(2) 体感を通して学ぶワークショップの考え方

体験を重視するとともに、五感を使って資料を体感するという視点も重要である。さわってみてわかること、例えば「ザラザラしている」⇔「ツルツルしている」、「重い」⇔「軽い」、「大きい」⇔「小さい」、「厚い」⇔「薄い」などの五感を通して感じられる資料の特性を出発として、「どうしてそのような特徴なのか」といった資料の特徴の意味に目を向けさせることが重要である。

その子なりの生活経験から答えを考えさせ、実際



図20 こどもミニミニ博物館の実施状況

の資料の使われ方を調べる活動を組み合わせると、おそらく子どもだけでなく大人もおもしろいと思えるようなプログラムになっていく。

未就学児の生活経験を想定しながら、このような流れのプログラムを作っていけば、おそらく全ての来館者に対応できるようなプログラムに近づけると考えている。

(3) 子どもの自由な発想と正しい知識のすり合わせ

子どもの学びの過程を分析すると、「気づき(驚き・発見)」→「疑問を持つ(課題認識)」→「予想する(仮説立論)」→「調べる・考える(検証)」→「わかる(課題解決)」の流れとなる。

自由な発想を行う活動領域は「予想する(仮説立論)」の段階であり、正しい知識を習得するのは「わかる(課題解決)」の段階である。

子どもの思考の段階からすると、この間に「調べる・考える(検証)」という段階があり、この段階をどのようにセットするのが重要である。

例えば、縄文時代の磨製石斧の使用目的について実物を見せながら子どもたちに考えさせる場面を例にとると、「何に使ったのでしょうか」という問いに、子どもたちはいろいろな考えを出すと思われる。これはまさに自由な発想に基づいて出されるものである。

しかし正解ではない考えがたくさん出てくるので、石斧の用途を考えるために必要な要素をいろいろと子どもたちに提示していくことになる。「どうしてこんなに重いのかな」「どうしてこの部分は鋭く磨かれているのかな」このように対話しながら、正しい答えに近づいていく。

子どもたちの学びにとって重要なのは質問と答えの1問1答型式のやりとりではなく、子どもたちに考えさせながら資料の特性を読み解いていく対話型のやりとりだと思っている。

このような方法であれば、子どもたちは自らその資料の観察ポイントに基づいて考えながら、資料の価値に迫る流れに自然と乗ってくることになる。

このためにも解説者が、扱う資料の価値をどう捉えているのか、その価値は資料のどの部分に顕著に表れるのかを予め確認しておくことが必要である。当然のことであるが、その資料を解説や体験で取り上げるのであるから、「何故その資料を取り上げるのか」、「何を(資料)」を使って、「どういうこと(資料の持つ価値)」を伝えたいのか、解説者がきちんと事前に持っておかなければならず、このような流れでプログラムを運営していくことが重要である。

(4) 既存のプログラムの継承・発展

プログラムは常に進化、変化、更新されていくべ

きものである。おそらくこれまでも、同じようなプログラムを行っているように見えても、毎回の参加者の反応をもとに小さな部分を修正しながらそのプログラムを行っているはずである。

そのような努力があるからこそ、定番のプログラムとして生き残れるわけであり、これまでと同じことや、前任者と同じことをやる必要はないと考えている。

プログラムの構成と運用は、まさに「不易」と「流行」の大きく二つの部分に分けられる。基本は「何を通して、どういうことを参加者に伝えたいのか」ということである。

伝えたいこと・感じてもらいたいことは、まさに事業の根幹にかかわる「不易」の部分であり、継続していかなければならないものである。

それ以外の部分については、その実施者、また参加者によっていくらかでも変化するもの、まさに「流行」の部分である。この流行の部分があるからこそ、運営者の個性が出てくる「味」な部分であると言える。その運営者の個性が光る事業がまさに参加者から見ても魅力的に見られるものになるのではないだろうか。

前任者のやり方はまさに前任者のもの、前回までのやり方は前回までのものである。新しい運営者は新しい自分なりの枠組みを作りながら、既存事業を少しずつ新しいものに変えていく必要があると考えている。常に革新しようとするところに発展・成長がある。

9. おわりに

博物館を来館者にとって魅力的なものにしていく最も重要なものは、来館者の学びをどうコーディネートしていくのかということを常に意識し、追求していく学芸員ひとりひとりの不断の努力であると考えている。

万人に愛される博物館に向かうためには、今何が欠けているのか、どのような努力が必要なのか、常に自分に問いかけていくことが重要なことであると、今回の総括を通して改めて認識させられた。

当館での学芸員生活が6年を経過しようとする中で、改めて博物館人として、「目指す博物館像」をしっかりと見つめながら、今後のさまざまな活動に取り組んでいきたいと考えている。

当館における子ども向けプログラムには、今回取り上げたもの以外にも、学芸課江川トヨ子学芸員・鶴巻優太学芸員を中心に「子どもミニミニ博物館」や「博物館でも読み聞かせ」、「子守唄コンサート」などが実施されている。これらの事業も、子どもた

ちの学びを意識したプログラムとして、毎年改善を加えながら実施している。

子どもたちにとって存在感のある博物館とはどのようなものであるのか常に自問自答する毎日である。

最後に、筆者が目指す博物館の姿を自戒の念を込めてあらためて再確認したい。

◆目指す博物館の具体的な姿

- 1 今日「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に入ってくる博物館
- 2 「とっても楽しかった」「こんなことも分かった」「家の人に教えてあげたいな」「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行く博物館
- 3 来館者と職員が和やかな雰囲気の中で相互交流ができ、常に職員と来館者が対話する姿が館内のあちこちで見られる博物館
- 4 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
- 5 ボランティアをはじめ博物館活動に協力していただける地域の方々が生き生きと活動ができ、来館者との間に温かな交流が生まれる博物館

当館学芸課学習支援班のみなさんには、日ごろの会話を通して有益な刺激をいつもいただいている。今回の論考をまとめるに際しても多くのヒントをいただいた。特に、江川トヨ子氏及び弦巻優太氏からは、幼児対象のプログラムのあり方をはじめ、さまざまな環境にいる子どもたちに対する博物館プログラムを作成する上で有益な示唆をいつも頂いている。

さらに、展示室で学芸活動を支援していただいている展示解説員のみなさんからも、折に触れて子どもたちに対する対応等について有益な指摘をいただいている。子どもたちの学びを支える当館のすべての職員の方々に対して記して感謝したい。

参考文献

- 森幸彦 1988「子ども向け企画展『縄文たんけん』について」『福島県立博物館紀要』第12号 福島県立博物館
- 長島雄一・鈴木功 1991「近づいていく博物館と学校－「出前授業」(アウトリーチ・プログラム)の実践を中心として」『福島県立博物館紀要』第14号 福島県立博物館
- 荒木隆 2017「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」『福島県立博物館紀要』第31号 福島県立博物館
- 荒木隆 2018「学校支援を中核とした博物館における多様な社会教育活動の実践と展望－学校・博物館・地域・市町村教育委員会の連携を模索して－」『福島県立博物館紀要』第32号 福島県立博物館