

## 実践報告：大学院演習によるワークショップ「みんなでつくろう 標本ものがたり～標本になりきって演じてみよう～」

九州大学大学院統合新領域学府ユーザー感性学専攻修士課程大学院演習・平成26年度開講感性コミュニケーションPTL III チーム  
九州大学大学院統合新領域学府ユーザー感性学専攻

<https://doi.org/10.15017/1515693>

---

出版情報：九州大学総合研究博物館研究報告. 13, pp.51-64, 2015-03. 九州大学総合研究博物館  
バージョン：  
権利関係：

# 実践報告：大学院演習によるワークショップ 「みんなでつくろう 標本ものがたり～標本になりきって演じてみよう～」

九州大学大学院統合新領域学府ユーザー感性学専攻修士課程大学院演習・  
平成26年度開講感性コミュニケーション PTL III チーム\*

九州大学大学院統合新領域学府ユーザー感性学専攻：〒812-8581 福岡市東区箱崎6-10-1

**要旨：**平成26年度の九州大学大学院統合新領域学府ユーザー感性学専攻感性コミュニケーションコース修士課程における大学院演習科目「プロジェクト・チーム・ラーニング (PTL)」において、九州大学総合研究博物館を活用した教育普及プログラムを開発し、実施した。このワークショップには、参加者の主体的な学びを促すために、「鑑賞」「創作」「表現」の3つの活動ステージを組み込んだ。「鑑賞」では、博物館の研究者の解説を伴うバックヤードツアーによる標本資料を閲覧し、「創作」では、鑑賞に基づくものがたり制作、「表現」では、創作物の発表と共有を行った。本報では、本ワークショップの概要とワークショップの効果などについて報告する。

**キーワード：**鑑賞体験、表現活動、博物館体験、参加型学習、Project Team Learning、ファシリテーション、ワークショップ

## 1. プログラムの作成過程

### 1-1. 背景

九州大学大学院統合新領域学府修士課程では、学生主導によるチーム演習である「プロジェクト・チーム・ラーニング (Project Team Learning: PTL)」が開講されている。そのうち PTLIII は、「ミュージアム・コミュニケーションを中心として、ワークショップ等の企画・実施などの実践演習をとおして、社会的課題にリアルタイムに取り組み実践的スキルおよび思考法を習得する。」ことを目的とした科目である。平成26年度前期に開講された PTLIII では、移転のために近々閉鎖されることが予定されているが骨格標本・鉱物鉱石・機械などの豊かな標本資料が収蔵展示されている九州大学総合研究博物館第一分館を活用することを必須の条件とした企画の立案と実践をテーマとした。履修者である筆者ら大学院生は、ワーク

ショップ・プログラムを開発・実施することとし、参加者にどのような学習や体験をしてもらいたいのかということから議論を重ねた。

### 1-2. プログラムの主軸

一般的に、自然科学系の博物館の学習では、知識や技術を修得するための展示や学習プログラムが多く（例えば、独立行政法人国立科学博物館2009など）、九州大学に付設されている九州大学総合研究博物館（以下九大博物館）でも、知識修得型の展示や体験が多かった（三島2014）。そこで筆者らは、従来の知識や情報の獲得と趣を変え、鑑賞における自由な解釈や表現など、参加者の主体性を重視するようなプログラムの開発と実施を目指した。そして、知識を修得しつつも、参加者が資料を通して想像力や創造性を伸ばすことや、他者理解へと繋げられるようなコミュニケーションを育むことに重きをお

\*愛甲 梨恵・猿渡 誠・高江洲淳子・陳 彦宇・津嘉山絵美・永田 陽亮・野中 雅彦・萩本 裕太・パクジンヒ・原 泉・茂泉 千尋・吉元 仁平（以上修士課程の平成26年度履修学生、五十音順）、三島美佐子（演習担当教員、九州大学総合研究博物館所属・統合新領域学府兼任教員）

いたプログラムとした。

参加者が資料を通して想像力や創造性を伸ばすという点に対して、鑑賞した事実について想像力を働かせて自由に解釈して“ものがたり”を創造し、言語的・身体的に表現するワークショップとし、その過程に「鑑賞」「創作」「表現」の3つのステージを組み込むこととした。それぞれのステージは、(1)「鑑賞」=知識を習得しつつ、学習的な理解のみの枠に捉われない自由な視点で資料を鑑賞し、楽しむステージ、(2)「創作」=参加者同士意見を交わしながら、感じたことから、ものがたりを創造するプロセスを体験するステージ、(3)「表現」=表現を通して、参加者全員で共感することを体験するステージとした。コミュニケーションを育むという点については、グループワークとすることと、研究者による解説や、コミュニケーションの働きを重視した。

このプログラムを作り上げていくうえで、文化庁によるミュージアム・エデュケーター講習会の2011年度の講義配布資料として公開されている、佐藤優香氏による「博物館のプログラムをつくる」を参考にした(文化庁2011)。佐藤氏は、「博物館の学びはコミュニケーションのデザインである」ということを挙げ、「人と人とのコミュニケーションに物が介在する」という視点を示し、また、資料との関係性をつくりだす要素として、「物語をつくる」という手法を組み込んでいる。さらに、佐藤氏による「江戸図屏風」のプログラム事例では、「出会う」「味わう」「共有する」「意味付ける」というプログラムの進行に伴い、「鑑賞」「表現」「知識理解」の要素が行き来する過程が示されている。創造性とコミュニケーションを重視する今回のプログラムは、佐藤氏による「人と人とのコミュニケーションに物が介在する」という視点に対応させれば、「人」=参加者(子どもとその保護者)と「人」=研究者あるいは学生ファシリテーターとのコミュニケーションに、「物」=展示資料やワークショップの企画内容が介在する、という捉え方になる。一方、今回のプログラムでは、佐藤氏による3つの要素を参考にしつつ、それらに類似する要素を含むプログラムの進行のステージとして、「鑑賞」「創作」「表現」を組み込むこととした。

### 1-3. バックヤードツアー

一方で、今回の利用必須条件となっている九大博物館

第一分館には、骨格標本・鉱物鉱石・機械などの豊富な標本資料があり、それら貴重な標本資料を間近で鑑賞・観察することができる(図1)。そこで、鑑賞のステージとして、第一分館にある合計4部屋の収蔵展示室(考古標本1部屋、鉱物鉱石標本1部屋、骨格標本2部屋)を約60分かけて回るバックヤードツアーの時間を用意した。また、それら資料について専門の研究者らから解説を直接聞けることは、博物館ならではの機能であり、資料を通して想像力を膨らませたりコミュニケーションを促す上でも大いに有益である。そこでバックヤードツアーでの専門的な解説を、九大博物館の教員である岩永省三教授(考古学資料)、中西哲也准教授(鉱物鉱石標本)、舟橋京子助教(骨格標本)に依頼した。これら教員には、留意点として、多くの参加者が初来場で、対象年齢は小学生とその保護者と幅広いため、できる限り子どもの目線に合わせ、わかりやすく噛み砕いた表現で解説してくれるよう伝えた。

### 1-4. 主体的な鑑賞と共有を支えるツールの導入

鑑賞のステージであるバックヤードツアーでは、お気に入りの資料を選んで記録をすることとした。これは、学術的な知識に裏打ちされた研究者からの知識習得の機会が、参加者にとって単なる知識伝授の機会となるのではなく、参加者の主体的な鑑賞機会になるようにするためであった。記録方法としては、写真撮影であればデジタルカメラ、タブレット端末、インスタントカメラを、描写であればスケッチとして紙やボードの使用等を検討した。プログラムの後半のものがたり作りの段階で、参加者同士が互いのお気に入りの記録を見ながら対話が引き出されることを重視した結果、机の上に撮影した写真を並べることができるインスタントカメラを使用することとした。

今回のような教育プログラムとしてのワークショップでインスタントカメラを利用することは、写真投影法(野田1988)の応用として、坂倉により2010年から始められた(坂倉、未発表)。本プログラムに先立ち実施され、筆者らが実施サポートをした「国際博物館の日2014記念特別企画 標本de表現」という博物館主催のワークショップのプログラムの中でも導入されており(三島、未発表)、利用することの効果が見込まれた。



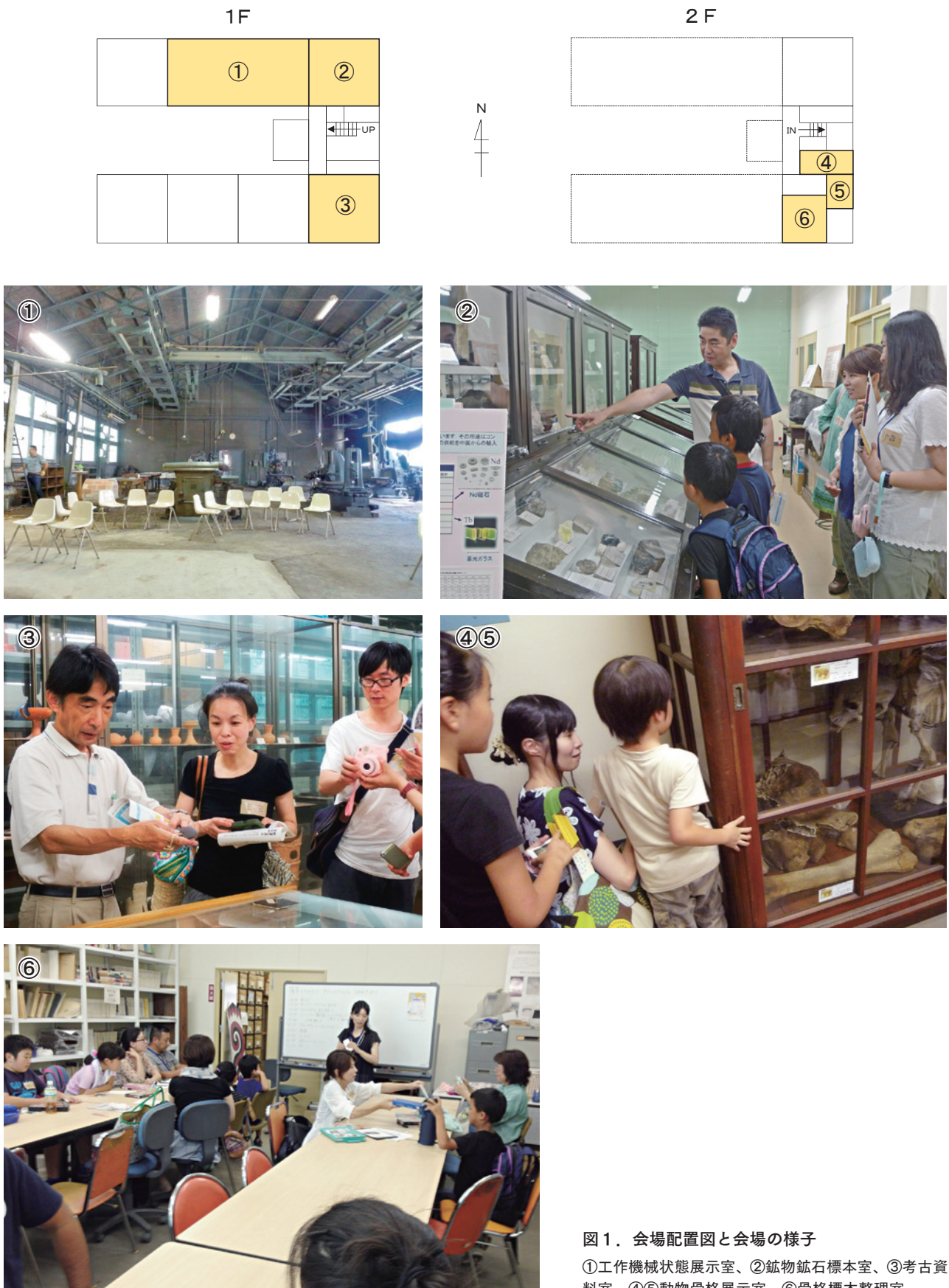


図1. 会場配置図と会場の様子

①工作機械状態展示室、②鉱物鉱石標本室、③考古資料室、④⑤動物骨格展示室、⑥骨格標本整理室。

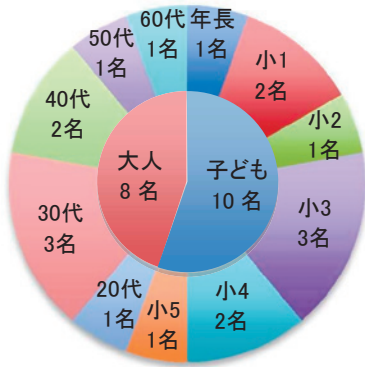


図2. 参加者(計18名)の内訳



図3. 「みんなでつくろう標本ものがたり」チラシ。  
Web上での宣伝にも用いられた。

## 2. 実施概要

タイトル：みんなでつくろう 標本ものがたり～標本になりきって演じてみよう～

開催日：平成26年7月20日(日)

実施時間：開場13:00、開始13:30、終了17:00

実施場所：九州大学総合研究博物館第一分館

対象者：小学生とその保護者

ファシリテーター総括：猿渡

各グループ・ファシリテーター：津嘉山・高江洲・原・パク・野中・陳

参加人数：合計18名(子ども10名、大人8名)。学年などの内訳は、図2に示している。

広報：事前申込み制とし、九大博物館のウェブサイトやFacebook、Twitterなど電子媒体にて公示。近隣の箱崎小学校および箱崎東小学校にチラシ(図3)を配布し、福岡市営地下鉄箱崎九大前駅、JR箱崎駅にポスターを掲載。

当日の実施のタイムスケジュール：

13:00 受付開始

13:30 開始挨拶(全体管理・進行：茂泉)  
博物館概要説明(九大博物館副館長：岩永省三教授)

スケジュールと注意事項説明(パク)

13:40 くじ引きによるグループ分け(4グループ)、自己紹介

13:55 第一部：バックヤードツアー概要説明、移動  
14:00 バックヤードツアー開始  
15:05 休憩  
15:15 第二部：ものがたり作り  
16:05 第三部：発表(1グループにつき約5分)  
16:25 アンケート記入・質疑応答  
17:00 終了

プログラム構成は、時間配分や内容とともに、図4に示している。

## 3. 実施の詳細

本項では、4グループのうちの1グループを例として、プログラム進行の詳細や参加者の様子を、当日撮影した映像や記録写真、ファシリテーターによる記述記録などを元に、時系列で示す。

### 3-1. 導入(グループ分け・自己紹介など)

グループ名：カメさんチーム

ファシリテーター1名(津嘉山)

参加者：合計5名、内訳：子ども(兄弟)2名(A：小学2年生男子 B：小学4年生男子)、大人3名(C：50代男性、D：30代女性(AとBの母親)、E：60代女性)



時間配分	ステージ	内容	実施の様子
15分	導入	グループ分け	<p>1グループ5～6名にファシリテーターの学生を1～2名配置。対象者は小学生とその保護者とし、保護者も小学生と同様に参加者と位置付けた。グループ分けにはあめを使用し、あめの袋の色で18名を4つのグループに分けた。なお、親子での参加者も基本的に別々にくじを引き、希望がある場合は適宜個別に対応。</p> 
1時間10分	第一部 鑑賞	バックヤードツアー	<p>九大博物館標本資料室の合計4部屋の標本資料室（考古標本1部屋、鉱物鉱石標本1部屋、骨格標本2部屋）を約60分かけて鑑賞。解説は考古学資料を岩永省三教授、鉱物鉱石標本を中西哲也准教授、骨格標本を舟橋京子助教が担当し、子どもの目線に合わせ、わかりやすく噛み砕いた解説を行う。</p> 
		写真撮影	<p>各グループに付き2台インスタントカメラを用意し、参加者はバックヤードツアー中に各部屋につき1点、気に入った写真を撮影して良いこととした。写真は、第二部のものがたり作りの際のグループ内での共有に使用。</p> 
50分	第二部 創作	鑑賞体験の共有	<p>各自撮影した写真を使用して、バックヤードツアーで得た知識や情報、各自が感じたことをグループ内で共有。ファシリテーターは、参加者がどのような展示資料に興味を持ったかを話しやすいよう促した。</p> 
		ものがたり作り	<p>自由な発想で考えたストーリーを演じて発表することを目標に、ものがたりを組み立て、誰が何をどのように演じるかなどの役割分担や内容を検討。</p> 
20分	第三部 表現	発表	<p>第一分館1Fの工作機械状態展示室に移動し、グループごとに着席。1グループにつき約5分を設け、参加者全員の前で発表。発表後は、ものがたり内容や参加者の解釈についてファシリテーターが解説。</p> 
35分	ふりかえり	質疑応答 アンケート記入	<p>体験したプログラムでの鑑賞やものがたり作り、発表に対する感想を記入。</p> 

図4. 「みんなで作ろう 標本ものがたり」のプログラム構成

参加者はほぼお互い初対面であり、最初に集まった部屋である骨格標本作製室では、緊張している様子であった。特に子ども達の表情は固かった。そこで、話しやすい雰囲気を作ろうと、ファシリテーターがまず自己紹介(名前や出身地)をした。

すると、大人の参加者から、以下の発言があった。

C : 「今回は娘の付き添いで来て、やんやんやんやん言っていれば良かったと思って来たんですが、私もやるんですね。」

E : 「私はこういうのにあまり興味ないんですけど…子どもたちには興味を持って欲しいと思って参加しました。」

参加した保護者は、外から子どもを見ているつもりであり、自分自身が参加者になるとは思っていなかった様子が伺える。他のグループでも、大人の参加者は戸惑いを感じている様子が見受けられた。しかしながら、班分けのためのくじを引いたことで、自分自身も子どもと一緒に主体的に参加することへの意識が芽生えているようでもあった。

一方、自己紹介の間、子どもたちの声は小さく、お互いにほとんど目も合わせず、緊張している様子が見受けられた。すると、子どもたちが自ら話し出すことが難しい様子を見た大人の参加者が、例えば、母親が子どもに話しかけたり博物館について質問したり、自ら話しのきっかけを作り話し始めるなどして、子ども達を援助するような立場に徐々に変化していった。

ファシリテーターは、バックグラウンドが異なる参加者

がまとまりグループに一体感が出せるよう、グループに名前をつけることを提案した。ファシリテーターの「チーム名は何にしようか？好きなものはある？」との問いかけに、小学生の男の子が小さく「カメ」と言ったことから、このグループは「カメさんチーム」になった。

### 3-2. 鑑賞のステージ (バックヤードツアー)

このステージでは、グループごとに、4つの標本室を順番に鑑賞した。各標本室には、専門の研究者が待機しており、グループが部屋に到着し次第、研究者による解説がスタートした。以下に、「カメさんチーム」の各標本室での参加者の様子と発話の一部を記述する。

#### 3-2-1 鉱物鉱石標本室

鉱物鉱石標本室では、中西哲也准教授(総合研究博物館)による標本室の概要説明から始まった(図5)。子どもAとBの2名は、初めて入る部屋と見慣れない標本にそわそわしている様子だった。しかし見学が始まると、AとBは母親であるDに付いて鉱物を見て回り、気になる鉱物を撮影したり、疑問に思ったことを研究者に投げかけたりしていた。大人の参加者も好奇心の赴くままに積極的に質問をしていた。参加者は、些細な質問からでも、研究者の解説によって専門的な知識を得ることができると、次も聞きたいという好奇心の持続がなされていたように見受けられる。

ファシリテーターは、そのような参加者の好奇心や質問を促したり、標本から具体的に何かを知ることへのきっかけの橋渡しになるような声かけを心がけた。



図5. 鉱物鉱石標本室での様子。

左：研究者から熱心に解説を聞いている子ども達。右：自分の入った鉱石の写真を、インスタントカメラで撮影しているところ。



A：「お母さん見て、羽みたいなのがある！」  
D：「本当だねー。」  
ファシリテーター（以下 FT）：「先生に（羽みたいなのものが何かを）聞いてみたら？」  
A：（うなずきながら）研究者へ質問をしに行く。

A と B は、各自のペースで標本を鑑賞しながら、時々「金があるよー！」など何かを発見してちょっと嬉しそうに母親の D を呼んだり、一緒にキャプションを読みながら「ネイティブゴールド（Native gold）って書いてあるね」「白い石の中に小さな金が混ざっている！」と丁寧に観察し、それらの特徴をメモに取ったり写真を撮影したりする様子が見られた。

### 3-2-2 骨格標本室

A と B は兄弟で、自宅でカメを飼うなど日頃から生き物に関心があるという。そのせいもあるのか、2 名とも大きな骨格標本に興味津々で見入っていた。兄の B は、舟橋助教から実際に本物の骨を持たせてもらうことができ、解説を一所懸命に聞いていた。しかし弟の A は、初めて目にする大きな骨格標本を怖がり、なかなか近づくなかった。A は徐々に「角が大きいからトナカイだと思った」などと話すようになり、シカの骨格標本を撮影したくなったようであった。

A はシカの骨格標本を撮影しようとしたが、標本ケースの枠が邪魔をし、撮影が難しい様子であった。しかし、骨格標本そのものを動かすことは難しいため、ファシリテーターは、「違う角度から撮影するのはどう？」と投げ

かけた。A ははじめ、標本ケースの他の側面に回るものの、写真に収まる撮影ポイントを見つけられず不満そうであった。しかしファシリテーターからの「じゃあ、好きな角度からポイントを絞って撮るのはどう？」と問いかけに「ああ、そっか！」と納得し、最終的に A はシカの角にフォーカスして撮影した。

### 3-3. 創作のステージ（ものがたり作り）

バックヤードツアーの終了後、参加者には、もう一度展示資料を見たいと再度確認しに行くような、積極的な姿勢が見られた。メンバー全員が揃った後は、各自撮影した写真を見せ合いながら、自分の気に入ったポイントを説明し始めた。兄である B は、弟の A が緊張気味にやや小さい声で話す際、A の話を引き出したり代弁したりと、話のきっかけや共有の手伝いを自然に行っていた。A と B からは、以下のような発話があった。

A：（セマルハコガメの標本を見た後）「図鑑で見たカメの本物が見られて良かった！」  
B：「（標本室で金を見つけた際、研究者から他にも銀があると説明を受けて）自然の金、銀、銅を見つけたことが嬉しかった。」

このものがたりづくりのステージでは、それぞれが撮影した写真を持ち寄り（図 6）、皆で意見を共有できるよう A3 用紙に流れを可視化しながら話し合いが進められた。ファシリテーターの「今日は何をしたかな？」との問いかけにより、この時間までに博物館で体験したことの流れから、「探検」というキーワードが参加者から挙



図 6. 共有の様子。

左：写真を並べて親子で会話をしている。右：インスタントカメラで撮影した、お気に入り標本の写真。



がった。このキーワードを元に、はじめはファシリテーターと参加者の一問一答のようなやりとりが始まったが、次第に参加者自身から、ものがたりのアイデアが出て来るようになっていった。大人の参加者の中には、時間内にもものがたりを作れるのか、不安と焦りの気持ちのある様子が伺えた。しかし、対話の主体がファシリテーターから徐々に参加者に移り、子どもたちからの発言が増えるにつれて話合いの場が和みグループの一体感が醸成された中で、ものがたり作りがスムーズに進んでいった。以下に、キーワードから発してストーリーを組み立てていく様子を例示する。

FT：「探検はまず、どこに行く？」  
 B：「(鉱物鉱石の標本が印象に残ったので) 鉱山！」  
 FT：「じゃあ、鉱山にはみんなはどうやって行こうか？」  
 B：「トロッコ！」  
 FT：(大人の参加者が時間の概念を提案したことを踏まえて)  
 「いつがいいかな？ 未来にも行けるし、昔にも行けるね。」  
 B：「昔！」  
 FT：「鉱山には何があるかなー？」  
 A：「宝石！ キラキラしている石がたくさんある」

この会話の後、Bが「発表の時は、台詞も言うのかな？」と小さな声で発言したことから、ストーリーと台詞を紙に書くことに作業が移っていった。

更に子どもたち自ら「発表する前に練習しよう」と提案し、発表会場の工作機械状態展示室に移動することになった。Bが「トロッコどうする？」と何か道具を使いたい様子であったため、ファシリテーターが「この部屋(整理室のこと)からは持って行くことができないから、発表会場にあるもので探そうか？」と伝えると、「うん！」と元気よくトロッコの代わりにする道具を探し始めた。

鉱物鉱石標本室から工作機械状態展示室への扉を開け足を踏み入れた際には、ファシリテーターも大人の参加者もいよいよ発表かと少し緊張感が増した様子であった。一方その横では、Bがトロッコに使えそうな小さな古い棚を見つけ、嬉しそうにまたがっていた。それを見ていた弟のAも後ろへ乗り、2人ともこの棚をトロッコに使

用しようと納得したようにファシリテーターを見つめた。ファシリテーターが「それにしよう！」と子どもたちに投げかけると、2人とも得意げな笑顔でうなずいた。

### 3-4. 表現のステージ (発表)

「カメさんチーム」の発表は1番最初であり、大人たちの表情も緊張のため固いように感じられた。一方子どもたちは、大人の緊張をよそに、楽しんでいるようであった。発表に使う道具の準備の段階から、「どれをトロッコにしようか？」と子どもたち自身から積極的に動き、「撮影した宝石の写真の床に置いて、鉱山にあるキラキラした石があるみたいにしたら？」など、新しいアイデアもどんどん出てきた。

AとBがトロッコに乗り込んだタイミングを見て、ファシリテーターが「ガタンゴトン、ガタンゴトン」とナレーションを添えると、子どもたちは2人とも探検に出発する様子を身体を揺らしながら楽しそうに表現していた(図7上)。発表では、トロッコに乗って時間を過去にさかのぼり、バックヤードツアーで見つけたお気に入りのものを一緒に探検しながら探すというストーリーを演じた(図7下)。



図7. 発表の様子。

上：トロッコに乗って過去に探検に行くところ。下：探検した先で、動物たちと出会う場面。

### 3-5. ふりかえり

「カメさんチーム」の特徴は、大人と子どもの混合グループで、その中に親子の関係と、初めて出会う大人と子どもの関係が混在していたことが挙げられる。大人の人数が多く、最初は皆緊張した面持ちでお互いどのように接して良いか戸惑う雰囲気であった。

しかしバックヤードツアーを共にし、写真と言葉で感じた事を表現し合い、ものがたりにまとめるという一連の共同作業を通して、徐々に一体感を持つようになり、一人ひとりにも変化があらわれた。例えば、最初は親子(A・B・D)と大人であるC、Eの5名が別々に鑑賞していたが、時間が経つにつれ、会話や写真を通して感動や共感を伝え合い、積極的に交流することが自然に生じていた。特にCは、他のグループに入った娘の父親であったが、博物館の展示資料への知識が豊富で、自分のグループの子どもたちに自ら話しかけて説明をするなど、積極的に関わりを持っていた。発表の際には台本には無いアドリブを入れたり、子どもたちを誘導したりするなど、当初「娘の付き添いで来たのに、私もやるんですね。」と話していたとは思えない程、主体的に参加していた。

最初は緊張していた子どもたちも、「保護者」として一歩線引きをした態度で参加していた大人たちも、本物の資料に出会うという感動を感じながら熱を持って鑑賞していた様子が伺えた。今回のプログラムで「自分のお気に入りを見つけろ」という自分自身の視点を持った鑑賞や、「創作した内容を発表する」という目標があったことは、参加者のより積極的な鑑賞や参加を促したものと思われる。

また、参加者による鑑賞の特徴のひとつとして、自分と標本の接点を見いだしたり日常生活に引きつけたりして鑑賞していたことが挙げられる。

E : 「(考古資料の出土した場所が) 自分のルーツ  
(出身地)と同じでした！」  
A と B : 「家でカメを飼っていて、カメが好き」

このような、展示物を身近なものに引きつける鑑賞方法は、坂倉(2010)によっても報告されている。

### 3-6. その他の特筆すべき参加者の様子

#### 3-6-1. 鑑賞から共有への橋渡しとしての「自分のお気に入り標本写真」

今回主体的な鑑賞と共有を支えるツールとして導入したインスタントカメラでの撮影は、撮影した写真をすぐに出力して、同時に並べたり参加者全員で一緒に見せ合ったりすることが可能である(図6左)。バックヤードツアーをとおしてファシリテーターは、「なぜその作品を選んだのか」「どんな点が気に入ったか」を語ることを参加者に促し、参加者自身の言語的な表現が引き出されるよう心がけた。それをうけた参加者らは、撮影した写真に展示資料の名前を記録し(図6右)、グループで共有する時にそれらを用いてまるで自分ごとのように説明をしていた。また、どのグループでも参加者は、熱心に鑑賞することはもちろんのこと、鑑賞後の休憩時間にもかかわらず、「自分が選んだ作品をもう一度じっくり観察したい」「作品の時代と名前を確認したい」と申し出て、ふたたび観察しに行ったりしている人もいた。さらに、丹念に自分の目で資料を確かめ、捉えた印象や感じた面白さ・不思議さを自分の言葉に置き換え、他者に説明しようとする姿勢が多々見られた。以上のような参加者の様子からは、バックヤードツアーの時間をより主体的に鑑賞するためにプログラムに組み込まれた「自分のお気に入りを撮影する」ということが、鑑賞から共有に至る橋渡しとして機能していたことが伺えた。

## 4. アンケートの実施とその結果

プログラム終了後、図8に示すアンケートを実施した。子どもについては、親に代筆または説明してもらいながら、記入してもらった。図9には、質問番号2～8の集計結果を、表1には、質問番号8～11における自由記述に対する回答を、それぞれ示している。

子どもによるアンケート回答からは、ものがたりづくりや表現に対し、おおむね楽しんだ様子が伺える(例えば、回答者2番、8番、9番の質問10への回答など)。また、保護者の感想からも、子どもたちの主体的な参加に満足したり驚いたりしたことや、当初は単なるつきそいとして来場したにも関わらず自分自身も楽しむことができた様子が伺えた(例えば、回答者12番、14番、15番の

<p>アンケート</p> <p>企業番号 _____</p> <p>参加のみなさんへ</p> <p>1. あなたは ( ) 才 野 生 ( )          小学1年、2年、3年、4年、5年、6年、その他 ( )</p> <p>2. 今日のワークショップはたのしかったですか?          とても楽しかった 楽しかった あまり楽しくなかった 楽しくなかった</p> <p>3. 今日のワークショップはわかりやすかったですか?          とてもわかりやすかった わかりやすかった すこしむずかしかった むずかしかった</p> <p>4. 前にも今日のようなワークショップ(標本をみてものがたりをつくる)に参加したことがありますか?          ある(どこで ) 今日がはじめて</p> <p>5. またやってみたいですか?          とてもやってみたい やってみたい あまりやりたくない やりたくない</p> <p>6. あなたは、今日のような活動は好きですか?          6-1 標本をみたりすること          とても好き 好き あまり好きではない きれい          6-2 ものがたりをつくること          とても好き 好き あまり好きではない きれい          6-3 体を使って表現すること          とても好き 好き あまり好きではない きれい          6-4 チームで一緒にやること          とても好き 好き あまり好きではない きれい</p> <p>7. 今日のワークショップのことを、何で知りましたか?          家のひとから 先生から お友達から インターネット ポスター その他 ( )</p> <p>8. 次回も参加したいと思いますか?          はい いいえ          8-1. 参加するとしたらどのようなテーマがよいですか?          興味のあるテーマについて教えてください(例:宇宙、植物、昆虫、化石など)。</p>	<p>アンケート</p> <p>企業番号 _____</p> <p>9. ミュージアム探検の感想や印象に残ったこと、感じたことを自由にお書き下さい。</p> <p>10. 標本ものがたりの感想や印象に残ったこと、感じたことを自由にお書き下さい。</p> <p>11. 今日のワークショップ全体をとおして、感想など自由にお書き下さい。</p> <p>ご協力ありがとうございました。          皆様からのご意見・ご感想をもとに、よりよいワークショップを企画・実施していきます。          今後ともよろしくお願いいたします。</p>
---	---

図8. 実施したアンケート

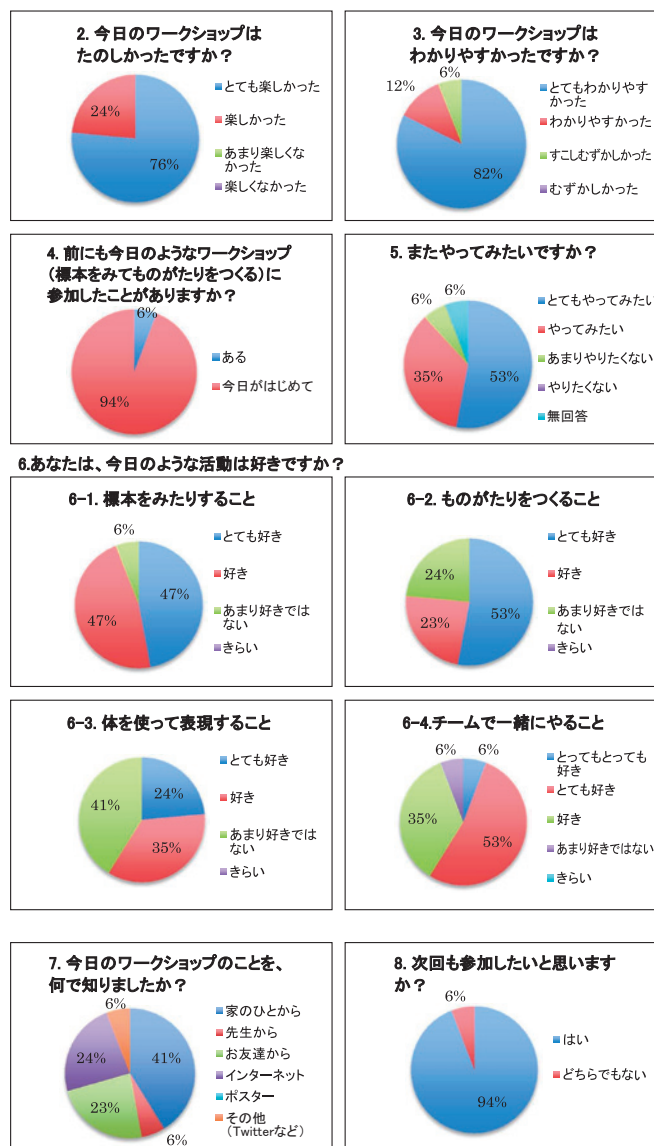


図9. アンケート集計結果(問2~8)



表1. アンケート自由記述

	質問番号	8-1	9	10	11
回答者番号	学年または年代、性別	参加するとしたらどのようなテーマがいいですか？	バックヤードツアーの感想や印象に残ったこと、感じたことを自由にお書きください。	ものがたりづくりの感想や印象に残ったこと、感じたことを自由にお書きください。	今回のワークショップ全体を通して感想などを自由にお書き下さい。
1	小学校1年、女	ほね			
2	小学校1年、男	宇宙	ほねのへやにいったとき大きいものと小さいものがあったのですが、またきたいとおもいます。	ほんばんが一ばんたのしかったのです。	たのしかったです。
3	小学校2年、男	宇宙、ほし	石がいっぱいキラキラしてた。キラキラしている石をみつけてみたい。	ちょっときんちょうした。きんちょうしたから言えなかった。	むかしのことがいっぱいわかった。
4	未入(8歳)、女	今回と同じを同じチームでやりたいです。	色々な友だちと(ジニ、いずみ)いろんなことをできたのがうれしかったです。	ものがたりを作るのはむずかしかったけど、発表をうまくできたのでよかったです。	ジニ、いずみ、などの友だちや先生などと色々なことができ、色々な友だちができたのでよかったです。
5	小学校3年、女	宇宙	いろいろなひょう本を見たり、きれいな石を見たりして、すごく楽しかったです。(・v・)	みんなでげきをしたのしかったです。	すごくよかったです。またきたいです。
6	小学校3年、女	植物、昆虫		きんちょうした。	こうさくが楽しかった。
7	小学校4年、男	宇宙	めずらしい昔の物や、動物の骨があったりして楽しかった。特に印象に残ったのは昔の本をいんさつする活字です。	物語を作るのは楽しかったです。(くうそうでもよいことが)	ありません
8	小学校4年、男	こうさく	今回初めてやってみて、最初は、あまりのしみにしてなかったけど、最後は今日、やってみてよかったですと思いました。	今日見たものをすべて、ものがたりにできてよかったです。	最初は、ぜんぜん知らなかったけど、今回やってみてよかったです。
9	小学校5年、男	魚のひょうほん作り	いろいろな動物のひょう本がたくさんあって、動物のほねの作りなどもわかってよかったですと思いました。	ものがたりはとってきたひょうほんがばらばらだったので、まとめるのはむずかしかったけど、うまくまとまり、げきもうまくできてとてもよかったです。	ひょう本をみたり、ものがたりをおして、おなじチームの友だちとなかよくなれたのでとてもよかったです。
10	20代、男	宇宙、植物、昆虫、化石	なかなか見れない標本を見せていただき、ありがとうございます	すばらしいイベントだと思う。	すばらしい。
11	30代、女	宇宙!! 素粒子!! 元素	ふつうに自分で見てまわるより、やはりくわしく知っている方から説明を聞きつつ見られるのが、色々知ることが出来て良かった。	「標本ものがたり」という言葉からは何をするのかイマイチピンとこなかったのですが、やってみるととても楽しかった。	普段そんなに興味があるわけではない分野でしたが楽しく参加することができました。ありがとうございます!!
12	30代、女	宇宙、化石	常時見られないのがもったいないほど充実した内容で驚きました。大変だと思えますが是非公開してほしいです!	子供たちの目が輝いているのが見られて嬉しく、大人としても刺激的でした。	バックヤード探検、とても楽しかったです。スタッフの皆さんにとっても優しくしていただいて、子供も楽しそうでした。ありがとうございます!
13	30代、女	昆虫、宇宙	普段はなかなか見れないものを見れて、とても興味深かったです。	短時間のうちに物語を考えて、グループで作業して発表することは、子供にとっても楽しいことと同時に難しくもあったと思いますが、とてもよい経験だと思いました。	小3の娘と年長の息子、父母で参加しました。難しいかなあ…と思いましたが、スタッフの先生方の説明も易しくわかりやすい言葉で話していただけたので、子供たちも最後まで、飽きることなく楽しめました。ありがとうございます。
14	40代、男	昔の人の生活、魚	骨格を見ると、その生物の生態もよくわかると思いました。	子供の発想力を養うにはいいことだと思います。(今回は大人のチームで活動しましたので、自分の脳の活性化もはかれました)	今後も続けて開催してください。
15	40代、女	植物、ガーデニング	歴史が感じられて、すごいと思う。	普段は入れない場所だったので、おどろきと、感動もありました。それを形にするのは、難しいと思いました。表現力って、子ども達はすごいですね。	貴重な展示物を広く見てもらえると良いですね。
16	50代、男	総合科学になると思いますが、宇宙、航空、電磁気関係	本当に好きな人同士で話しが出来ることが大変楽しい。休日の開館を希望。	ぐだぐだでとんでもない事になりそうなので心配したけど案外うまくまとまった。	子供だけでなく、大人も楽しめる好企画だと思う。続けてもらいたい。
17	60代、女	宇宙、植物、昆虫	展示物は大変興味深く、感動的でした。	他にもいろいろ展示物を見てみたいですね。	人前で演じるのは初めてで、よい経験になりました。…が、あまり好きではありません。

質問10への回答など)。

## 5. ふりかえり

### 5-1. 分野横断的な内容を含むプログラムの可能性

今回のプログラムの特徴は、ものがたりを組み立てる際に、自然史・歴史双方の資料から感じたことなどを自分の言葉で説明して共有し物語化するという言語的表現に加え、“演じる”という身体的表現を組み合わせた内容とした点である。

佐藤・八代(2005)は、「(博物館教育を考える上で)教科・領域ともに拡がりをもったものとして、子ども達にさまざまな学びの機会をもたらすことを可能にするには、子どもの学びを教科や評価にとらわれずにひろい視野で受け止めることのできる学習環境が必要になってくる」と述べている。特定の教科や分野に留まらず、今回のような複合的で横断的な鑑賞と表現をプログラムに組み込むことは、博物館のプログラムに新たな拡がりを持たせることであり、実際に参加者にとっても新鮮かつ効果の高いことが今回示されたことから、今後のさらなる可能性が見込まれる。

### 5-2. 関連する大学院演習の相乗効果

プログラムを円滑にすすめ、かつその過程で参加者の意見や発想をうまく引き出し、そのプログラムが参加者にとって満足いく体験となることをサポートするうえで、ファシリテーターの適切な態度や能力は重要である。

例年、PTLIIIを受講する学生には、同じ大学院で開講されている「ファシリテーション演習」(加留部貴行客員准教授担当)の受講が推奨されている。この「ファシリテーション演習」は、ファシリテーションの基礎をワークショップ形式で体系的に学び、演習を通じて相互作用が起こる現場を体験しながら、理論、意義、必要性、スキル(場づくり、対人関係、論点の構造化、分かち合い)、効果などについて学ぶことを目的としている。今回も筆者ら12名全てのPTLIII履修者が、この「ファシリテーション演習」を受講した。ファシリテーション演習は、PTLIIIと同じく前期に並行して開講されており、そのため筆者ら履修学生は、ファシリテーション演習で学んだ内容を、今回のプログラム開発や準備の過程で実践・検

証することができた。同時に、今回のプログラムの企画を作り上げる過程で生じた課題について、ファシリテーション演習の中で相談したり確認したりすることができる状況であり、大いに助けられた。

今回のPTLIII受講者の背景は、九州大学や他大学の学部からの進学者6名、留学生2名、社会人学生4名とバックグラウンドや世代が様々であり、企画内容が二転三転することもあった。しかしながら、どのような意見であれ、まずは否定することなく受け止め、お互いを理解しながらそれぞれが主体的にかかわるというファシリテーションの基本を実践することにより、無事企画を遂行させることができた。このような相互に関連のある演習を並行して履修していたことが、今回のプログラムにおける参加者の満足や、実施者である筆者ら学生の達成感につながっていることに、ほとんどの学生が共感している。

### 5-3. 今後に向けての課題など

現場の様子からは、しばしば笑いもおき、発表を見ている側も非常に楽しんでいることがうかがわれた(図10)。しかし今回のプログラムでは、発表を見た側から発表した側へのフィードバックなどは組み込んでおらず、アンケート結果からも、他のグループの発表やその内容についての具体的なコメントはほとんど見られなかった。今後、発表そのものへのコメントやフィードバックをプログラムに組み込むことで、参加者同士のコミュニケーションがより深まったり、体験への満足感が増したりするかもしれない。

今回はプログラムの開発と実践そのものに重きを置いたため、プログラムの評価やその分析までには至っていない。今後は、よりよいプログラムへの改良のために、評価や検証に取り組んで行くことが必要である。例えば、



図10. 発表を観る参加者の様子。



図11. 終了後に追加で考古資料を見学し、岩永教授の解説を熱心に聞く参加者の様子

より実践的なファシリテーションスキルに対する検証として、年齢などが異なる層の参加者に対して、その発達段階や理解度に合わせた投げかけ方や引き出し方を想定し、その効果を測ることなどは、多様な参加者を対象としたよりよいプログラムの開発や改良に繋がるだろう。

ワークショップ終了後、希望者にはプログラム中には組み込まれていなかった収蔵室を案内し、好評であった(図11)。時間を充分にとることができる場合には、会場以外のバックヤードを案内するような「遊び」の時間を設けることは、参加者の好奇心を喚起したり、学びをさらに深めたりする機会となるだろう。

## 謝 辞

プログラム中のバックヤードツアーにおいて、展示資料の解説をご担当いただいた九州大学総合研究博物館の岩永省三教授、

中西哲也准教授、舟橋京子助教に感謝いたします。また、九州大学大学院理学府地球惑星科学専攻博士課程野口真利江氏、同大学院統合新領域学府ユーザー感性学専攻博士課程坂倉真衣氏には、たくさんのご助言やご協力をいただきました。ここに深く感謝申し上げます。

## 引用文献

- 坂倉真衣, 2010. 子どもたちの博物館体験 —— 北九州市立自然史・歴史博物館における発話採集・行動観察を通して. 九州大学大学院統合新領域学府感性コミュニケーションコース修士論文.
- 佐藤優香・八代健志, 2005. 博物館を利用した「鑑賞」と「表現」による異文化理解教育 —— 4年生図工科「願いを込めた仮面をつくろう」のとりくみから ——. In 森茂岳雄編, 国立民族学博物館を活用した異文化理解教育のプログラム開発, 国立民族学博物館調査報告, 56: 17-31.
- 独立行政法人国立科学博物館, 2009. 文部科学省委託事業「科学的体験学習プログラムの体系的開発に関する調査研究」調査研究報告書. 193 pp. [http://www.kahaku.go.jp/learning/researcher/pdf/sciprogram\\_report.pdf](http://www.kahaku.go.jp/learning/researcher/pdf/sciprogram_report.pdf) (2015.3.4)
- 野田正彰, 1988. 漂白される子ども達 その眼に映った都市へ. 情報センター出版局, 東京. 205 pp.
- 文化庁, 2011. 平成23年度第1回 ミュージアム・エデュケーター研修(前半日程)テキスト・資料集. 32 pp. [http://www.bunka.go.jp/bijutsukan\\_hakubutsukan/museum/museum\\_educator\\_01/pdf/text.pdf](http://www.bunka.go.jp/bijutsukan_hakubutsukan/museum/museum_educator_01/pdf/text.pdf) (2015. 3. 4)
- 三島美佐子, 2014. 鑑賞者の知覚を刺激する展示空間の場の力 —— 九州大学総合研究博物館の取り組み ——. In 平井康之・藤智亮・野林厚志・真鍋徹・川窪伸光・三島美佐子著. 知覚を刺激するミュージアム 見て、触って、感じる博物館のつくりかた, 学芸出版社, 東京. 160 pp.



## **Practice Report: A Workshop “Let’s Make Specimen’s Story, Let’s Express Specimens with Performance!”**

Project team of Kansei Communication PTLIII at the fiscal 2014\*

Department of Kansei Science, Graduate School of Integrated Frontier Sciences, Kyushu University:  
Hakozaki 6-10-1, Higashi-ku, Fukuoka 812-8581, Japan.

An educational program utilizing the Kyushu University Museum was developed and practiced by students of Kansei Communication PTLIII, a practice of Department of Kansei Science at Graduate School of Integrated Frontier Sciences. Three stages of activities, i.e., “appreciation”, “creation” and “expression”, were put in the group-work-program to progress participants’ autonomous learning. At the first “appreciation” stage, participants observed the specimens at museum-backyard. The museum’s researchers explained the specimens and answered questions from participants. Second, “creation” stage, participants share their own finds and impressions of observed specimens and made a story based on their observation. In the final “expression” stage, each group presented and performed their own story. We report the process of the program development, the outline of the workshop and several notes from the observation of participants.

---

\* Rie Aiko, Makoto Saruwatari, Junko Takaesu, Yanyu Chen, Emi Tsukayama, Yousuke Nagata, Masahiko Nonaka, Yuta Hagimoto, Ji-Nhee Park, Izumi Hara, Chihiro Moizumi, Jinpe Yoshimoto and Misako Mishima. Department of Kansei Science, Graduate School of Integrated Frontier Sciences, Kyushu University.