

博物館の プログラムを つくる

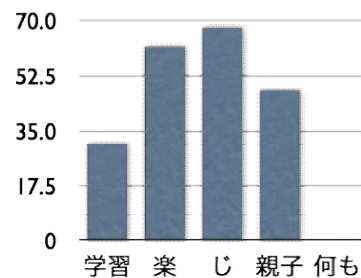
佐藤 優香

文化庁博物館教育研修 2011.09.27

ワークシートは何の役立ちますか

学習に役立つ	31
楽しむのに役立つ	62
じっくりみるのに役立つ	68
親子で観るのに役立つ	48
何も思わない	0

『なかはどうなっているの』展におけるワークシート調査1998



保護者はどのような協力をしましたか

子どもからの質問に答える 37

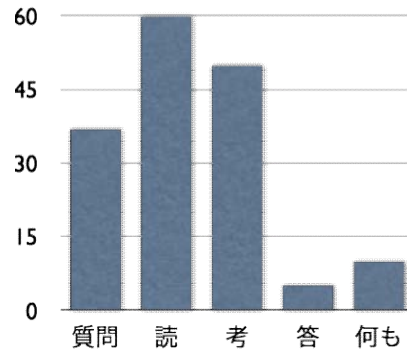
解説文を読む 60

一緒に考える 50

できたあとに答えを教える 5

何もしない 12

『なかはどうなっているの』展におけるワークシート調査1998



展示をきっかけに
やりとりしながら
じっくり観て
たのしむ

展示をきっかけに
やりとりしながら
じっくり観て
たのしむ

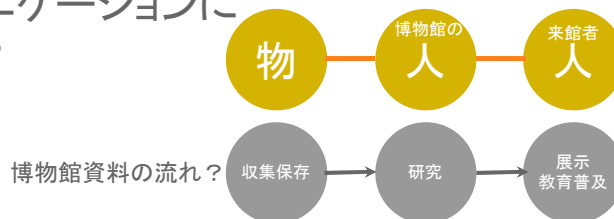
「たのしむ」は捨てられない

博物館の学びは
コミュニケーション
のデザイン

博物館の学びは
コミュニケーション
のデザイン

資料や作品と...
ともに鑑賞する人と...

人と物のコミュニケーションに
人が介在する？



人と人のコミュニケーションに
物が介在する！



わたしとの
つながりを
つくりだす
しかけ

わたしとの
つながりを
つくりだす
しかけ

関係性が作りだせる
関係性を見いだせる

資料との関係性をつくりだす

1) 絵の中に視点を移す

...関係性をつくりだす

資料の中に入って情景の一部になる

登場人物に投影させて物語をつくる

2) 現在を重ねる

...関係性を見いだす

ある時代でその場を見なおす

旅という物語を資料に乗せる

1) 絵の中に視点を移す

...関係性をつくりだす

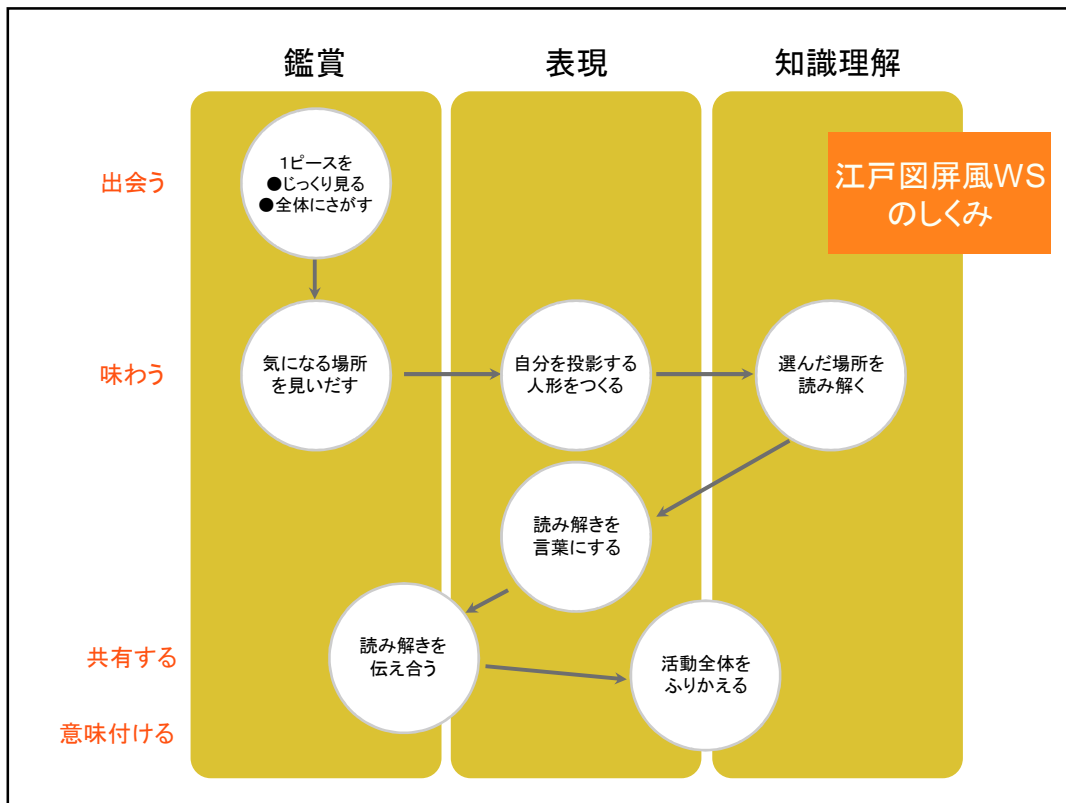
資料の中に入って情景の一部になる

登場人物に投影させて物語をつくる

江戸図屏風の中の登場人物になって

自分の居場所周辺に描かれていることを

読み解く

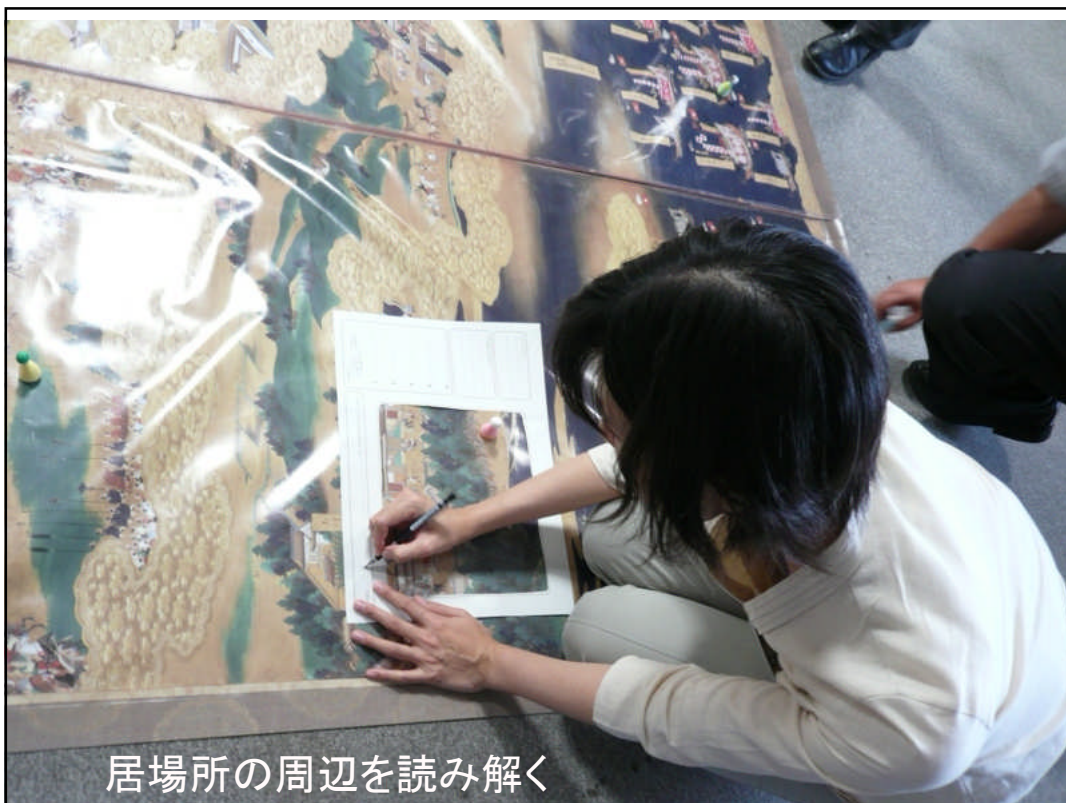


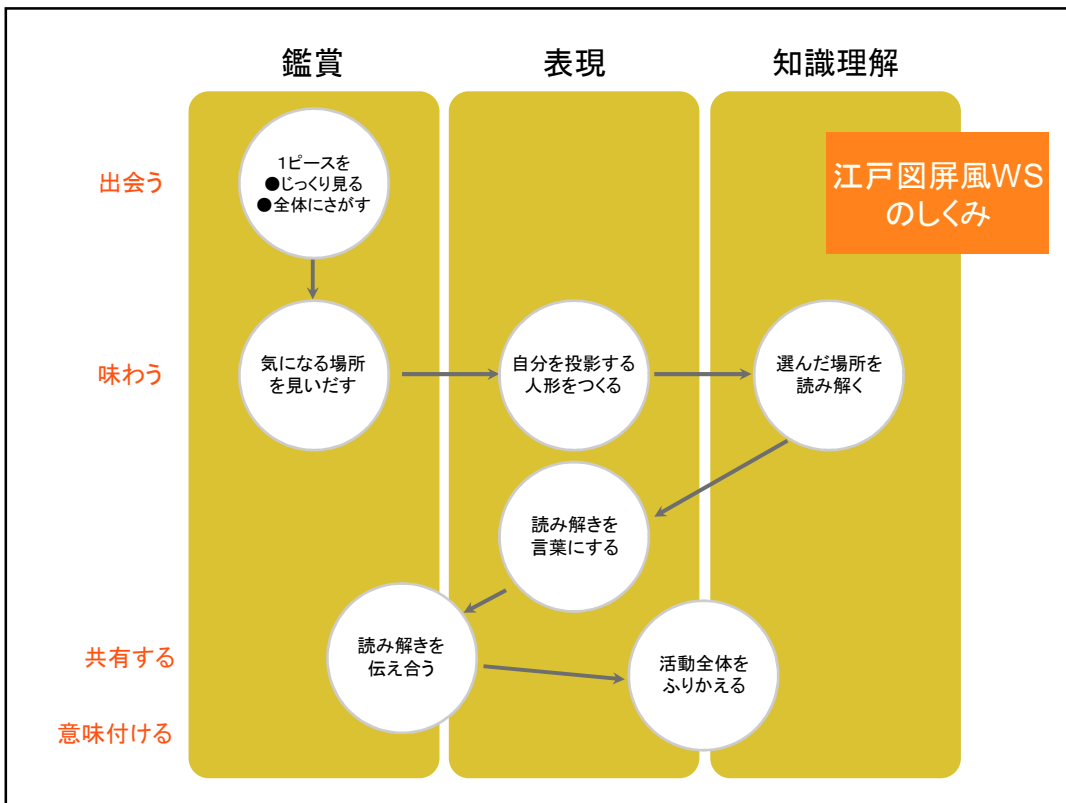
1ピースを全体に探す



自分を投影させる人形をつくる







2) 現在を重ねる

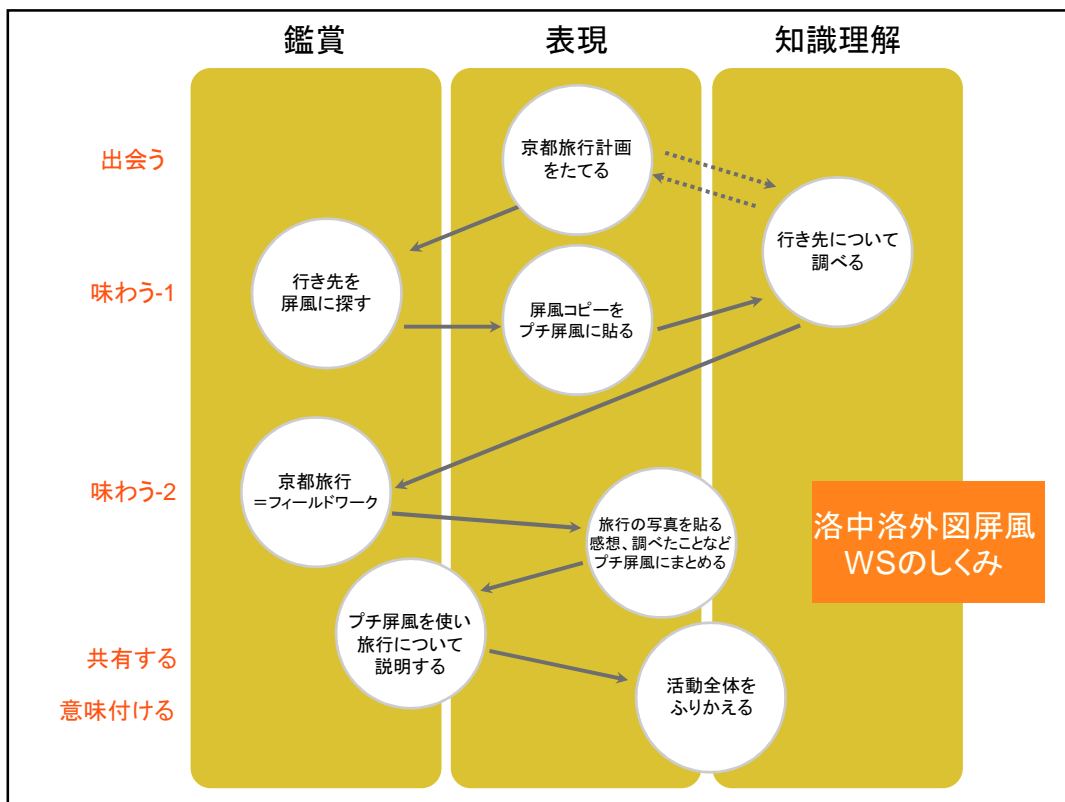
...関係性を見いだす

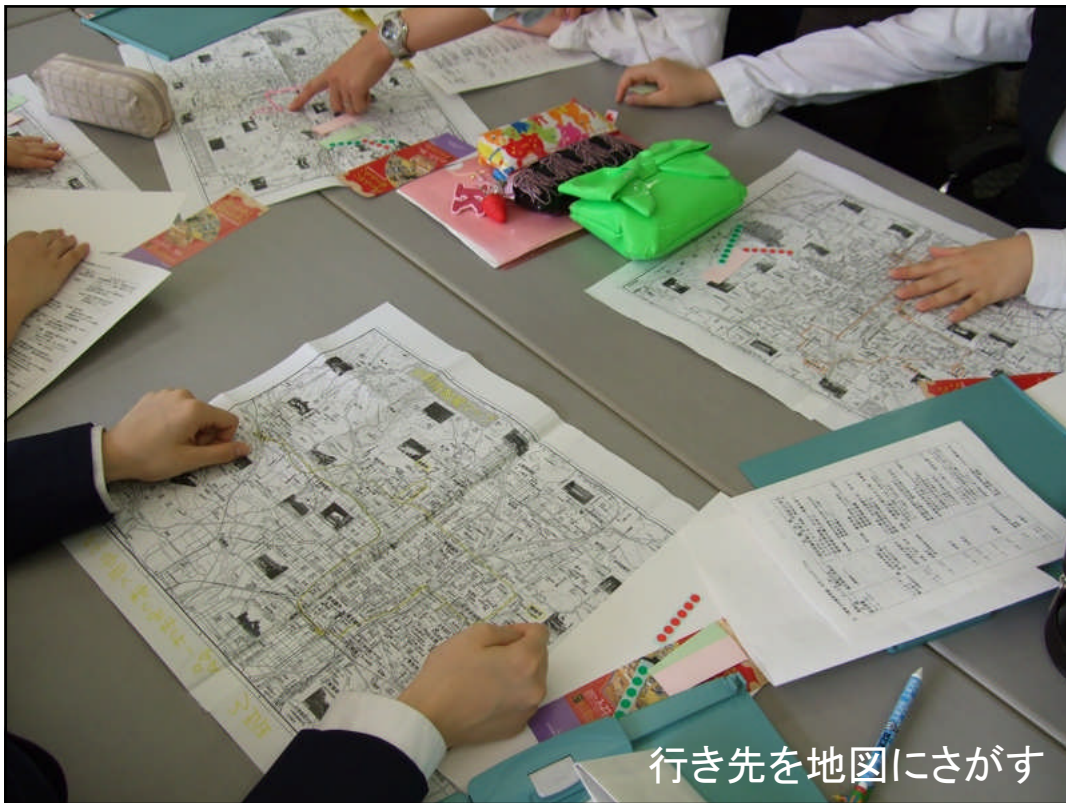
ある時代でその場を見なおす

旅という物語を資料に乗せる

京都旅行に現代と描かれた時代の

二つの視点を重ねて風景を見る

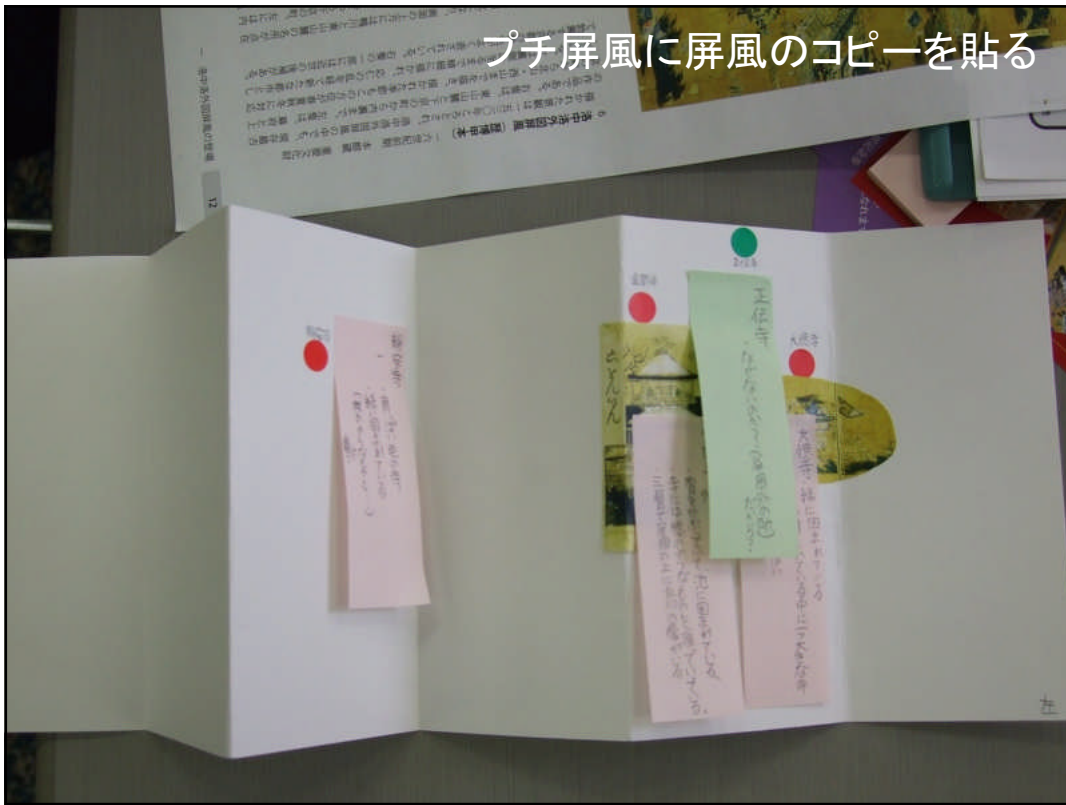




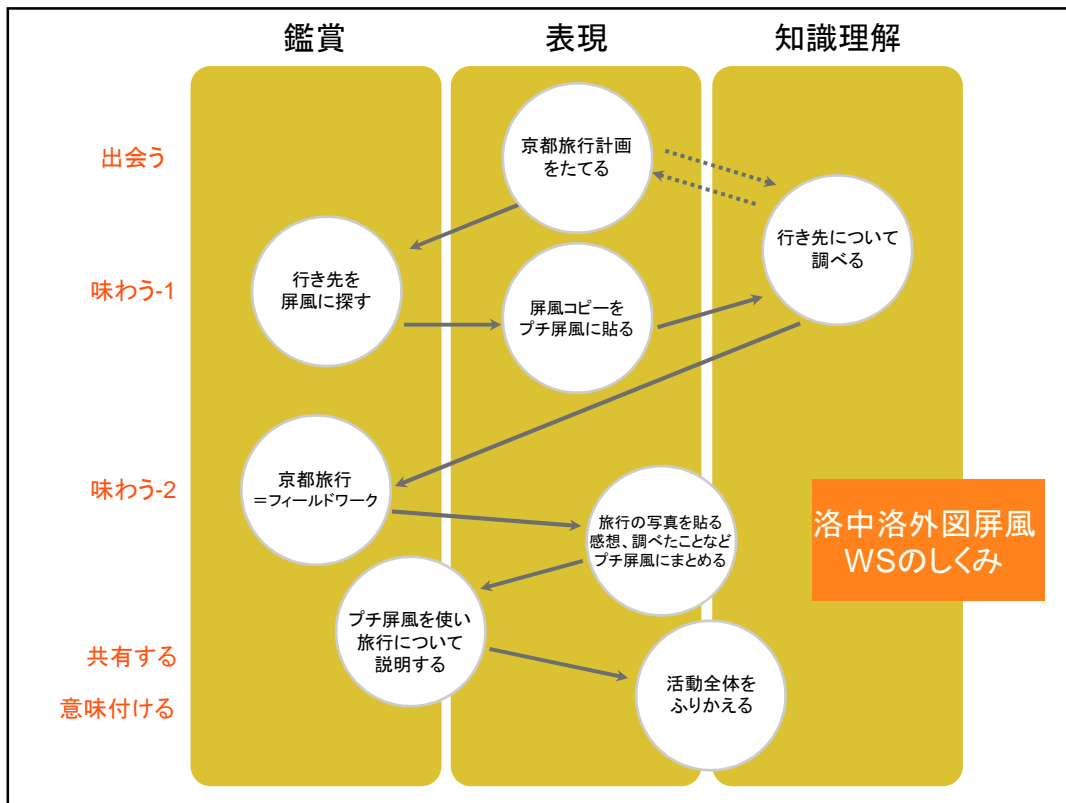
行き先を地図にさがす



行き先を屏風にさがす







4つのフェーズで考えてみる

1) 出合いのデザイン

資料とどう出会うか

2) 味わいのデザイン

資料とどんな関係性を持つか

資料と自分の関係性を見いだす

3) 共有のデザイン

どのような表現をし共有するか

4) ふりかえりのデザイン

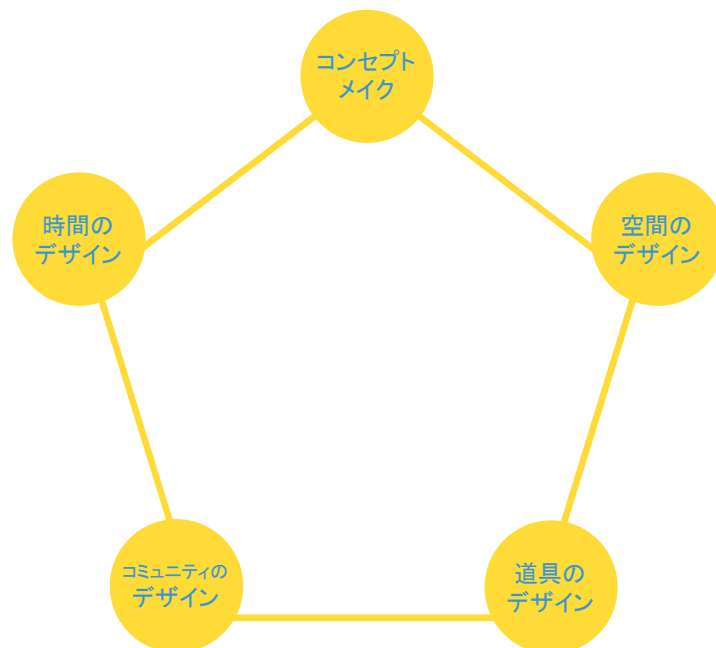
全体をどのように意味付けるか

活動全体について自分にとっての意味を見いだす

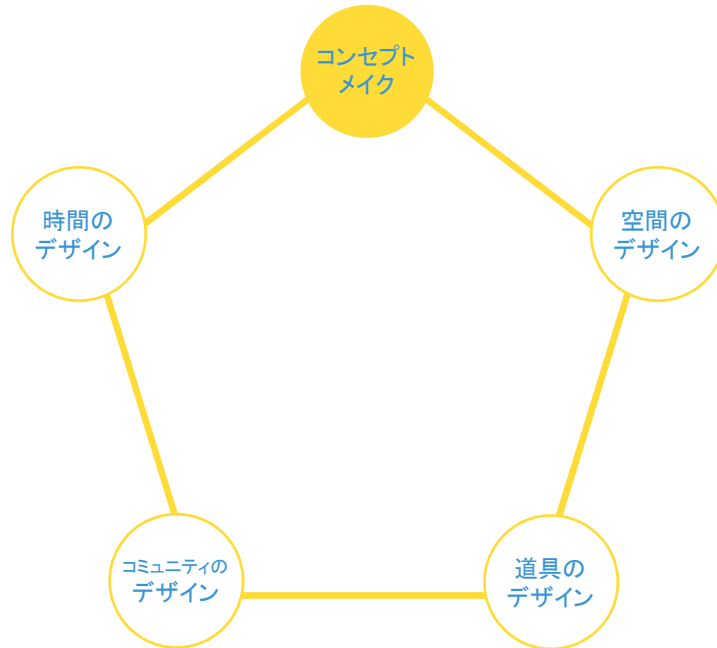
デザインするのは

コンセプト
時間
空間
道具
コミュニティ

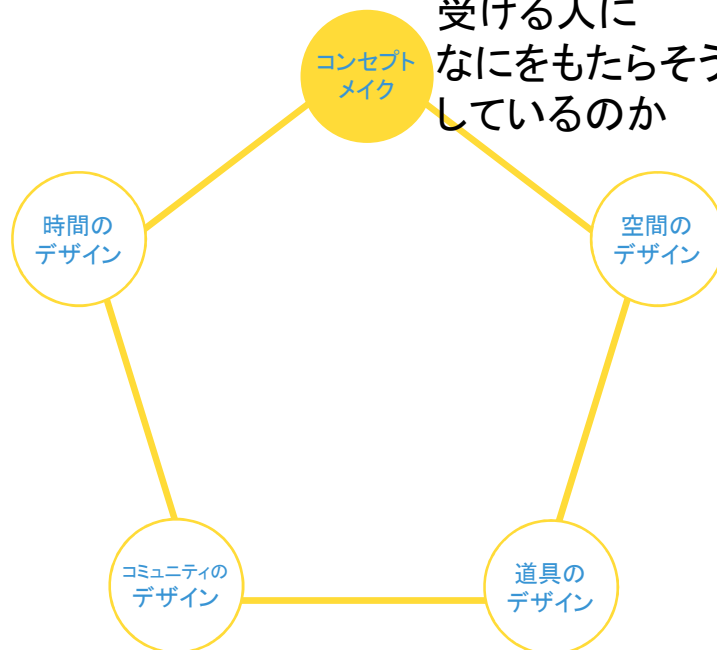
プログラムデザインの要素

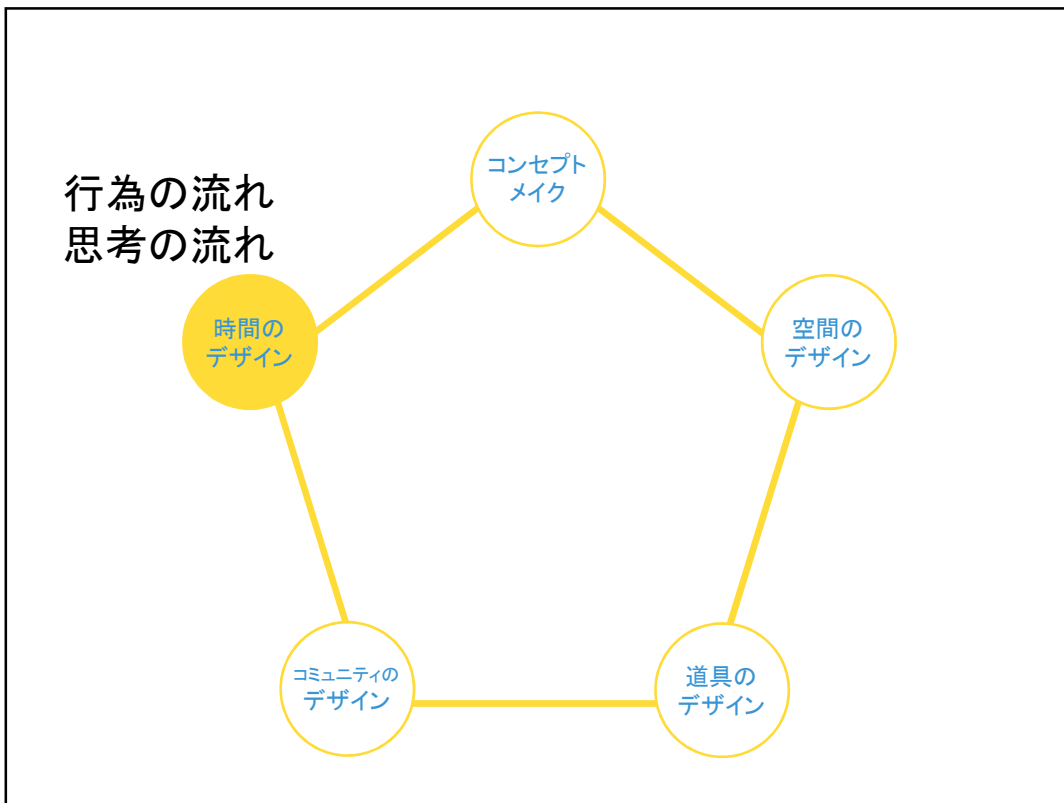
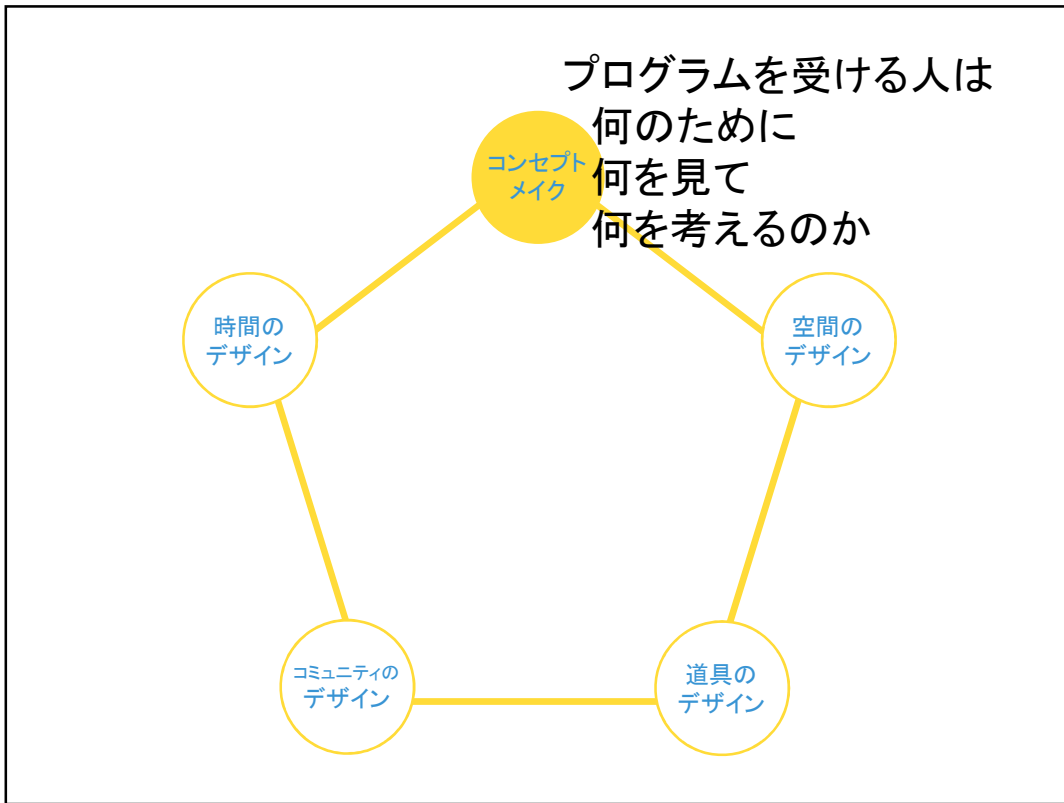


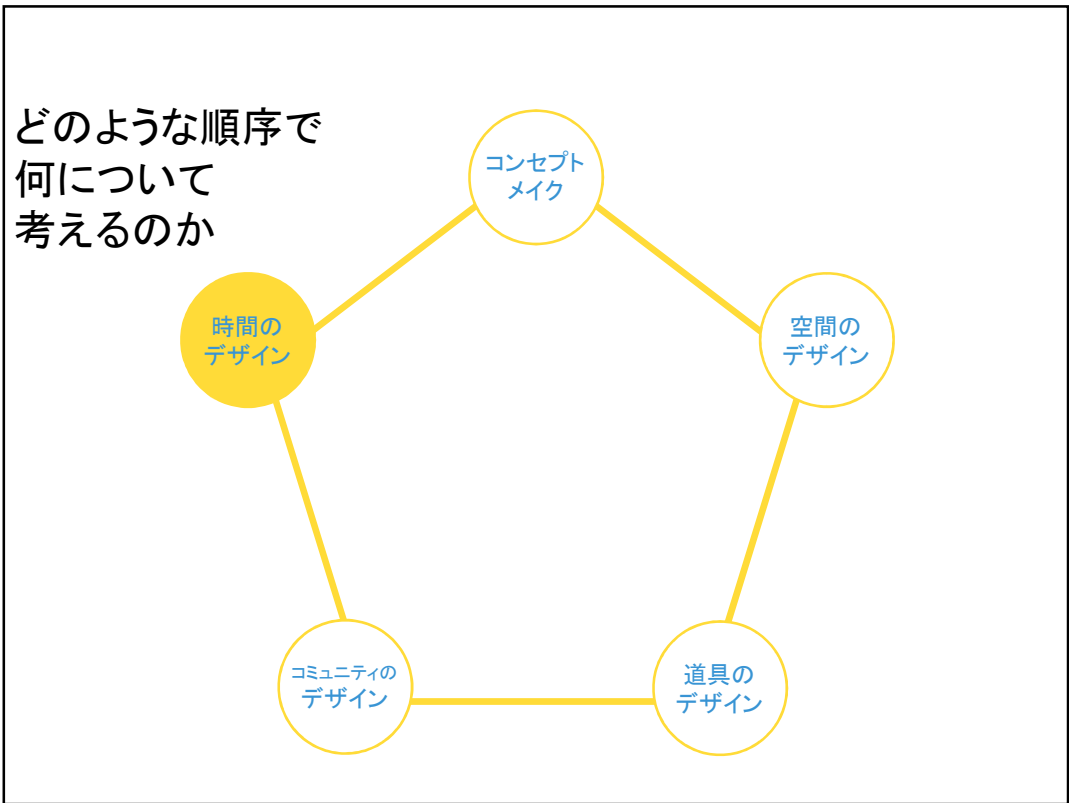
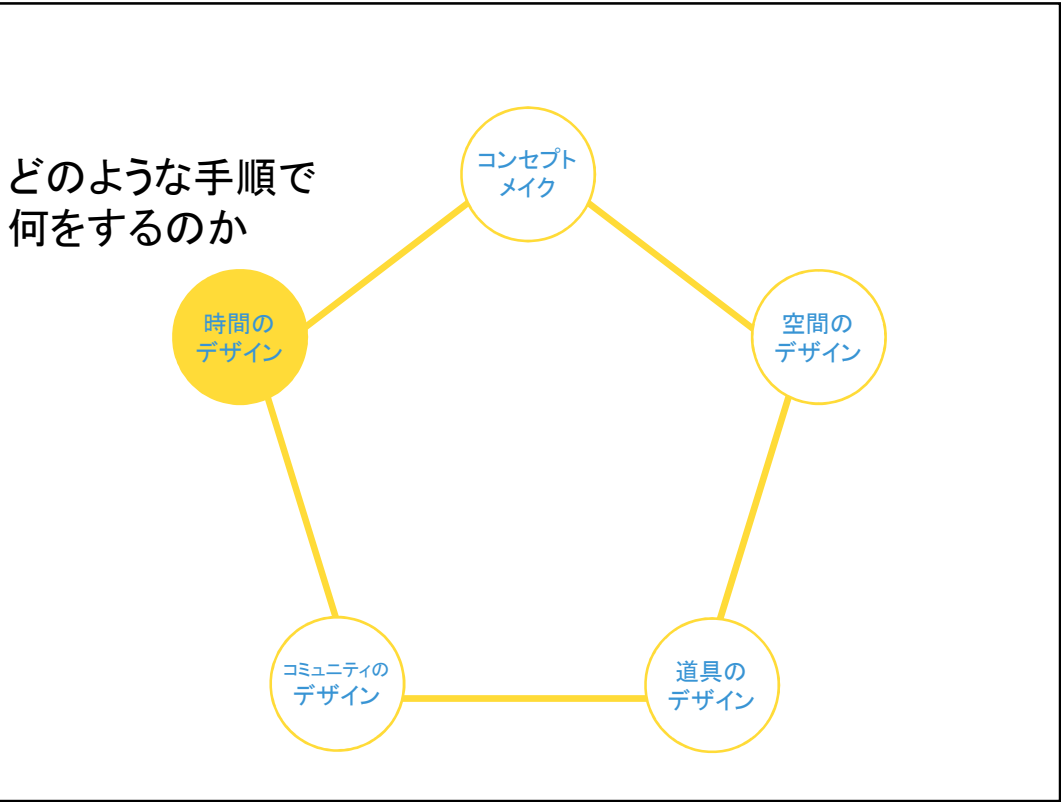
意義と目的

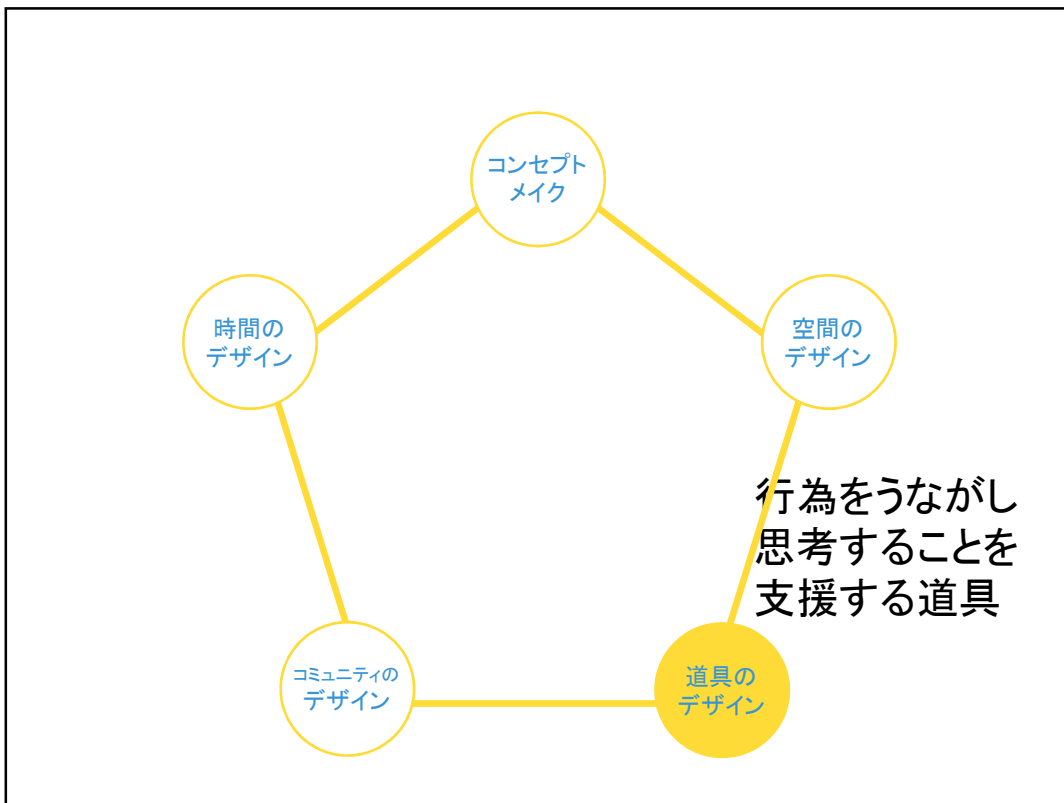
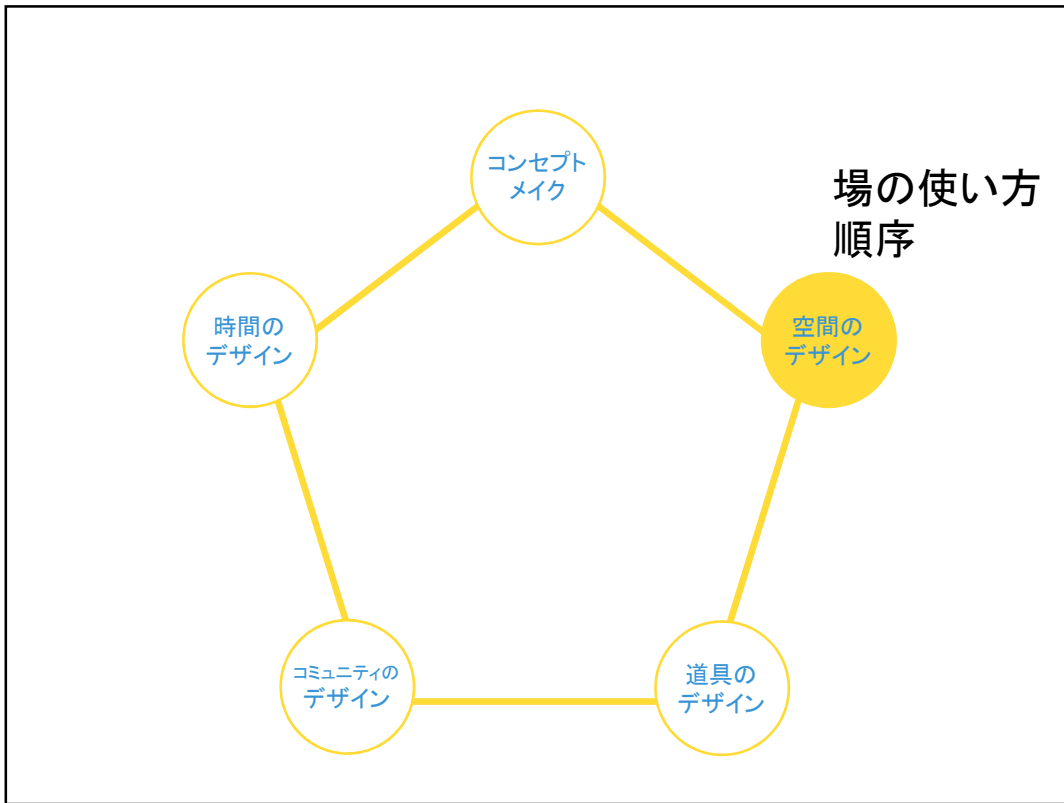


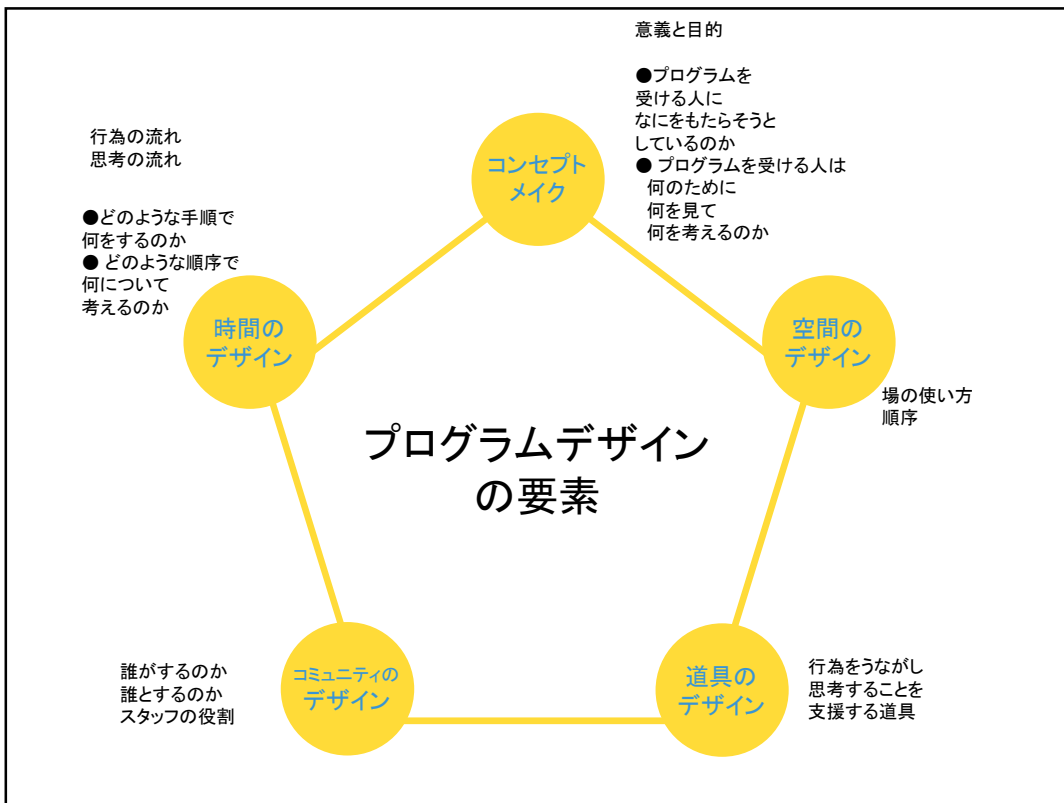
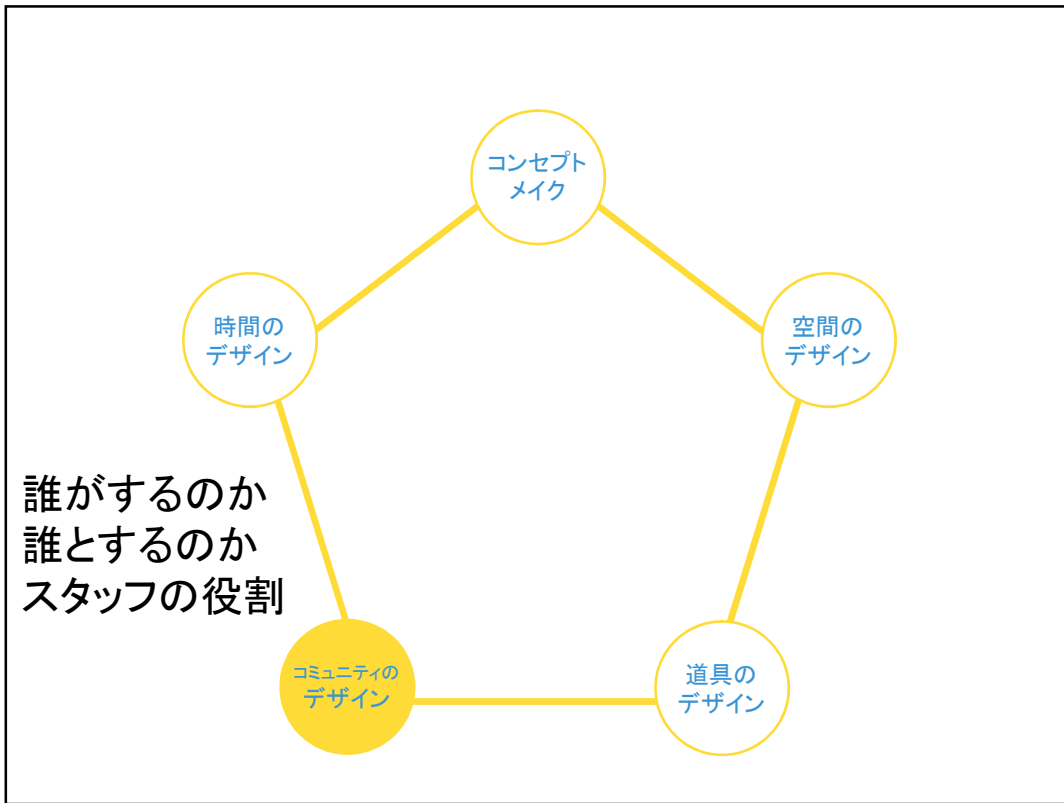
プログラムを
受ける人に
なにをもたらそうと
しているのか











補助具は
道具のデザイン
のみではない

補助具は
道具のデザイン
のみではない

使われる状況すべてをデザインする

手近な材料でも
つくりすることができる

手近な材料でも
つくりすることができる

紙一枚からはじめてみる