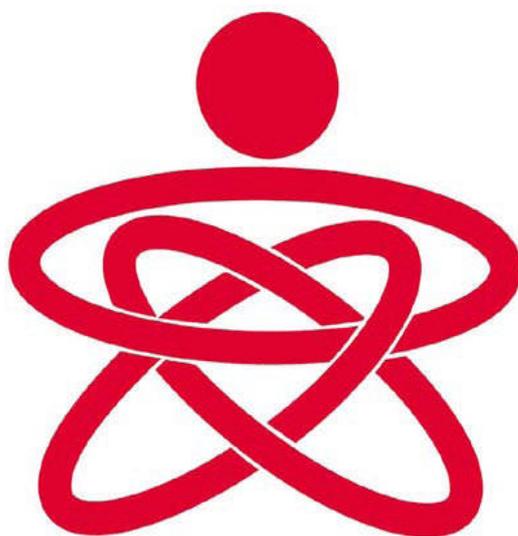


**平成23年度  
第1回 ミュージアム・エデュケーター研修  
(後半日程)**

**テキスト・資料集**



主催：文化庁  
共催：東京国立博物館・独立行政法人国立美術館  
日程：前半／平成23年9月26日（月）～28日（水）  
後半／平成23年2月6日（月）～7日（火）  
会場：前半／東京国立博物館 小講堂  
後半／国立新美術館 研修室

平成24年2月 文化庁

# 目 次

- p 1～ ⑫⑬課題発表・ディスカッション
- p 2～ ⑭ワークショップ・ディスカッション「さまざまな連携」  
・ワークショップ「連携はパーソナルとパブリックの間から生まれる」  
・事例紹介「共同研究による挑戦－深海を伝える水族館の新たな試み」
- p 10～ ⑮講義「出会いと、人から学ぶ楽しさ」
- p 11～ ⑯講義「展示室における学び  
－展示室でのツールに関するディスカッション」
- p 19～ ⑰⑱事例報告・ディスカッション「展示室での学びを深めるツール」  
・事例報告①「みる・かんじる・かんがえる？ みる・しる・まなぶ？  
三井記念美術館 ワークシートの試み」  
・事例報告②「みんなでつづやく源氏物語図屏風  
～来館者はつづやいてくれるのか～」
- p 38～ ⑲ディスカッション・まとめ

※コマ割り番号は日程表に対応しています。

⑫⑬課題発表・ディスカッション（6日／10:10～14:30）

## 前半研修終了課題発表

東京都美術館アート・コミュニケーション担当係長  
稲庭 彩和子

～メモ欄～

⑭ワークショップ・ディスカッション「さまざまな連携」  
(6日／14:40～16:50)

**連携はパーソナルとパブリックの間から生まれる**

東京工芸大学准教授  
コミュニケーションアーティスト  
笠尾 敦司

(※テキストの内容は当日発表資料としてPDF公開)

⑭ワークショップ・ディスカッション「さまざまな連携」

(6日／14:40～16:50)

事例紹介

共同研究による挑戦－深海を伝える水族館の新たな試み

新江ノ島水族館展示・飼育部学芸員・飼育技師

植田 育男

～メモ欄～

⑮講義 (6日／17:00～17:50)

出会いと、人から学ぶ楽しさ

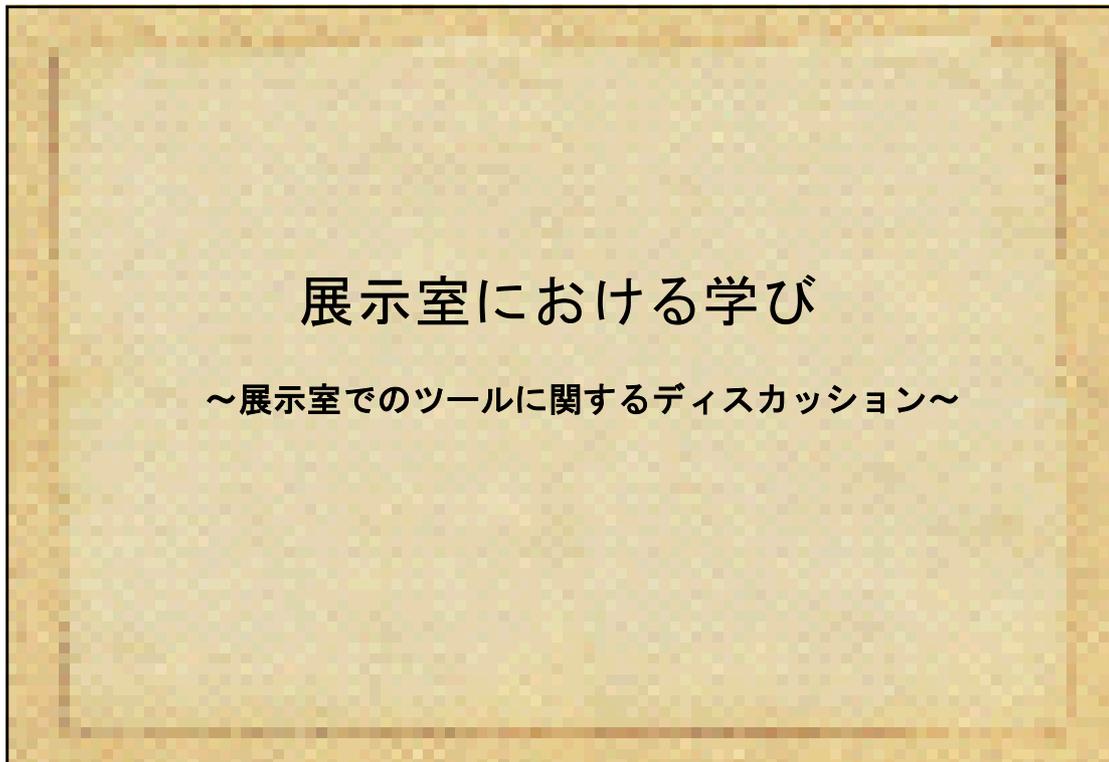
カナダ国立博物館  
国立歴史民俗博物館客員教授  
三木 美裕

～メモ欄～

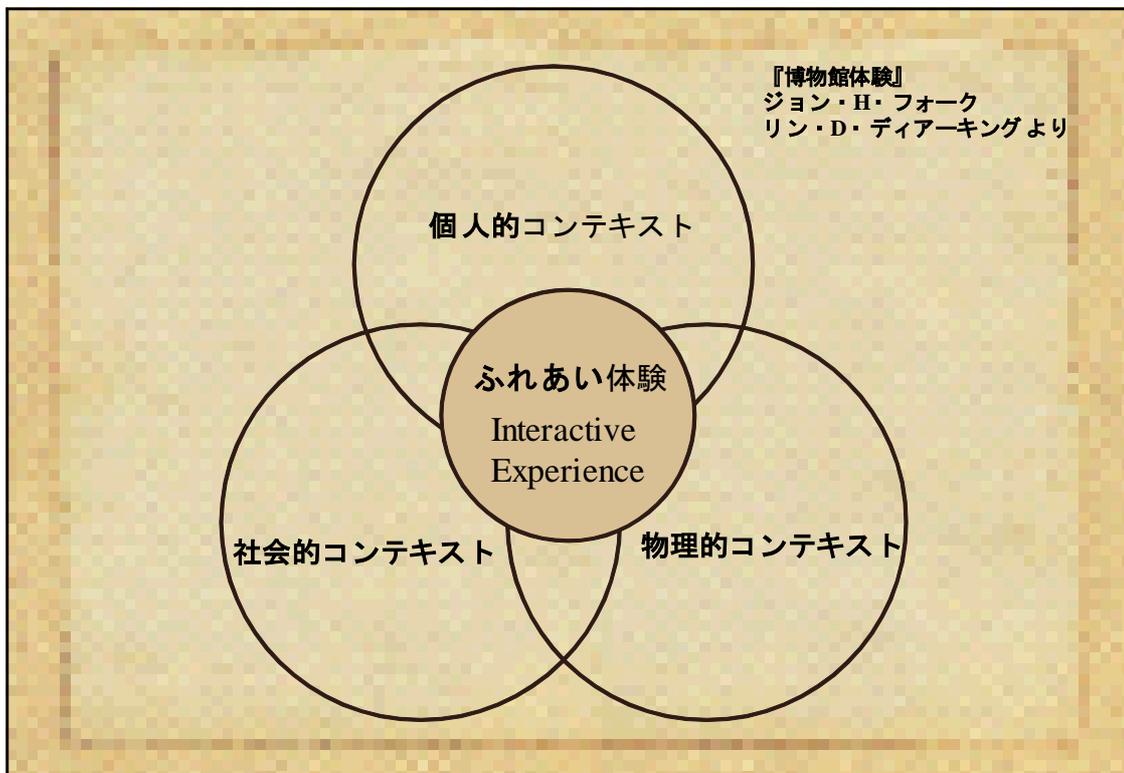
⑩講義 (7日/10:00~10:30)

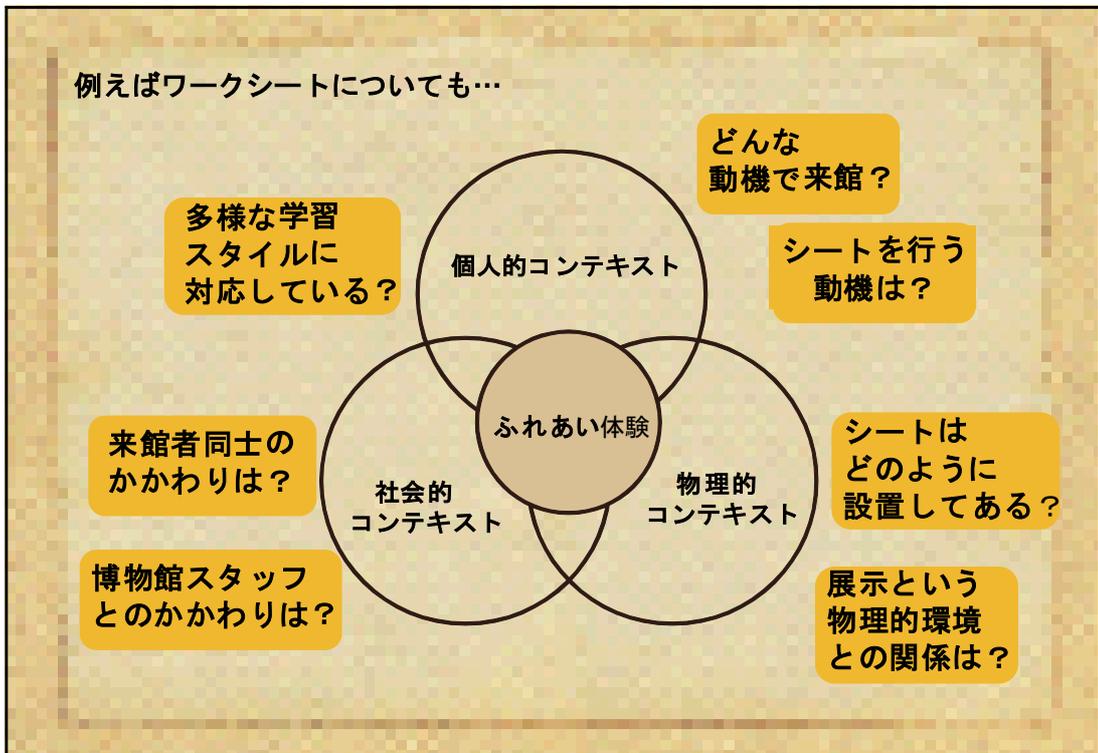
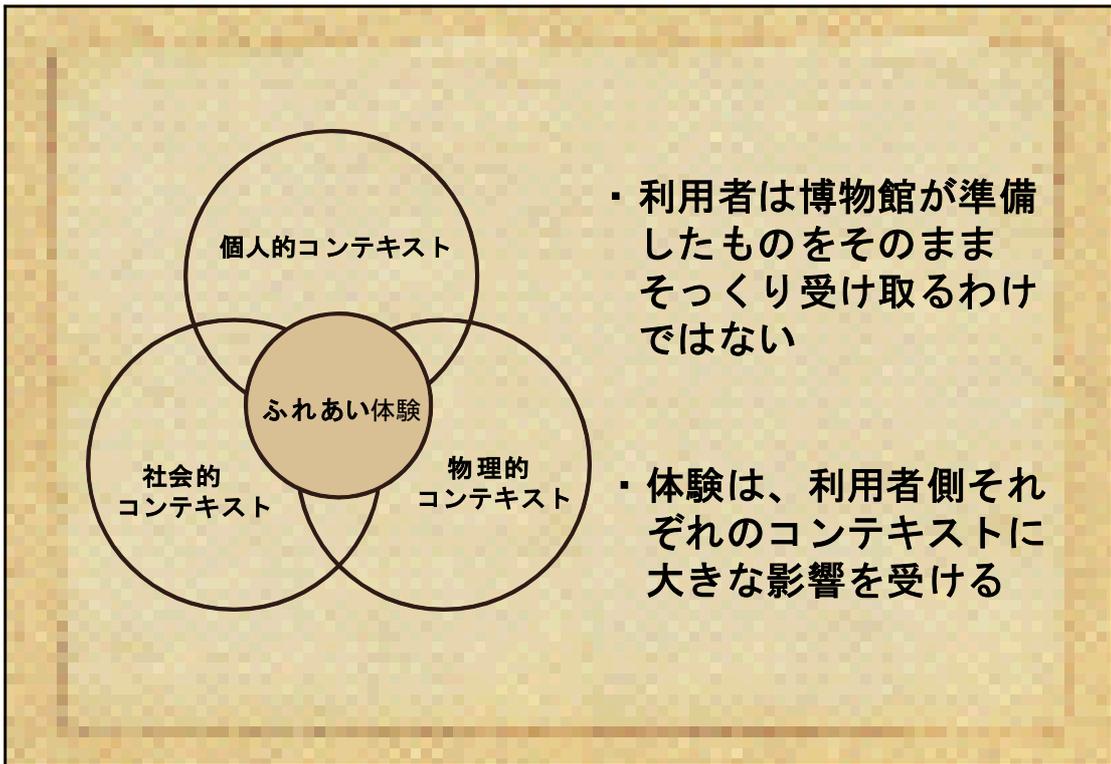
展示室における学び  
—展示室でのツールに関するディスカッション—

林原自然科学博物館展示普及部エディューケーター  
井島 真知



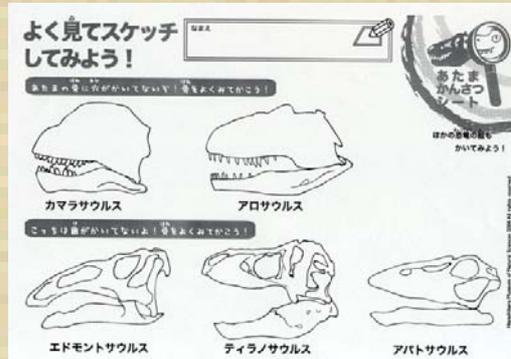
利用者にとって展示とは  
単なる情報伝達の間ではなく「経験」





## 観察シートをめぐるいろいろ

「資料をよくみてほしい」「くらべてみてほしい」



- ・ どこを見たらいいかの  
きっかけになるように
- ・ 絵の苦手な人も  
とりくみやすいように

### Discussion1

#### 年齢別にシートを何種類か つくってほしい

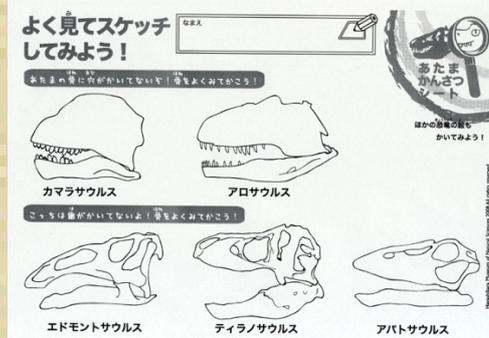
- ・ 大人も子どもも、年齢に  
関わらず、それぞれに  
楽しめる設問もできるの  
では？ (難しいけど)
- ・ 必ずしも「ひとりで」  
とりくむわけではない
- ・ 大人が子どもに関わる  
きっかけになることも



Discussion2

回答を貼る？配る？

- ・ 見ればわかる（標本が答え）
- ・ 答えにも幅がある  
→ 答えいらない??



とはいえ...

- ・ 正解を知りたい気持ちに応える必要（フィードバックが必要）
- ・ 運営スタッフがその場で対応する方法も

Discussion3

答えをひとつにしたい！

- ・ 設問の答えはスタッフへ
- ・ 利用者の回答に応じた対応



- ・ 話しかけやすい雰囲気づくりやスタッフのトレーニングは必須
- ・ フロアスタッフとの交流のきっかけとして積極的に利用

Discussion4

シートを完成させたら何かくれるの？

- ・何かをあげないとやる価値がないのか？

→外的動機づけでなく  
内的動機づけが欲しい

- ・報酬としてのおみやげではなく  
どんな意味が考えられるか

→その日の体験の記憶を持続させるもの などなど



Discussion4

評価するしくみ  
改善するしくみ



- ・入場者数他、展示室運営の方針とあっている？

- ・設問のあるところしか見ていない？
- ・見つからなくて右往左往？
- ・利用者にとってほどよいチャレンジになっている？
- ・設問の意図は達成されている？

## 博物館での学習理論に関わる参考文献（千葉市動物公園 並木美砂子さん編）

フォーク,J.とディーキング,L. (1996)「博物館体験—学芸員のための視点」高橋純一訳, 雄山閣書店.

ハイン,G. (2010)「博物館で学ぶ」鷹野光行他訳, 同成社.

アルンハイム,R.(1964)「美術と視覚—美と創造の心理学(上)〈下〉」波多野完治他訳, 美術出版社.

アルンハイム,R.(1974)「視覚的思考」,関計夫訳, 美術出版社.

アレナス,A. (1998)「なぜ、これがアートなの?」川村記念美術館監修,福のり子訳, 淡交社.

ヴィゴツキー,L.(2001)「思考と言語」柴田義松訳, 新読書社. (原著は1932年).

エドワーズ,C.,ガンディーニ,L.,フォアマン,G.,(2001)「子どもたちの100の言葉—レッジョ・エミリアの幼児教育」佐藤学・森真理・塚田美紀訳,世識書房.

エンゲストローム,Y. (1999)「拡張による学習」新曜社.

オーズベルとロビンソン(1984)「教室学習の心理学」田章宏・松田弥生訳,黎明書房.

奥本素子,加藤浩(2009) 美術館学習初心者のための博物館認知オリエンテーションモデルの提案,  
日本教育工学会論文誌, 33(1):11-21.

ガードナー,H. (2001)「MI:個性を生かす多重知能の理論」松村暢隆訳, 新曜社.

河合隼雄 (1967)「ユング心理学入門」培風館.

北川修 (2005)「共視論～母子像の心理学」講談社.

クラントン,M (1999)「大人の学びを拓く」入江直子・豊田千代子・三輪健二訳,鳳書房.

コール,M.(2002)「文化心理学—発達・認知・活動への文化-歴史的アプローチ」天野清訳, 新曜社.

佐伯胖 (1995)「『わかる』ということの意味」岩波書店.

佐伯胖(2011)「絵を見るとはどういうことか」『100人で語る美術館の未来』27-46,慶應義塾大学出版  
会.

シャノン,C.とウィーバー,W.(1969)「コミュニケーションの数学的理論」長谷川淳・井上光洋訳,明治図  
書.

チクセントミハイ,M. (1996)「フロー体験 喜びの現象学」,今村浩明訳,世界思想社.

チクセントミハイ,M. (2000)「楽しみの社会学」,今村浩明訳,新思想社.

並木美砂子(2005)「動物園における親子コミュニケーション」風間書房.

奈良由美子,伊勢田哲治 (2009)「生活知と科学知」放送大学教育振興会

布谷知夫(2005)「博物館の理念と運営—利用者主体の博物館学—」雄山閣.

ハッチンス、E.(1992)「チーム航行のテクノロジー」安西祐一郎他編『認知科学ハンドブック』宮田義郎  
訳,共立出版.

バフチン,M. (1995)「ドストエフスキーの詩学」望月哲夫・鈴木淳一訳, 筑摩書房.

バンデューラ,A. (1979)「社会的学習理論—人間理解と教育の基礎」原野広太郎訳, 金子書房

ピアジェJ. (1978)「知能の誕生」谷村覚他訳,ミネルヴァ書房.

ブルーナー,J. (1998)「可能世界の心理」田中一彦訳, みすず書房.

フレイル,P.(1996)「被抑圧者の教育学」伊藤周他訳, 亜紀書房.  
マイルズ,R.(1986)「展示デザインの原理」中山邦紀訳, 丹青社.  
無藤隆(2001)「知的好奇心を育てる保育-学びの3つのモード論—」フレーベル館.  
レイヴ,J.とウエンガー,E.(1993)「状況に埋め込まれた学習—正統的周辺参加」, 佐伯胖訳, 産業図書.  
ワーチ,J.(2004)「心の声—媒介された行為への社会文化的アプローチ」佐藤公治・茂呂雄二他訳, 福村出版.

AAM.(1992)*Excellence and Equity:Education and the Public Dimension of Museums*  
Anderson.D.(1999)*A Common Wealth, museums in the learning age*, Stationery Office(London).  
Borun, M., Chambers, A., and Garfield,C., (1995) “Family learning in Museums: A Bibliographic Review” , *Curator*. 38(4):262-70.  
Falk,J. and Dierking ,L.(2000) *Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*, Alta Mira Press.  
Hooper-Greenhill, E.(1999)Education, Communication and Interpretation: Towards a Critical Pedagogy in Museums in E. Hooper-Greenhill (ed.) *The Educational Role of the Museum*, 2nd ed., London: Routledge  
Linn,M. (1980) “Free Choice Experiences: How Do They Help Children Learn?” *Science Education*, 64:237-48.  
McCarthy,B. (1983). *4MAT system in action: Creative lesson plans for teaching to learning with right/left mode techniques*. Chicago.  
Reddy, M. (1979). The conduit metaphor: A case of frame conflict in our language about language. In A. Ortony (Ed.), *Metaphor and thought* (pp. 284-324). Cambridge University Press.  
Irwin A, and Wynne,B.(Eds). (1996)*Misunderstanding Science?: The Public Reconstruction of Science and Technology*, Cambridge University Press,

\*\*\*\*\*

\*

## その他展示論、エヴァリュエーション(展示評価)など 研修委員編

日本展示学会(2010)「展示論 —博物館の展示をつくる—」 雄山閣  
マックリーン.K(2003)「博物館をみせる 人々のための展示プランニング」玉川大学出版部  
木下周一(2009)ミュージアムの学びをデザインする—展示グラフィック&学習ツール制作読本  
ぎょうせい

⑩⑪事例報告・ディスカッション「展示室における学び」

(7日／10:30～14:35)

事例報告

みる・かんじる・かんがえる？ みる・しる・まなぶ？

三井記念美術館 ワークシートの試み

三井記念美術館教育普及員

亀井 愛

～メモ欄～

⑩⑪事例報告・ディスカッション「展示室における学び」

(7日／10:30～14:35)

事例報告

みんなでつぶやく源氏物語図屏風

～来館者はつぶやいてくれるのか～

奈良大学博物館学芸員

奈良大学文学部助教

栗田 美由紀

「みんなでつぶやく 源氏物語図屏風」

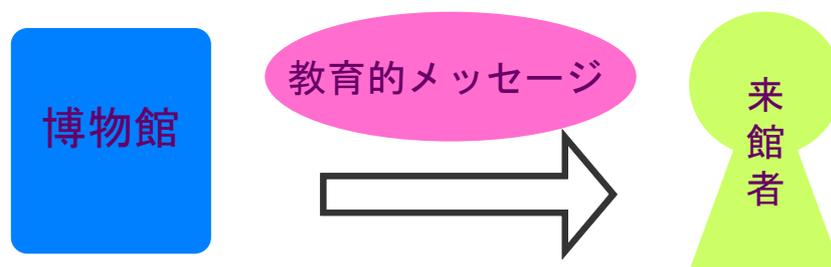
～ 来館者はつぶやいてくれるのか ～



奈良大学博物館 栗田美由紀

## 1 これまでの教育学習事業

- ・ 博物館実習
- ・ 一般来館者向けの講演会



## 課 題: コミュニケーションの場としての博物館

コミュニケーションツールとしての  
博物館資料の可能性

## 2 「みんなでつぶやく 源氏物語図屏風」

### 2.1 概要

実施形態： 企画展「奈良大学の『源氏物語』  
—屏風絵からマンガまで」の関連企画

期 間： 2011年10月31日～12月3日

対 象： 企画展の来館者

- 目 的： ① 屏風絵を介して来館者同士の  
コミュニケーションをはかる
- ② 来館者が作品の世界に入り込み、  
作品との距離を縮めて絵画鑑賞を楽しむ  
きっかけを作る

内 容:「源氏物語図屏風」のパネルを制作して  
来館者にコメント(つぶやき)をつけてもらう

## 2.2 実践内容

- ・コメント(つぶやき)

付箋に書き込む

内容は発見、感想、セリフなど来館者の自由

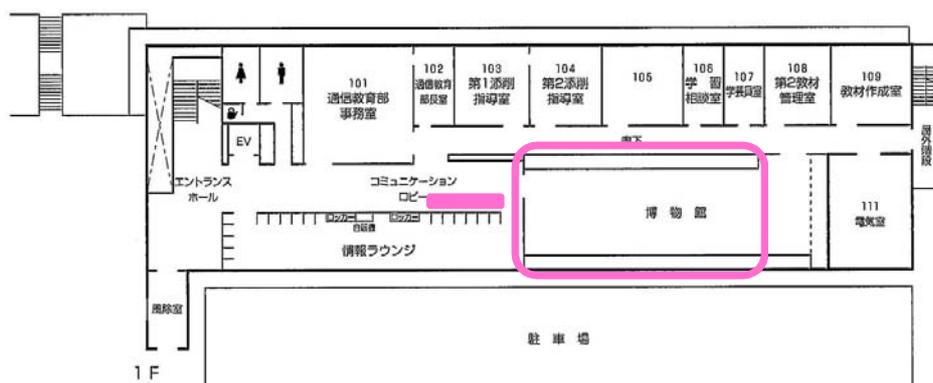
ニックネームも書く

パネルの任意の場所に貼り付ける

・ 設置場所

パネルは展示室外側の出入口付近に設置

展示の観覧前と観覧後に見てもらえるようにする



・ 館園実習との連携

準備作業を実習生とともに行う

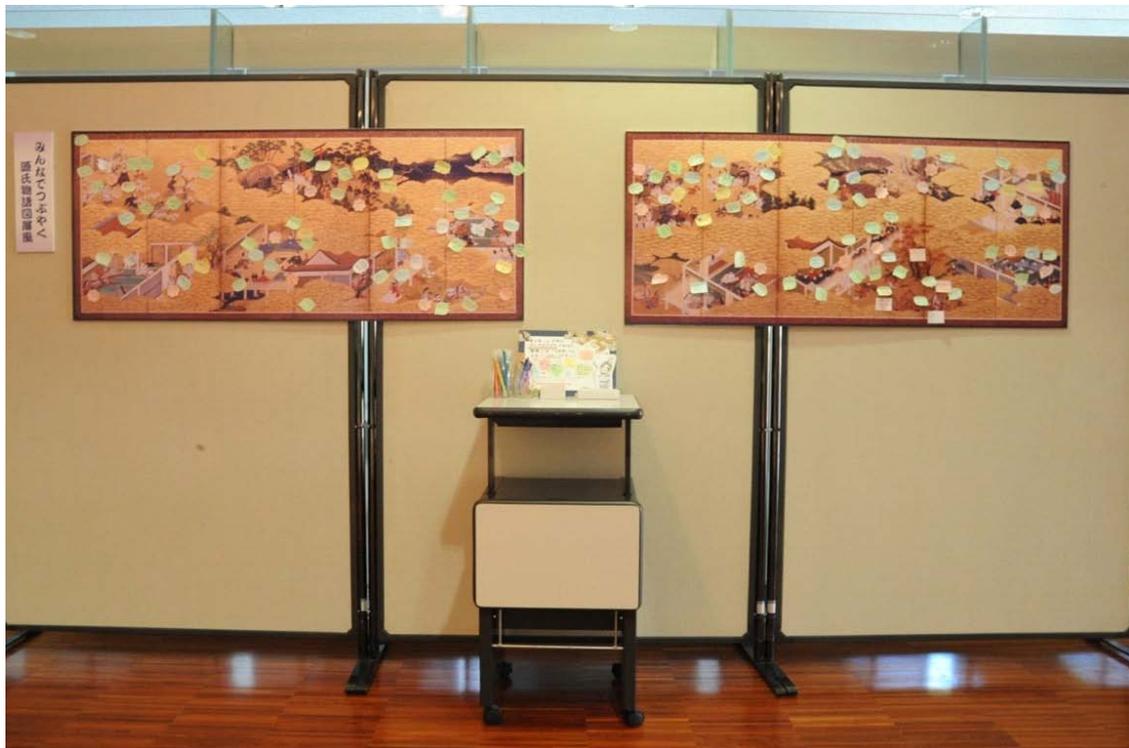
タイトルの決定

説明ボード

付箋・筆記具

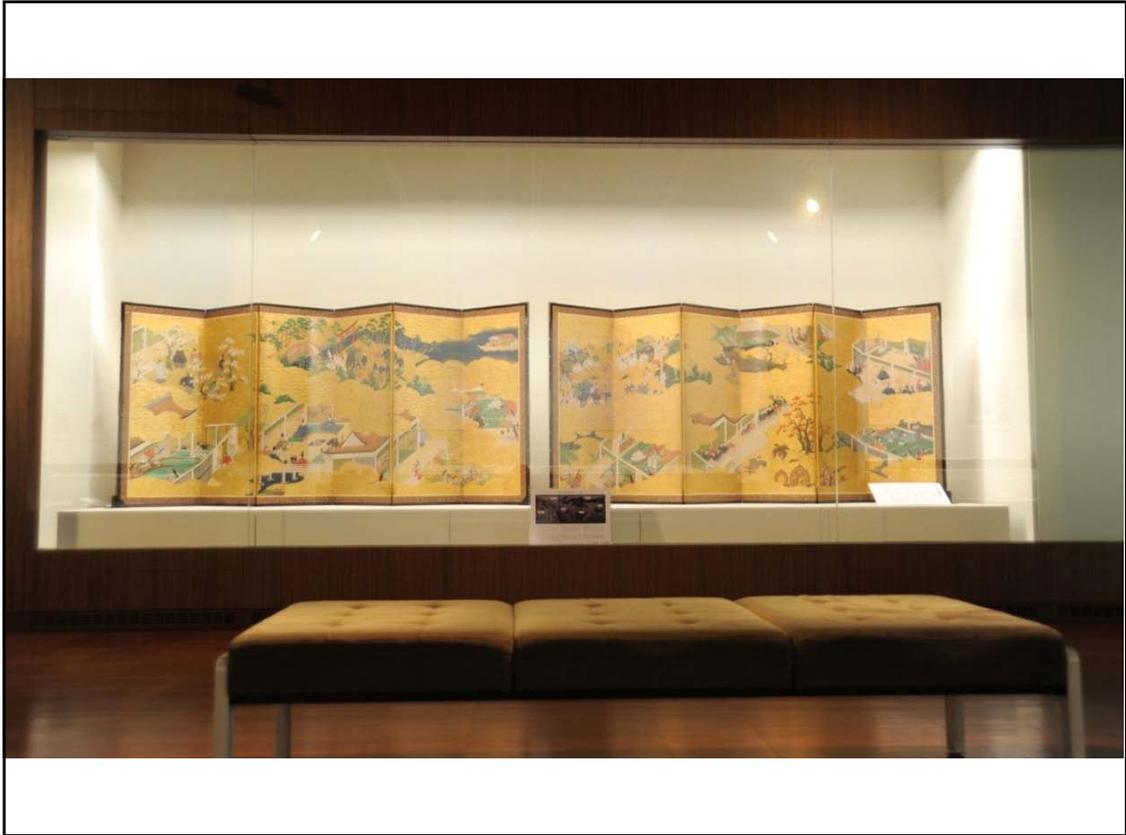
参加しやすい雰囲気作り







- 屏風絵の理解のために  
    屏風絵の説明シートを用意
- 授業でのアンケートの実施



## 2.3 問題点

- ① 不適切な書き込み、いたずら  
→ 毎日内容をチェックする
  
- ② はたして来館者はつぶやいてくれるのか  
→ 大学の授業との連携

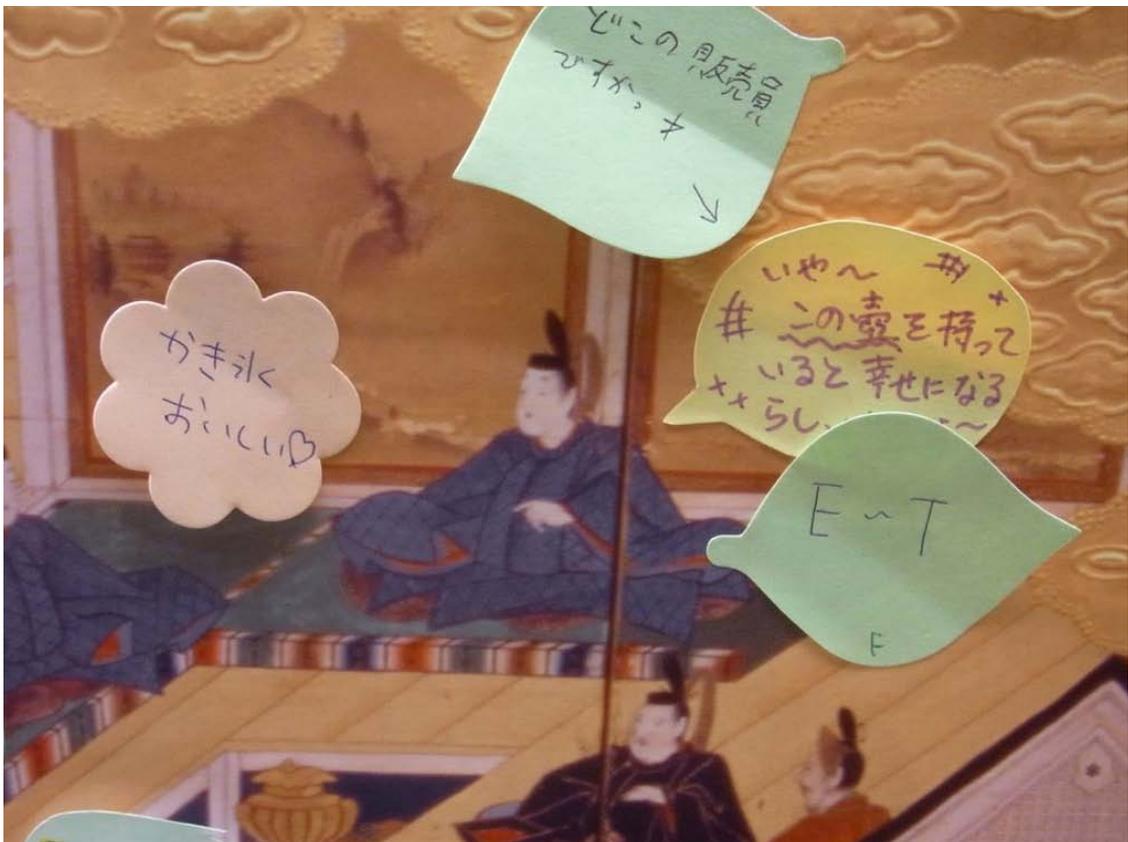
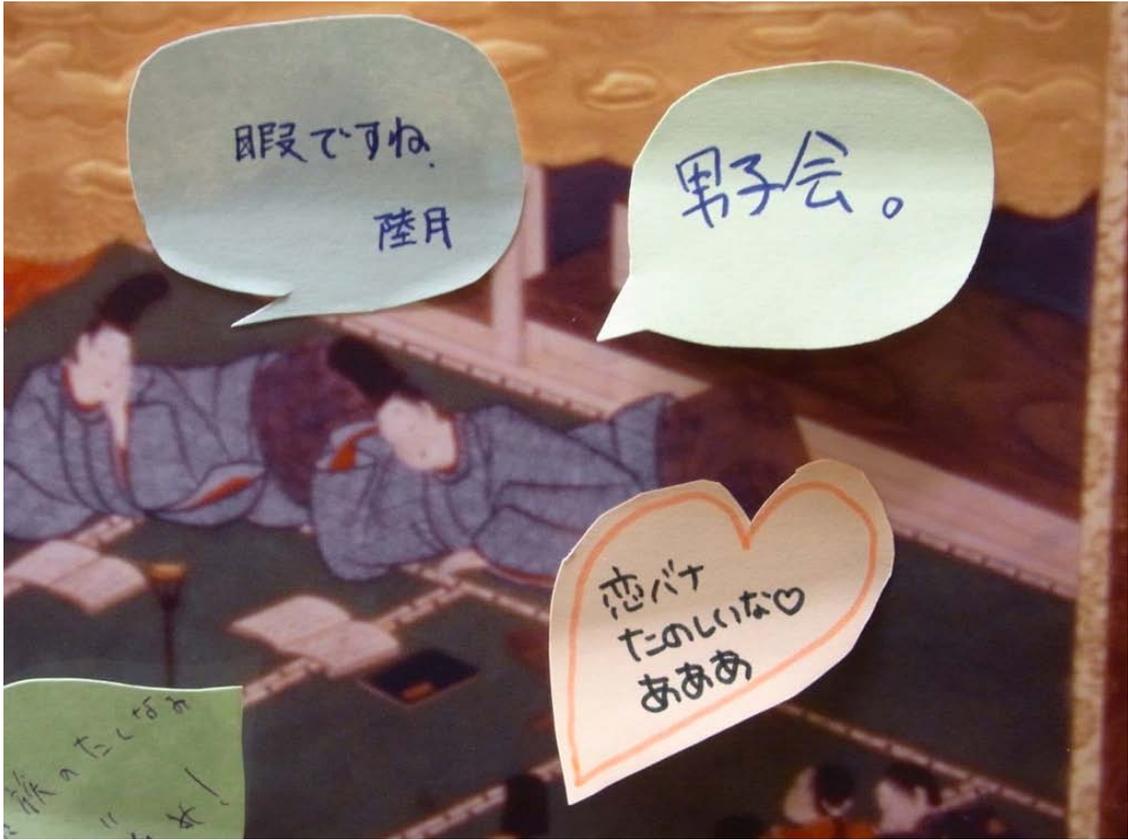


### 3 結果

#### 問題点について

- ① 不適切な書き込みやいたずらはみられなかった
- ② 多くのつぶやきが集まった









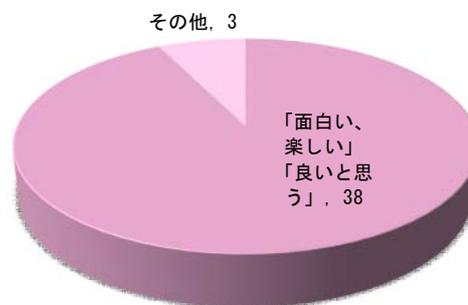
## つぶやきから

- ・ セリフの書き込みが多い
- ・ 自由な発想に基づくつぶやきが多い
- ・ 主要な登場人物以外の人物への書き込みが多い

- ・発見、感想の書き込みは少ない
- ・教育的内容を反映したものは少数
- ・一般来館者のつぶやきは少ない
- ・展示内容を反映したものもみられた

アンケートから（回答数41）

「面白い、楽しい」「良いと思う」(38)





## 意外な回答

- ・「他の人の意見がわかってよい」が最多
- ・ユルくてよい
- ・「つぶやき」がついて別の新たな作品が出来上がる

→ 目的はある程度達成

来館者同士のコミュニケーションをはかり、  
絵画鑑賞のきっかけを作る方法としては有効  
大学生も「楽しい」企画を求めている

#### 4 今後の課題

- ① 一般来館者のつぶやきが少ない
- ② どのように発展させるか

## アンケートから

- ・ 一般の方がつぶやき難い雰囲気がある。
- ・ あの場で書いて貼るといのは少しばかり勇気が必要な行為だった。
- ・ 吹き出しポストイットの設置場所にはもうひと工夫あっても良かった。

「ちょっとはずかしい」を乗り越える

⑩ディスカッション・まとめ（7日／14:45～15:30）

全体コーディネーター  
三重県立博物館長  
布谷 知夫

～メモ欄～