

(対象事業：地域連携強化事業・地域文化資源整備活用事業・ミュージアム支援地域人材育成事業
・国際交流拠点形成事業)

事業名：親子・三世代が楽しめる体験学習プログラムの
開発と実践―特に幼児を対象として―

事業者名：兵庫県立考古博物館

住所：兵庫県加古郡播磨町大中1丁目1番1号

TEL：079-437-5589

FAX：079-437-5599

HPアドレス：<http://www.hyogo-koukohaku.jp/>

連携事業者名：社会福祉法人 和坂福祉会 蓮池保育園
播磨町立 蓮池幼稚園

会場：兵庫県立考古博物館

事業期間：平成21年7月1日～平成22年3月15日



1. 館の使命と本事業の関係

兵庫県立考古博物館は、考古学的手法による地域文化の探求や、その成果の展示・体験学習等を通じて、地域文化の再発見のきっかけづくりを行い、新たな「ひょうご文化」の創造と愛着と誇りに満ちた地域社会の形成に寄与することを使命としている。

本事業では、地元の保育園・幼稚園と協力しながら、幼児向けの体験プログラムを開発し、さらに可搬性のあるハンズ・オン・ツールを製作して、県内の博物館等の社会教育施設や幼稚園・保育園への貸し出しといった新たな館の事業も視野に入れており、「事業ツール・プログラムの企画・開発を行う」という館の使命に合致している。

2. 企画内容

①事業目的

兵庫県立考古博物館は、ハンズ・オン展示を多用した参加体験型博物館であり、展示等は、学校で歴史教育の始まる小学校高学年レベルを想定して開発している。

平成19年10月の開館以来、来館者は、未就学児～小学生を伴った親子・三世代の家族連れが多く、来館者に低年齢層が多い点が当館の特徴である。

この特徴を生かし、低年齢から博物館に親しむためには、従来の博物館が持っていた「堅苦しい」「つまらない」といった雰囲気を取り除き、博物館のハードルを下げ、興味、関心といった、自発的な学びにつながるきっかけ作りが必要となる。

また、子供を博物館へ連れてくるのは親であるため、親が楽しめることも、来館するきっかけには重要な要素である。そのために、低年齢の子供と親と一緒に楽しむ体験学習プログラムが必要である。

本事業では、博物館が、幼児教育における役割を果たし、親が幼児とともに学ぶ地域の拠点となるため、次世代における地域の担い手である幼児をターゲットとした新たな体験学習プログラムやプログラムで使用するハンズ・オン・ツール等を開発する。

②事業概要

考古博物館にふさわしい未就学児のための体験プログラムについて検討するため、プランナー、エディケーター、デザイナー、地域の保育園や幼稚園の園長からなる「幼児のための体験学習プログラム開発委員会」を組織し、5回の委員会を開催した。

委員会では、「こども未来館ここにこ」（愛知県豊橋市）を訪問し、乳幼児を含む子供向けプログラムや施設の運営に関して先進事例を調査し、プログラム作りの参考とした。

また、体験プログラムで使用するツールとして、紙芝居「海のお米」とその解説冊子、ごっこ遊びのためのハンズ・オンツール「やよいごっこ」を製作した。紙芝居の制作にあたっては、幼稚園児・保育園児を対象として試演し、その結果を元に改良を加えた。

3. 事業実績

(1) 事業の主な内容及び日程

第1回委員会（平成21年8月17日／兵庫県立考古博物館）

内容：親子・三世代が三世代（とくに幼児）が楽しめる体験学習プログラム開発について、対象や方向性および今後の日程を検討。

先進事例調査（平成21年9月15日）

場所：こども未来館（愛称：ここにこ／愛知県豊橋市松葉町3-1）

内容：幼児をターゲットに、多様な体験学習プログラムを行っている「こども未来館」（平成20年度開館）を視察。

第2回委員会（平成21年10月1日／兵庫県立考古博物館）

内容：プログラム、ハンズ・オンツール、解説冊子の内容の検討。

- ・対象：5歳児中心
- ・プログラムのテーマ：むかしの人の暮らし（2000年前の弥生人の衣・食・住）
- ・ハンズ・オンツールのコンセプト：遊びの中で歴史を感じる
- ・製作する物 1) 弥生ごっこ遊びツール・・・堅穴住居、弥生人人形、食器等
2) 紙芝居・解説冊子

第3回委員会（平成21年11月9日／兵庫県立考古博物館）

内容：紙芝居、ハンズ・オンツールの内容の検討。

- ・ハンズ・オンツールで使用するぬいぐるみやミニチュア土器を試作

第4回委員会（平成21年11月30日／兵庫県立考古博物館）

内容：保育園・幼稚園において紙芝居を試演。園児の反応を見るとともに、内容等について両園の先生の意見を聴取。試演の結果を踏まえて、紙芝居、解説冊子、ハンズ・オンツールの内容を検討。

- ・ハンズ・オンツールで使用するぬいぐるみやミニチュア土器・ミニチュア木製品を制作

第5回委員会（平成22年2月1日／兵庫県立考古博物館）

内容：解説冊子の内容について、用語や言い回しを協議し、最終原稿を決定。

ハンズ・オンツールの試作品をもとに詳細やパーツを検討。名称は、単なるままごとをするツールではなく、弥生時代の生活全体を「ごっこ遊びする」ツールであることを表現する「やよいごっこ」に決定。

- ・「やよいごっこ」の堅穴住居やベースの製作。紙芝居制作。解説冊子印刷。



紙芝居試演

(2) 参加者の数

参加者人数 延べ 56 人（委員会）

内 訳：	第1回委員会	委員5名	事務局	4名
	先進事例調査	委員5名	事務局	5名
	第2回委員会	委員5名	事務局	3名
	第3回委員会	委員5名	事務局	4名
	第4回委員会	委員5名	事務局	5名

(試演：保育園：4・5歳児 約70名 幼稚園：5歳児 約90名)
第5回委員会 委員5名 事務局 5名

(3) 事業により作成した印刷物等

- ・ハンズ・オン ツール 「やよいごっこ」 幅90cm×長さ180cm



ハンズ・オンツール「やよいごっこ」

- ・おおむかし紙芝居「海のお米」 大型紙芝居サイズ
- ・おおむかしえほん「海のお米」 A5版横型



おおむかしえほん「海のお米」と主人公のコタローくん

(4) 実施事業に関する新聞記事等

○テレビ、関連誌等

- ・東京国立博物館 教育普及国際シンポジウム「伝統文化を伝えるために博物館ができること」ポスターセッション「伝統文化を伝えるために兵庫県立考古博物館の取り組みー出会いと継承」平成22年1月24日(場所：東京国立博物館平成館)
- ・『兵庫県立考古博物館 NEWS』Vol. 5 平成22年3月16日発行
「幼児向け体験プログラムを開発！ 紙芝居と「やよいごっこ(弥生ごっこ)」」
- ・『文化庁月報』平成22年4月号(No.499) 平成22年4月25日発行
いきいきミュージアム97「親子・三世代が楽しめる博物館づくり 紙芝居とごっこ遊び」

4. 事業の成果及び今後の課題

本事業では、幼児に「むかしの世界」へ誘うためのプログラムと必要な道具について検討した。

まず、幼児が当館へ来る理由について、地元保育園・幼稚園園長の意見より以下の4点が抽出できた。①安全なこと。②自然に触れられること。③広く遊べること。④（大中遺跡は）昔から身近にあり、親しんでいること。

つまり、知識の勉強ではなく、生活体験としての学習である。このような幼児を対象に、考古系の博物館として何を伝えるべきかを検討した結果、「昔」それも幼児が自分の体験と比較しやすい「（昔の）生活」という概念を伝えることとした。ただ、幼児といっても発達段階に大きな開きがあるため、「昔」を理解できると思われる5歳児を対象を絞った。

また、幼児が疑問を自ら解決できる（腑に落ちる）もの、1人でも使えるもの、素材は本物にこだわる事などに配慮して開発した。

その結果、紙芝居「海のお米」とその解説冊子「おおむかしえほん 海のお米」、ごっこ遊びができるハンズ・オンツール「やよいごっこ」を製作した。

紙芝居「海のお米」づくりでは、以下の点に配慮した。

- ①主人公を設定する（観客対象者と同年齢）。 ②起承転結のあるストーリーにする。
- ③主人公の心の動きをしっかりと描写する。 ④言葉のリズムを大切にする。
- ⑤物語の表現を平易にする。 ⑥内容を盛り込みすぎない。

製作途中では、保育園の4～5歳児約70名、幼稚園の5歳児約90名を対象として紙芝居の原案を試演した。紙芝居のサイズがA3版と小さくやや見にくい面はあったが、ほとんどの幼児が最後まで集中して話を聞くことができた。「海のお米」というタイトルも、「えっ、何？」という興味を引いたようである。同日開催した委員会では、この試演の結果を踏まえ、内容の修正を行った。

また紙芝居「海のお米」を見た家族が、家庭でも楽しめるように、紙芝居の内容に時代背景等の説明を加えた解説冊子「おおむかしえほん 海のお米」も制作した。

ハンズ・オンツール「やよいごっこ」は、紙芝居で描いた弥生時代の世界を、子供が触れながら楽しめるツールとして、以下の点に配慮して製作した。

- ①なるべくシンプルなもの。 ②一人でも遊べるもの。
- ③大人が遊び方の押しつけをしないもの。
- ④博物館の展示室で本物を見ることができるもの。 ⑤持ち運びができるもの。

「やよいごっこ」で使うぬいぐるみ、ミニチュアの土器や石器、木製の船や農耕具などは、博物館ボランティアが製作した。

製作途中段階では、来館した1～3歳児を対象にぬいぐるみへの反応を試したが、予想どおり、1～3歳児では昔ごっこ遊びをするには至らなかった。

本事業では、ツールの開発に重点が置かれてしまい、それらを使ったプログラムの開発にまで至らなかった。これらのツールを試行し、子供達がどのように遊んでいるかの調査を行い、教育プログラムの開発・ツールの改良を行うことが今後の課題である。また、それらのプログラムを運営していくボランティア等の人材の育成も必要になる。

幼児の来館が多い当館にとって、本事業は幼児を受け入れていく基盤づくりの一つであり、今後展示を改良していく際の方向性を探る手段の一つともなりえる。