

Innovate MUSEUM事業 成果報告会

R5年度 Innovate MUSEUM事業／地域課題対応支援事業

学校と美術館の連携事業 2023年度

「学校教育とミュージアムラーニングの接続から、  
新たなミュージアムの価値の創造へ」

岡山県立美術館

岡本裕子（主任学芸員／ミュージアム・エデュケーター）

2024/07/03（水）@文部科学省 東館3F講堂

# 岡山県立美術館

\* 1988年3月18日開館

## 〈理念〉

人々が心豊かに充実した日々を過ごすことができるように、芸術文化を介して、現在から過去や未来に、岡山からさまざまな国や地域に、つながる美術館をめざします。

## 〈使命〉

当館が有する資産や人材を活用し、さまざまな美術館活動をとおして、すべての人々が社会や文化の多様性や新しい価値にであう場をつくります。



# 岡山県立美術館\_教育普及活動

## 〈目的〉

「博物館をあらゆる人に開放するために最も有効な方法に関する勧告」(1960年ユネスコの勧告)に基づき、「一人ひとりが文化的で豊かであること」を目指して、社会や市民と美術館の接点を形成する活動を行う。

## 〈方法、具体的な取組〉

- ・一人ひとりが自分自身の可能性を見出すことをサポートする。
- ・社会教育・生涯学習施設として、誰もが安心して学び、楽しめる場をつくる。
- ・関係諸機関との連携、利用者との共働をとおして、美術館の新しい価値を生み出すことに挑戦する。
- ・利用者を対象としたプログラムを実施する。
- ・アウトリーチを実施する。
- ・アクセシビリティの向上を図り、ユニバーサル・ミュージアムの推進に努める。
- ・人材育成の一翼を担う。
- ・調査・研究に取り組み、講演会、講座、研修会等を含むさまざまな教育普及プログラムを企画し実践する。
- ・シンポジウムやフォーラムを開催する。



# R5年度 Innovate MUSEUM事業

## 〈現状分析〉

- ・ 2010年\_学校と美術館の連携委員会 発足  
⇒小中高等学校、大学と共働／子どもたちが本物と出会う様々な事業を実施
- ・ 2017年\_シンポジウム「学校×美術館－アクセシビリティを高める多角的・多様な活用」開催  
⇒「ミュージアムが学校を開く扉になる可能性がある」
- ・ 岡山県立美術館 運営協議会  
⇒「美術館を社会や地域に開いて一つの形として一つの形として、学校との連携は重要である」
- ・ 2019年度\_みんなの参観日「図工の時間・美術の時間－子どもの学び－」  
第1回開催～以後、年1回開催（2024年度 第6回実施）  
⇒美術館の新たな価値の創造を生み出す一つの形  
⇒地域や社会に学校を開く、地域や社会が学校を知る一つの機会  
⇒美術館×学校＝美術館が、〈もの〉〈ひと〉〈こと〉を繋ぐ結節点になり、  
地域や社会のあたたかいまなざしを涵養する場に可能性がある

学校教育とミュージアムラーニングのゆるやかな接続

「第3の場所」としての美術館の存在意義・価値の創造

「学校との連携」 「カルチャーゾーン・ミュージアムラーニング連携」 「福祉等関連機関との連携」



# R5年度 Innovate MUSEUM事業

## 〈事業の目的と概要〉

学校との連携」「カルチャーゾーン・ミュージアムラーニング連携」「福祉等関連機関との連携」の3つの連携を行いながら、「第3の場所」としてのミュージアムの存在意義・価値を見出すため、以下の事業を行う。

① 自館のラーニング・プログラムを、UM（ユニバーサル・ミュージアム）の視点と福祉の視点から「誰のために／何のために／誰とともに」を検討し、実験的に企画・実施

② カルチャーゾーン・ミュージアムの連携をとおして、ミュージアム・ラーニングについて検討し、「スクールプログラム」、「『ミュージアムの使い方「あいうえお」』の検討、企画・実施・作成

③ ①②の事業を行いながら、ミュージアム×学校×福祉等の連携あり様を検討

## 〈補助事業者〉

岡山県立美術館 学校と美術館の連携委員会

## 〈主な連携先〉

岡山県小学校教育研究会 図画工作部会  
岡山県中学校教育研究会 美術部会  
岡山大学 学術教育学域  
岡山県ひきこもり地域支援センター

# R5年度 Innovate MUSEUM事業

〈実施プログラムの成果と課題等〉

その1\_UMプログラム

「暗闇ワークショップ－彫刻を触って、はなして、みる」

企画・検討会：11/7（火）on-line、1/6（土）夕方、7（日）午前

開催日時：1/7（日）14：00－16：00、  
1/8（月・祝）9：30－11：30、13：30－15：30

場所：岡山県立美術館講義室・研修室

参加者数：計13人

講師：広瀬浩二郎（国立民族学博物館教授）、鈴木鈴子（岡山県盲導犬友の会会長）、北川太郎（彫刻家）、江村忠彦（彫刻家）

スタッフ：美術館スタッフ2人

- ・視覚障害の有無に関わらず、小学校中学以上を対象に実施
- ・プレ・ミュージアム事業／じゅにあ・ミュージアム・Labと連動して実施
- ・暗闇の中で全盲当事者と作家計4人がファシリテーター
- ・双方向性重視、触察
- ・視覚だけにたよらない、新しい感覚をひらく鑑賞活動を実施
- ・車いすユーザーの参加⇒車いすユーザー当事者がファシリテーターとなるワークショップ企画〈案〉の新しい展開へ



# R5年度 Innovate MUSEUM事業

〈実施プログラムの成果と課題等〉

その2\_やさしい日本語×ミュージアム プログラム  
やさしい日本語でアートを楽しむワークショップ  
「伝統工芸でつながるあなたと私の部屋」

企画・検討会：10/29（日）、11/16（木）

開催日時：11/25（土）13：00－14：30

場所：岡山県立美術館研修室・地下1階展示室

参加者数：10人（18歳以上の在住外国人、本プログラムに興味のある日本人）

アドバイザー

兼講師：高尾戸美（合同会社マーブルワークショップ代表）

スタッフ：学生スタッフ1人、美術館スタッフ1人

- ・参加者アンケート\_とても楽しかった（7人）、楽しかった（1人）
- ・理由\_伝統工芸品はもともと専門用語がたくさんある。職人の方から説明があるが全然わからない。やさしい日本語から勉強すれば、自分も伝統工芸品の知識が得られるし、他の人と交流もできる。
- ・課題\_参加者が岡山大学の留学生に偏った。  
⇒やさしい日本語を必要としている人々に関わっている関係諸機関と日ごろからどのような関係性を紡いでいくかが肝になる。



# R5年度 Innovate MUSEUM事業

〈実施プログラムの成果と課題等〉

その3\_ひきこもり支援×ミュージアム プログラム  
アート体験in岡山県立美術館「色は無限大∞ わたしのすきを見つける」

企画・検討会：9/13（水）、10/8（水）  
開催日時：2/1（木）13：30－15：30  
場所：岡山県立美術館研修室・2階展示室  
参加者数：16人（ひきこもり当事者7人、支援者9人）  
講師：岡本裕子（岡山県立美術館主任学芸員）  
アドバイザー：端山聡子（東京国立近代美術館教育普及室室長）  
岩本真実（チルノバ合同会社代表社員）  
松久拓未（備北保険所新見支所ひきこもりサポーター）

- ・参加者（ひきこもり当事者）の感想／支援者による個別インタビュー  
「今までの職場体験やぼらんでkい赤いとは違う感覚で広がりを感じた」  
「ワークショップってあんだらうと思っていたけど、こんな感じなんだと、楽しいなと思った」
- ・支援者の感想  
「初めてのアート体験が、当事者自身の自己肯定感に結びついていた」
- ・課題：ひきこもり当事者対象のワークショップだからこそ、ゆとりの空間の場づくりという新しい視点が必要



# R5年度 Innovate MUSEUM事業

〈成果物の作成と課題等〉

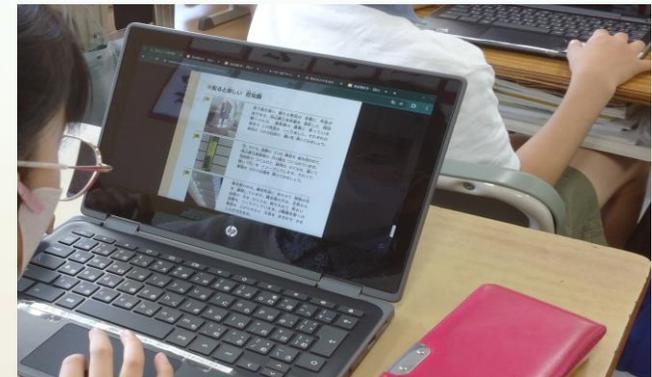
その4\_カルチャーゾーン・ミュージアムラーニング  
『ミュージアムの使い方「あいうえお」』の作成

企画・検討会：4/20（木）～2/8（木）まで、計10回開催

参加館：岡山県立博物館、岡山県立美術館、岡山市立オリエント美術館、  
林原美術館、夢二郷土美術館  
（岡山カルチャーゾーン内ミュージアム5館）

アドバイザー：大野繁（医療法人大野はぐくみクリニック理事長・医学博士）  
赤木里香子（岡山大学学術研究院教育学域教授）  
高尾戸美（合同会社マーブルワークショップ代表）

成果物：各館の使い方「あいうえお」（本編）：PDFを各館HPにアップ  
ダイジェスト版（A3二つ折り）：5,500部制作



岡山県立博物館



岡山県立美術館



岡山市立オリエント美術館



林原美術館



夢二郷土美術館

# R5年度事業から R6年度事業への展開

## やさしい日本語×ミュージアム

- ・やさしい日本語\_ロゴの作成  
桑田知明（グラフィックデザイナー）
- ・「'24夏プロジェクト」実施  
岡山県立美術館×林原美術館×夢二郷土美術館＋岡山県立図書館  
⇒事業報告パネル巡回展等計画中

## ひきこもり支援×ミュージアム

- ・アート体験in岡山県立美術館'24 企画j・検討中  
⇒若者支援×ミュージアムへ展開  
「SMILクローバー」（労働者協同組合ワーカーズコープ・センター事業団）  
「まんまリンク」（岡山県総合教育センター）

## ミュージアムの使い方「あいうえお」の動画編制作

「い」（どうやってつかうの？）／「う」（どうやって行くの？）

