

体験キットを作る－沖縄県立芸術大学の学生達との教育普及プログラムの試み－

與那嶺 一 子

About Making Items of ‘Touch and Experience Room’: An Attempt to Create Education

Programs Collaborated with Students of Okinawa Prefectural University of Arts

Ichiko YONAMINE

沖縄県立博物館・美術館，博物館紀要 第1号別刷

2008年3月31日

Reprinted from the

Bulletin of the Museum, Okinawa Prefectural Museum and Art Museum, No.1

March, 2008

体験キットを作る－沖縄県立芸術大学の学生達との教育普及プログラムの試み－

與那嶺 一 子*

About Making Items of ‘Touch and Experience Room’ : An Attempt to Create Education Programs Collaborated with Students of Okinawa Prefectural University of Arts

Ichiko YONAMINE *

はじめに

平成2年、沖縄県立博物館新館建設検討委員会が設置され、沖縄県立博物館新館の建設事業がスタートしてから17年、40年の実績を持つ沖縄県立博物館と県民待望の美術館が一つになった複合として、平成19年11月1日、沖縄県立博物館・美術館が開館した。

博物館の総合・部門展示室の入口左側に「ふれあい体験室」と表示された110㎡の展示室がある。エントランスホールに面した、無料ゾーンに設置されたこの部屋では、スタッフと親しくふれあいながら、自由に展示資料で遊ぶ利用者の様子がみられ、博物館がめざす「親しみやすさ」に一役買っている。

この部屋に設置されている操作性のある体験型の展示資料を私達は「体験キット」と呼んでおり、27件のキットが開館に合わせて準備された。「体験室」は勿論のこと「体験キット」をどのように制作するのか、実は、長年展示を経験してきた学芸員にとっても、この作業は初めての経験であり、総合・部門展示室の工事とは別の意味での生みの苦しみがあった。それに加え体験キット制作にあたり、学芸員と展示工事業者の二者で資料を完成させるのではなく、第三者とともに制作するプログラムを同時並行で行うことになった。

ここで紹介するのは、沖縄県立芸術大学デザイン専攻の学生達とともに試行錯誤しながら体験キットを制作した教育普及プログラムの記録である。

沖縄県立博物館時代も含め、博物館が学生達と連携して展示を作る作業は初めてのことであり、また、芸大側も実際に公の場で使われるモノづくりを授業で行ったのは初めてであった。

体験キット制作プロジェクトの経緯

〔ふれあい体験室の位置づけ〕

本題に入る前に、このキットを展示する「博物館ふれあい体験室」がどのようにして設置されることになったのか、少し触れておきたい。

博物館新館建設の中で「体験室」の名が具体化するのには沖縄県立博物館新館展示基本計画(平成7年)からである。「体験学習室」と名づけられたこの部屋は、共用展示空間に位置づけられ、五感を使うイメージはあったが、モノ或いはモノづくりを通した学習室、分かりやすく言えばモノを置いた図書室或いは実習室として捉えられており、常設展示の一つであるという認識はなかった。

平成8年度の「展示基本設計」において「体験室」と名を改め、位置づけ・役割も「教育普及活動のテーマにあった体験展示」「フィールド実体験にも誘う体験展示」と、学習室から展示を意識したものへと変わっている。その背景として、博物館における展示手法として、利用者による体験・体感する事例が増えたことが挙げられる。

新館建設は平成14年、事業再開することになるが、その5年の空白期間に、博物館における教育普及活動の考え方も変化し、日本各地で開館する新設の博物館では、体感しながら展示物から学ぶ展示室(体験室)或いは体験コーナーが充実してきた。建設事業の再開は、建物や諸室規模の縮小、見直しが大前提であり、その整理の中で、博物館展示室の正面にこの部屋が配置されたことは、教育普及活動の充実が今後の博物館運営のなかで大きな意味を持つとの考えによる。

その後、展示実施設計を進めるなかで「交流の場」

* 沖縄県立博物館・美術館 〒900-0006 沖縄県那覇市おもろまち3-1-1
Okinawa Prefectural Museum and Art Museum, 3-1-1, Omoromachi, Naha, Okinawa 900-0006, Japan

「総合・部門展示とのリンク」「発見・感動の場」など具体的な姿にまとめられ「ふれあい体験室」の名前が付けられたのである。

〔教育普及プログラムとしての制作プロジェクト〕

平成16年8月博物館新館展示工事がスタートし、総合・部門展示室の設計、展示物の製作が具体化するなかで、体験キットの製作についても、何度か修正作業が行われたが、進まないのが現状であった。それは、実施設計における〈位置づけと目的〉や体験キット案が、我々のなかで不消化のままだったからである。

課題解決の方法として、まず、最初に行われたのは、実施設計を見直すための情報収集である。ヒヤリングは、幼稚園・小中学校・養・聾・盲学校などの教諭、博物館ボランティアを対象者として12回行われ、キット制作や、その後の運営を考えるうえで貴重な意見をいただいた。

その次に、我々が考えたのが、教育普及プログラムの一環として、体験キット制作に多くの人に参加協力してもらうことであった。新館建設事業の再開から完成までの4年間、我々の仕事内容が県民の目に触れることは殆ど無く、開館までに行なわれた「体験キット素材の提供」「資料収集の協力」「体験キット制作の協力」などの共同作業は、博物館新館をアピールし、興味関心を高めるねらいがあった。

展示素材の提供は、博物館側からの要請に応える形で行われたが、人間国宝はじめ県内の染織関係団体及び個人から着衣体験用の寄贈をうけた報道により、個人からの積極的な寄贈も相次いだ。

また、海岸の砂採集に、沖縄県内の子ども会(21箇所)の協力が得られたことで、今後の博物館活動の新たな可能性がみえてきたと考えている。これまで、ボランティア活動は博物館に足を運ぶことで、その活動が成り立つと考えられていたが、各地域に居ながら、当博物館とその地域を結ぶ通信員の役割のある、ボランティア活動の可能性ということである。

体験キットの制作(実作)にあたっては、様々な方にご協力をいただいた(224件)。実作協力は、おそらく他館の展示づくりでも行われていることであるが、ここで、我々は、さらに一歩踏み込み、博物

館職員や展示工事業者以外の第三者と、キットのアイデア作りから制作を行う教育普及プログラムを実施してみることにした。ただし、時間的制約のなかでは、資料提供はもちろん、アイデアの検討を公募しながら行うことには無理があり、自由な、自主的参加ではなく、建設室側からの呼びかけによる参加となった。このようにして、平成16年3月建設室からの呼びかけに応じる形で、県立芸術大学デザイン専攻三年次のパブリックデザインの授業を通じて、体験キットの制作を協働することになった。

大学の授業として制作にかかわってもらうには、我々が疑問に感じている点について整理する必要がある、この時点で、改めて実施設計プランの修正が行われた。

〔実施設計プランのみなおし〕

「操作性のある体験的展示」とは、ハンズ・オン展示を日本語に置き換えてみた言葉である。ハンズ・オンは、利用者がじかに展示物に触れて操作することによって完成する展示のことである。利用者が触れることのできない一方向の展示に対して、双方向的(インタラクティブ)展示といわれ、特に五感(見る・聴く・触る・味わう・嗅ぐ)への働きかけにより、理解を深めるねらいがある。

実施設計で示されたふれあい体験室の〈位置づけと目的〉、体験キットプランは、学芸員の考えをまとめたものだが、ハンズ・オンを意識するあまり、展示室の目的から外れてしまう体験キット案があったのは事実である。ヒヤリング結果を受けての検討のなかで、部屋の〈位置づけと目的〉、体験キットプランには次のような疑問があがっていた。

部屋の位置づけと目的

- この展示室の目的が定まっておらず、個々の資料からみえる目的にブレがある
- 常設展(総合展示・部門展示)との関連が希薄である
- 講座室、実習室との役割の違いが明確ではない。
- 運営方法がよく分らない
(来館者はどれぐらいのスタッフと接するのか、どのように接するのか?)
- 多くの人の意見が反映されているのだろうか

- 「遊ぶ」が強調されすぎて「学ぶ」が欠けている

体験キット案

- 能動的に発見できないものがある
- 目的がわからないキット案がある
(遊戯性が強調されすぎるもの、常設展との関連が希薄なもの)
- 高齢者、子どもなど、興味の違いに応えられているのかどうか？

そこで、〈位置づけと目的〉の中で、この部屋が目指す方向を明確にするために、「沖縄の「自然のしくみ」と「先人の知恵」を基軸にした展示」という具体的な言葉を盛り込み、「総合・部門展示やフィールドへの促しとなる、発見・気づきの展示」を目指すことにした。さらに〈体験キット製作の基本的な考え方〉には「発見・好奇心（なに？）、疑問・関心（なぜ？）、理解・感動（なるほど！）を主体的に得るための解説を準備する」として、実施設計に欠けていた「学ぶ」を加えることにし、体験キットの具体化に向けて、学芸員は大幅な整理を行った。ここで学芸員が行ったのは「利用者に伝えたいこと」、つまり「製作の意図」を明確にすることであった（表1）。

体験キット制作プロジェクト

〔プロジェクトをすすめるにあたって〕

体験キット制作という教育普及プログラムをスタートさせるにあたって、デザイン専攻の先生方とは何度か調整の会議を持ち、制作スケジュール、芸大・県（建設室と博物館）・制作業者との役割分担、予算の問題、制作されるキットの権利の問題などが話合われた。博物館展示工事は、沖縄県教庁文化施設建設室が沖縄県立博物館と調整しながら展示工事業者とともに実施設計をまとめ、展示工事をすすめており（図1）、その三者の役割も明確にする必要があった。また、この企画は教育普及プログラムとして、博物館が主担当となるのが本来の姿であったと思われるが、実作に向けて制作業者との調整などもあるため、文化施設建設が芸大・博物館・展示工事業者をつなぐ調整を 担当することになった（図2）。また、パブリックデザインの授業は例年11月～1月にかけて行われていたが、実作へ向けてのデザイ

ンということで、6月からのスタートとなった（図3）。さらに、現実に実作を行ったことの無い学生のために、資料の基本サイズ（幅約490mm×高さ約380mm×奥行き500mm）を示し、製作にあたって安全性を考慮したデザインであることを留意点として示すことにした。

プロジェクトに参加する学生は17名。彼らとの最初のコンタクトの前に、アンケートを実施した。その結果、沖縄県立博物館へ行ったことがある者は4名。学芸員について知っている者は約半数。教育普及について知っている者は3割。しかも、その仕事内容の詳細は殆ど知られていないことが分かった。予想された結果ではあったが、学生達にとって、芸大に隣接する博物館の敷居がいかに高かったか、ということを実感した。また、ハンズ・オン展示について知っている者は3名であり、このプロジェクトが前途多難な船出であると感じたのは私一人だけではなかったと思われる（表2）。

〔体験キット制作の作業－6回の合同チェックとその考察〕

学生は2名～3名の6つのグループに編成され、我々が最終的にまとめた27件のキット（表1）から各チームはテーマを選定する。制作するキットのアイデアは、教員、学芸員、展示業者の前で、5回の全体チェックを受け、最後の合同講評会において、実作可能な試作品として完成させる段取りでプログラムがスタートした。

キット制作の前に、博物館や学芸員についても学ばせたいという大学側の意向もあり、キットのテーマ選定の前に全体的な勉強会が2回実施されたが、グループ別のヒヤリングや制作に関する調整は、全体チェックの度に行われ（35回）、学生との電子メールのやり取りは延べ＊回にも及んだ。また、全体チェックの後には、学生、教員、学芸員、展示業者が参加する懇親会が開かれた。学生と学芸員、展示業者の心の垣根を取り払うことに、この調整ミーティングや電子メール、懇親会が、大きな役割を果たしていたことは言うまでもない。

学生達が選んだテーマは次のとおりであった。

- Aグループ（男子3名）：サンゴと生きる
- Bグループ（女子2名・男子1名）：小さな世界
- Cグループ（女子1名・男子1名）：島のかたち
- Dグループ（女子3名）：印かんからわかること
- Eグループ（男子2名・女子1名）：石で築く
- Fグループ（男子2名・女子1名）：島々のコトバ

後日、学生達から聞いた選定の理由は「好きだったから」「知らない世界を勉強してみたい」と様々だが、いずれも学生達にとって博物館・資料・体験キットは未知の世界であり、この機会に学びたいという気持ちに端を発していたのではないかと思われる。

各グループが行った6回の発表の概要とチェック内容、制作の変化の状況の詳細は個々のグループの70～75頁を参照していただき、ここでは、制作全体を通して感じたことを簡単に述べておきたい。

学生達は5回の全体チェックを受けながら、キットのアイデアを講評会までに仕上げていく。発表を重ねるごとに提案内容は、変化し続けたようにみえるが、第1回目、第2回目の発表を振り返ると、その時、すでに作りたいイメージは示されていたように思える。

第1回目において、Dグループは「体験しながら、印鑑の重要性がまなべるもの」、Eグループは「自分の手で積み上げていく」「かくかくの積み木から美しい曲線ができあがるその驚き」をキットにしたいと発表している。また、Fグループは「方言の楽しさ」「各地域の魅力」「何回でも楽しめる」を制作のキーワードとして示しており、この3つのグループは、キットの手法が変化することはあっても、第1回目に提示された内容は最後まで変わることはなかった。

それに対して、A、B、Cの3グループは、イメージをまとめるのに苦労していた。その原因は選定したテーマの目的がかなり大きく、解釈に時間がかかったことによる。

Aグループがこだわった「サンゴ礁とそこに棲む生き物たちの共生」は「サンゴ礁における生き物たちの共同生活」と変えた時点で、作業がすんなりと進んでいった。Bグループは「虫たちの生態系の中

での役割やサイクル」が、キットのテーマとして大きすぎるので、「小さな虫たちの大きな役割」を紹介するキットへと修正を試みた。Cグループは「地図を通して当時の人々の世界観を知る」という意図を「地図からわかることは何だろう?」とかみ砕き、そこからキットの姿を導き出していった。この3グループも2回目、3回目の発表でその方向が定まっている。学生達に示した「制作の意図」は実施設計を整理し直したものである。テーマを理解しやすい言葉で表現したつもりだったが、「共生」や「生態系」など、大きな括りで示したものや、「世界観」といった概念を示したものは、どのようなキットにするべきか、学生達はもちろん、我々も悩む結果となった。その時に、我々を軌道修正してくれたのは、「沖縄の「自然のしくみ」と「先人の知恵」を基軸にした展示」「総合・部門展示やフィールドへの促しとなる、発見・気づきの展示」という、この部屋がめざす大きな目的であった。この「ふれあい体験室の位置づけと目的」「体験キット制作の意図」は、教員、学芸員、制作業者の3者が、勢いづく学生達の手綱を引く、チェックの指標ともなったのである。

揺れ動く学生達のプランを修正するには、「手法（表現方法）を完全に変える方法」と「展示手法を修正しつつ、テーマに近づける方法」の二つがあり、Fグループは手法を変えたことでテーマが生きてきた。B、Cグループは、手法を生かし、示す内容をテーマに近づけてゆく方法を取った。「遊戯性・操作性より目的・ねらいを!」ということで、体験キット作りを進めてきたが、完成した27件のキットには、操作性を優先したものもある。体験室がオープンし、利用者の動向をみると、「ねらいが明確でない」と学芸員からは不評であったキットが、思いがけず好評を博しており、新館の開館を沖縄理解のスタートとして考えると、何がベストとは言えないような気がしている。

方向性が定まると、学生達は、キットの手法を決め、その制作素材を示してゆく。最後の全体講評会を前に、体験キットのモニタリングが行われた。目的は、利用者に制作の意図がきちんと伝わっているかどうか、キットの安全性、利用者の動線や遊び方を知り、制作や運営の助けとするためである。モニタリングは、このプロジェクトに関係なく、実施す

る予定であった。それは、このような展示室を我々がこれまで運営したことがなかったからである。

まだ、試作品に至らないものもあったが、利用者の反応をみるために学生たちのキットも参加してもらった。子ども達には大旨、「遊ぶ」ことは好評であった。しかし、操作性のみが注目され、製作の意図が理解されていないもの、安全性に難のあるものが出てきた。子ども達の遊び方は年齢によって異なり、低年齢では理解されない「言葉」があることなどを、子ども達と接することで実感できた。さらに、キットそのもので語りつくせない部分は、運営で補う方法があることも知り得たことはモニタリングの成果のひとつである。

モニタリング後、各グループのキットは修正され、或いは、修正の方向が合同好評会で発表された。結局、最初の発表でめざした内容に各グループのキットは落ちついていった。Aチームは「海の生き物達の世界」を示すアクティブなキットを、Bチームは「自然のサイクル」を紹介するキット、Cチームは地図の形と役割の関係を示すキット、Dチームは歴史における「印かんとその役割」を学ぶキット、Eチームは「石積みの知恵と美しさ」を作りあげるキット、Fチームは「方言の音の面白さ」を楽しく聞くキットの試作が提案された。

このプロジェクトは1月29日の合同講評会で終了したが、各グループが制作に関わった体験キットの完成は翌年の夏であったため、試作の修正、実作の確認など、これらの作業に、開館直前まで自主的に関わる学生もおり、学生達との関係は、約1年半に及んだ。

余談になるが、展示工事の体験キット担当といっしょに、制作の意図から外れるプランへ対処するため、いくつかのアイデアを準備していたが、結局、その案は誰にも示すことなく、完成させることができた。

〔プロジェクトを終えて〕

1月29日の合同講評会を終えた段階で、キットは未だ試作段階であり、実作までには、宿題が多く残された状況ではあったが、教育普及プログラムとしての体験キット制作はここで終了することにした。学生達が博物館や体験キットについて学びとり急成

長する様を目の当たりにしたが、約半年かけての企画を終えて、意識がどのように変化したのかをきちんと把握するために再度アンケートを実施した（表3）。アンケートの項目①～④⑦は、初回に実施したアンケート項目③④⑤⑧⑨とほぼ同じものである。

学生がキットの制作を通じて、学芸員と接するのは、選んだテーマに関する担当だけであるが、合同チェックや懇親会などを通して、博物館には様々なモノがあり、自然や歴史、文化などを担当する学芸員がいることを学生達は知ったようである。前回、殆ど知られていなかった学芸員の仕事には「資料の保管」者だけでなく「研究」者の一面もあることが理解されている。

ハンズ・オン展示については、単なる「触る」「楽しむ」ではなく、そこに「学ぶ」「考え、気づく」「感じる」要素が含まれていないとならないことを、このプロジェクトを通じて学びとっていることが分かる。

「学芸員」同様、殆ど漠然としていた「博物館」像は、より身近な存在となったことが回答からは明らかである。学生達にとって、それまで、遠い別世界のように響く「沖縄の自然・歴史・文化」が、実は、自分達の身近な足元であることが、この作業のなかで実感されたのではないと思われる。そして、「博物館」がさっと眺めて終わる場ではなく、モノから学ぶ場、そして自らが活用する場であることを、学習したのである。学生の一人はこのプロジェクトを通じて、自分のやりたい事、知りたい事に巡りあったのであろうか、博物館を「自分のことを深く知ることのできる場」と回答している。

「博物館」の存在が、学生達にとって、半年前より大きくなった事は、博物館への意見が増えたことでも一目瞭然である。

おわりに

このプロジェクトには、二つの目的があった。一つはふれあい体験室の体験キットを作ることである。二つは大学との学校連携という教育普及プログラムの実施である。

制作された体験キットは、利用者からは、高く評価されている。また、能動的に操作できないキットやテーマを理解しづらいキットは、「気づき」「発見」へと促す方法もあり、若い目線で作られた体験キット制作は、成功であったと感じている。

もう一つの目的である教育普及プログラムも、学生達の成長ぶりからこれも成功だったといえる。

ただ、総てが手放して良かったわけではない。博物館新館の建設と移転という大事業の最中での実施でもあり、十分に練られたものではなかったことは、大きな反省点であろう。我々の体制が不十分でなかったように、大学側も本来の授業のなかに入り込んだプログラムであったため、スケジュールが詰まってしまう、教員と学生の話し合いの時間を取ることが難しかったとの感想があった。また、博物館の体験キットということで、テーマの解釈には専門性が要求され、その整理に時間がかかった。それは、スケジュールの件とは逆に我々の側で、学芸員が学生をサポートする時間を作り出すことが困難だったことが要因の一つであろう。そのしわ寄せは、結果的に学生達が被ることになってしまったが、そのなかで、体験キットができあがったのは、若い吸収力と感性のなせる業であろう。

新館事業が再スタートした際に、「ふれあい体験室」が展示室の入り口に設置されたのは、教育普及が今後、博物館運営の大きな鍵となると考えたからであり、博物館理解を深めるには、これまでのプログラムに加え新しい教育普及のあり方を考えてゆかねばならない。今回の学・官・民共同のプログラムもその一つの例であろう。また、砂の採集協力のような地域と博物館が共同する方法もあり、新しい連携、新しい内容を考え、利用者に還元することが、博物館に課せられた課題であるといえる。

最後に、このプロジェクトに参加いただいた県立芸大デザイン専攻、制作に協力していただいた濱口寿夫氏、上門清春氏、盛口満氏、大城民子氏、そして、展示工事の枠を越えて、このプロジェクトの進行を

サポートしてくれた(株)トータルメディア開発研究所と担当の島袋みゆき氏に感謝申しあげたい。このプログラム終了後、新館事業が開館を急ピッチで展開し多忙となったため、反省会を開くことができなかった。このプログラムの主役である学生達には、この場を借りて、今後の活躍を祈りつつ、お礼申しあげたい。

表 1） 体験キット制作リスト（修正プラン）

大	中	小	№.	タイトル	製作の意図	製作の視点（ポイント）	ジャンル	解説書とリンク
自然のしくみ	生物界	君はだあれ？	1	サインを見逃すな！	容易に姿を見ることが出来ない動物について、かれらの痕跡からその存在と暮らしぶりを知り、観察や探求する楽しさを知る。	「フィールドサイン」とはどのようなものがあるのでしょうか。フィールドサインからわかることはなんなのでしょうか。	ジャンルのリンク	
			2	小さな世界～小さないのちの大きな仕事～	目頃は意識しない場所にも、生き物の世界があることを知る。自然界における小さな動物たちの役割と、人間との関わりについて考える。	暮つぱの下のにはどのような生き物の世界があるのでしょうか。そこにはどんな動物がいてどんな生活をしているのでしょうか。		
			3	耳をすませば	日頃何気なく聞いている生き物たちの様々な鳴き声や音を知り、動物たちの世界や、自然環境について考える。	生き物たちの声や音にはどのようなものがあるのでしょうか。また、それぞれどのような意味があるのでしょうか。		
			4	この骨だれの？	動物たちの骨格から、その違いや類似点を知り、命の不思議を考える。	動物たちの骨格はどうなっているのでしょうか。同じ機能でも形が違うのはどうしてでしょうか。		
			5	サンゴと生きる	サンゴ礁と、そこに生息する生き物たちの共生について知る。また、サンゴ礁のしくみを知り、人間界との関わりや影響について考える。	サンゴ礁ってなんでしょう。サンゴ礁にはどんな生き物がどのように生活しているのでしょうか。沖縄の島々とサンゴ礁との関係はなんでしょう。		
	地史	自然のすがた	6	いろいろなタネ	身近なタネから、その形や散布方法に託された意味を考え、動物に眼らず、植物にも生きる知恵があることを知る。	タネのかたちや散布方法にはどのような種類があり、それぞれの形にはどんな意味があるのでしょうか。タネの不思議について考えてみましょう。	自然史	鳥々の成り立ちと生物相の形成
			7	いろいろな木と草	身近な木や草のかたちを通して植物の個性を知り、観察や探求する楽しさを知る。	草木のかたち、太さ、重さ、大きさ、強さは全て同じでしょうか。また、木（葎）だと思っているものは本当に木（葎）なのでしょうか…		
			8	いろいろな石と砂	琉球列島を構成している地表の石や砂から、地域を知る。	石の種類にはどんなものがあり、沖縄の砂浜はなぜ白く、星砂とはなんなののでしょうか。		
			9	見える星座・見えない星座	沖縄で見られる四季の星座を知る。また、環境の変化が観察に与える影響について考える。（光害、大気汚染 等）	全星座88のうち、沖縄では84を見ることができますが、目視できるものできないものがあります。それはどうしてでしょうか。		
			10	化石 ～生きていた証～	化石の定義や見方を知り、現在に生きる自分たちとどのような関わりがあるかを考える。	化石とはなんでしょうか。化石を調べると何が分かるのでしょうか。		
先人の知恵	人々のくらし	地下にねむる歴史のなぞ	11	港川人	港川人と現代人の形質のちがいを考える。	港川人と現代人とは何が違うのでしょうか。港川人は、いつ、どこからやってきたのでしょうか。	考古	時代のをさし図
			12	土層と出土品からわかること	土層断面から、遺構や年代を知る。発掘された遺物から、先人の知恵を読み解く。	土の重なり方や、土の状態から分かることはなんでしょうか。沖縄の糸織埋地から出土した遺物（骨製品、土器片、陶器片 他）にはどのようなものがあるのでしょうか。また、それらから分かることはなんでしょうか。		
			13	石で築く	石を利用してきた人々の知恵と工夫を、石造建築物から考える。	グスクの石積みの特徴と意味にはどのようなものがあるのでしょうか。また、アーチのしくみはどうなっているのでしょうか。昔の人の知恵をさぐってみましょう。		
			14	ヌチグスイ	植物を食に取り入れた先人の知恵を知る。	沖縄で代表的な食の素材（有用植物）にはどんなものがあるのでしょうか。		
			15	イノー ～海の食料庫～	「海の畑」と呼ばれるイノーと食の関係を通して、身近な生活から自然と人間の深い関わりを考える。	「海の畑」とよばれるイノーがどのようなところで、なにをどう利用してきたのでしょうか。		
	民俗	習食しわのふく生活のくらし	16	御三味（ウサンミ）	生活の中で伝えられたご馳走の食材や調理法、その源を考え、沖縄の食生活の一面について理解する。	オジヤオバアがご馳走と思っているものはどんなものでしょうか。また、それらはなぜご馳走といわれるようになったのでしょうか。		沖縄に生きる人々
			17	いろいろな道具	道具を通して、人々の知恵と工夫を考える。	人々が考え出した道具にはどのようなものがあるのでしょうか。沖縄の風土、環境、人々の暮らしから、どのような工夫がみられるでしょうか。		
			18	島々のコトバ	島々によってちがう言葉の多様性を知る。	自分たちのシマ（島・地域）と、他のシマでは、語彙、イントネーションにどんな違いがあるのでしょうか。		
			19	いろいろな玩具	琉球玩具（遊び）を通して、自然素材を利用した人々の工夫や、先人が玩具に託した願いや思いを知る。	昔の玩具にはどのようなものがあったのでしょうか。遊びのシチュエーションや、世代間のコミュニケーションについても考えてみよう。		
			20	いろいろな楽器	“沖縄の楽器の音”に触れることを通して、楽器の素材や形、沖縄人の音楽性（音感・旋律）を知る。	沖縄の楽器はどんな種類があるのでしょうか。また、どのように伝わったのでしょうか。		
			21	衣からわかること	沖縄の風土と人々の感性によって培われた“衣”を通して、先人の知恵（着物の工夫・色・模様）について考える。	織り物・染め物の、糸・繊維・染め・模様にはどのような種類があるのでしょうか。また、琉衣に込められた工夫にはどのようなものがあったのでしょうか。		
			22	焼物 ～かたちのわけ～	生活にまつわる焼物を通して、大ききやかたち(形状)の工夫について考える。	皿、鉢、碗、壺などの大ききやかたち、色はどうしてできたのでしょうか。		
			23	漆 ～飾るたのしみ～	沖縄の気候風土と文化によって培われた琉球漆器の加飾方法や文様を知る。	沖縄における漆の文化はどのように発展してきたのでしょうか。また、琉球漆器の技法・文様とはどのようなものなのでしょうか。		
			24	印かんってなあに？	さまざまな印かんの形と使われ方を通して、その役割を知る。	印かんは、誰が何に使ったのでしょうか。	美工	かたちと色
	国のかたち		25	島のかたち	いろいろな琉球の地図を通して、当時の人々の世界観を知る。	琉球の地図にはどのようなものがあるのでしょうか。地図から分かることはなんでしょうか。		
			26	記録のくふう	昔の数の記録方法を通して、先人の知恵を知る。	ワラサンやスーチャーマーとはどんな記録方法でしょうか。		
			27	国々とおつきあい	モノを通して琉球と外国との交流の様子を通して知る。	琉球は、どのような国々と、どのような交流をしていたのでしょうか。	歴史	王府と民衆

図 1) 博物館新館建設事業の体制

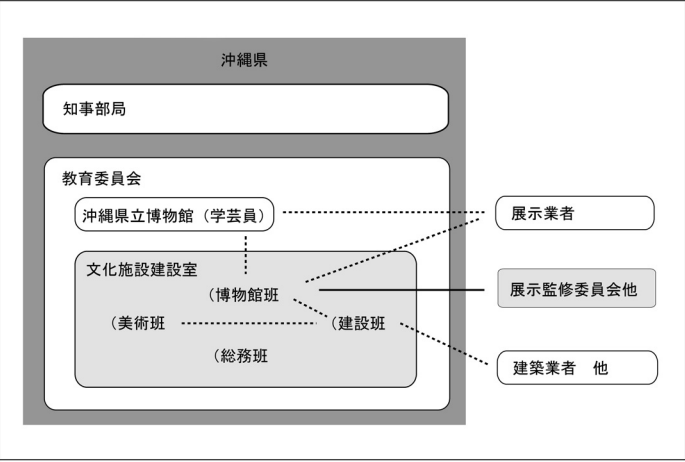


図 2) 体験キット制作プロジェクトの体制

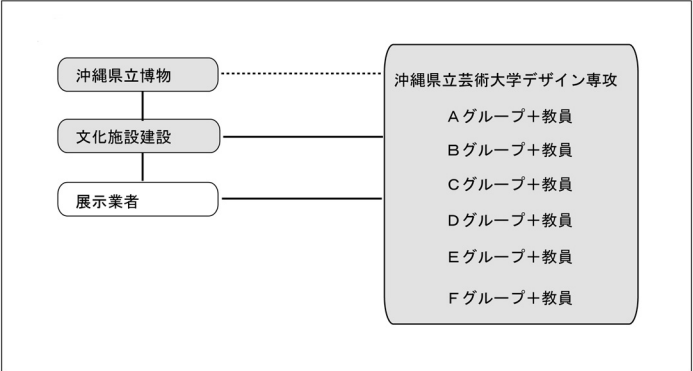


図 3) ふれあい体験室 体験キット制作にかかる工程

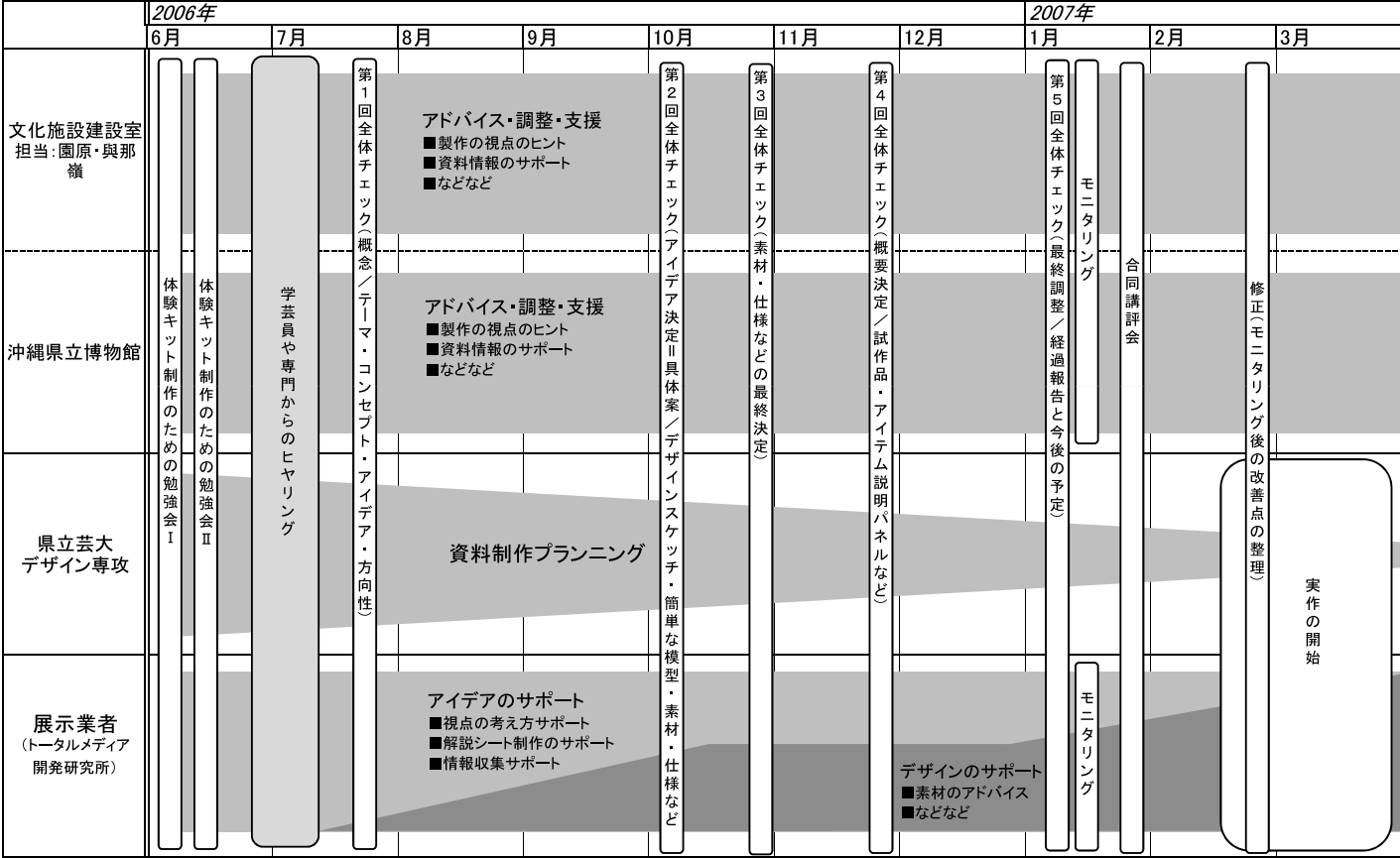


表2) 沖縄県立博物館新館「ふれあい体験室」アンケートの結果 (2006・06・06 実施)

回答 15 名 (男 8 名 女 7 名)

- ① 沖縄県立博物館へ行ったことがありますか？ YES (4 名) NO (11 名)
- ② YES と答えた人：何を見に行きましたか？ (企画展や、何か特定の展示物ですか？)
何か…昔のアニメやドラマ。絵が置かれていました。はっきり覚えてません…。／柳宗悦と民芸展／小学生の頃に社会見学で行きました。何があったか覚えていません。／民芸について／恐竜の展示 (骨とか模型とか) 小さい頃に。
- ③ 博物館にはどんなものが展示されているでしょうか？
いろいろな作品。絵・彫刻／有名な作家さんの作品・海外の有名な作品等／沖縄の歴史に関する物が展示されていたと記憶しています。／文化的遺産／歴史的な文化財や美術品など (イメージです)／民芸品・工芸品／昔の美術品など／昔のもの (遺産的な)／骨 (本物の人骨) があると聞いた。／沖縄の文化／沖縄の伝統芸能品？や、歴史書物などですか？／歴史的なモノ／古いもの／わかりません
- ④ “博物館のお仕事” には何があるか知っていますか？
よくは知りません／学芸員／存じませんでしたが調べました。博物館の仕事には大きく分けて、収集・保管・調査・研究・撮影・展示・公開・教育・普及／知りません／展示物の管理などだと思います／来館者の案内。監視。書類の整理／文化財や美術品の管理・博物館の運営・館内の展示の説明など／展示物の管理・博物館の運営／清掃員・監視員／展示の見はり／大切なものを保管する／展示物の管理と保護／わかりません／古いもの／知りません
- ⑤ “博物館の学芸員” って知っていますか？ また、どんな仕事をしているのでしょうか？
知っています。一応…。博物館の中の見張りや作品の管理や説明など。／作品展示の際、作品の管理をする人／知りません／知りません。展示物の管理だと思います／知りません／名前を聞いたことはありますが、詳しくは知りません。おそらく、展示物や収蔵物の管理だと思います／学芸員は分かりません。研究などをするのでしょうか／知っていますが、くわしい仕事内容は分かりません／展示の見はり、かんり？／大切なものを管理している／いいえ／学芸員は知っていますが、どのような仕事をしているのか知りません／展示・保存・管理・企画とか／わかりません
- ⑥ 現在、沖縄県立博物館は新館を建設中ですが、どこにあるか知っていますか？ それはどこでしょうか？ また、いつ開館予定でしょうか？
新都心。メインプレイスの近く／新都心メインプレイス前、いつかはしらない？／新都心のメインプレイスのむかいけんせつ中です／新都心にある事だけわかります／新都心のサンエーメインプレイスの隣です。開館予定は分かりません／おもしろまち／天久新都心です。開館予定日は分かりません／那覇市の新都心に建設中であることをみたことがあります／天久新都心 開館予定は分かりません／しんとしん 夏くらい？／しんとしん／那覇天久新都心サンエー隣／新都心サンエー隣／新都心サンエーよこ／開館予定日は分かりません
- ⑦ 博物館の“教育普及活動” って聞いたことがありますか？ どんな活動をしていると思いますか？
聞いたことはありません。知りたいです。／聞いたことない。勉強する力を教える？／すみません わかりません／子どもに美術をおしえている？／聞いたことありません。社会見学とかでしょうか？／知りません／聞いたことはありません。子ども達に歴史を知ってもらおう活動でしょうか？／分かりません。地域の子供たちと何かやるなど…／聞いたことありません／こうこがくとか教えるんですか？／沖縄にはこんなカッコいい文化、歴史があるんですよというのを広めている／いいえ・学校などで社会見学／聞いたこと無し／なし／聞いたことはありません
- ⑧ “ハンズオン展示” って聞いたことがありますか？ どんな展示方法だと思いますか？
聞いたことないです／聞いたことない。触れることのできる展示方法？／わかりません すみません／手をふれても良い展示では？／聞いたことありません。体験コーナーみたいなものですか？／知りません／知っています。沖縄市の子どもの国のワンダーミュージアムはハンズオン展示です。見るだけでなく、触れて楽しめる参加型の展示方法です／聞いたことありません／いいえ／ワークショップみたいなのですか？／手にとることができる／いいえ・手でさわられる展示方法／わかりません／触ってよし／聞いたことはありませんが作品に手を触れてもいい展示方法だと思います
- ⑨ 博物館について、疑問や質問、意見等あれば、自由に書いてください。
いまから、勉強します。／質問に答えられずに申し訳ございません。勉強いたします。／何もしなくてすみません／いろいろな作家の展示会は開かれるのでしょうか。／天久に移ったのはどうしてですか？／カタイイメージがあります／勉強します／沖縄に立派な博物館ができてうれしいです／金沢の 21 世紀美術館みたいのがすきです／



第1回目

- * 「さんご礁に住む生物たちの共生」をポイントにする。
- * 海に行ってみたいと思わせるキット
- * さんご礁の必要性について
- * さんご礁の種類と、そこに住む生物の種類と組み合わせ

チェックコメント

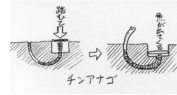
サンゴとの共生は学術的に難しいので、キットにするには工夫が必要

第2回目

- * 身体で体験できるキット／海へ誘うキット／サンゴへの興味を持つキット
- * サンゴとその周りの生物との共生（サンゴ礁は生物が共生するマンション）
- * サンゴの必要性を感じてもらう

サンゴマンション

組み込む仕掛けの一つ



マンションの内側

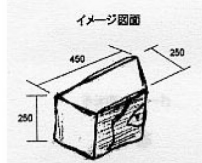
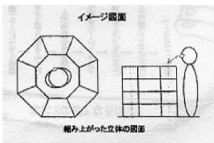


チェックコメント

- * キットのアイデアは良いが
- * 生物どうしの関係性がみえてくると良いが
- * 何をつくりたいのか再確認

第3回目

- * サンゴと生物の共同生活を、身体を通して、心で感じるキット
- * 魚の視点で覗く共同生活
- * 身体を使って感じるキット
- * 組み立てパズル

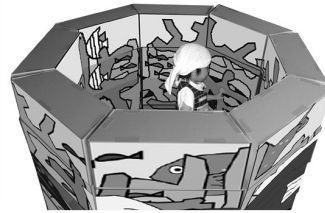


チェックコメント

- * 生態系を実験しながら知るアイデアは良い
- * 常設展への誘いとなる工夫が欲しい
- * 魚の和名・学名は教えても良いのでは？
- * 完成図を示しても良いのでは？
- * 素材の安全性の確保は？ 収納方法は？

第4回目

- * 立体的な八角形大型パズル（実寸模型）
- * 外側はサンゴの外の危険なイメージ
- * 内側はサンゴに守られているイメージ
- * 八角形に組み立てることを示すモノを準備する



チェックコメント

- * 絵柄の内容については要検討
- * 収納時に少し課題がある

第5回目

- * 立体サンゴパズル試作品
- * 解説シートの提案



チェックコメント

- * 絵柄の構成、色調等は現実に近いように修正する必要がある。

モニタリング



チェックコメント

- * 体を使って組み立て、完成させる達成感がある。
- * 思ったより早い時間で組み立てが可能。
- * 組み立て作業に夢中で、生き物達の関係性に気付かない。
- * 絵合わせをすることができない。単なる積み木として遊ぶ（幼稚園）



第1回目

- * 自然のサイクル（食物連鎖や生態系）と虫の関わりを中心に制作する
- * 「環境に目を向けるキッカケになるキット
- * フィールドワークに繋がるようなキット

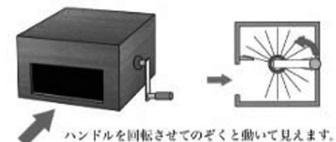
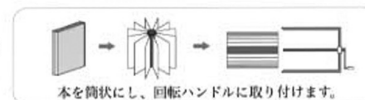
チェックコメント

- * 生態系まで含めるのであれば、どの範囲までとするのか
- * 立体にするのか、平面にするのか絞った方がよい

第2回目

- * 虫たちの生態系のなかでの役割やサイクルを表現する

- 落ち葉の葉脈だけが残る過程を紹介する



- 回転式パラパラアニメーション

チェックコメント

- * 生態系に着目すると難しくなる。焦点を絞ること
- * 葉脈の残った実物が模型などもあった方がよい
- * サイクル→くるくる回るの構図は分かりやすい
- * 何を作りたいのか要確認

第3回目

- * 前回の反省：動きだけで終わり、生き物達の役割が見えてこない

- 1 パラパラ漫画
- 2 自然の情報を入れるボックスを準備する



チェックコメント

- * 外来種ではなく、在来種を素材にして欲しい（絵柄内容の再確認）
- * パラパラ漫画の仕掛け・仕組みについて

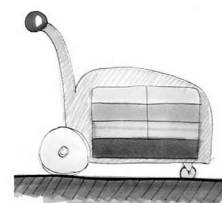
第4回目

- * バグズボックスの提案
- * 引き出し（実物）内容の提案
 - ① 1m² 内にあるカタツムリの殻
 - ② 葉から葉脈だけに変わる様子
 - ③ 黒蟻の巣模型

- * 解説シート内容

- ① 虫たちの働き
- ② 虫たちの詳細
- ③ 末吉公園MAP

- * パラパラアニメーション
虫たちの土づくり



チェックコメント

- * 色々な要素があるが、何を一番に伝えたいのか？
- * パラパラには沖縄にあるモチーフを使って欲しい
- * パラパラのオチは「UNCH」だけなのか
- * 伝えたい事はパラパラできちんと表現できるのか

第5回目

- * バグズボックス試作品
- * パラパラアニメーションの内容を示すパラパラ漫画
- * 解説シート案



チェックコメント

- * パラパラ漫画だと60枚で良いが、パラパラボックスだと200枚の絵が必要になるので制作面での課題あり
- * パラパラアニメーションの素材が問題。耐久性と絵の枚数がカギ。絵の内容がどこまで理解できるか
- * 絵の内容は検討する必要がある

モニタリング



チェックコメント

- * パラパラ漫画は楽しんでしたが、絵が導く意味は理解できていない
- * パラパラの素材は耐久性が求められる
- * 幼稚園でもパラパラ漫画は、絵が動くので興味を示すが、意味は理解できていない



第1回目

* 遊びの要素を取り入れながら、視覚にしか訴えられない地図をさまざまな感覚で感じてもらう

- 1 カード地図（カード感覚で遊ぶ）
- 2 地図ジグソーパズル
- 3 冒険マップ
（地図を手にしながら展示室をまわる）
- 4 マット地図
（でかい地図マットを実際に触りながら学ぶ）

チェックコメント

- * 体験室から出て、総合展示と繋がるアイデアは面白い
- * 「地図の意味」という製作の視点が表現されていない
- * キットのアイデアは一つに絞った方がいい

第2回目

- * 「世界の中の沖縄」はどう描かれていたのだろうか。そこから分かることは何だろうか？
- * 小学校高学年向けに設定
- * かたちの違いを知り、地図を手に答えを探るキット



目的地までのナビゲーション「古地図でポン」

チェックコメント

- * 持ち帰るシートはどのようにするのか
- * 何を作りたいのか再確認

第3回目

「STEP UP MAP」の提案

- 1 パズル：イラスト入りの問題集を用い、クイズ形式で歴史背景を学ぶ
- 2 探検：地図を使い冒険感覚で総合展示を回る
- 3 作る：地図の作り方シートを持ち帰る

（史料）・琉球国図・琉球国図・薩摩藩調整図

チェックコメント

- * 展示への誘導をするのであれば、地図の種類は絞った方がよい
- * 一枚で分かる地図、比較しないと分からない地図がある
- * 形が違うが沖縄の地図であることを示して欲しい。
- * ステップ1を解決すると、ステップ2・3はスムーズにいく、地図そのものの素材と答えの見つけ方に何か工夫をして欲しい。

第4回目

- * 前回の反省：
ステップ1の問題集が不透明
古地図の魅力をどう伝えるのか → 自由な答え探しの旅

手法の異なる3つのタイプの絵本

- 1 透かしと重ね（琉球国惣絵図）
- 2 蛇腹：海東諸国記
- 3 展開：琉球国図

チェックコメント

- * 当時の世界感はどうのようにして伝えるのか
- * キットから総合展示への誘導をどのようにするのか
- * 「自由な答え探し」とは？

第5回目

- * ロードマップを透かして比較する（琉球国惣絵図）
- * ストーリーのある絵本（海東諸国記）
- * 撮封使が訪ねるストーリーのある絵本（琉球国図）
- * 企画展示への誘導は解説シートで行う

チェックコメント

- * しかけ絵本には特許があるので、別の工夫を考える
- * 開く絵本は耐久性に難がある
- * 解説シートの設置方法は？

モニタリング



チェックコメント

- * 絵本として読むが、地図とその役割については理解していない
- * 石「ミジンコ島」があると誤解していたので、文章表現には気をつける
- * 仕掛け絵本は耐久性に難がある
- * 難しい表現の言葉があるので、その辺りは修正する



第1回目

- * 視覚・触覚で楽しめるもの
- * 体験しながら印鑑の重要性が学べるもの
- * 体験の思い出として持ち帰れるもの

チェックコメント

- ・持ち帰る方法はどのようにするのか？

第2回目

- * 印鑑と日本や沖縄の歴史を学ぶ
- * 印鑑の役割を学ぶ



- 印鑑を押して歴史的瞬間をデジタルで擬似体験する
- 親しみやすいキャラクターをナビゲーターとして準備する

チェックコメント

印鑑を押した瞬間に浮かびあがる画像が、印を押して可能になった歴史上の事柄であれば、印鑑の意味が理解しやすくなる。

- * 表現方法などを詰める

第3回目

- * 印じい（キャラクター）の提案
- * 印を押す資料の提案
- * 押した時に分かる歴史的な事柄や年表案
- * ハードのアイデアや（ディスプレイ）の提案



チェックコメント

- * ハード部分については要調整
- * 印かん及史料の選定
- * 説明に必要な情報収集
- * 完成図を示しても良いのでは？
- * 素材の安全性の確保は？ 収納方法は？

第4回目

- * 使用するイラスト案
- * キットに使用する史料案

- 1 屋喜内間切のろ職補任辞令所
- 2 住吉丸朱印状
- 3 ペリーの修好通商条約
- 4 琉球処分の公文録

チェックコメント

- * 史料は館蔵品をモチーフにして欲しい
- * 印鑑そのものも面白い要素がある。権威の象徴でもある。
- * 歴史の流れを考えるなら「唐の世」「大和世」「アメリカ世」の分け方でも良いのでは？

第5回目

- * 県博所蔵品を中心にモチーフの見直し結果を提案

- 1 神女の辞令所
- 2 勅書
- 3 ペリーの修好通商条約
- 4 琉球処分の公文録



チェックコメント

- * 沖縄の歴史を知ってもらうために順番をつけた方がよい。
- * 印鑑や史料の収納方法を考える（盗難防止のため）



第1回目

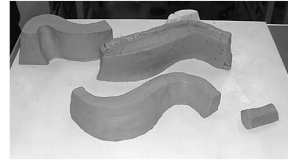
- * 石積みについて体験的に学ぶ
- * 実際に自分の手で積み上げていく（実体験）
- * 遊び感覚で仕組みや力学的なことが理解できる
- * 驚き！（かくかくの積み木から美しい曲線が出来上がる）
- * 本物の建造物を見る時にも興味がわく

チェックコメント

- * 野面積みもキット内容に組み込めないか？
- * なぜ石積みは曲線なのか？
- * キットの素材は木製か？

第2回目

- * 石を積むことに楽しさを感じ、石積みの美しさを知るキット
- * 実物を見てみたいと思わせるキット



六角柱の積み木
（相方積みを学ぶ）

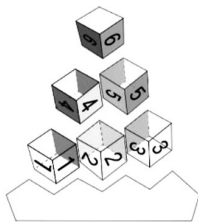
- 子ども達が積みやすいようにブロックに数字と色をつける。
- 数字が並び、同じ色の面が接するようにブロックを積んでゆく

チェックコメント

- * キ収納方法は？ * 石積みのモデルは？
- * 野面積み、布積みの説明も欲しい。
- * 何故、石積みが美しくなるのか？それを一ひねりして欲しい

第3回目

- * 木製積み木の形と積み方の提案



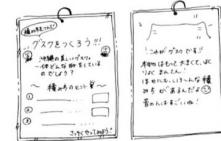
- 1 積み木の形
- 2 完成した時の形
- 3 積み方
（下から積みねばならない）
- 4 色と数字の表示で誰でも積める分
かりやすさ
- 5 収納方法
- 6 解説シート（自ら学ぶために）

チェックコメント

- * グスクの下は平らではないので、そこをどうするのか
- * 実際の石積みにある中ゴメはどうするのか
- * 中ゴメのジャリ部分を先に作り、両面から石を積み
ば作業も可能ではないか。
- * 小さなカーブの部分に無理がある。実際との違いを埋
める工夫が必要

第4回目

- * 前回の反省：石積みの知恵がキットに盛り込まれていない
- * モデル：座喜味グスク
- * 地形に沿って積み上げる。中ゴメを作り、その両側から石
を積み上げる方法
- * 収納方法の提案



解説シート案

チェックコメント

- * キットは難度が高くなっている
- * 積み木 1 ピースの安全の確保はどうなのか。
- * 解説シートの設置方法は紛失の恐れがあるので、
要検討
- * 実際の石積みを考慮したデフォルメは可能か？

第5回目

- * 積み木完成予想のモデル
- * 積み方の試作品
- * 解説シートの内容の提案



チェックコメント

- * 木の比重からどれぐらいの重さになるのか考える必
要がある。
- * 基台は上にセットして、積み木はワゴンから引き出
す方法が良いのでは？
- * 解説は絵で直感的に分らせる方法が良い

モニタリング



チェックコメント

- * 数人で組み立てるので、短時間で完成させられる
- * 石積みの秘密に気付かない
- * 解説シートが目につきにくい。
- * 幼稚園でも興味のある子は、集中して取り組むこ
とができる。



第1回目

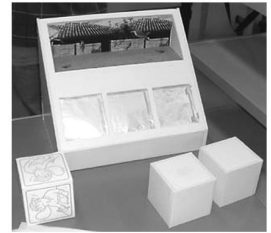
- * 身近な物をテーマに方言の楽しさを知ってもらう
- * 各地域にみられる独特なニュアンスの方言の魅力を体感してもらう
- * 対象：小学生（何回でも使えて楽しめるもの）

チェックコメント

- * 名詞だけではコトバの面白さは表しにくい。形容詞を使うと良い
- * 年齢別のキットにしても良いのでは？
- * 片づけると音が鳴るというアイデアは面白い。

第2回目

- * 音の面白さを活かす！
- * 子どもの自由な発想を生かす！
- * 手を動かし、肌で感じる！



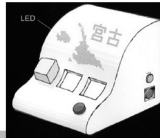
コトバ（畳語）の聞こえてくる3個のキューブ

チェックコメント

- * 住んでいる地域でコトバが違うことをどう表現するか
- * アイデアは面白そうだが、三つのコトバを続けて言う場合のイントネーションの違いなどはどのように整理するのか

第3回目

- * 前回の反省：地域の多様性が伝わりにくい。
- * ハード部分：島を表示する（1地域別の穴を準備する2ダイヤルで地域を選択する）
- * キューブ部分：6面を各地域別にする
- * キューブの種類は9個（動物・挨拶・状態を表す・主語・動詞・畳語）



チェックコメント

- * 遊び方が実態と離れることが想定される
- * 音の面白さだけで充分楽しめるが、内容が盛り込みすぎなので整理が必要
- * 遊び方のシミュレーションが必要
- * 言葉の多様性が前回より解決したが、ハード部分が内容を複雑にしている
- * 沖縄の言葉を知らない人への対応をどうするのか

第4回目

- * 新提案：黒電話で離島にいるオバーと話をする
- * 標準語まじりの方言を聞く
- * 2者選択クイズ・推理クイズ（オバーの家にたどり着く）
- * おまけ：童謡、トレーニング等

チェックコメント

- * 操作が複雑。答えまでのプロセスは単純な方がいい
- * オバアの家に行くというコンセプトに絞った方がいい
- * 電話でオバアと話すコンセプトは、キューブよりいい内容を整理すれば、面白い展開ができるのでは？

第5回目

- * デザインコンセプト：生活をみて話をする
- * 誘導絵本は「首里」「久米島」「宮古」「奄美」の4冊
- * 首里本の試作品と音声で提案



チェックコメント

- * 方言を知らない人がいる。方言のレベルはどこまで？
- * ゴールの際のご褒美は？
- * 耳慣れない人もいるので、ナレーションはゆっくり
- * 一つ一つの話が長く、途中で飽きてしまわないか不安

モニタリング

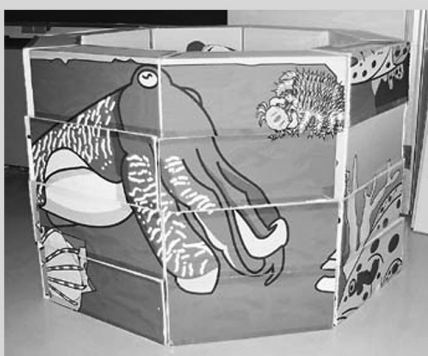


チェックコメント

- * 友達どうし、数人で遊ぶ
- * 本の頁をなかなか開かない。開かせる工夫が必要
- * 比較的興味関心が高い
- * 言葉は聞き取りにくいので、文章は短く、ゆっくり喋らせる



Aグループ



- ・生き物の関係性が分かる内容をピースの上部に示す
- ・絵柄は、指導を受けながら修正する

Bグループ



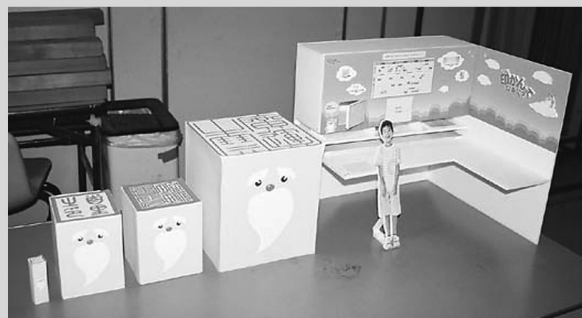
- ・土壌生物の世界は糞だけではないので、もっと別の世界のアプローチも欲しい。
- ・ガラスは危険なので、別素材にする。
- ・ボックスは運搬しにくいので、形を検討する。

Cグループ



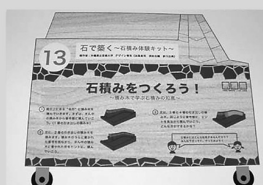
- ・それぞれの時代背景を知るためには、解説シートが必要

Dグループ



- ・イラストは時代考証、衣装考証が必要
- ・正解後、どのようなご褒美があるのか？
- ・印かんの裏文字を理解させる工夫が必要

Eグループ



- ・収納方法に若干検討が必要
(数字がダブらない方が良い)

Fグループ



- ・一方向だが双方向的な面白さがある
- ・本の頁を開かせる工夫が必要
- ・沖縄の位置が分かる地図を挿入して欲しい
- ・録音には地域の方に協力を仰ぐ。
- ・奄美・首里・宮古・石垣の4地域

表3) 沖縄県立博物館新館「ふれあい体験室」アンケートの結果 (2007.01.29 実施)

回答 17 名 (男 9 名 女 8 名)

① 博物館とはどんな所でしょうか？

新しい知識を得ることができる場／図鑑やインターネットでは知り得ない実物のスケール感を知るところ／その土地の文化・自然・歴史などを学ぶ場所／沖縄についてわかる場所です／沖縄の昔のこととか、色々なことを知ることが出来る場所／展示物、昔の大切なものが保管されている所。それを見れるきちょうな場所／スゴイ歴史がみれる！？／美術館よりも幅広く色々なものが見れる／歴史を学ぶ場所／昔へ旅をする所／その場所ごとにいろんな物が展示してある所／古いものなどが展示してある場所／「おお～！すごい！なんで？？」など、気づきの場所／歴史的な資料を展示、紹介する場所／楽しい場所、じぶんのことを深く知ることのできる場所

② “博物館の学芸員” は、どんな仕事をしているのでしょうか？

展示品の管理、収集・調査や研究・普及教育 etc / 研究など / 知識を与える / 研究 / それぞれの専門分野について研究しています / 色々調べたり、県民に対して様々な企画をしてくれる / 展示物の管理 / その物や歴史をくわしく勉強している、それを伝える、仕事。守っていく / 資料せいろと管理 / そこに所蔵してあるものの管理 / 書籍や物の管理 / 昔の資料の管理・保管 / いまいち理解できていない / 博物館の管理、展示物の調査 / まだ知られていないことの調査・研究・整理 / 資料のかんり / 博物館のことをよく知ってもらえるように、楽しんでもらえるように、いつも頑張っている

③ 博物館にはどのようなものが展示されているのでしょうか？

考古学や自然科学、美術等の遺物等 / 歴史的なもの / 歴史的資料 / 文化・歴史・自然など沖縄について / 沖縄の文化が展示されています / 沖縄の歴史について / 歴史的な書物など / 書、物 (つばとか、着物、器、本、絵など) / 沖縄の歴史の資料等 / 自然のものや作品としてのものじゃないものとか / 昔の貴重な文書や文化財 / 資料から (紙等) 歴史をしるあらゆるモノ / 雑学的なものなどさまざまなおもしろい物 / 古いもの？ / その県特有の歴史的な資料 / 自然歴史 / 地域の昔、なりたち、知恵知識

④ “ハンズオン展示” ってどのような展示方法でしょうか？

Hands on インティラクティブ展示の事、直接展示に触れる事ができ、通常の展示方法よりも関心を強くもつ事ができる狙いがある展示方法 / 五感で体験する展示 / 触って楽しむ展示 / 手でさわってあそべる / 触って、体験して、学べる展示 / 触って楽しむ / 見るんじゃなく、実際に触れて学ぶ / 手でみてさわる / 直接手にとって触れて、自ら体験することで学ぶ展示 / 手に触れ体感することができる / 手にふれて学べる展示 / 手でさわられる展示 / 子ども達が手にふれて、体験し、テーマについて感じ、考え、気づける場 / 資料、展示物をじっさいに手でさわることができる展示方法 / 手でさわって、見て、聞いて、感じることでできる展示

⑤ 新しい博物館が開館したら、利用しますか？ YES (16 名) NO (0 名) ※「中間の気持ち」が 1 名

⑥ YES と答えた人：どのような利用をしますか？

沖縄の歴史について学びたい / 自分のために / 勉強のため / 家族や友人と / 沖縄のことをもっと知るために利用します / 沖縄についてもっと学びに行く / 見る / 自分のキットを見にいくため。普通に個人的に勉強しに見に行きたい / 歴史を学ぶため / 昔の文化財を見て、知恵を学ぶ / 沖縄の歴史に興味がありました。もっと勉強しにいけます / ふらっとたちよる / 見に行く / とりあえず全部まわって知識の肥やしにしたい / キットを見る / 中をじっくり見てまわりたい

⑦ 博物館について、意見等あれば、自由に書いてください。

完成を楽しみにしています / 廻ってつかれない工夫を / 誰もが気軽に利用できる空間になってもらいたい / 新館が完成するのが楽しみです / 新しい博物館が楽しみです / 今まで以上に中身が充実した大きな博物館をまっています (〇〇) / 博物館が好きになりました！！ / 個々のみりよくを出した博物館を！！オリジナルのキャラとか？ / 博物館は閉鎖的なイメージがありがちですが、そういうのが徐々になくなるといいですね。 / 閉鎖的にならないでほしい / キット本物できあがったら、写真ほしいです。あと博物館オープンして実際に使っている写真もとりたい / 博物館の中に、自習部屋があったらいいのにな～

⑧ 体験キットづくりを通じて、あなたが感じたこと等を自由に書いて下さい。

- ・様々な事を学ぶ事ができたが、時間のよゆうが無さすぎてつらかった。もっと専門の（ハンズオン展示やキットの）方に学びたかった。
- ・沖縄の文化／歴史の奥深さ／学芸員さん達の想いとトータルメディアさんの想い、私達の想い、それぞれたくさんの想いが込められたキット達が子どもたちにとって刺激的なものになってほしい。
- ・テーマを伝える事のむずかしさを感じました／沖縄について、もっと知りたいと思いました。楽しい課題でした。
- ・歴史楽しい。
- ・石に興味をもちはじめました（笑）子供たちのためにつくることがすごくたのしかったし、歴史やそれぞれにすごく興味をもちました！！やってよかったです。おつかれ様です！！
- ・この経験を生かし、これからもがんばります。
- ・一見つまらなそうなものでも、自分なりに考えると、おもしろいものに変化していけるんだなぁ〜と。
- ・子供対象というところに意外な難しさを感じた。
- ・色々な壁にぶつかってまた一つ成長できました。ありがとうございます。
- ・大変だけどおもしろかった。
- ・実際に「現物ができる」という形でかかわれることができてよかった。
- ・チームワーク、チームの人間関係は大事だと感じた。
- ・とても貴重な体験だったと思います。自分の住んでいる地域を見直すきっかけにもなったし、実際に人に見てもらえるというのは、すごいことだと思いました。