

# ワークシートによる家族向け教育プログラム — 「れきはく親子クイズ」の実施結果から —

Worksheet-based Educational Programs for Families:  
Results from the "Rekihaku Parent and Child Quiz" Program

小島道裕

はじめに

- ① 経緯と目的
- ② 実施の状況
- ③ 実施の結果①—全体的な検討
- ④ 実施の結果②—年齢・学年別の検討

まとめ

## [論文要旨]

利用者の立場を重視しつつある今日の博物館において、利用者の学習をどのように支援するかが大きな課題となっている。本稿では、ワークシートを用いた家族向けのプログラムとして行った「れきはく親子クイズ」を事例に、その試行と実施結果から、特に対象年齢の設定などについて分析し、またその意義について考察を試みた。

試行は小学生を念頭にスタートしたが、実際には中学生および未就学児童も多く参加していることがわかり、種類や設問の変更を試みた。まず答の選択や記述とスケッチを中心とした問題を小学生から中学生向けに作り、次いで写真で示した資料を探す形式を中心とする低年齢用の問題、さらに中学生以上大人までを対象にした難度の高い問題も作成して結果の分析を行った。

今回採用した、子ども向けの問題シートと大人向けの解答・解説シートを分けた「親子式」の方法は、条件にあった層には効果が高いが、条件からはずれた場合には有効でない欠点があり、展示室での支援の工夫が必要である。また利用者はプログラムを自分の観覧に合わせて使用しており、この点からもシートだけではなく総合的な支援が望まれる。

このプログラムは資料の観察に基づいて答えを導き出すため、博物館利用方法の訓練ともなり、また展示作成者が設定したシナリオとは別の文脈で資料を読み解くことも可能になるため、展示意図を相対化し、主体的な学習を行うためのきっかけともなりうると考えられる。

## はじめに

今日の博物館においては、利用者の立場が重視されつつある。博物館が近代市民社会の成立を前提とした、不特定多数への展示の公開を主たる方法とした社会教育施設であることを考えれば、利用者の学習がどのようになされるべきかは、本来主要な関心事であってしかるべきであった。しかるに日本の、特に歴史系の博物館においてはこの問題についての関心は必ずしも高くなく、欧米における観客調査や博物館教育の方法が本格的に紹介されだしたのも近年のことである。

現在では、利用者の主体的な学習をどのように支援するかが大きな課題として意識され始めており、そのために利用者それぞれの必要に応じた教育プログラムの作成が行われるようになってきているが、どの様な対象にどの様なプログラムを提供することが適当であるかについては実証的な研究はまだ乏しく、本稿において、歴博での4年間の試行結果をもとに、その一例を提供することとしたい。

### ①……………経緯と目的

#### 実施までの経緯

筆者が所属する国立歴史民俗博物館（以下「歴博」）の展示においては、従来はラベル、パネル、解説シートといった、展示作成者が一方的に解説する、しかも利用者が文字を読んで理解することを求める説明が中心であり、その対象も「ある程度の予備知識を持つ学生・社会人」と考えられていた（国立歴史民俗博物館1991, p.289）。従って、実際には来館者の約4分の1を占める小学生・中学生に対しては、子ども向けの『日本歴史探険一れきはく案内』（全4冊, 1988年）や『先生のための「歴博」見学の手引き』（1994年）が刊行されたものの、展示室においてはほとんど何の対応もされていないのが実状であった。

このような状況からの改善を図るために、歴博では試行を行う時限的な組織として、「歴博の博物館活動と学校教育との関係を考え、試行するワーキング」が1998年5月に発足した（名称は、1999年度から「教育プロジェクト」に変更<sup>(1)</sup>）。このプロジェクトは、当初は学校教育との連携を主な課題と想定していたが、イギリスにおける在外研究で教育プログラムの充実ぶりを実見してきた筆者が、家族向けのプログラムも必要であることを提言して、まず準備が比較的容易で、多くの観客に対応できるワークシートの試行を行うことにした。歴博ではこの間に学校向けのワークシート例も平行して試行されているが、未だ本格的なものではなく、データの集積・分析も十分でないため、これについては別の機会に譲りたい。

#### 博物館教育の手段としてのワークシート

イギリスでの博物館教育の状況は別稿でも述べたが（小島2000, 2001）、ワークシートは学校教育でも家族向きのプログラムとしても広く使われており、長い伝統を持っている。イギリスでは、アメリカのようにインタラクティブな装置を多く取り入れた子供博物館を建設するよりも、既に豊富

に存在する博物館や資料を活かすための工夫が発達していることに特徴があり、日本の博物館でも応用の可能性が大きいと思われた。

もっとも、意外なことにイギリスにおいてはその評価は必ずしも肯定的なものだけではない。たとえば、博物館での学習におけるワークシートについての位置づけを論じたヘザー・フライは、ワークシートが宝探しや単なるクイズ、あるいは子供たちがいたずらを始めないようにさせるためのもの程度にしか考えていないという過去の批判的見解から書き出している (Fry1987)。また、アイリーン・フーパーグリーンヒルは、博物館教育についての概論の中で、ワークシートの使用は、よい体験にも悪い体験にもなるとしている (Hooper-Greenhill1991 p.126)。すなわち、「悪いワークシート」とは、①それを使うグループの必要や能力に合わせていない、②資料自体よりも説明の方に注意を向けてしまう、③注意深い観察を促さない、④長すぎる、⑤「見てしるしをつけなさい」に限られている、⑥全体として学習を進めるより妨げてしまう、というものであるという。

これに対して「良いワークシート」とは、①注意深く計画され、②特定の資料との関係で試行され、③年齢層に応じて作られ、④仮説的思考を促し、⑤テーマないし人物に基づき、⑥少数のキーとなる資料に限定され、⑦しばしばスケッチやイラストを想像的方法 (imaginative ways) で用い、⑧学校でも博物館でも事後の討議を行うことができ、⑨先生による改造が可能である、というものだという。

日本においても、実際に使われているワークシートを見ると、学校のテストのような類のものが往々にして見受けられ、特に解説を写して答えとする類の、明らかに「悪いワークシート」の例と言えるものも少なくない。歴博においても、この点についてはこれまで意識的な注意を払っていたとは言えず、小学生が見学の際に大人向けの解説文を熱心に写し取る光景が往々にして見られたことは反省させられるところである。そのため今回の試行においては特に、解説文に解答を求めるのではなく、資料そのものの観察を促すことを重視した。そもそも何らかの補助手段がなければ、予備知識の少ない観客が資料にじっくり向き合うことは困難である。

対象は、先に述べたような理由で、学校団体ではなく家族向けとし、イギリスで 'trail' と呼ばれることの多い、展示室を巡り歩いて対象資料についての課題を行うタイプのを参考にした。とりわけ筆者の在外研究における滞在先であったヴィクトリア・アンド・アルバート博物館で行われていた、子供用の問題シートと大人用の答え・解説のシートが別紙になっている「親子式」のものに範を取った。これは、観客の展示室での行動の研究に基づいて編み出された方法であり、家族単位での見学においては、親が子供のインストラクターとして機能している点に着目したものである。

この「親子式」の採用によって、子供には資料と向き合うことの喜びや発見の楽しさを覚えてもらうと共に、展示室の解説では不十分な点の解説を補うことで、親にも資料を新しい目で見ながら、子供と一緒に学ぶ喜びを味わっていただくことをねらいとした。結果としてこのことは、展示シナリオに限らない展示の自由な利用という別の可能性を生み出すことにもなり、展示をリソース (素材, 材料) と見て新たな可能性をさぐる試みでもあると言える。

## ②……………実施状況

### 第1年次（1999年7月下旬～2000年7月中旬）＝試行の開始と定着

まず1999年の夏休みのイベントとして行うことが決定し、学校が休みに入る7月20日から8月末まで、休館日を除く毎日実施した。

問題および解説の作成は、教育プロジェクト委員会を中心とする教員に専門的な内容面での協力を得ながら、筆者がとりまとめを行った（図1）。

4 竊（ぬす）のどがった黒（くろ）っぽい石（いし）の板（いた）がふたつ立（た）っています。字（じ）にほってある大きな字（じ）の、たりないところを書（か）いてみましょう。これは、どこの字（じ）だとおもいますか？

1. 中国 2. 韓国  
3. インド 4. アラビア

5 これは、700年くらい前の、武士（ぶし）の家（いへ）です。つぎの動物（どうぶつ）をさがしてください。馬（うま）（ヒント：やねの下（した）にもいるよ。）鳥（とり）（ヒント：大きな家（いへ）の右（みぎ）。）さる（さる）（ヒント：大きな家（いへ）の左（ひだり）の方（かた）。鳥（とり）のように、木（き）にとまっています。）カカシ（かかし）があります。何（なに）を持（も）っていますか？

つぎの動物（どうぶつ）、ふたつめの大きな字（じ）もいけい。

6 ここは、400年くらい前の京都（きょうと）の町（まち）です。季節（きせう）は、いつでしょう？

1. 春（はる） 2. 夏（なつ） 3. 秋（あき） 4. 冬（ふゆ）

つぎのものを売（う）っている店（みせ）をさがしてみよう。  
材木（ぞうき） 鞍馬（くらま） かたな  
ふで（ヒント：入り口（いりぐち）に、ふでをかいた「のれん」がかかっている。）  
お盆（おぼん）（りょうがえい。ヒント：お盆（おぼん）は、へびみたいに見える。）

茶色（ちやしよ）い箱（はこ）のかかっているケースへ。



### 第2展示室 大人用 答えと解説

- 1 「王権文化、御嶺谷・貴族の服装」  
答：2（黒除け）、6枚（夏、冬は10枚。）  
この襦は黒除けの意味なので、入り口の方から見えてうつるように置いてあります。女房（にようばう）装束（さうそく）は、衣替（きか）えをしていますが、夏（なつ）に展示（ていし）しているのは略式（りやくしき）のもので、内側（うちがわ）から、小袖（こそで）1、単衣（ひとえ）1、袴（はかま）3、小鞋（こがし）1、の計（けい）6枚（まい）です。冬（ふゆ）に展示（ていし）しているものは正装（せいさう）で、計（けい）10枚（まい）になります。「十二単（じふにたん）」というのは俗称（しょうぼく）で、12枚（まい）あるわけでもありません。なお、外（そと）からはわかりにくいですが、男（おとこ）の衣替（きか）も、束帯（たすき）は計（けい）6枚（まい）、直衣（ちよく）（のうし）は計（けい）4枚（まい）の重ね着（かさねぎ）で、これは夏（なつ）冬（ふゆ）同じ（おな）じです。（以上、襦（じゆ）は除（ぞ）きます。）
- 2 「片仮名と平仮名字 片仮名字体資源表」  
答：イ・ケ・ホ・マ・フ  
カタカナは、漢字（かんじ）の一部（いちぶ）を略（りやく）したりくずしたりしたもので、当初（しんじゆ）は色々な字（じ）体（たい）がありました。固定（こてい）してきたのは鎌倉（かまくら）時代（じだい）ころです。パネル（ぱねる）をよくごらんください。
- 3 「印刷文化 版木と活字」  
答：東（あづま）日本（にっぽん）版（ばん）大（おほ）般若（はんにや）経（きやう）の板（ばん）木（ぎ）の一部（いちぶ）<複製（ふくせい）>（さわれるように置いてあるもの。）  
板（ばん）木（ぎ）の制作（せいぞう）方法（はうほう）は、左（ひだり）側のケース（けいす）にあります。印刷（しんぷく）の様子（ようす）は、上（うへ）のパネル（ぱねる）に「職人（しやくじん）絵（え）合（あ）給（たま）い」の図（ず）があります。
- 4 「東国と西国 幕府と在地領主の世界 板碑と鉄仏」  
答：3（インド）  
板碑（ばんい）の中に書（か）かれている文字（もんじ）は、「梵字（ぼんじ）」といって、古代（こくたい）インド（いんど）のサンスクリット文字（もんじ）です。ここにあるのは、「ネリク」という、阿弥陀如来（あみだにょらい）を表（あらわ）したものです。深い裏彫（うらぼり）（断面（たてめん）がV字（じ）になる彫（ぼり）方（かた））は、鎌倉（かまくら）期（き）の石造（いしぞう）物（ぶつ）の特徴（ていしゆう）です。なおこの板碑（ばんい）は、子供（こども）たちが亡（な）き父母（ふぼ）のために建て（た）たもので、右（みぎ）が母（はは）、左（ひだり）が38年（さんじゅうはちねん）も前に歿（し）した父（ちち）のものです。
- 5 「東国と西国 幕府と在地領主の世界 武士の館」  
答：馬（うま）は、鞍（くら）の袖（そで）の中（なか）にもいます。  
「鳥（とり）」は鷹（たか）で、屏風（びやうぶ）の縁（えり）先（さき）に胸（むね）わけています。  
「猿（さる）」は、二つ（ふたつ）のそば（そば）に一匹（ひとひき）ずついます。  
カカシの持（も）ち物（ぶつ）は、「弓（ゆみ）」です。  
猿（さる）は馬（うま）を守る動物（どうぶつ）と考えられ、鷹（たか）につながれる風習（ふうじゆ）がありました。猿（さる）と馬（うま）の関係（かんけい）は古（いにし）く、また日本（にっぽん）以外（いそく）でも見（み）られ、民俗（みんぞく）学者（がく）の柳田（やなぎた）泉（いずみ）男（おとこ）は「阿童（あどう）駒（こま）引（ひ）」（『山鳥（やまどり）民謡（みんがう）集（しゆ）』所（しよ）収（しゆ））、文化（ぶんか）人類（じんるい）学者（がく）の石田（いしだ）英（えい）一郎（いちろう）は「阿童（あどう）駒（こま）引（ひ）考（こう）」という研究（けんきゆう）を著（しよ）しています。カカシは、手前（てまへ）左側（ひだり）の田（で）の中（なか）にいて、手（て）には弓（ゆみ）を持（も）っています。（問題（もんだい）9（きゅう）の近く（ちかく）のパネル（ぱねる）に絵（え）があります。）  
なお、田（で）の中（なか）には鳩（はと）もあり、また先（まへ）ほど見た（みた）板碑（ばんい）も、左（ひだり）手前（てまへ）にあります。

図1 第1年次（'99年版）の子供用問題シート（左側）と大人用解答・解説シート（右側）

シートは、5つある常設展示室に各10題ずつの子供用問題シート1枚と、大人用の答え・解説シート1枚を作成し、このそれぞれを各展示室入り口に置いて、参加者が希望する展示室のシートを取っていく形にした。

受付は、常設展示入り口にある総合案内で行い、クリップボードおよび鉛筆（消しゴム付き）と、行い方を記したシート、およびアンケート用紙を渡した。アンケート用紙の回収は、終了後に受付でクリップボードと鉛筆を回収する際、参加賞の館名入りオリジナル鉛筆（今回初めて作成）と引き替えに行った。

展示室には現在警備員しか配置されておらず、解説・案内にあたる要員がいないのだが、事前に警備員と打ち合わせを行い、展示室内での誘導をお願いして混乱を防いだ。

結果は好評であり、実施上の大きな問題もなかったため、夏休みの終了後も、土・日・祝日および冬休み・春休みの学校休暇中の行事として定着し、現在に至っている。

### 第2年次（2000年7月下旬～2001年7月中旬）＝問題の更新と形式の変更

1年間の試行を経た後、内容や実施方法に改善を図って新たな試行を行うため、またリピーターからは違う問題が期待されると考えられたため、問題を一新し、形状や実施形態も変更した。

内容的には、当初は年齢層を小学生と想定していたが、予想以上に中学生が多かったため、ある程度歴史などの知識を必要とするやや難度の高い問題を、「??」というマークを付けて各展示室に3題程度ずつ加えた。しかし、このような混在方式だと、「とぼしてよい」とは書いてあっても、実際にはほとんどの子供が挑戦するようで、「難しい」「量が多い」という意見が増える結果にもなった。

形状・実施形態の点では、初年度は各展示室ごとに配備していたため、休日ごとに準備を行い、またシートの補充をする必要があったが、この負担をなくすために、すべての問題および解答・解説を各1冊にまとめ、受付で渡してしまうことにした。受付の負担は増えるが、最初に2種類のシート（冊子）を渡しながらいり方を説明することができる利点もある。

しかし、問題が1冊になっていることは、やはりすべての展示室をやらねばならないかのような印象を与えがちであり、また自由に対象の展示室を選びにくくなることも難点で、この点では展示室ごとにシートを配備する方がすぐれている。アンケート結果で「問題が多すぎる」が前年度版よりかなり増えたことには、実際に難度の高い問題を増やしたことと共に、1冊にまとめたことの影響も大きいと思われる。

### 第3年次（2001年7月下旬～2002年7月中旬）＝低年齢版の投入

第1年次のはじめから継続してアンケートを取り、参加者の意見を収集してきたが、その中で多く見られる希望の一つが、問題の難易度を変えて年齢別にして欲しい、というものだった。第2年次は、予想外に参加者の多かった中学生を想定して、やや難度の高い問題を加えることで対応したが、しかし一方で低年齢向けのよりやさしい問題を求める声も強く、実際に未就学児や小学校低学年の児童も多く参加しているため、第3年次は、この低年齢層を対象とした問題を作成し、従来の、いわば「小学校高学年～中学生向け」の問題と共に、2本立てで対応することとした。

低年齢層向けの内容は、基本的に写真で示した資料を探す形式にした。対象の資料も、動物または人物に統一して、タイトルは『どこにいるかな?』とした。一部にスケッチ問題を入れたが、これも全部描かせるのではなく、一部を欠いた絵を完成させるもののみにした。文章は補助にとどめて、文字が読めなくても参加できるようにし、文字もひらがなとした。大人向けのシートには、各展示室の略地図を入れ、そこに対象となる資料の場所を示して、子供を誘導しやすいようにした(図2)。

ただ、家族単位で取り組む「親子式」を前提としているため、問題を複数にすると、兄弟で別の問題を行った場合、親の側が対応しきれなくなるのではないかという懸念があった。これについては、対象をまったく同じにすることは困難であるため、動線を基本的に同じにすることとしたが、結果としては大きな混乱や苦情はなく、家族は適宜対応していた。

②  わたしはらいおんです。

③  なにをもってきたのかな?

④  おや? てになにかもってるよ。かいてみよう!

⑤  まちのなかをあるいています。

⑥  きょうもいいんきだわ!

⑦  つぎのへやです。

⑧  おんなのひとがうっています。

なにがはいっているのかな?

第2展示室

- ①「王朝文化 平安の都」  
鶴尾という、屋根の飾りです。最初は鳥の羽を模したと言われますが、後に頭がついて「シャチホコ」の形になります。
- ②「王朝文化 貴族の生活」の御帳台（白いテント）の前には、  
現在是一对で「狛犬」と言われていますが、本来は、口を開けた方は獅子（唐獅子）ですので、元をたどればライオンということになるでしょう。「獅子舞い」のあの獅子です。
- ③「印刷文化 和書の印刷が始まった」の江戸初期の『伊勢物語』の挿し絵で、「私の情熱で紅葉しました」とモミジを見せている場面です。
- ④「東国と西国 鉄仏」のコーナーです。持っているのは薬つぼで、薬を持って人々の病気を治す（願いをかなえる）ので「薬師」とよべます。
- ⑤⑥「大名と一揆 京都の町並み復原模型」の中にいます。人形は、いずれも歴博所蔵の「洛中洛外図屏風」に描かれた人々がモデルです。手すりに10点分の写真がありますので、他のもさがしてみてください。
- ⑦⑧「民衆の生活と文化 芸能と職人」の、「桂女」という女の人が売っている駄と商人の干駄権です。室町時代にはいろいろな職業が発達し、女性も活躍していました。
- ⑨「民衆の生活と文化 農村の風景」出口の近くにある、村境のお地藏さんです。「癒癒地藏」とよばれ、15世紀に徳政（借金の棒引き）を勝ち取った際の碑文が彫られていることで有名です。
- ⑩「大航海時代の中の日本 キリシタン」  
昭和初期に大阪府内の民家の屋根裏から発見されたキリシタン絵画で、聖母マリアの生涯を描いた「マリア十五女義園」です。下の方には、日本にキリスト教を伝えたザビエルの姿もあります。

第2展示室

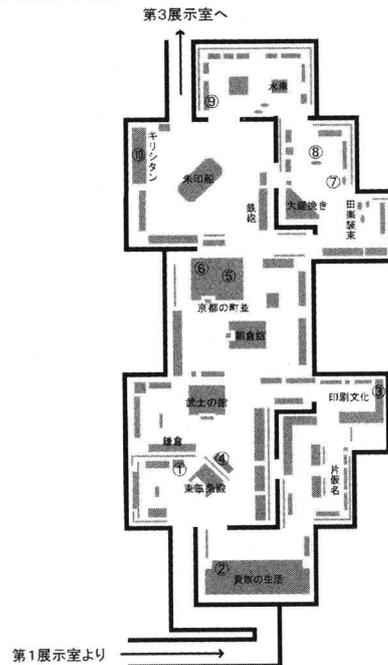


図2 低年齢版の問題（上段）と地図・解説（下段）

#### 第4年次（2002年7月下旬～）＝「上級編」の試行

低年齢層向けを別問題にしたことで、対象年齢を分化する一方の課題は解決したが、他方で高年齢側や難度の高い問題への対応という課題は残っており、また第2年次で中学生向けを意図した問題を加えたために無理が生じていたことも、解消すべき課題となっていた。

そこでこの年次では、中学生以上を対象とした、いわば「上級編」の試行を行うとともに、「中級編」に相当する昨年次の「高学年～中学生版」については、難度の高い問題は省いて、想定対象年齢を小学校高学年程度に絞ることとした。

この「中級編」相当の問題については、リピーターからは既に新たな問題を求める声がかかり寄せられていたが、新たに問題を作り直すことが困難であったため、比較的用户者が少なくまた既に2年間使用していない第1年次の問題を復活させ、これに修正を加えて、問題と解答・解説を各1冊にまとめることで対応した。問題数は、難度の高い問題がない分、第2年次よりは少なくなっている。

また別の問題点として、「上級編」を投入した場合、問題が3種類になることから、受付の体制自体を試行する必要があった。そのため今回は本格的な印刷は行わず、夏休み期間に行っている博物館実習<sup>(2)</sup>の一部として、2日間に限定して試行を行い、データを収集することとした。

中学生～大人を対象とするこの「上級編」では、参加者が親子（大人と子供）であるという前提が必ずしも存在せず、また自分で解説や展示室のラベルを読んで理解する能力もあると思われるため、親子式ではなく、問題と解答・解説を1冊にして、個人で行えるようにした。名称も単に「れきはクイズ」とした。

内容については、これまで漢字がバリアーになることを恐れて意識的に問題から除外してきた「文字」をテーマとし、観察に基づく文字の読解を中心とする問題とした。例えば日記であれば「○年○月○日の天気」を問うなど、単純なものについては古文書類の解読もあえて求めることにした。

結果としては、プログラム受付専用のデスクを設けたことで受付の混乱もなく、アンケート結果に見られるように、幅広い層の利用を得て、有効性を確認することができた。

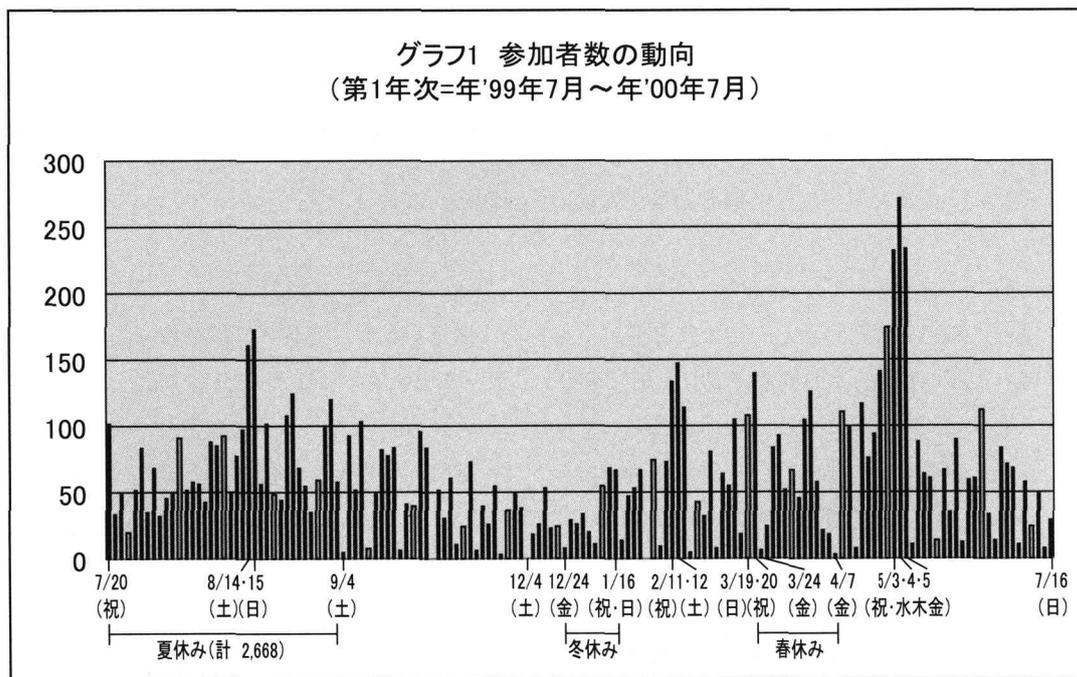
### ③……………実施の結果①－全体的な検討

次に、アンケート結果の分析を中心に、実施の結果について述べたい。先述のように、アンケートは、用具を回収する際に、参加賞と引き替えに回収しているため、回収率はほぼ100パーセントに近い。（ただし、兄弟など複数の参加があっても、1家族で1枚を提出したことがあるため、実際の参加者の年齢が特定できなかったケースがかなり存在する。）すべてのアンケートに目を通しているが、集計はすべてを行うことは労力の点から困難であったため、適宜サンプルを選んでの集計<sup>(3)</sup>となっている。

以下、まず各1種類のワークシートで行った第1・2年次の結果を中心に全体的な反応について述べ、次にワークシートを年齢別の2種類・3種類として実験を行った第3年次・4年次について、年齢別の反応を中心に検討することとしたい。

### 参加者（グラフ1）

参加者（参加賞をもらった子供の人数）は、第1年次が9,206人、第2年次が11,221人、第3年次が13,362人である（第4年次は、執筆時点で年次途中のため未集計）。家族層という枠組みでの観客数の統計はこれまでなかったが、年間の増減については、夏休みよりもむしろ春の連休中に集中することなどがわかる。（グラフ1。第2年次もほぼ同じ傾向。なお当時は第1・3・5土曜日は学校が休日でなかったため数値が低い。）

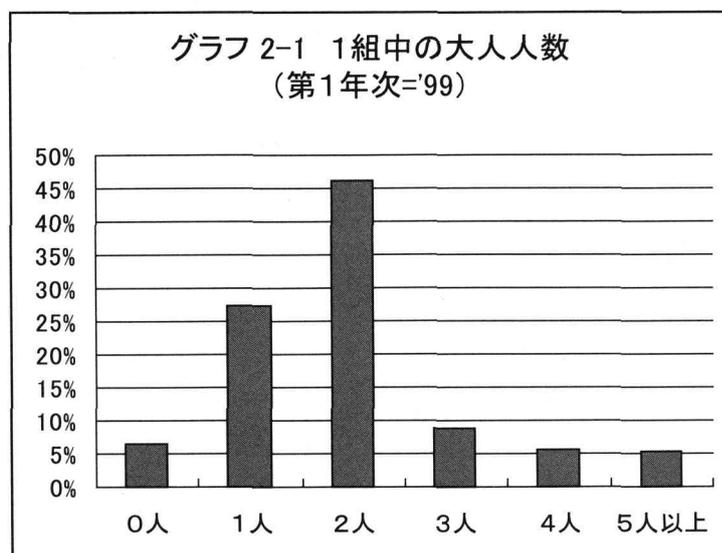


ただし、これは開催される企画展示の内容などにも左右され、第3年次の夏休みは、この期間に開催された企画展示「異界万華鏡」が特に若年層に好評だったため、夏休み中だけで6,955件と例年の2倍以上の参加があった。

### 1組中の大人・子供数

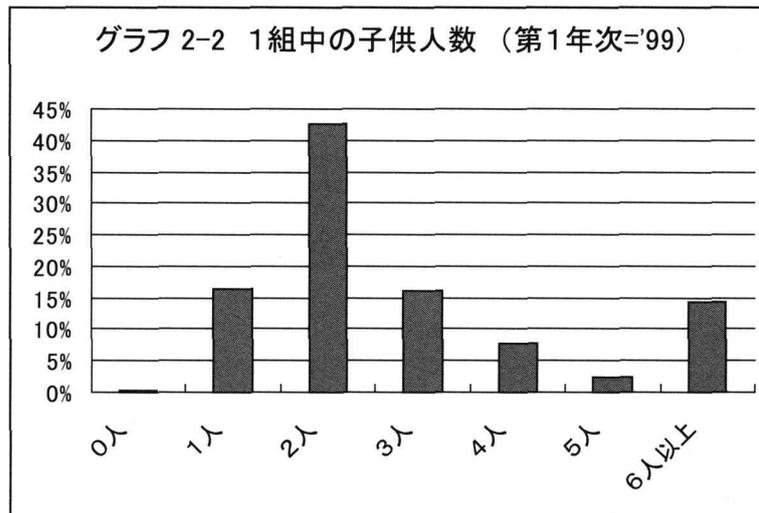
(グラフ2-1, 2-2)

1組中の大人の数（グラフ2-1）は、大人1～2名というのは、親ないしは祖父母などの近親と思われ、これが多いのは自然である。大人0名というのは、すなわち友達同士など子供だけで来館した場合であり、小学校5年生以上にはかなりこの例が認めら



れる。この場合は、だれかが解答を見て教える「親」の役割をつとめない限り「親子式」にはならず、解答がわからなくなる懸念があるため、この層が存在することは無視できない。

1組中の子供人数（グラフ2-2）は、1～3人はおそらく通常の1家族であろうが、「6人以上」も相当数認められ、これはたとえば子供会など集団で入場した場合である。この場合も、引率の大人が密接な指導をしないと、家族が常にそばにいて答えを教えることが前提となっている「親子式」は十分に機能しなくなる。実際にそのような場合はアンケートの記述も乱雑で荒れたものが多くなっており、子供が満足感を得られなかったことを示している。

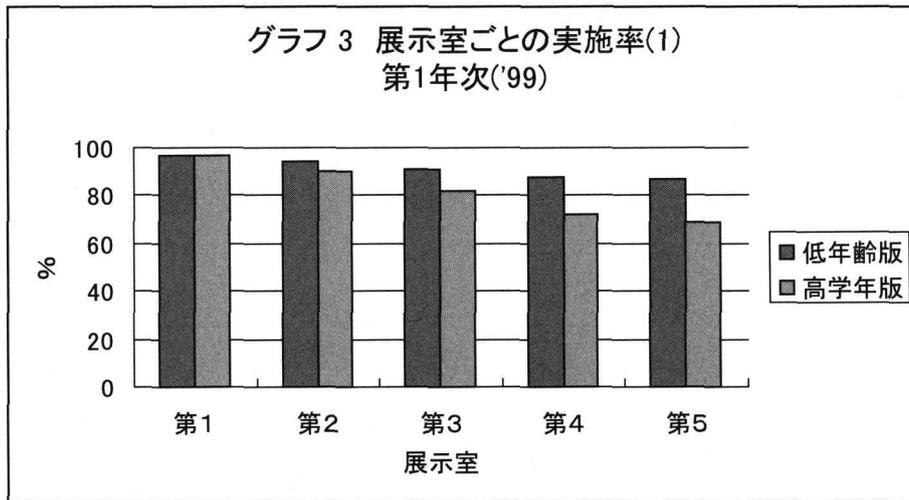


なお、このワークシートは学校の見学にもかなり流用されているが、同じ理由で適当ではない。学校ないし団体向けのワークシートは、別途作成する必要がある。

### 選択した展示室（グラフ3）

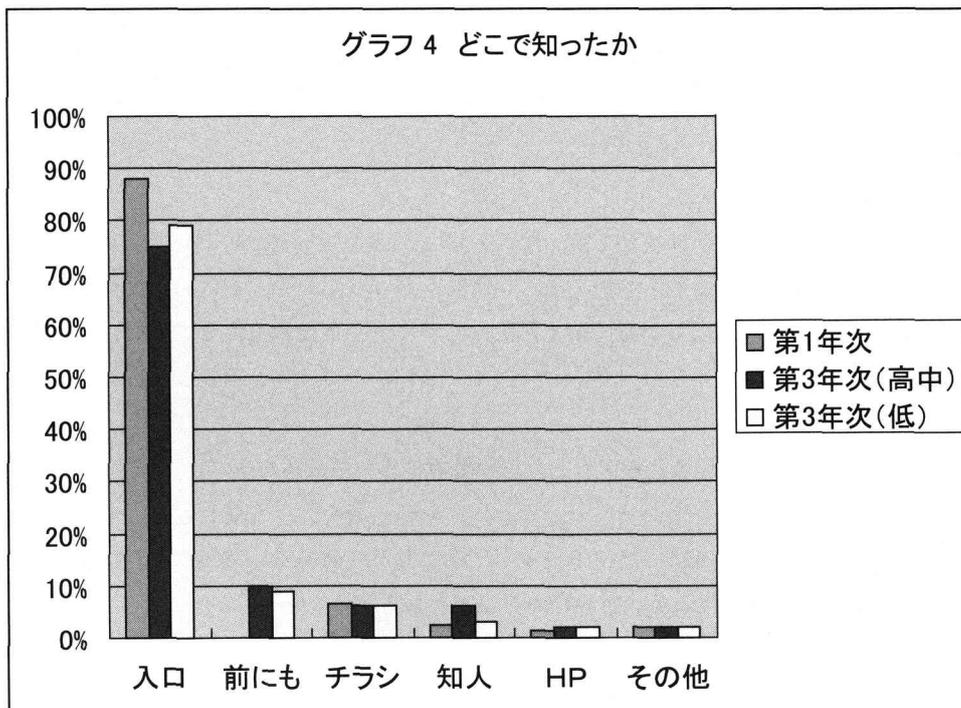
どの展示室で問題を行ったかについては、歴博の場合、第1展示室から第5展示室まで基本的に時代順に並んでいるため、第1から始めて途中で時間が足りなくなる、あるいは放棄すると、参加者が逡減することになる。ただし、特に第1年次は、シートを各展示室入り口に置いて対象を自由に選べるようにしたため、館のリピーターの中には、最初からではなく第5展示室だけなど任意の選択を示した例もあった。

また、年齢別問題ごとの結果を比較すると、低年齢版の方が逡減率が小さい（完走率が高い）。これは、問題がより容易で時間がかからないことと、大人の介助を受ける度合いが大きいことが要因と思われる。別の言い方をすれば、高学年～中学生版の方が、途中で「時間切れ」になる率が高いということでもあり、これは後述する所要時間の問題とも関係している。



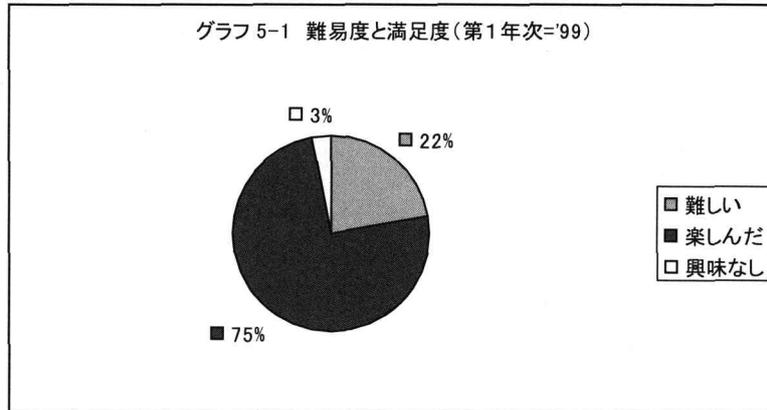
**どこで知ったか (グラフ4)**

「親子クイズ」をどこで知ったかについては、「入り口」すなわち歴博に来てからが圧倒的に多い。当然ながら「前にもした」というリピーター層は次第に増えており、第3年次では1割に達している。また、年齢別問題ごとに集計した第3年次の結果を見ると、「知人に聞いた」については、低学年版(3%)よりも高学年~中学生版(6%)の方が高い。おそらく、前者は親同士の口コミ、後者は友達同士の口コミが中心と思われる。

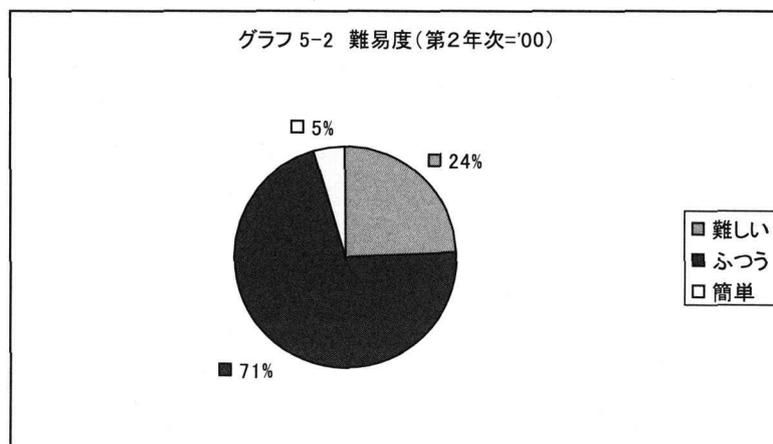


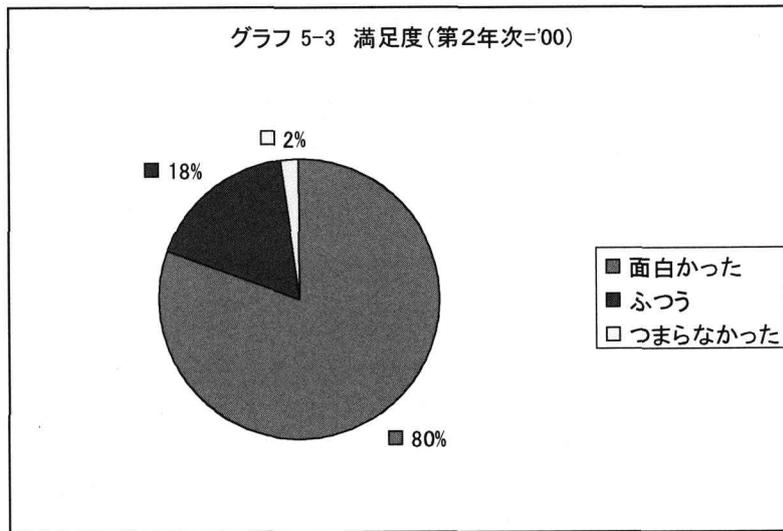
難易度と満足度 (グラフ 5-1, 5-2, 5-3)

「難易度と満足度」については、第1年次の調査 (グラフ 5-1) では、「楽しんだ」が多く、「難しい」がこれに次ぐが、実はこの2つは必ずしも対立する概念ではなく、両方に○を付けた回答もかなり見られた。すなわち、難しいから面白くないとは限らず、むしろ難しいから達成感、満足感が得られる、という面もあることが分かる。



この点はアンケートの設問の不備であり、第2年次からは、難易度と満足度を別の設問にした (グラフ 5-2, 5-3)。「興味なし」も少数だが存在し、後年次の調査でもこの層は必ず2~3%程度存在する。その原因が何であるかが重要であるが、先述のような団体で入館したなどの理由で十分な介助を受けられず、ワークシートが目的通りに機能しなかったこともあるであろうし、あるいは問題やワークシートという形式自体が利用者の関心や資質に合わなかったという場合も考えられよう。この点はさらに分析が必要だが、いずれにしても、多くのプログラムを用意して、多様な観客に対応できる態勢を作ることが必要と言えよう。





### 自由記述

アンケートでは、自由記述欄にも多くの意見・感想が寄せられたが、実際の記入内容はここでは紙幅の関係で省略し、主な内容を分類して掲げるにとどめたい。<sup>(4)</sup>

#### 【肯定的な意見】

##### ①楽しめた、飽きない

何もなければすぐに飽きる子供が飽きずに楽しめた、といった意見は多く、子供を対象に設定したプログラムの効果は確実に見られる。

##### ②発見があった

展示物の観察を中心にした結果、展示を丁寧に楽しめた、見過ごしそうなものに気が付けた、というものも多く、設問のねらいと大人用解説の効果が見られる。

##### ③親子でできた

「親子式」の効果が現れている。展示からの学習に限らず、家族の会話を引き出す点も、博物館体験の充足に役立っている。

##### ④勉強になった

歴史の知識自体は問わない出題をしているが、歴史資料と向き合ったことの満足感や解説を読んで知識を得たことから、このような反応がでていると思われる。

##### ⑤またやりたい、やってほしい

次の訪問を期待する意見も多く、問題の更新、あるいは多様な問題の用意が望まれる。

##### ⑥職員とのコミュニケーション

わからないところを親切に教えてくれた、など展示室の警備員の対応を評価する声も多い。職員とのコミュニケーションが充足感をもたらしていることがわかる。

#### 【否定的な意見】

##### ①対象資料の場所が分からない

苦情としてはこれが一番多い。指示にも工夫が必要だが、ワークシート上の指示だけでは限界があり、展示室での工夫が必要である。

「わかりにくい問題」として挙げられたものも、対象が小さすぎる、暗い、等のために見つけにくかった場合が多い。

また、見つける問題では、第1年次は解答欄を作らなかったところ、子供には「問題の意味がわからない」と不評で、第2年次には見つけたらチェックをする欄を設けた。

#### ②他の展示物を見ない、見られない

作成者の意図としては、選択した資料をじっくり見ていただきたいのだが、観客（親）にはすべての展示を一通りみたい、という欲求もある。ワークシートの動線はすべてのコーナーをまわるように配慮しているのだが、それでも後者の要求が強い場合、また親子で楽しむことが目的であるよりも親が展示を見ることが目的である場合にこの反応が出やすい。家族単位ではない子供を分離したプログラムの可能性も考えるべきなのかもしれない。

#### ③むずかしい

先述のように必ずしも否定的な反応ではないが、年齢に無理があった場合や、大人の介助が十分でなかった場合などに、特にこの反応が出やすいと思われる。またスケッチ問題については、絵を描くことが苦手な子供からは「いやだった」などの反応が出るが、欠けたところを補わせるスケッチであれば、抵抗感は少なくなる。

#### ④施設の不備

展示室が暗い、ケースが高くて見えない、閉館時間が早いといった、ワークシート自体の問題ではない点についても多くの意見が寄せられた。ワークシートが展示室等の色々な要素と連動して機能していることが改めて理解される。

照明については、当館はスポット的なものが多かったが、ワークシートを行うと手元の暗さや小さいものの見えにくさが一層意識される。これについては順次改善を行っており、また閉館時間も、ワークシートを行っている「時間切れ」になる感覚が一層強いようである。なお閉館時間については、この調査をもとに夏期は30分延長することとなった。

### よかった問題、わかりにくかった問題

自由記述欄では、「よかった問題、わかりにくかった問題」などを書いてください、としているが、「よかった問題」として挙げられたものは、全体としてはさがす問題や絵を描く問題が多い。しかし先述のように、絵を描く問題は得手不得手の差が大きく、これを「いやだった」「大変だった」とする意見もかなりある。低年齢版では、スケッチはすべて欠けた部分を補うものにしたためか、「よかった」とする割合が大きかった。

個別の問題で意外に評判がよかったのは、カタカナの発達表から、1000年くらい前の現在とは字体の違うカタカナをさがす問題で、特に元になった漢字で万葉仮名風に自分の名前を書かせる問題は好評だった。カタカナというなじみの深い素材に加えて、「自分の名前」という、もっとも自分と関係のある問題であったためと思われ、観客が自分との関わりで展示に興味を持つことがよく現れている。

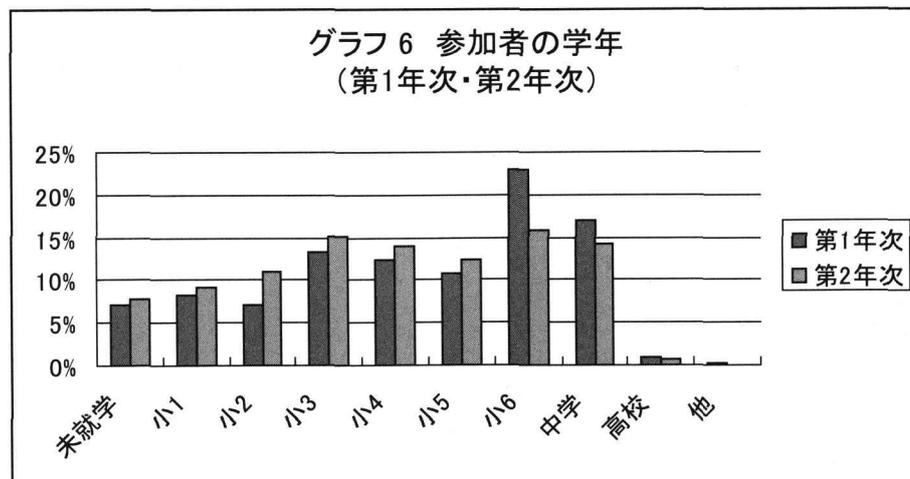
わかりにくかった、あるいは良くなかった問題として挙げられたのは、場所が分かりにくかったり見えにくかったりするものが圧倒的に多く、あとは内容的に難しすぎるものである。場所については、指示を細かくするには限度があり、やはり現場での介助や目印など何らかの工夫が必要であろう。目印としては、その後、色（黄色）の付いた子供用の解説ラベルをワークシートの対象となる問題に重点的に置いて目立たせる工夫をし、かつ内容的にもヒントになるようにしている。内容については、大人用の解答・解説シートに答えやヒントが書いてあるのだが、大人がその場でそれを読んで教えるとは限らないため、介助を受けられないと解答不能に陥る場合がある。子供用シートのヒントや、現場での子供用ラベルで手がかりを増やす、展示室にいる職員がヒントを出して介助する、といった形で補うことが必要であろう。

#### ④……………実施の結果②一年齢・学年別の検討

##### 参加者の年齢・学年（グラフ6、7）

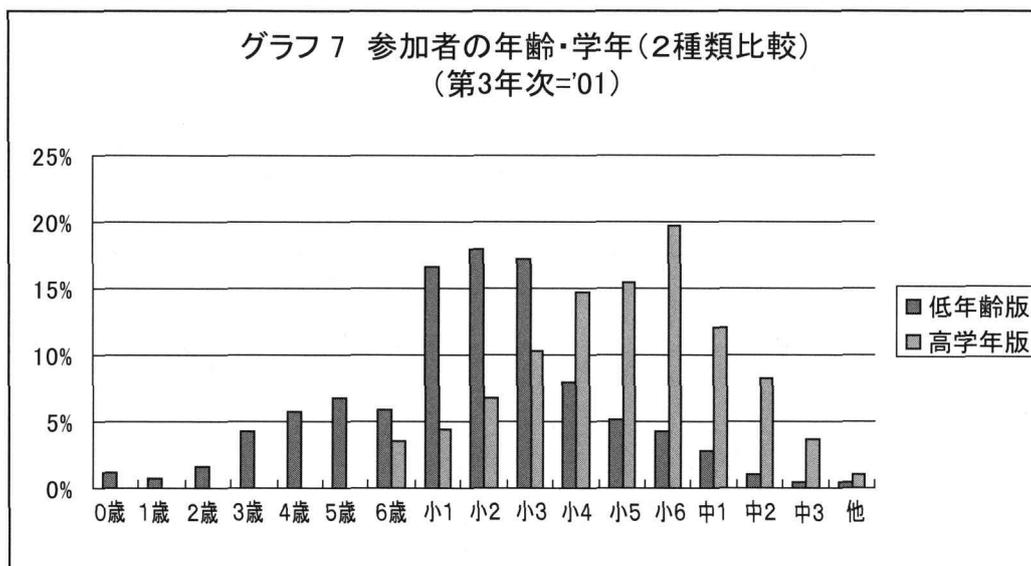
今回の調査での最も主要な検討課題であり、特に第3年次のクロス集計の結果を中心に見てみたい。

まず、1種類の問題で行った第1年次および第2年次について見てみると（グラフ6）、参加者（子供）の学年は小学6年生が最も多く、これは学校で歴史を学習し始めることにもよると思われるが、あとは比較的平均している。先述のように、小学生を対象と考えた事前の予想に対して、中学生が意外に多く参加していること、未就学児もかなりいること、高校生はほとんど参加していないこと、といった点が特徴である。プログラムの年齢区分としては、小学生と中学生の差はそれほど



大きくなく、中学生と高校生の差はかなり大きいことがまずわかる。

次に、低年齢層向けの問題『どこにいるかな?』を投入して問題を2種類にした第3年次について見ると（グラフ7）、選択した年齢は、ほぼ小学校3年生と4年生の間が分岐点となっていることがわかる。



すなわち、低年齢版を選んだ子供の年齢では、就学児について見ると、1年生から3年生までが多く、未就学児（年齢で質問）では、4歳から6歳が多い。6歳と1年生は重なるため、年齢で言えば6歳がピークになる。下限については、後述の満足度調査など他の項目からは、4歳児はほぼ安定的に問題を楽しめているが、3歳児は個別差が大きく、アンケートの他の項目を見ると、楽しんだ事例と途中で飽きるなど十分参加できなかった事例が共に存在する。3歳児では、まだ月齢による差も大きく、また親の介助の仕方によっても大きく左右されるためと思われる。2歳児以下も数字の上では参加が認められるが、実際には、より年長の兄弟に同行したという程度と思われる。上限については、4年生～中学1年生の参加も8～3%ある。高学年でもこの種の問題に興味を示す層があるとも言えるが、今回は高学年向きの問題を改訂しなかったため、リピーターの中には、新しい問題として低年齢版を選んだ層もあると思われ、その分は若干差し引く必要があるだろう。

これに対して、小学校高学年～中学生向けの問題では、小学校4年生から中学校2年生が多く選択し、ピークは小学校6年生になる。下限（低年齢側）では、小学校1～3年生が4～10%あり、6歳の未就学児も4%近くいるが、これは年長の兄弟がいる場合にはそれと同じ問題をやりたがる傾向があるためと、受付の際に年齢別の問題があることを理解できなかった場合があることが影響していると考えられる。上限（高年齢側）では、中学校3年生で少なくなるが、これはおそらく来館者の絶対数自体が少ないことと、小学校向けの体裁のものに興味を示さなくなることの双方の理由が考えられる。高校生以上は明らかに少ない。

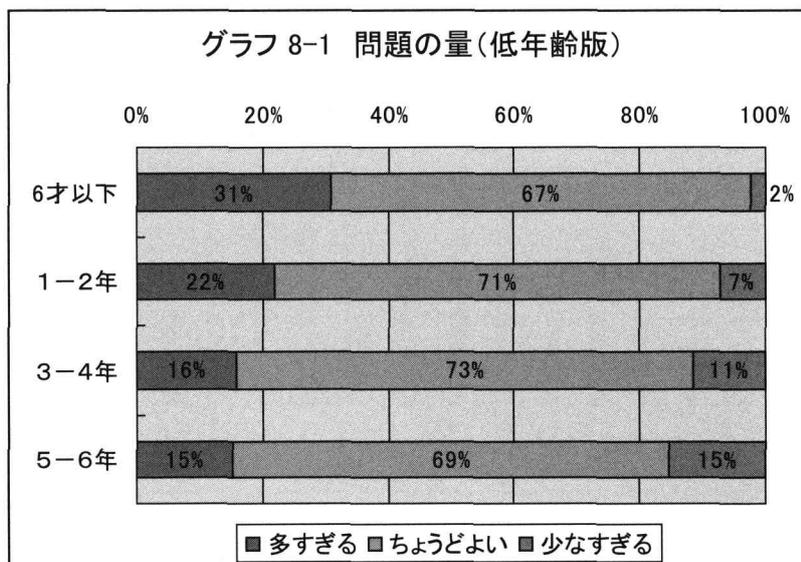
### 年齢・学年別の反応

以上は選択した年齢層の分析だが、これは問題の中身を十分理解した上での選択ではないため、次に参加した後の感想についてクロス集計をしてみると、以下のようになる。<sup>(5)</sup>

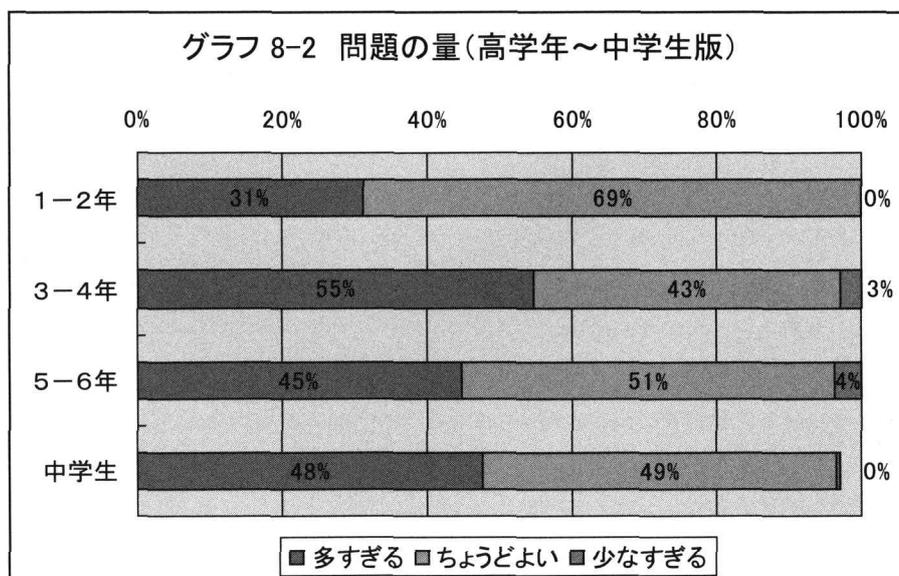
#### ・問題の量 (グラフ 8-1, 8-2)

まず「問題の量」について見ると、低年齢版 (グラフ 8-1) ではどの年齢層でも70%前後が「ちょ

うどよい」とし、また年齢が上がるにつれて「多すぎる」が減り、「少なすぎる」が増える順当な結果となっていて、特に問題点は感じられない。

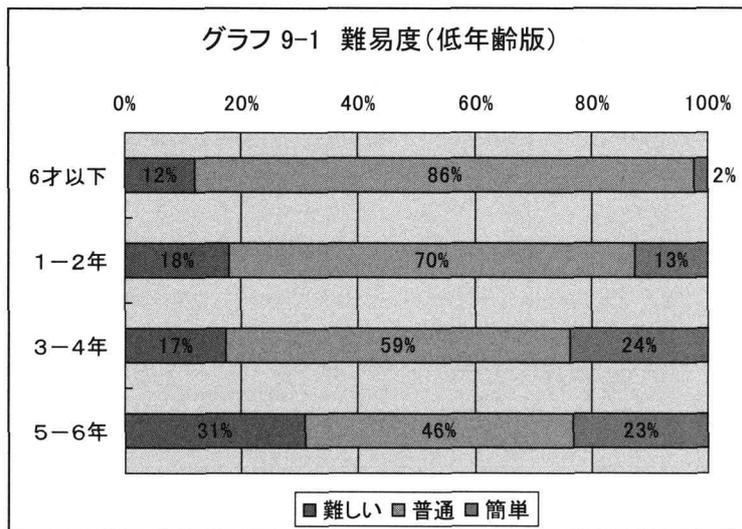


高学年～中学生版(グラフ8-2)では、先述のようにやはり「多すぎる」がかなり多く、半数前後あるのは改善を要すべき点である。また、意外なことに、「多すぎる」とした回答は年齢順になっておらず、低年齢側の1・2年生が「多すぎる」が最も少ない。サンプルが少ないせいもあるが、意欲的にあえて難度の高く量も多い問題を選択した場合や、大人の介助が十分だった場合などが考えられる。

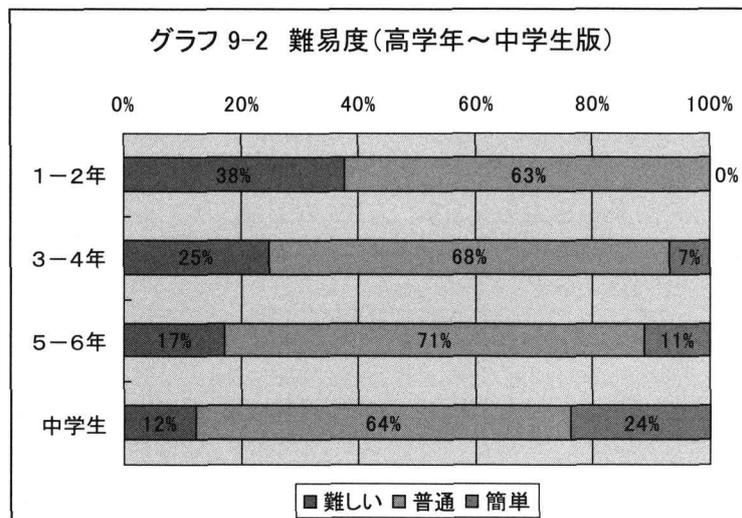


・難易度 (グラフ 9-1, 9-2)

次に難易度すなわち「難しい・普通・簡単」の選択だが、低年齢版 (グラフ 9-1) では、「簡単」とする参加者はほぼ年齢順に増えるが、意外なことに、ここでも低年齢側の6歳以下が、「難しい」が最も少ない。これもサンプルがやや少ないせいもあるが、この層ではアンケートを書くのは大人と考えられることと、大人の介助が十分であった場合が多いためと思われる。5・6年生で「難しい」が多いのは、サンプル数が少なく (5・6年の有効回答数は13) 必ずしも信用しがたいが、可能性としては、大人の介助を得ずに行い、対象となる資料を見つけにくかった場合が考えられる。

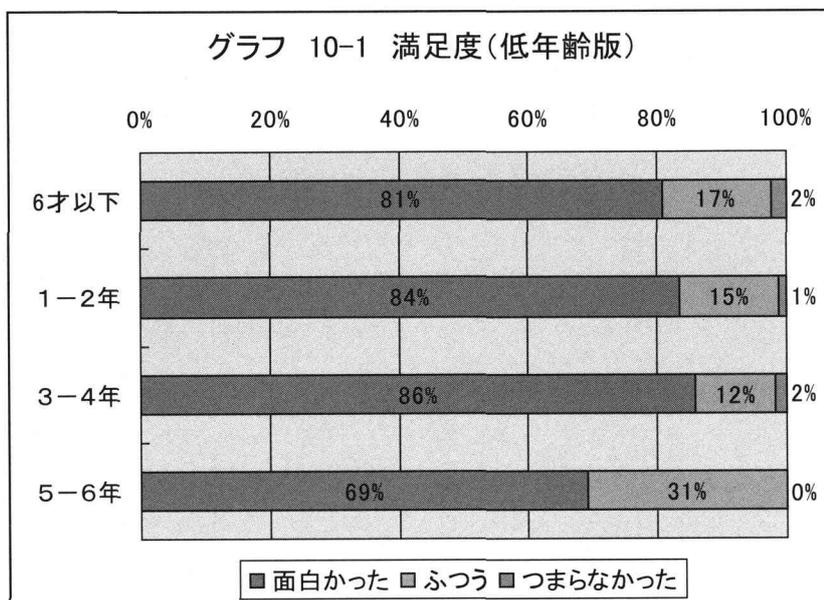


高学年～中学生版 (グラフ 9-2) では、さすがに対象と想定していない1・2年生では「難しい」が4割近いが、それ以外は25%以下で、またどの年齢層でも年齢が上がるにつれて「難しい」が減り、「簡単」が増える順当な結果になっている。

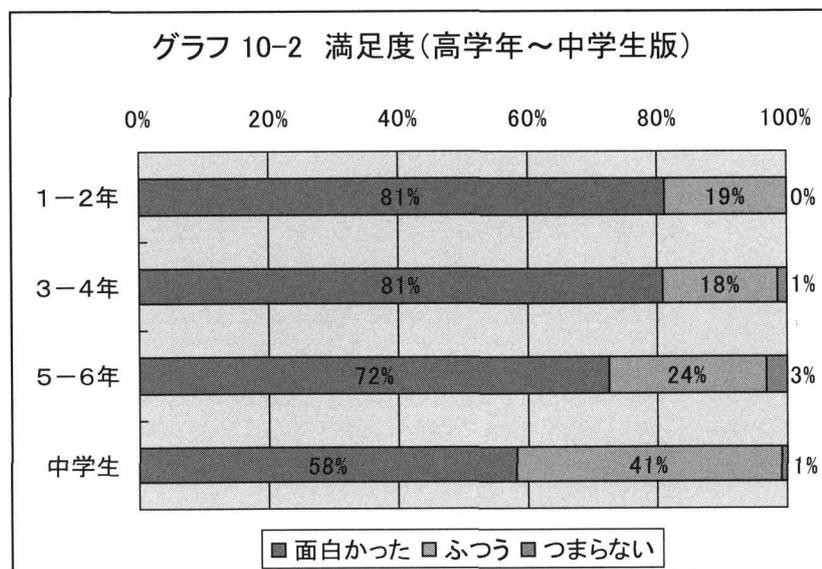


・満足度（グラフ10-1, 10-2）

低年齢版（グラフ10-1）では、3・4年生から6歳以下の層まで「面白かった」が80%台であり、年齢による差があまりない。想定対象年齢外の5・6年生では、サンプルは少ないが、さすがに「面白かった」が69%と低くなり、物足りなさが出ていると思われる。



高学年～中学生版（グラフ10-2）でも傾向は似ており、年齢が上の層で「面白かった」が減少する。内容的に中学生には物足りないと考えられる他、先述のように、年齢が上の層では大人の十分な介助がなかった場合が多いと思われることが原因と考えられる。低年齢側では、想定対象年齢以下である1・2年生の層でも、難易度では「難しい」が4割近かったにもかかわらず満足度は高い。



以上、ワークシートを2種類にした結果の年齢別クロス集計では、低年齢版の「問題の量」と、高学年～中学生版の「難易度」においては年齢順に反応が変わるが、あとはむしろ低年齢側で反応がよく、高年齢側で反応が悪い、という傾向が見られる。繰り返しになるが、原因としては、低年齢側では、同伴した大人の介助を十分受けた場合が多いと思われることや、アンケートの記入自体大人が行った場合が多くなること、逆に高年齢側では、友達同士やグループできた場合、あるいは家族でも親の介助を十分受けずに行った場合が多くなること、アンケートを自分で書く場合が多くなること、批判精神が旺盛になること、といったことが考えられる。

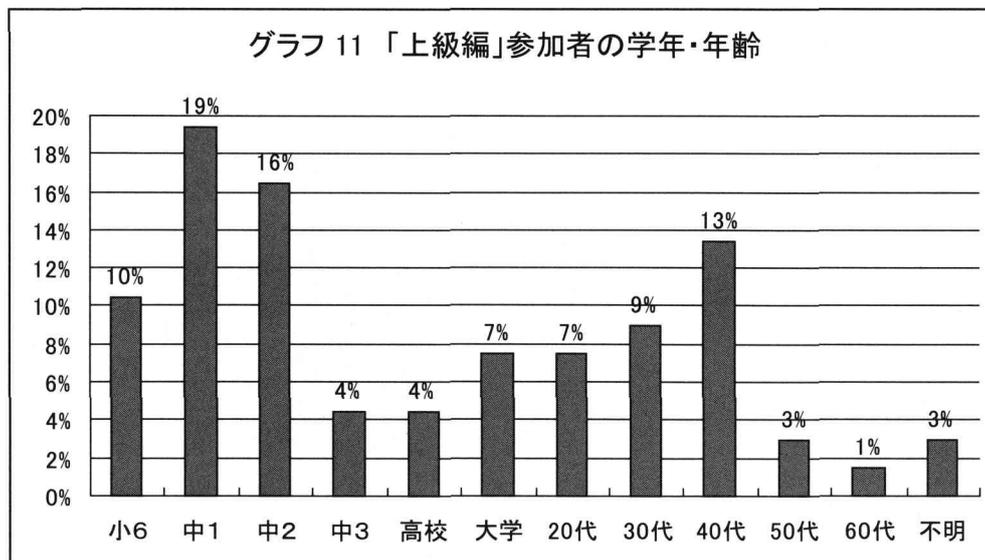
ワークシートの内容については、高学年～中学生版の「問題の量」が多すぎることを除いては、設定に大きな誤りはなかったと言えるが、結果を左右するのは必ずしも内容ではなく、むしろ同伴した大人の介助を受けたか、あるいはそれが十分であったかどうか、といった外的な要因がかなり大きく作用していると思われる。このことは、ワークシートがそれだけで完結するものでなく、展示室内における工夫、例えばプログラムの介助に当たる案内係的な要員を配置する、子供向けの解説ラベルを整備する、対象となる資料やケースに何らかの目印を付けて見つけやすくする、といった対応が必要であることを示唆していると言えよう。

### 上級編（中学生～大人版）の実施結果

次に、第4年次に行った、中学生～大人を対象とする、言わば「上級編」の結果を見てみたい。先述のように、実習期間中の2日間に行ったため、サンプル数は68件と限られている。しかし、回収時に聞き取りも行ったので、より精度は高く、また受付などでの参加者の観察もより濃密に行えている。

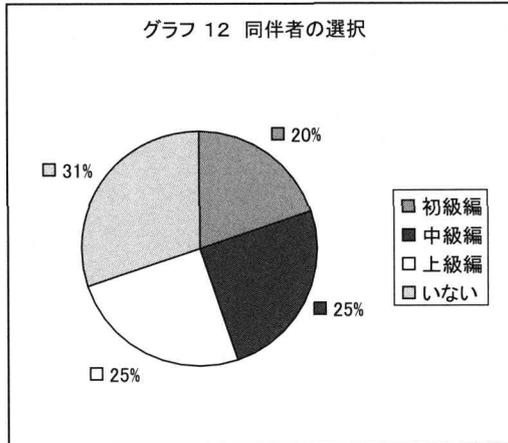
#### ・学年・年齢（グラフ11）

受付では、従来の低年齢版（初級編）、高学年～中学生版（中級編）とこのワークシートの3つを<sup>(6)</sup>選択できるようにしたが、この「上級編」を選択した参加者の学年・年齢は、グラフ11の通りである。



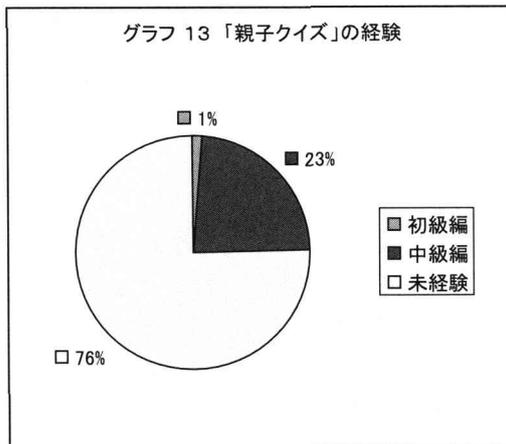
すなわち、中学生が最も多く4割を占め、小学校6年生も10%が挑戦した。以下60歳台まで幅広い層が参加しているが、40歳台や30歳台が多いのは、個人・大人同士の他、家族連れで来館して子供が「初級編」や「中級編」を行う際に、「親用の問題」として選択したことが多いと思われる。

・同伴者の選択 (グラフ12)



同伴者でワークシートを行った人を尋ねた質問では、下記のようにかなり率が高く、「初級編」「中級編」との併用が半数近くに上る。兄弟ないし親子で、年齢別の問題を選択したことを意味すると思われる、また同じ「上級編」を選択した25%は、多くは友達同士である。「いない」は、個人で来館し参加した場合、カップルなど大人同士でこのワークシートを行った場合、および家族の中で親のみが行った場合が存在する。

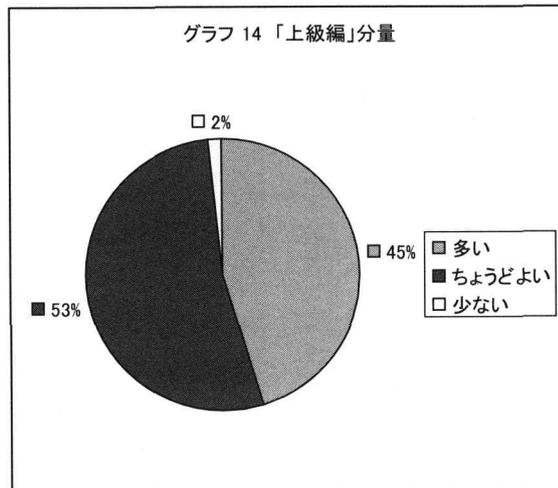
・「親子クイズ」の経験 (グラフ13)

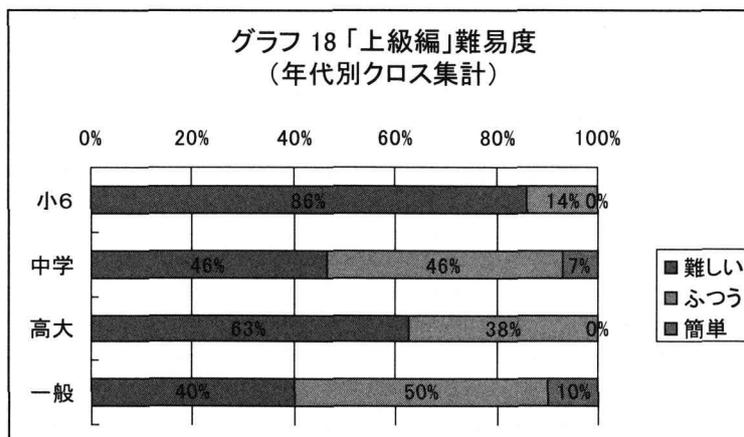
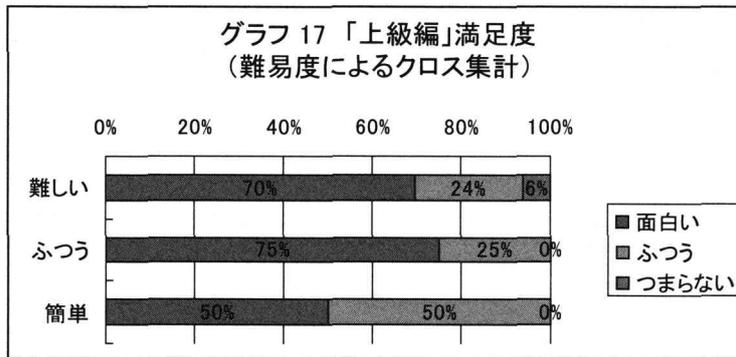
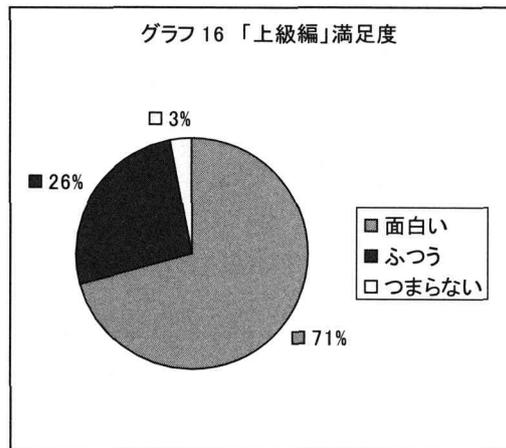
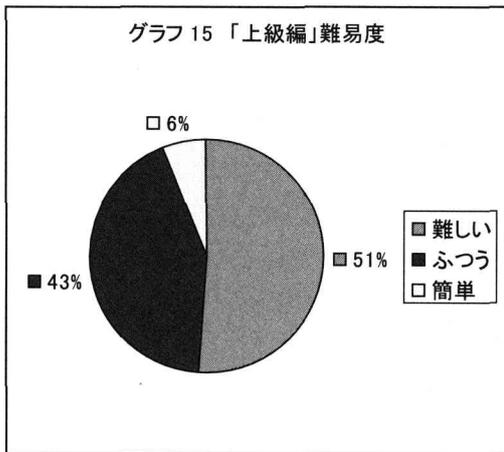


これまでに「親子クイズ」を行ったかどうかについては、23% (16名) が「中級編」を行っており、リピーターがステップアップした問題として選択した場合も相当数存在することがわかる。

・分量・難易度・満足度 (グラフ14～19)

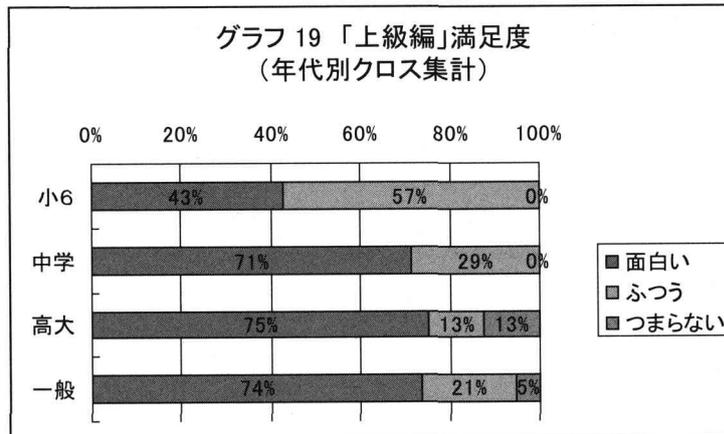
分量 (グラフ14) は、全体では「多い」が45%とやや多く、難易度 (グラフ15) では「難しい」が51%と多いものの、満足度 (グラフ16) では71%が「面白い」としている。先述のように、「難しい」と「面白い」は相反する概念ではないが、特にこの「上級編」では、難しい問題であることを受付でも強調し、シートの表紙にも「すごくむずかしい」と銘打っているため、「難しい」は周知のことであって





必ずしもマイナスの評価ではなく、満足度のクロス集計（グラフ17）でも、「面白い」の率は、難易度を「ふつう」とした層とほとんど変わらない。

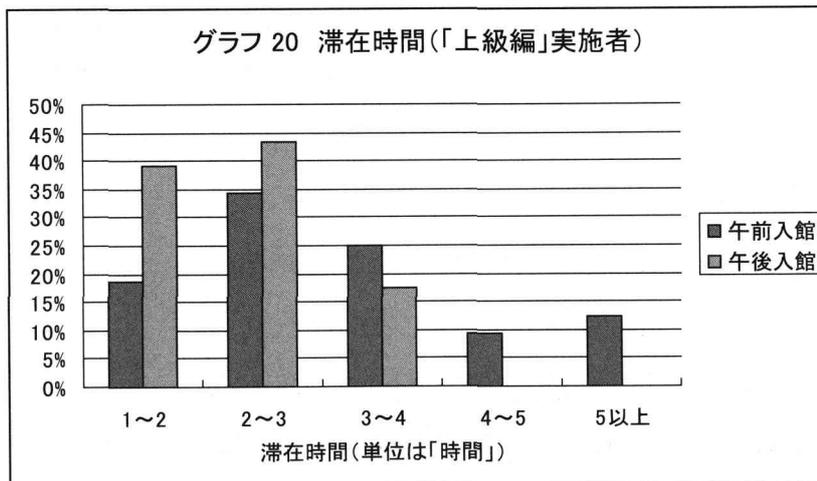
難易度の年齢別クロス集計（グラフ18）では、歴史や文字の知識が十分でない小学生にはやはり無理があり、ほとんどが「難しい」としている。中学生以上は大人まで大差がなく、「難しい」と「ふつう」がほぼ半々である。自由記述や聞き取りでも、「難しいがやりがいがあった」とする意見が多く見られた。



満足度のクロス集計（グラフ19）でも、小学校6年生は「面白い」よりも「ふつう」が多く、やや満足度が低いですが、中学生以上は「面白い」が多い。年齢設定としては、ほぼねらい通りの結果が得られたと言えよう。

・所要時間（グラフ20, 21）

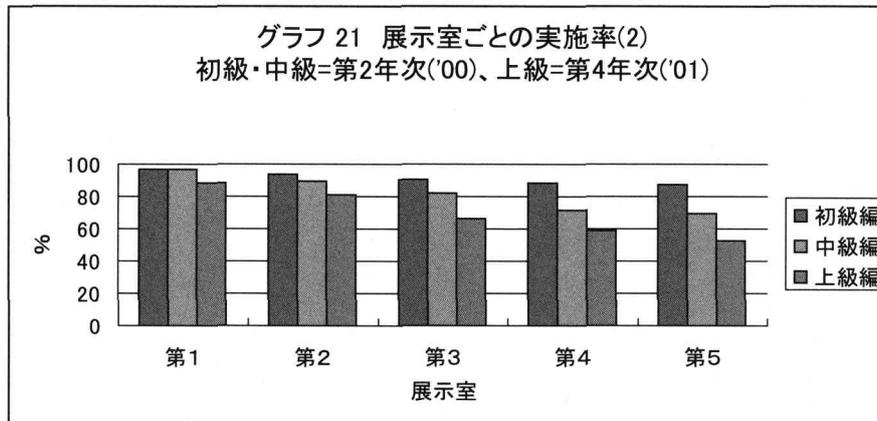
この「上級編」の調査では、シートを渡す時と回収する時に時刻を記入して所要時間を測定したが、これによれば、平均は午前入館者が3時間4分余り、午後入館者が2時間14分余りである。午前中入館者には5時間以上など長時間の滞在者はあるが、途中で昼食を取っていることを考えれば、全体としては大きな差はない（グラフ20）。



そして、興味深いことに、これは別の機会に測定した来館者の平均滞在時間<sup>(7)</sup>2時間14分とほぼ同じである。事前の予想としては、プログラムを行った場合は滞在時間が長くなり、特に難しい問題ではいっそう長くなるのではないかと考えたが、今回の調査ではそのような傾向は認めがたい。

このことを「どの展示室を行ったか」をシートの種類別に再度比較してみると（グラフ21）、いずれの場合でも第1展示室から第5展示室へ遞減していくが、「上級編」の場合では遞減率が特に大きく、後半を端折る傾向がより強く見られる。これは、参加者が事前に予定した時間内に納めようと

した、あるいは他の同伴者のペースに合わせようとした結果と見られ、家族連れでの参加の場合は、特にこの傾向が強いと思われる。



## まとめ

以上の4年間にわたる試行の結果をまとめれば、およそ次のようになりう。

① 家族向けのプログラムとしてのワークシートの有効性が確認できた。当館では常設展示においてはこれまで全く家族向けのプログラムがなかったが、参加者の満足度はかなり高く、今回の試行は十分な効果が認められたとすることができる。ただし、「つまらなかった」とする層も常に2～3%程度あり、このプログラムだけで需要を満たせるわけではなく、多様なプログラムを用意する必要がある。

問題と解答・解説を分けた「親子式」の方法についても、基本的には有効に機能しているが、条件からはずれた場合には十分な効果が上がらない欠点があり、展示室における工夫でこれを補うなどの必要性がある。

② 年齢別に問題を分けることについて年齢区分の指標が得られた。すなわち、1種類であれば、小学生から中学生まではカバーが可能だが、高校生は明らかに大人向けのプログラムが適当である。

年齢層により問題を分ける実験では、低年齢側は3歳ないし4歳から可能であり、区分としては、小学校低学年までと、小学校高学年、および中学生以上という区分を設け、有効に機能することが確認できた。内容設定によって様々な配慮が必要となることは当然で、歴史の知識の必要性などを考慮すれば、中学生以上を分離することが望ましく、また大人にもワークシートの需要は存在する。

しかし、問題の難易度は年齢・学年と直接の相関関係があるが、満足度は必ずしも相関せず、低年齢でも十分な介助があるなどの条件が整えば高い満足度を得ることが可能であり、年齢層の設定は一律に決めることはできない。ワークシートの内容よりも、利用者側の条件、および展示室での介助など、むしろ外的要因によって左右される面があることは留意すべきである。この点からも、プログラムとしてはワークシートのみではなく、展示室における工夫との組み合わせの余地が大きいと言える。

③ 難度の高いプログラムに参加した観客の平均滞在時間が、参加しなかった場合の平均時間には

ば等しいことも示唆的である。すなわち、観客はプログラムを行うことが目的で来館しているわけではなく（たとえ「プログラムを目的に」と回答したとしても、より本来的な目的は、家族でのお出かけの一つ、といったものであるはずである）、同伴者との関係なども含めた、総合的な「博物館体験」（フォーク、ディアキング1992）をに行いに来ているのであり、プログラムはそれを充実させる手段の一つにすぎない。

ワークシートのような自習式のプログラムの場合、観客が完全に作成者の意図に沿ってそれを行うと考えるのは誤りであり、観客は自分の目的や状況に合わせて、プログラムを適当にカスタマイズする。ワークシートを年齢別2種類に分けても家族に目立った混乱が生じないことや、時間がなければ後半を端折る、内容の対象年齢が高すぎる場合でも親が介助して解答に導く、という様にかなり自由に使いこなしているものであり、作成者の意図や設定とは必ずしも一致しない。また逆に言えば、意図や設定とずれた点があったとしても、ある程度は観客の側がカバーして楽しむことが可能であり、ワークシートの上だけで完全な計画を立てる必要は必ずしもない。むしろ展示室内での柔軟な対応をしやすくする工夫があった方が有効であり、また観客が目的にかなった選択をしやすく、できるだけ多様なプログラムを用意しておくことが望ましいと言える。

④ 今回の調査でデータとして把握したことではないが、ワークシートには、シナリオの相対化という効果も期待できる。すなわち、今回志したように、解説文から解答を得るのではなく、資料の観察と考察から解答を導き出す問題を設定すれば、それによってラベルの解説とは全く異なった見方を促すことも可能である。歴史系博物館においては、観客は資料から直接自分の歴史像を構築することが望まれ、そのためには、展示シナリオは一つの歴史像として相対化されるべきである（久留島2001、小島2003）。これも本稿では詳述できないが、同時に試行した展示室での子供用の解説ラベル、あるいは企画展示では一部試用している個別の音声ガイド装置など、展示のハード面を直接改造せずに異なった意味づけを可能にする方法はいくつもあり得る。ワークシートはその一つとしても位置づけることができ、単に家族向き、子供向きという目的に限らず、大人向きのもの、テーマ別の問題なども含めて、展示を活用し、多様な解釈を可能にするソフトとして、多くの可能性を持っていると言えよう。

## 註

(1) — このプロジェクト自体の経緯や活動については、年次活動報告書『れきはくにいこうよ』（国立歴史民俗博物館2002～）を参照。

(2) — 科学研究費「生涯学習時代における博物館教育・教育員養成および歴史展示に関する総合的研究」による研究の一部として行っている教育員養成カリキュラム研究のための試行。当面、上記活動報告書に経緯と資料を掲載している。

(3) — 分析の対象としたサンプルは、第1年次は1999年7月20日～8月12日までの1262件、第2年次は2000年8月～2001年1月から抽出した684件。第3年次は途中で

「低年齢版」が品切れになったため、2種類を平行して行うことのできた2001年7月・8月の内から抽出し、低年齢版1018件・高学年～中学生版1029件、第4年次は本文にも記したように、中学生～大人向け「上級編」の68件である。

(4) — アンケート自由記述欄の実際の内容は、前記の教育プロジェクト活動報告書に掲載している。

(5) — アンケートでは、兄弟など複数に参加した場合、参加者の年齢を特定できない場合があるため、クロス集計においてはこれを除外して、「学年・年齢」が1つ（1人）だけのサンプルを対象にしている。

(6) — 実際には、学校団体用に開発した、単眼鏡を用いたもう1つのプログラムも選択できるようにした。  
(7) — 2001年8月15日(水)～19日(日)に行った来館者動向の総合調査の一つ。サンプル数236件。

#### 引用・参考文献

- 久留島浩 2001「これからの歴史系博物館について」『21世紀の文化財』名著出版  
国立歴史民俗博物館(編)1988『日本歴史探険—れきはく案内』福武書店,全4冊  
国立歴史民俗博物館 1991『国立歴史民俗博物館十年史』  
国立歴史民俗博物館(監修)1994『先生のための「歴博」見学の手引き』歴史民俗博物館振興会  
国立歴史民俗博物館 2002『れきはくにいこうよ1998～2000—教育プロジェクト活動報告3年間のあゆみ』  
小島道裕 2000『イギリスの博物館で—博物館教育の現場から』歴博ブックレット16, 歴史民俗博物館振興会  
小島道裕 2001『イギリスにおける博物館の現状—特に博物館教育について』『国立歴史民俗博物館研究報告』第90集  
小島道裕 2003『歴史展示をつくるとは—歴博総合展示をてがかりに』国立歴史民俗博物館(編)『歴史系博物館の現在・未来』アム・プロモーション  
染川香澄・小島道裕 2001『博物館教育とこれからの博物館(対談)』『歴博』108号  
琵琶湖博物館・滋賀県博物館ネットワーク協議会 2000「ワークショップ&シンポジウム博物館を評価する視点」『琵琶湖博物館研究調査報告』17号  
ティム・コールドトン1999『ハンズ・オン展示とこれからの博物館』東海大学出版会(訳:染川香澄, 芦屋美奈子, 井島真知, 竹内有理, 徳永喜昭)  
ジョン・フォーク, リン・ディアーキング1992『博物館体験』雄山閣(訳:高橋順一)  
Anderson, David, 1997, 1999. "A Common Wealth - Museums and Learning in the United Kingdom", Department of National Heritage. (邦訳:塚原正彦, デヴィッド・アンダーソン2000『ミュージアム国富論—英国に学ぶ「知」の産業革命』日本地域社会研究所(土井彦彦訳), 同書の第2編が"A Common Wealth"1999年版の翻訳。)  
Fry, Heather, 1987. "Worksheets as Museum Learning Devices", Museums Journal. 86(4). pp.219-225.  
Hooper-Greenhill, Eileen. 1991. "Museum and Gallery Education", Leicester University Press.

[付記] データの集計と分析については、当館研究支援推進員(観客調査担当)である竹内有理氏(現在当館非常勤研究員)に協力していただいた。記して謝意を表したい。

なお本稿は、科学研究費(基盤研究B(2))「生涯学習時代における博物館教育・教育員養成および歴史展示に関する総合的研究」における教育プログラム研究の一部である。

(国立歴史民俗博物館歴史研究部/総合研究大学院大学日本歴史研究専攻)

(2003年1月16日受理, 2003年5月9日審査終了)

## **Worksheet-based Educational Programs for Families: Results from the "Rekihaku Parent and Child Quiz" Program**

KOJIMA, Michihiro

With increasing importance given to user perspectives in museums today, the question of how to support user learning has become a major issue. This study examines the implementation and results of the "Rekihaku Parent and Child Quiz" program, a family-oriented program which makes use of exhibit worksheets. The analysis gives special attention to the program's effectiveness in terms of target age groups and provides a discussion of the program's significance.

The program was first implemented with elementary students in mind, but it was soon discovered that middle-school as well as pre-school children were also making use of the worksheets. This prompted the creation of different varieties and types of worksheet. Sheets that incorporated text and sketches and relied principally on multiple choice answers were created for elementary and middle-school students. Sheets for younger children used photographs and asked users mainly to find the item in the exhibit. Sheets with challenging questions were created for users ranging from middle-school to adult ages. The results of each are analyzed in the study.

The study found that the approach adopted by the program—worksheets for children on the one hand and answer/explanatory sheets for their parents on the other—was very effective for worksheet's target groups but not effective when a worksheet was used by non-targeted groups. Additional support of some kind is needed in the exhibit room. Also, users tended to use the sheets in conjunction with their own viewing conditions, a fact which suggests that general support of a kind not possible through the worksheets alone is also desirable.

Because the worksheets guide a user's interaction with museum materials, the program helps train people in the use of the museum. Moreover, since it makes it possible for users to interpret materials in a way different from that intended by the scenario created by exhibit's designer, the program also qualifies the exhibit's perspective and provides an opportunity for a more subjective learning experience.

---