

英国の博物館教育における展示物の見せ方について -ワークシートの設問分析を通して-

メタデータ	言語: jpn 出版者: 明治大学学芸員養成課程 公開日: 2019-11-29 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 外山, 徹 メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/10291/20559

英国の博物館教育における展示物の見せ方について

ーワークシートの設問分析を通してー

外山 徹*

はじめに

特に歴史展示に対する展示批評においては、批評の対象として歴史叙述が意識され、展示物そのものについての言及があまりないことを感じる時がある。また、歴史展示に関する博物館教育についての論考も、歴史学習一般に対するものなのか、展示物を通した学習を論じているのか不分明なことがある。展示の見方は千差万別であり、その人の好みの方で観覧すればよいわけだが、博物館とは本来、展示物を有することによって特徴付けられた教育機関であり、その観察を通して実現する教育的効果をもっとアピールする必要があるのではないかとつくづく考える。

そこで、本稿は“展示物の見せ方”を課題としたいが、学習活動の事例研究としてワークシートを取り上げる。ワークシートに関する研究は、活用事例、作成の態勢、シートの形態、ワークと設問の形式、利用者の満足度調査といったものが中心となっているが、ワークや設問の具体的内容への言及、また、個別の展示物の見せ方の具体的な例示と評価にまではなかなか及んでいない¹。ここでは、ワークシートを通して、博物館（ないし美術館）が見学者に対しどのような展示物観察の視点を提供しているかの例示と評価をおこなうことにしたい。具体的には、ワークシート導入の先進事例という意味で、また、比較検討の材料という意味で、イギリスの事例について注目したい²。

1. 展示物を“見せる”とはどういうことか

美術品一特に工芸品の展示においては、①形状、色、柄への着目は顕著であると言えるが、展示物に関わる情報はそれ以外にも多く存在する。歴史系の展示においては、例えば古陶磁を扱うにしても美術とは視点が異なってくるだろう。例えば、②産地（出土地）に関わる情報であるとか、作者、使用者、年代、その当時の社会的背景などが重視される感がある。歴史系の学芸員は歴史学研究の分野の出身者であることから、そのことが展示物の見せ方にも影響を及ぼしていると言えるだろう。すなわち、基本的に文献資料に拠って歴史叙述を組み立てている彼らにとって、美術、あるいは考古学のような対象物の物理的観察という行動習性は、それが身に付きにくいのは仕方がない。したがって、彼らの得意とする②の視点で展示を見せる傾向が強くなる。②の情報はもちろん疎かにできるものではなく、見学者の欲する情報でもある。しかし、②に寄り過ぎてしまうと、実物が目の前にあるという状況があまり効力を発揮していない、教育効果について書籍と区別がつきにくくなってしまう恐れがある。②の情報も有益ながら、博物館として展示物を扱うからにはモノ自体をよく見せる工夫をしてみることは必要であろう。

それから、歴史系博物館の展示解説は概ね義務教育終了後の知識を前提として作成されているはずだが、そうすると小中学生や学齡

*明治大学博物館 学芸員

期未満の子どもに対する展示の見せ方は別に考える必要もある。そこでは、歴史叙述に拠ってはいは学習効果が得られない可能性がある。例えば、小学校低学年に権門体制や身分制のあり方を説明してもピンと来ないであろう。すなわち、思い切って学習の方向性を転換してみる必要もある。そして、必ずしも歴史叙述にばかり拠らない展示の見せ方というのは、知識量に不足する年少者に対する止むを得ない対応ということではなく、それ自身が、本来博物館の展示を楽しむための方法論を見出すことにつながるのではないかと考える。

2. 年少者向けワークシートにおける着眼点

(1) シートの設問事例

① オックスフォード大学アシュモリアン・ミュージアム (2008年収集)

この博物館は、世界各地からの膨大な数の絵画、彫刻、工芸、考古遺物、貨幣を収蔵・展示する総合博物館である。

まずは、年少者向けのシート3点についてそのワークの内容を取り上げてみよう(本章において英文は原文、斜体部分は原文の翻訳)。

【事例①-1】Signature search (署名探し)

作家は彼らの作品に署名を記しています。これは誰が描いたかわかるようにするためです。西洋絵画ギャラリー(1階)で作者の署名を探そう。署名を見つけたら下の丸の中に書き写し、絵について一言書こう。

絵画に書き込まれた署名を“探す”というのがまず目標となっている。“書き写す”という行動によって作者の名は意識されるかもしれないが、画題や年代などに対する問いではない。

【事例①-2】All that glitters (輝けるものたち)

博物館の中で輝いているものを探し、それらを下に描こう。

想定されている展示物は銀器など金属の部

品が使用されている工芸品あるいは絵画の中にそうしたものが描き込まれているものとなる。シンプルな設問だが、①-1に比較すると探し出すのにやや労力を要するだろう。

【事例①-3】Talking Heads (会話する顔)

博物館の中から肖像画を2つ選びなさい。

1階か2階の絵画のギャラリーで肖像画を見つけられます。下の枠の中に画のモデルと作者の名前を書き、肖像画をそれぞれの枠に描こう。

2人がどのような会話をしているかイメージし、「吹き出し」に話している内容を書いてみよう。

肖像画の人物と作者の名前を問い、スケッチをさせる。子どもがどのような組み合わせを選んでくるかは未知数であり、当然、元々の画題に想定されている会話ではない。絵のモデルを特定させている点が記入内容に対する誘導と言えるが、学習者がどこまで理解可能だろうか。

ここでは、シート記入の対象とする展示物があらかじめ特定されておらず、それを任意に探し出してくるという行動が重視されている。スケッチは展示物を注視させるのにオーソドックスな手法だろう。①-3は論理的な思考をとまなうレベルとまでは言えなさそうだが、学習者の主体的な思考を促す意図は感じられる。

② ストーク・オブ・トレント市 ポタリーズミュージアム & アートギャラリー (2015年収集)

イギリス中部にある同市はイギリス随一の窯業地帯であり、館の名称は「陶器の」というより、ストーク市民に対するニックネーム「製陶業に携わる者たちの」という意味になる。世界有数の陶磁器博物館であるとともに、自然史から考古遺物、近代の民俗資料なども展示する地域博物館である。

【事例②】Ozzy Owl's Scavenger Hunt (オジーふくろうの借り物競争)

オジーオウルがこれらの資料を集める手助けをしてくれ。資料を描くか、何であるか記入しよう。

このシートは12のマスの中に下記のキーワードが割り付けられ、記入のできるスペースを設けた形状をしている。

Something furry 毛皮で覆われたもの

Something feathery 羽毛のついたもの

Something scary 怖いもの

Something metal 金属でできたもの

Something huge 大きなもの

Something tiny 小さなもの

A ceramic animal 陶器の動物

Something flowery 花で飾ったもの

Part of a painting 絵の一部

Your favourite thing 好きなもの

A sculpture 彫刻

Least favourite thing 好きではないもの

事例①と同様に特定の展示物を対象とするものではなく、シートのタイトルが明示しているように、展示室の中から自分が思う展示物を探し出してくるということが趣旨になっている。「怖い」「好き」といった学習者の主観に委ねる条件から、大きさや絵柄、形状、「毛皮」「羽毛」「金属」といった素材の質感に注目する条件が付されている。

③コルチェスター市 キャッスル・ミュージアム (2008年収集)

コルチェスター市はイギリス東海岸に位置する都市で、ローマ帝国がブリテン島に第一歩を記した地である。キャッスル・ミュージアムはノルマン朝時代の城館建築を利用して、その主要なコレクションはローマ時代の遺物である。

【事例③】 Can you be a History Detective ?

(君は歴史探偵になれるか?)

博物館の中でこれらの資料を発見し、チェックせよ。それらが何と呼ばれているかつぶりの空欄を埋めよ。

このシートは、同館が展示する考古遺物の

イラストを提示することにより展示物を探し当てさせ、イラストのブランクとなった部分をスケッチで埋め、「C____D____」というようにブランクを設けた展示資料名(CAULDRON=鍋)のスペルを完成させる構成となっている。取り上げる展示資料はローマ時代の壺、後期青銅器時代(BC1100年頃)の鍋、ローマ時代のオイルランプ、同じく剣士の彫像、モザイクタイルの床、ガラス製の水瓶、櫛など、鍋以外はローマ時代の遺物が占める。これらは、町のガイドブックにも写真が収録されているような展示のハイライトを網羅する形となっており、学習者はこのシートでの学習を通してその観覧の体験を得ることになる。

このシートは特定の展示物へ学習者を誘導するという点で事例①②との相違がある。ただし、イラストを元に実物を探し当てるといふ点で、展示物の探索という行動にはつながっている。館の主要な展示物へアクセスさせる意図と考えるべきだろう。

(2) 小括 ワークシートが求めているもの

上記、3館の事例からシートの学習に関して共通する要素についてまとめてみる。

①資料の探索

まず、数ある展示物の中から該当するものを学習者に探し出すよう促すようにできている。そこでは、事例③のように1点毎に該当する展示物を探し出す例から、事例①-1,3のように選択がかなり学習者の任意に任せられるもの、事例①-2と②のように条件付けをした上で任意のものを探させるという段階がある。

②資料の観察を促す

スケッチはワークシートにポピュラーな手法であるが、ここでも全体あるいは絵の空白部分を埋める作業が全ての事例において見られる。事例①では3点ともすべて、事例②は描くか、書くかとやや漠然としている。事例

③については全体ではなく部分的なブランクを作って描き足させている点で、展示物のどの部分に注目させるか、より“観察を促す”というスタンスとなっている。中には「この資料を注意深く見よ。」という指示も発せられているように資料の観察が意図されている。

③形状・質感への着目

事例①-2では光を反射するもの、事例②ではサイズの大小、器物の絵柄、さらに毛皮、羽毛、金属、陶器といった展示物の質感（材料）への着目が見られる。年少者の学習として、展示物に関する知識の取得よりも、まずは対象物を観察することを採用していることになる。

④学習者自身のコンテキストへリンクさせる

事例②では「怖いもの」「好きなもの」「好きではないもの」という誰でも答えられそうな、一見、容易と思われる設問が含まれている。展示行動は見学者の個人的コンテキストに規定されることが指摘されているが³、これらは設問内容を学習者の経験知にリンクさせることで、スムーズな回答を促し、また、モチベーションを高める効果が意図されていると言える。少しレベルが高くなると、「あなたならどう考えるか」という問いは学習者の主体的な思考を促す。

⑤想像あるいは推測させる

展示物をよく観察した次の学習行動は、得られた情報から仮説を立てる（推測させる）という段階に進むが、ここで取り上げた事例はそのレベルを求める年齢層を対象としているようではない。事例①-3の「描かれた人物の台詞を考える」があるくらいだが、これとともただ何でも書けばよいということでは学習効果は低い。肖像画の人物の名前や装束などから社会的立場を理解した上で考えさせるといふ助言によって効果は高まるだろう。

3. 統一テーマによるジャンル横断型の見学誘導

それでは、2.の(2)でまとめた内容がどのような形でワークシートに反映されているかを、別のシートを事例にさらに検証してみたい。まずは、ケンブリッジ大学フィッツウィリアム・ミュージアムの西洋古美術、東洋古美術、考古遺物、西洋絵画といった部門を横断して統一テーマを設定した、「The BATTLE OF The FITZWILLIAM（フィッツウィリアムの戦い）」（2011年収集）を取り上げてみたい。シートの文面は全訳を後段に掲載している。

このシートは、館内に肖像画が展示されているクレイブン伯ウィリアムが館内の見学をリードするというストーリー立てをしている。内容は、騎士が学習者に対し“戦士”にまつわる展示物を見に展示室を移動することを指示する形を取る。

(1) シートの設問内容

①【西洋古美術】プレートアーマー（西洋鎧）の部品のスケッチ

さまざまなパーツで構成される鎧の特定の部分をブランクとし、スケッチをさせパーツの名前を答えさせている。そして、鎧に装飾があることを指摘し、好みの部品を描かせている。

②【考古遺物】騎士形装飾瓦の出土地を問う

この騎士を象った瓦は他のシートにも取り上げられている。ストレートに出土地（セントジョンズカレッジ）を問うのではなく、「ケンブリッジのどのカレッジを護っていたのだろうか？」と修辭的な表現の問いとしている。

③【東洋古美術】中国仏教の神将像の役割を問う

この神将像はなじみが薄いと考えているのかイラストが入っている。この答えを知るにはキャプションの説明文を読む必要がある。

④【考古遺物】キプロス出土遺物の材質を問う

出土した銅製・鉄製の武具の材質を答えさせている。キャプションに材質が明示されて

いるわけだが、素材の別によって質感の異なることを意識させる。2種の材料の存在の意味についてはもう少し上の年齢層の学習内容だろう。

⑤【考古遺物】ギリシャの壺の輪郭部を描いた図に絵を描かせる

お手本となる展示物の画調からするとやや難しい課題だが、好みの壺の絵柄を描かせている。それに続いて、「ギリシャ人は彼らの戦士を讃えて壺に描いた。ケース4（通路の先頭の反対）の壺を見よ。翼のある勝利の神ニケが戦士に盾と剣を与えているのが見える」と特定の展示物の絵柄に注目させている。

⑥【西洋絵画】トロイ戦争を描いた絵画を見せる

絵の中からアキレスとヘクトールを探させている。どちらが勝者かという問いについてはすでに学習者の知識としてあるものかもしれない。また、別に「誰かが大きな馬に隠れているの見えるか？」と注目点を示している。

⑦【西洋絵画】肖像画を参考に自画像を描かせる

最後にクレイブン伯ウィリアムの肖像に注目させ、学習者の自画像を描かせている。

(2) 設問内容に関する考察

2.でまとめた5つの観点が「フィッツウィリアムの戦い」にどう反映されているか見てみよう。全体としては何室の何番のケースの何を見ようという形で展示室を誘導するハイライト・ツアーの形態を取っている。

展示物に対する観察を促すという点では、①の鎧の部品のスケッチ、⑤のギリシャの壺に描かれたニケの絵、⑥トロイ戦争の絵からアキレスとヘクトールを探し出させ木馬に注目させる部分がある。④のキプロスの金属器は材質に注目させている。考察という点では、このシートはクイズ形式の設問が多く、随所に好みの絵を描かせるワークを散りばめ、楽

しみながら展示を巡るという趣旨で作成されているようで、1ヶ所に留まってじっくりと思索をめぐらす性格ではない。

特定部門に特化する形が多いワークシートにあっては、こうした部門横断型は珍しく、学習者は絵画から彫像、鎧、種々の考古遺物まで多様な展示物を見て回れるようなくみになっているのが特徴である。

4. 考古遺物を見る視点

「フィッツウィリアムの戦い」の部門横断型に対し、続いては考古学の部門に特化したシートが学習者に対してどのような視点を提供しているか見てみよう。「THE FITZ ARCHAEOLOGY TRAIL（フィッツ考古学トレイル）」(2011年収集)は表紙を含めて12ページ立てとなっており、シートというよりも冊子としてのボリュームがある。タイトルもTRAILと付されており、設問やスケッチなどワークの部分以外に字数をかけた解説文が多くを占めており、「フィッツウィリアムの戦い」に較べるとターゲット層はやや高めである。

フォーマットとしては、展示室番号とケース番号を指示し、展示資料名ではなく資料のイラストを提示して展示物を探し当てさせ、説明や質問を加えている。イラストの提示は、先のコルチェスターの事例にも通じる。テキスト情報よりも図像表現の方が展示物に迫り着きやすいという考えもあるが、認知のメディアとして具体的な姿・形を認識させる効果がある。なお、シートの文面は全訳を後段に掲載している。

(1) 古代エジプト

最初の展示物は古代エジプト（後100～400年）のネズミ形木製品。子ども用の玩具を取り上げている。まず、「子ども」という学習者のコンテキストに寄せたところからツアーが始まることになる。「同じような玩具

は今日でも作られています」という一文は遠い昔の技術の高さを説明するとともに、遺物を身近なものに引き寄せる効果がある。車輪が付いていて紐を引くと顎の部分が動くという説明は展示物の細部の形状の観察を促している。

続いて別のエジプト室へ移動し、舟に乗った木製の人形を探させるが、ここにはイラストは付されていない。そして、「古代エジプトの生活について何を物語っているのでしょうか」と問いを発している。エジプト室3つ目のテーマはファラオの胸像の顔の部分がブランクとなっているイラストがあり、そこに自画像を描かせる ACTIVITY である。この描画は、何がしかの学習行為というよりは、細部の観察→展示物に対する考察→描画、という3種の異なったアクションを組み合わせることにより、単調な応答の連続にならないようにする配慮と言える。

(2) ギリシャ・キプロス

ここでは、ギリシャで作られたウサギ形土製香水瓶（前600～501年）のイラストが示される。動物をモチーフとする展示物という点では子どもの関心に引き付けるねらいもあるだろう。香水を今日においても重要なものとし、2000年前と習俗を同じくすることを述べる。過去を遠いものとするのではなく、ネズミ形木製品の時と同じく現在と過去を結びつける試みである。ここでの課題はまた違った趣である。同様に動物を象った別の香水瓶を探させているが、形状に注目させる意図と、「動物を象った」ということが香水瓶であることのヒントとなっている。子供の行動が行き詰まりとならず、正しい方向に導く上で、このヒントの出し方というのが、正答を示していないワークシートにおいて重要な役割を持つ。

雄牛と日輪の装飾の付いたキプロスの土製甕（前2500～2075年）もまた動物がモチー

フとなっているが、どのような注目点が提示されているだろうか。ネズミとウサギはその動物自体がモチーフとなった理由に踏み込んでいないが、ここではそれに触れられる。すなわち、牛は食料としても権威の象徴としても重要だったということ。後者については、角の形状が甕に刻まれた人物画の頭飾りとなっていることを根拠として注目させている。そして、太陽は農耕との関わりが述べられ、遺物の形状から当時の社会のあり方を導き出す解説となっている。形状の「意味」を理解するという点で、それ以前の設問よりレベルが少し上がっている。

(3) トナカイ線刻文石製品

フランス・ドルドーニュ県出土の線刻文の入った石製品（前12000年）は展示物の中でも特に貴重資料の位置付けにあり、シートも秀逸な展開が見られる。最初に ACTIVITY として石器の輪郭を示し、自分の好みの動物を描かせる。すぐ隣のページに同じ輪郭を持つ展示物のイラストが示され、描画のタッチの参考となるよう工夫されている。絵を描いた後に説明がある。つまり、自らが描いたものと実際の展示物とが対比されるしかけである。解説文は石器に描かれたトナカイの線画についてその精密なことを述べる。線画の作者がトナカイを「長時間にわたってこれらの生きている動物を観察し」描いたことを指摘することにより、学習者の注意が一見シンプルな線画の形体に向くことになる。恐らく、その後ろ脚の形状（幼児の絵画の発達段階でよく注目される部分）などのしっかりした描写に気付く。そして、「彼らを狩ったのでしょうか」という一文は狩猟に際しては獲物の行動をよく観察するという行為がともない、石製品がその所産であることを示す。続いて、この石製品の用途を尋ねているが、「持ち歩くに十分な小ささです」とさりげなくヒントの一文を添えている。最後に

同じケースの他の展示物の年代を問い、先史時代の生活をどう表しているかを問う。そこまでの作業の有無によって、最後の問いに対する学習者のモチベーションは大きく変化していると言えるだろう。

(4) ワークをともしない解説

カルタゴ（チュニジア）の遺物も子どもが関わる。小さな子どもを抱いた形の呪術的な人形である。ここでは、神に子どもの病気の快癒を祈る道具であることを述べるに留め、スケッチをしたり設問に答えたりするワークはない。

次のセントジョンズカレッジの騎士形装飾瓦についても説明のみである。誰が掘り出したか（庭師）、今でも掘り出されている、という説明は、考古遺物の発掘が専門家集団による特殊なものではなく身近な出来事であることを印象付け、「君自身が庭を掘った時、見つけるかもしれない時のためによく確認」しておこうと呼びかけている。

1350年代の黒死病流行の際に埋納され、結局そのままとなったチェスタートン・レーンの金銀貨については保管を意図しながら回収に来られなかった持ち主の心情の推測を促す。

(5) 考古学研究の方法論

最後となるイランの陶器碗を題材とした作業は、考古学の方法論に直結したものとなっている。まず、ACTIVITYとして破片が継ぎ合わされた碗のスケッチの欠けているパーツの飾りを描かせている。絵を描かせた後に展示物についての説明をするのは、トナカイの石製品と同じパターンである。そして、①出土遺物が接合されて元の形が復元されること、②衣類の流行を例示し、陶製資料の様式の変化が年代の特定に結びつくこと（編年）、という基本的な研究方法を理解させている。同様に破片が接合された他の展示物への注目を促すとともに、陶器が出土する遺跡はどの

ような場所であるかを問うている。

5. ワークシート設計のテクニックについて

ここでは、“展示物を見せる”ための方法のあり方として、3. 4.で取り上げたフィッツウィリアムの2点について、設問方法の具体的なテクニックについておさらいをしておきたい。

「フィッツウィリアムの戦い」のように学習の進行を物語仕立てで構成する方法は、類例がよく見られるだろう。騎士形装飾瓦について出土地をそのまま提示するのではなく、「カレッジを守護する」という修辭的な表現が用いられていた。そして、最後には評価の言葉で締めくくられる。自画像を描かせるというのは、使用後にすぐに捨ててしまうのではなく、シート自体を記念品として持ち帰ることも意図しており、博物館体験の持続につながる。

描画については展示物そのもののスケッチと自分の好みの絵を描かせる2通りがあった。前者は展示物の注目点を示唆しての観察の促進、後者は主体的な思考の喚起とモチベーションを高める効果があるだろう。後者について「考古学トレイル」では、展示物の模写ということではなく、展示物の輪郭に自分の好みの絵を描かせた後に展示物について説明するというテクニックも見られた。

「考古学トレイル」はスケッチや設問への回答というワークばかりではなく、かなりの字数をかけた解説文を読ませるのが印象的である。アシュモリアンのシンプルな設問構成とは対照的だが、意図する学習方法・効果によってシートの構成自体は大きく変わることである。

「考古学トレイル」では答えに導くヒントの出し方が俊逸だった。例えば、他の香水瓶を探すと言っても、現代のように商品のロゴが印刷されているわけではない。そこで、「動物が象られている」というヒントを示す。ト

ナカイの線画の石製品の用途は、非常に漠然とした問いだが、「持ち歩くに十分な小ささ」という一言がイメージを湧きやすくしている。肌身離さずというニュアンスから様々なものが思い浮かぶであろう。

説明と問いの順序にも注目したい。キプロスの土器では線画の人物が角状の頭飾りを着けていることに注目させている。最初にその理由を問う質問をしてしまうと、あまりにも漠然としてしまうが、前段で雄牛を「権威の象徴」と説明しておいて具体例を見せるという、印象を深めるのに効果的な“伝え方”が意識されている。

正答と解説を付してもよいのではないかと思うが、たいていのシートには正解が明示されていない。設問に対する正答を導くのは難しい問題である。思考を促しつつも誤答の可能性の無い問答を考えるのは容易ではないが、その点でよく考えられた内容であると言える。

イラクの陶器に関するワークと設問に至って、「考古学トレイル」は考古学の方法論の理解というクライマックスを用意する。土器編年の方法について、衣類を事例として説明するなど、学習者のコンテキストに引き付けた例示を活用しながら核心的な理解を導くなどの工夫が見られた

おわりに

今回検討の対象としたワークシートが意図する“展示物の見せ方”については2.の(2)にまとめた通りだが、最後にいくつか気付いた点をまとめてみたい。

まず、SearchやDetective、Questといった用語が用いられているように、数ある中から展示物を探し出すというのが基本的なスタンスと言える。“探し方”には全く任意で選んでくるシートも今回取り上げていない事例にあるが、たいていは何らかの条件付けがなされるか、特定のものに誘導するという役割

を持っている。探させる意図としては、「主体的な選択」と「特定の見せたいものへの誘導」の二通りがある。

個々の展示物に対する理解という点で、発想の転換を要することは、学術的な情報とはひとまず関係なく、「輝くもの」「大きなもの」「小さなもの」という形状の認知に留まる設問のあることである。年少者の発達段階に応じた展示物の見せ方として一考の余地があるだろう。「怖いもの」「好きなもの」といった設問は全く萌芽的なものだが、主体的な思考を導くという点でモノを見るという行為の原点なのかもしれない。特に年少者向けの設問はシンプルであるが故に同伴者による助言が必要と思われる。

そして、子ども自身がそれによって関心を持つか否かはさておいて、フィッツウィリアムの「考古学トレイル」では子どもに関わる展示物をセレクトして見せた。数ある展示物の中から特定テーマによる条件付けをしたセレクトを提示することは一つの方法である⁴。

展示物の具体的などの部分に注目させるか、そしてその意味をどう理解させるか、という努力は展示解説のあり方として年少者向けに限らず、もっと意識されてもよいことなのではないだろうか。その意味で、ワークシートは年少者に対する教材を越えた博物館体験、すなわち展示物を見ることを促すツール足り得るはずである。

註

- (1) 例えば、川上昭吾・杉浦貴史・寺田安孝(2008)『学校と博物館の連携を進める実践的研究』『愛知教育大学研究報告』57、品田早苗(2008)『博物館等施設における学習の視点：旭山動物園のワークシートを事例として』『北海道大学大学院国際広報メディア・観光学院院生論集』4、三宅志穂・山田智尋・野上智行(2009)『小学校教師の専門性に関する事例研究：植物園を活用した理科授業プログラム開発からの検討』『日本

科学教育学会研究会研究報告』24・2、崎山琢人・平賀伸夫(2018)「科学系博物館が作成する学校種・学年別ワークシートの問いの傾向」『日本科学教育学会研究会研究報告』32・10、など。

- (2) イギリスにおけるワークシートの研究については、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、同(2003)「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―」『国立歴史民俗博物館研究報告』108、に簡潔かつ的を射た報告がなされているが、同書では具体的なシートについて個別に検討を加えているわけではない。ワークシートの設問分析については、拙稿(2001)「英国の博物館教育における“思考方法”についての一考察：ロンドン市立博物館「ギャラリー・バック」を素材として」『明治大学博物館研究報告』6、同(2006)「英国の地域博物館における教育手法に関する一考察：ワークシートの設問分析を通して」『明治大学博物館研究報告』11もご参照いただきたい。
- (3) ジョン・H. フォーク、リン・D. ディアーキング(1996)『博物館体験―学芸員のための視点』雄山閣出版、が博物館体験における個人的コンテキストの影響を詳述している。
- (4) リヴァプール博物館では成人来館者向けに「Liverpool Irish Community trail」「Liverpool Black Community trail」というアイルランド系とアフリカ系の移民に関わる展示をピックアップしたリーフレット(A3判二つ折り4頁・カラー)が用意されていた(2015年)。ワークは無いが「trail」という名称に趣旨の共通性を見ることができる。

《資料》ワークシートの翻訳文

凡例：括弧を付した太字部分は筆者註

事例4 The BATTLE OF The FITZWILLIAM

こんにちは。私の名前はクレイブン伯ウィリアム。今日、私はフィッツウィリアムでの君の探究の案内をしよう。我々が出発する前に私は君の手助けが必要だ。31室にある私の同僚騎士の鎧の部品が欠けているようだ。君はそれらを描くことができるか？

これらの空欄は騎士の鎧の種々の部品に相当している。部品の名前を書き入れることができるか？

多くの騎士は鎧や武器を飾りたてるのを好んだ。

ここで飾りの入ったものを見つけられるか？

気に入った武器か鎧の部品を描いてみよう。

それでは、27室に進もう。立ち止まってケース1の鎖帷子をまとった騎士を探そう。彼はケンブリッジのどのカレッジを護っていたのだろうか？

28室へ移動。この人形の入っているケースを探せ。彼の重要な任務は何か？

(中国仏教の神将像のカットが入る)

22室へ移動。ケース7にある武器を探そう。使用されている3種の金属は何か？

1. _____ 2. _____ 3. _____

21室へ行け。君の好みのポットのデザインを描いてみよう。

ギリシャ人は彼らの戦士を讃えて壺に描いた。ケース4(通路の先頭の反対)の壺を見よ。翼のある勝利の神ニケが戦士に盾と剣を与えているの見える。

では、階段を上がって絵画の部屋へゆこう。

6室へゆこう。バッジオ・デ・アントニオが描いたトロイ攻囲の2点の絵画を探せ。

戦いはギリシャ人とトロイ人との間であった。彼らの最上の戦士はアキレスとヘクトール。絵の中に彼らを見つけられるかな。誰が勝者だろうか？

誰かが大きな馬に隠れているの見えるか？

よくやった。これで君も一人前の騎士だ。3室で鎧をまとった私の絵を見ることができるだろう。作者は私を讃え、威勢よく描いてくれている。

この絵と君が今日博物館の探究の中で発見してきた工芸品に触発されて、下の枠の中に君自身を描こう。



事例5 THE FITZ ARCHAEOLOGY TRAIL

博物館の隠された宝物を発見し、過去の秘密を解き明かそう！

(フロアマップが入る)

(ネズミ形木製品のカット) 19室ケース 14

このケースの展示物の中で、木製の玩具のねずみは元々車輪がついていました。紐を引くと動く顎と尾をもっていました。ねずみはエジプトがローマ帝国の一部であった紀元後100年から400年の間に作られました。

昔のエジプトの通りで、この小さな玩具を小さな子どもが引いて歩くのが容易に想像されます。同じような玩具は今日でも作られています。

扉を抜けて次の部屋へ入ると、ナフテフムー

トの墓から出土した資料の大きなガラスケースにあるエジプト人の日常生活を表現した展示物があります。舟に乗った彩色された木の人形を探してみましょう。これらの人々は何をしていたものなのでしょうか。古代エジプトの生活について何を物語っているのでしょうか。

ACTIVITY

古代エジプトの王としての君自身の肖像画を描きましょう。エジプトギャラリーには見るべきたくさん事例があります。

(ウサギ形土製香水瓶のカット) 21室ケース 4

このケースにある展示物を見渡し、死んだ野ウサギの形をした土製香水瓶を探しましょう。この美しく作られたものは紀元前600年から501年のギリシャで作られたものです。

2000年前の人々にとって香水は今日の人々と同様重要なものでした。このケースの中に他の香水瓶を見つけることはできますか？どのような動物が象られていますか？

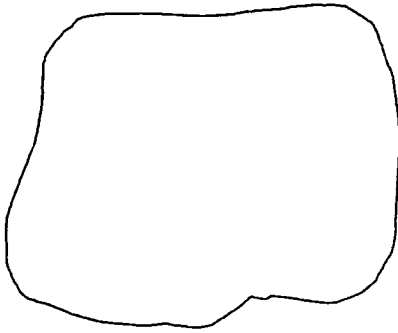
(雄牛と日輪の装飾の付いた土製甕のカット)

22室ケース 1

このケースにある陶器は動物の頭と日輪で飾られた素晴らしい甕です。この陶器の形式—赤く磨かれた容器として知られるのは青銅器時代早期紀元前2500年～2075年のキプロスで作られたものです。

動物は雄牛を表していると考えられています。これらの動物は青銅器時代早期の人々にとって食料として、また権威の象徴として重要でした。太陽もまた重要です。とりわけ穀物を育て始めるようになってからは、よく見てみましょう。角状の頭飾りを着用した線画の人物像を見ることができます。その時代にこれらの動物が大変重要なものであることが再度示されます。

ACTIVITY



旧石器時代に人々は食料とするために狩った動物の絵を描きました。

上はあなたの好みの動物を描く飾り板です。

(トナカイ線刻文石製品のカット)

23室ケース8

このケースにはフィッツウィリアムミュージアムでも最も古い展示物があります。それらの中には平たい石灰岩に刻まれた14000年前のトナカイの絵があります。この展示物は、旧石器時代のフランス・ドルドーニュ県で出土したものです。ブリテン島やヨーロッパをバイソンやマンモスのような動物が歩きまわっていた時代のことです。

よく見てみると、実に精密なトナカイの絵を見ることができます。作者はたぶん長時間にわたってこれらの生きている動物を観察し、たぶん彼らを狩ったのでしょう。この資料が何のためのものか誰も知りませんが、持ち歩くに十分な小ささです。これらがどのように使われたのか考えてみてください。

このケースの他の展示物はどのくらいの古さですか？ それらは先史時代の生活についてどのようなことを語っていると思いますか？

(子どもを抱いた形の土人形のカット)

23室ケース5 (ケース11の反対側)

このケースの展示物の中では小さな子供を抱いている男の土製人形。カルタゴー現在のチュニジアの近くのフェニシアン(フェニキヤン)の聖地で発

見されました。紀元前700年から600年頃のこの類の人形は人々が神や祖先に加護を祈る時に使われました。おそらく、誰か病気の子どもを抱えた者が彼の息子か娘が快方に向かうことを望んで聖地か寺院のような特別な場所に置いておいたものです。

(屋根瓦の騎士装飾の一部のカット)

27室ケース1

鎖帷子をまとった騎士の形をした屋根瓦の破片が見つかるでしょうか？ ケンブリッジのセントジョンズカレッジの敷地に建っていた13世紀の建物にあったものです。

今日もカレッジの花壇を掘る時、庭師は中世の陶器の破片を掘り出しています。次に誰かが君の庭を掘る時—君は何を見つけるかまだ知らないだろう！—のために陶器のいくつかをよく確認しておきましょう。

(木箱に納められた金貨・銀貨のカット)

32室ケース6

ここで我々は2000年にケンブリッジのチェスタートン・レーンで考古学者が発見した秘蔵の金貨銀貨を見ることができます。コインは木の箱に納められ—ここにあるのは複製品—、1350年代に黒死病が国中を席卷した後、持ち主がしばらく安全に保持しようとして埋納したものです。

これらのコインを埋納した人物はそれらを回収に来られなかった。そのため、600年以上も未発見のまま地面の中に埋もれていました。それがついに発見された時の感じを想像してみましょう。

ACTIVITY

陶器の破片の欠けている部分を描いて飾りを完成させ、考古学ジグソーパズルを完成させよう。

(陶製碗のカット) 33室ケース1

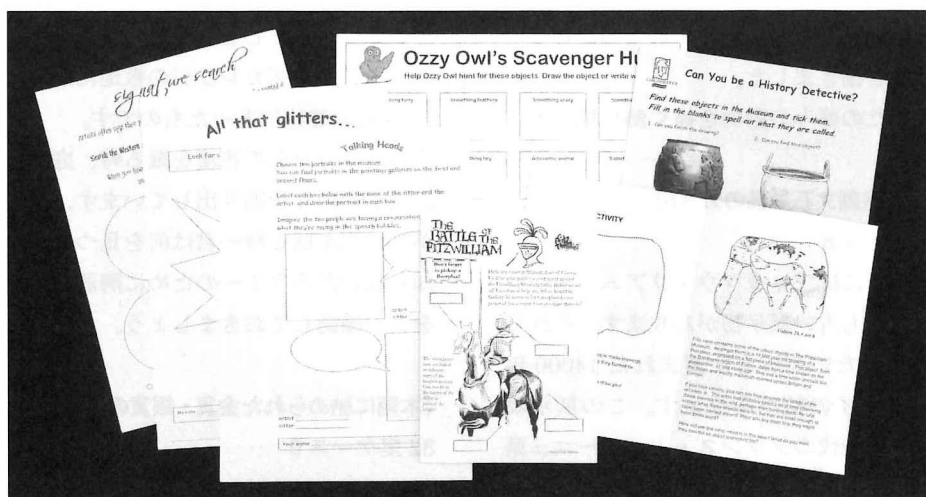
イランのゼジャンで発掘された12世紀に遡るアモール碗を見つけましょう。この碗のような陶製の資料はしばしば破片で見付かります。考古学者はこれらの破片をジグソーパズルのように組み戻し我々に元の形を見せてくれます。

ポットや壺、碗のような陶製資料は考古学者が発掘中の遺跡の年代を特定するのに役立ちます。我々の衣類のように、陶器の様式は時

代とともに変化するので、我々ほどの時代の陶製資料であるかを述べることができます。よく見てみれば、この美しい碗はいくつの破片が組み合わされているかわかります。

他にいくつかの組み戻された碗や壺があるのでしょうか？考古学者が壊れた陶器を発見するのはどのような場所だと考えられますか？

(裏表紙に年表を掲載)



今回分析を加えたワークシート

Analyzing Activity Sheets in England — A Case Study of Exploration for Museum Objects

TOYAMA Toru

Museum is characterized by the presence of their collection. But it is unclear that many of criticism about historical exhibition are directing at historical narratives or displayed objects. We need to consider appealing that characteristic education methods by presence of their objects are indispensable.

In this essay, I will try to take the method of case study of exploration for museum objects in England through analyzing activity sheets which is one of their education tools. Searching the object from exhibition room is basic method. And they give priority to not only their narratives but also observations of the shape and materials of objects. They pay more attention to the detail of objects and understand their meanings. These are significant elements of museum education apart from the narratives of objects.