

富岡市立美術博物館における 学生による教育普及プログラムの開発と実践

奥 西 麻 由 子

Development and Practice of Educational Art Programs
by Students in Tomioka City Museum

Mayuko OKUNISHI

I. はじめに

都道府県規模の公立美術館の教育普及事業は各館の創意工夫によって、近年成果を上げてきている¹⁾。具体的には、様々な年齢層の対象に合わせた効果的なプログラムを用意し、美術に関心のある人、また少ない人にも楽しんで利用してもらえるよう配慮している。特に小・中学生への鑑賞プログラム及びツールなどの開発及び美術館への受け入れは、ここ10年ほどで定着したといえる²⁾。また、教育普及事業には各機関との連携も重視され、地域の学校・大学・企業・作家など幅広い領域と人々との結びつきが見られるようになってきた。しかし、大学との連携に焦点を当ててみると、双方の機関の所在地、大学の学部の専門性、担当教員の研究領域などから物理的に連携が不可能な場合も多々あり、地域によって差があることが明白である。

一方、美術館と大学の連携事業は、大学で学ぶ基礎としての理論、実技を实践として生かす場になりうる。連携事業の内容にもよるが、専門的な知識を有した職員と交流出来ること、実物の作品が存在すること、そしてそれらをどう活用していくか考えるきっかけを提示すること、来館者と直接触れ合うことが出来ることなどが可能となり、多くの学びの要素を含んでいる。

そこで、本論文では本学美学美術史学科の授業、「アートマネジメント演習1」において、富岡市立美術博物館と連携し、学生が教育普及プログラムの開発と実践を行った報告を行う。本研究によって、美術館、学生双方に新しい視点をもたらすと共に、大学と美術館連携の可能性を見出すことを試みる。

II. 美術館と大学の連携事業

1. 関東の美術館と大学の連携事例

先に、美術館と大学の連携事業は地域によって差があると記したが、その現状を見ていくこととする。ここでは関東の大学と美術館の連携の事例を挙げ、その特徴と目的及び内容を概観する。事例の抽出に当たって、連携事業としてみなした事業は、大学、もしくは大学の授業、ゼミ単位で一年以上にわたり、継続的に美術館と連携し、公にその事業について公表している³⁾ものを挙げた。従って、短期での関わり（学生がアルバイトやボランティアのみで関わるもの）については除いている。

(1) 東京都美術館・東京芸術大学「とびらプロジェクト」

2012年より美術館と大学が協力して運営するプロジェクトである。目的は「アートを紹介したコミュニケーションを促進し、オープンで実践的なコミュニティの形成を目指すもの⁴⁾」とされている。東京芸術大学は教員、学生がスタッフとして関わりながら、造形ワークショップの企画や運営のサポート、子どもたちとの対話を通じた鑑賞プログラムの実践、学校との連携事業をサポート等の活動のアドバイス、活動を行っている。また、「アートプロジェクト運営論」という講義の中で「とびらプロジェクト」を取り上げ、「アートコミュニティ形成事業」について、見識を深めていくことを試みている⁵⁾。

(2) 埼玉県立近代美術館・埼玉大学教育学部美術教育講座「ミュージアム・コラボレーション」

2002年より大学の授業の一科目として「ミュージアム・コラボレーション」を設置し⁶⁾、埼玉県立近代美術館の事業「MOMASの扉」において、学生が小・中学生と共に活動する鑑賞プログラムを考案、実践を行う。目的は「美術教育における造形作品の鑑賞教育について、実際の作品をまえにしながら、子どもたちと共に学ぶ⁷⁾」こととされている。学生たちは美術館の教育普及担当と教員のアドバイス、講義を受けながら、美術館における鑑賞活動について様々なプログラム開発を行い、実践的な経験を積んでいる。筆者がかつて調査、実践を行った際は、「椅子探検隊」、「建物探検隊」、「彫刻探検隊」などのプログラムがあり、館内の所蔵品や建物そのものを活かして、鑑賞活動を展開していた⁸⁾。他大学に先駆け事業を展開し、10年間の成果が蓄積されてきた事例として挙げられる。

(3) 千葉市美術館・千葉大学「千葉アートネットワーク・プロジェクト」

2010年より芸術学研究室、千葉大学普遍教養展開科目「文化をつくる」受講生を母体とするプロジェクトとして始まった。目的は「アートを通して学びの機会を提供する」とされ、アートの視点から教育について考え、実践している。美術館との連携は大学、美術館、公立小学校の連携による鑑賞プログラムの作成、実施を行う「鑑賞プロジェクト」が主であるが、その他にも千葉市民ギャラリーと連携した「展示をつくるプロジェクト」、「カフェkaiki」などのプロジェクトも同時に行っている⁹⁾。プロジェクトの構成団体が、千葉大学教育学部芸術学研究室、千葉大学普遍教養展開科目「文化をつくる」「展示をつくるB」、千葉市美術館、千葉市民ギャラリー・いなげ、特定非営利活動法人まちづくり千葉、WiCAN Side-C (WiCAN OB/OGをはじめ、活動を通して出会った方々とつくる会) というように、大学と美術館のみでなく、他組織も加わっていることが特徴である。

(4) 川崎市民ミュージアム・横浜国立大学「アートツール・キャラバン」

2009年より横浜国立大学教育学部芸術系教育専攻大泉研究室、AEゼミが行っているプロジェクト。教職志望学生が、学校や地域施設、地域イベントや美術館などを巡回して造形ワークショップを実践する〈アートツール・キャラバン〉のための教具装置群、〈アートツール〉を創案・製作し、それらによって環境構成された実践プログラムを開発することを目的としている。そして〈アートツール・キャラバン〉の実践を展開し、それに参加する子どもたちの活動様相を分析・考察することにより、ワークショップ実践の教育的意義を子どもの視点から検討するとともに、子どもの造形活動の個別具体的な在り様に対する学生の理解を促し、教員としての資質の向上を図ることを目指している¹⁰⁾。このキャラバンは公園、公共施設、学校などを訪問しているが、川崎市民ミュージアムには2011年より訪問し、ワークショップ等の実践を行っている。その他にも、神奈川県立近代美術館葉山にも訪問している¹¹⁾。

(5) 八王子市立夢美術館・東京造形大学「フラッグギャラリープロジェクト」

2003年より八王子市夢美術館と東京造形大学グラフィックデザイン専攻領域の連携によって継続しているプロジェクト。JR八王子駅から八王子市夢美術館に至る西放射線通り（通称ユーロード）

に学生がデザインしたフラッグを展示し、八王子市民の方々には身近にアートと接する場を、学生には地域と密着した表現の場を提供し、地域の活性化と交流を図ることを目的としている。これまでのテーマは、第1回「夢」、第2回「躍動」、第3回「“みち” “コミュニケーション” アートで結ぶ産・学・公」、第4回「八王子まち遺産」、第5回「デザイン発見 八王子建築」、第6回「咲かせたいハナ」、第7回「ドキドキ!」、第8回「光」、第9回「1」とし、コンペティションを行って来た¹²⁾。

(6) 横浜美術館・城西国際大学「横浜美術館プロジェクト+sensecape Design Project」

2006年より横浜美術館と城西国際大学メディア学部が連携し、展覧会の告知映像やウェブサイト制作するプロジェクトを推進している。「美術館におけるインフォメーションデザインのかたち」として、美術館にて開催される展覧会の告知映像や Web サイト、Podcast など、横浜美術館の広報の一環として、学生たちが作品を制作してきた。その結果を展示し、これまでに制作した作品を映像化し展示するとともに、美術館におけるインフォメーションシステムについて、新たなかたちを提案するという取り組みも行っている¹³⁾。

以上、関東の大学と美術館の連携の事例について挙げてきた。これをみると、(1)、(5)の美術系大学、(2)、(3)、(4)の教育系大学、(6)のメディア系大学ではそれぞれ連携の方法や具体的な実践内容は異なることが分かる。美術系大学においては美術の専門性を生かし、学生たちの作品を展示することで関わりを持つものや、アートコミュニケーションといった視点から場を作りあげていくことを模索していると考えられる。また、教育系大学の連携事業では学校との連携をサポートしたり、将来学生が教師になることを見据えた活動内容が多く、子どもたちとの関わりがその大半を占めている。そして、メディア系大学では美術系大学との関わりに似たかたちともいえるが、学生の作品を美術館の広報ツールなどとして活用するといった新しい方法がとられている。いずれにしても、専門性を生かした実践の場であるということ、美術館と大学が双方向的な関係を結び、連携事業が展開されているといえる。

2. 群馬県の美術館の連携事業の実態

前述の事例として挙げてきた大学と美術館の連携は、関東の中でもより人口が多く、大学数も多い地域で行われている。ここでは群馬県の美術館の連携事業の実態を見ていくこととする。なお、大学との連携のみに焦点を当てると事例が極めて少ないので、大学に留まらず、美術館と他機関との連携を挙げていくこととする。

(1) 群馬県立近代美術館

2013年度においては、教育普及活動として「作品解説」、「講演会・美術講座・コンサートほか」、「ワークショップ・体験型イベント」、「小中学生を対象とした事業」、「友の会」、「ボランティア」、「出前美術講座」などのプログラムがホームページに掲載されている。

大学との連携は本学美学美術史学科の「芸術の現場へ2」において、2004年から2011年に展覧会のサポート活動を行ってきた事例がある。また、2012年度には「美術館アートまつり」に筆者のゼミ生がワークショップの企画を行い、実践を行った。

その他は「スクールサポート」として団体見学で訪れた児童生徒をグループに分け、ボランティアが率いて鑑賞をサポートする事業があり、2011年度は36の団体が利用している。また個別にも解説等の対応を10団体に行っている。また、出張授業として9つの小・中学校に出向いている¹⁴⁾。

(2) 群馬県立館林美術館

2013年度においては、教育普及活動として、学校団体の利用については、滞在時間に応じた教育

プログラムを実施出来るとしているが、内容については、各学校との相談に応じるとしている。また、展示室を使った授業案作成の支援、美術館スタッフとのチーム・ティーチング、アートカードセットを用いた学校訪問鑑賞授業など、相談に応じて展開が可能とホームページでは案内している。そのため、恒例のプログラムとしての表記はなく、展覧会ごとにプログラムを組んで実施している¹⁵⁾。

大学との連携は筆者のゼミで2013年8月にワークショップ「粘土で自分だけの守り神を作ろう！」を催したことが初めての実施になった。その他は同年群馬県立西邑楽高等学校との連携事業「高校生による夏休み宿題相談室」、「高校生による美術館ミニコンサート」を試みている。その他は小・中学校の団体受入れ等が連携事業の主になっているが、群馬県立近代美術館と比較すると、美術館の設置自体が新しいため、連携事業の実績は少ない。

(3) 高崎市立美術館・高崎市立タワー美術館・富岡市立美術博物館

各館共に企画展等に関連した解説、ワークショップ等の事業は開催しているが、市立という規模のため、連携事業の事例はほとんどみられない現状にある。

以上、群馬県内の美術館についてその実態を見てきた。県立の美術館においては普及事業として学校等の受け入れ、連携事業が見られ、プログラムやツールも整っている状況であることが分かる。しかし、市立美術館においては、規模も少ないため、職員数も少なく、普及事業に力を注ぐことの出来ない現状にあると考えられる。また、それに伴い、大学との継続した連携事業は困難な状況にあるということが伺える。従って、関東においても、群馬県内の美術館は連携の事例が少ないため、その可能性を十分に持っていると考えられる。

III. 富岡市立美術博物館における連携事業

1. 連携事業に至る背景

以上の群馬県の美術館の実態を踏まえ、各施設共に大学との連携事業が継続して行われていないことから、筆者は大学と美術館が連携していくシステムを構築していく試みを行った。まず、群馬県立近代美術館に2012年7月に赴き、普及事業担当者に連携の提案を行った。そこで、年度のスケジュールの中で1、2月に開催される「美術館アートまつり」へのゼミ単位での参加を希望した。2009年から始まり、2013年で四回目を迎えたこの催しは来場者も定着し、子どもから大人まで美術館で数種のワークショップを行い、多くの人が足を運んでいる。ここではゼミ生二名ずつが二回のワークショップの中心となり、企画を考え、美術館職員にプレゼンテーションを行った後、実践となった。その結果を受けて、当日視察に来ていた群馬県立館林美術館の職員とも連携事業の話が展開し、2013年の8月に企画展にちなんだワークショップを開催した。

その後、筆者が参加した公務の会議において、富岡市立美術博物館の学芸員と同席し、県立美術館との連携事業の紹介を行う中で、同じく連携事業を試みる事が決定した。実際の実践にあたっては、授業で開発したプログラムを行うということ、大学との連携は初めての試みなので、実験的に開催するという事、双方の同意のもと共催という形で実施することが決まった。

2. 実践内容

(1) 「アートマネジメント演習1」の授業概要

プログラムの実践に当たっては、筆者の担当する授業「アートマネジメント演習1」で展開することとした。この授業は、アートマネジメントの基礎となる実践演習を行うものである。昨年は実

践の場が確保できなかったため、授業内においてプログラムの開発と模擬実践を行ったが、本年度は主にこどもを対象とした美術館でのワークショッププログラムをグループで開発し、実践まで行うこととした。本授業により、美術館という場で、子どもを対象にすることで、どのようなアプローチが効果的か、その視点を学ぶことを目的としている。また現場での実践を行うことで、実際の教育普及プログラムの成り立ちから実践、考察とまとめまでを体験し、その意味と意義を各自で問うこととした。

次の表1が授業内容である¹⁶⁾。

表1 「アートマネジメント演習1」の授業内容

第1回	4月15日	ガイダンス
第2回	4月22日	美術館におけるプログラムの事例紹介
第3回	5月1日	プログラムレポート紹介
第4回	5月13日	美術館における教育普及、プログラムの意義について検討
第5回	5月20日	実践演習 子どものための美術館鑑賞プログラム開発（以下同様） （グループごとにテーマに沿った内容検討）
第6回	5月27日	実践演習（グループごとにテーマに沿った内容検討）
第7回	6月3日	実践演習（鑑賞プログラム用ツール制作①）
第8回	6月10日	実践演習（鑑賞プログラム用ツール制作②）
第9回	6月17日	実践演習（プレゼンテーション演習①）
第10回	6月24日	実践演習（プレゼンテーション演習②）
第11回	7月1日	実践演習（プログラム決定・各班で準備）
第12回	7月8日	実践演習（プログラム用作品試作、道具、素材研究）
第13回	7月22日	実践演習（模擬演習）（企画書最終決定、提出）
第14回	7月29日	実践演習（模擬演習）（チラシ配布先分担）（当日の連絡）
第15回	8月10、11日	美術館での実践（二日のうちどちらか一日に参加）

(2) 実践までの準備

ここでは具体的にどのように準備を進めてきたか、授業の概要を記していく。

【第1回 ガイダンス】

当初のシラバスの内容（実際の現場での実践とは記載していない）と変更があったため、その旨を告知し、授業概要について伝えると共に、美術館という場所で責任を持って活動が可能である学生に受講して欲しいと案内を行った。

【第2回 美術館におけるプログラムの事例紹介】

プログラムの開発を行う前に、全国の美術館で実施されているプログラムを紹介した。取り上げた事例としては東京都、埼玉県、群馬県などの近隣の都市、地域の美術館である。ここでは美術館の規模によってもプログラムの数などに差があること、また内容についても地域差があることを伝えた。その後、実際に受講生が気になった美術館を取り上げ、どのようなプログラムが行われているか調査し、レポートにまとめる課題を出した。

【第3回 プログラムレポート紹介】

第2回の課題を受け、調査してきた内容を全員が発表し、日本地図にその実態をまとめた(図1)。調査内容は各自の自由としたので、出身地域やこれまで訪れたことのある美術館、また注目している美術館などが挙げられた。この調査により、各館で様々な取り組みがなされていること、通常で

第7、8回では試作品及び活動に使用するツール制作を行った。グループごとに材料を準備し、各自のアイデアにもとづき制作を行いながら、実際の活動で懸念されること、配慮が必要なことなどを明らかにしていった。実際にツールや試作品を作ることで、アイデアの段階では見えていなかった事柄が明らかになり、改良が必要なグループは内容を変化させていった(図2、3、4)。



図2 「海を作ろう」の試作



図3 「エコすき!紙すき」の試作



図4 「みんなでミンミン!」の試作

【第9回 実践演習 (プレゼンテーション演習①)】

以上の過程を踏まえ、各グループで内容をまとめたものをパワーポイントのソフトを使用し、プレゼンテーションの演習を行った。ここではほかのグループに対して内容を紹介し、互いに質疑応答を行った。次週に美術館の学芸員にプレゼンテーションを行うための演習を兼ねて、また改良点やわかりにくい個所がないかなど内容を詰めていくことが出来た。

【第10回 実践演習 (プレゼンテーション演習②)】

富岡市立美術博物館の学芸員二名に大学に赴いてもらい、先週同様にプレゼンテーションを行った。グループごとに内容を発表し、具体的な実践方法など美術館側からの視点で助言をしてもらった。学生たちは美術館の状況や実態を把握すると共に、実践に向けて意識を高めることとなった。また、他者にプレゼンテーションを行うことで、企画概要を分かりやすく伝えるための工夫が必要になるということも認識された(図5、6)。



図5 各自で分担を決めてプレゼンテーションを行う



図6 試作品を用いて解説する

【第11、12回 実践演習 (プログラム決定・プログラム用作品試作、道具、素材研究)】

前回のプレゼンテーションを受け、実際にプログラムの実施が可能かどうかを美術館側に判断してもらった。その結果、すべてのグループの内容も実施可能となり、本格的に準備を開始した。話し合いをさらに重ね、プログラム用作品試作、道具、素材研究などを詳細に行っていった。また、使用する備品等についても予算配分を行った。

【第13、14回 実践演習（模擬演習）】

準備としてのまとめの段階では、グループごとに模擬演習を行った。プログラムの内容を実際にどうやって実施するか、他のグループの学生数人に参加者になってもらい、説明、誘導、声掛けの演習、作り方の説明、出来上がった作品の引き渡し、保管方法など一連の流れを行った。ここでは実際に他のグループの学生が参加することにより、さらなる改良点や参加者としての意見を互いに述べ合う姿が見られた。分かりにくい個所などはグループごとに再検討を行った（図7、8、9）。

同時に第13回では完成したチラシを全員で県内の施設に配布するよう、分担を行った。また、第14回では実践日当日のスケジュールを確認し、美術館でのワークショップ実践の際に注意することなどを詳細に知らせ、当日まで各グループが準備を行って来るように促した。



図7 「ステンドグラス」の模擬演習



図8 「富岡スゴロク」
の模擬演習



図9 スゴロクの駒づくり模擬演習

【授業外 ゼミ活動】

授業の受講生が多数だったため、美術館に5月18日(土)に学外活動として、筆者のゼミ生4年生3名と下見に赴いた。ゼミ生は授業の中でもリーダーシップを取り、活動を展開することとした。館の学芸員との打ち合わせに同席し、連携事業の進め方などについて話を聞いたり、質問等を投げかけた。その後会場を下見し、実際のプログラム開発のイメージをつかむこととした（図10、11）。



図10 市民ギャラリーの下見

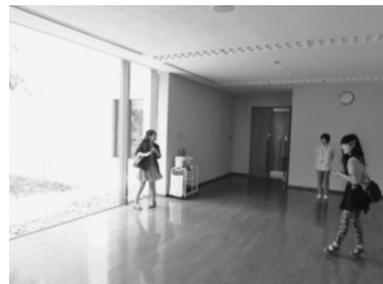


図11 視聴覚室の下見

【教員・美術館側のサポート】

準備期間において、プログラムの開発に関しては学生主体で行い、助言を与えるという程度にした。筆者は美術館との連絡を密にとり、進行状況、プレゼン資料の送付、チラシ作成、消耗品購入、当日の移動手段（群馬県のバス）の確保、大学HP等の掲載連絡などを行った。また、美術館側には、場所の提供、下見打ち合わせの協力、共催開催の手続き、富岡市報への掲載、市内各所へのチラシ配布などを行った。

(3) 実践当日

以上の準備期間を持って、実際に開催することとなったプログラムは以下の表2にまとめてある。また図12、13がワークショップのチラシである。

表2 ワークショップ内容表

日程	ワークショップ名	部 屋	時間	人数	内 容	作品サンプル
8/10	みんなでミンミン!!～夏の虫を作ろう～	市民ギャラリー	10:00～ 12:00 13:00～ 15:00	制限なし	新聞紙とチラシで夏の虫を作って遊びましょう。セミ、カブトムシ、クワガタなど好きな虫を作ることができます。	
8/10	好きなものは何?描いてみよう!	市民ギャラリー	10:00～ 12:00 13:00～ 15:00	15	大きな紙に、自分をかたどって、その中に好きなものを描いたり、デコレーションして絵を楽しみましょう。	
8/10	エコすき!紙すき!	創作室	10:00～ 12:00 13:00～ 15:00	30	牛乳パックがメッセージカードになる? 紙すき体験で紙が出来るまでの仕組みを知ることができ、エコの意識も高まります。	
8/10	キラキラステンドグラスをつくろう!	視聴覚室	13:00～ 15:00	30	様々な形の赤・青・黄・緑のセロハンを組み合わせ、オリジナルのステンドグラス風の作品を作ります。	
8/11	巨大トミオカスゴロクで遊ぼう!	市民ギャラリー	10:00～ 12:00 13:00～ 15:00	30	ヤクルトの容器を使った車を作り、それを駒にして巨大富岡スゴロクで遊びます。富岡の魅力を再発見できるかも!?	
8/11	うちわに描こう 私の夏休み	市民ギャラリー	13:00～ 15:00	25	夏休みの思い出や、夏休み中にしたいことを描き、オリジナルの手作りうちわを作ります。	
8/11	海を作ろう!絵具で魚探し	創作室	13:00～ 15:00	25	足に絵具をつけて、模造紙の上を歩いてみよう。隠れていた魚が見つかるよ!小さなお子さんでもからだを使ってアートを楽しもう! 参加記念のプレゼントも用意しています。	

8/11	美術館に水族館をつくろう！	視聴覚室	13:00～ 15:00	20	水中の生き物できらきらしたモバイルを作り、ミニ水族館を作ります。窓辺の水族館を楽しもう。	
------	---------------	------	-----------------	----	----------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------



図12 チラシ (表面)



図13 チラシ (裏面)

次に各グループの実施状況について述べていく。

【みんなでミンミン!!～夏の虫を作ろう～】メンバー 5名(4年2名、3年3名)

新聞紙や広告の紙を使用して虫を作り、会場内に設置した木に展示をするというプログラムである。夏休みに子どもたちが富岡の自然に触れた思い出を作品に表すことが出来るように工夫した。人数制限もないため、市民ギャラリーに敷いたブルーシートの上で、子ども、保護者、学生が対話をしながら自分たちの虫作りを楽しんだ。一時的に作品を展示することによって他の参加者の作品も見ることが出来、お互い新聞紙を使って様々な表現が可能になるということに気付いた様子であった(図14、15)。



図14 新聞紙を使って自由に虫を作る



図15 出来上がった作品を展示している様子

【好きなものは何?描いてみよう!】メンバー 3名(3年3名)

ロール紙を適当な長さにカットしたものに、参加者が寝そべり、自分のかたちを保護者や学生に

描いてもらう。そこにクレヨンやマーカー、各種素材を使用して自分の好きなものを描いていくというプログラム。メンバーの数が少なく、一組の参加時間もかかるため、ゆっくりとお互いが対話をしながら進めた。参加者の大半が幼児～小学校低学年ということもあり、寝そべる行為に及ぶまで多少時間がかかることもあった。完成した作品は市民ギャラリーの壁面にしばらく展示し、他の参加者の作品を鑑賞する様子も見られた（図16、17）。



図16 自分のかたちを描いて好きなものを貼っていく



図17 出来上がった作品を一時的に展示する

【エコすき！紙すき！】メンバー 4名（4年1名、3年3名）

牛乳パックや洗濯糊などの日常品を使用して簡単に出来る紙すきを行い、エコロジーに関心を促す実施したプログラム。紙すきを体験したことのなかった家族連れなどは特に保護者がその制作方法を聞き取る姿が見られた。作業中の汚れ等も懸念されたため、紙すき体験を行った後は学生たちがドライヤーで乾燥させ、他のプログラムを体験した後、取りに来てもらうという方法で行った。実施の際、乾燥が間に合わず、美術館の電源を落としてしまうといったこともあったため、電化製品の使用などは反省点も多かった（図18、19）。

【キラキラストンドグラスをつくろう！】メンバー 4名（大学院生1名、3年3名）

数種のセロハンを丸、三角、四角などにカットしておき、それらを自由に配置してラミネート加工を施し会場に展示するプログラム。午後のみの実施であったためか、最も会場が賑わい、開始前の時間から来館者が並ぶという状況が見られた。予想外の反響に椅子が足りなくなり、急きょ席を変え対応した。作品は美術館のガラス面に一時的に展示し、お互いの作品を鑑賞し合うことが出来た（図20）。



図18 作り方を説明する



図19 押し花を入れていく



図20 好きな形を並べる

【巨大トミオカスゴロクで遊ぼう！】メンバー 5名（4年1名、3年4名）

ヤクルトの容器を使い、スゴロクの駒となる車を作り、学生が制作した大きなスゴロクで遊び、富岡について学んでもらうというプログラム。実施日前日までスゴロクを制作し、富岡の名所を描

くことで、まちの理解も促すことが出来た。1日実施のプログラムのため、一度遊んだ子どもたちが数回訪れるといった場面も見られた。メンバーの学生が大人しく、声掛けなどにやや自信を持っていない様子が見られたが、次第に交流がなされていった(図21、22)。

【うちわに描こう私の夏休み】メンバー 3名(4年1名、3年2名) *当日2名で実施

市販のミルパックうちわを用いて、夏休みの思い出を参加者に描いてもらうプログラム。時間がかかるため、参加者は丁寧に制作を進めていく様子が見られた。実施までにメンバーが欠席をしたり、連携が取れないことが多く、問題点も多かった。当日は2名での実施となったが、少人数ならではのコミュニケーションを取り、子どもたちと交流していた(図23)。



図21 駒を段ボール等で作る様子



図22 スゴロクを楽しむ



図23 うちわに好きな絵を描く

【海を作ろう!絵具で魚探し】メンバー 4名(4年1名、3年3名)

予めロウで魚を描いた巨大な紙に参加者が足に絵具をつけて歩き、魚を探すという身体を使ったプログラム。実施までに絵具の扱いや足の汚れの処理など、十分にシュミレーションを行った。幼児の参加者が多かったため、学生がサポートをしながら魚を探すように促した。最終的には多くの参加者が一堂に魚を探す状態になり、共同で作品を完成させることとなった(図24、25)。

【美術館に水族館をつくろう!】メンバー 4名(4年2名、3年2名) *当日3名で実施

数種の魚の型紙を用意し、クリアファイルを用いて型紙通りに切って組み立てると立体的な魚が出来、それらをモビールのようにガラス面に展示するというプログラム。実施までに型紙の大きさや組み立て時間を綿密にシュミレーションして行った。当初クリアファイルを組み立てることで完成の予定であったが、参加者がマーカーで模様を描き始めたりと、独自の展開が見られた。またこのプログラムは大人の参加者も多く、型紙をもらって帰るといった姿も見られた(図26)。



図24 足に絵具をつけて魚を探す



図25 自由に動き回る様子



図26 ガラス面に展示し作品鑑賞

3. 考察

(1) 参加者側

ワークショップ参加後に、参加者にアンケートをお願いした。その結果が表3にまとめてある。多くの参加者が一日4つ実施されたプログラムの数種に参加しており、美術館内を回りながら、各プログラムを楽しんでいたことが分かる。また、チラシには各プログラムに参加すると押すことの出来るスタンプも用意したため、両日すべてのプログラムに参加したという人もいた。学生がプログラムを実施することで、未熟な点多々あったが、来館者にとっては美術館で展示以外にも自分で作品を作るという活動に携わることが出来たことで、喜びを感じた人も多くいたようである。

今回のワークショップ参加者は、当初予想していた小学校低学年程度の子どものみでなく、2歳～5歳の幼児が主であった。従って、内容によっては難しいものもあり、幼児を対象としたプログラム開発も試みる必要がうると感じた。また、自由記述をみると、部屋の問題や広報の問題が挙げられている。広報の点では、大学と美術館の連携事業という性質上、数か月前からの告知が出来ないという現状にある。しかし今回の参加者の実態を踏まえ、部屋の割り振りなどについては改善の余地があるといえる。

表3 参加者アンケートの結果

①この催しをどちらで知りましたか？（両日合計）						
チラシ	富岡市報	美術館ホームページ	学 校	知人から	通りがかり	無記入
11	11	1	3	2	0	1
②ワークショップについて当てはまるものに○をつけてください。						
とても良かった	良かった	どちらともいえない	悪かった	とても悪かった	参加していない	無記入
16	7	1	0	0	0	2
③学生の対応全般に関して						
とても良かった	良かった	どちらともいえない	悪かった	とても悪かった	参加していない	無記入
21	2	0	0	0	0	2
④ワークショップの開催について感じたものに○をつけてください。						
開 催 時 期	良い	23	どちらともいえない	3	悪い	0
開 催 時 間	良い	24	どちらともいえない	1	悪い	0
開 催 場 所	良い	23	どちらともいえない	1	悪い	0
今 後 の 継 続	継続してほしい	24	どちらともいえない	0	継続しなくていい	0
ワークショップ参加者 8月10日 55名 8月11日 30名 アンケート回答者 8月10日 21枚 8月11日 6枚						
自由記述	<ul style="list-style-type: none"> ・巨大トミオカスゴロクとても楽しかった。車を作るのが特に良かった。 ・年齢問わず夢中になっていました。ぜひまた開催してください。 ・自分でできるのがとても楽しいようでした。お姉さんがとてもやさしいと言っていました。 ・子どもがとても喜んでいたので連れてきてよかったです。 ・ふだん家でできないものが3つもできてとても楽しかった。 ・富岡市報で知ったのですが、もう少し詳しく載せていただきたいと思いました。 ・楽しかったです。学生の皆さんありがとうございました。 ・スタンドグラスは待ち時間が長かったので、子どもが飽きてしまってもうまく作れなかったのが部屋が広いと良かったと思います。 ・二日間通うのは大変なので1日で全部のコーナーが体験できると良かったです。 ・何気なくふらっと立ち寄っただけでしたが、思った以上に楽しめました。ありがとうございました。 					

(2) 学生側

次の表4に学生たちの「授業全体で学んだこと、成果のあったこと、今後の課題」の意見をまとめた（実施を終えてレポート提出したものから抜粋）。

表4 レポート「授業全体で学んだこと、成果のあったこと、今後の課題」

- ・事前にいろいろ想定していても、予期せぬ事態というのは必ず出てくるので、その時に素早く臨機応変に対応することが一番大切であると感じた。
- ・他者との意思疎通や連絡伝達の重要性を感じた。
- ・どういう目的で、どんなことを学んで欲しくて企画するのかをまずベースにおき、どういう風にしたら楽しめるものになるのかを考えて構想を練るには、広いアンテナと知識が必要になると思った。
- ・グループワークの大変さを良くも悪くも強く実感した。やろうと決めたプロジェクトがどんなに良くてもそこに至るまでが大事であって、実現可能な範囲というか無理のない所で進めるべきだったと思う。
- ・子どもたちの様子をみていると、最初は控えめで後から元気になってきたので、雰囲気を作り出すことも必要だと思った。
- ・またこのような機会があったら臆せず初対面の来館者と円滑にコミュニケーションがとれるようにすることが課題だと思った。
- ・本番が一回しかないものは、当日のシュミレーションをしっかりと行い、トラブルのないように話合っておかなければならないということを痛感させられた。
- ・学芸員の方にプレゼンしたときが一番緊張しました。学生内で盛り上がるのではなく、外部の方に企画について伝えるのはとても難しいなと思いました。
- ・このようなグループで行う際、やるといったことをやってこない、連絡しない、ということがどれほど困ることになるかよくわかった。自分も気を付けたい。
- ・実際に準備から本番まで行ってみて、お客さんの気持ちを考えることが大切だと感じました。
- ・少人数だとどうしても人手が足りなくなってしまう、効率の良い動き、事前の準備の大切さを学んだ。
- ・地域静とどう向き合うのか、子どもの目線を大切にコミュニケーションを図る。
- ・こちら側があまり人が来ないだろうと思っていることでも、参加者側からしたら面白いことだったり、やってみなければわからないことが多かった。
- ・ワークショップであっても準備には数週間かかるし、一人ではどうにもならない。これは決して「自分だけの活動」ではないのだと強く感じた。
- ・準備も大切ですが、その後のイメージトレーニングも大事だと感じました。どんな状況にも対応できるようにしたいです。

これみると、参加者の反応を見て自分たちの活動を振り返ると共に、さらなる課題が多く挙げられていることが分かる。特にメンバーとの連絡、コミュニケーションの重要性について、また当日までの入念な準備と様々な場合への対処やシュミレーション、臨機応変な対応などを挙げている。また、学内で企画を考えている際の自分たちの目線だけでなく、来館者、保護者、子どもたちの目線になって考えることの大切さに気付いた学生もいる。本レポートでは他にも「準備までの感想・反省」、「実際の活動に関して感じたこと・反省など」、「参加者の反応、印象に残ったこと」、「他の班の活動を見て感じたこと」、「美術館でのワークショップ開催について感じたこと、その意義」などの項目も記載している。本レポートはワークショップ終了後に締め切りを設け、コピーしたものを美術館側に送付し、学生たちの生の声を伝えた。

(3) 考察

以上、参加者側から、また学生側からの視点で考察を行ってきた。ここでは全体のまとめとしての考察を述べていく。

富岡市立美術博物館における大学と美術館の連携事業としては、初めての試みにも関わらず2日間で合計8つのプログラムを実施するという状況であったため、予想外の出来事なども多かった。しかし、特記すべき事故等もなく、安全に終了することが出来たこと、参加者には満足感を与える

ことが出来たことは一定の成果を納めることが出来たと感じる。

今回美術館との連携事業において、大学の授業で開発したプログラムを実施するという点で、学生たちの意識の変化が現れたということが非常に大きい成果だったと感じる。授業内で準備を進めている段階では、毎回のようにグループ内の連携の重要性を述べてきたが、それでも連絡不備、遅刻、コミュニケーション不足などの面が浮かびあがっていた。しかし、実践を終えてその活動を振り返ることで、学生たちの意識の中に、プログラムを実施すること、そして対外的な場で活動を展開することの意義が芽生えたとみられる。学生にとって美術館という場が活動のフィールドになった場合、そのプログラムの質そのものを高めていくことは今後の課題となるが、社会性を持つといった点で重要な活動であったと考えられる。

IV. おわりに

本研究においては、富岡市立美術博物館という市立の施設と連携した事業を試みたことで、大学側、美術館側、そして来館者側にも新たな視点をもたらすことが出来た。また、初めての実施ということから、互いの機関が連携をすることで、これまで出来なかった事業が展開出来ることが明らかになった。双方の観点からその意義を挙げると以下のことがいえる。

大学側からみて、一つ目に学生の学びの場を社会の場に展開することが出来るという点である。二つ目に、大学の使命である地域連携のひとつとして地域の機関との連携が可能になるという点である。また美術館側からみて、地域の大学と連携することで規模の小さい館でもこれまでに実施が困難であった事業を試みる事が出来るという点である。

今後の課題としては次のことが挙げられる。このような大学と美術館また博物館等の施設の連携のシステムを構築し、これまで連携事業が存在しなかった地域などでもその実施が行えるように整備を進めていく必要がある。また学生自身がより主体的に社会の場と繋がる意識を高めていくことで、将来的にアートマネジメントに携わる人材の育成も視野に入れることが必要になってくる。

(謝辞) 本事業を進めるにあたって、富岡市立美術博物館館長染谷茂様、学芸員伊藤克枝様、肥留川裕子様、館の職員の方々には大変お世話になりました。この場を借りて御礼申し上げます。

*本研究は平成25年度群馬県立女子大学特定研究費「群馬県内の美術館における学生による教育普及プログラムの開発と実践」を活用したものである。

註

- 1) ここでは公立美術館としているが、私立の美術館においても普及事業を独自に充実させている館もある。例えば森美術館ではどの年代の来場者も有効に美術館を活用できるようなサービス、プログラムを用意している。しかし、全体的にみると主に公立美術館の普及事業が安定した事業を展開しているため、そのように表記した。
- 2) 株式会社丹青研究所『平成22年度文化庁事業 博物館の教育機能に関する調査研究報告書』2011、株式会社丹青研究所、p.14のデータでは、「小・中学校、高等学校の受け入れ」が全国の657館(アンケート回答)の76.4%を占めている。また、「大半の館が何らかの形で学校と連携した教育普及事業を実施している」と記されている。
- 3) 公にはホームページ、紀要、美術館年報等の資料において発表している事業を指す。
- 4) 「とびらプロジェクト」HP <http://tobira-project.info/>参照 及び関連チラシ参照
- 5) 「東京芸術大学シラバス」東京芸術大学、2013、p.643参照
- 6) 榎原弘二郎『地域連携科目「ミュージアム・コラボレーション (美術館での鑑賞指導実習)」の意義

- と課題』埼玉大学紀要 教育学部 (教育科学)、52(2)、2003、p.49参照
- 7) 埼玉大学教育学部 HP http://www.saitama-u.ac.jp/edu/content/dept_test3_01_02b_ma.html 参照
 - 8) 拙稿『彫刻の鑑賞手立ての提案～ミュージアム・コラボレーションの実践を通して～』大学美術教育学会誌 42号、2010、pp.74-77参照 調査を行った2003年から2010年では「アートの森」という名称で各プログラムが展開された。
 - 9) 千葉アートネットワーク・プロジェクト HP <http://www.wican.org/>参照
 - 10) 大泉義一「横浜国立大学 AE ゼミナール〈アートツール・キャラバン〉のご紹介」横浜国立大学 教育人間科学部 学校教育課程 美術教育講座、2010参照
 - 11) アートツール・キャラバン HP <http://www7b.biglobe.ne.jp/~oizumi-labo/labo/wsc.html> 参照
 - 12) 東京造形大学フラッグギャラリープロジェクト HP <http://www.zokei.ac.jp/collaboration/case/11.html> 参照
 - 13) 城西国際大学メディア学部 HP http://www.jiu.ac.jp/media/topics/2010/jiu_fes2010.html #03 参照
 - 14) 「群馬県立近代美術館年報 平成23年度」群馬県立近代美術館、2013、pp.51-52参照
 - 15) 群馬県立館林美術館 HP http://www.gmat.pref.gunma.jp/menu_forkids.html 参照
 - 16) 本来最終回の授業は月曜日に行うものであるが、現場での実践というかたちをとったので、美術館のスケジュールとも相談し、8月10日(土)、11日(日)に開催することとなった。学生はいずれか一日の参加となった。

図の出典：筆者撮影（図2～26）なお、出典にあたり、学生及び参加者には承諾を得ている。