

小・中規模科学館における 「全館イベント」のすすめ

釧路市こども遊学館 学習担当 角田真穂

1. はじめに

釧路市こども遊学館では特別展・企画展とは形式の異なる「全館イベント」を重要事業に位置付け、年8回程度開催している。本稿ではこの全館イベントについて、2018年3月24日～4月4日に開催した「春みっけ！カラフルイースター」を例に紹介したい。

2. 釧路市こども遊学館について

当館は、釧路市青少年科学館を前身とする科学館と児童館の機能を併せ持つ社会教育施設である。2005年7月にオープンし、今年で13周年を迎えた。「遊びと学びの融合」を理念としており、館内には参加体験型の展示が多数設置されている。

主な設備には、児童館機能を持つ1階「あそびらんど」、科学館機能を持つ3階「ふしぎらんど」、書籍やインターネットで学習ができる4階「ものしりらんど」、1階から4階まで螺旋状のスロープで行き来ができる高さ15mの吹き抜け空間「のっぽスタジアム」がある。さらに、120名収容可能なプラネタリウムでは年代に合わせた番組を1日4回上映している。

釧路市は北海道の道東に位置する総人口約17万人、小学校の1学年あたりの生徒数約1400人の市である。残念ながら釧路市の人口は毎年減少傾向にあるが、当館の入館者数は開館当初から毎年10万人前後を維持しており、2018年11月3日には累計来館者数140万人を達成した（図1）。設備の大規模なリニューアルがない中、入館者数を維持できているのは年間を通して工作会・実験教室など工夫を凝らした多くのイベントを開催していることや、表題の「全館イベント」でリピーターを飽きさせない工夫を行っている成果だと考える。上述した地域の人口減少に加え、予算の削減、展示物の老朽化など様々な課題を抱える中、こども遊学館の魅力が色あせないようスタッフの工夫と手作りで作り上げる当館の「全館イベント」をご紹介します。

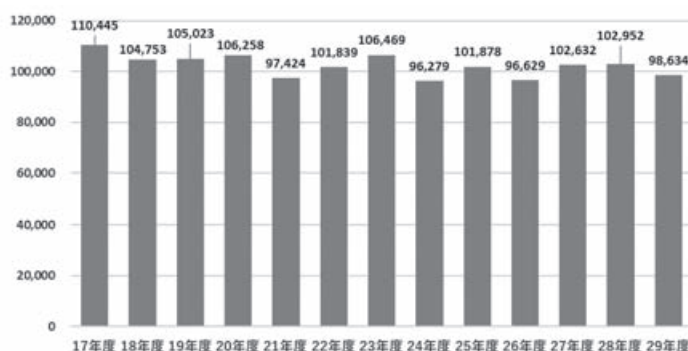


図1 年度別入館者数

3. 「全館イベント」

本稿で全館イベントと称するものは、パネル展や、別室で行う特別展とはすこし異なる。全館イベントの特徴は、常設展示室内全体を会場とすること、通常業務の担当の枠を超えて企画運営を行うこと、日常的に行っているワークショップ・サイエンスショーなどの事業も巻き込んで館全体の統一感を持たせることである。そのため、全館イベント開催期間中は館全体の雰囲気が大きく変わり、イベントごとにプチリニューアルしたかのような印象を来館者に与える。実施期間は全館イベントによって異なっており、最長のものは約1か月にわたって行われる「夏休みイベント」、短いものでは10月の3連休に行われる「遊びんピック」などがある（表）。

29年度 イベントテーマ	実施期間		入館者
ゴールデンウィークイベント	4/29～5/7	9日間	7,235人
夏休みイベント	7/22～8/16	26日間	15,950人
宇宙の日イベント	9/16～9/18	3日間	1,378人
遊びんピック	10/7～10/9	3日間	4,971人
クリスマスイベント	12/16・17	2日間	888人
冬休みイベント	1/4～1/15	12日間	5,068人
とり+かえっこ	2/17・18	2日間	1,208人
春休みイベント	3/24～4/4	12日間	6,206人

企画内容によって大学や博物館など他施設に協力を依頼することもあるが、基本的に事業に関する物品（パネル、ハンズオン展示物、装飾物、映像制作など）の外注は行わず、すべてスタッフの手作りであることも当館の全館イベントの特徴の一つである。そのことで、以下のメリットが実現する。

- ①低予算：手作りで行うことで必要な経費は材料費のみとなるため、なんとといっても低予算で行うことが出来る。参考までに春休みイベントの予算は毎年5万円に設定されている。工作や実験ワークショップは基本的に参加費無料で提供しているため、これらの材料費も含めた金額である。
- ②スピーディ：基本的に外注は行わないため、すべての作業がスピーディに行われる。発案からイベント実施までの期間も約3か月と短期間で行われる。
- ③不具合への対応・来館者のニーズを即日反映できる：ハンズオンのものに関しては、イベント初日に壊れる、設置したもののうまく作動しない、などの不具合も多くみられるが、撤去することなく作成したスタッフがその場で修繕を行う。また、来館者の理解度や、展示物の操作の難易度など来館者の反応を見ながらイベント開催期間中にも修正を加えることが出来る。

当館の通常業務は5つの担当部署に分かれておりそれぞれ専門分野も異なるが、全館イベントを担当するイベントメンバーはこれら担当部署からランダムに3～5名が選出される。ゆえにイベントメンバーは全員得意分野が異なり、手作りながらも深みのある全館イベントとなっている。

全館イベントを構成するうえで、当館の理念や特徴も合わせて留意している点は、遊びと学びの融合となること、ハンズオンが多い体験型であること、字が読めない未就学児も参加できること、科学に興味を持ってもらえる仕掛けをすること、などである。

4. 春休みイベント「春みっけ！カラフルイースター」

ここからは、全館イベントの全容について、2018年3月24日～4月4日の12日間にわたり開催した春休みイベント「春みっけ！カラフルイースター」を例にご紹介したい。和訳では復活祭とも呼ばれるイースターはキリスト教においてクリスマスと並ぶ重要な祭りであり、近年日本でも知名度の高まりをみせ、各地でイースターにちなんだイベントが開催されている。2018年のイースター当日がイベント期間中にあたることと、季節感を演出するため、イベント名を「春みっけ！カラフルイースター」とし、色にまつわる実験や工作に始まり、イースターにちなんだ遊びやタマゴおとし実験（詳細は後述）などを企画した。

本イベントでは、大きく分けて以下4つの内容を行った。

- ・常設展示室全体を利用したメインイベント「あそびのたまご、みっけ！」
- ・日常的に行っているワークショップやサイエンスショーのテーマ変更
- ・日時限定で行う実験・工作教室
- ・フォトコーナーの設置や展示室内の装飾

① メインイベント「あそびのたまご、みっけ！」

メインイベント「あそびのたまご、みっけ！」では展示室入り口付近でラリーカードを配布し、イースターの定番ゲーム、エッグハントゲーム（装飾した卵を探す宝探しゲーム）になぞらえて、館内散り散りに配置した5つの卵型オブジェを探してもらった。各オブジェの傍には、イースターにちなんだゲームとスタンプが用意されており、すべてのスタンプを集めると、A8サイズほどのカラフルなかわいいイースターカードが完成する仕組みにした（図2）。用意したゲームは、透明ケースに詰めたプラスチックたまごの数を予測する「タマゴなんこ？」や、あらかじめ中に重りを詰めたウサギのぬいぐるみを抱っこして、その重さを予測する「ウサギなんグラム？」など、いずれのゲームも字が読めない未就学児から、大人まで体験できる内容とした（図3）。本イベントで使用したラリーカードのデザインや



図2 オブジェとラリーカード



図3 ウサギなんグラム？

卵型オブジェはもちろん、スタンプなどもレーザーカッターで当館スタッフが作成したものである。

② 日常的に行っているワークショップ、サイエンスショーなどのテーマ変更

当館では毎日無料で参加できる工作・実験ワークショップを提供している。「春みっけ！カラフルイースター」ではそれらワークショップを「カラフル」や「イースター」に関する内容とした。1階では日替わりで4種類の工作ができる工作ワークショップ、3階では同じく日替わりで4種類の実験が体験出来る実験ワークショップをイベント期間中毎日行った。実験ワークショップでは、色に関する科学的興味関心を高めることを目的に、色の分離実験や色の錯視に関する実験などを行った。



図4 実験ワークショップ

また、当館では年間を通して土日祝日にサイエンスショーを行っている。テーマは様々で、空気砲や静電気実験に始まり、担当スタッフが創意工夫を凝らしたオリジナルのサイエンスショーを展開している。イベント期間中はサイエンスショーのテーマを「色」に定め、酸性・アルカリ性で液体の色が変化する、色変わりのサイエンスショーを行った。

この他にも絵本の読み聞かせを行うおはなし会を毎週行っているが、イベント期間中はテーマを「春らんまん♪おはなし会」とし、テーマに沿った選書を行った。

全館イベント期間中の従事スタッフの増員はないため、日常的に行っているワークショップなどをイベントテーマに合わせることで、ワークショップ指導やサイエンスショーの実演に充てる人手を確保しつつ、館内に統一感をもたせイベントを充実させている。



図5 サイエンスショー

③ 日時限定イベント

イベント期間中毎日参加できるメインイベントやワークショップ以外にも日時限定のイベントを実施した。卵の染色や絵付けを行う「イースターエッグづくり」や宝探しのイースター版「エッグハントゲーム」、硬い飴玉を溶かし、穴を空けた空き缶を回転させることでわたあめを作る「カラフル！わたあめづくり」などを行った。いずれも人気が高く、受け付け開始直後に定員となった。その中でも、建物中心の吹き抜けを活用した「タマゴをすくえ！6.15mからのタマゴおとし」について説明したい。

当館の建物中心部分には1階から4階まで螺旋状のスロープで行き来ができる高さ15mの吹き抜け空間「のっぽスタジアム」がある。「のっぽスタジアム」1階部分には滑り台、木製のボールプール、スポンジ状の大きな遊具などが置いてあり、特に未就学児およびその

保護者に人気の場所となっている。全館イベント時にはそれらの遊具を一時撤去して、イベントに使用することがある。その吹き抜け構造から、特に上下の空間を自由に使えるという利点と、スロープが設置されているため全ての階から中の様子が確認できるという利点がある(図6)。



図6 のっぽスタジアム

「タマゴをすくえ! 6.15 mからのタマゴおとし」ではスロープの2.5階部分にあたる、6.15m地点から一階に向けて生卵を落としても割れないことを目標に、生卵にパラシュートやプロテクターを作成する教室を実施した。このタマゴおとしは特にSTEM教育が盛んなアメリカなどでは学校の授業でも使用されるもので、空気抵抗や衝撃吸収など、物理学的要素を含み、また何よりも科学に重要なトライアルアンドエラーの精神を育むことに優れている。

工作材料には新聞紙や気泡緩衝材、ティッシュの空箱やビニール袋など普段の生活でよく目にする素材を集めた。参加者にはルールのみを説明し、具体的なプロテクターの作成方法についてのヒントは与えなかったため、参加者が各々工夫を凝らしてビニール袋でパラシュートをつけたり、緩衝材で包んだりタマゴが割れないよう作業を行った(図7)。また、工作作業が終了した参加者からスロープを上り、6.15 m地点から実際にタマゴを落とし、割れないかの検証実験をおこなったので、工作作業中の参加者は他者の成功例、失敗例を観察し、自分の作品に応用する場面がみられた。



図7 パラシュートをつける参加者

④ フォトコーナーの設置や展示室内の装飾

館内の装飾も全館イベントの雰囲気を決める一つの要素となっている。また、今回のイベントではインスタ映えを意識し、フォトコーナーを設けた。当館では通常時から「変身衣装」と称して、子どもが簡単に着られる着ぐるみやドレス、帽子などのかぶりものを置いている。そこにイースターを意識した衣装を追加し、撮影背景となるよう装飾したパネルを設置した。また、1歳未満の子どもも参加できるよう、子どもが寝ころんだ状態で写真がとれる「寝相アート」も準備した。

5. まとめ

筆者が考える、当館の全館イベントの異質ともとれる特徴は以下の3点である。

一つ目は館内全体を会場としている点である。もとはといえば特別展示室がないため、仕方なく一部常設展示物を撤去したり、展示物間の隙間を利用したりすることでスペースを作っているのだが、それが結果として展示室内全体の雰囲気を変え、リピーターを飽きさせない効果を生んでいる。

二つ目はほぼ全てを手作りしていることである。これも予算の都合上、仕方なくという側面もあるが、利点としてとらえることもできる。当館は来館者の年齢層が比較的低く、未就学児が多く来館する。どのような事業設定やハンズオン展示物が効果的であるかは日頃来館者と接しているスタッフがよく理解しているため、未就学児にとっても安全で楽しく、学習効果の高い企画を作ることができる。

三つ目にして最も特徴的だと思われるのは、イベントテーマそのものが「学び」をゴールにしていない点である。今回ご紹介した全館イベントからも見受けられる通り、「カラフルイースター」など、テーマそのものが必ずしも学術的とは言えない場合が多々ある。これは当館が「遊びと学びの融合」を理念としており、その理念は遊びを手段、学びをゴールとするものではなく、遊びと学びの境界をなくすものと考えからである。(しかしながら、当館は科学館も兼ねた社会教育施設であるため、イベントが「娯楽」となってしまうように細心の注意を払っている。)

本稿で紹介した当館の取り組みは、予算や人手の限られる中、当館スタッフが知恵をひねり出し、手を動かして作り上げるものである。今後も地域に遊びと学びを提供しつづけられるよう、努力していきたい。