

コロナ禍での あくあぴあ子どもワークショップ運営

高槻市立自然博物館（あくあぴあ芥川） 主任学芸員 高田 みちよ
元 特定非営利活動法人 大阪自然史センター 上田 裕子
高槻市立自然博物館（あくあぴあ芥川） 栄田 久美

はじめに

高槻市立自然博物館（あくあぴあ芥川）（以下、あくあぴあ）は、大阪府高槻市の中央部分に位置する自然博物館である。あくあぴあの運営は2006年から指定管理制度を適用し、2009年からは特定非営利活動法人大阪自然史センター（以下、自然史センター）とNPO法人芥川倶楽部のジョイントベンチャーである「あくあぴあ芥川共同活動体」が管理者となっている（高田、2016）。開館は1994年で、開館当初は川沿いの緑地、プール、テニスコートなどと一体管理の「芥川緑地資料館」と呼ばれたビクターセンター的な位置づけの施設で、「周辺住民の交流の場」とされていた。あくあぴあ芥川共同活動体が指定管理を受ける際の事業計画書で、子どもへの教育普及事業として、子どもワークショップの実施を加え、教育普及に努めてきた。自然史センターは大阪市立自然史博物館において、子どもワークショップの運営経験が豊富であり、あくあぴあでも教育プログラムの実施が可能であった（佐久間ら、2009）。2009年の運営当初から、毎月1回、連続する土日2日間と開催日を決め、継続して実施している。プログラムは、その時開催中の企画展や季節の生き物に合わせるなど、2～3か月ごとに変えている。参加年齢は4～5歳が最も多く、小学校低学年までが大半を占めている。

あくあぴあでの子どもワークショップは自然史センターのワークショップスタッフが主担当をし、あくあぴあ現場スタッフと共にプログラム開発から行っている。大阪市立自然史博物館でのプログラムでは、子どもとその保護者を対象に、展示や標本を楽しく理解する目的で、参加者の年齢層、地域の生き物などに合わせ、自然史センタースタッフと博物館学芸員とが共同でプログラム開発を行っている（佐久間ら、2017、五月女、山中、2017、山中ら、2019）。そのノウハウを持った自然史センターのスタッフがあくあぴあのプログラム開発を行っている。開催中の企画展や常設展示をできるだけ活用し、イラストやグッズなども「あくあぴあらしさ」を工夫している。例えば、後述する「びっくり どっきり！ ハチのもよう」は開催中の企画展「敵か！味方か！ スズメバチ」に合わせて大阪市立自然史博物館で行ったワークショップを、あくあぴあの参加者の年齢層や会場スペースなどに合わせてアレンジしたものである。「おさかなスタンプで川をつくろう」はオリジナルのプログラムで、水族展示室に生体展示されている約35種類の生き物のうち、5種類の魚とイシガメの観察を盛り込んでいる。

当日の運営では子どもたちとスタッフとの会話を重視し、導入部で子どもたちに身近な生き物の解説を行いながら、子どもたちの発言を拾い、そこから得られる新たな気づきを引き出すことを目的としている。プログラム後半では成果物を作成することが多い。作成中にも子どもたちに質問をしながら、更なる発言を引き出していく。子どもたちの気づきに保護者がハッとさせられる場面もあり、子どもの思考や成長を感じ取れる時間にもなっている。

コロナ禍での三密対策

7～9月プログラム「びっくり どっきり！ ハチのもよう」

新型コロナ感染症予防対策のため、あくあぴあを所管する高槻市の要請を受け、2020年3月3日から5月22日までを臨時休館とした。5月23日から開館したものの、子どもワークショップは参加者の安全を考え、7月から再開した。7、8、9月は当初の予定を変更し、開催中の企画展「敵か！味方か！ スズメバチ」に合わせて「びっくり どっきり！ ハチのもよう」（以下ハチワークショップ）というプログラムを実施した（あくあぴあブログ、2020a）。この企画展も当初は3月7日から6月7日の開催予定だったが、10月4日まで展示期間を延長することとなったため、ワークショップもそれに合わせて日程変更を余儀なくされた。

ワークショップでは小さな子どもにも理解できるよう、プログラムごとに「ねらい」を決めている。ハチワークショップでは、「ハチの黄色と黒のしましま模様は、自分が危険であることを知らせる模様である」ということ一点のみを覚えて帰ってもらう。このことが、危険色があること、危険を自らアピールすることで無駄な闘争を避けていること、ハチに擬態する昆虫など、生き物のくらしを知る上での基礎的な観点となっていくからである。

当初のプログラムでは、子どもたちはマットが敷き詰められたワークショップスペースに靴を脱いで上がり、スタッフの前の説明用台を取り囲むように座る（図1a）。プログラムは1回30分。参加者の定員は8名。保護者は子どもと共に座る

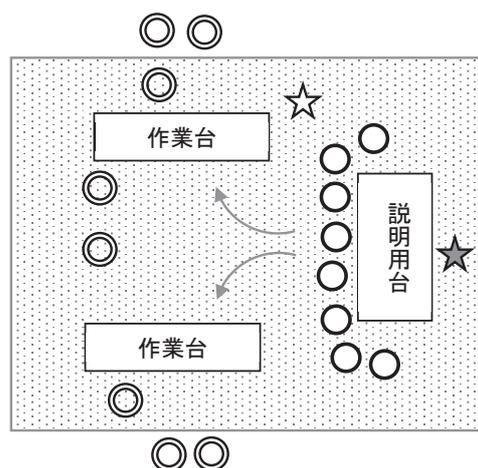


図1a) 通常の配置
2019年に実施した
「ちいさなコケ 見つけてみよう」の様子

○子ども、◎保護者、
★解説スタッフ、☆補助スタッフ

か、周囲で見守る。はじめに、解説スタッフは1枚の写真、1つの標本箱を子どもたちに回すように見せつつ、オオスズメバチは黄色と黒の模様で自らを危険生物であると主張している、ということの説明をする。子どもたちは顔を突き合わせて一緒に写真、標本を見ながら、それぞれに感想や質問をする。みんなで見ながら気づいたことを言い合うことで、一人の発言からさらなる気づきが生まれることがあるため、少々見辛くても一つのものと一緒に観察するようにしていた。また、質問に答えるため、図鑑なども用意しておいた。次に、線画で描かれたハチの塗り絵カード（以下、ハチカード）を渡し、子どもたちは作業台に移動。それぞれが考える危険を知らせる模様をカードに描いていく。その間にも、スタッフは子どもたち、保護者たちとハチや色の話をし、ハチカードが完成したら終了となる。

しかし、新型コロナウイルス感染症対策では三密（密集・密接・密閉）を避けなければならない、顔を突き合わせての従来の運営はできない。スタッフの周りに集まってくるのができないように机の配置を変え、1人ずつが離れて座るように、あらかじめハチカードを机に置いて配席を決めた（図1b）。通常と同じく1回30分だが定員を6名に減らし、1つの机には1家族となるように、相席はできるだけ避け、保護者にもできるだけ距離をとってもらった。標本は3セット用意し、それぞれの机に渡して子どもたちが集まることを避けた。これにより、少なくとも「密集」は避けることができたと考えている。

ところが、8月の開催日前にスタッフ1名（以下、スタッフA）が「濃厚接触者」と認定され、スタッフAと昼食を共にした他のスタッフも自宅待機となったため、当日を運営できるスタッフは1名しか残らなかった。この時点で中止を検討していたが、市からは実施の要請があり、急遽、1名で運営でき、且つ、子どもたちとの接触を減らすことのできる配置を考えた（図1c）。参加者が来ると、写真と標本を見せながらハチの危険色の説明をし、ハチカードを渡し、という5分程度のプログラムである。時間も1回当たり30分と区切らずに、参加者が来ると待ち時間なしでスタート、という我々が「レストラン方式」と呼んでいる時間割りに変えた。残ったスタッフも濃厚接触とは認定されなかったものの安全とは限らないため、参加者との接触を減らすために塗り絵の作業を割愛することで時間短縮を図り、ビニールカーテンごしに写真や標本を見せた。安全対策とスタッフの人数を考慮した、苦肉の策である。しかし、

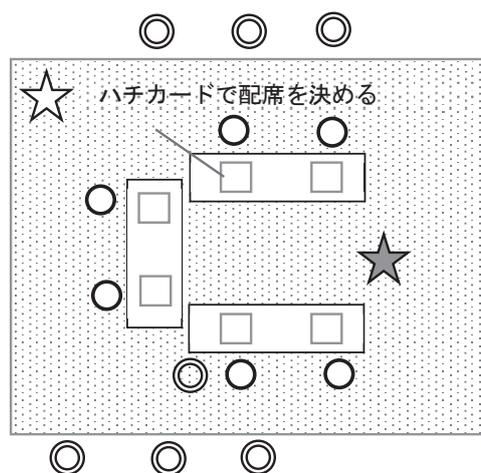


図1b) 新型コロナウイルス感染症対策をした7月時の配置

子どもたちとの会話を重視し、新たな気づきを引き出すことを目的とするワークショップであるはずなのに、この形ではスタッフが一方的にハチのことを説明するだけで、子どもからの発言を引き出すことができなかった。未就学の子どもたちにとって、初めて出会う大人から質問を投げかけられたところで、自分の考えを口に出して説明することは容易ではない。複数の子どもが傍にいて自分が注目されていない、回答を要求されない、と思える状況での、なにげない問いかけで初めて素直な発言ができる子どもが多い。今回のように、まっすぐに自分を見つめる見知らぬ大人相手に、自分を表現できる子どもはほとんどいなかった。接触を避けるためのビニールカーテン、時間短縮のための塗り絵を割愛、という2つの手法で新型コロナウイルス感染症予防対策には対応できたかもしれないが、ワークショップの目的は達成できなかった。

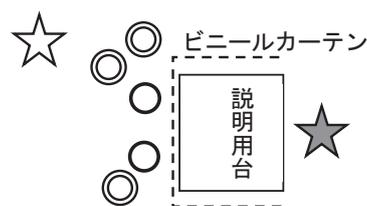


図 1c)
新型コロナウイルス感染症対策をした 8, 9 月時の配置

スタッフ A は幸いワークショップ 1 日目の午後に PCR 検査で陰性であることが確定し、保健所の指導により 2 週間の自宅待機となった。それを受け、他 2 名の自宅待機は解かれ、8 月の 2 日目、9 月は同じ運営方法とはいえ、少し丁寧な声かけや余裕のある運営ができ、参加者に企画展や屋外に作られたスズメバチの巣を見に行くことを勧めるなど、若干の改善はできた。

10～12月プログラム「おさかなスタンプで川をつくろう」

10～12月にはプログラムを変更し、「おさかなスタンプで川をつくろう」を行った（あくあぴあブログ、2020b）。このプログラムのねらいは、水槽の生き物を観察することにより、芥川に生息している生き物について知ることである。実物を観察することは、参加者の興味を強く引き出すことができる。実物を用いることの重要性はこれまでも強調されてきた（上田、五月女、2013）。このプログラムはコロナ禍でも実施が可能な対策を事前に用意していたため、本来のワークショップの機能を回復することができた。プログラムは 1 回 20 分、定員 8 名とした。参加者は受付後、2 種類の魚とイシガメか、3 種類の魚の水槽を回り、スタッフの声かけで、水槽の生き物が芥川に生息している種であることや、特徴、動きなどを観察する（図 2）。観察後、生き物の解説が書かれたカード（以下、魚カード）に気に入った 1 種のスタンプを押す。これは各自の持ち帰り用とする。さらに、もう 1 枚の魚カードにもう 1 種をスタンプし（図 3）、壁の「川」に貼り付ける。川はプラスチック段ボールの土台に画用紙で作った背景を貼り付けたもので、その魚やカメがどこに住んでいるのか、考えながら貼ってもらう（図 4）。自分たちで大きな川にたくさんの生き物を増やすのである。

参加者が4名以上になった場合には年齢で小さい子どもチームと大きい子どもチームの2チームに分け、ピンク色の魚カードか緑色の魚カードのどちらかを渡す。魚カードにはそれぞれに3種の生き物を紹介してあり(図5)、生き物は離れた水槽に入れてあるので、2チームが出会わないようになっている。最初は好きな魚カードをとってもらっていたのだが、年齢で分けると理解度が揃うため、魚の話がしやすくなる。別のカードのほうがよかった、という子どもには、終了後にもう一枚を渡したり、スタンプ用紙を追加したりと、要望に応えた。魚カードを受け取ったら、スタッフと一緒に3つの水槽の生き物観察に出発する。最大4人と保護者で観察できるため、密を避けることが可能となった。水槽を前にした子どもたちは感嘆の声を上げ、泳ぐ魚や石の上のカメに見入る。スタッフが「ここを見てごらん」と声をかけながら水槽の生き物をみんなで見るので、子どもたちとの対話も十分に行うことができた。



図2) 水槽の生き物を観察



図3) スタンプ



図4) スタンプの魚を壁の川に貼る

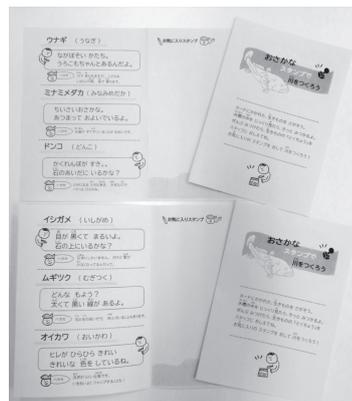


図5) 2種類の魚カード。
ウナギ・ミナミメダカ・ドンコ版
イシガメ・ムギツク・オイカワ版

魚カードにスタンプを押す作業は、最初は机を用意していたが(図6a)、子どもの身長に合わなかったこと、参加者同士の距離が近くなってしまふことから、床に敷いたマットに変更した(図6b)。マットだとスタンプが押しやすく、また、張り合わせ式のもののなので1人に1枚ずつ決めれば、参加者の距離をコントロールしやすいためである。こうして、子どもたち

のスタンプで生き物いっぱいの大きな川ができあがった。ワークショップ終了後に魚カードを持って、自らもう一度水槽を見に行き、魚カードの解説を見ながら保護者と共に水槽の生き物を観察している子どもたちが多かった。プログラムのねらいを達成しただけでなく、更なる興味を引き出し、その後のモノの見方や行動の変化を期待することが普及事業の最大の成果と考えており、本ワークショップではそれが達成できたようである。



図 6a) 机をスタンプ台に使った場合



図 6b) マットをスタンプ台に使った場合

最後に

コロナ禍で、子どもたちとの対話を大切にしながら新たな気づきにつなげられるワークショップの運営は非常に難しい。幸いこの運営方法で、当館で感染したという報告は受けていない。しかし、これで万全ということでもなく、すぐには今までどおりには戻らないとも予想される。これからもどうすれば子どもたちとの対話や気づきを大切に守りながらワークショップを運営していくのか、試行錯誤の日々が続くだろう。

謝辞

本ワークショップを実施するにあたり、あくあぴあスタッフに多くの助言、グッズ作成等協力をいただきました。本稿をまとめるにあたり、山下和子氏（自然史センター）には貴重な助言をいただきました。ここに感謝いたします。

引用文献・参考資料

- ・ あくあぴあブログ、2020a、子どもワークショップ「びっくり どっきり！ハチのもよう」報告、http://www.omnh.net/aquapia/2020/09/post_820.html（2021年1月閲覧）
- ・ あくあぴあブログ、2020b、子どもワークショップ「おさかなスタンプで川をつくろう」報告、http://www.omnh.net/aquapia/2020/12/post_914.html（2021年1月閲覧）
- ・ 上田裕子・五月女草子、2013、NPO 法人大阪自然史センターの出張ワークショップ～博物館を飛び出して～、Musa 博物館学芸員課程年報 第27号、13-18pp.
- ・ 五月女草子・山中亜希子、2017、子どもワークショップの企画・運営の担い手として、「日本の博物館のこれから－「対話と連携」の深化と多様化する博物館運営」、大阪市立自然史博物館、23-26pp.
- ・ 佐久間大輔・中原まみ・樽野博幸、2009、第2章 子どもに楽しく、きちんと伝えるために。「自然史博物館」を変えていく、高陵社書店。51-80pp.
- ・ 佐久間大輔・横川昌史・釋知恵子・山中亜希子、2017、自然史系博物館における子どもワークショップの展開と課題、「子ども博物館楽校」。チルドレンズ・ミュージアム研究会、vol.7、18-25pp.
- ・ 高田みちよ（2016）NPOへの博物館指定管理者移行に伴う課題と成果 高槻市立自然博物館（あくあぴあ芥川）の場合、日本ミュージアムマネジメント学会研究紀要、第20号、19-26pp.
- ・ 山中 亜希子・山下和子・田中嘉寛、2019、博物館における児童の学びの場ー子どもワークショップ「地下鉄クジラ」の実践報告一、「大阪市立自然史博物館研究報告」、大阪市立自然史博物館、73巻、59-70pp.

