

地域を日常的な学びの場に変える 「学びのデザイナー」育成事業

岐阜県博物館 学芸部課長補佐 浦崎 太郎

1. はじめに

岐阜県博物館は関市に所在する県内唯一の県立総合博物館であり、昭和51年5月の開館からまもなく34年を迎える。この間、時代の変化に対して有効打を放てないまま施設だけが老朽化。昨今の財政難により、改装や補修どころか休廃館さえ懸念される状況に追い込まれた。

本稿では、そのような博物館が館の外にも視野を広げ、諸機関・団体等と連携して県内各地でアウトリーチ事業を展開し、地域主体の学習プログラムを企画・立案できる“学びのデザイナー”を育成する新規事業に着手した背景や経緯について紹介する。

2. ^{じがじさん}自河自賛プロジェクト

厳しさを増す一方の外部環境に対して、「館の存立意義を原点から問い直し、事業を抜本的に再構築する」という判断が下され、将来構想委員会が設置されたのは平成19年12月のことであった。以後、文献調査や先進館視察を行いながら議論を深め、20年11月までに「岐阜県民が実物や実体験を通して郷土の価値を発見できるようにする」という基本方針を確立した。

そして、この理念を具現するため、県民が身近な河川の自然を探るアウトリーチ事業（教育普及・調査研究）を21年度に県内各地で実施することになった。ここで、この素材を選んだのは、22年6月に地元・岐阜県関市を主会場に「第30回全国豊かな海づくり大会」が開催され、同年度に当館で「川の自然」をテーマとする特別展の開催が予定されていたからである。

その後、候補地の関係機関や団体等に対して「県博物館は専門家やノウハウを提供し、地元側は広報や細かい調整を進める」という提案を行ったところ、各地で歓迎を受け、連携体制の構築は順調に進んだ。それは、県河川課や県地球環境課も同様であった。

事業の愛称は「郷土の河川に秘められた魅力を知って誇りをもってほしい」という願いを込めて「自河自賛プロジェクト」と命名した。なお、厳しい財政難により県費では事業費の予算化が不可能であったため、科学技術振興機構の「地

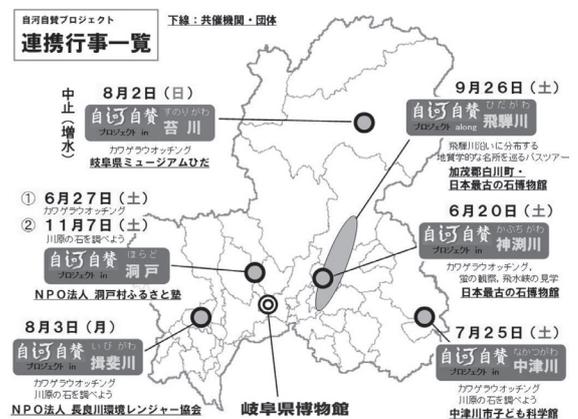


図1 自河自賛プロジェクト 連携行事一覧



図2 自河自賛プロジェクト in 揖斐川
(H21.8.3. 水生生物を指標として水質を調査)



図3 自河自賛プロジェクト in 洞戸
(H21.11.7. 川原の石から流域の地質を考察)

域の科学舎推進事業」に応募。幸いにして採択され、必要な経費を賄うことができた。

この事業では、県内の5河川で実施した体験学習イベントを通して、各地の連携先と互恵的な信頼関係を確立し、より多くの県民に還元できるアウトリーチ事業に役立つ協働ノウハウを共有するなど、貴重な成果を収めることができた。半面、各々の開催地では単発的な催事に終わり、参加者に提供できる学びの広まりや深まりに限界を感じざるを得なかった。

3. 郷・豊夢 (Go Home) ! プロジェクト

平成21年7月以後、自河自賛プロジェクトの成果や反省をふまえつつ、将来構想に基づく3ヶ年計画(22～24年度)を企画する段階に移行した。

まず、23年度は「濃尾大震災120周年」にちなんだ企画展に重点をおき、地震や断層を素材とするアウトリーチ事業を22年度から始めることにした。つづいて、24年度は本県で「ぎふ清流国体」が開催され、郷土を広く発信する上で絶好の时节であることから、この年度に何らかの形で「ふるさと学習」の成果を発表できるようにする方向で企画を進めることにした。なお、企画の過程では次の四つの経験が役に立った。

(1) 自河自賛プロジェクトの経験

同事業では、各連携先と早速、今年度の成果と反省をふまえて「次年度にむけてどのように発展させていくか」の検討に移り、8～10月には「単発のイベントではなく、ぜひ物語性の豊かな年間プログラムを用意したい」というビジョンを共有することができた。

(2) 学校の総合学習を多様な関係者が共同で企画・運営する仕組みの構築を支援した経験

19年度後半、ある大垣市職員が「市内どの学校でも充実した環境学習を実施できるようにしたい」と発意。この声に対し、組織風土改革にむけて自主研修を始めた公務員有志とともに「市長部局・市教委・学校(教師)・市民団体・地縁団体・専門家等が小中学校の総合学習

を共同で企画・運営する仕組み」を構築する手順を検討。その後、準備は予想を上回るスピードで進展し、早くも20年度にはモデル校でユニークな実績を収めるに至った。

(3) 地域主体のプログラムを企画・運営した個人的な経験

私は自身が居住する岐阜市岩野田北小学校区において「まちづくり」に関わっており、たまたま21年度、「地元でほとんど自然体験やエコ活動を経験したことのない小学生の中から、地域活動のリーダー候補を半年間で育成するプログラム」を企画・運営する必要性に迫られた。幸い、一連の活動による子どもの変容を目にすることができ、地域主体の学習プログラムの可能性を確信できた。



図4 岩野田北地区で試行したプログラム
(例：H21.10.19. 校区を流れる川にすむ魚の調査)
多様な体験活動を有機的・段階的に構成した

(4) 知事部局と教育関連イベントを共同企画した経験

岐阜県河川課等が主催するシンポジウム(21年10月)に企画段階から参画し、当日はパネリストとして登壇。子どもの「豊かな学び」を保障する自然環境の重要性について提言したところ、土木関係者を主とする参加者から大きな反響があり、子どもが育つ地域環境の整備を首長部局や企業等と幅広く連携して展開する可能性に手応えを持つことができた。

以後、他の要素も考慮に入れて検討を重ねた結果、「ふるさと学習プログラムの全県的な推進」を3ヶ年計画の主軸に据え、22年度を「基盤整備期」、23年度を「活動展開期」、24年度を「成果発表期」と位置づけることになった。

問題は実施規模と企画運営母体であった。私たちは自河自賛プロジェクトを通して、当館の職員が直に関わることでできる現場は年間数ヶ所程度に限定されることを身を以て経験している。まして、物語性の豊かな長期プログラムを保障しようと思ったら、対応できる現場は年間2~3ヶ所が限界。全県域的な事業には程遠い。こうして「学びのデザイナー」(地域主体の学習プログラムを企画・運営できる技能者)を相当規模で育成する必要性や、事業の成否を分ける人材育成を行う22年度の重要性に対して、認識を新たにした。

4. 「学びのデザイナー」を育成する重要性と必要性

実は、ふるさと学習プログラムを地域が主体となって企画・運営したり、そのために必要な「学びのデザイナー」を相当規模で育成することには、重要な意義がある。その理解を助けるために用意したのが、次の図5~7である。

図5には、学習対象に対する関心度には、未知層・関知層・興味層・知識層・理解層・行動

層、というレベルがあり、学習者の関心度に応じて、注目獲得→興味喚起→吸収支援→理解支援→行動支援、という順序で関わっていく必要性のあることを示した。図6には、教師の実感を手がかりに、理科離れや学力低下が起きる必然性を図式化した。図7には、全国学力・学習状況調査の結果を用い、身近な地域に対する関心度と学力の関係性を図示した。図5～7からは次のような構図を読み取ることができる。

かつて子どもの大半が身近な地域の自然や街の中で豊かな経験（遊び）を日常的に積めた時代には、子どもは学校の授業で「興味層」をスタートラインとしてじっくり理解を深めることができ、学習塾の必要性も低かった。対照的に、外で遊ばないようにしてから授業のスタートラインは「未知層」となり、興味喚起に充てるべき時間や教師の労力が激増し、じっくり理解を深める余裕が子どもから奪われ、学習塾の必要性も高まった。つまり、家庭や地域における「豊かな遊び」の圧倒的な不足が学校や子どもに大きな負担をかけ、機能不全を招来している訳である。さらに、学校が外部と連携できる余地や発展性に乏しい現状や、科学館や博物館が受けている「アミューズメント施設化」圧力も、この構図に基づいて理解することができる。

以上、子どもや若者が日頃から身近な自然や文化に親しみ、理解や愛着を深めることのできる地域環境の整備や仕組みを再構築する意義は、非常に大きいものがある。にもかかわらず、その重要性に関する社会的な理解は未だ十分ではなく、加えて、首長部局や一般市民の当事者意識が深刻な不足傾向にある現状において、初心者が新たに企画や運営を担えるほど状況は甘くはない。これが、確かな

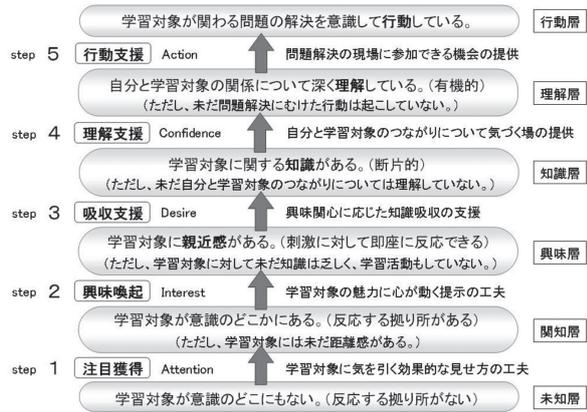


図5 学び手の関心度に着目した学習プロセス (AIDCA)

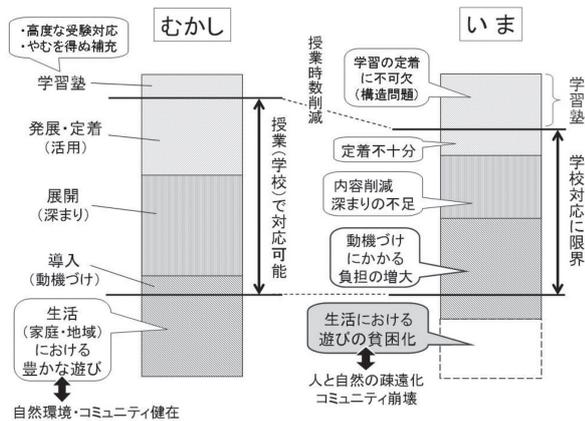
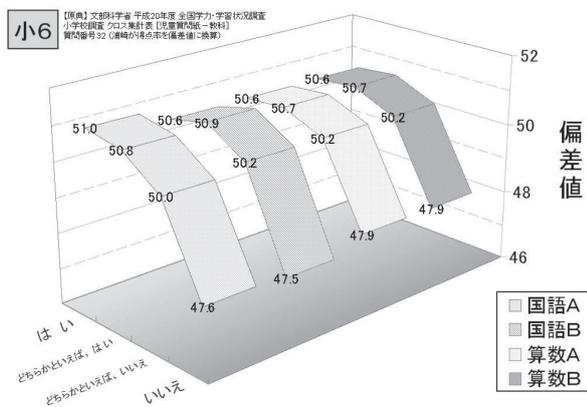


図6 「身近な自然環境やコミュニティ」と「学力向上」の関係性



「今住んでいる地域の歴史や自然について関心がありますか？」

図7 「身近な自然環境やコミュニティ」と「学力向上」の関係性

見識や技量を備えた「学びのデザイナー」を育成すべき理由である。

5. 「学びのデザイナー」を育成する仕組み

厳しい条件下で地域の環境や仕組みを再構築する技能者の育成は、到底、座学や事例紹介だけで成し得るものではない。また、人数が充足するまで博物館の職員が多大な労力を投げ続けることも許されない。すなわち、実用的な技能を修得できる機会を持続的・機能的に提供していけることが重要となる訳で、私たちがその点に留意して仕組みの構築に努めてきた。

こうしてたどり着いたのが、まずは21年度内にモデル事業を先行し、22年度の人材育成研修では、受講者が学習プログラムの企画現場や実施現場を見学し、つづいてモデル地区の経験者から助言を受けながら企画や体制構築をすすめ、その成果や教訓を受講者間で共有し、次年度の受講者に伝える、という「リレー方式」である。また、モデル事業は「プログラムの内容や企画運営母体は各地域の実情に応じて百者百様である」という認識から、特色ある3つの地区…中津川市やさか地区・関市洞戸地区・大垣市上石津地区…と連携して進めることになった。

このうち中津川市やさか地区においては、「自然や文化の継承」「地域再生」「人づくり」を一体的に推進する発展性を視野に入れ、「身近な自然や文化に対する小中学生の担い手意識向上」や「子どもから大人へと連なる縦型集団の再生」を実現する仕掛けを開発中のプログラムに織り込んでいる（図8参照）。そして、地質研究者・教師・市職員・県博物館等が共同で企画した「阿寺断層プログラム」は、初回を21年度中に実施できる段階まで漕ぎつけている。

6. おわりに

岐阜県博物館は「学びのデザイナー」の育成を柱とする「郷・豊夢！プロジェクト」を通して、郷土の自然や文化に対する県民の担い手意識が高まった先に、「調査研究から県民と一緒に創りあげる展示・解説」が一般化する将来を夢見ている。

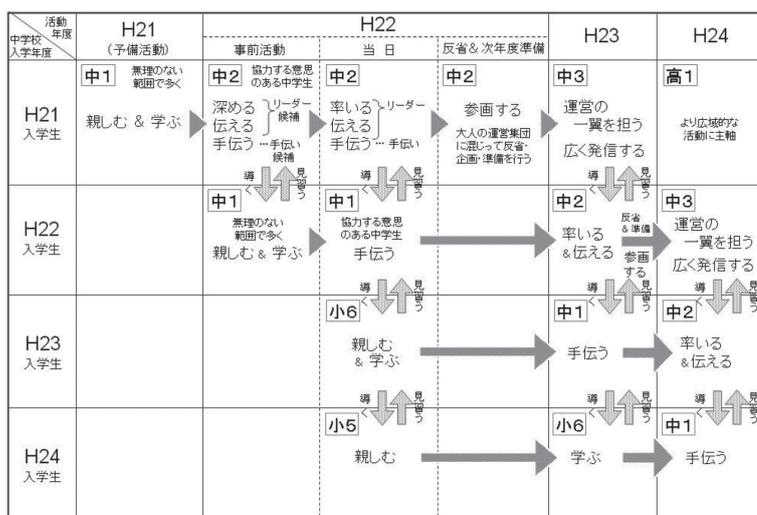


図8 人づくりと地域づくりを一体的に進める仕掛け
(中津川市やさか地区・阿寺断層プログラム)

中学生の「地域の担い手意識」を高めつつ、縦型集団の形成をはかる手順。この過程で若年層に「自然や科学を伝える担い手」を育成することも可能。

私たちの取組は、もしかすると科学館や博物館が指向すべき連携の在り方からは少し外れているかもしれないが、「より多くの人々が、より深く、自然や科学の魅力に触れられるようになるための方策」の一つとして参考になれば幸いである。

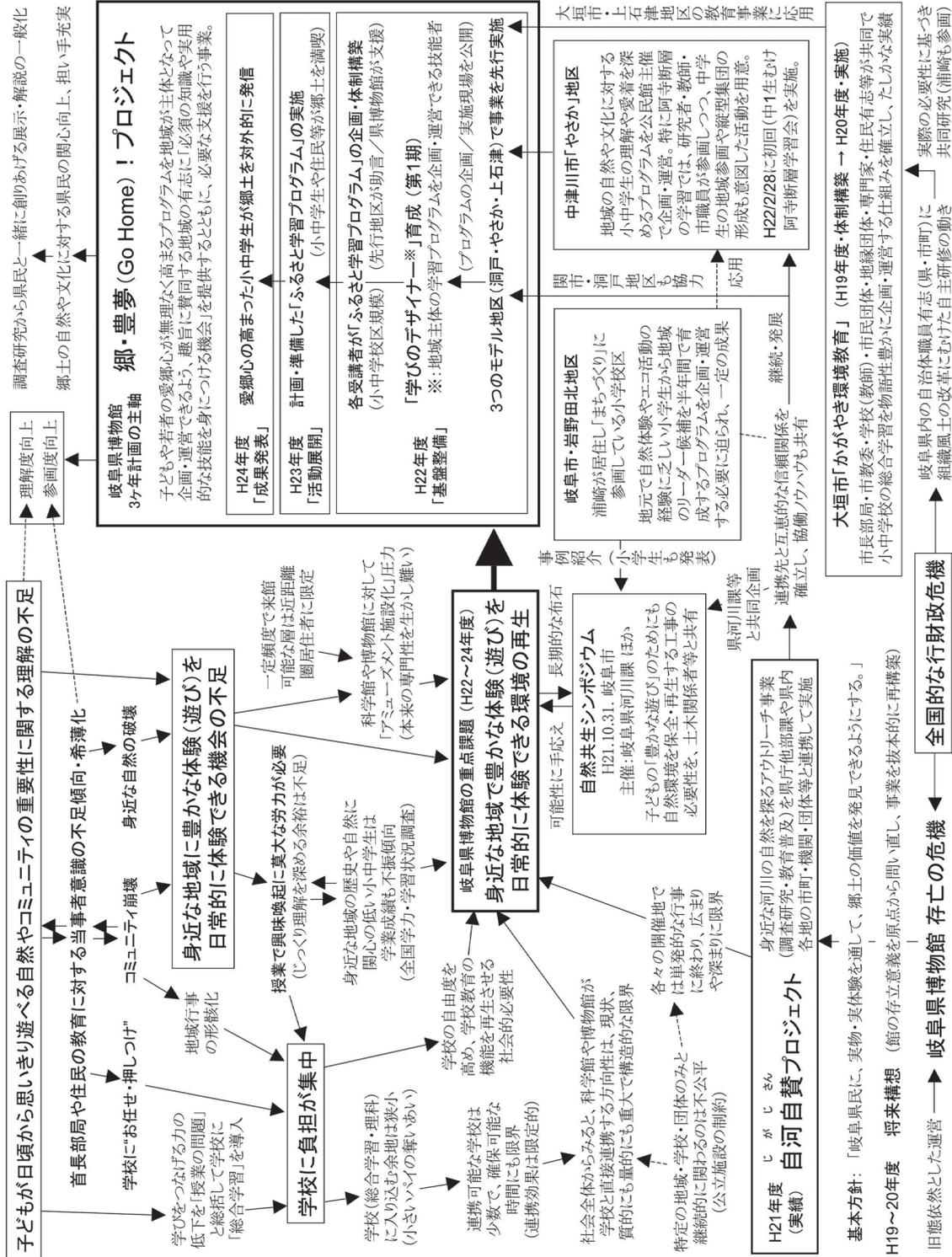


図9 発表内容の全体構成… 地域を日常的な学びの場に変える「学びのデザイナー」育成事業