

わくわくたんけん室 体験活動報告 「ミッションをクリアして、お宝をゲットせよ！」

小玉 麻子・浅利 絵里子・阿部 裕紀子

1 はじめに

秋田県立博物館で、イベント「ミッションをクリアして、お宝をゲットせよ！」(以下ミッション)を2回実施したので報告する。

類似のトレジャーゲームは、新潟県や京都府の市の観光協会等が実施し、商店街の活性化、売り上げやホームページ(以下HP)のアクセス数の増加などの効果をあげている。好評のため、毎年恒例イベントにしたケースもある。当館でも、館内の展示物への興味関心を高めることや集客を図ることを目的に、展示室を巡るトレジャーゲームを実施した。もともとは閑散期の集客のために小玉が発案したイベントで、年間行事にはなかったが、1回目は、折りしも当館の来館者300万人達成と重なり、記念イベントとして日の目を見ることになった。

2 秋田県立博物館わくわくたんけん室

秋田県立博物館は総合博物館である。本館には人文展示室や自然展示室、企画展示室、菅江真澄資料センター、秋田の先覚記念室、わくわくたんけん室(図1)があり、分館には国の重要文化財に指定されている旧奈良家住宅がある。

わくわくたんけん室は、自発的な体験を通じて

他の展示室をより深く理解してもらうことを目的に作られた参加体験型の展示室である。壁面には、展示室との関連が深い様々なアイテムを収納した「宝箱」が80種類以上配置されている(図2)。その他、工作も多数用意してある。特に祝祭日や学校の夏季、冬季の長期休業期間には大勢の利用者がある。

当館は、平成16年4月にリニューアルオープンしたが、小学生以下の子供連れのリピーターには、常設展のリニューアル効果も薄れ、現在は、わくわくたんけん室での体験活動を目的に来館しているケースが多い。利用者が多いことは喜ばしいことだが、その体験活動は職員の手助けを必要とする工作に集中し、滞在時間が増える傾向にあり、常設展の利用促進につながっているとは限らない。

そのため、ミッションはわくわくたんけん室を出発点にして、来館者の関心意欲を全館に向けることをねらいとして実施した。

また、何が入っているか簡単に目視できない宝箱は、利用が少なかった。宝箱の利用を促進し、工作以外の体験活動から学びを得てもらうことも課題のひとつであった。



図1 わくわくたんけん室



図2 宝箱

3 ミッションの目的

イベント「ミッション」が目指したことを挙げると次のようになる。

- (1) わくわくたんけん室と他の展示室との連携を強化する。
- (2) わくわくたんけん室の宝箱の利用を促進する。
- (3) 親子のコミュニケーションの機会を提供する。
- (4) 記念イベントとして来館者を楽しませる。
- (5) 来館を促進する。

4 事前準備

4-1 受付票

受付票には、名前、年齢、博物館に来た回数、ミッションをやったことがあるかの項目を記入してもらうようにした。

4-2 参加規則

ミッションに際し、来館者による館内でのトラブル（ミッションに夢中になり、走る・大声を出す・回答用の鉛筆で展示物や館内設備に落書きをする等）を防ぐため、参加規則「5つのルール」を作成した（図3）。また、参加者が一目でわかるように、赤いバインダーを準備した。バインダーには鉛筆をひもでつなぎ、紛失を防止した。

4-3 ミッションシート

1回目は、人文展示室と自然展示室のミッションシートを作成して実施した。1枚のシートに5問ずつ用意した（図4）。1問目は、わくわくたんけん室で体験させ、その他は人文展示室や自然展示室で回答させるため、部門担当者の協力を得て作成した。

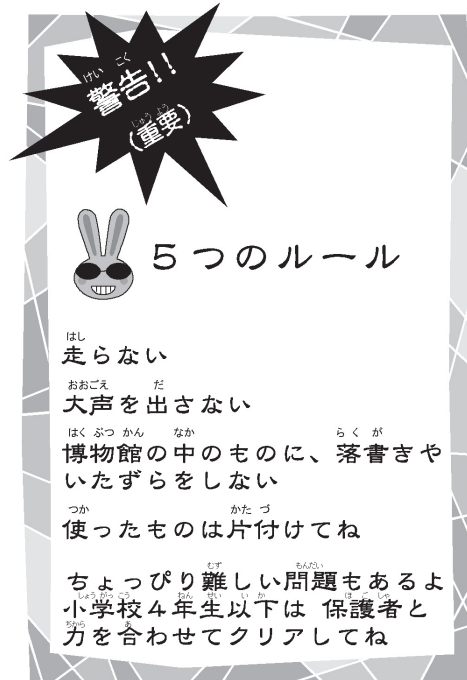


図3 参加規則「5つのルール」

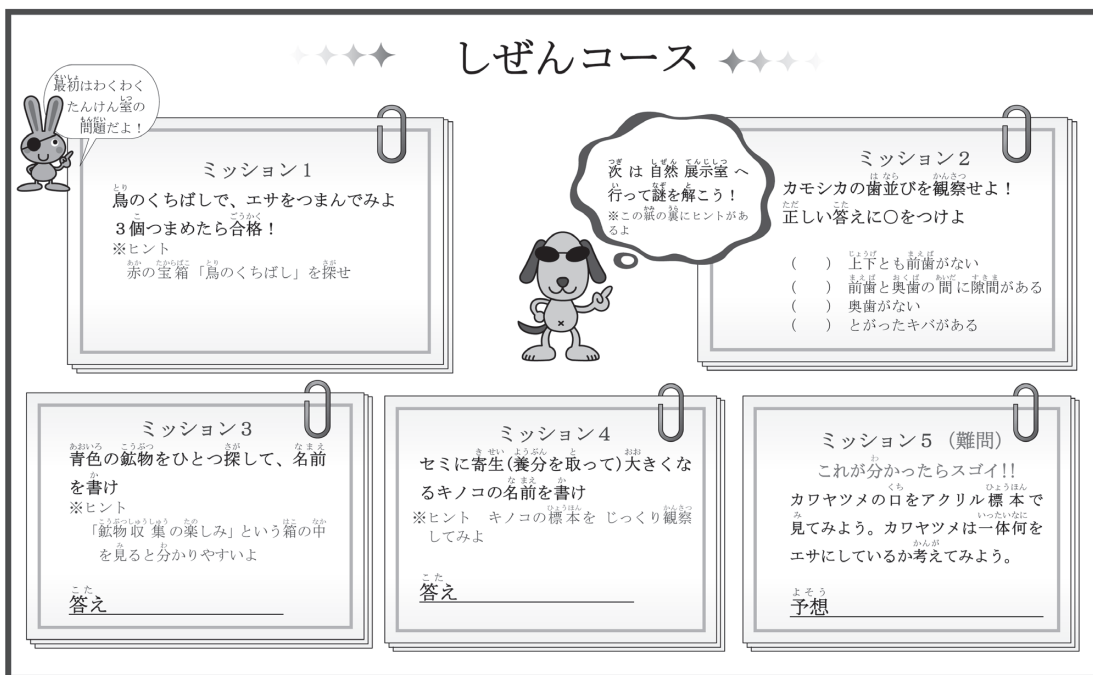


図4 自然展示室のミッションシート 表側

問題文は、明瞭・簡潔な表現を心がけ、ヒントもつけた。また、幼い子どもへ配慮し、難しい漢字にルビをふった。テレビゲームの冒険ゲームやロールプレイングゲーム感覚でできるように、遊び心もプラスした。さらに、シートの裏面には、展示室の図を示した(図5)。

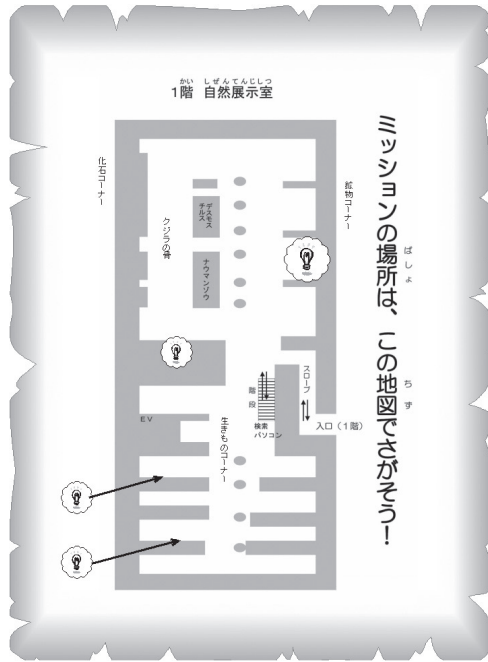


図5 自然展示室のミッションシート 裏側

ミッションシート1枚の所要時間は30分に想定して作成した。2枚のミッションシートをクリアするとお宝(景品)をゲットすることができる。

当日1枚で止める場合は、2枚目を後日挑戦できるように配慮した。

シートは、期間中に再挑戦する参加者を想定して、人文コース、自然コースそれぞれ4パターン作成し、週ごとに問題を取り替えた。

4-4 クリアスタンプ

ミッションシートの答え合わせ終了時に押すスタンプをパソコンを利用して作成した(図6)。



図6 クリアスタンプ

4-5 お宝(景品)

お宝は、当館の展示、秋田の自然や歴史に関するもので、低予算で準備できるものとした(図7)。

- ・貝の詰め合わせ
- ・木の実の詰め合わせ
- ・黒曜石
- ・貝の化石
- ・昆虫カード
- ・人文展示室カード
- ・土偶やアンモナイトのレプリカなど



図7 ミッションのお宝

4-6 広報

館内やわくわくたんけん室にポスターを掲示し、来館者に紹介した。HPに掲載した他、学校団体利用で来館した生徒・教員に紹介した(図8)。

テレビや新聞に取材依頼をした結果、1社の新聞に掲載された。

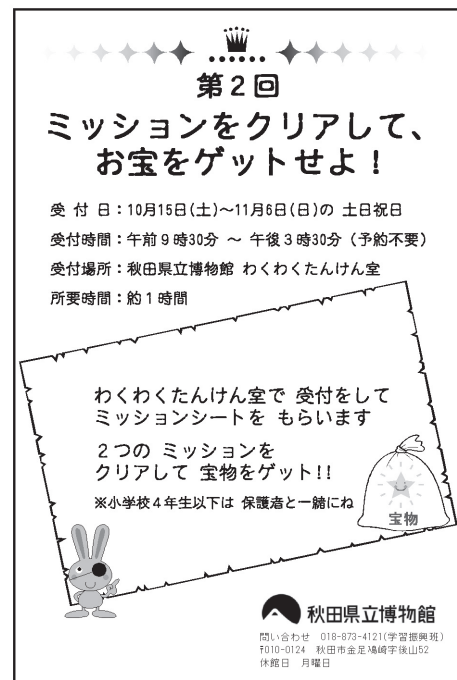


図8 広報用ポスター

4-7 ボランティアの協力

実施に当たり、職場体験で来館した中学生や高校生のボランティア、博物館ボランティア「アイリスの会」(以下、アイリスの会)の協力を得ている。事前に来館者と同様にミッションを体験してもらい、ミッションシートの内容や運営行程に不備がないかを検証した(図9)。また、木の実や貝の詰め合わせ、レプリカ製作などのお宝の準備、来館者の対応をお願いした。

さらに、職員も含めて対応に戸惑うことのないように、マニュアルを作成した(図10)。



図9 ボランティアによる検証風景

4-8 アンケート

アンケートを後半の2週間のみ実施した。回答者にできるだけ負担をかけないように、質問数を減らし、さらに選択式にした。

5 実施内容

5-1 実施期間

5月26日～7月19日の土・日曜日(計14回)

5-2 受付時間

9:30～15:30(開館～閉館1時間前まで)

5-3 実施概要

参加者にわくわくたんけん室で受付をしてもらい、参加規則を守ることを確認するため、こちらで読み上げるか、もしくは参加者に読み上げてもらった。次に人文展示コースと自然展示コースのどちらを先に解くかを選択させ、ミッションシート・鉛筆・バインダーを渡し、1問目のわくわくたんけん室の宝箱にチャレンジさせた。2問目からは、各展示室を回りながら、シートに記されている問題に答え、わくわくたんけん室に戻り、自己採点をする。2枚目も同様に行う。2枚とも終

受付の前に...

- 4年生以下を受付する時は、必ず保護者と一緒に説明を聞いてもらう
(保護者が側にいないときは、子どもに呼んで来てもらう)


◆ミッションをやったことがあるか確認する

- ・初めての人→①
- ・以前に全コースクリアした人→②
- ・以前に1コースクリアし、今日次のコースに挑戦する人→③
- ・自然・歴史いずれかのコースを終え、今日次のコースに挑戦する人→④
- ・自然・歴史いずれかのコースを終え、後日次のコースに挑戦する人→⑤

①初めての人

1. 時間があるか確認(4年生以下は保護者にも)
※所要時間は1時間(2日間かけて、30分ずつ体験してもOK)
2. ルールについて説明
・「ルールを守る人だけが挑戦できます」と言って、5つのルールを説明
※幼児、走ったり騒いだりしそうな子どもには、1つずつ読み上げる
・「ルールを守れそうでしょうか?」と尋ね、返事をしたら次に進む
3. 受付表に記入させる
4. ミッションの手順を説明
・歴史、自然、企画からコースを選び、シートをもらう
↓
・問題を全部解いたらわくわくに帰り、答え合わせ
a. 今日次のコースに挑戦する人→次のミッションをもらう
b. 後日次のコースに挑戦する人→スタンプをもらう
↓
・2コース終わったら、受付にシートを見せ、宝物をもらう
5. シートの説明
「1問目はわくわくの問題、2問目からは選んだコースに関係する展示室で、問題を解きます」「シートに展示室の見取り図があるので、ヒントにしてください」

②以前に全コースクリアし、やり方を覚えている人
ルールを守るかを再確認→ミッションの説明は覚えていれば省略→コース選択



③以前に1コースクリアし、今日次のコースに挑戦する人
以前やったシートを持ってきたか→確認(Q5参考)ルールを守るかを再確認→ミッションの説明は覚えていれば省略→前回と別のコースのシートを選ばせる

④自然・歴史いずれかのコースを終え、今日次のコースに挑戦する人
次のコースを選ばせシートをあげる

⑤自然・歴史いずれかのコースを終え、後日次のコースに挑戦する人
記名欄の上に「つづく」のスタンプを押す。
「次回ミッションをするとき、必ずこのシートも持ってきてね」と言う

◆2シート終わった人に宝物を渡す手順
・2枚のシートを確認。5問やって答え合わせが済んでいるか確認
※全問正解でなくてもOK
・宝物が複数あるので、好きな物を選ばせる。
・シート表の空いているところに「ミッションクリア」のスタンプを押す(2枚とも)

説明が必要な宝物
木の実…くん蒸しているので食べられない 石 器…よく切れるので怪我に注意

よくある質問


Q. 1 大人も体験したい
A. OK

Q. 2 1回クリアしたが、今日もう一度やりたい
A. 1日に2回お宝をもらうのは不可。「週によって問題を変える予定なので、別の日にまたチャレンジしてね」とフォローする

Q. 3 ミッションの場所や答えについて聞かれたら
A. 答えは言わず、裏面の地図を見つもらったり、ヒントを出したりして考えさせる

Q. 4 お宝はどんなもの?
A. 「自然や歴史に関係ある、素敵な物だよ」(在庫が足りない物もあるため明言を避ける)

Q. 5 前回体験したシートを忘れてきた
A. 宝物ゲットは後日。今日体験したシートに「つづく」のスタンプを押しておき、後日2つのシートを持ってきてもらい、宝物と交換するまたは…
もう一度始めから2シート挑戦してもらおう



読んでね

図10 ボランティア及び職員用マニュアル

- 34 -

了すると「ミッションクリア」と認められ、お宝を受け取ることができる。

5-4 実施状況と参加者の反応

毎回、子ども連れの家族に好評であった。

説明が多いため、混雑時は職員と「アイリスの会」数人で対応し、スムーズに流れるように努めた。また、解説員も来館者にミッションを紹介したり、安全のため注意深く見守ったりした。さらに、ミッションのヒントを与えたり、質問に応じたりしながら、挑戦者を首尾よくサポートした。

参加規則の最後が「保護者と協力してね。」というフレーズであったためか、親子で顔を見合わせて微笑み、張り切って出発する様子も見られた。

また、子どもの読み上げの声に反応して、他の来館者の参加が促進されたケースもあった。

日頃は、「展示室が暗くて怖い」「展示物が気味悪い」と敬遠する子どもも少なくないが、今回はゲーム感覚にしたことで、展示室巡りが冒険のように捉えられ、抵抗なくチャレンジしていたようだった。お宝目当てで展示室を回るうちに、熱中して真剣に答えを探すようになり、一部には問題をクリアすることへの挑戦欲から参加する子どももみられた（図11）。

多くの子どもが答え合わせをし、自分で大きく赤丸をつけ、楽しかったと満足げな顔を見せてくれた。また、回答を間違えても宝物はもらえるが、正しい答えを丁寧に書き写したり、再び戻って展示を確認したりする様子も見られ、問題への関心の高さがうかがえた。

クリア後にお宝を選ばせると「すごい!」「迷う!」と、参加者に喜んでもらった。



図11 参加者の様子

6 アンケートの結果と考察

6-1 参加者について

受付票より、ミッションをクリアした参加者数は、最終日までに536人であった。

年齢層は図12の通りだが、幼児～小学生の参加者が多い。

修学前幼児については、兄や姉の参加に刺激され、家族の手助けを得て挑戦していた。しかし、乳児や低年齢の幼児の参加については、保護者がお宝目当てに受付票に記入したためと思われる。

アンケート実施は、7月2日・3日・9日・10日で、この間のミッション参加者は154人であった。アンケートの回答数は、91枚である。参加者の年齢が低い場合は、保護者に記入をお願いした。

ミッション参加者の博物館への来館状況は、「初めて」と「たくさん」が約4割ずつである。リピーターのみが参加しやすいイベントにはならず、初めての来館者にも多く取り組んでもらえたことがわかる（図13）。

ミッションを「何で知ったか」という問いに対し、「ポスター・チラシ」が約4割、「来館したらやっていた」が約4割である。「ポスターやチラシ」と記入した参加者もすべて館内掲示による参加であったため、合計約8割が館内でミッションを知ったことになる（図14）。なお、このアンケートからは、ミッションを目当てに来た数は分からなかった。

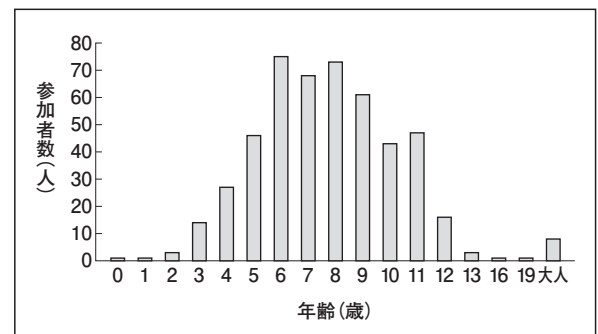


図12 参加年齢の内訳

(計536人)

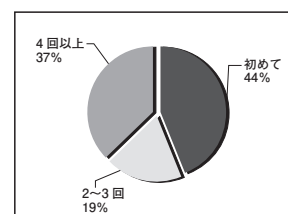


図13 博物館へ来た回数

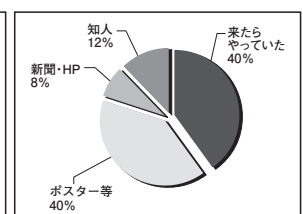


図14 何で知ったか

「ミッションをやったことがあるか」という問いに8%が「はい」と回答した。短い開催期間に繰り返し挑戦した来館者が約1割いたことは、嬉しいことである(図15)。「またやりたいか」という質問では、「またやりたい」がほとんどであった。この結果から、リピーターも見込めるイベントであることがわかった(図16)。

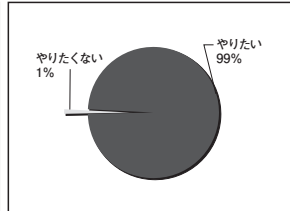
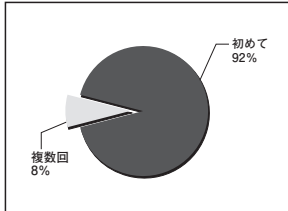


図15 ミッションのリピーター 図16 またやりたいか

6-2 問題について

「問題の量」や「問題の難易度」については「ちょうどよい」という答えが回答者の約8割を占め、作成した問題が妥当であったと判断できる。ほとんどの回答者が「理解が深まった」と答えていることから、楽しくかつ学習効果が高く、ミッションの意義は、十分あったといえる(図17、図18、図19)。

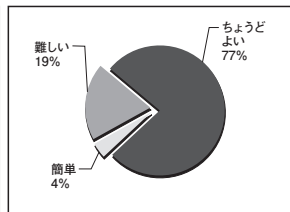
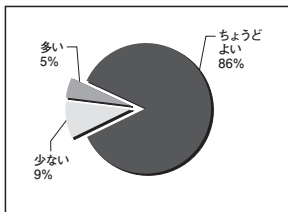


図17 問題の量

図18 問題の難しさ

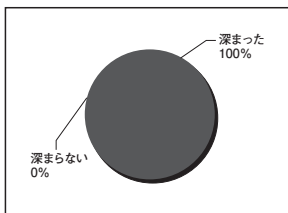


図19 理解が深まったか

6-3 アンケートの自由記述(抜粋)

- ・子供たちが楽しそうにミッションをクリアしていたので、また挑戦したい。
- ・ヒントを参考に、あきらめずにチャレンジしていた。学習意欲にもつながっているようだ。ヒントがとてもよかった。
- ・ヤマドリの足のケヅメを見つけた子供に喜びを

感じた。様々な視点で発見できる楽しさをこれからもつくってほしい。

- ・まだ、1年生なので少し、むずかしかったけど、楽しく勉強できてよかった。
- ・ゲーム感覚で子供が勉強できてよいと思った。
- ・ふだん、来るときとは違った見方ができた。
- ・子供と楽しく見ることができてよかった。
- ・子供以上に真剣に楽しむことができた。
- ・楽しんで、いろいろな場所を回った。
- ・歴史のミッションが面白かった。縄文時代の狩や漁なども入れてほしい。
- ・もう少し、問題量を多くしてほしい。
- ・消しゴムつき鉛筆だとよかった。
- ・小学生向けには楽しいと思う。低学年だと漢字が読めなかったりするので、親同伴でないと無理だ。また、やってほしい。

7 第2回ミッション

1回目为好評であったため、2回目を企画・実施した。

7-1 実施期間

10月15日～11月6日の土日祝日(計9回)

7-2 受付時間

9:30～15:30(11月からは15:00まで)
(開館～閉館1時間前まで)

7-3 改善点

2回目の実施にあたり、次の5点を改善した。

- (1) ミッションシートに自然・人文の他、企画展コース(鉱山の記憶)を加えた。
- (2) お宝の種類を増やした。
- (3) 家族での参加が予想以上に多かったため、問題の難易度はやや上げ、親子でじっくり考えたり、観察したりする問題を増やした。
- (4) 全ての漢字にルビをふった。
- (5) ミッションの更なる改善のために、アンケートを改訂し、全ての参加者に回答してもらった。

7-4 実施状況と参加者の反応

2回目の開催であり、わくわくたんけん室や展示室での「アイリスの会」と職員の対応、協力もスムーズであった。特に展示室内では、参加者が解説員に積極的に話しかけ、ミッションを超えた知識を得て喜ぶ姿も見受けられた。

8 第2回アンケートの結果と考察

8-1 参加者について

360名が2回目のミッションに参加している。

アンケートの回答数は255枚であった。1回目と同様に幼児～小学生の挑戦者が多い(図20)。

今回のミッションでは、約8割が博物館のリピーターであった。開催期のわくわくたんけん室利用者の大多数がミッションに参加したので、この期間のわくわくたんけん室利用者もリピーターが多かったと推測される(図21)。

ミッションを「何で知ったか」という問いに対して、「来館したらやっていた」が、約9割で、前回と同様の結果となった(図22)。

なお、このイベントと来館者数との関係は、博物館への来館状況が、「初めて」の回答者47人のうち、HPを見て来た人が3人、友人・知人から聞いて来た人が5人、「複数回」の回答者210人のうち、HPを見て来た人が8人、友人・知人から聞いて来た人が15人であった。2回目ミッションの館外告知はHPのみだったにも関わらず、初めて来館した参加者の約2割、リピーターの参加者の約1割がミッションを目的のひとつとして来館していると考えられる。さらに、ミッションのリピーターが、参加者の約2割と前回に比べ増加した。ミッション目当てに、何度も足を運んでくれている人がいるのは嬉しいことである(図

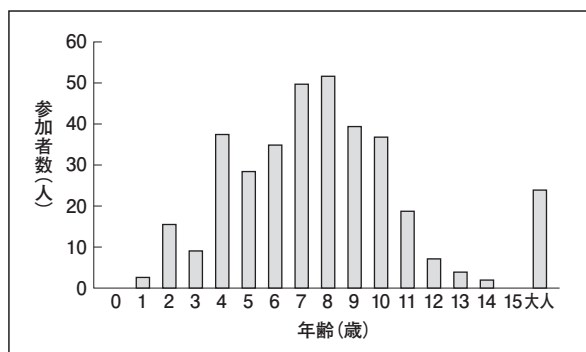


図20 参加年齢の内訳 (計360人)

23)。「またやりたいか」の質問については、前回と同様に「またやりたい」がほとんどであった(図24)。このことから、次年度以降も実施することを検討している。

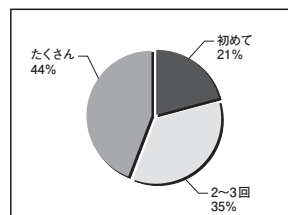


図21 博物館へ来た回数

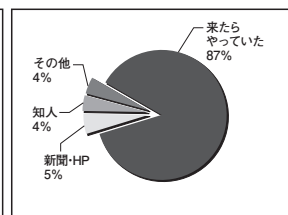


図22 何で知ったか

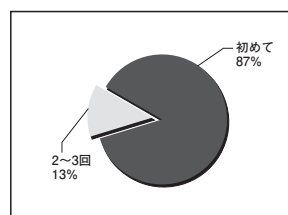


図23 ミッションのリピーター

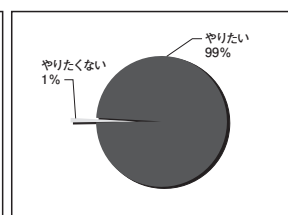


図24 またやりたいか

8-2 問題について

問題の量や難易度については「ちょうどよい」が多数を占めた。難易度については、「難しい」と答えた参加者が前回より増えたが、99%が「また挑戦したい」と答えている。難しいことでの達成感があったのかもしれない。98%の参加者が「理解が深まった」と答えている(図25、26、27)。

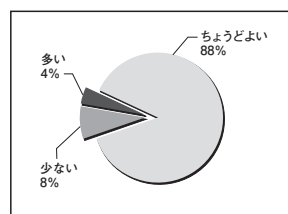


図25 問題の量

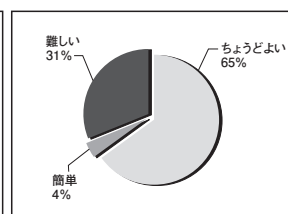


図26 問題の難しさ

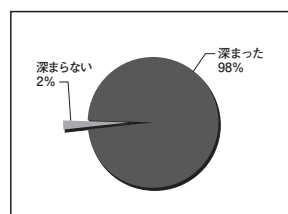


図27 理解が深まったか

2回目のミッションでは、3つのコースから参加者が選択する形式をとった。ここから、参加者の興味の方角を知ることができた。自然コースの選択者が多く約4割、人文コース・企画コースの選択者がそれぞれ約3割であった。

企画コースは、企画展「鉱山の記憶」に併せて設けた新コースである。コースを選ぶ際、保護者は鉱山というとなしそうで考えるようであったが、子どもにとって岩石や金属は身近にあるためか関心が高く、親の心配をよそに積極的に挑戦する姿が見受けられた。自然コースの人気の高いことは想定していたが、歴史好きの子どもも多く、コースの選択肢を提示したことが、自主的な学びにつながったのではないかと考えられる。

また、2コースをクリアすればお宝はゲットできるが、問題への興味から、あえて3コース全てに挑戦する参加者もいた。

8-3 アンケートの自由記述（抜粋）

- ・楽しかった。勉強になった。また体験したい。面白い企画だった。（同様の回答が多数）
- ・わくわく以外の展示室を見る良い機会になった。
- ・子どもがいつもは行かない展示室を楽しそうに回っていた。
- ・子どもが大きくなったら、一人でミッションに挑戦させたい。クイズ形式だったので子どもも大人も楽しめた。
- ・昭和時代の道具、使い方などのミッションがあればうれしい。
- ・大きい子には、もう少し難しい問題がほしい。問題が足りない（同様な要望を3人から回答）
- ・季節毎のイベントが沢山あり毎回楽しみにしているの、これからも楽しい企画をお願いします。

9 成果および課題

ミッションはイベントとして多くの来館者に達成感を与え、親子の会話がはずむ楽しい学びを提供できたのではないかと。普段、わくわくたんけん室しか利用しない来館者を他の展示室へ導くことができ、利用促進につながった。また、わくわくたんけん室でもミッションで使った宝箱にもう一度挑戦したり、他の宝箱を利用したりする様子が多く見られるようになっている。

心配された安全面は、来館者・設備・資料のいずれにも問題なかった。

さらに、ミッションがもたらした他の効果として、親子間のマナーの再確認があげられる。ミッション後も「走らない約束だったでしょ」と確認する様子が多く見られるようになり、子どもが公共の場の使い方を学ぶ良い機会となったようだ。

ミッションは、当初目指した5項目のうち4項目を達成したといえる。

達成できなかった1項目は、来館者増につながったかどうかである。ミッション終了後も「友人にも挑戦させたい。」「もうやっていないのか。」「今度は、いつ頃やるのか。」など、問い合わせをたくさん頂いた。また、アンケートの結果や新聞にミッションが紹介された直後の参加者が2倍に増えたことから考えて、館外への周知が集客へのカギとなりそうだ。次年度は、年間行事に入れて、計画的に広報を行い、来館者増へつなげたい。

今回は、人文展示室と自然展示室、企画展示室からの出題であったが、その他の展示室や小展示（可変展示）とも連携したい。常設展示以外からの出題は、その時々展示に引き込むという点で効果的と思われるので、出題を考えたい。

10 まとめ

秋田県立博物館では、イベント「ミッションをクリアして、お宝をゲットせよ！」を2回実施し、来館者に展示物をじっくり見てもらう機会を与え、知的に満足させることに成功した。また、わくわくたんけん室の宝箱の利用促進にもつながった。今後、博物館外への広報に力を入れ、より多くの来館者に展示物を活用していただけるように取り組んでいきたい。

11 参考資料等

秋田県立博物館(編). 2011. 年報. 秋田県立博物館. Rush Japan (ラッシュジャパン) 株式会社. エノシマトレジャー～5つの鍵と闇の魔法使い～
<http://www.takarush.jp/promo/fujisawa/>.
2011年3月20日