

平成 30 年 松本市基幹博物館整備事業 設計業務

「マツモトタウンをつくろう」ワークショップ

報告書

平成 30 年 10 月 12 日

久米・伊藤・乃村設計 JV

1.開催概要

- 開催日時：平成30年9月22日（土）～23日（日） 10：00～15：00

※松本市教育委員会主催「第7回学都松本フォーラム」の開催にあわせて実施

- 開催場所：松本市中央体育館

- 対象：小学生とその保護者

- 実施目的：実際の親子の動向をワークショップを中心に調査し、「子ども向け展示室」に設置予定のまちづくり体験アイテム・リトルまつもとの展示化に反映させる。

調査は以下の視点で行う。

- ①参加者にとっての「参加しやすさ」と「おもしろさ」
- ②運営側にとっての「管理しやすさ」と「コスト」
- ③展示の成果として「親子のコミュニケーションの促進度」

- 実施項目：「新しい博物館をご紹介！」というタイトルでブースを設け、以下の項目を実施

- 1.「子ども向け展示室」まちづくり体験アイテムを想定した「マツモトタウンをつくろう！」
ワークショップ
- 2.「子ども向け展示室」五感体験アイテムの一つ背比べ
- 3.「子ども向け展示室」幼児向けコーナーに設置予定の県産材玩具体験
- 4.基幹博物館のPR
- 5.基幹博物館の諸室名称案の投票

- ワークショップ実施内容

【ワークショップの種類と内容】

- ワークショップ1 ファシリテーター付き製作「マツモトタウンマップをつくろう」

松本駅から松本城エリアの白地図を用意。まちデザインシートに作りたいものを描いた後、好きな材料を使って工作を行う。地図上に工作したものを置き、そこに至る道路などを描きこむ。最後に、何をどこに作ったか発表し全員で写真撮影。

○ワークショップ2 自由製作「マツモトごじまんマップをつくろう」

松本市全域マップを用意。住んでいるところか行きたいところを選び、その自慢をパンフレットやスマートフォンなどで調べて絵に描く。楊枝を取り付け、全域マップの該当場所に設置する。

※ワークショップ1・2で作成したマップ3種は、松本市立博物館にて期間限定展示を行う。

【募集人数】

ワークショップ1：10組まで

ワークショップ2：一度に20名まで

【実施日程】

9/22 AM ワークショップ1 / PM ワークショップ2

9/23 AM ワークショップ2 / PM ワークショップ1

【調査方法】「スタッフによる観察」と「参加者によるアンケート票記入」の2種類

●参加者数：

9/22（土）ワークショップ参加者

AM 4組 大人4人、子ども6人（3～7歳まで1人ずつ+9歳1人）

PM 12組 大人12人（保護者+16歳1人、17歳1人、60歳1人）

子ども15人（3歳1人、4歳2人、5歳2人、6歳2人、7歳2人、
8歳1人、10歳3人、12歳2人）

上記以外の見学者数：142人

1日合計：179人

9/23（日）ワークショップ参加者

AM 12組 大人14人（保護者+16歳2人）

子ども14名（2歳1人、3歳2人、4歳1人、5歳1人、6歳4人、
7歳2人、8歳1人、9歳1人、12歳1人）

PM 4組 大人5人 子ども6人（2～7歳まで1人ずつ）

上記以外の見学者数：120人

1日合計：159人

2. 調査分析

(1) 分析概要

① 親と子の会話が弾むポイント

- ・プログラムの初期プロセスに「なにを作るか考える」時間帯が用意されていると、会話せざるを得ない状態が生まれて、話のきっかけになる。
- ・材料選びや、どこを紹介するか、といった、「選択」のプロセスは「どれにする？どこにする？」といった問いや試行錯誤過程が生じるため、会話が生まれる（反面、内容が漠然とした状況だと、話に困る場合もあるかもしれない）。
- ・親のスイッチが入るタイミングも多様。端的な例としては、初期は話しかけるが、後半話しかけなく親、初期は写真撮ることしかしないが、かたちが具体的にできてくると積極的に子どもに話しかける親等、対照的な事例が見られた。
- ・制作サンプルが複数用意されている、制作材料がバリエーション豊富に用意されているといった状況は、会話の温床になる。
- ・兄弟がいる親子では、お互いに兄弟が作っているものを見ながら会話が生まれていた。
- ・ホワイトボードに描かれた絵も会話の発端になっていた。子どもが知っているものがたくさん描いてあるだけで有効なのではないかと思う。知っているものがあればそれについて会話ができるし、「上手に描けてるね」と声をかけるだけでも会話が始まる。
- ・旗を立てる WS よりも物を作る WS のほうが、工程が複雑で時間もかかり、創造性が求められるため、必然的に会話は多くなり、楽しみながら親子が対話できている感じがある。
- ・WS に参加する親子は、親子ともに積極的に対話することに慣れており、子供も自分が何をしたいかわかっている事が多いと思う。
- ・母が地域の特徴を調べ、子どもに伝えるという対話をしていた。

まとめ

- ただ作るだけでなく、「考える」時間を持たせることが、親子の会話に繋がる。
- 制作材料はバリエーション豊かで、制作手順はある程度複雑なほうが会話は生まれやすく、子どもの創造性も高まる。
- 直接制作活動に関係なくとも、子どもがよく知っているアイテムやイラストを空間に散りばめておくことで、会話の「きっかけ」となり得る。

② 子どもが楽しむポイント

- ・こどもによって千差万別なことが一番のポイントではないか。また、丁寧な準備ができていれば、どのような子どもでも、楽しむことができる点にも注目したい。初期の段階から楽しめるタイプ、頭や手を動かし始めたら楽しめるタイプ、カタチになってから楽しめるタイプ等、楽しみ始めるタイミングが異なることを前提にしたい。つまり、プログラムの各段階に、複数の楽しみ方を想定した設計や運営準備を行うとよい。
- ・建物づくりのパーツ（制作材料）が色分けされて用意されており、男の子、女の子の双方が興味の湧くパーツが並んでいた。この点が、想像力豊かに制作する意欲に繋がっていた。
- ・白いマップに交通網や建物を自由に描ける形式は、絵を描くことが好きな幼児期や、想像し描く小学校低学年など、幅広い年齢層が楽しめる。
- ・小さい子どもの生活範囲はそれほど広くない。“行ってみたいところを考える”というのは、高度なことであると感じた。考えるきっかけは、近くの公園や散歩道にあるものなど、かなり身近なものから始めるのがよい。
- ・大人のサポート不要でどんどん描いたり作ったりする子と、親があの手この手で関わってようやく始める子との2タイプがあった。後者が気持ちよく作業を始められるよう、親のあの手この手をサポートするツールを揃えるとよいかもしれない。
- ・電車好き、地図好きなど、子どもの鉄板テーマを念頭に置く必要があるように感じた。
- ・子供がハマるトリガーは色んなところに潜んでいる。創造性を育むアイテムは多い方がよく、それを広げるキャンバスも自由度が高いほうが、よい地図になっていたように思う。
- ・年長の男の子は、材料の種類によって興味の示し方が違った。切り貼りだけよりも、風船を膨らませた際に興味が高まり、材料置き場に走って行った。

まとめ

- 大人と話したい子、一人で作業したい子等、さまざまなタイプの子どもが来ることを想定し、多種多様な参加の仕方ができるプログラムがあるとよい。
- 子どもの関心がどういった点にあるかを吟味したうえで、プログラム内容を設定すべきである。
- 実際の作業内容は、はじめからやり方を限定せず、自由度が高いほうがよい。

③ スタッフが楽しむポイント

- ・親子のプログラムを自分でも取り組んでみたほうがよい。
- ・子どもが楽しんだり、悩んだりしている表情を、子どもと同じ視線の高さになって観察する。感情移入ができて、子どもや親の気持ちになれ、対応のやり甲斐が増す。
- ・長時間にわたって複数の人に対応するため、疲労が蓄積する。腰掛けられる場所が各所にあるとよい。
- ・他者の視点に気づかされ、それが自分の接客モチベーションになることがあるので、スタッフ間の振り返りの時間をもつことが有効である。
- ・ホワイトボードがあると、ぼんやりと何か描きたいときに使える。演出や連絡にも使えるので便利だと思う。
- ・大人も答えられることを聞かれるのはちょっとうれしい。「北はどっち？」や「これはなんて読むの？」等。
- ・実際の展示室では、このアイテム以外にもスタッフ対応が必要な展示があるので、スタッフが対応しなくてもよいプログラムを考える必要がある。

まとめ

- 自らもプログラムに参加しているつもりで業務に取り組む。
- スタッフを含む、大人が活用できるアイテム（ホワイトボード）や、大人も楽しめるアイデアをプログラムに取り入れる。
- スタッフの助けなしに運用可能なプログラムも必要。

④ 常設化のための変更・改良ポイント

- ・松本市全体と、駅前市街地全体とで印象が変わったように、地図表面の表記内容とデザインテイストで親子の楽しみ方は変わるように思えた。いろいろな種類を楽しめることで、展示の発展性・可能性が広がる。例えば、天板表面の地図グラフィックを複数、貼り替えられるようにしてはどうか。巨大なポストイットのような、来館者が書き込みができるものが広がってあるのもよい。
- ・子どもがテーブル面に登ることを想定した耐久性を検討したい。
- ・今回は 36 分割できたことで、2 種類の異なる表記内容の地図を使ったプログラムが可能になった。分割性は兼ね備えるのが得策だ。
- ・高さが丁度よかったのではないかと。卓袱台くらいの高さは、大人が子ども視線になることができ、座敷座り的な気持ちの楽しさも生まれてよいのではないかと。
- ・作業スペースの大きさとしては、テーブル間の通路幅があと 20cm くらい必要かもしれない。
- ・大きなマップの使用は、博物館のように広いスペースがある場所の特権であるが、今回はスペースが限られていたため、子ども向け展示室でも使用できるよう、キット化することも検討してはどうか。
- ・地図がだんだんにぎやかになり、変化していくのを、天井カメラでタイムラプス撮影し、サイネージで見せるという展開も考えられる。
- ・色分けされた材料を選ぶだけで楽しそうだった。そのワクワク感を常設化できるとよい。普段は閉まっているが、ワークショップを開催するときだけ開く本棚等も同様にワクワク感を高められる。ワクワク感を生む空間デザインが重要だ。
- ・子どもが学校で井戸巡りをしたことは知っていたが、親はどこを回ったかまでは知らず、一緒に行ったことのない井戸の絵を子どもが書き始め、「そこにも行ったんだ」という会話があった。保育園や学校に行くようになると、親が知らない子どもの世界が広がる。子どもが学んだことを親に知るきっかけになるアイテムが有効な例だ。子どもの発見を促すと同時に、親が子どもの新たな面を発見する場ともなる。
- ・一度描いた地図をどのタイミングで変えるかが難しい。頻度や消耗品の対策を考えなければ、運営コストがかかると思われる。
- ・自分が撮影した写真を見ながら電車の絵を描き始めたが、うまく描けないと手が止まり涙が浮かぶ。上手に描けているから地図につけてほしいと言ったが、いやだと言って紙を丸めてしまった。アンケートも取らなかった。子どもの繊細な心の動きをフォローするのは難しいが、人的対応が必要な部分ではないか。
- ・道を書き入れるのが好きで、母に促されなくても、自分から道を拡張していた。
- ・地図を見て、周りがどんなものを作っているかを知り、必要なものが浮かんできた様子。あとから病院と学校を新設していた。
- ・作ったものを地図に持って行ってから、またさらに作りたいものがでてきていた。作業机と地図が離れていないほうが、目的を見失わずに作りやすいかもしれない。完成後のイメージも湧きやすい。

まとめ

- 子どもの学びの場として機能することはもちろん、子どもが学んだことを大人に伝える場としても機能させたい。
- キット化による活用、実施内容を記録・展開する等、プログラム展開の多様化を図りたい。
- 子ども同士の相互作用を生み出すしくみがあるとよい。

⑤ 広報・告知していくことの意義

- ・会話をした参加者の多くが、博物館リニューアルのことを知らなかった。話すと、完成したら行きたい、子どもスペースにも行きたいと話しており、こういったスペースが好評になることが想像された。告知・広報は学校周辺・幼保周辺をターゲットに行くとよいのではないか。
- ・上記同様、博物館リニューアルや子ども展示室ができることを知らない人が多いように感じられたので、告知等の重要性を感じた。
- ・マップづくりはもう少し簡易化し、子ども博物館セットを作り、合併地区も含めてキャラバンできればいいと思う。学童などのイベントに組み込めるとよいのかもしれない。
- ・5年後にオープンすることを考えると、このタイミングで告知の必要性が感じられたことは重要。博物館事業は、大名町通り周辺には認知されているが、他の地域への認知度は高くないと思われる。子供と親に向けての告知は重要な戦略になってくる。

まとめ

- 博物館リニューアルの告知を徹底していく必要がある。学校施設への周知を強化すべき。
- 博物館を周知するためのアイテムを作成、活用してはどうか。
- 博物館周辺地域だけでなく、郊外へ向けた広報活動も強化する必要がある。

(2) 設計面に反映できること

① 造作（安全対策）

- ・ 指先を切ることのないような造作の厚みに留意したい。
- ・ 作業機の椅子はサッと動かせるもの、机は動きにくいものにした。
- ・ 幼児コーナーと地図コーナーは、今回同様に離れているほうがよいと感じた。近いと子ども同士のぶつかり合いが生じる。それをよしとしてあえて近くに置く考えもある。
- ・ 机や椅子やその他のアイテムのスペースが離れているおかげで、ぶつかり合い等もなかった。実際の展示室も、ゆとりを持った配置が必要だと思った。
- ・ 楊枝の安全対策として、貼り付け作業を一カ所に絞った。常設化に際しても、鋭利なものはスタッフだけが管理するなど、検討すべき。
- ・ 残す展示物を作るなら、ゴム風船などはむずかしいだろう。また接着や加工の難易度は低いほうがよい。安全性は高いほうがよい。

まとめ

- 安全面の対応で特に注目されたことは、来館者自身の不注意から起き得る事故と、来館者同士の不注意から起きるものとに大別される。前者へも対応は、鋭利なものや段差をとまなうものなどを避けること。後者は来館者同士の衝突をさける、距離感を踏まえたレイアウトである。

② 造作（物理適正：松本全域&松本市域）

- ・松本全域の場合、郊外の情報は少なかったが、郊外を含めて松本全域を一望できる大きな展示物はそれだけで意義がある。とくに、大人からは、大きさや形を実感できるとの声が聞かれたし、子どもにとっても、普段意識していない地域を知るきっかけとなった。
- ・松本市域は、川と道がヒントになることが確認できた。とくに、女鳥羽川、薄川が今回の参加者にはわかりやすかったことが印象的だった。現在地やお城と同様に、イオンも目印として有効だった。一方で、小さい子どもは、お城、公園といった場所が、地図理解の助けになることが確認できた。
- ・制作材料を設置する場所は、作業スペースとの関係を考えながら検討する必要がある。制作材料が入った持ち歩けるBOXを設ける等。

まとめ

- 松本全域を見渡せる展示アイテムは好評。
- 地図的なものの展示にあっては来館者が日常的に認識しているランドマークをおくことが有効。

③ 造作（物理適正：背比べ、幼児コーナー）

- ・ 幼児コーナーは、配置スタッフを一人とした場合、面積が適度であったように見えた。
- ・ 背比べは、安定的に人気で、使用方法の説明がなくても、利用されていた。一番背の高いサンプルは、2m 超えるものがあった方がよいかもしれない。更新できるようにしておくことも検討したい。館保有の大型プリンターの利用を前提にすることも仕様としては必要かもしれない。
- ・ 背比べをした後に、各道具（ペンなど）を準備し、自分たちの名前や日付が書き込める仕様になっているとよい。そこで親子のコミュニケーションが生まれる。
- ・ 幼児コーナーの木製アイテムは、幼児から小学生まで楽しめるものが揃っていたが、1歳未満の親子が楽しめるスペースとそれ以上の年齢が楽しめるスペースを分け、木製アイテムも整理して配置したほうがよいかもしれない。
- ・ 親が集中して楽しんでいたのも、積木（カブラ）はあるとよいと思うが、カブラは幼児コーナーではないほうがよいと思われる。
- ・ カブラは大きな音が出るので、大人しく遊んでいる子はびっくりしてしまうかもしれない。他方で、広い場所でダイナミックに楽しむよさもあるため、常設としては比較的小さくまとめておき、定期的に交流学習室で積木大会をやるのはどうか。
- ・ 背比べをするモチベーションとして、ピットリ賞を出すのはどうか。松本一本ねぎピットリ賞など。「あと1センチ足りない…」等、盛り上がり、リピーターに繋がるのではないかと。

まとめ

- 規模的には今回の調査スペースが適切だった。
- 参加促進策として名前や日付を書けるとモチベーションがあがる。
- 大型プリンターを館で保有すると更新がしやすくなる。
- カブラのような積木アイテムは倒したときに大きな音ができることを予定する必要がある。

④ サイン（所在認知）

- ・今回のように、大型で、ワクワクっとするグラフィックが効果的だと思う。テキスト内容も、それを読むだけで、「やること」が明確にわかるものがよい。
- ・サインの高さは、遠くから見えると同時に、子どもが見やすい位置の検討も必要。

まとめ

- ワクワク感のある空間すること大事で、サインがその役割を担う。
- より視認性を高める大きさやフォントを吟味したい。
- こどもにとっての視認性にも配慮する。

⑤ サイン（遊び方説明）

- ・大型で掲示するものと小型で手元でわかるものとの両方あるとよい。
- ・文章による説明ではなく、数コマのマンガで伝えるのは効果ある。

まとめ

- 文字による説明を極力控え、挿絵やイラストで伝える。
- 大きさも、大きいのが良い。

(3) 運営面に参考となること

① スタッフ（人数）

- ・ポストとして必須は、受付2、コーナーに各1。
- ・スタッフの居る場所の設えも検討が必要。椅子があるとよいのでは。

まとめ

- 受付、コーナー対応、の2スポットが必要。
- 受付にかならず一人、コーナーは来館者のサポートの必要性に応じて一配置。

② スタッフ（スキル）

- ・子どもは慣れるとほぼ自分で楽しめるので、あいさつと時々の声かけのみでいいのではないかと。どちらかというと、大人への声掛けスキルが重要だと思う。
- ・施設内部では、1～3階の各所で、こども向け展示室の情報をチラシやサインージで周知することが効果的だろう。施設外にも、屋外掲示やマツもっとのファサード面などにグラフィックや実物等で、情報を掲示したい。

まとめ

- こどもの多くは自分で楽しめるタイミングはプログラム中に幾度か(こどもによって違う)あるのであまり心配はいらぬが、大人との接し方、声掛けスキルがあると参加者も主催者もやりやすい。

③ 必要備品（参加者用）

- ・プログラムに応じる。今回のプログラムに限っていえば、今回のツールで過不足なかったのではないかな。
- ・持ち帰るものがあるとき用の紙袋（どこかの紙袋の再利用でよい。松本市内のお菓子屋さん等）があるとよい。
- ・受付で名前を書くシートも、書くのが楽しいものだったとよい。参考になるのは「三鷹市星と森と絵本の家」。入館者数管理システムが素晴らしい。
- ・作ったものを持ち帰りたいという人が多かったので、博物館でも子供たちが持ち帰ることができるものがあるとよい（探検マップやミッションカードの紙媒体など）。
- ・小1の男の子で、セロハンテープや両面テープやはさみの使い方を知らない子がいた。
- ・5歳の男の子でも、はさみやのりを上手に使う子がいた。
- ・9歳の男の子はキャップにはさみで上手に穴をあけることができた。
- ・5歳の子は二つ折りがむずかしい。セロハンテープを切るのも大変そうだった。
- ・5歳くらいの子は、ペンを使うなどはできるが、うまく描けずに親に頼っていた。楊枝をさすのが子どもだけではむずかしい。

まとめ

- 制作したものの持ち帰り用ツール(手提げ袋など)、また自分が制作したものの以外の人らかのお土産を含め、お土産になるものが期待された。

④ 必要備品（運営者用）

- ・ マスキングテープや養生テープがあると、細かな告知などに便利。
- ・ エプロンなどのコスチュームは、スタッフマインドにスイッチ入ると、ポケットに小物入れられるので便利である。
- ・ 備品ではないが、小さい子と来ていたお母さんたちは、乳児を抱っこしたまま子どもに長時間付き合っているのが印象的だった。赤ちゃんを離すのは難しいが、子どもと遊んでいる間、少しでもお母さんが楽になる方法があればいいと思った。楽なイスなど。

まとめ

- 必要に応じて、什器や部材などをつなぎ合わせたり、告知やお知らせを書き込み、張り出せる、マスキングテープ(養生テープでも可)は重宝する。

⑤ 人気ツール

- ・ カプラが人気だった。高いところまで木を積める椅子はよいのではないかと。
- ・ 博物館オリジナルのカプラを制作してもらうのはどうか（ロゴ入りなど）。
- ・ ペットボトルキャップは応用性があるが、幼児への安全性はどうだろうか。
- ・ 背比べも人気だった。高さは記入式でも、シール式でもどちらでもよい。
- ・ 背比べのお相撲さんは、今話題の人物をイメージできるのが人気だった。またカータリくんも親が知っており、思っていたより大きい、との声があった。
- ・ 女の子は飾り付けの材料が好き。

まとめ

- カプラが人気。
- 博物館オリジナルを作っても良いのではないかと。
- 背比べも安定的に人を集めていた。

3. 参加者アンケートまとめ

(1) アンケート実施内容

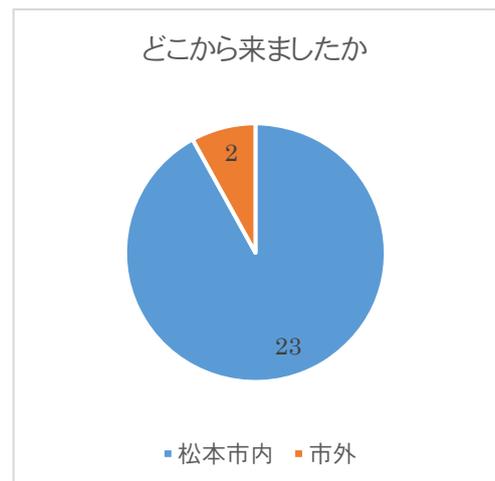
- ・ワークショップ終了後、保護者と子ども全員にスタッフから記入を依頼し、テーブルに着席して記入してもらう。
- ・回収数は以下
 - 9/22AM : 保護者 5 枚、子ども 6 枚
 - 9/22PM : 保護者 12 枚、子ども 17 枚
 - 9/23AM : 保護者 12 枚、子ども 10 枚
 - 9/23PM : 保護者 6 枚、子ども 4 枚

(2) 保護者向けアンケート集計結果

【参加者属性】

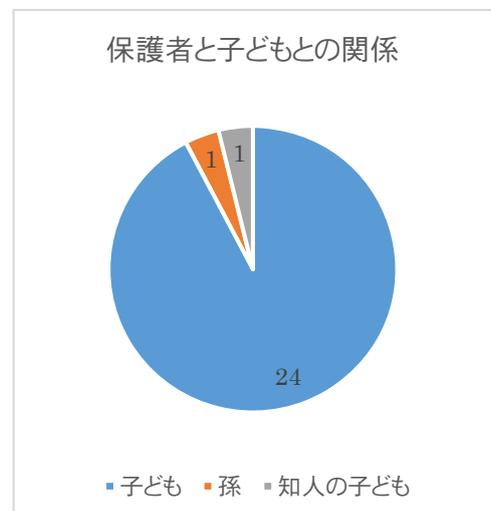
Q1.どこから来ましたか

- ・市外は、安曇野市と塩尻市が 1 名ずつ。
- ・ほぼ松本市内の参加者が占める。



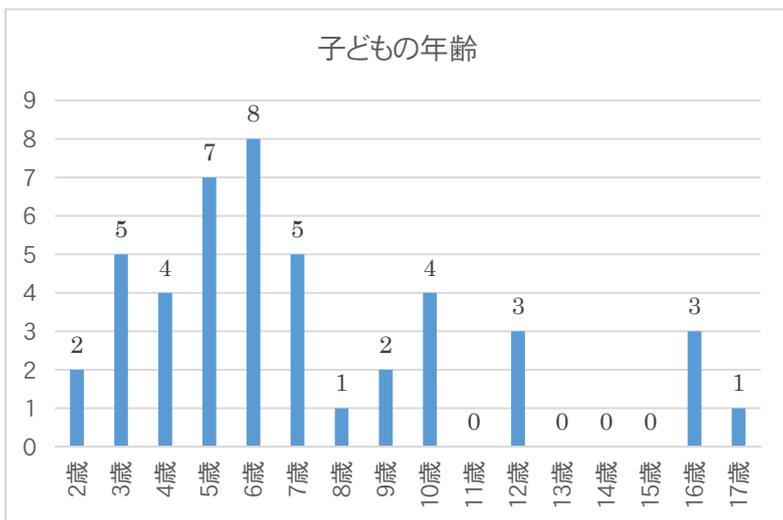
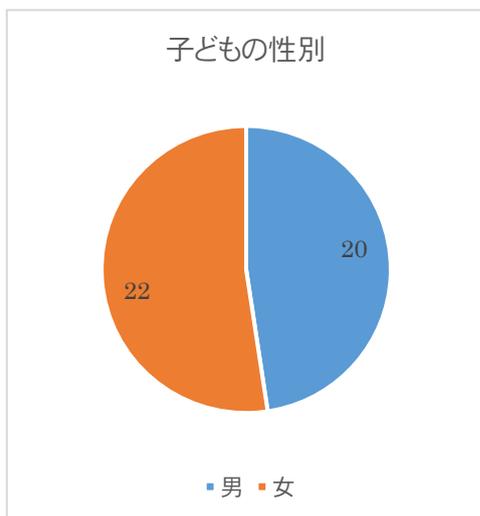
Q2.あなたとお子さんの関係

- ・ほぼ自分の子どもと来ている。



Q3.お子さんの年齢と性別

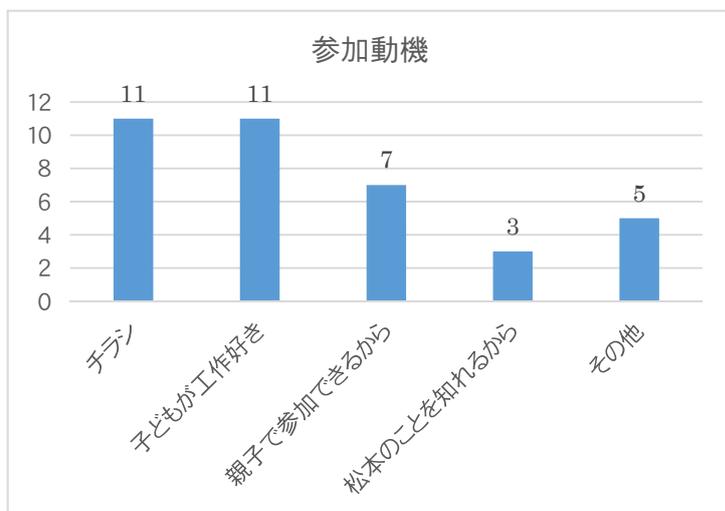
- ・子どもの男女比は半々。
- ・年齢の分布は6歳が一番多く、展示のメインターゲットである小学低学年（6～7歳）で約30%、未就学児（3～5歳）も約35%となった。



【ワークショップについて】

Q1.このワークショップに参加しようと思った理由はなんですか？（複数回答可）

- ・当日配布のチラシを見て来た方が多いが、それと同じだけ「工作好き」という動機で参加してくれている。工作への動機の高さが注目される。
- ・親子で参加できるという理由も20%程度あり、親子プログラムへの期待が高い。

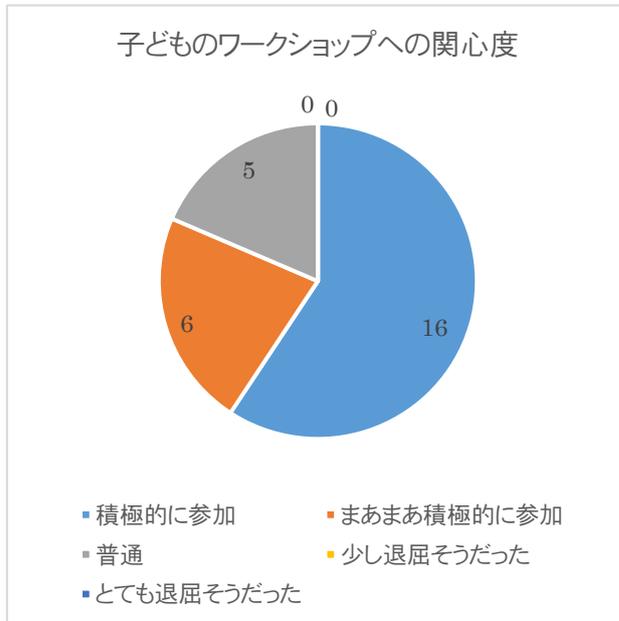


<その他記入内容>

- ・見に来て
- ・学校で習ったことを活かせるから
- ・子どもの希望
- ・声をかけてもらったので
- ・無料のイベントだから

Q2. ワークショップに参加したお子さんの様子は以下の段階でどこに当てはまるとお感じでしたか？

- ・参加をしている時点で子どもの意志が高いということもあるだろうが、多くの子どもが積極的にワークショップを行っている。
- ・普段の子どもの様子を知っている親から見ても、積極的に参加しているように見えたということがわかる。

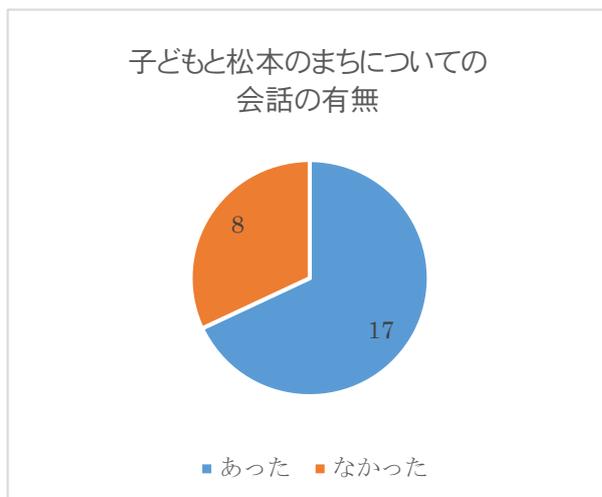


<理由記入内容>

- ・興味はありそうでしたが、はずかしそうでした。
- ・アイデアが思いついたら1人でせっせと製作していたから。
- ・内容はあまり理解していない様だったが、意見を出してくれたから
- ・楽しそうに考えていた
- ・年齢が大きくなり、なかなか子どもと一緒に楽しめる機会が減ってしまったので、親子の会話もあり楽しめました。工作が好きなので、楽しかった様子です。
- ・楽しそうに、次から次へと参加していたから。
- ・いろいろなワークショップを楽しんでいた
- ・はじめての体験だったので
- ・帰りたくないとの発言から
- ・自分からやろうとしている
- ・工作や地図が好きだから

Q3. お子さんと松本のまちについて会話はありましたか？

- ・松本のまちについての会話が「なかった」と答えた方が約30%いるが、観察していた様子では、多くの方がまちのことについてなにがしかの会話をしていたようだ。設問がわかりにくかった面があると思われる。

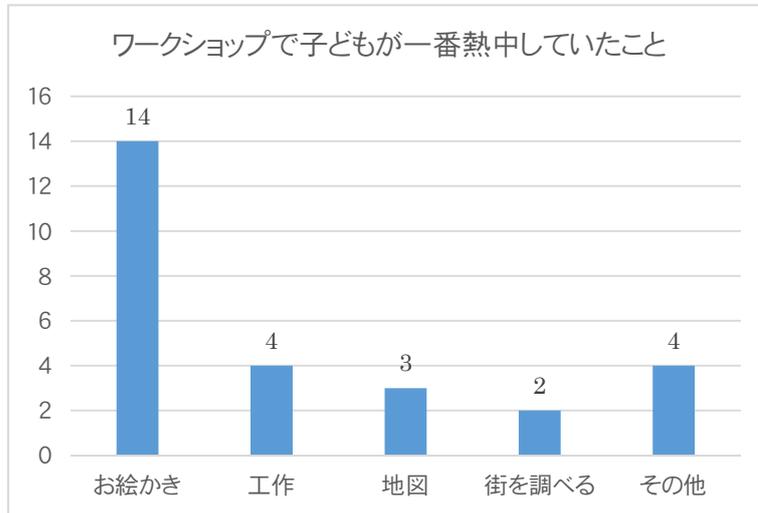


<会話内容記入内容>

- ・駅や松本城について
- ・松本城について
- ・「この前学校で井戸めぐりしたね」「どこに行ったの？」
- ・どんなところが好きか。
- ・パンフレットを見てココ行った！と言っていました。
- ・家の周りに何があるか
- ・子どもの好きなところについて
- ・幼稚園や学校のまわりに何がある？
- ・今までにどこに行ったことがあるかなど
- ・地域の特徴など
- ・松本城がみえるね
- ・近所にはアルプちゃんとカエルがいる
- ・松本城を作りたかったらしいです
- ・松本にはどんなものがあるの

Q4. ワークショップでお子さんが一番熱中していたことはなんですか？

- ・お絵かきが多いのは、「マツモトごじまんマップ」の参加者が多かったためと思われるが、お絵かきは多くの子どもが楽しく参加してくれた。
- ・その他の欄でプレスレットと書かれているのは、別のワークショップのもの。



<その他記入内容>

- ・シール貼り
- ・学校で行った井戸を描くこと
- ・プレスレット作り
- ・積木

Q5. マツモトごじまんマップについて改善点やお気づきの点がありましたらお書きください。

- ・未就学児には、年齢的に調べて書くことが難しく、対象年齢の明確化と年齢にあわせたアイテムの必要性が伺われる。
- ・マップのエリアや内容も再考が必要であると考えます。

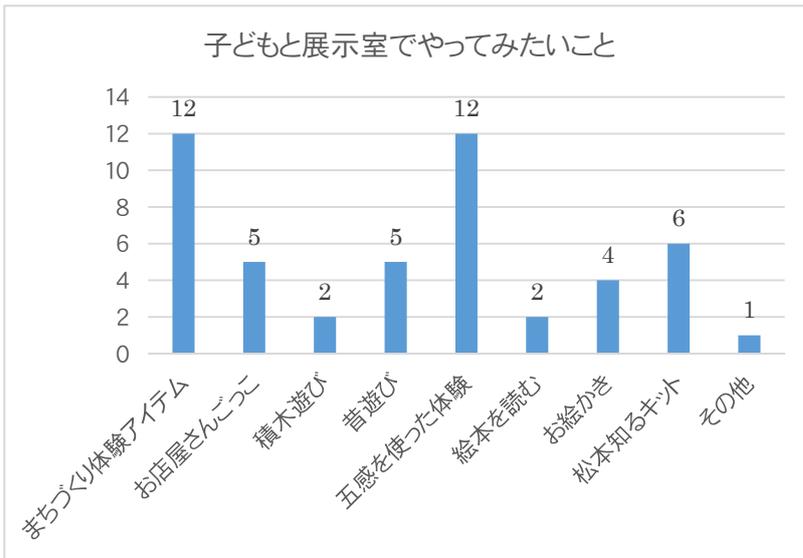
<記入内容>

- ・市内ばかりになりそう。松本市内バージョンがあってもいいかも。
- ・4歳の子どもにはどんなものを描けばいいのか説明が難しかった。
- ・もっといっぱいの人が参加して、旗がいっぱい立つといいなと思った。
- ・サイコロをふった先のことを調べるのがむずかしかった
- ・場所がわかりにくい
- ・たのしかった
- ・道を書いてもらっていたほうが、工作を置きやすいかも。でも子どもたちのイメージで作るのもいいと思ったので前者も試してみても、と思いました。家にはないカラフルでかわいい工作キットのおかげで子どもがすごくやる気になりました。

【基幹博物館について】

Q1. 新しい博物館の子ども向けの展示室で、子どもと一緒にやってみたいことはありますか？
(複数回答可)

- ・まちづくり体験アイテムと同数の五感を使った体験への期待の高さが特筆される。
- ・お店屋さんごっこ、昔遊び、松本を知るキットの期待も高い。



<その他記入内容>

- ・知育な遊びがあるといいと思う。

Q2. 新しい博物館に期待することがありましたらお書きください。

- ・親子で一緒に体験できるものへの期待が高い。
- ・定期的に変化のあるアイテムやイベント等への期待も高い。
- ・雨の日の遊び場への要望は一定数あると考える。

<記入内容>

- ・楽しみにしています。
- ・作ったり、実験したり、体験できることが多いといいなと思う。
- ・"地元の間も頻繁に行きたくなるように、定期的に刷新される企画・展示
- ・子どもが何回も行きたがるような場所、動きがある場所"
- ・ワークショップ、子どもと一緒に参加できる催し
- ・天気の悪い日に子どもと遊べるコーナーがあったら助かります
- ・子どもが行きたくなる博物館
- ・子どもと楽しめると思います。
- ・わくわくして行きたい！と思える場所に
- ・いつでも入りやすい。いまは入りにくい
- ・子どもが季節を感じることでできる松本らしいイベントが都度開催されるといいなと思います。
- ・工作イベント！！

(3) 子どもアンケート記入欄まとめ

Q2.ワークショップはたのしかったですか？

<主な記入内容>

- ・とてもたのしかったです。
- ・自分の住んでいる場所のいいところをいろんな方に知ってもらえるのはうれしい。楽しかったです。
- ・久しぶりに行けて楽しかったです！
- ・すごく楽しかったし、知らない事も知ることができました！！

Q3.なにをつくりましたか？

<主な記入内容>

- ・ビル
- ・電車と鉄橋とトンネルと線路と駅
- ・くるまをつくった
- ・おうち
- ・たつみの御庭井戸
- ・梓川のりんごと上高地から流れてくるきれいな梓川（川の名前）の自慢
- ・すいか
- ・時計博物館に行ってみたくて書きました！
- ・まつもとてまり、スカイツリー、学校
- ・バス停、道、家、公園
- ・おうちとがっこうと四車線道路"

Q4.ほかにやりたいことはありますか？

<主な記入内容>

- ・おえかき
- ・くるま作り
- ・思いつかない。
- ・妹と一緒に松本についての歴史とかを知りたい。
- ・博物館ができたなら勉強しに行きたいです。
- ・かくれんぼ
- ・おすすめするものの実物の模型みたいなものをつくりたい。
- ・松本周辺以外の市や町についてのオススメをやってみたい！
- ・こうさく
- ・うん。車つくる

4. 関連資料

■参加者観察シート記入内容まとめ 【ワークショップ1】

用紙NO.	実施日	時間	テーブル	記入者	参加者NO.	参加度・熱中度	コンテンツへの興味(テーマ、体験等)	作業の得手不得手(道具の使いこなし等)	親子の対話内容(親からの問いかけ、子どもの質問、対話の様子)	その他、所見、印象等(観察者からみた特記すべきこと)
1	9/22	AM	A	亀山	不明 母、子1(小2女)、子2(年長男)	飽きずに全員が自分のペースで楽しんでいた。		子2(弟)は材料の種類によって、興味の示し方が違った。切り貼りだけよりも、風船を膨らませたら興味が高まり、材料置き場に走って行った。	子1(姉)は一人で、子2(弟)は母と弟は出来上がったら、一つ一つ見せに行っていた	
2	9/22	AM	B	亀山	不明 父、子1(小4)、子2(小1)	兄弟ともに集中してメモに取り組んでいる。 一人で考えるとき、父にちょっと相談することがある。			兄は基本的に一人で作業し、弟はときどき父に相談していた。弟は道具(セロハンテープや両面テープやはさみ)の使い方を知らない。	
3	9/22	AM	B	稲垣	1(9歳) 2(5歳)	絵はさらっとあまり考えずに描き終わる。兄は作るのが早い。迷いがなく、自分ペースでどんどん作っていく。はさみも使えて、細かい作業も上手。立体的にセロハンテープを貼れる。 2(5歳)は父がいないと気が散る。お兄ちゃんのことが気になる。	素材選びがやりたい。 「激おちくん」を選んだあと、色選びでけっこう迷う。	弟もはさみは上手に使う。のりも上手につける。 父がのりをつけて、弟が貼る係。四角い紙をたくさん貼っていた。キャップにはさみで上手に穴をあけていた。	今の場所がここ 見たことあるの？あるよ(父) お城の近くに？ こんなかんじ？いいね(父) すてきだっよかったね(父) これもあるよ。これビルにする？ 両面テープ貼れる？(弟) お兄ちゃんの手でやらないで 電車だけでいいの？ せいろも作るよ ない？じゃあポンドでやろう。手伝っちゃっていいの？ できないねー 弟ちゃん、横とか上はいいの？はりたい？うん(弟)貼らずに絵を描いている。おーすこいね。ビルに木のデザインだ(父) 他に何の絵描く？ いいビルになった(父) 子どもが線路を描いている間、父はパネルを見る。どこへんに建てる？ここ！ 松本からどこまで行くの？ 子どもが熱中し始めたら父は離れている。弟は兄の後をついていく。	どんな材料があるか最初に見に行った。 兄弟同士の会話もある。
4	9/22	AM	C	亀山	不明 母、娘(3歳)、乳児				工作は苦手(子)が、ママからキラキラシールをもらって喜んで。娘に材料を持ってきてと言う母 母に作ってもらっている。だんだんのってきた娘(材料探しするのが好きみたい) 母に(材料置き場)「一緒に行こうよ」と誘う。母「どこにおくか」娘は嬉しそうに「どこに置こうー」	
4	9/22	AM	C	亀山	不明 母、長男(6歳)、長女(3歳)		あまり興味が無いのか作業が進まない。 ↓ その後家つぼさができてきた		母は兄と妹両方の面倒をみる。が、どうしても妹のほうが手がかかる。 長男はつくるものが浮かばないのか、道具や材料がわからないのか手が動かない。その後三層屋根ができてきたと興奮。母も興奮。 材料置き場を行き来することはない。 天井(家の内側)を装飾しようとして面白そうだった。 友だちに書いてもらって「ありがとう」と言っていた。	
12	9/23	PM	A	亀山	不明 母、娘5歳、娘2歳	最初から最後まで熱中して作っていて、出来上がるにしたがって、たくさん切り貼りしていた。	母は電車を作り、娘は遊べる電車を作っている。	どの道具も使いこなせる。	母「街のなかにもあるものは？」 「電車、イオン、松本城」	
12	9/23	PM	A	亀山	不明 父、母、長男	最初は母が手ほどきしながら製作していたが、やがて子ども一人でつくりはじめていく。子どもの作るものがたちになってくる。父が興味を持ち始める。		どの道具も使いこなせる。		
13	9/23	PM	不明	土金	3(母、娘小1)	親子ともに言葉少なめで静かに見えるが、着々と進める熱中度はある。	松本城。道を書き入れるほうが好き。母に促されなくても、自分で前のめりで拡張している。	スポンジ、折紙など材料を切り貼りしてかたちを作る発想はないかも。素材のまま貼り付けていく。	ここ会社作る。 材料見ながら考える。なかなか作りたいものが決まらない。おうち作る。 スポンジに銀紙をのりをつけてくっつけようとしてなかなかうまく貼れないが、母も静止。 一部を母が作り始めた。	あとから病院と学校を急遽新設。 周りがどんなものを作っているか、地図を見て、必要なものが浮かんできた様子。
13	9/23	PM	不明	土金	5(母、兄(年長)、弟(3歳))	高い。自分から発言して、母に相談しながら始めていた。	バルコ。街にどんなものがあるかを考えるのが好き(兄) ものづくり自体には多少興味(弟) 道の拡張、バス停づくりに熱中	いろいろなことをやりたい、作りたい欲求は高いが、目的を決めて段取りを考えるのは苦手そう。どうしたらいいかわからず、あれこれ触るが進まない。 小さいものをいくつか作るスタイル	自分から積極的に母に「これは？あれは？」と提案(兄) 蓋でバス停を作る。材料を見てやる気になっていた(弟) 母が積極的に弟を手伝っている。ポンドをつけようかなど、促して、自分でやっていた(兄) 車作ってこい(兄) フロントガラスいるかなー？と聞きつつ、ほぼ母が弟の分を作りきる。兄は高尾さんともくもくと作業。	地図に作ったものを持って行ってから、またさらに作りたいものができた。 作業机と地図が離れていないほうが、目的を見失わずに作りやすいかも。 完成後のイメージが湧きやすい。

■参加者観察シート記入内容まとめ 【ワークショップ2】

用紙NO.	実施日	時間	テーブル	記入者	参加者NO.	参加度・熱中度	コンテンツへの興味(テーマ、体験等)	作業の得手不得手(道具の使いこなし等)	親子の対話内容(親からの問いかけ、子どもの質問、対話の様子)	その他、所見、印象等(観察者からみた特記すべきこと)
5	9/22	PM	A	稲垣	11(10歳、5歳、7歳)	書き始めると無言で書く。男の子は途中で手が止まる。じっくり考えてから書き始める。		5歳の子は二つ折りがむずかしい。けれどきれいにできていた。セロハンテープを切るのもちよっとむずかしい。	ふかふかの雪のなかでスキーしたじゃん 乗鞍スキー場、野ばら保育園、イオン、スカイパーク等 滋賀博物館に何あった？(姉)ほねがあった。 ウォーターフィールド 5歳の子の絵は父が描いていた。 子どもは手元のアクセサリーに気がいている。 色塗りは進んでやっている。	決めるまでにけっこう時間がかかる。
6	9/22	PM	A	稲垣	不明	姉はどんどん書き始める。			近所の場所かなー城山公園ぐいっとおして 緑がおやまのマーク ワークショップってなに？ アンケートって次のために書くものだから、これからやりたいことを書く。	
7	9/22	PM	A	稲垣	1				よくわかるねー まなちゃんこの井戸？ 学校でいくつくらい行ったの？ 大名町はもうちょっと後ろかな	
7	9/22	PM	A	稲垣	不明				どこの公園が好き？ 半分から下に絵を描いて。なんでもいよ。 じゃあさ、まつぼっくりの絵描く？描けそう？うん。 それは何描いているの？	子どもが描き始めるまで、母が問いかけを繰り返す。 描くのが始まると、母はスマホをいじり始める。
8	9/22	PM	B	稲垣	7(父、母、12歳、12歳)	そこまで主体性はない。父母はさくさく動き始める。絵を描くのは丁寧に、色塗りに時間をかける。	何があるかあまり自分で考えない。親に聞く。		親子二人はすぐに描き始める。だいたいわかるでしょ。じょうわん、ピンポン 何がいいと思う。わさびってどう書くの。 どうしそぼって何？(夫婦で)こうやってかいたらいいんじゃない、かわいくて。 母はパンフを見ながらいろいろな場所があることに気付く。(色鉛筆)36色だっすごい！子ども喜ぶ。	子どもは眺めている。1人の子はずっと書かない。 親はその様子に特に気にも留めず、夫婦で会話しながら自分の作業を進める。
9	9/22	PM	B	藤沢	不明 母、5歳くらい	サイコロに夢中。母が絵を仕上げることに集中していた。	親が知らなかった。地域について興味深く調べていた。	ペンを使うなどはできるが、うまく描けなくて親に頼っていた。ようじをさすのが子どもだけではむずかしい。	母が地域の特徴を調べ、子どもに伝えるという対話をしていた。	母のほうか、この体験に興味を持っていた。 段ボールに座っていた。
10	9/23	AM	A	稲垣	1		旗、一番やりにくい(波田地区)になっちゃった。		またくぐりが有名だよ。 そんなに興味ない。 行きたくないなら行かなくていいよ。 赤使われちゃった。 書きなさいで。丸いの書けばいいじゃん。 一発で書くとげったいずれから。 うまそう？ 父、うん。	
10	9/23	AM	A	稲垣	3(6歳、3歳)	3歳の子はやっているという感じではない。写真を見ながら書き写すのは真刻。 途中でちよっと疲れる(ぼーっとする)。		半分折ると見せて、半面を立てた状態にしようとする。 3歳の子には母が(道具を)貸してあげる。 兄弟の時間差ができる。	お水にする？お水なににしよう。何が自慢？お水	
11	9/23	AM	A	稲垣	9	書いていてうまく書けないようで、少し他に気がいく。		ケータイで調べて書き始める。	子どもが描いている間、父は後ろに立っていた。 座れることを促すと、親子の会話が始まる。 子どもはいろいろ話すが、父はあまり答えない。 子どもはあまりうまく書けないという。 よく書けているよ。と父	自分が撮った写真を見ながら、電車の絵を描いていたが、うまく描けないと手が止まり、涙が出てきて、上手に描けているから地図につけてほしいと言ったところ、いやだっつと紙を丸めてしまった。アンケートも取らなかった。

新しい博物館をご紹介します！

親子で

夢の

マツモトタウン

をつくろう！

日時：9/22 (土) 23 (日)

会場：中央体育館

対象：小学生とその保護者
(小学生低学年向けの体験です)

※ただし、定員に満たない場合は未就学児とその保護者を受け付けます。

親子と一緒に松本を知り、松本のまちを考えてみませんか。

これまで知らなかったマツモトに出会えるかもしれません。

2023年に開館予定の基幹博物館にできる親子向け展示を先行体験できるワークショップです。

<午前の部>

マツモトタウンマップ をつくろう

* 10:30 ~ 12:00
(受付 10:00 開始)

* 先着 10 組まで

こんな松本だったらいいな、のまちをみんなと一緒につくります。自分の好きな建物を自由に工作できるワークショップです。プログラムには全員で参加していただきます。(体験時間：約 1 時間半)

<午後の部>

マツモトごじまんマップ をつくろう

* 13:00 ~ 15:00
(受付 12:30 開始
最終受付 14:30)

* 一度に 20 名まで

松本のいいところを紹介する大きな地図をつくるワークショップです。自由な時間に来て参加することができます。(体験時間：約 30 分)

その他

2023年開館予定の基幹博物館の紹介コーナーや室名投票コーナー

幼児の遊び場もあるよ！

親子向けワークショップ

学都松本フォーラム2018

Mウィング 体育館レイアウト検討図 (S=1/50)

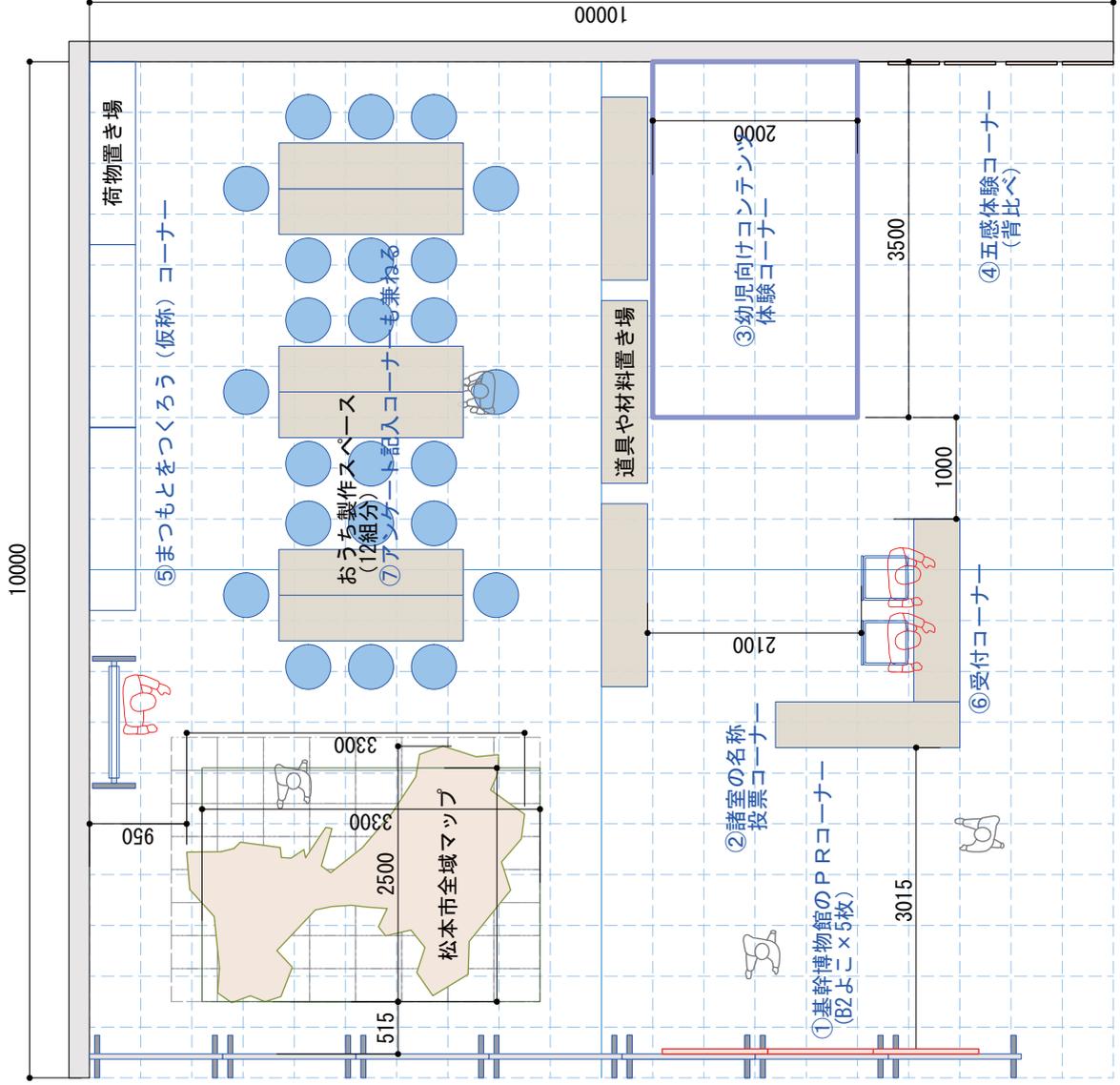
マップ用段ボール (W3300×H2500)
8個×8個=64個

開催内容

- ① 基幹博物館のPRコーナー
外観パースや平面図、諸室の機能などをB2サイズパネル掲示
- ② 諸室の名称投票コーナー
「マップと展示」「子ども向け展示室」「図書情報室」「交流学习室」の名称案の投票
- ③ 幼児向けコンテンツ体験コーナー
県産材を使用した玩具の体験コーナー
- ④ 五感体験コーナー
背比べ (予定アイテムのうち実施できるものを用意)
- ⑤ まつもとをつくろう (仮称) コーナー
・ ベースマップ (松本市全域マップ、松本中心地マップ)
・ おうち製作スペース (テーブルと椅子)
・ 荷物置き場
- ⑥ 受付コーナー
- ⑦ アンケート記入コーナー

◆ 備品借用依頼リスト

-  長机 × 11台
-  パーティション × 7台
-  ホワイトボード × 1台
-  パイプ椅子 × 2脚
-  パイプスツール × 24脚
※パイプ椅子でも可能です



ベース無し



縮尺 1/350 の地図 松本中心地範囲について
(A 2 S=1/10)

マツモトタウンマップをつくらう まちデザインシート

実施日： 月 日 AM PM

ねんれい： さい せいべつ：おとこのこ ・ おんなのこ

つくろばしよ

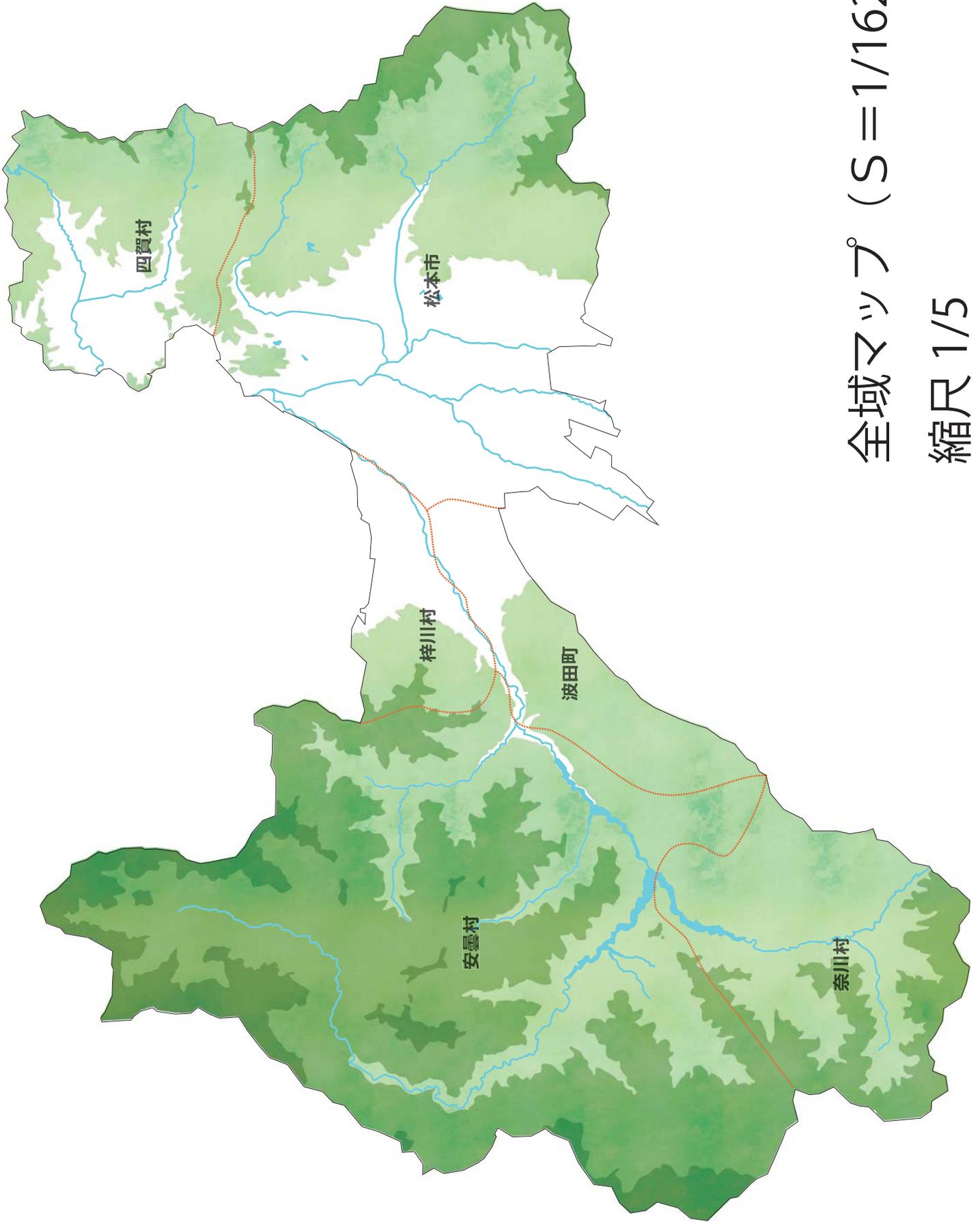
つくろもの

どうしてつくるの？



かんせいイメージ





全域マップ (S=1/16200)

縮尺 1/5

マツモトごじまんマップ をつくろう！



した

下のどちらかをえらんでね。

1 す^{まち}んで^{あお}る^{かみ}町のごじま^{あお}んを^{かみ}青い紙にかこう！ (たべもの・やま・たてもの・ひと・どうぶつ、など)

①青い紙をはんぶんにおろう。

②す^{まち}んで^{あお}る^{かみ}町のごじま^{あお}んを^{かみ}青い紙にかこう！

③「ざいりょうおきば」で、ようじを紙の中へはさんでテープでとめよう。

④マップの中のす^{なか}んで^{あお}る^{かみ}ばしょ^{あお}によ^{かみ}うじをさしてね。



2 ま^{まつもと}つ^い本で行って^{まち}みたい^{かみ}町のごじま^{かみ}んを^{かみ}みどりの紙にかこう！ (たべもの・やま・たてもの・ひと・どうぶつ、など)

①サイコロをふってみよう！

②サイコロで^{まち}で^{ぶん}た^{まち}町の^{ぶん}ことを^{ぶん}しらべてね。(10分がもくひょうだよ)
※パンフレットをみたり、おとなのひととスマートフォンでしらべてもOK!

③みどりの紙をはんぶんにおって、しらべた町のごじま^{かみ}んをかこう！

④「ざいりょうおきば」で、ようじを紙の中へはさんでテープでとめよう。

⑤マップの中^{なか}で^{かみ}しらべ^{なか}た^{かみ}ばしょ^{かみ}によ^{かみ}うじをさしてね。



ワークショップアンケート（午前の部）

ワークショップにご参加いただきありがとうございます。平成 35（2023）年にオープン予定の基幹博物館にできる「子ども向け展示室」を利用者の方にとってより良いものにするため、参加者のみなさんにアンケートのご協力をお願いしています。※ご回答内容はこの目的以外には使用いたしません。

■あなたとお子さんについて

- 1.どこから来ましたか : 松本市内 ・ 松本市外 ()
- 2.あなたとお子さんの関係 : 子ども ・ 孫 ・ 知人の子ども ・ その他 ()
- 3.お子さんの年齢と性別 : (歳 男・女) (歳 男・女) (歳 男・女)

■ワークショップについて

- 1.このワークショップに参加しようと思った理由はなんですか？（複数回答可）

- ①チラシなどを見て興味を持ったから
- ②子どもが工作やものづくりが好きだから
- ③親子で参加できるから
- ④松本のことを知ることができるから
- ⑤その他 ()

- 2.ワークショップに参加したお子さんの様子は以下の段階でどこに当てはまると感じましたか？

退屈そうだった

積極的に参加



(そう思った理由:)

- 3.お子さんと松本のまちについて会話はありましたか？

あった ・ なかった

(あった方はどんな会話ができましたか:)

- 4.ワークショップでお子さんが一番熱中していたことはなんですか？

①何をつくるか考えるお絵かき ②工作 ③地図に書き込む ④その他 ()

- 5.マツモトタウンマップについて改善点やお気づきの点がありましたらお書きください。

■基幹博物館について

- 1.新しい博物館の子ども向けの展示室で、子どもと一緒にやってみたいことはありますか？（複数回答可）

- ①まちづくりが体験できるアイテム ②お店屋さんごっこ ③積み木遊び ④昔の遊び
- ⑤匂いを嗅ぐ・のぞく・触るなど五感を使った体験 ⑥絵本を読む ⑦お絵かき
- ⑧松本を知る簡単な学習キット ⑨その他 ()

- 2.新しい博物館に期待することがありましたらお書きください。

ご協力ありがとうございました。

ワークショップアンケート（午後の部）

ワークショップにご参加いただきありがとうございます。平成 35（2023）年にオープン予定の基幹博物館にできる「子ども向け展示室」を利用者の方にとってより良いものにするため、参加者のみなさんにアンケートのご協力をお願いしています。 ※ご回答内容はこの目的以外には使用いたしません。

■あなたとお子さんについて

1. どこから来ましたか : 松本市内 ・ 松本市外 ()
2. あなたとお子さんの関係 : 子ども ・ 孫 ・ 知人の子ども ・ その他 ()
3. お子さんの年齢と性別 : () 歳 男・女) () 歳 男・女) () 歳 男・女)

■ワークショップについて

1. このワークショップに参加しようと思った理由はなんですか？（複数回答可）

- ①チラシなどを見て興味を持ったから
- ②子どもが工作やものづくりが好きだから
- ③親子で参加できるから
- ④松本のことを知ることができるから
- ⑤その他 ()

2. ワorkshopに参加したお子さんの様子は以下の段階でどこに当てはまると思いましたか？

退屈そうだった

積極的に参加



(そう思った理由:)

3. お子さんと松本のまちについて会話はありましたか？

あった ・ なかった

(あった方はどんな会話がありましたか:)

4. ワorkshopでお子さんが一番熱中していたことはなんですか？

①まちのごじまんのお絵かき ②まちを調べること ③その他 ()

5. マツモトごじまんマップについて改善点やお気づきの点がありましたらお書きください。

■基幹博物館について

1. 新しい博物館の子ども向けの展示室で、子どもと一緒にやってみたいことはありますか？（複数回答可）

①まちづくりが体験できるアイテム ②お店屋さんごっこ ③積み木遊び ④昔の遊び
⑤匂いを嗅ぐ・のぞく・触るなど五感を使った体験 ⑥絵本を読む ⑦お絵かき
⑧松本を知る簡単な学習キット ⑨その他 ()

2. 新しい博物館に期待することがありましたらお書きください。

ご協力ありがとうございました。

ワークショップはどうでしたか？

1 なんねんせいですか？

2 ワークショップはたのしかったですか？

3 なにをつくりましたか？

4 ほかにやりたいことはありますか？

ワークショップはどうでしたか？

1 なんねんせいですか？

2 ワークショップはたのしかったですか？

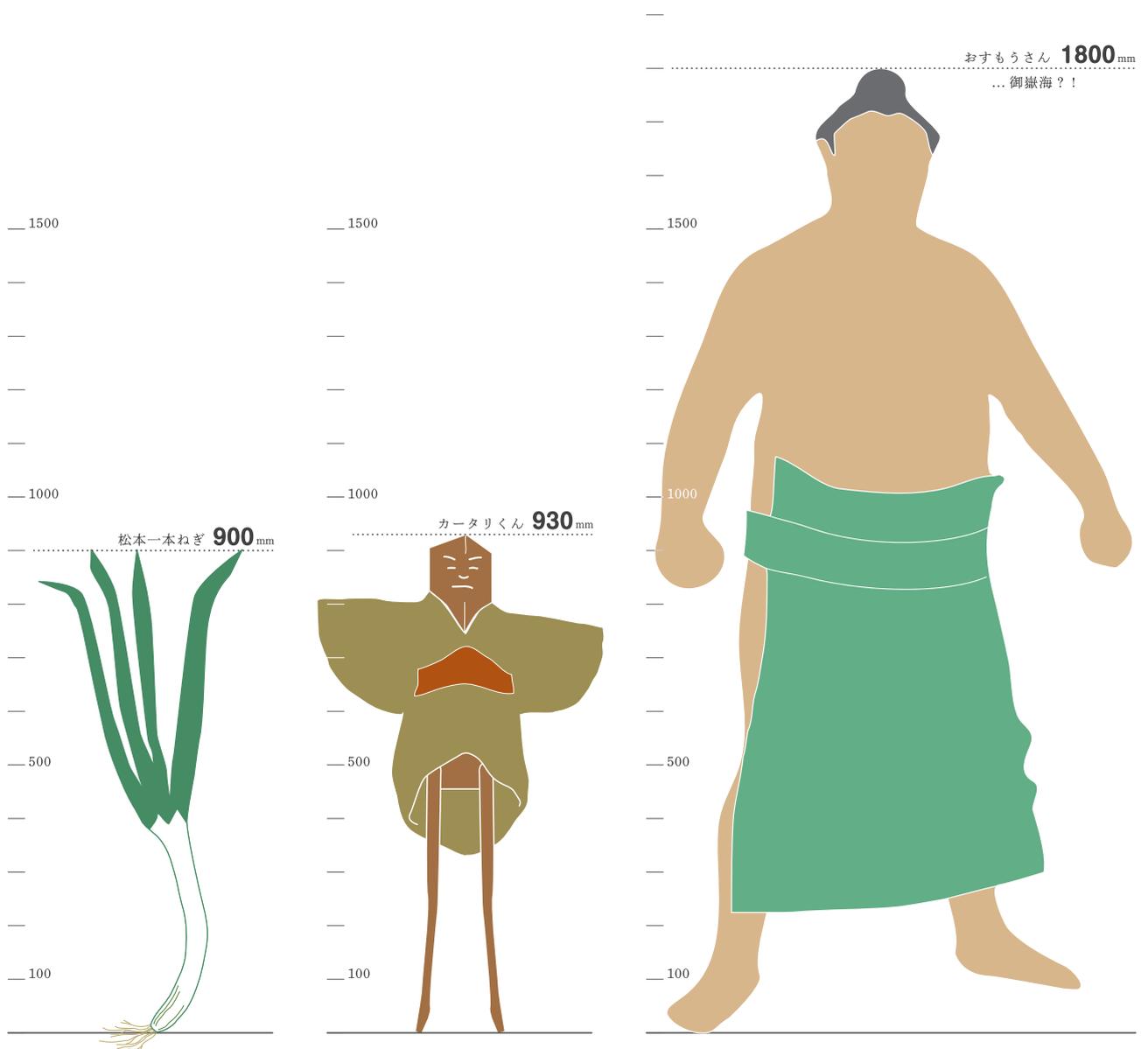
3 なにをつくりましたか？

4 ほかにやりたいことはありますか？

受付 NO.	およその 参加時間 (PMのみ)	開始にあたって 困っていること	熱中してやっていること	興味がでないこと	やりたいのにできないこと	保護者とのやり取り (会話や行為)	印象に残ったこと
	： ～ ：						
	： ～ ：						
	： ～ ：						

■記録者メモ(造形やデザインの改良点・加味すると良いこと、運営や遊び方説明などに留意すると便利なことなど気がついたこと)

「背比べ」アイテム



5. 実施状況写真

(1) 9/22 ワークショップ 1





(2) 9/22 ワークショップ 2



(3) 9/23 ワークショップ 2



(4) 9/23 ワークショップ 1



(5) 背比べ



(6) 幼児コーナー 県産材おもちゃ体験



(7) 基幹博物館 PR



(8) その他

