

19章 歴史教育と博物館

担当：太宰府市立太宰府西中学校 高松尚平

著者紹介

Craig Barker



所属 Chau Chak Wing Museum の教育プログラムマネージャー
シドニー大学で考古学の博士号を取得
オーストラリア、ギリシャ、キプロス、トルコなどでフィールドワーク
【研究テーマ】 博物館教育、古代キプロスの考古学、遺産の観光、古代劇場建築、ヘレニズムとローマの陶器

主な著書

- ・ Barker, C, "History Teaching and the Museum", in T. Allender, A. Clarke & R. Parkes (eds), Historical Thinking in Australian Schools (Allen & Unwin: Sydney 2019), .
- ・ Barker, C, "Paphos Theatre Archaeological Project: 2018 Activities", The Australian Archaeological Institute at Athens Bulletin 15, 2019, 12-13.

詳細は、<https://www.sydney.edu.au/museum/about-us/our-people/craig-barker.html>

重要語句

物質的な文化 (material culture)

ハンズオン (hands on)

議題

- 本章では歴史教育において博物館を利用するアプローチについて、「手に触れる」「博物館の展示やコレクションを批判的に解釈する」「教室で博物館の展示を再現する」という大きく3つが提示されていたが、日本の歴史学習で取り入れるとすれば、どのアプローチが取り入れやすいか？その理由は？
- 筆者は博物館と学校教師とのパートナーシップの構築を主張していたが、博物館と教師との距離感を縮める上で必要な条件・リソースはどのようなものか？

1 イントロダクション (pp.260~262)

博物館はあらゆる発達段階の生徒が歴史的な理解を深めるための有用な資源の1つ

博物館は、学生の好奇心や知的発達を刺激し、様々なスケール(地域・国・世界)の文化的記憶を保存する場

数十年の間に「博物館は静かで退屈な施設である」という観念は打ち砕かれつつあり、学校の生徒や来館者を対象としたダイナミックで革新的なプログラムが提供されるようになる

本章は、Craig Barker 自身が関わる博物館での教育プログラムの実際やそのプログラムでの経験に基づいて博物館と歴史教育の接続の可能性を述べる

2 博物館教育—どうして、博物館を訪れるのか？— (pp.262~263)

学生にとって博物館教育での体験は学校の遠足ではなく、学際的で多感覚的な体験と考えることが重要である

☞優れた博物館教育や展示の体験は、視覚、聴覚、読解、運動感覚などの学習モードに働きかけるものでなければならない

(例 ドラマやロールプレイ、実際にモノに触れる体験、展示の分析を促すワークシート)

感覚的な体験は学生の関与や記憶に有効

物質的な文化に触れることで、身近な学習体験が可能になり、歴史が具体的になる

3 歴史教育における博物館—3つのアプローチ— (pp.263~269)

○ハンズオンで出会う歴史 (Hands on History)

博物館での体験は、受動的なものではなく、参加型で魅力的なものである必要がある

(例：探究心を刺激するアプリ、相互作用のある展示、「宝探し」のような体験、絵を描く授業)

歴史を学ぶ学生にとって最も素晴らしい機会を提供するもの☞物質的な文化を直接扱う経験

博物館の本物の所蔵品に触れ、対象物を調べることで問いを立て、過去についての理解を深めたり、学生のチームワークを高めたりすることができる

【生徒が対象物に投げかける問いの例】

道具 (artifact) とは何か？道具はどのように使われていたのか？道具は何が材料になっているのか？いつ頃使われていた道具か？どうしてわかるのか？どこで発見されたのか？
道具は、使われていた当時の文化について何を教えてくれるのだろうか？

学校の生徒による博物館訪問は、より大きな歴史的探究の一部として取り組まなければならないため、訪問前と訪問後の活動を組み込むことが重要

教師が博物館を訪問するなどの事前準備や学生の下調べなどが必要

○展覧会、博物館のコレクションに対する批判的な解釈・評価

博物館に関わることのもう一つの利点…学生が博物館の展示を批判的に分析する機会を与える

- ・展示の内容や偏見、物語のトーンを検討することは、学生にとって重要なスキル
- ・博物館そのものの歴史的発展の理解を促すことが含まれる
- ・資料を収集し、展示することに関する倫理性についても探究することができる

【倫理性について探究する問いの例】

何がその機関によって収集されることになったのか、収集されたのはどうしてか？
博物館やギャラリーのコレクションの性質は、時間の経過とともに変化したか？その理由は？
どのような資料が考古学的な出所を持っているのか？
民族主義や植民地主義の観点を展示にどれほど反映させるか？

【博物館の所蔵品や展示をめぐる論争の例】

人骨やその他の文化的に敏感な資料の収集・展示の是非、文化財の不法輸出や輸入、所有権の移転の禁止 (ギリシャが大英博物館にパルテノン神殿の大理石の返還を求める、博物館と先住民コミュニティとの対立)

ホロコーストや奴隷制の物語の展示

☞こうした探究は、生徒が歴史的で倫理的な議論や討論に参加することを可能にする

○博物館での体験を教室で再現する

博物館での体験の一部を教室で再現できるか検討することには価値がある

様々なスケール（家族や地域、国家）の歴史を研究する際に、レプリカや画像、オンラインデータベースを用いることで、生徒の歴史的な考察や問いを生み出すことができる

さらに、古物のオンライン販売の例は、生徒たちが古物収集の倫理や、考古学的・歴史的に証明されていない資料の価値について議論するための良い例となる

※教師は略奪品や偽物の売買に加担しないよう信頼できる供給元から古物を購入する必要がある

ケーススタディーニコルソン博物館の場合－（pp.269～272）



ニコルソン博物館とは

- ・1860年に開館し、チャールズ・ニコルソン（1808～1903）によって設立されたオーストラリアでもっとも古い大学博物館
- ・地中海周辺で発掘された考古学的資料や古美術品の所蔵は、南半球最大規模
- ・ニコルソンの個人的な収集に始まり、寄贈や学芸員による作品の購入、第二次世界大戦後はシドニー大学がスポンサーとなった考古学調査により、規模が拡大
- ・博物館への学生の訪問は、1862年から開始される。1950年代には博物館に教育スタッフが配置、1992年には近代史を中心とした教育プログラムも実施。

【ニコルソン博物館の教育プログラムの主要な考え方】

- ①ハンズオンを通じた学習経験を提供する
- ②生徒が物質文化の研究を通して、批判的な分析の重要なスキルを向上させたり、歴史を解釈するということを身に付けたりすることを助ける
- ③生徒が、歴史学者・考古学者・美術史家のように考えたり、行動したりする経験を得る
- ④博物館は、教室以外の環境で生徒の記憶に残る楽しい学習経験を提供する
- ⑤博物館での学びが生涯学習の考え方を身に付けることにつながる

【博物館で実施されるワークショップの例】

- ・エジプトの墓から出土したさまざまな遺物を使って、死後の世界における墓石の役割について議論する
 - ・ポンペイ遺跡から出土した遺物を集めて、紀元1世紀の生活の都市的な背景を考察したりする
 - ・「ミイラづくり」（小学生向け）
- 生徒たちは仲間の一人を包帯で巻き、「ミイラにする」という作業を行う。生徒全員がエンバーマー、神官、崇拝者などのロールプレイに参加し、包帯、レプリカのお守り、デスマスクなどを使って自分自身を包む。活動中、ガイドは古代のミイラ化のプロセスとエジプト社会における重要性を説明する。

博物館での体験に対する生徒からのフィードバック

7年生の生徒…ニコルソン博物館に来て、所蔵品を扱うまでは歴史が好きではなかった
☞生徒が自分で選んだ対象物を分析して、自分の研究結果を仲間に発表することで、自分が観察して推論した情報を自分のものにすることができ、博物館での学びの価値

学校と博物館のパートナーシップ (p.273)

学校と博物館の良好な関係を築く上で重要なのは、パートナーシップの構築
☞生徒のニーズ、目指す学習成果、教育の選択肢、関連するコレクションの入手可能性などは、学校の教師と博物館との間で有意義なコミュニケーションに基づかなければならない
今後の課題…教師自身が博物館と直接関わり、ミュージアムの担当者からニーズをきいたり、博物館を直接訪れたりすることが必要

結論 (p.274)

博物館は、教室での歴史教育を補完する最高の学習体験を提供する
学校の教師や博物館の教育者にとっての課題は、両者が同じ学習成果に向かっていけるようパートナーシップを構築すること
すなわち、生徒の歴史的プロセスについて十分な知識を持ち、情報を考え、批判的に分析する能力を身に付けること☞さらには生涯にわたって博物館を訪れるように