

みんなづくりポジトリ

国立民族学博物館学術情報リポジトリ National Museum of Ethnology

2.9 ものづくりとiPad を用いた現地学習, コメント1, コメント2, コメント3 みんなくホームページと博学連携

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2017-01-05 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 今田, 晃一, 林, 勲男, 齋藤, 玲子, 宇田川, 妙子 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.15021/00008315

2.9 ものづくりとiPadを用いた現地学習

今田 晃一

(文教大学)

要旨：博学連携教員研修ワークショップにおいて、2010年および2011年に「民博のデジタル・コンテンツを利用した授業づくり」と2013年に「ものづくりとiPadを用いた現地学習」を実践した。これらの活動（アクティビティ）は、教育メディアとしての博物館の情報や知識の活用能力（リテラシー）をどう教育するか、つまり博物館メディアリテラシー教育の在り方を検討することを視野に入れた取り組みである。次期学習指導要領では、資質・能力を育てるためのアクティブ・ラーニングという主体的・協働的・創造的な学びに注目が集まっているが、博物館および博物館メディアリテラシー教育の視点は、アクティブ・ラーニングの題材としてその可能性を広げるものである。

キーワード：教育メディア、ものづくり、タブレット端末、現地学習

1 はじめに ― 博物館メディアリテラシー教育の在り方を求めて

国立民族学博物館の初代館長梅棹忠夫は、その著書『メディアとしての博物館』の中で、博物館はモノだけではなくモノとそれに関わるさまざまな情報こそが、博物館の最も重要な収集対象であると述べ、博物館が情報を扱う機関であることを以下のように述べている。

博物館は、情報機関であります。それぞれの分野に応じて、ひろく情報を収集し、蓄積し、変換し、創造し、伝達する。そういう機関であります。そして、蓄積された膨大な情報のなかから、最新の、正確な知識を市民に提供する、これが博物館の仕事であります。…(略)…そもそもなんのために知識・情報を提供するのかといえば、市民に、未来の人間生活を構築するために、あやまりのない世界像を形成する材料を提供することだ、といってよろしいかとおもいます（梅棹 1987：17）。

博物館の展示は、研究者の視点で編集されたモノ、情報（文字、画像、映像等）等から構成されている。しかし学習者である児童生徒、教員などの学校関係者はもちろん、一般市民にとっても、各博物館の特徴や意図を理解し使いこなす力、博物館リテラシーは、生涯学習社会の視点からもまだまだ不十分である。モノと情報、アナログとデジタル、博物館と市民をつなげるという視点で再検討すると、博物館の教育的な可能性は大きい。学びを広げ、つなげる、モノ（実物）媒体とする教育メディアとしての博物館は、今後さらにその活用方法の充実が望まれる。

すなわち博物館の情報、メディアを理解し使いこなす力である「博物館メディアリテラシー」は、現行および次期学習指導要領の前提となる「知識基盤社会」においてます

表1 筆者が関わった2010年度以降の博学連携教員研修ワークショップ分科会の一覧

年度	分科会テーマ	担当者（所属）	募集要項（パンフレットより）
2010	民博のデジタル・コンテンツを利用した授業づくり	文教大学：今田晃一／東 大阪市教育委員会：日比 野功／光塩女子学院小 学校：長田朋之／国立民 族学博物館：林勲男	民博の常設展示資料に関するデジタル・コンテンツが 学校教育向けに大変充実してきています。またiPadの 発売で、博物館における授業づくりの環境が整い、そ の可能性がさらに高まりつつある状況です。そこで展 示資料のマルチメディア解説作成を行うとともに、学 習者が民博で実物（モノ）に出会うまでの事前学習の 在り方について検討します。
2011	民博のデジタル・コンテンツを利用した授業づくり	文教大学：今田晃一／中 部大学：宇治谷恵／光塩 女子学院小学校：長田朋 之／国立民族学博物館： 宇田川妙子	民博の常設展示資料に関するデジタル・コンテンツが 学校教育向けに大変充実してきています。またiPadの 発売で、博物館における授業づくりの環境が整い、そ の可能性がさらに高まりつつある状況です。そこで展 示資料のマルチメディア解説作成を行うとともに、学 習者が民博で実物（モノ）に出会うまでの事前学習の 在り方について検討します。
2013	ものづくりとiPadを用いた現地学習	文教大学：今田晃一／立 命館守山中学校・高等学 校：木村慶太／葛城市立 磐城小学校：山田幸生／ 国立民族学博物館：齋藤 玲子	独特の美しさがある「アイウシ」などのアイヌ文様には、 魔よけの意味があると言われています。本ワーク ショップでは、まず事前学習としてシメトリカルなア イヌ文様の切り絵を行い、小さな額縁の飾り物を製作 します。その後iPadを持って、アイヌ文化展示場に向 きます。iPadアプリである「キーノート（プレゼンテー ション）」や「iMovie（動画編集）」などを活用しての ミニ実習を行います。最後にタブレット型端末を活用 した博物館の現地学習のあり方について協議しながら その可能性を検討します。iPad 初心者の方歓迎です。

ます重要な資質・能力のひとつとして注目されていくであろう。

筆者は、2005年の博学連携教員研修ワークショップ初回より約10年間関わってきたが、後半の2010年以降の分科会で実施した活動内容は表1に示す通りである。2010年度と2011年度は、民博が有するデジタル・コンテンツを事前学習の視点からその活用方法を検討した。2013年度は、ものづくりというアナログの視点とタブレット型情報端末であるiPadを活用した現地学習という、デジタルの視点を統合したワークショップを実施した。

これらの活動は、教育メディアとしての博物館の情報や知識の活用能力（リテラシー）をどう教育するか、博物館メディアリテラシー教育の在り方を検討することを視野に入れた取り組みである。この博物館メディアリテラシー教育は、次期学習指導要領と整合性の高い「資質・能力の育成」「21世紀型スキル」「アクティブ・ラーニング」との関連も深い。

そこで本稿では、まずは博学連携教員研修ワークショップが始まった当初の重要課題であった博物館独自の学びを整理するとともに、文部科学省が示した「教育の情報化ビ

ジョン」と「デジタルミュージアム構想」など、博学連携教員研修ワークショップの背景となる学習理論や実践上の留意点について考察を加えるものとする。

2 博物館独自の学び

博物館は、教育メディアとしてのモノ（実物または複製資料）を媒介とする教育機関である。総合的な学習の時間の実施を契機に、学校教育において博物館を活用する頻度は大きく増加した。しかし一般的に学校側は、博物館を調べ学習とその発表のための施設として捉えていることが多い。ワークシートを用意し、学習者に展示資料の解説ラベルを書き写す作業に集中的に取り組ませることが多い。そのため解説ラベルの説明もより詳しく、より学年に応じたものをと細かく要求するほどである。

これに対して博物館側は、解説ラベルを写すことに熱心になり過ぎてモノを見ることがおろそかになっていることを「博物館本来の学びではない」と批判的に見ているが、そのことを学校側は気づいていない場合が多い。博物館ではしっかりとモノを見ることが基本であり、モノの発するメッセージを読み取るぐらいの姿勢で臨んでもらいたい。最終的にはモノから想像する力、感じる力を養うぐらい感性を豊かにしてほしいと願っている。そのため、解説ラベルの字数そのものも少なくしたい。もう一度見てもらうための記述の工夫にこだわるというのが博物館側の発想である。

このように展示資料（モノ）、解説ラベルへのアプローチひとつにしても学校と博物館では大きな違いがある。これは筆者が博学連携教員研修ワークショップを開始する前の学校教育関係者と博物館関係者との勉強会での協議において、最も印象に残っている学校と博物館の学びの違いの視点である。

博学連携の第一歩は、それぞれの学びの違いを明らかにすることである。その情報交換の過程を通じて、お互いの接点を見出していくことが博物館を活用した授業づくりへとつながっていく。幸い多くの博物館では、展示資料（モノ）を見るだけでなく、触ったり操作したりできる参加・体験型の展示方法であるハンズ・オン・コーナーが設置されていることが、近年では一般的となってきた。

ハンズ・オン・コーナーに焦点をあてることによって、知識・理解中心の従来の学校方式の学びを超えて、身体的・感覚的な学びへと来館者を導くことが可能である。モノの知識とその背景となる文化理解を習得することを目的とする学びではなく、モノそのものを通じて感性的な感覚（視覚・聴覚・触覚・嗅覚）を養うアプローチである（今田他 2003：85-94）。モノには文化的な意味と、その操作・使用を通して得られる身体的・感覚的な意味とがある。博学連携の学びには、後者を重視してアプローチしたい。図1に学校方式と博物館方式の学びの違いについてのイメージを示す（今田 2013：81）。両方式の学びの違いは、博物館メディアリテラシー教育においても常に留意すべき事項である。

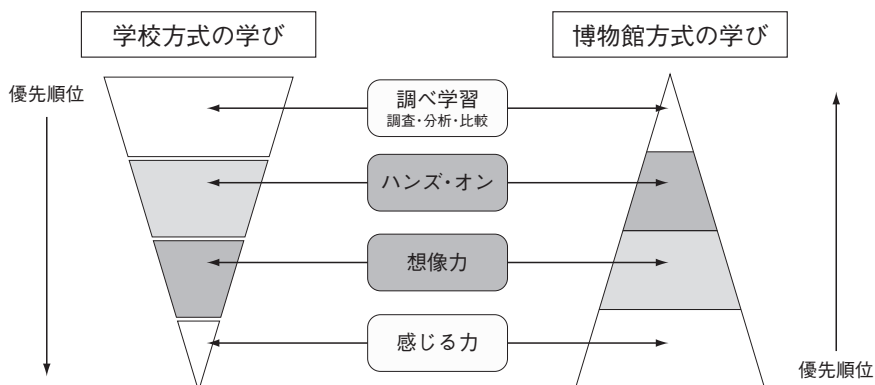


図1 学校と博物館の学びの比較イメージ

3 「教育の情報化ビジョン」と「デジタルミュージアム構想」

2009（平成21）年3月30日に、新しい学習指導要領に対応した情報教育に関する手引きとして「教育の情報化に関する手引き」が文部科学省より示された。「情報化の手引き」に関連して文部科学省は、2015年の教室の未来像として以下のようなイラストを示した（図2）。

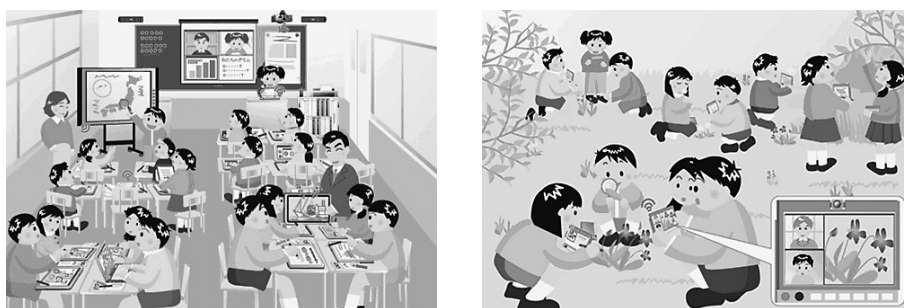


図2 2015年の教室の未来像（JAPET: 教育工学研究振興会より）

そして2011（平成23）年4月28日には、新しい学習指導要領に対応して「教育の情報化のビジョン（以下『情報化ビジョン』と略す）」が示された。ここでは2020年度までに、児童生徒に一人一台の情報端末の整備を行い、デジタル教科書（指導者用デジタル教科書・学習者用デジタル教科書）の教育効果や紙媒体教科書の在り方、インフラの整備、教科書検定制度や著作権を含めたトータルな構想が示されていることが特徴である。

上図の「2015年 教室の将来像」が示すような電子情報ボードを備え、タブレット型情報端末によるグループ学習、そしてフィールドワークにおける情報端末を活用する学びの姿は、2015年の現時点においても着実に実現しつつある状況であると考えられる。教



写真1 国立民族学博物館の「イメージファインダー (Image Finder)」: 展示物の関連情報をマルチタッチモニターで直感的に検索できるシステム (2012年)



写真2 国立民族学博物館における博物館デジタルデータ活用の教員研修 (2012年)

育の情報化は着実に実現しつつあり、博物館における情報、メディアに関わる者としてその動向に注視したい。

一方、2007年に文部科学省は、「新しいデジタル文化の創造と発信 (デジタルミュージアムに関する研究会報告書)」において、文化資源の次世代型デジタル・アーカイブ化及びアーカイブの活用・流通・ネットワーク化に向けた技術の研究開発や、「デジタルミュージアム」の実証に向けたシステムの研究開発構想について示した。

「デジタルミュージアム構想」では、オリジナルな実物資料 (モノ) との出会いを基調としながら、その周辺の情報をバーチャルな面も含め様々な形で受容し、体感できる文化的な装置としてのメディアとなり、ネットワークの活用と流通によって距離的、物理的なバリアーをも克服し、人類の幸福に貢献することをめざす、としている。博物館のデジタル情報については、Web サイトはもちろん、館内の様々な情報システムも年々充実しており、その研修も行われている (写真1, 2)。教育の情報化ビジョンとデジタルミュージアム構想において、博物館メディアリテラシー教育は緊要性のある課題として改めて注目されている。

4 博学連携教員研修ワークショップ「デジタル・コンテンツを活用した授業づくり (2010年・2011年)」実施の概要と評価

博物館を利用した学習において、「実物に出会うまでのストーリーづくり」が重要である。事前に Web サイトやパンフレットから興味をもった展示資料 (モノ) について調べ、当日実物に出会った時の感動をどう演出するかがポイントとなる。これは修学旅行や郊外学習も同様であり、フィールドワークにとって事前学習はとても重要である。

博物館のデジタル情報が充実したことにより、このような事前学習は比較的容易に取り組めることが可能になったが、今後は「現地学習」、すなわち、現地に行かなければわ



写真3 iPadを用いた民博での教員研修の様子

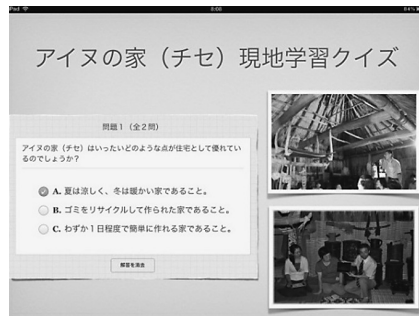


写真4 iBooksによるiPad用現地学習クイズ（民博：アイヌの家「チセ」において）

からないことをまとめて記録する学習の在り方が重要である。これはiPad等の携帯性に優れたタブレット型情報端末が普及したことで可能になった新しい学びである。

そこで本研修では、事前に行った民博のアイヌの家（チセ）の実物展示を対象に、事前学習の内容をあらかじめiPadに挿入。当日は民博の現地で、現地に行かなければわからない現地学習用のiPad対応「クイズ」を作成する実習を行った（写真3）。iPad用の現地学習用のクイズ作成ソフトウェア（アプリ）は、JavaScriptを用いて作成していたが、2012年度はiPad用のマルチタッチブック作成ソフトウェアである「iBooks Author」が登場し、さらに簡単に現地学習用の記録および教材が作成できるようになった（写真4）。また多くの博物館では、館内に無線LANの環境が急速に整備されつつあり、このようなiPadを用いたフィールドワークの対象として有用な場となるであろう。

以上のように博物館メディアリテラシー教育は、メディアの発達によってさらに多様となる学習の形態、方法に対応したものでなければならない。しかし、博物館の学びの原点は自発的な学びである。学校のように知識を詰め込むのではなく、博物館は内的な知的好奇心を刺激し、そこで知的欲求に目覚めた人がさらに踏み込んで学ぶことができる主体的な学びの場でなければならない。そのための新しい授業づくりの発想が求められるところである。これは次期学習指導要領がめざす重要な観点である「主体的に学習に取り組む態度」にもつながるものである。

5 博学連携教員研修ワークショップ「ものづくりとiPadを用いた現地学習（2013年）」の実施の概要と評価

本ワークショップは、まず山田幸生（奈良県葛城市立磐城小学校教諭）による事前学習としてシンメトリカルなアイヌ文様の切り絵を行い、小さな額縁の飾り物を製作する（写真5）。その後アイヌ展示に移動して実物と出会い、木村慶太（立命館守山中学校・高等学校教諭）によるiPadの機能を活かした現地学習のミニ実習を受けるという流れで



写真5 事前学習でアイヌの文様の作成



写真6 iPadを活用した現地学習

ある（写真6）。ものづくりというアナログの視点とiPadや映像というデジタルの視点を無理なく統合する展開をめざした。

今の児童生徒は、いわゆるデジタル・ネイティブ世代である。その特徴は、映像重視、感覚主義だといわれている。そのため、あえて映像やデジタルだけで完結するのではなく、ものづくりのように触覚、嗅覚に訴える身体的な学びを大切にしたい。また本ワークショップは、iPadのムービー編集機能を活かして、その様子を簡単なムービーにまとめ振り返るという活動も加味されており、振り返りムービーによって自身の活動、学びがより充実したものに感じることができることを参加された先生方も実感できたようである。

6 まとめと今後の課題

以上のように、文部科学省の「教育の情報化ビジョン」や「デジタルミュージアム構想」によって、博物館におけるアナログ（実物、モノ、ものづくり等）の視点に加えて、デジタル（映像、デジタル・コンテンツ、タブレット型端末等）の視点がタブレット型端末等の機器の開発にともなって、さらに充実しつつある。次期学習指導要領のキーワードである資質・能力を育てるための教育方法としての「アクティブ・ラーニング」、という「課題の発見、解決に向けた主体的・協働的な学習・指導方法」に注目が集まっている。博物館および博物館メディアリテラシー教育の視点は、このアクティブ・ラーニングを充実させるための興味深い授業アイデアの源泉のひとつとなるであろう。今後は、アクティブ・ラーニングに留意した授業づくりにつながるような、博物館がもつわくわくする感覚を加味した魅力あるワークショップを追究していきたい。

文 献

今田晃一

2013 「学社連携と教育課程-博物館との連携を中心として」 大津尚志・伊藤一雄・伊藤良高・中谷彪編『教育課程のフロンティア』pp. 78-84, 京都：見洋書房。

今田晃一・手嶋將博・青木務

2003 「学校教育における博物館の活用——国立民族学博物館の「触れる」展示資料を中心として」『教育学部紀要』第37集, pp. 85-94, 埼玉：文教大学教育学部。

梅棹忠夫

1987 『メディアとしての博物館』東京：平凡社。

参照資料

JAPET (社団法人 日本教育工学振興会)

<http://www2.japet.or.jp/senshin/ict-model/6-2.html> (2016年11月11日確認)

コメント

林 勲男

(国立民族学博物館)

情報を介した民博と学校

民博が所蔵する世界各地の資料は、標本資料が約34万点、映像・音響資料が約7万点、文献図書資料が約6万点におよぶ。これらの資料は「研究博物館」としての民博が、主として研究のために収集・収蔵し、その一部を公開してきたものである。博物館機能はそうした研究成果を社会に発信するための媒体（メディア）との位置づけで来ている。そして、創設当初から梅棹忠夫による、モノの展示のみならず、モノやそれに関連する民族や地域に関する情報をマルチメディア技術を駆使して提供する「博情館」構想のもと、いわゆるマルチメディア・データベース化を推進してきた。そのため、民博は国内でも率先して博物館資料のデータベース化やさまざまな民族の活動を映像で紹介するビデオトーク番組の制作などを行ってきた。このように、これまでに膨大なデータを蓄積してきたわけだが、その一方で、学校教育との連携や教材開発の分野は、プロジェクトとしての取り組みはこれまでであっても、それを専門とする部署はなく、総体的に手薄の分野と認めざるを得ない。とりわけ標本（モノ）資料に関わる情報を、民博見学以前、館内見学中、見学以降のそれぞれの段階で、利用しやすい形で提供する検討が必要であろう。

ICT社会の高度化に伴って、学校教育の現場においても情報機器の導入が急速に進み、博物館と学校教育現場との連携を考える上でも、デジタル化されたデータをいかに効果的に利活用するかが大きな課題である。

フォーラム型情報ミュージアム

民博では2014年4月から7年計画で、「人類の文化資源に関するフォーラム型情報ミュージアムの構築」プロジェクトが開始した。フォーラム型情報ミュージアム（以下、情報ミュージアムと略称）とは、国内外の大学・研究機関・博物館が個々に所有する文化資源に関する情報を地球規模で共有し、共同利用することを目的としたデータベースの集合体である。このデータベースはインターネットによって公開され、文化の担い手、研究者、マスコミ関係者、教員、学生、一般市民など多様な人間がアクセスでき、情報について意見の書き込みや交換ができる情報生成機能とフォーラム機能を持つ点に特徴がある。これまでの単独の「博情館」から、他の博物館や研究機関とウェブ上で情報の

共有化と高度化を図るもので、既存データのチェック、更なる充実、ウェブ上での連結のためのシステム検討など課題は多い。

私自身は、19世紀後半から20世紀初頭にかけて南太平洋で活躍したキリスト教宣教師ジョージ・ブラウンが集めたコレクションに関するデータベースの充実化・高度化に関わっている。標本資料に関する情報の拡充と、ブラウンという宣教師であり、民族学の研究者という人物をより明らかとすることと、彼が活躍した時代の背景や彼のコレクションがたどった歴史などについてもさらに情報を集めている。

しかしこの新たなプロジェクトも、学校教育も含めて社会の中で利活用されてこそ、その意義が評価される。すでに収集地の教育関係者とは、文化史や伝統工芸の教材としてデータベースを利用することの検討を始めているが、日本国内において、100年以上昔の標本資料とそれに関する情報はどのような可能性を持っているのだろうか。フォーラム型情報ミュージアムの運用体制を検討すると同時に、学校教育関係者との連携がさらに重要となってくる。

コメント

齋藤 玲子

(国立民族学博物館)

筆者が参加したのは、平成25年度の「ものづくりとiPadを用いた現地学習」のワークショップである。ものづくりでアイヌの文様を参考にした切り絵をおこない、次に「アイヌの文化」展示場で資料を撮影して短い動画にまとめるという内容であったので、最初にアイヌの歴史と文化に関する概説をするのが役割だった。

このワークショップは、募集したのが15名と少なかったこともあるが、すぐに定員に達し、テーマは関心をひくものだったのだろうと思う（定員は用意できるiPadの台数の事情もあった）。実際、参加者の様子を見てみると、切り絵も動画作成もともに集中して取り組み、楽しんでいただけたようだった。しかし、プログラムを提供した側としては、反省すべき点が多かったと言わざるを得ない。

それは、2時間でこれだけの内容をおこなうのは、欲張りすぎだったということである。全体に押し気味で、振り返りの時間が十分に取れなかった。博物館メディアリテラシー教育の開発と検討を主にするのであれば、それだけに集中してもよかった。映像をはじめデジタルなものだけで完結するのではなく、実際に手を動かすものづくりを大切に——という趣旨はよいのだが、そうであっても、切り絵に割く時間は最小限にすべきであった。一方、展示場で撮影するものも、今回は文様に関するものにするなど、テーマを絞り、両者をもっと関連づけたほうが内容としても効果的だったと思う。

また、筆者がおこなった概説（約20分）も、座って話を聞くという時間はもっと短くすべきであった。たとえば、事前にウェブサイトや文献を紹介して、アイヌ文化についてのごく基礎的な知識は読んでおいてもらうようにすればよかった。まさに事前学習である。そのうえで、質問や意見を受けた方が効率的であったろう。参加者にとっても、見たいものを想定したり、疑問を解決しようとする目標をもって取り組むことができたはずだ。

そうして時間の使い方を工夫して、動画を作成した後に、参加者と担当者ともに作品を見ての意見交換や、プログラム全体に関する検討をもっと深めたかった。

そのためには、プログラムを提供する側の事前の打ち合わせをもっと入念にしておくべきだったろう。これまでのやり方では、前年の秋におおまかなプログラムをつくって主たる担当者（館外者）を決め、当該年度に入ってからみんなく側の担当者を決めて、5月ごろに打ち合わせをおこない、ワークショップの前日に最終の打ち合わせと確認をおこなうという流れである。筆者は5月の打ち合わせから参加し、本プログラムの他の担当者たちとはワークショップ当日までにメールなどで何度かやりとりを重ねたが、十

分であったとは言いがたい。

日本の先住民であるアイヌの文化は、最も身近な異文化であり、社会・理科・国語・美術（図工）・音楽等々、さまざまな切り口で提供できる材料も揃っている。ワークショップの題材として、ぜひ取り上げていただきたいと考えており、今後に期待している。

コメント：みんなくホームページと博学連携

宇田川 妙子

(国立民族学博物館)

ここでは、筆者がここ数年間（2011～13年度）の当館ホームページ部会の部会長を務めた経験からコメントをしたい。

2012年、国立民族学博物館のホームページ（以下、HP）はリニューアルした。その際の最大の目的は、全体構成を閲覧者の特性に合わせて整理・再編するというものだった。本館は大きく分けると研究機関と博物館という二つの顔をもち、ゆえに蓄積されている情報は多岐にわたり、HPの閲覧目的も様々である。このためそれまでのHPについては、必要な情報にたどり着くことが難しいといわれてきた。今回のリニューアルでは、この反省に立って、まず窓口を研究者向けと博物館利用者向けに2分して構成し直すことにした。そして2014年にはさらにトップページを見直し、窓口をいっそう多様化することによって利便性を高めた。

ところで学校教育との連携にかかわる情報に限っていえば、散らばっていた情報を1つにまとめ、見つけ易くし、使い勝手を向上させるという方針で整理が進められた。そして、「学校・教育関係のみなさまへ」というカテゴリを作り、そこでは、①学校教育で活用できる情報（みんなく、ワークシート、MMPによるわくわく体験プログラム、ワークショップ）、②教育関係者を対象にした見学情報（事前ガイダンス、団体見学）、③博学連携プログラムのように博物館教育プログラムの開発にかかわる情報を提供することにした。また、新たに④「キッズみんなく」という名で、子どもたちが当館や展示品に親しんでもらえるようなページを用意し、子ども「パンフレット」や、「みんなく標本資料コレクター」というゲーム・プログラムを新規に掲載した。

その成果は一定程度あったと考えている。しかしながら問題点、改良点はまだ少ない。上記の4点それぞれについて見てみよう。

①②にかんしてだが、当館がこの分野にかんして有している情報は一通り集めたものの、それは狭義のものであって、学校教育に利用できる情報はまだある。たとえば地域展示などの常設展示や、インフォメーション・ゾーンなどについての情報は、現在のHPでは十分とはいえないだろう。とくにインフォメーション・ゾーンには学習機能がついているので、その内容や使い方などについてより多くの情報をHP上で提供することは、学校教育との関連という面からも意味のあることと思われる。

③については、現在のところ主に研修のスケジュールとその成果報告（一部）が掲載されている。しかしこのプログラムの効果を上げるためには、その成果をHP上でもより積極的かつ見やすく掲載していくべきだろう。その公開は、このプロジェクトの参加

者以外の方にも有益となるはずである。HPは、現場での様々な経験を発信、交換するフォーラム的な場という使い方もある。とくにこの分野ではその機能を生かすべきである。

④この新設カテゴリの中身はまだ少なく、リニューアル後もほとんど増えていないように、当館では子ども向けの情報提供はまだまだといわざるをえない。「みんなく標本資料コレクター」は展示品の変更や利用者数の低下ゆえ、2015年に閉鎖した。しかしその一方で、たとえば「子ども向けパンフレット」のダウンロードは毎月かなりの数に上り（HP全体の中でもしばしばTOP10に入る）、需要は高い。現在は、毎日小学生新聞で連載中の小学生用の記事「みんなく世界の旅」も掲載しているが、今後この分野の開発が待たれる。

HPは、今後も本館の情報発信・提供ツールとして中心的な役割を担っていくことは間違いない。また、博物館という社会的機能をさらに高めていくためには、利用者の視点・意見を積極的に取り入れながら、そうした相互的な意見交換の場としての機能を開発していく必要もある。とくに博学連携の分野ではその意義と可能性は高いだろう。このプロジェクトでもHPにかんして幅広い柔軟な議論をさらに望みたい。

注：この文章は、2015年12月時点でのみんなくHPの情報をもとに作成したものである。