

Title	博物館学芸員のための視聴覚教育のカリキュラム開発と試行-展示技法を中心として-
Author(s)	山口, 好和; 井上, 光洋
Citation	大阪大学教育学年報. 2 P.143-P.153
Issue Date	1997-03
Text Version	publisher
URL	https://doi.org/10.18910/11481
DOI	10.18910/11481
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/repo/ouka/all/>

博物館学芸員のための視聴覚教育のカリキュラム開発と試行 — 展示技法を中心として —

山口 好 和

井 上 光 洋

【要旨】

博物館学芸員を対象とした視聴覚教育の方法論に関する研究が不十分であることから、展示技法（シナリオ、ディスプレイ）の理解を中心としたカリキュラムの開発を試みた。カリキュラムは、教育におけるメディアの役割、博物館展示におけるメディアの機能、展示技法の抽出・表現という3段階で構成されており、この中で各種視聴覚機器の利用法も併せて習得できることをねらいとしている。

1. 問題と目的

博物館に対する関心は1970年代以降急速に高まってきたが、その教育的意義および機能整備についての検討が、いくつかの側面からなされつつある（大塚 1994）。これには、地域の教育力を重視する教育界の潮流も追い風となっている。生涯教育の重要性が、一般にも徐々に認識されつつある中で、社会教育施設自体の役割だけでなく、学校教育と社会教育との関連性を考慮する姿勢も形成されてきた。

ところで、博物館の教育的機能の整備について中心的役割を果たすのは、当該館の博物館学芸員である。そのために、博物館学芸員の資格および資格取得の要件について法的に整備されている。これはとりもなおさず、博物館学芸員に求められる力量・能力が示されていることに他ならない。濱崎（1994）は自らの経験から、学芸員の能力が総合的な性質を帯びており伝達のために相当の経験を要すると述べている。

しかしその役割の重要性が指摘される一方で、博物館学芸員をどのように育成するべきかの方法論が、ほとんど議論されてこなかった。ここ2～3年の間にようやく学会等で分科会がもたれはじめるとともに、放送教育開発センターによって、学部学生を対象としたVTRテープと印刷物からなる教材パッケージ「博物館学芸員の仕事 — 民俗編 —」が制作されはじめたばかりである（川島ほか 1996）。

博物館学芸員の養成問題がようやく注目され始めたなかで、重点課題を絞り込むならば、その筆頭は必修科目として掲げられている「視聴覚教育」カリキュラムの問題である。具体的には、学校教員志望学生との合同の講義、教材・資料の不足、博物館自体の多様化等、様々な次元の課題が混在している（宇佐美 1994）。

この点に関して文部省は、視聴覚教育研修カリキュラムの標準案を示している（社会教育審議会教育メディア分科会 1990）。ところが、これらのカリキュラムは、文字通り「標準」案であるがゆえに、各種視聴覚機器の特性理解と利用方法の習得の域にとどまらざるを得ず、各教育分野でアレンジを施さざるを得ない。これまでの視聴覚教育研究の経緯を見ても、学校教育分野で

の研究の進展に比して、博物館学芸員のための視聴覚教育研究は立ち後れていると言わざるを得ない(中村 1994)。

したがって本稿では、博物館学芸員を対象を限定した際の視聴覚教育カリキュラムについて、特に展示技法を中心概念とした目標論および具体案(教材・単元構成)の開発を目的とする。

2. 視聴覚教育の目標論

(1) 博物館の種類と資料展示

一口に博物館といってもその種類は多様であり、目的・内容等の観点によっていくつかの類型化を行うことが可能である。例えば“資料内容”によれば、[人文系(美術、歴史、民俗)]、[自然科学系(自然史、動植物、科学技術、天文)]に大別できるし、また“機能・対象”によれば[研究]、[教育]、[保存]、[レクリエーション]等に分けられよう。広義には、動物園、植物園、水族館、野外博物館もその範疇に含めることができる。その意味では、学芸員の養成方法は、各博物館が担う内容領域に大きく依存すると言わざるを得ない(中村 1995)。

しかしどの博物館においても、参観者は展示されている資料に基づいて、新しい知識や視点を獲得・形成したり、何らかの価値観を共有する。このことは、逆に博物館の立場からすれば、どのような資料展示構成が、より来館者の理解・共感・納得を喚起でき、知的・美的感性を刺激できるのかという問題に帰着する。したがって、博物館の教育機能の最適化を担う学芸員の能力の一つとして、資料群を構成・展示する能力、換言すれば展示技術およびその方法論が要求されるといってよい。

(2) 展示技術の基本概念と構成要素

それでは、「展示技術」に対象を限定した場合、博物館学芸員は何を理解・習得するべきだろうか。その目標論について考察してみたい。従来の博物館研究における認識では、展示の形態のみが議論されていたさらいがある。新井・佐々木(1981)や加藤(1996)によれば、博物館展示方法は図1のような枠組みでとらえられる。この枠組みは、現行の博物館展示をほぼ網羅できておりすぐれた類型と見てよい。ところが、これだけでは展示の技法レベルの議論が不可能である。そこで、展示の技術論的枠組みを仮説的に示したい。

展示の概念は、大きく「シナリオ」と「ディスプレイ」に分けられる(大塚 1996)。「シナリオ」とは、展示内容の構成理念およびそのためのしかけであり、「ディスプレイ」とは、多様な情報の統合と増幅手段を用いた表現技術である。

まず「シナリオ」は、博物館の所有する資料およびそれらの研究成果を効果的にアピールするための「設計図」および「台本」である。したがってその設計手法は、各館の研究内容に大きく依存する。そこでカリキュラムの目標としては、シナリオをどのように設計するかの詳細な手続き論よりも、むしろシナリオ設計の総論をふまえて、特定の展示シナリオを設計した際に、いか

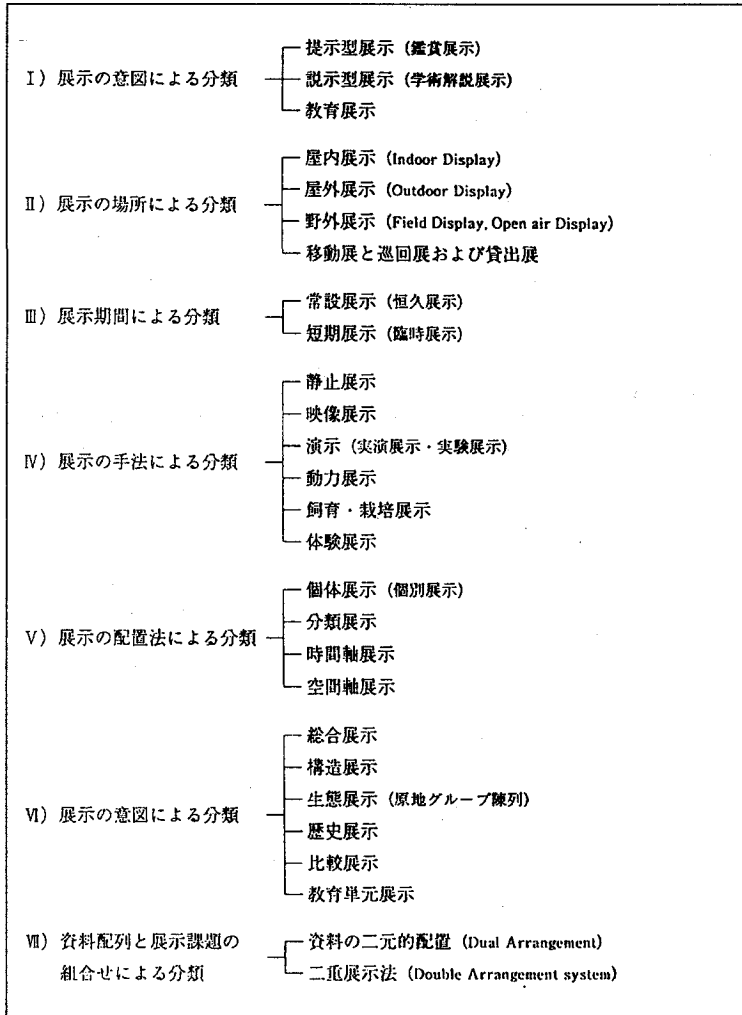


図1 展示の形態と分類 (加藤 (1996) より転載)

にその理念・発想・しかけと総合的なディスプレイ技術を用いるのかという点を中心として議論するべきであると思われる。

次に、ディスプレイ概念の具体として示したものが、展示技法に関する主要概念およびその構成要素である (表1)。大きくは<理念>、<道具>、<環境>の3つの観点から成っている。

まず<理念>とは、どのような論理、発想にもとづいて資料を展示するのかという考え方である。つまり、実物を並べられているだけでは参観者はその特徴を理解することができない。

したがって、

- ・切断の論理=内部のメカニズムの提示
- ・時間の拡大・縮小=プロセスの理解を容易にする

表1：展示に関する主要概念と構成要素

<理念>	<ul style="list-style-type: none"> ・切断の論理 ・時間の拡大・縮小 ・空間の拡大・縮小 	<ul style="list-style-type: none"> ・データベース ・アナログ（模擬） ・シミュレーション
<道具>	<ul style="list-style-type: none"> ・実物 ・モデル ・模型（レプリカ） ・パノラマ/ジオラマ ・写真/スライド ・パネル 	<ul style="list-style-type: none"> ・ビデオテープ ・ビデオディスク ・プロジェクター ・通信（有線、無線） ・コンピュータ ・シミュレータ
<環境>	<ul style="list-style-type: none"> ・音楽 ・照明 ・音声（説明、解説等） 	<ul style="list-style-type: none"> ・建築・施設 ・見学者参観 ・講習会等 （自学自習も含めて）

・空間の拡大・縮小＝位置関係の理解を容易にする

・アナログ（模擬）、シミュレーション

＝形態や構造、プロセスの瑣末部分を捨象して提示し、理解を容易にする

・データベース＝複雑・大量のデータを、何らかの観点で整理し検索可能な形で提示するという論理を展示物にもたせなくてはならない。

さらに、表2は<理念>と<道具>との対応関係を簡単にマトリクス化したものである。主として、どのような視聴覚メディアがどの概念・論理を表すのに適しているかをまとめたものである。

また、これらの展示技術の一方で、展示物の理解促進や主体的な参観を実現するためのはたらきかけとして、<環境>に示した工夫も視野に入れる必要がある。この中には、常設の展示物の特徴を把握し体感するための文脈の形成といったニュアンスも含まれる。

3. カリキュラムの実際

(1) 単元の全体構成

表3・表4は、本カリキュラムの具体的な枠組みと教材の構成である。大きく3つのフェーズから構成されている。まず第1段階として、教育におけるメディアの役割を概観する。教育場面でのコミュニケーションにおけるメディアの機能・役割について理解を深めながら、視聴覚機器

表2 理念と道具の対応関係

道具	理念	切断の論理	時間の拡大・縮小	空間の拡大・縮小	アナログ(模擬)	データベース	シミュレーション
実物		—	—	—	—	—	—
モデル		○	—	○	○	—	—
模型(レプリカ)		○	△	△	○	—	△
パノラマ		△	○	○	○	—	○
ジオラマ		△	○	○	○	—	○
写真		—	○	△	—	△	△
パネル		—	○	○	—	—	—
スライド		—	○	△	—	△	△
ビデオテープ/ディスク		—	○	○	—	○	△
プロジェクター		—	○	○	—	—	△
通信(有線、無線)		—	—	○	—	△	—
コンピュータ		—	—	—	△	○	○
シミュレータ		△	—	○	○	—	○

の種類と特性を認識させる。博物館学芸員を対象を限定した場合、これらの教育メディア総論ともいべき内容は捨象できるのではないかと見る向きもあるが、「視聴覚メディア論」の単位自体が必修科目であることや他に博物館実習などでまかなえること、さらには学校教育・社会教育に共通の課題を認識する必要があることなどから、あえてこの段階を設定している。

次に第2段階として、博物館展示で利用されるメディアとその展示技法について把握する。ここでは放送大学教材のVTRで展示技法の総論について学び、学習者が親近性を持つことのできる近辺地域の博物館・資料館のVTR・写真類と案内用資料類を基に、展示技法の各論について認識を深める。

さらに第3段階では、博物館展示の実際から複数の技法を抽出し、さらに特定の課題を決めてオリジナルのシナリオとディスプレイをデザインするという2つの方法を設定している。

また、従来の視聴覚教育で重要視されてきた各種メディアの特性理解と技能習得も実現できるように、各フェーズでのグループ別の活動にOHP、ビデオカメラ、スライド等を活用することを意図している。ただし、どのフェーズでどのメディアを利用するかという固定的な利用法はとらないため、表には位置づけていない。

これらの段階性は、これまでの各種視聴覚メディアの特性理解を主眼にしていたカリキュラムの具体を対照に据えればより明らかになる。例えば、先述の「視聴覚教育メディア研修カリキュラム案」の研修カリキュラムⅠ(基本コース)では、「総論」として、視聴覚教育の意義と方法、教育メディアの動向、学習情報システムの基礎などが観点として挙げられており、その後各論として「スライド」、「OHP」、「放送」、「録画」、「映画」、「コンピュータ」についての知識と操作技

表3：具体的な単元計画

目的	活動の流れ	活用素材・資料
<p>(1) 教育におけるメディアの役割を把握する</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 活動の概略を把握する 2. 視聴覚教育メディア研修の大枠を理解する 3. 視聴覚メディアの種類と、それらの利用の現状を理解する 4. 教育における放送利用の歴史を知る 5. 教育番組の種類と構成を知る 6. 教育におけるコンピュータ利用のレポートリーを知る 7. 生涯学習とメディアの関わりについて知る 	<ol style="list-style-type: none"> 1. イントロダクション 2. 視聴覚教育メディア研修カリキュラム標準案の概要をつかむ 3. 各施設における利用実態を知る 4. 放送教育の歴史を概観する 5. 代表的な教育番組のいくつかを比較視聴する 6. いくつかの展示例から、コンピュータ利用の特徴を考察する 7. 遠隔教育の実際について知る 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 映画「博物館」(教育映画祭) 2. 「視聴覚教育メディア研修カリキュラム標準案について - 報告 -」 3. 「平成3年度 視聴覚教育指導者講座」、「放送教育」 4. VTR「放送教育の原点をさぐる(NHK)」 5. 教育映画祭入賞作品、「日本賞」コンクール入賞作品 6. 教師教育教材など 7. 英国Open Univ.の実際(VTR)、日本での放送大学の実際
<p>(2) 博物館の展示におけるメディアと技法を理解する</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 博物館での「展示」について概略をつかむ 2. 展示技法のレポートリーについて知る 3. それらのバックボーンとなる映像の構成法について知る 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 展示における様々な技法を、VTRやプリントから見てとる 2. 地域の資料館、博物館などの展示事例を参照しながら、展示技法の論理と実際の形を知る 3. 写真や映画に含まれている技術、構成方法にふれる 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 放送大学教材VTR「博物館学Ⅱ - 展示技術論①シナリオ、- 展示技術論②ディスプレイ -」 2. 「展示学事典」(ぎょうせい)、各博物館(国内外)のVTR、写真類、案内書 3. 「写真の読みかた」、「写真の見方」など
<p>(3) 展示技法を抽出・構成し、表現する</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ある展示から、そのシナリオやディスプレイ技法を抽出する 2. 自分なりのシナリオを作成した上で、それに整合した展示技法をデザインする 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 博物館の見学、グループごとに抽出した展示技法について、共有化を図る 2. ある展示室を想定して、シナリオとディスプレイの技法と展示方法によって設計する 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 対象とする博物館の展示要覧、カメラ(ビデオカメラ) 2. 各種展示要覧(構成要素)

能を習得する構成になっている。このカリキュラム構成は、扱われる対象の専門性が高いとはいえ、研修カリキュラムⅡ(応用コース)でも同内容と言ってよい。こうした構成によれば、想定される能力も展示技術の断片的な理解にとどまらざるを得ない。

表4：主幹教材とその目的

	理念	道具	環境
(1)			
・映画「博物館」	△	○	○
・各種統計資料	—	◎ レポーター	—
・VTR「放送教育の原点をさぐる」	(○)	(○)	(○)
・VTR各種教育番組	○	—	—
・コンピュータの利用例	○ DB, シミュレーション	○	—
・遠隔教育	○ 時間・空間の 拡大・圧縮	△ 通信	—
(2)			
・VTR「博物館学Ⅱ①②」	◎	◎	○
・各種博物館（国内外） VTR、写真・スライド、案内書	◎ 切断の論理、 アナログ	◎	○
・「写真の見方」 etc.	△	△	△
(3)			
・展示要覧（技法の抽出）	○	○	○
・展示物（展示シナリオの設計）	○	○	○

(◎：密接な関連性あり、○：関連性あり、△：間接的・婉曲的に関連性あり)

(2) 単元の名論と主要教材の概略

(2-1) 教育におけるメディアの役割

本単元の第1フェーズでは、1) 博物館のイメージ化と概要把握、2) 視聴覚メディアの種類と利用方法（放送教育、コンピュータ、遠隔教育等）、3) コミュニケーションにおけるメディアの役割 を学ぶ段階である。

1) で利用する教材は、映画「博物館」（岩波映画）である。これは1975年度教育映画祭の受賞作品であり、博物館の役割・機能が網羅されているとともに、展示技術のレポーターが暗示的に盛り込まれている。

2) と3) では、放送教育における過去の論争（鈴木-関野、波多野-デー、山下-西本）から学ぶべきものは何かを説明しながら、教育におけるメディアの役割を婉曲的に示す。一方、教育映画祭やNHK日本賞コンクールの受賞作品からタイプ別に番組を提示する。加えて、コンピュータや遠隔教育についても、国内外の事例を基にして利用タイプ別にその特徴を説明する。

ここで可能であれば、番組や実践例の特徴等をTPシートや静止画像にまとめさせ、学生間で討議させてみたい。

(2.2) 展示技術の各論について

基本的には、放送大学教材VTRの「博物館学II 展示技術論①②」(放送教育開発センター制作)を活用する。これによって、「シナリオ」、「ディスプレイ」の発想と博物館の展示技術の沿革が理解できる。次に、放送大学教材VTRの内容をさらに補足する形で2つの資料を用意する。1つには、受講者の居住する地域から地理的に近い範囲にある博物館・資料館の資料や、有名な博物館の資料を用意して、表1にしめした要素を説明する。資料には当該博物館の発行するリーフレット、ガイドブック、展示要覧、個人で撮影した写真等を準備する。2つには、〈理念〉の考え方をより納得に近づける意図から、生活に密着した親近性の高い機械類を例にとることで、よりわかりやすさを感じることができるよう配慮している。これには技術関係の雑誌類を参照するのが効果的だと思われる(図2はその一例)。

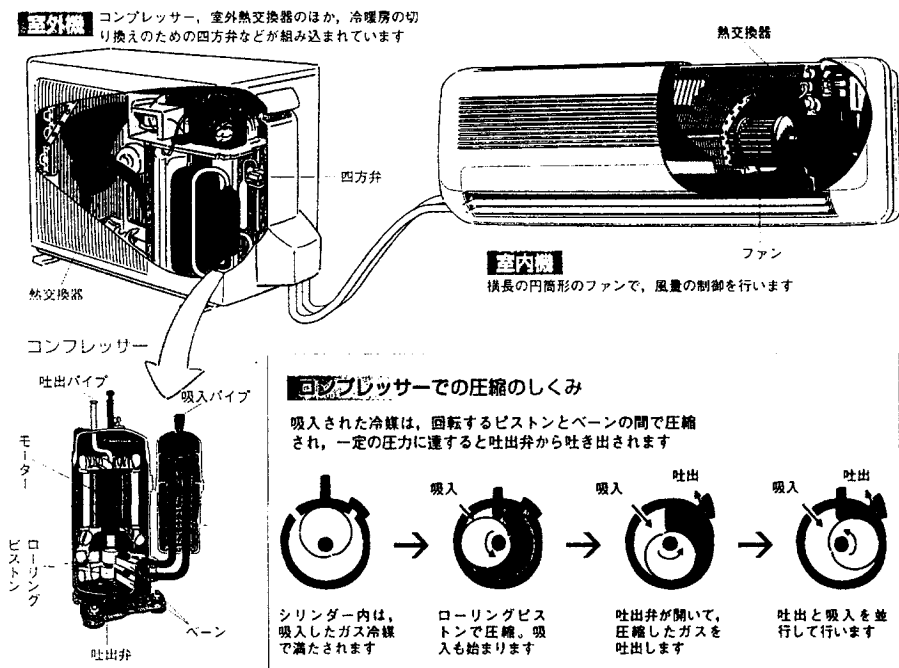


図2: 「切断の論理」・「アナログ」の例(日刊工業新聞社(1994)より転載)

ここでも可能なかぎり、博物館の展示事例から印象に残るものを選定し、その特徴について学生が議論するという場を設定したい。その際に、複数の写真・VTR類、TPシートや資料類を関連づけたり構造化するという形で、第1フェーズからの段階性を設定したい。

さらに第2フェーズの終末部では、展示技術の根本をなしている映像の技法について、『写真のよみ方』(名取 1963)や『写真の見方』(細江、沢本 1986)などの書物を参考にして解説を行い、映像に対する感性を刺激する。

(2-3) 展示技法の抽出・構成について

第3フェーズでは、1) 博物館展示の実際から複数の技法を抽出する、2) 特定の課題を決めて独自のシナリオとディスプレイをデザインするという2つの方法を設定した。まず前半では、可能であれば実際の博物館に入館して、ビデオカメラやスチルカメラを用いて、展示技術を抽出するという観点から展示物を撮影する。どのようなメディアを使うことが、より展示技術の抽出にとって好ましいかも含めて判断させたい。次に後半では、架空の展示室を想定してその展示シナリオを設計するとともに、そこで用いられるディスプレイ技術を特定のフォーマットで表現する。ただし素材には、実際の博物館で扱われている資料等を用いる。可能であれば、コンピュータ上で展示室をシミュレートさせることも試みてみたい。評価のポイントは、各自の設計したシナリオとディスプレイ技術との整合性である。

4. カリキュラムの部分的試行

上述の枠組みと方法によって開発したカリキュラム案について、現在の段階では体系だった評価がなされているわけではない。しかし、設計された単元の中で活用する教材のいくつかについては、学生の反応をもとに試行的な評価を行った。協力者は、大阪府在住の短期大学生8名で、いずれも博物館学芸員の資格取得希望者である。

(1) 映像教材の有用性について

単元の第1フェーズおよび第2フェーズで用いる映像教材の数点について、視聴後の反応を見た。方法としてはいずれも、教材の番組を視聴後に簡単なコメントを白紙に記述してもらった。以下、視聴後のコメントから示唆された点をまとめてみる。

まず『映画「博物館」』については、博物館の機能を網羅的に見てとる記述と同時に、博物館のイメージが広がったとする意見が大勢を占めた。このことから視聴の目的はほぼ実現できた。

次に、放送大学教材VTR『博物館学II 展示技術論①②』については、①シナリオの形成過程や博物館学芸員のウラの仕事が理解できたとみなすことのできる記述が見られた一方、②ディスプレイ技術の表面的な工夫に、理解がとどまっていた。このことから、番組に補足する事例(展示要覧や写真など)を、番組の進行と並行させて適宜、提示する必要があることが示された。これらの反応から、ほぼ番組内容の理解に困難が生じないことが明らかになった。

(2) 展示技法の抽出について

単元の第3フェーズで、実際の展示からそこに含まれる展示技法を抽出する段階を設定している。このシミュレーションを上記の短期大学生を対象にして、国立民族学博物館(大阪府吹田市)で行ってみた。8人を3グループに分割し、任意の地域について、展示に含まれる技法をビデオカメラで撮影し抽出するという課題を与えた。その結果、いずれのグループも部分的な展示技法に気づいてはいるものの、展示内容にひきずられてしまい、的確に抽出することがきわめて困難であった。ただし、展示物を例にとりそこで使われている技法を説明すると、どの協力者も一様に理解できた。カメラ操作等の現実的課題も含まれているが、展示技術の抽出という行為が高度

な作業であることが示された。

これらの結果は、本カリキュラムの本格的な適用および評価の段階で活用する予定である。

5. まとめと今後の課題

博物館学芸員を対象とした視聴覚教育の方法論に関する研究が不十分であることから、展示技法（シナリオ、ディスプレイ）の理解を中心としたカリキュラムの開発を試みた。カリキュラムの構成は、教育におけるメディアの役割、博物館展示におけるメディアの機能、展示技法の抽出・表現という3段階とした。また、これらの学習を経験する中で、各種視聴覚機器の利用法も併せて習得できることを目標とした。さらに簡単な試行の結果、教材として用意した番組視聴から展示技法の抽出・表現に至るまでには、かなりのはたらきかけが必要であることが確認できた。したがって教材の提示方法を工夫する必要がある。

今後の課題として、以下の点が挙げられる。

まずカリキュラム構成に関してであるが、本稿で提案したカリキュラムは、あくまでも基本的なコンポーネントを示したにすぎない。したがって、本単元の受講者の専攻、既有経験、環境、人数などに応じて、適切なアレンジを施さなくてはならない。そのアレンジの方法を体系的に示すことが、カリキュラム開発上の課題として指摘できよう（宇佐美 1996）。

またカリキュラム運営の課題として、教材のデータベース化もおおのずと必要になると思われる。本カリキュラムを意義あるものにするには、豊富な事例とそれらの効果的な整理が欠かせない。学習者・授業者の双方が、必要に応じて検索できるフォーマットに整備しなければならない。

さらに、学芸員のもつ役割に対する認識の問題もカリキュラムに反映させなくてはならない。欧米の博物館では、学芸員の中に専門的な展示担当者が含まれている。一方、現在の日本の博物館では、展示に関しては徹底した「分業制」がとられているといえる。つまり学芸員は、保有資料の内容・研究に関してのみ把握しており、展示方法については業者に委託するというのが多勢を占めている。このままでは、学芸員の専門的能力が一面的なままである。日本の現行の制度枠に適合する形で欧米の方式を取り入れるならば、学芸員が実際にディスプレイ技術をより多く習得・駆使せずとも、その育成段階で展示技術の方法論を認識するカリキュラムを整備することが、現実的な手段と思われる。

一方、学芸員資格取得のためには、博物館学、実習等いくつかの必修科目が設定されている。ひいては、それらとの関連性、内容の分担も考慮する必要がある。

博物館の多様化は各博物館の個性化を要求する。その中心的役割を担うのはまぎれもなく博物館学芸員である。つまりは、豊かな感性に基づいたシナリオを設計し、それに整合した展示技法を駆使することが求められる。その点にこそ、単なる展示業者ではない博物館学芸員の高い専門性が発揮されるべきではなからうか。

参考文献・資料

- 新井重三 1981, 「展示と展示法」、新井重三・佐々木朝登『博物館学講座 第7巻』 雄山閣出版
- 細江英公、沢本徳美 1986, 『写真の見方』 新潮社
- 濱崎好治 1994, 「博物館における学芸員実習の現状報告」 教育工学関連学協会連合第4回全国大会講演論文集 (第一分冊) pp.429-430
- 加藤有次 1996, 『博物館学総論』 雄山閣出版
- 川島淳一ほか 1996, 『研究報告88 学部教育教材 博物館学芸員の仕事 -民俗編-』 放送教育開発センター
- 文部省生涯学習局学習情報課 1991, 『平成3年度 視聴覚教育指導者講座』
- 村上義彦 1995, 『新しい地域博物館活動』 雄山閣出版
- 中村博幸 1994, 「学芸員資格科目「視聴覚教育」の講義を通じて」 教育工学関連学協会連合第4回全国大会講演論文集 (第一分冊) pp.425-426
- 中村博幸 1995, 「博物館と視聴覚的方法」、野津良夫編著『視聴覚教育の新しい展開』 東信堂
- 名取洋之助 1963, 『写真のよみ方』 岩波新書 E81
- 日本展示学会編集委員会編 1996, 『展示学事典』 ぎょうせい
- 日刊工業新聞社 1995, 『雑誌 解体新書編集部 モノのしくみ技術のふしぎ編 I~IV』
- 大塚和義 1994, 『博物館学 I』 放送大学教材55610-1-9411
- 大塚和義 1996, 『博物館学 II』 放送大学教材55745-1-9511
- 社会教育審議会教育メディア分科会 1990, 『視聴覚教育メディア研修カリキュラム標準案について -報告-』
- 高桑康雄 1995, 「メディアとしての博物館」 高桑、遠藤、白鳥編著『メディアと教育』 放送大学教材82469-1-9511 pp.121-132
- 宇佐美昇三 1994, 「学芸員のための『視聴覚教育』」 教育工学関連学協会連合第4回全国大会講演論文集 (第一分冊) pp.423-424
- 宇佐美昇三 1996, 「メディアとしての博物館 ~学校との連携~」 日本視聴覚・放送教育学会 第3回大会発表論文集 pp.40-41

Development and Trial on the Curriculum for Training the Curator in Audiovisual Education

From the Point of View of Scenario and Display in the Museum Exhibition

Yoshikazu YAMAGUCHI

Mitsuhiro INOUE

In the field of curator education, the methodology and curricula have not been united systematically. This is true especially in the area of audio visual education. This paper aims to develop the curriculum of audiovisual education that trains and nurtures the curator. The curriculum regards it as important that students learn the technique of exhibition -the scenario and display-, and consists of three phases. In the first phase a role of media in education is lectured, in the second phase the issue is the variation of exhibition in museum -the logic, tools and environment-, and in the third phase students individually express the exhibition technique. This curriculum simultaneously have it as a hidden objective students acquire the skill of utilizing educational media.