

## 福岡ワークショップ at マリンワールド海の中道 (2003年2月21-22日)

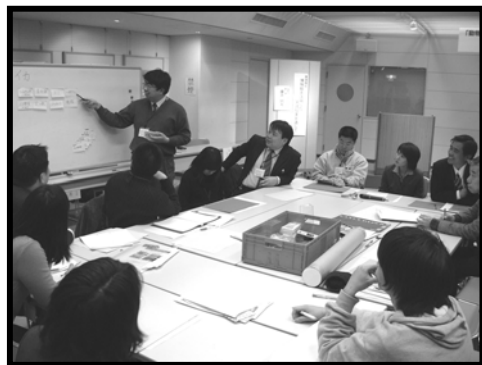
検証プログラム「魚の形とヒレ、泳ぎの関係を学ぶ」「生物の生きる知恵を発見しよう」

**概要：**多くの実践事例に触れ、教員との協同作業を通して実際にプログラムを作成するという実践型ワークショップ。1日目午前中は博学連携事業のモデルとして、中学校のワークシート学習を見学した。午後からは博学連携をテーマに基調講演と実践報告を行った後、園館職員と教員の共同作業によるプログラム立案ワークショップを開催した。2日目はビンゴオリエンテーリングの見学を行った。

**ワークシート観察見学：**福岡市立長丘中学校の1年生1クラスが理科の授業の一環でマリンワールドを訪れ、魚のヒレをテーマとしたワークシートを使用して館内見学を行った。中学生はワークシートに記入しながら自由に館内を見学した。水槽の前で魚の泳ぎ方を観察しながらワークシートに記入している姿を見ることができた。約1時間半の見学の後、学芸員による回答と解説を行った。なお、マリンワールドの学芸員が中学校に赴き、PCや標本を利用した事前学習を行っている。



**基調講演と実践報告「博学連携」：**中野和光 教授(福岡教育大学)による基調講演を頂いた。教育的ディスコース(対話)という視点から、博物館のこれからの役割について話された。実践報告では、岩田和彦 学芸員(マリンワールド海の中道)による遠隔授業やPDA授業などの報告、出口智久 飼育課長(宮崎市フェニックス自然動物園)による移動動物園などの報告、藤井則英 教諭(福岡市立長丘中学校)による指導計画や博学連携のメリットなどについての報告をしていただいた。



**博学連携ワークショップ：**参加者約60人(園館関係者約30名、教育関係者約15名、その他15名)を4班に分け、園館を舞台とする教育プログラム作りを体験した。各班毎にリーダーを決め、テーマや方法など出し合い、話し合いの中からプログラムを作成していくというグループワークを行った。各班には教員がアドバイザーとして入り、適宜コメントを頂きながら作業を進めた。約2時間という時間

的制約があったものの、各班ともに独自の方法で個性的なプログラムを作成し、発表までを行った。

**ビンゴオリエンテーリング見学：**一般来館者が、館内各所に設置されたクイズを解きながら白紙のビンゴカードを埋めていき、参加者オリジナルのビンゴカードを作成する。そのカードをもとにビンゴ大会と解説を行うというオリエンテーリングプログラムを見学した。

**開発プログラム実践：**ヒレをテーマとしたプログラムを、博学連携により、より効果的なものにする事ができた。オリエンテーリングもビンゴという工夫を加えることで、より教育的で楽しいものにする事ができた。

**教育普及：**各種プログラムの見学や基調講演・実践報告を通して、既に先駆的な活動を行っている園館や学校の報告から、博学連携の意義・現状・課題・可能性などを実践的に理解することができた。博学連携ワークショップで作成するプログラムは、園館や展示を絞ったものとまではいかなかったが、他の園館職員や教員と話し合いながらプログラムを作成していくという体験を通して、博学連携の利点・課題などを直に感じる事ができた。ビンゴオリエンテーリングでは、既存のプログラムが工夫次第でより大きな学習効果を持ち、かつ楽しいものになるということを理解できただろう。ワークショップで時間が足りず、十分な議論ができなかったことが残念であった。

**記録：**開催協力：マリンワールド海の中道、福岡市立長丘中学校。検討委員：高田浩二(マリンワールド海の中道)、中嶋清徳(名古屋港水族館)、染川香澄(ハンズオンプランニング)、赤見朋晃(ズーサポートネット)。取材：テレビ西日本、読売新聞。