



企画展の概要



企画展の特徴・ねらい

- 松戸の歴史を楽しく遊びながら体験できる企画展
- 子育て世代の親子や子ども達が集える企画展
- 何度でも来館したくなる企画展
- 大人も子どもも無料
- 常設のリニューアルモデル(試作展示)となる企画展第2弾



- 2つの展示ゾーンとたんけん基地で構成
- 実物展示(本物)も見られて、様々な体験も可能な展示構成(2019年度と比べると体験型展示は1/3程)
- 展示だけでなく人による解説や会話は、2019年度よりもさらに重視した展示環境



体験プログラムをさらに充実

- 今回の企画展は、施設内を探検しながら体験できるプログラムを充実させた。
- 会期中いつでも体験できる浮世絵スタンプ(プレイルーム)、どんぐり漬し(縄文の森暨六式住居)を配し、解説員も配置。
- 毎土曜日には、担当学芸員や友の会によるワークショップを午前と午後を実施。開催場所も、施設内の地下1階のロビー(通路)、1階のプレイルーム、実習室、エントランスホールの他、野外の森の工芸館で展開し、アクティブに施設内を探検できるよう改善。
- 「こどもたんけんてちょう」は継続実施(企画展示室内の体験へのモチベーションを高めるワークシート)

調査概要

調査目的

- 企画展の設置後評価
- 展示表現や体験アイテムなどの有効性、妥当性を検証
- 計画中の常設展示「こどもミュージアム」の試作展示としての妥当性・有効性を検証
- 結果を「こどもミュージアム」の常設計画に反映

調査対象

- リニューアル後の利用ターゲットである子育て世代の家族(親子、三世代等)を中心に、土日の個人利用者

調査方法

- 面接法
- 観察法

サンプル数(面接法)

- 目標: 100件
 - 実測: 103件
- 調査期間
- 2023年2月18日~3月19日
 - 試行1日・実査5日 計6日間

▼サンプル数一覧

実施日	曜日	サンプル数	備考
2月18日	土	2	試行
3月4日	土	24	
3月5日	日	17	
3月11日	土	16	
3月12日	日	24	
3月19日	日	20	
計		103	

▼2022年度のたんけんてちょう



「こどもミュージアム」2022の利用者像(設置後評価)

本企画展の利用者の特徴 →子育て世代の親子が主に来館・子育て世代の親子だけでなく近隣の大人も利用

- 利用者像: 松戸市や周辺に在住の家族連れ(特に親子)が自動車で来館、が多いが、今回は徒歩や自転車で見学した大人だけの利用も見られた。
- 家族で利用は87.4%(2019年度は95.7%、以下カッコ内で2019年度の数値を記す)、親子で利用は69.9%(77.7%)。2019年度を比べると、夫婦、ひとり、友人などと、大人だけの利用も多く見られた。多くは公園からの利用者。
- 子ども(14歳以下)の年齢層は平均すると6.82歳(6.88歳)(詳細は4頁参照)。親の世代は30代~40代が多い。想定ターゲットの子育て世代が今期も多く利用。
- 企画展を知ったメディアは、2019年度は、ポスター・チラシが多く、次いで「来館して知った」であったが、今回は「来館して知った」が多かった。公園側の入口を利用した利用者が4割を占めている。今後さらに公園から博物館への利用が増える可能性もあり、検証が必要。また開催時期に思うが、今回は「学校の授業で」も多かった。学校の授業で十分に体験できなかったので、家族で来館したケースも多く見られた。
- はじめての来館とリピーターの割合は半々(4:6)。リピーターの7割弱が1年ほど前に来館、年に1回以上が6割を占める。この割合は2019年度も同様。

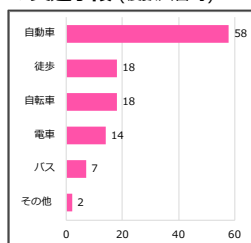
▼住所

住所	度数	割合(%)
松戸市	53	51.5
柏市	11	10.7
船橋市	8	7.8
流山市	5	4.8
鎌ヶ谷市	5	4.8
千葉県内(その他の市町村)★	4	3.9
その他★	3	2.9
葛飾区	3	2.9
市川市	2	1.9
埼玉県内(その他の市町村)★	2	1.9
東京都内(その他の市町村区)	2	1.9
白井市	1	1.0
三郷市	1	1.0
吉川市	1	1.0
八潮市	1	1.0
江戸川区	1	1.0
総計	103	100.0%

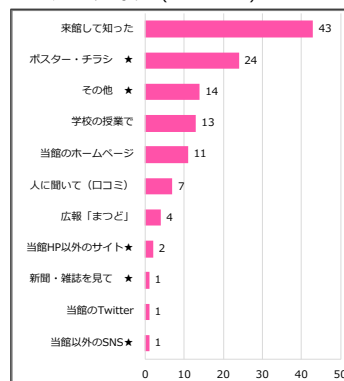
▼利用者構成

種別	種別2	構成×人数	1人	2人	3人	4人	5人	9人	計	計	計	
家族	親子	夫婦と子	0	0	11	25	1	0	37	72	90	
		母と子	0	17	5	1	0	0	23			
	夫婦	夫婦	0	10	0	0	0	0	10	10		
		兄弟	0	1	0	0	0	0	1	1		
	3世代	祖父母と父と子	0	0	0	1	0	0	1	4		
		祖母と父と子	0	0	1	0	0	0	1			
	孫と	祖母と母と子	0	0	2	0	0	0	2	2		
		祖母と孫	0	0	1	0	0	0	1			
	家族同士で	親子3人3家族	0	0	0	0	0	0	1	1		1
		ひとり	ひとり	5	0	0	0	0	0	5		5
友人	友人	0	2	0	0	0	0	0	2	4		
	子どものグループ	0	1	1	0	0	0	0	2			
学校団体	大学生	0	0	0	0	1	0	1	1	1		
	大学生の見学グループ	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
その他	恋人	0	3	0	0	0	0	3	3	3		
計			5	42	26	27	2	1	103	103	103	

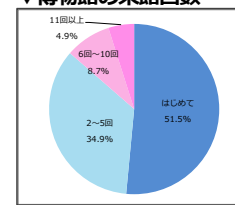
▼交通手段(複数回答可)



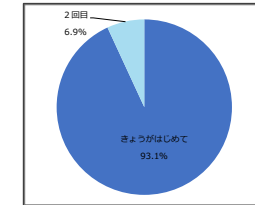
▼認知メディア(複数回答可)



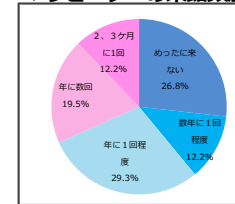
▼博物館の来館回数



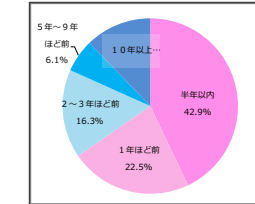
▼本企画展の来館回数



▼リピーターの来館頻度



▼前回来館した時期



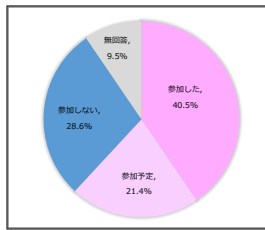


「こどもミュージアム」2022における展示体験の利用状況（設置後評価）

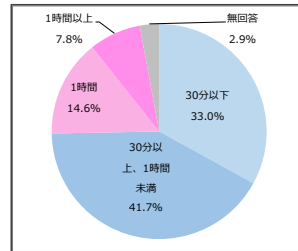
本企画展の利用者の特徴 →各所で行動的な展示体験を創出・大人も楽しめるプログラムも必要

- 観覧時間は、2019年度は1時間以上が6割強であったが、今期は1時間以内が7割強。企画展示室内で体験できる展示数が少なかったためと思われる。
- 土曜ワークショップへの参加率（参加した・参加予定）は6割強と高い（5割弱）。参加人数が多いのは、機織り、古代メソポタミアの宅急便、天秤秤（3回の合計11件）。機織りは大人にも人気であった。
- 企画展示以外の体験プログラムの参加率は、プログラムによって違いが出ている。浮世絵スタンプは7割強で大人も楽しめる点が高評価を得ている。大人も子どもも押し終えると「わーすごい！」と驚嘆の声があげられる人が多かった。どんぐり漬しは、大人は「竪穴式住居内には入ったが、子どもに譲って見ていた。」と答える人が多かった。子どもにとっては貴重な体験となっていると思われる（子どものごろ体験したことを今も覚えてるというコメントあり）。
- 企画展示室以外の体験プログラム、何で気づいたかの設問では、半数以上がインストラクター。その他の回答は、調査時に聞いた、竪穴式住居で聞いたなど。いずれも「人から聞いて」が多い傾向が見られた。

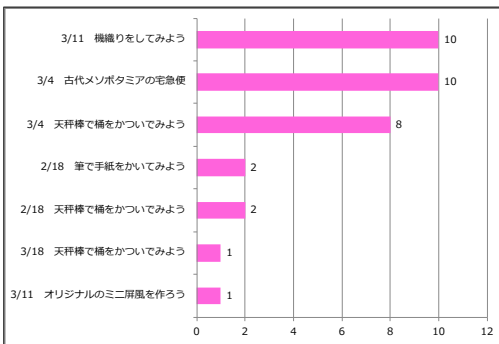
▼土曜ワークショップの参加状況



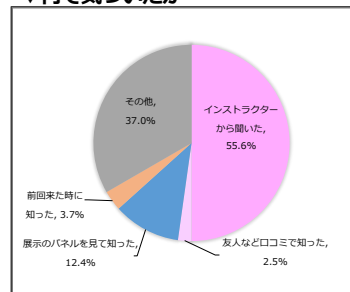
▼観覧時間



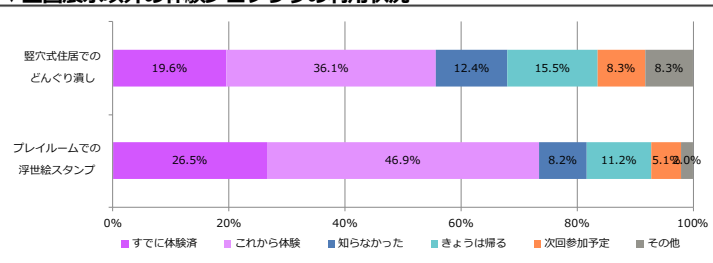
▼土曜ワークショップ 参加・参加予定のプログラム



▼何で気づいたか



▼企画展示以外の体験プログラムの利用状況

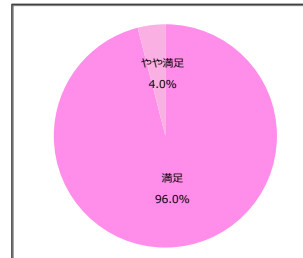


「こどもミュージアム」2022の評価（設置後評価）

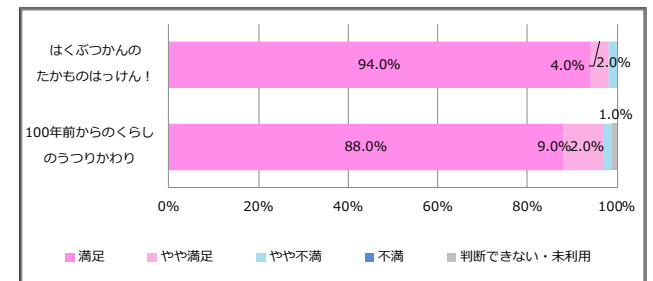
本企画展の利用者の特徴 →全体に高評価・民俗だけでなく考古・歴史の展示も有効性大

- 満足度は大変高く、不満の回答者は見られなかった（2019年度も同様）。4段階評価で一番高い「満足」の割合が96%（92.6%）。「体験できた」「子どもが楽しめた」「大人も楽しめた」「スタッフが良い」「無料で」などがその理由（2019年度も同様）。さらに、今期は「興味を持った」「知れた・学びがあった」という理由も多く、展示体験後の高次の学習ステップを本展示では生み出すことができたと言える。
- 再来ニーズ（また来たいと思うか）も推薦の是非（誰かに薦めるか）も高い傾向にある。特に推薦の是非は、「ぜひ薦める」が6割弱（5割）。両者とも「思わない」「判断できない」と答えている回答者でも満足度は高い（2019年度も同様）。
- 展示ゾーン別に見ると「はくぶつかんのたかももの」若干高い結果となっている。
- 「わかりやすさ」の評価では、スタッフによる解説・案内が大変高い結果となった。「子ども達に寄り添い説明」「丁寧・親切・親身・気さくに」対応していた姿勢が高く評価された（2019年度も同様）。
- 「たんけんてちょう」、解説パネルは、イラストが多く、文章が少なく、わかりやすかったという意見が多く見られた。解説パネルは、地図など当時の様子を示すものがほしかったという意見もあった。
- チラシ・ポスターは利用しなかった人が2割ほど見られた。大人の場合、チラシはもらっていない場合もあったが、持っていたとしても展示を見る際に利用していないことも判明。

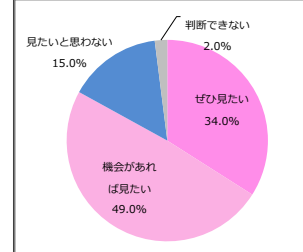
▼満足度



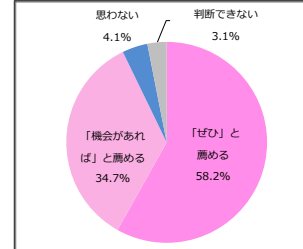
▼展示ゾーン毎の満足度



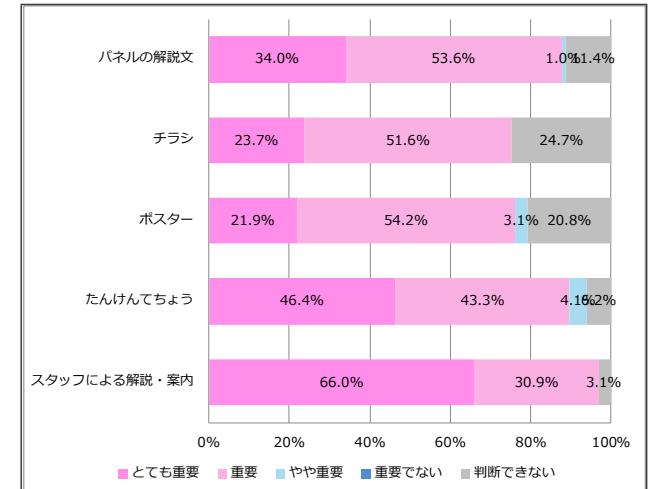
▼再来ニーズ



▼推薦の是非



▼わかりやすさの評価



企画展から常設展示「こどもミュージアム」への反映-1 (初期段階・制作途中評価)

印象に残った展示物・展示アイテム

→どの世代にも訴求・常設化でもフックとして活用

- 「印象に残ったもの」は、2019年度では、年代や性別によって異なる傾向が顕著に見られたが、今期の展示の場合、どの世代にも興味深いと高評価を得ている展示アイテムが見られた。小豆、双六、土器パズル、文様付け。
- 印象に残ったもの：子どもは縄文土器パズルや小豆に強く興味を示し、飽きずに体験を繰り返す傾向が見られた。親の世代は、天秤棒、双六、松戸の写真、土器パズル、土器の文様に興味を示す傾向が見られた。



調べてみたい展示物・展示アイテム

→「しらべてみようコーナー」で活用

- 調べたいこと：双六・昔の遊び、浮世絵、教科書、縄文土器（種類・作り方）、土器の文様（違い・変遷・模様をつけた理由）、メソポタミアのはんこが多い傾向が見られた。どれも、考古・歴史コーナーに集中。2019年度は調べたいことはバラバラの傾向であったが、今期は集中していた。
- 今期の展示内容で「こどもミュージアム」の常設化を行うのであれば、上記のアイテムは、「しらべてみようコーナー」で活用できる可能性が高い。検証が必要。



▼印象に残った展示物や体験アイテム

展示ゾーン	展示項目	印象に残った展示物や体験アイテム	大人		子ども			計
			男性	女性	男子	女子	子ども	
100年前からの くらしの うつりかわり	農家のくらし	農家のくらし (道具など)	1	6	0	0	0	7
		農家の住まい (昔の家、昔の家の模型)	1	2	2	0	0	5
		かまど	2	2	0	0	0	4
		着る・着物	2	0	0	0	0	2
		食べる	1	0	0	0	0	1
	使ってみよう! 昔の道具	はかる 小豆	3	5	9	9	5	31
		はこぶ 天秤棒 (桶・リュック)	5	7	1	2	1	16
		はかる 身長	0	5	0	1	0	6
		はかる はかり (台秤・重さ)	2	1	0	2	0	5
		はかる 足	1	3	0	0	0	4
はかる 単位・寸		1	1	0	1	0	3	
ポンプ	1	0	0	0	0	1		
松戸のうつりかわり	松戸の写真	5	5	0	0	0	10	
はくぶつかんの たからもの はっけん!	歴史コーナー	双六	5	9	4	7	1	26
		浮世絵 (かさなり・スタンプ・版画)	4	3	1	3	0	11
		昔の教科書	3	3	1	1	0	8
		おもちゃ絵	0	0	0	2	0	2
	考古コーナー	土器パズル	13	11	12	5	9	50
		土器の文様・模様づけ・粘土	8	10	8	4	1	31
		メソポタミアのはんこ	3	4	0	2	0	9
		土層パズル	0	3	0	1	0	4
		木の実・どんぐり・どんぐり潰し	0	2	0	0	1	3
		発掘現場	0	2	0	0	0	2
		土の積み重なり・土器	2	0	0	0	0	2
	その他	すべて	0	3	0	0	0	3
	文	0	0	0	1	0	1	
インストラクターの説明	0	1	0	0	0	1		
団地 (常設) その他へ移動	0	1	0	0	0	1		
計		62	83	38	41	18	249	

▼もっと調べてみたい、詳しく知りたいこと

展示ゾーン	展示項目	もっと調べてみたい、詳しく知りたいこと	大人		子ども			計
			男性	女性	男子	女子	子ども	
100年前からの くらしの うつりかわり	農家のくらし	昔のくらし・どう暮らしていたのか		1		1		2
		食べ物		1		1		2
		道具		2				2
		かまど				1		1
		学校給食		1				1
		洗濯機					1	1
		黒電話					1	1
		風呂					1	1
		家庭用道具の作り方		1				1
		住居・家の作り方				1		1
使ってみよう! 昔の道具	はかり 小豆		1		1	1	3	
	はかる 単位			1			1	
	はかる 台秤の使い方		1				1	
松戸の うつりかわり	松戸市の昔の風景やくらしの様子		1	1			2	
	松戸の歴史・松戸の発展		1	1			2	
	100年前の松戸		1				1	
はくぶつかんの たからもの はっけん!	歴史コーナー	双六・おもちゃ絵・昔の遊び・昔の遊び方	2	4	2	2		10
		浮世絵	1	7	1			9
		教科書		5		1		6
		教育現場における歴史授業の方法の変化	1					1
		寺子屋				1		1
	考古コーナー	縄文土器・種類・作り方	3	4	1	2		10
		メソポタミアのはんこ	2	2		1		5
		土器の文様・違い・変遷・つけた理由	2	2		1		5
		縄文時代のくらし・食事・住居・松戸	1	1	1		1	4
		縄文時代 貝塚・海進海退	3					3
		地層 (土層)	1	1				2
		発掘現場・測量		1		1		2
		縄文時代 稲の種類		1				1
発掘 子と清水		1				1		
木の実 どんぐり		1				1		
計		20	40	7	16	1	84	



企画展から常設展示「こどもミュージアム」への反映-2 (初期段階・制作途中評価)

常設化の要望アイテム→大人も一緒に楽しめる展示・学びの多様性・可変性・柔軟性担保は必須

- 今期の展示では身長、体重等を「はかる」展示を設けた。結果、身長や体重の計測記録履歴を残したいと言う要望が見られた。アプリやカードなどで実現できれば、親子連れには有効であり、リピーター確保にもつながる方策と言える。
- 2019年度にはなかったが、今期、実物大の農家の住まいで暮らしを体験したいという要望が出現している。これは竪穴式住居や常設展示の団地などでの体験から出てきた要望ではないかと思われる。松戸市立博物館では農家を移築した展示空間がないが、実際の暮らし体験を実物大の環境の中でできることは、「実感を伴う理解」のためには重要。
- 歴史コーナーの双六や昔の遊びなども大変需要が高い。
- 2019年度も要望が高かった土器パズルは、今年度も人気。これは必須項目と思われるが、ひとつだけでなく複数用意する、難易度を変えるなどの要望も出ている。また、利用者から土器パズルは土器の修復の疑似体験にもつながるため、そうした見方にも言及してほしいという提案も出ている。
- 2019年度も粘土での「模様づけ」はあったが、今期は土器の文様だけでなくメソポタミアの印章の模様づけも加わったことで、大人でも楽しめる内容になっており、大変ニーズが高いアイテムとなっている。
- 幼児にとっては小豆・土器パズルが人気。天秤棒は子どもではなく、親の世代から要望が出ている。

同行者の子どもの年齢

- 子どもの平均年齢は、今年度は6.82歳、2019年度は6.88歳でほとんど変わらない。
- 9歳の割合は、2020年度は20%、2019年度は15%と違いが見られる。これは開催時期によるものと思われる。2022年度は、昔の暮らしに関する展示を見るために小学校3年生の学校団体利用が多かったため、そのリピーターが土日に家族連れ（個人利用）で来館していたためと思われる。

利用ターゲットの年齢 →低年齢化への対応必須

- 平均値は、2019年度7歳、2022年度5.1歳で、さらに低年齢化が進んでいる。
- 3歳から利用させたい傾向があることから、幼児も楽しめる展示を検討しておくことが必要。

▼常設化してほしい展示物や体験アイテム

展示ゾーン	展示項目	常設化希望の展示物や体験アイテム	計		
100年前からの くらしの うつりかわり	農家のくらし	実物大の農家の住まいでくらし体験	6		
		実物の利用 (電話、初期の頃の洗濯機など)	4		
		機織り	3		
		昔のくらし・くらしの道具	3		
		かまど	2		
		農具 (明治・大正・昭和初期)	1		
		昔のくらしの実際の写真	1		
	使ってみよう! 昔の道具	はかる 小豆	11		
		はかる 身長や体重の計測・記録 (履歴・昔の単位も併記)	6		
		はこぶ 天秤棒	5		
		はかる 全般	4		
		はかり 計測の道具	2		
		はこぶ 天秤棒で重さを体験 (ペットボトルなどを利用)	2		
		はこぶ 天秤棒で重さを体験 (ペットボトルなどを利用)	2		
松戸のうつりかわり	写真 (もっと他の場所も比較したい)	3			
はくぶつかんの たからもの はっけん!	歴史コーナー	双六・昔の遊び・屏風絵	13		
		浮世絵 (色の重なり、作り方、スタンプ)	4		
		教科書・図鑑	3		
		戦時中や戦後に関する展示	1		
	考古コーナー	土器パズル	26		
		土器パズル (要望: 展示替え、難易度の高いもの、複数、修復体験)	4		
		土器 (文様、模様づけ、作り方)	18		
		土層パズル	3		
		メソポタミアのはんこ・円筒印章	3		
		発掘現場 (要望: よりリアリティを)	2		
ゾーン全体	木の実・どんぐり潰し	2			
	土器と歴史のあたり	1			
その他・全般	子どもでもわかる体験型の展示	実際の土器作り	7		
		実際の土器作り	3		
		今回の展示物すべて	2		
		松戸の歴史が身近に感じられる展示	1		
		昔の衣服を試着	1		
		梨を実際に試食	1		
		火起こし	1		
		科学的な展示 天体	1		
		風呂敷などの日本の文化のよさを伝える	1		
		宿泊体験	1		
		解説パネルの多言語化 (英語)	1		
		計	1	20	20
		計			153

▼何歳から子どもに利用させたいか
→利用ターゲット

年齢	件数
2歳	7
3歳	23
4歳	9
5歳	14
6歳	5
7歳	25
8歳	2
9歳	6
10歳未満	1
何歳でも	2
未就学児	1
無回答	8
計	103

平均値5.1歳

▼展示内容を理解できる年齢

年齢	件数
2歳	1
3歳	7
4歳	5
5歳	8
6歳	5
7歳	34
8歳	12
9歳	19
10歳	3
子どもには難しい	1
無回答	8
計	103

平均値 6.9歳

2022 こどもミュージアム
こどもの平均年齢

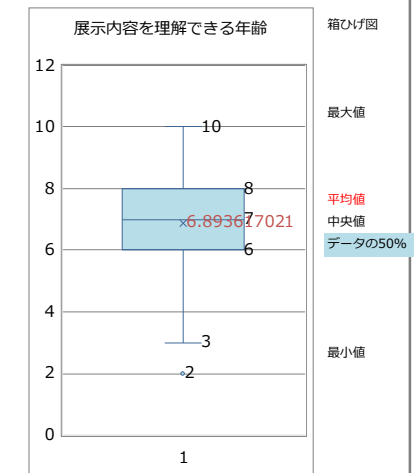
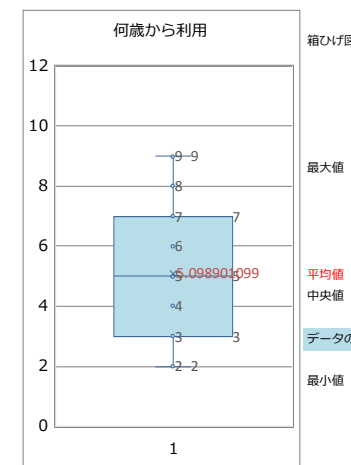
年齢	計	合計
0	2	0
1	2	2
2	6	12
3	9	27
4	8	32
5	9	45
6	16	96
7	16	112
8	13	104
9	24	216
10	4	40
11	6	66
12	2	24
13	0	0
14	3	42
計	120	818

平均年齢 6.82
9歳の割合 20.0%

2019 こどもミュージアム
こどもの平均年齢

年齢	度数	年齢合計
0	1	0
1	2	2
2	7	14
3	12	36
4	10	40
5	11	55
6	15	90
7	23	161
8	25	200
9	22	198
10	6	60
11	6	66
12	2	24
13	5	65
14	0	0
計	147	1,011

平均年齢 6.88
9歳の割合 15.0%



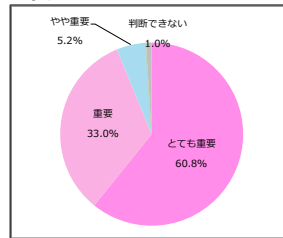


体験型で無料の常設展示「こどもミュージアム」重要度（初期段階評価）

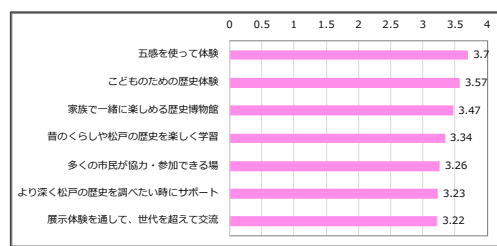
子育て世代の親にとって「こどもミュージアム」は重要

- 「こどもミュージアム」のように子ども大人も歴史を楽しく学べる体験型で無料の展示が常設化されることの重要度：「とても重要」と「重要」を合わせると93.8%（94.6%）。「重要ではない」を選択した人はいなかった。子ども向け体験型展示が常設されれば、子育て世代が日常的に博物館を利用する可能性が高いことを示唆する結果となった。（2019年度も同様）
- 「こどもミュージアム」のねらいのうち、「五感を使って体験」「こどものための歴史体験」「家族と一緒に楽しめる歴史博物館」のように気軽に楽しめる機能については「とても重要」が多い傾向が見られる。「世代を超えて交流」「市民協力・参加の場」に関しては活動イメージが具体的に浮かばず、重要度がやや低くなっている。調査の際、意味を説明する場面もあった。（2019年度も同様）
- 親の世代にとっては、子どもに体験してもらいたいものとして、「五感」がキーワードとなっている。この設問以外の自由回答の中でも散見。

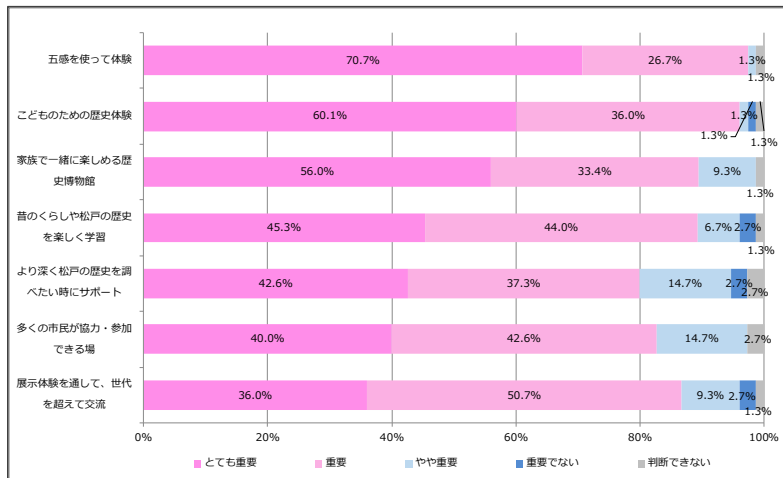
▼利用者にとっての重要度



▼「こどもミュージアム」のねらいの重要度（加重平均値）



▼利用者にとっての「こども歴史博物館」のねらいの重要度（「とても重要」が多い順）



加重平均値：重要度毎に重みを加えて計算した平均値。重要度の最高点は4点。

常設展示「こどもミュージアム」実現に向けての課題（制作途中評価）

① 様々な学び創出の実現

- 今回の企画展は、下図「こどもミュージアム」展示プラン図の体験重視の「やってみようコーナー」と「たんけん隊コーナー」の館内での展開を一部具現化できた。さらに「21世紀の森の広場」や千駄堀などの市域にフィールドを拡げていくことが必要。
- 「みんなのコーナー」は企画展ロビー（通路）に活動状況を展示するコーナーを設けたことによって、企画展に入る前に博物館の活動を知ってもらいやすくなった。こうした紹介コーナーには動画なども見られるようにし、詳しい活動内容を知ってもらう工夫も必要。
- さらに学習深度を深めていくアクティブ・ラーニング（「主体的・対話的な深い学び」）を可能にするためには、「しらべるコーナー」も重要。今回は具現化できなかったが、本調査で「調べてみたい・もっと知りたいアイテム」は把握できたので、まずはそれらのニーズに応えることができるコーナーの整備を検討したい。
- 今後、幼児連れの家族連れが増えることを想定し、多様な子どもの年齢層に対応できる展示内容や展示環境、体験プログラムやツールの開発や整備も必要。幅広い年齢層でも楽しめるように多様な学びが可能な展示構成が必要。そのためには難易度の多様性も重要となる。
- 利用者ニーズから、大人も一緒に楽しめるプログラムやアイテムも重視していく必要がある。「しらべるコーナー」も親と一緒にを念頭に学習環境の整備を検討したい。

② 人的対応が鍵

- 手厚いスタッフによる解説・案内が企画展の評価を高めている。またスタッフが常駐することによって、改善活動が日々の運用レベルで実施できたことも高く評価できる。常設展示「こどもミュージアム」でも人的対応重視の方針は継続。

③ 整備後が肝心

- 何度でも来館したくなる「こどもミュージアム」であるためには、体験アイテムや展示物を定期的に入れ替え、常に新鮮な「学び環境」を維持する必要がある。
- そのためには、更新できる予算と労力、常にコンテンツを開発できる体制整備（外部も巻き込んで）、ニーズを的確に把握するための調査やマーケティングのノウハウも必要となる。
- また、今回の企画展のように、今後開催する企画展のコンテンツやノウハウを常設化に生かせる仕組みを整備することも重要。常設化したとしても、固定化してしまわないよう、仕組みづくりや進め方についても議論し、方針を打ち立てる必要がある。

