

2016年6月15日
クウジット株式会社

東京国立博物館スクールプログラム 「学校版 トーハクナビ」企画・開発のお知らせ

クウジット株式会社(本社:東京都港区、代表取締役社長:末吉 隆彦)は、独立行政法人国立文化財機構東京国立博物館(所在地:東京都台東区、館長:銭谷真美、以下東京国立博物館)および株式会社電通国際情報サービス(本社:東京都港区、代表取締役社長:釜井 節生、以下 ISID)とともに、3社が進める「トーハクナビ」共同研究プロジェクトの一環にて、学校団体向け鑑賞ガイドアプリ「学校版 トーハクナビ」を企画・開発しました。「学校版 トーハクナビ」は、東京国立博物館で企画運営されている「スクールプログラム」にて使用され、2016年6月よりタブレット端末の貸出しによる運用を開始しています。

<「学校版 トーハクナビ」でより充実した博物館体験を>

「学校版 トーハクナビ」は東京国立博物館に学校団体で来館する中学生・高校生を対象とした、見学ガイドアプリです。

現在一般向けに公開している公式ガイドアプリ「トーハクナビ」を母体として開発されました。

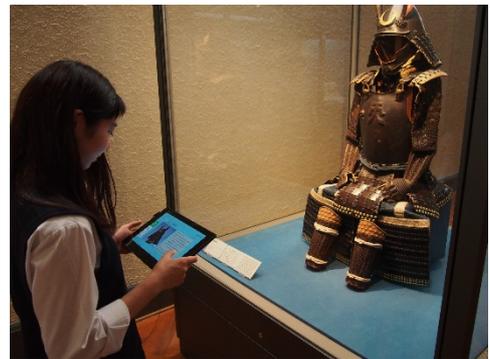
東京国立博物館では、年間を通して多くの学校団体に来館いただいております。総合的な学習、キャリア学習などの一環として、あるいは美術部や書道部、歴史部などの部活動、校外学習、全国各地からの修学旅行など、来館の目的は様々ですが、多くの先生から望まれているのが、わかりやすい解説と親しみやすい文化体験です。

東京国立博物館では、こうした声に応えるために、レクチャーからワークショップまで様々なメニューから成るスクールプログラムを提供しております。しかし、時間や人数の制約もあり、すべての学校に利用いただいているわけではありません。

このたび、自由見学を希望する学校団体が気軽に利用できるプログラムとして、貸出しタブレット端末による見学ガイドアプリを開発しました。

アプリを使用することによって、生徒ひとりひとりが自分のペースで、自分の興味にそった鑑賞を実現します。また、わかりやすい解説と体験型コンテンツによって、一般にわかりにくく親みにくいとされる、日本の伝統文化や古美術作品への理解が深まることが期待されます。

さらに、レポート作成機能によって、生徒の観察力、思考力、想像力を高める、より充実した博物館体験が可能になることでしょう。



<シンプルかつ盛りだくさんのコンテンツ>

◆「日本美術の流れ」を学ぶコース

対象となる展示 本館 2 階「日本美術の流れ」は縄文時代から江戸時代まで、日本の文化と美術の歴史をほんものでたどることができる東京国立博物館のメイン展示です。日本文化と美術の殿堂、東京国立博物館ならではの見学コースです。



◆ 展示室や作品の解説

各コーナーのテーマ解説(計 9 件)、各コーナーのオススメ作品解説(定期的な展示替えに応じて更新 計 14 件)、太刀と刀の違いなどの詳細解説(計 5 件)を掲載。ひとりひとりが自由に使えるアプリなので、それぞれの興味にあわせて楽しむことができます。



◆ 体験型コンテンツ

蒔絵の制作、仏教法具を鳴らすなど、疑似体験ができるコンテンツ(計 5 件)。ガラスケースの中の作品を見るだけではわからないことも、アプリで体感していただけます。

◆ トーハク検定

文化財理解を深めるためのクイズ(計 12 問)を用意しました。見学をしながらクイズに答えることで、文化財に対する興味関心が深まることを期待しています。正答数に応じて、館長、副館長、学芸部長などの称号が与えられます。



<アプリでさくさく 見学レポート作成>

「学校版 トーハクナビ」は、見学レポート作成機能を搭載しています。タブレット端末の機能を使って、作品の写真を撮ったり、感想を入力したり、テンプレートに従って、博物館で見たこと、感じたことを、その場でレポートにすることが可能です。

レポート作成という課題によって、作品と向き合う姿勢、感じる心、さらにそれを伝える力を養うことができます。

見学レポートは、シンプルなレポート形式と新聞形式の 2 種類を選ぶことができます。また、それぞれの課題もいくつか用意されているので、学年、来館の目的に合わせて利用することができます。

作成されたレポートのデータは、学校ごとのフォルダに保存されます。学校の先生は、固有の URL とパスワードによって、それらのデータにアクセスすることができます。



◆ 見学レポート課題例

「トーハク新聞」タイプ

- ・「東京国立博物館イチオシスポット」
- ・「外国の人にぜひ見てもらいたい日本の美術」
- ・「ひとつもらえらるとしたらどの作品？」

「レポート」タイプ

- ・「東京国立博物館で印象に残ったこと、発見したこと」
- ・「展示室の作品の中に見つけた『季節』」
- ・「〇〇さんにプレゼントするならこの作品！」



<申し込みは学校単位で>

「学校版 トーハクナビ」の利用は、原則として学校からの事前の申込が必要です。
東京国立博物館ウェブサイト、または、ファックスによって学校からお申し込みいただきます。

※ 東京国立博物館「スクールプログラム 受講までの手続きと申込について」

http://www.tnm.jp/modules/r_free_page/index.php?id=1244

来館当日は、簡単なガイダンスののちに端末をお貸し出しします。参加人数は 50 名まで。

<「学校版 トーハクナビ」体験受付中！>

アプリを使った見学希望の方は、東京国立博物館教育普及室までお申込ください。

※見学可能日時は、火曜～金曜 10:00～16:00 です。

※「学校版トーハクナビ」の使い方をわかりやすくお示した動画(1分10秒)も東京国立博物館ウェブサイトにて公開中。是非、ご参照ください。

※ 東京国立博物館「見学ガイドアプリの貸し出し～学校版 トーハクナビ」

http://www.tnm.jp/modules/r_free_page/index.php?id=1796

以上

◆ 本リリースに関するお問い合わせ

東京国立博物館

・取材: 広報室 TEL: 03-3822-1302(直) E-mail: pr@tnm.jp

・内容・体験申込: 教育普及室 TEL: 03-3822-1111(代) E-mail: edu@tnm.jp

クウジツ株式会社 広報担当 メールアドレス: pr@koozyt.com

◆ 「東京国立博物館 スクールプログラム」について

「東京国立博物館スクールプログラム」は、小学校・中学校・高等学校の児童、生徒が学校の授業で博物館を見学するときに参加できるプログラムです。ガイダンスを聞く、作品をじっくり見る、ワークショップを体験する、博物館の仕事について聞く、5種類 15コースのプログラムから、時間や人数にあわせて選ぶことができます。2015年度は、年間で207校、8,239人の児童・生徒にご利用いただきました。

スクールプログラムの詳細は、東京国立博物館の以下のウェブサイトをご覧ください。

※ 東京国立博物館「スクールプログラム」

http://www.tnm.jp/modules/r_free_page/index.php?id=97

◆ 「トーハクナビ」共同研究プロジェクトについて

東京国立博物館では、2012年4月より、IT技術の活用により東京国立博物館総合文化展における来館者の鑑賞体験をより豊かにするアプリなどの開発を目的とした、「トーハクナビ」共同研究プロジェクトを、東京国立博物館と株式会社電通国際情報サービス(ISID)、クウジツ株式会社の3社で発足させました。

すでに東京国立博物館公式ガイドアプリ「トーハクナビ」を通じて、先端のITを利用した鑑賞体験を提供しています。

このたび開発された「学校版 トーハクナビ」も、このプロジェクトの一環として、3社による共同作業で実現したものです。

※ 「トーハクナビ共同研究プロジェクト」

<http://webarchives.tnm.jp/archives/contents/23>

◆ 「学校版 トーハクナビ」アプリ概要

動作環境: Android 搭載タブレット端末(館内での貸出端末のみ対応)

対象: 中学校・高等学校の団体来館者

使用場所: 東京国立博物館

所要時間: 90分

参加可能人数: 50名

企画・制作: 東京国立博物館、株式会社電通国際情報サービス、クウジツ株式会社

【株式会社電通国際情報サービス(ISID)について】 <http://www.isid.co.jp/>

1975年の設立当初から顧客企業のビジネスパートナーとして、コンサルティングからシステムの企画・設計・開発・運用・メンテナンスまで一貫したトータルソリューションを提供しています。2011年4月に設置したオープンイノベーション研究所では、実験段階にあるものも含めた様々な先端技術の実用化に向けて、企業や教育機関などと協働し、技術研究やサービス開発に取り組んでいます。2011年8月には位置・空間運動型サービス分野でクウジット株式会社と業務・資本提携を行いました。

【クウジット株式会社について】 <http://www.koozyt.com/>

「PlaceEngine」技術を開発したソニーコンピュータサイエンス研究所のメンバーが中心となり、[空]と[実]をつなぐ技術で社会に貢献することを理念に、2007年7月に設立されました。「街での ヒト・モノ・コトを おもしろく！」をテーマに、街づくり×ICTソリューション(位置・空間情報、スポーツ・健康づくり、笑顔・ハピネスの促進)の提案と具現化、そして社会実装に取り組んでいます。また、屋内測位技術やAR、笑顔認識、行動認識などの各種センシング技術やインタラクション技術を駆使し、ビジネスからエンタテインメント用途まで幅広いアプリケーションやサービスの企画・開発・運営、研究受託を行っています。

*「Android」はグーグルインコーポレイテッドの商標または登録商標です。

*その他の社名、商品名は、各社の登録商標または商標です。