

1. 目的

(仮称) 長久手市ふるさと館は、市民の貴重な財産である文化財を保存継承するとともに、無くなりつつある長久手の昔ながらの風習や文化、伝統芸能等を後世の子どもたちに繋いでいくことを目的とします。

2. 扱う展示項目

『古戦場公園再整備基本計画』では、8つの項目を掲げています。

- ①小牧・長久手の戦い、長久手合戦の展示
- ②関連する武将、城、地域(国)の情報展示・解説
- ③武具の展示
- ④長久手の祭事・行事・無形文化財の展示
- ⑤長久手の遺跡展示
- ⑥長久手の産業展示
- ⑦長久手の市史の展示
- ⑧長久手の地誌・自然史の展示
- ⑨ワートルロー市、ワートルローの戦いの展示

長久手古戦場記念館
にて扱う項目

(仮称)長久手市
ふるさと館
にて扱う項目

ふるさと館の展示の中では、⑤～⑨は歴史展示として、④は民俗展示としてそれぞれ分類し、各ゾーンで展示を展開いたします。

3. ターゲット

メインターゲット ➡ 小学校3・4年生を中心とした子どもたち

サブターゲット ➡ 古戦場公園を利用する親子

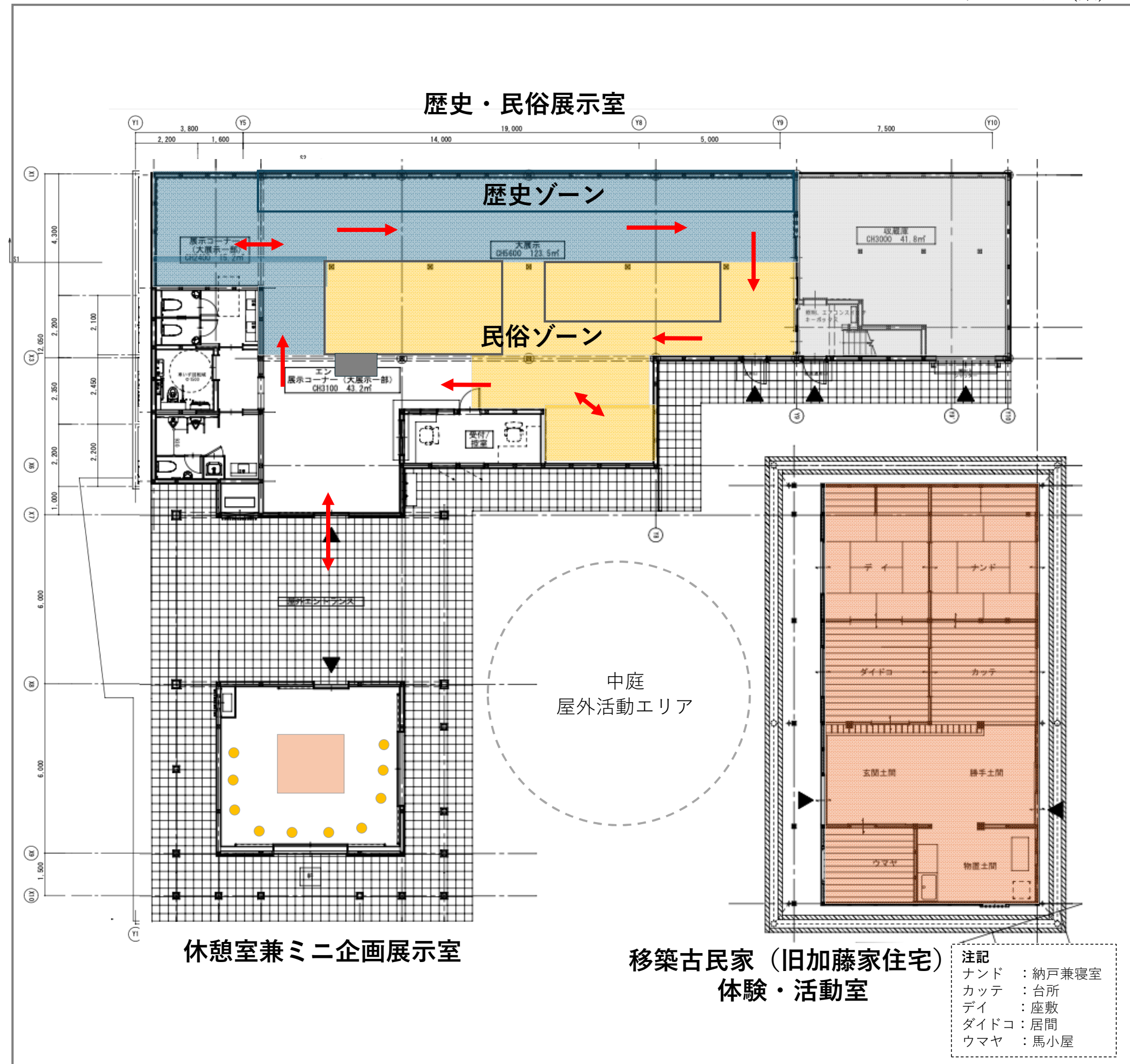
4. 展示のコンセプト

ふるさとのあゆみを探索する
伝統を楽しむ、つなぐ

「歴史・民俗資料」＝古い道具を見る施設、というイメージを払拭し、自分たちが暮らす長久手の歴史や、繋いできた文化の面白さや凄さなどを再発見し、新たな視点で長久手のまちを見ていただき、新たな発想やコミュニティが生まれるよう、後押しをしていきます。

■ 手法 (案)

「もの」のみを見せるのではなく、その裏にある人々の考えや営みを映像や解説パネル、模型等で伝えていきます。また、儀礼や伝統芸能、生活文化は「見る」「真似てみる」＝人と人とのコミュニケーションの中で伝えられてきたことを大切にし、展示の中でも適所で「やってみる」体験の展示や、「コミュニケーションが生まれる」ような「考えてみよう」「話し合ってみよう」など問い掛けがあるパネル等を設置していきます。



5. 展示の流れ

1 導入：ワクワク、ドキきする演出

導入では、子どもたちが日常と違う雰囲気驚いたり、ワクワクしたり、少し緊張したりするような演出を検討します。長久手を代表するもの、長久手の美しい風景、壮大な祭りの写真など。

2 興味を持つ：長久手の地勢・地誌を様々な角度で伝える

長久手の地形や土地の成り立ちなど、歴史・文化の基礎となる情報を、映像等でさまざまな角度から紹介し「長久手に興味を持って」もらいます。

3 もっと知る：長久手の歴史の変化や変遷を伝える

興味を持った土地の上では、どのような人々が、どんな風に暮らしてきたかを、その時代を代表する遺跡や場所、仕事などに焦点を当て、紹介します。

4 見る・感じる：暮らしと伝統を体で感じる

時代の変化によるその時代毎の暮らしぶりを見てもらいつつ、手仕事などに実際に触れてみたり、昔の電話や家電などを触って体験してもらいます。パネルでの問いかけにより、3世代で楽しめる、会話が生まれるようにします。

5 参加して楽しむ：警固祭り、棒の手を体感してみる

長い間、伝え行われてきたお祭りを、新旧住民が揃って楽しめるように、また一緒に行く楽しさの発端となるように、馬や山車などを実物大で展示し、迫力や雄大さに気づいてもらいます。また、映像などのモニターを見ながら、一緒に型を演じてみたり、隣の人と合わせて見たりと、コミュニケーションを生み出す内容とします。

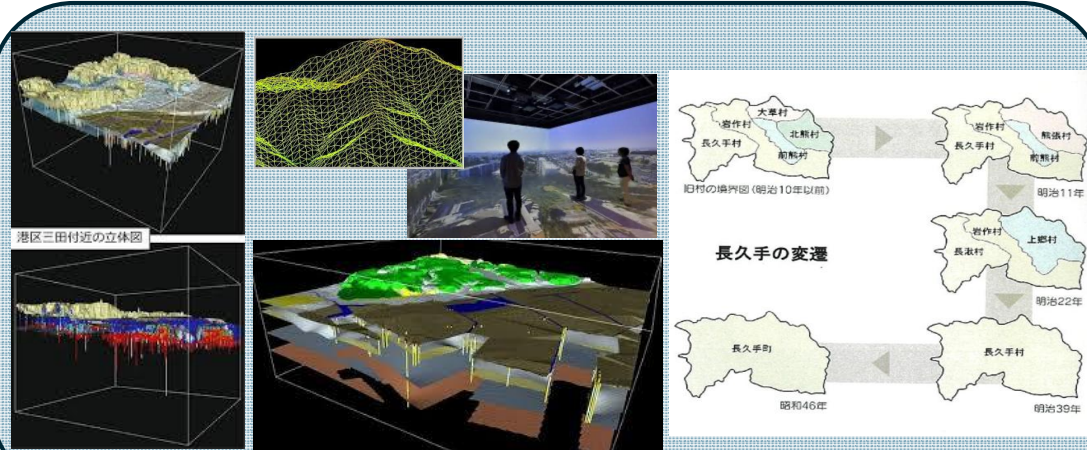
○一緒にやってみる(案)

- ・お祭りの練習に参加してみる
- ・地域の人たちの「お茶の間話」に混ぜてみるなど

古民家へ

古民家では、昔の生活(暮らし) ぶりを見せることとし、年中行事、二十四節気の飾りなどをを設置し、復元の様子をパネル展示します。古民家は、主に体験活動エリアとして活用します。

地勢・地誌映像イメージ



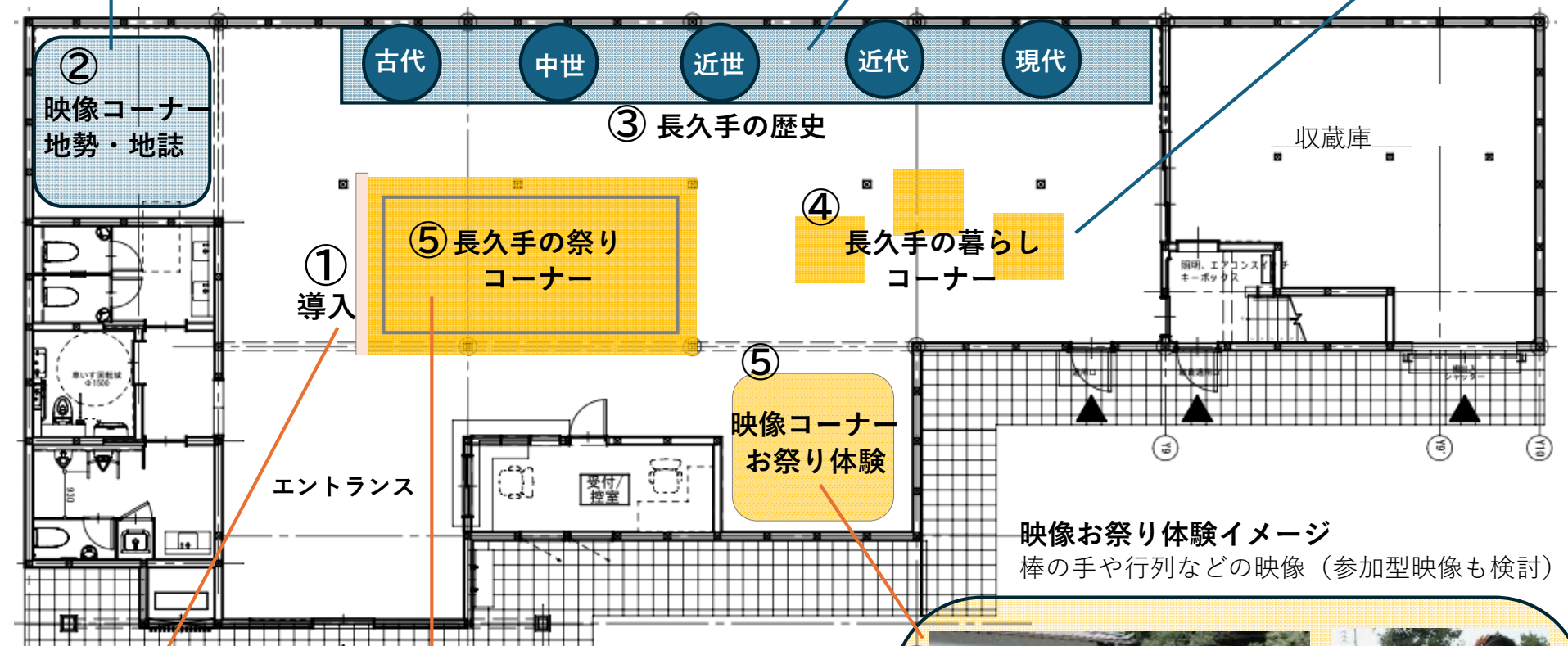
歴史展示イメージ



長久手の暮らし展示イメージ



時代を象徴する資料を軸に展開



導入イメージ



長久手の祭りイメージ

