

2026年1～3月 活動記録

天塩町地域おこし協力隊 鷹尾 心

目次

■ 活動記録

1. 天塩川歴史資料館 ウェブサイト制作
2. 「てしお仮面と化石発掘！」公開に向けての準備
3. 研修・総会参加（令和7年度 被災文化財対応基礎研修、令和7年度_留萌管内地域おこし協力隊ネットワーク総会）
4. 来月以降の活動計画

活動記録

1. 天塩川歴史資料館 ウェブサイト制作

今年度中の作業完了を目標にしていた天塩川歴史資料館ウェブサイトの制作が概ね完了し、4月1日公開が実現した。都度必要なコンテンツは追って追加していく予定であるが、「常設展示」「当館について」「ご利用案内（アクセス・開館カレンダー）」「お知らせ」「学芸員ノート（コラム）」「お問い合わせ」という基本的なウェブサイトの機能を用意することができた。ウェブサイトのデータから、どんなコンテンツに需要があるのかという点も考えていきたい。

今回は基本的な機能の実装に終始したが、今後、情報発信やコンテンツの集約の場として天塩町内外の方に利用していただけるよう、更新や不具合の修正を続けていく。

ホームページは以下の URL からアクセスできる。

<https://www.teshiotown.hokkaido.jp/teshioriver-museum/>



▲ウェブサイトのトップページ。今日の開館情報が確認できる。

2. 「てしお仮面と化石発掘！」公開に向けての準備

天塩川歴史資料館ウェブサイトの公開に合わせて、昨年11月開催した令和7年度てしお塾にて使用したゲーム「てしお仮面と化石発掘！」をウェブサイトから遊べるように準備・調整を行った。具体的な調整箇所は、①振り仮名機能の実装、②発掘可能部位の追加（4種→15種）、③ライブラリ画面での化石部位の説明画像の追加など。各調整箇所は、令和7年度てしお塾にて天塩小学校児童向けに使用した際に、児童・教員の皆様からいただいたフィードバックを参考にした。

また、てしお塾ではテシオコクジラの化石を発掘された木村方一氏に内容の確認をしていただいたが、今回調整を行ったバージョンの化石説明文は沼田町化石館に監修を依頼した。

コクジラ科世界最古のテシオコクジラの化石についてより多くの人に知ってもらえるように、今回のゲームをはじめ様々な手段で町内外への発信を続けていきたい。



▲ゲームの調整前（左図）と調整後（右図）の画面

3. 研修・総会参加

下記研修・説明会等に参加した。

参加した総会・研修会：

① 令和7年度 被災文化財対応基礎研修（於：オンライン）

文化財防災センターが開講する令和7年度被災文化財対応基礎研修に参加し、コースを修了した。講義はオンデマンド配信され、最後にレポートを提出して修了となる。

講義の中には被災文化財の破損や汚損に対応する方法などを学習することができ、昨年夏に発生した展示資料のカビ被害の再発を防ぐためにも非常に有用な研修を受けることができた。

② 令和7年度 留萌管内地域おこし協力隊ネットワーク総会（於：オンライン）

令和7年度留萌管内地域おこし協力隊ネットワーク総会にオンライン参加した。参加自治体の協力隊活動の報告を行い、来年度の活動抱負などを考える機会となった。

来年度以降天塩町に地域おこし協力隊として着任する方々とも協働して、天塩町での活動を盛り上げていけたらと考える。

4. 来月以降の活動計画

① キャプション追加作業

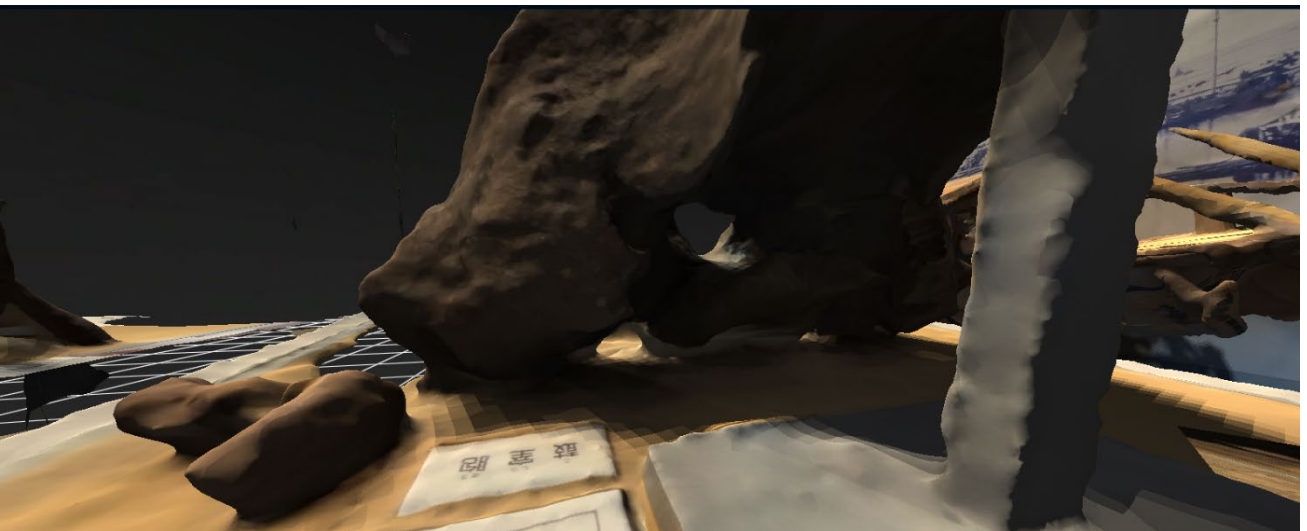
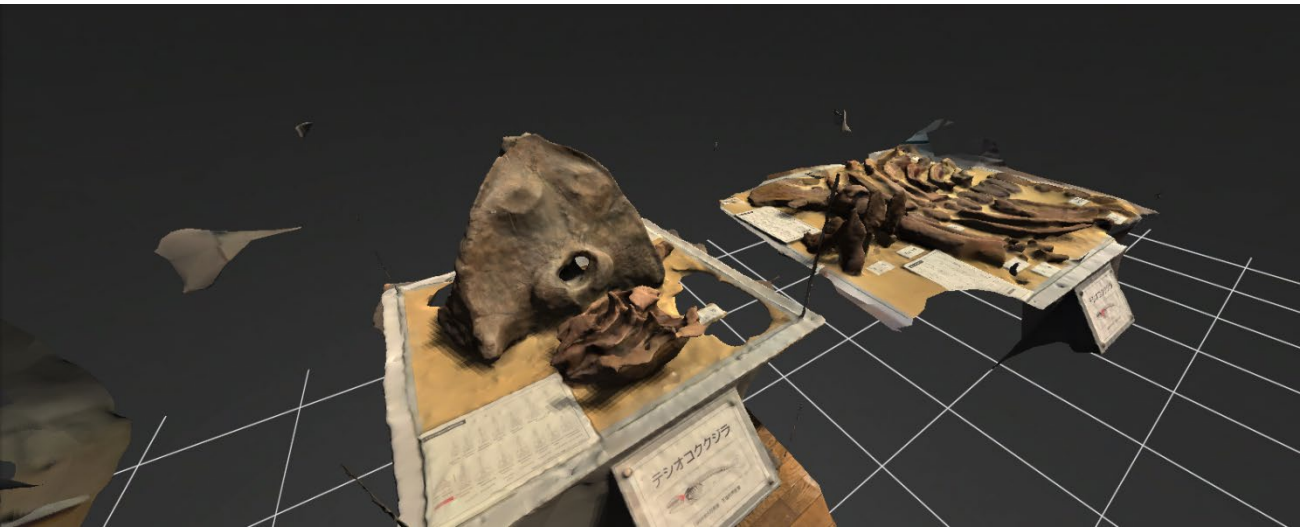
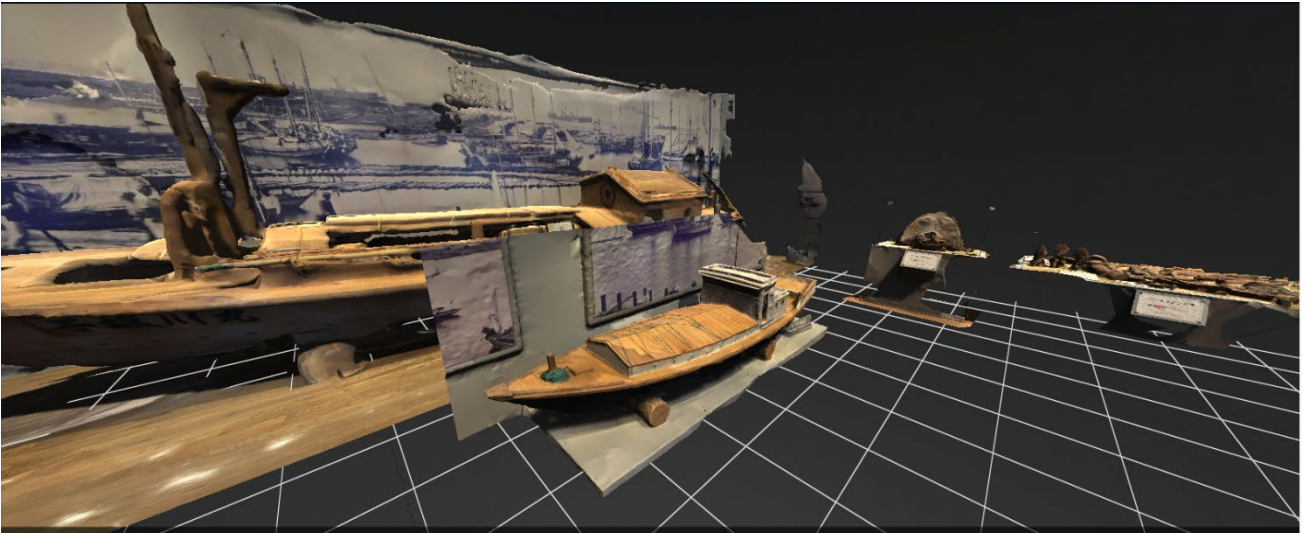
天塩川歴史資料館の常設展示には、それぞれの名称や一部道具の使い方のパネルは掲示されているものの、実際にそれらの道具になじみがない世代には名前のみでは理解が難しい場合がある。そのため、より分かりやすく展示を観ていただけるよう、展示のキャプションや解説パネルを随時追加していく予定である。また、昨年試運用した音声ガイドについても設置に向けて準備を進め、英語をはじめ多言語でのガイド音声を作成したい。

② 展示環境の改善

ここ数年の急激な夏の気温上昇により、館内の空調設備が追い付いていない状況である。そのために昨年夏はカビが発生したが、今年は展示環境の改善を温湿度の面から改善していきたい。加えて、展示に適した照明の検討も視野に入れ、展示環境の把握を進めていく。

③ Scaniverse、STYLY等の3Dツールを用いた展示機能拡張の検討

ガラスケース内の化石や土器など、細部を観察したいものの物理的にできない展示について、スキャンアプリを用いて3Dモデルを作成することで、詳細な観察ができる状態を適えられる。下の作成例ではスキャンを簡易的に行ったため細部のテクスチャが荒いが、工夫すればより詳細に見せたい化石や土器の部分を見せることができる。ウェブサイト上の3Dコンテンツの追加を検討していく予定である。



▲ 3Dモデルで現実の展示室では近づけない部分が見せられる