

暮らしの場を活かしたガイドで
ゲストに安曇野を楽しんでもらうエンターテイナー

「安曇野の案内人」 を目指して

—案内人の教室 テキスト—
実践編



平成 29 年(2017)2月

NPO 法人 安曇野ふるさとづくり応援団

目 次

ご案内 導入編の構成と実践編との関係

その4 案内を組み立てる

■ 案内を組み立てる作業の流れ	1
コラム ケーススタディフィールドの紹介 ～旧保高宿～	2
■ 第①ステップ 現地を見て歩き、特徴をとらえる	5
コラム 現地を歩く・見る作業に役立つマップ	6
ケーススタディエリアの素材の特徴 分類例1 構成要素の種類でとらえる	7
ケーススタディエリアの素材の特徴 分類例その2 暮らしと結びつけて	8
■ 第②ステップ 素材の特徴をもとに案内する素材を拾い出す	11
○ 拾い出すべき素材とその整理	11
○ 「見える風景・見えない風景」を切り口にした整理	11
ケーススタディエリアの素材を探る 例1 穂高神社付近で案内する素材	12
ケーススタディエリアの素材を探る 例2 保高宿を案内する素材	13
■ 第③ステップ テーマ・物語を考える	14
○ オリジナルな物語や展開をケーススタディエリアで考える	14
○ ゲストを惹きつける物語	15
コラム 松本景観ルネサンス	16
■ 第④ステップ 素材を絞って構成する	17
○ 取捨選択の重要性	17
○ ガイド中は取捨選択の連続、さらに臨機応変さも重要	17
コラム ワークシッ作业	18
■ 案内の組み立て 実例紹介	19
案内のケーススタディその1 1時間のショートコース -穂高神社一帯-	20
案内のケーススタディその2 2時間のコース -旧保高宿一帯-	22

その5 案内を実践する

■ 案内するための「インプット」と「アウトプット」	26
■ インプット内容を「アウトプット」する技術の向上	27
■ 「はじめての案内」での苦勞とその克服	29
ガイド実践のチェックポイント	30
■ 「アウトプット」のレベルを高めるひと工夫	31
○例1 体の向き	31
○例2 わかりやすいことばづかい	31
○例3 見える化	32
○例4 トーク術の研究	32
○例5 まちなかガイドでの安全管理	33
○例6 地域住民との交流	34
○例7 五感を使う	34

資料編

■ 参考資料1 さとやま楽校 概要	資料 1-1
■ 参考資料2 さとやま楽校 「案内人の教室」 実践の記録	資料 2-1

ご案内 導入編の構成と実践編との関係

導入編では、案内人が置かれるシチュエーションとその役割など案内をするうえで心構えからスタートし、何をどのように案内するかを理解いただくために、「案内の対象のとらえ方」、「案内のコツ」の2つの視点から、基本事項として知っておいていただきたいことをまとめました。

実践編では、これらの基本事項を踏まえながら実践に移すためのノウハウを高める「実践へのチャレンジ」をテーマとして、「案内する内容を組み立てる」「案内を実践する」の2つのステップに分けて、目に飛び込む様々な案内対象を整理しながら、限定された時間の中で案内というひとつのサービスを受けるゲストに満足いただくための工夫を示すことに重点をおきました。

導入編 目次

その1 案内人の心構え	
■ 案内人のシチュエーション	1
コラム「ふるさとウォッチング」	2
■ 劇場空間・安曇野	3
コラム「フィールドミュージアム安曇野」	4
■ 案内人の仕事の目的	5
コラム「安曇野案内人倶楽部」	8
その2 「案内する対象」のとらえ方	
■ 同じ風景、異なる着視点	9
○「北アルプスの借景」に注目	9
○ゲストの視点を意識して潜んでいるモノ・コトをあぶりだす	10
○季節を変えて	11
■ 見える風景・見えない風景	12
○時間でとらえる	12
○よく目にとまるものを掘り下げる	13
コラム「プラタモリ」	14
○まちとまちづくりの痕跡を探る	15
ケーススタディ 山麓集落編1 堀金・岩原地区	16
ケーススタディ 山麓集落編2 穂高・牧地区	18
その3 案内のコツ	
■ 知っている と 話すことができる の違い	20
■ ゲストを知る	21
■ 案内人の知識と技術	23
○こだわりを大切にしつつ、それに固執しない	23
○知識は大切だが、ガイド技術(コツ)はもっと重要	23
コラム「安曇野の郷科書」	24
○つかみと笑い	25
○ゲストの既得知識の活用	26
○わかりやすい言葉と姿勢でコミュニケーション	27

実践編 目次

ご案内 導入編の構成と実践編との関係

その4 案内を組み立てる	
■ 案内を組み立てる作業の流れ	1
コラム ケーススタディフィールドの紹介 ～旧保高宿～	2
■ 第①ステップ 現地を見て歩き、特徴をとらえる	5
コラム 現地を歩く・見る作業に役立つマップ	6
ケーススタディエリアの素材の特徴 分類例1 構成要素の種類でとらえる	7
ケーススタディエリアの素材の特徴 分類例その2 暮らしと結びつけて	8
■ 第②ステップ 素材の特徴をもとに案内する素材を拾い出す	11
○拾い出すべき素材とその整理	11
○「見える風景・見えない風景」を切り口にした整理	11
ケーススタディエリアの素材を探る 例1 穂高神社付近で案内する素材	12
ケーススタディエリアの素材を探る 例2 保高宿を案内する素材	13
■ 第③ステップ テーマ・物語を考える	14
○オリジナルな物語や展開をケーススタディエリアで考える	14
○ゲストを惹きつける物語	15
コラム 松本景観ルネサンス	16
■ 第④ステップ 素材を絞って構成する	17
○取捨選択の重要性	17
○ガイド中は取捨選択の連続、さらに臨機応変さも重要	17
コラム ワークシップ作業	18
■ 案内の組み立て 事例紹介	19
案内のケーススタディその1 1時間のショートコース -穂高神社一帯-	20
案内のケーススタディその2 2時間のコース -旧保高宿一帯-	22
その5 案内を実践する	
■ 案内するための「インプット」と「アウトプット」	26
■ インプット内容を「アウトプット」する技術の向上	27
■ 「はじめての案内」での苦労とその克服	29
ガイド実践のチェックポイント	30
■ 「アウトプット」のレベルを高めるひと工夫	31
○例1 体の向き	31
○例2 わかりやすいことばづかい	31
○例3 見える化	32
○例4 トーク術の研究	32
○例5 まちなかガイドでの安全管理	33
○例6 地域住民との交流	34
○例7 五感を使う	34