

# 厚木市(仮称)未来館 内装・展示実施設計の概要

※今後事業を進めることで変更が生じる場合があります。



令和7年3月  
厚木市

— 展示コンセプト —

# あ! To わ

— 気づきから「わくわく」へ心がひろがる、厚木の未来創造ひろば —

自分が「あ!」と感じるモノゴトを見つけ、体験することで自分にとっての「わくわく」を育む。

そして、育てた「わくわく」は日常生活の活動に広がる。さらに、その成果は誰かの「あ!」となる。

一人一人の「あ!」から始まる連鎖が、厚木の未来を創造していく。

あ!

## STEP 1

「あ!」と驚く・感動する

「日常」の身近なテーマや「記憶」を刺激する過去の流行などをテーマに、様々な切り口や誰かが「わくわく」している視点を紹介。思わず驚き、感動してしまう「あ!」や昔夢中になっていた自分の中の「あ!」を探す。

日常の中の「あ!」を見つける「日常のあとわ」

日常の中にあるテーマについて、誰かがわくわくしているコト・モノの中から、自分の感性に響くものを見つける展示



あとわ  
広場

記憶の中に眠る「あ!」を見つける「記憶のあとわ」

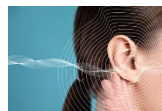
来館者の記憶の中にある、各時代の様々な「わくわく」に触れて、自分の感性に響くものを見つける展示



あとわ  
広場

自分の感覚の「あ!」を見つける「わたしのあとわ」

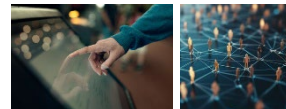
五感を使ったゲームにチャレンジしながら、自分の感覚の特性を見つける展示



あとわ  
広場

「わくわく」を探す「あとわナビ」

来館者が「あ!」と思った内容に関連の高い情報(展示、本、イベントなど)を検索して次の行動につなげる展示



あとわ  
広場

## STEP 2

「わくわく」を育む

自分が「あ!」と思い「わくわく」し始めたモノやコトを体験してみて、行動に移すためのきっかけを得る。

ちょっとやってみる



何かを作ってみたり、試してみたりする中で、面白いに出会う体験

工房

あとわ  
ラボ

新鮮でリアルな体験に触れる



自分なりの発見を得たり、感動することにつながる自然体験や天体観測など、生の体験

ミニ  
自然園

天体観望  
ルーム

疑似体験をする



実際の世界に飛び出すきっかけを得る様々な場所に行ってみる疑似体験

あつめ  
き  
ドーム

## STEP 3

「わ」を広げる

育てた「わくわく」を日々の暮らしの中で実践し、自分の好きな活動を広げていく。



館内の展示として発表する

実践した活動を未来館で発表して他の来館者に刺激をもたらしたり、新たなネットワークを作る。

作品を発表する



自分の興味関心を作品に表し、他者に対して発表する

ギャラ  
リー

輪をつくる



発表した興味関心の成果を共通項にして、誰かとつながりさらに活動を広げる

ギャラ  
リー

ティーン  
ズ  
ラウン  
ジ

■ (仮称)未来館の設置目的(案)

一人ひとりに根ざした驚きや感動から、自ら気づき、学び、考え、協働し、  
未来を生きる力※を育むための施設として、厚木未来館を設置する。

■ 未来館が果たす役割

・ 自発的な学びを触発し、自ら未来を拓く力を育む

様々な驚きや感動と出会う中で、自らの好奇心で自発的な学びを促す場となる。いつまでも自分自身を磨き、自ら未来を拓く力を育む。

・ 他者と心をつなぎ、未来を共創する力を育む

様々な関心や感性をもった人同士をつなぎ、新しい柔軟な発想が創造される場となる。他者との協働による行動を促し、社会や地域について共に考え、未来を共創する力を育む。

・ 他者との違いを認めあい、人々と未来を共生する力を育む

他者の感性に触れたり、自分の心動くものと向き合うことで、自らの感性を磨く場となる。自他の感性を大切にすることから多様性を認め合い、人々と未来を共生する力を育む。

・ 自らの感じる力を育む

自らの心を動かし、たくましく生きるための推進力となる、その人ならではの「感じる力」を育む。

※学習指導要領の「生きる力」の定義  
(平成29・30・31年改訂版より)

・ 基礎・基本を確実に身に付け、いかに社会が変化しようと、自ら課題を見付け、自ら学び、自ら考え、主体的に判断し、行動し、よりよく問題を解決する資質や能力

・ 他人とともに協調し、

・ 他人を思いやる心や感動する心などの豊かな人間性

・ たくましく生きるための健康や体力など

■ 未来館が大切にする視点

「ワンダー」は「いい日々、いい時間」とするための原動力

【ワンダー】 (厚木未来館の独自の定義)

感性が反応し、行動を促す、一人ひとりに根ざした驚きや感動



## — 未来館の諸室の考え方 —

きっかけとなる展示と様々な「やってみる」「体験してみる」ことができる諸室を一体的に整備し、来館者の中に生まれた気づき（あ！）を「わくわく」につなぎ、行動の後押しをする

「あ！」と驚く・感動する

「わくわく」を育む

「わ」を広げる

## 1 あとわ広場（常設展示）



身近なテーマの中で、思わず驚き、感動してしまう自分だけの「あ！」を探す

「日常」「記憶」などの身近なテーマを対象に、様々な気づきを与える「あ！」という見方や誰かの「わくわく」しているモノゴトを紹介。思わず驚き、感動してしまう自分だけの「あ！」を探す。

## ① あとわコースター

未来館の展示コンセプトを伝える、象徴的なボールコースター。

## ② 日常のあとわ

日常の中にあるテーマについて、誰かがわくわくしているコト・モノの中から、自分の感性に響くものを見つける展示。

## ③ 記憶のあとわ

来館者の記憶の中にある、各時代の様々な「わくわく」に触れて、自分の感性に響くものを見つける展示。

## ④ わたしのあとわ

五感を使ったゲームにチャレンジしながら、自分の感覚の特性を知る展示。

## ⑤ あとわナビ

みつけた「あ！」からおすすめの情報を提供するデジタルコンテンツ。

## 2 あとわ広場（特別展示）



展示室全体を一つのテーマに絞って深掘りしたり、連携展示の発展版を実施

誰かの「あ」や、特定ジャンルの「あ」など、「〇〇の『あ!』を展覧 図書館連携展示や市の他部署との連携展示なども随時更新していく。

## 3 あとわ広場（研修スペース）

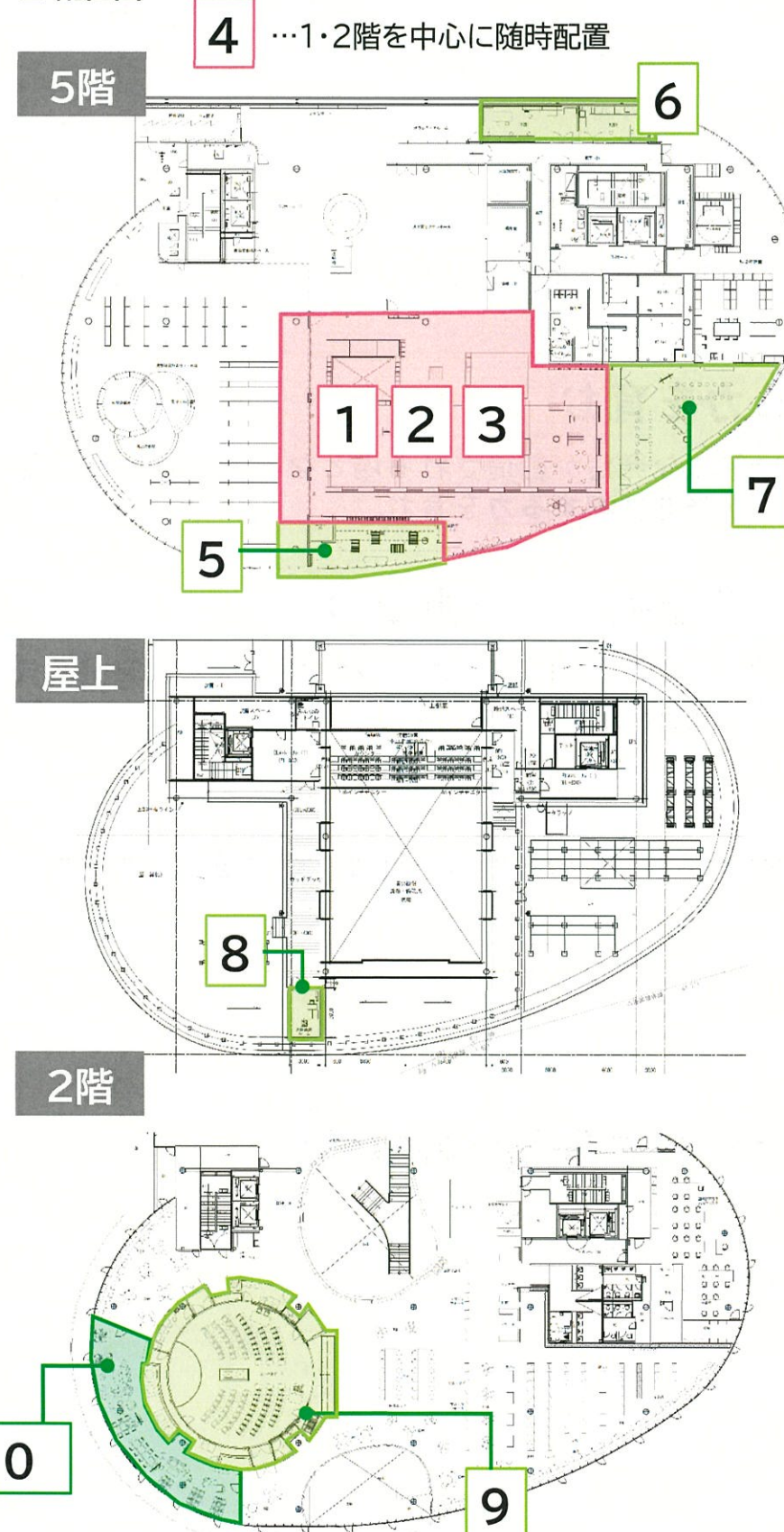
多目的な用途に使えるフリースペースを確保。展示テーマによって対戦ゲーム空間にしたり、工作のための空間にしたりできる。展示替えもこの場所で行うことができる。

## 4 モバイル展示（1F、2Fの空きスペース）



移動式の簡易な展示ユニットを使ってあとわ広場で行っている展示等を1F、2Fにて紹介。5Fへ誘導する。

## ■ 配置図



## 5 ミニ自然園



厚木に関連する自然や、家庭で栽培できる植物や生き物などに「ふれてみる」

様々な植物を栽培したり、生き物を育てるスペース。土や植物に触って自然を観察したり、育てたり、採取したりできる。

## 6 工房



様々なものづくり機材を使って「つくってみる」

アナログ・デジタルの様々なものづくりが可能な設備を備えたスペース。自分が「わくわく」した事柄について、実際に形にしてみる事ができる。

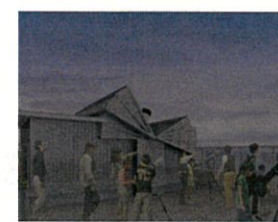
## 7 あとわラボ



火気や水、調理道具などを使って「ためしにやってみる」

火気や水を使った実験が可能な設備を備えたスペース。展示やイベント等で興味をもった事柄について実験できる。キッチンサイエンスでの簡単な調理や様々なワークショップなどに対応する。

## 8 天体観望ルーム



天体観測設備を使って、普段と違う目で空を「みてる」

天体や空を観察できる設備を備えたスペース。子ども科学館のこれまでの実績を活かし、天体観測設備を使用した、未来館独自のプログラムを展開する。

## 9 あつめきドーム



普段は見られない魅力的な世界へ没入型映像によって「行ってみる」

床から天井まで360度に映像投影ができるドーム空間。プラネタリウムの星空投影、様々な世界の没入体験ができる。ミニホールとして多目的に活用できる運用も行う。



—連携展示の配置の考え方—

「あ！」と驚く・感動する

「わくわく」を育む

「わ」を広げる

「気づきからワクワクへ心を広げること」を切り口に、図書館や庁内各課のコンテンツを連携。連携イベントや展示、情報連携を進める。

## 10 ティーンズ・ラウンジ



青少年同士が気軽に集い交流し、新たな活動を広げる。

中学生高校生を主な対象としたフリーラウンジや交流の場。利用者の活動を相互に知ることができる場とし、コラボレーションも支援する。

### 図書館連携展示 ※図書館が整備。展示物は製作の中で調整



#### 1. インデックスエリア

「日常やライフイベントに関するワード」をキーワードにした展示を行う。

#### 2. 書棚内展示

書棚の各所にケースを置いて、展示を行う。

#### 3. 縁日展示

本のエリアに行く動機を与えるゲーム的な展示を行う。

#### 4. (仮称) ごみステーション

ごみを減らしたり、活用することを楽しく考えていくための展示。

### 庁内連携展示



#### 1. 全体連携展示 ※あとわ広場の中でミニ企画展として展開

市で発信しているテーマや季節イベントに、未来館ならではの発想で切り込み、ワンダーにつながる視点を展示で発信する。

#### 2. 広報課連携展示 ※あとわ広場の一部に専用コーナーを設けて更新

「広報あつぎ」と連携し、様々な「熱気人」のワンダーを紹介する。

### 広場スペース



#### 1. ギャラリーラウンジ

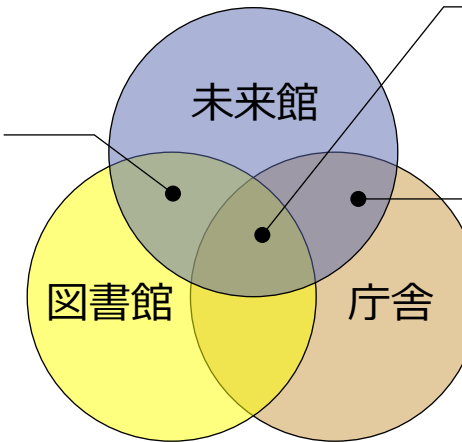
通常はラウンジスペース。テーブルをつなげて展示用ギャラリーとして使える場。  
※図書館にて整備する。

#### 2. イベントステージ

吹き抜けや屋外を活用して様々なイベントを開催。コンテスト、トークイベント、規模の大きなサイエンスショー、発表等。ハードの整備は特段行わないが、ドームシアターの可動式ステージを移設して利用する想定。

### ■ 関係図

図書との組み合わせにより、幅広い分野のコトやヒトをつなぎ、紹介していく。



図書館の庁内連携企画展のスキームを活かし、三者共同で行う。また、三者のもつ情報をつなげる。

広場スペースや庁舎内の賑わい作りを共に行う。様々な課と連携して、厚木市の旬な情報を市民に発信する。

### 【製作期間中の融合連携の取組み】

製作期間段階で、科学館や図書館の展示スペースを使って、融合連携チャレンジ展示を実際に行う。具体的にやってみる中で、細部の設計や体制を調整していく。

#### 1. 図書館連携展示

「日常のあとわ」を想定し、仮のテーマを設定。開館後の実際の流れを想定しながら調査・企画会議を重ね、図書館の特集展示の一部として同様の構成の展示を行う。

#### 2. 広報課連携展示

「広報あつぎ」の内容を展示化する試みを、現在の科学館展示室に設けて実践してみる。広報課から実際の情報・素材を支給してもらい、それを展示するための什器等の細部を詰めていく。また、具体的なスキームを固める。



# 1 あとわ広場（常設展示）

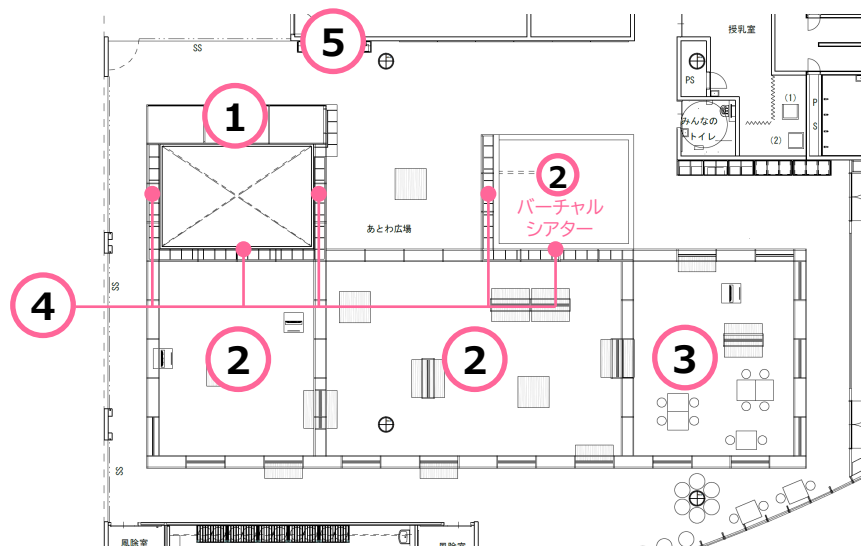
身近なテーマの中で、思わず驚き、感動してしまう自分だけの「あ！」を探す。

「日常」「記憶」などの身近なテーマを対象に、様々な気付きを与える「あっ」という見方や誰かの「わくわく」しているモノゴトを紹介。思わず驚き、感動してしまう自分だけの「あ！」を探す。

## ■ 全体イメージ



## ■ 平面配置



②と③は明確なゾーニングはせず混在

⑤ ②と③に合わせて可動式操作モニタを4台設置

## ■ 開館時間

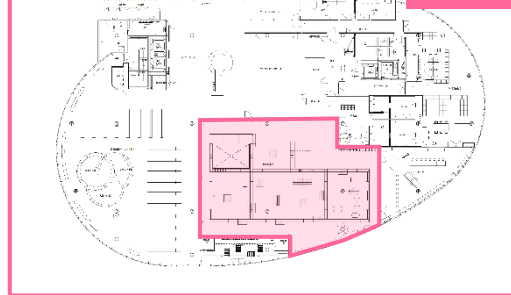
開室時間：9:00～19:00  
(曜日による変更なし)

## ■ 想定する業務内容

- 新しい展示の制作
- 新しい展示資料の手配
- イベントの企画、開催
- あとわナビのデータ入力



## ■ 位置



## 1 あとわコースター

### 未来館の展示コンセプトを表現したボールコースター

「気づきからワクワクへ心がひろがる、厚木の未来創造ひろば」という未来館の「あとわ」のコンセプトを楽しみながら感じてもらえる、象徴的なボールコースター。



## 2 日常のあとわ

※庁内連携展示も含む

### 日常の暮らしの中に「あ！」を見つける

日常の中にあるテーマについて、誰かがわくわくしているコト・モノの中から、自分の感性に響くものを見つける展示。複数のテーマを扱いながら、テーマを定期的に更新していく。



### バーチャルシアター

「日常のあとわ」で扱った世界にトリップしたり、個室空間を使った様々な体験を提供する。



## 3 記憶のあとわ

### 自分の記憶の中に眠る「あ！」を見つける

来館者の記憶の中にある、各時代の様々な「わくわく」に触れて、自分の感性に響くものを見つける展示。若い人でも昔のものに触れて触発される。



## 4 わたしのあとわ

### 自分の感覚の「あ！」を知る

五感を使ったゲームにチャレンジしながら、自分の感覚の特性を知る展示。



## 5 あとわナビ

### 自分だけのおすすめ情報を知り、行動につなげる

マイカードに体験結果や好きな展示を記録していくと、本や館内のイベント、厚木のスポットなどのおすすめ情報が提供される。





## 1 あとわコースター

### 未来館の展示コンセプトを表現したボールコースター

「気づきからワクワクへ心がひろがる、厚木の未来創造ひろば」という未来館の「あとわ」のコンセプトを、楽しみながら感じてもらえる、象徴的なボールコースター。常設展示のコンテンツや、諸室ごとに展開される内容を仕掛けとして組み込みながら、その中をボールが巡ることで、「あ！」から「わ」への成長のSTEPを可視化する。



#### ■ 展示イメージ



#### ■ 体験の流れと装置イメージ

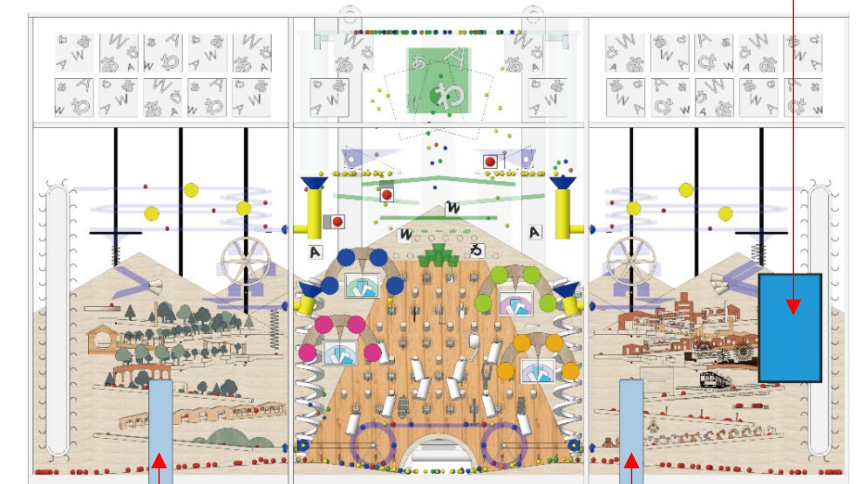
### 1 ボールコースター

大きな動きのある装置で、子どもも大人も興味をひきつけながら、未来館のコンセプトを伝える

厚木の街の特徴的なアイテムや、未来館の展示や体験を想起させる仕掛けを配置し、その中をたくさんのボールが駆け巡る。

駆け巡る興味関心のボールが一定数集まると、中央の装置が動き出し、大量のボールが放出される。

コンセプト映像モニター

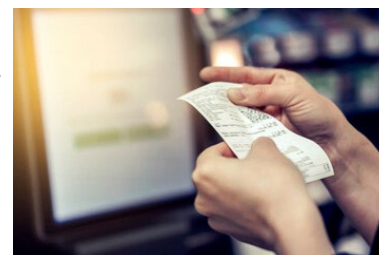


押すとボールが落ちるボタンを2か所設置

## 2 コンセプト映像

あとわ広場の使い方が直感的にわかり  
未来館のコンセプトを表現したコンセプト映像

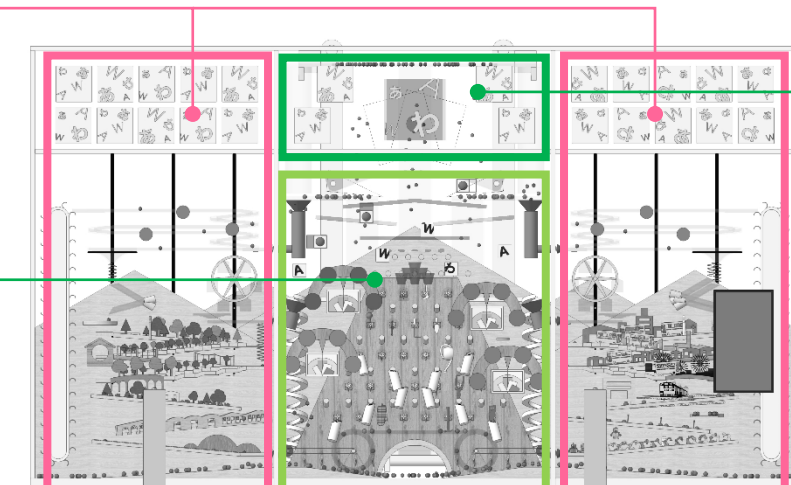
ボールコースターの魅力的な動きにひきつけられながら、STEP3の動きが発生するまでの時間にコンセプト映像を見もらう流れ。カードを手にして未来館で何ができるかが短時間にわかり、カードを取る流れに誘導していく。最後に印刷ができることも直感的に知ることができる。



#### ■ ボールコースターの構造

STEP1を象徴するアイテムが配置されるエリア。厚木の自然と街がテーマ。

STEP2を象徴するアイテムが配置されるエリア。STEP1のエリアボールの動きと連動してボールが動き始める。



STEP3を象徴するアクションとする。STEP2エリアから一定数ボールが流れ込むと、大量のボールが上から一気に降ってくる。



## 2 日常のあとわ

### 「わくわく」をくすぐり、行動につながる情報を提供する

日々の暮らしの中で触れるさまざまなテーマについて、好奇心を刺激して、行動を促すための展示。  
厚木市民に馴染みのあるテーマを中心に、基礎的な情報だけでなく、それを独自に楽しんでいる「人」について紹介し、  
様々な視点や楽しみ方、関わり方に気付いてもらう展示を展開する。

未来館には何かの専門に特化した職員がいない点で、現在の科学館と大きく違う。さらに、オールジャンルを対象に毎回職員が専門性を身に付けて運用していくことは難しいため、ここでは専門的な情報を発信するのではなく、来場者の次の「やってみたい」「行ってみたい」をうながす仕掛けとなる情報提供がポイントになる。



#### ■ 展示イメージ



#### ■ 展示を構成する要素

複数のテーマ展示ブースにより全体を構成。  
各テーマを基礎情報展示とコト・ヒト展示の2つで展開。

ただし、テーマによっては基礎情報展示だけのものもありとする。

#### 基礎情報展示

- 基礎情報
- 厚木コンテンツ
- あそび・体験

#### コト・ヒト展示

- 様々な視点の人の楽しみ方やテーマへの関わり方
- 自分なりの楽しみ方の体験

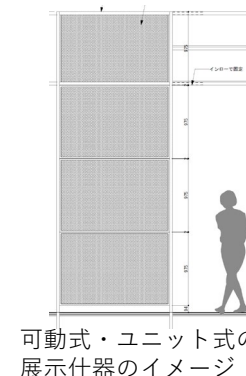
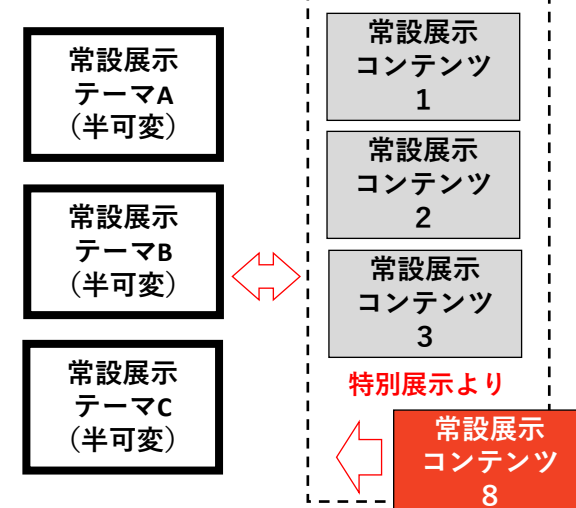
基礎情報展示では、そのテーマを理解する上で前提となる基本的な情報を提供する展示で、厚木市に関わる情報も紹介する。コト・ヒト展示は、そのテーマへの様々な視点を「人」を通して紹介する。いずれも情報の提供だけでなく、体験性のある展示も組み合わせ、来館者の主体的な参加を促す。

#### ■ 更新方法

展示をセットでつけ外しできる什器とし、パッケージで更新しやすくする。

什器は可動式・ユニット式とし、入れ替えをしやすくする。特別展示で扱った内容もアーカイブして常設展示コンテンツとしていく。

定期的にコンテンツを入れ替え



#### ■ コト・ヒト展示で紹介する人物のイメージ



「広報あつぎ」で連載している「熱気人」で採り上げてきた人物や、テーマごとに独特の視点を発信している人物をリサーチして紹介する。  
「こんな楽しみ方、関わり方があるんだ！」ということを知ってもらえる展示を行う。



## 2 日常のあとわ

### バーチャルシアター

「日常のあとわ」で扱った世界にトリップしたり、個室空間を使った様々な体験を提供する。



#### バーチャルトリップ映像体験

#### 展示の世界にトリップできるバーチャルシアター体験

「日常のあとわ」の展示で扱っている内容について、三面投影による没入感のある映像体験ができる。

#### ■ 展示イメージ



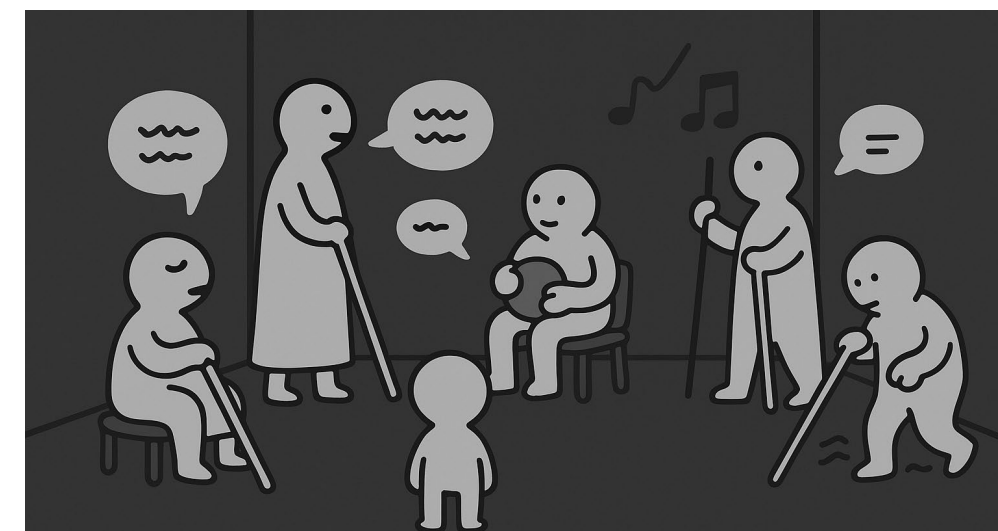
三面の壁に映像を投影。「日常のあとわ」の展示で扱った映像について、360°映像を撮影しておき、この部屋で投影する。より深い世界に入り込む体験ができる。

#### 暗闇体験プログラム

#### 視覚以外の感覚と向き合うプログラムもイベントとして開催

光を遮断できる空間の中で視覚以外の感覚を研ぎ澄ませて自分の感覚に向き合ってみるイベントも定期的で開催する。視覚障害者の方のアドバイスを受けながら部屋を動きまわったり、複数人でレクリエーションを行う。

#### ■ 展示イメージ



光を遮断。  
視覚障害者の方など、人がついてプログラムを実施する。  
何を触っているかを当てたり、ボールを互いに転がして順番に回すゲームをしたり、どこに誰がいるかを白杖を使って探したりする。

#### ■ プログラムのイメージ



ブラインド・ポッチャ



暗闇の朗読会



暗闇レストラン

※ちよっとしたお菓子や飲料を想定



【参考事例】  
「ダイアログ・イン・ザ・ダーク」  
視覚障害者の案内により、完全に光を遮断した「純度100%の暗闇」の中で、視覚以外の様々な感覚やコミュニケーションを楽しむソーシャル・エンターテインメント。これまで世界47カ国以上で開催され、900万人を超える人々が体験。日本でも各地でオリジナルイベントが開催されている。  
(※画像は主催者サイトより転載)



### 3 記憶のあとわ

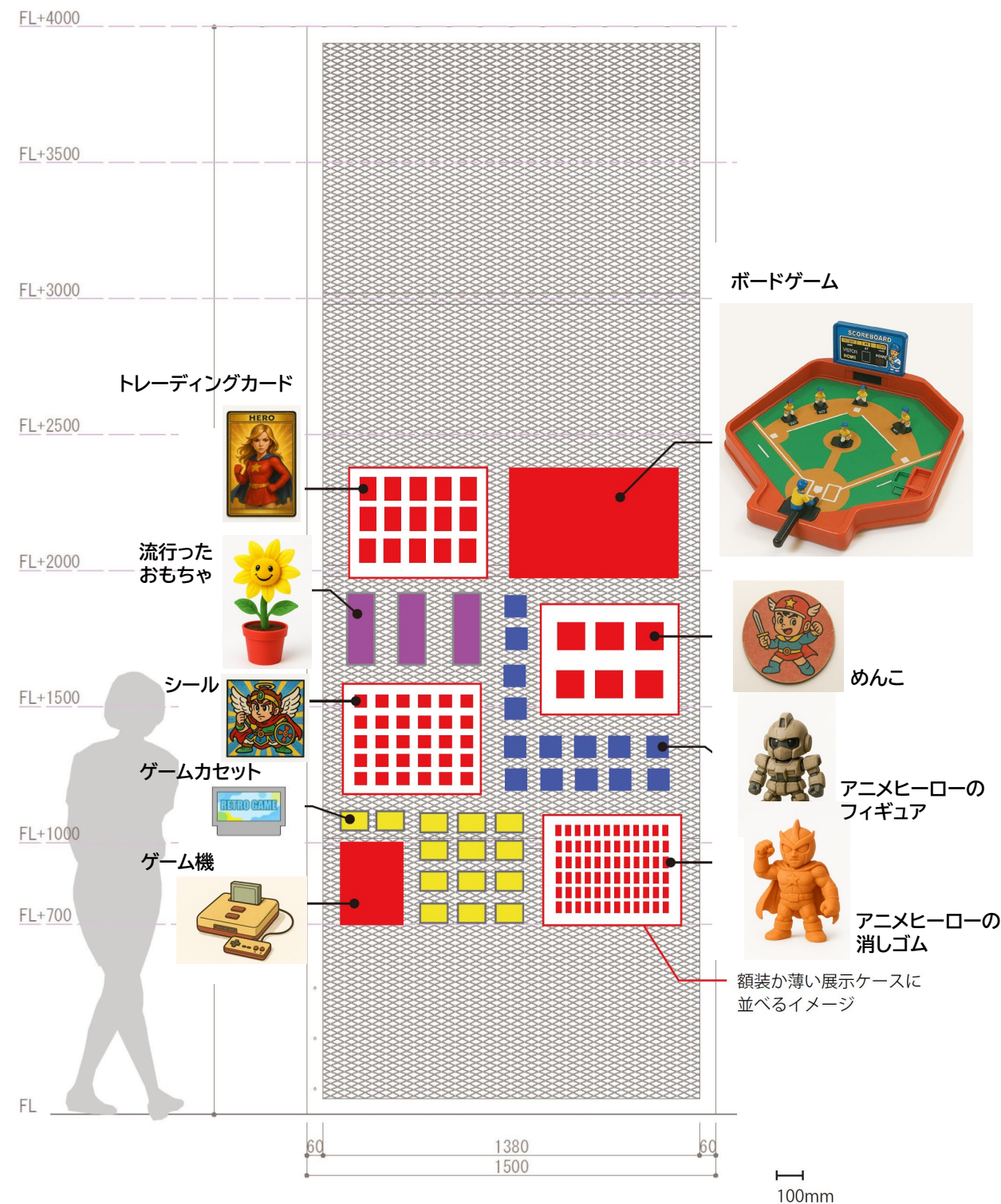
## 自分の記憶の中に眠る「あ！」や過去の魅力的なものから「あ！」を見つける

来館者の記憶の中にある、各時代の様々な「わくわく」に触れて、自分の感性に響くものを見つける展示。  
昔のおもちゃやゲームなど、遊び心を刺激するアイテムを通して、過去にわくわくした思い出を呼び起こさせる。



## ■ 展示イメージ

※具体的な展示物は製作段階で選定・収集する



## 1. 通史パターン (1時代1パネル、計2ウォール)

1パネルに1時代を凝縮して、2枚のウォールを並べると、全時代が概観できる。

## 2. 厚木の記憶通史パターン (2時代1パネル、計1ウォール)

厚木の過去をテーマに、1パネルに2時代を凝縮して1枚のウォールで紹介する。

### 3. テーマパターン (1時代1パネル、計2ウォール)

特定のテーマで各時代の特徴を1枚のパネルごとにまとめ、全体で時代を通したテーマを概観できる。

#### 4. 時代特集パターン (1時代3～4パネル、計1ウォール)

3～4パネルを使って、1時代を表現する。  
特定世代を狙いたい時のパターン。

## 年代分類案

- ~1960年代
- 1970年代
- 1980年代
- 1990年代
- 2000年代
- 2010年代

## 計6時代

厚木の古写真や映像を集めて、グラフィックや映像を中心にあわせて展示する。（製作期間で提供を呼びかける）





## 4 わたしの中の「あとわ」

### 自分の感覚の「あ！」を知る

身体測定感覚版。ゲーム形式で五感それぞれを測定していくと、自分が敏感な感覚がわかる体験展示。  
来館者自身が変化すると体験が変わるので、来るたびに新しい発見が得られる。  
感覚ごとにブースを設け、端末や装置を使って体験できる。



#### ■ 展示コンテンツ



#### 視覚

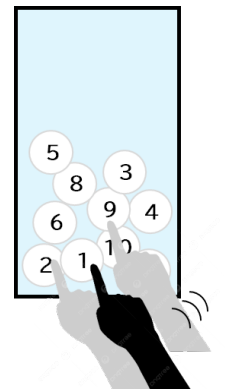
##### 変化を見抜くゲーム

モニタに1つの画像が映し出され、徐々に変化していく。変化に気付いた段階で変化した箇所をタッチする。3か所程度変化を見つけるとクリア。どれくらい時間がかかったかによって点数化される。



##### 反射神経ゲーム

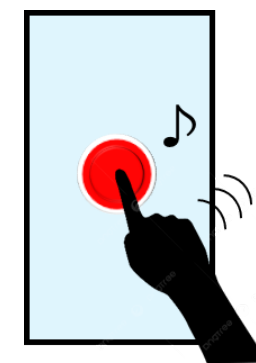
1から20までの数字の球を1から順番に選択していくゲーム。どれくらい時間がかかったか、タイムアタックとする。



#### 聴覚

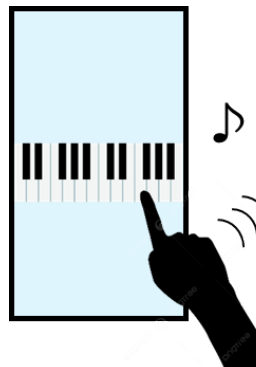
##### リズムゲーム

流れて来る音楽に合わせて、画面に表示されるボタンを指定のリズムに合わせてタッチする。正確に叩けるほど点数が高くなる。



##### 耳コピゲーム

任意の音（メロディ、和音）を聴いて、それをモニタに表示されたピアノの鍵盤で再現する。正確なほど点数が高くなる。



#### 味覚

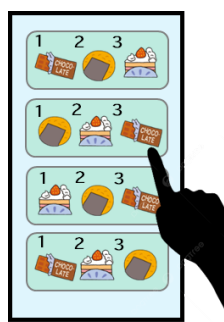
##### 逆食レポゲーム

食品の名前は言わずに食べた感想を言っている人の話を聞いて、なんの食べ物のかを当てるゲーム。タッチパネルで3択で答える。



##### 味の順番当てゲーム

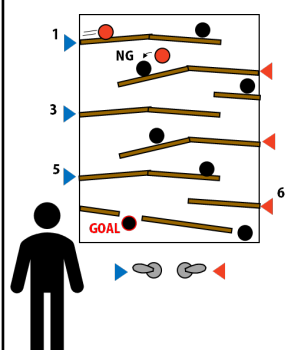
しょっぱい順番や、甘い順番通りに、表示された食べ物を当てるゲーム。（コーラとオレンジジュースとりんごジュースを甘い順番で答えるなど。）順番の組み合わせが3択で表示され、回答する。



#### 触覚

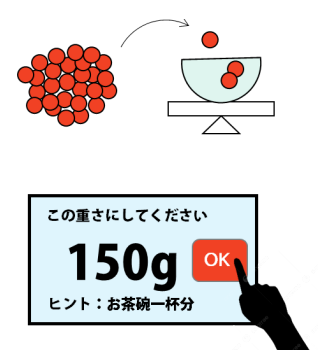
##### ピンポンはじきゲーム（ボールコースター連動）

レバーを操作し、ボールをはじく。はじく加減を調整しながら目的の穴にボールを入れる。途中で違う穴に落ちてしまうとNG。どこまで行けたかでスコアが出る。



##### 重さ当てゲーム

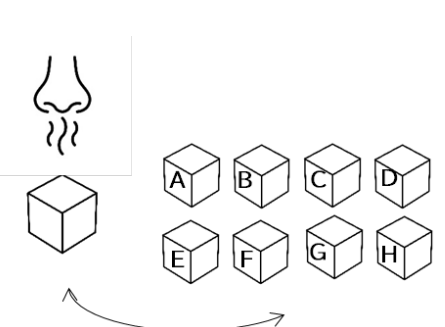
見本の重りがあり、それと同じ重さになるように重り（ボール）を調整する。重りを測りの上にのせて、指定の重さと同じになったと思ったボタン（タッチパネル上）を押す。指定の重さに近いほど、点数が高くなる。



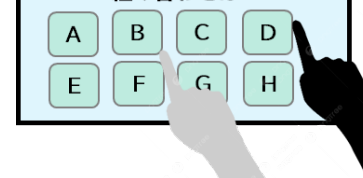
#### 嗅覚

##### におい当てゲーム

異なるにおいの元が入った複数の箱の中から、自分が嗅いだ箱の中身と同じにおいがするものを当てる。正答率が高いほど点数が上がる。



私が嗅いだにおいの組み合わせは...



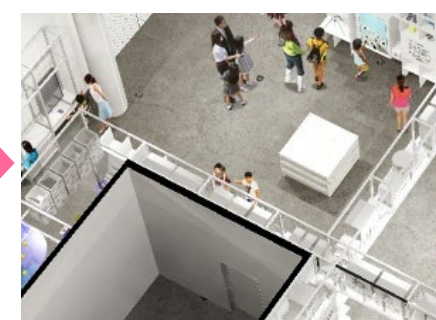
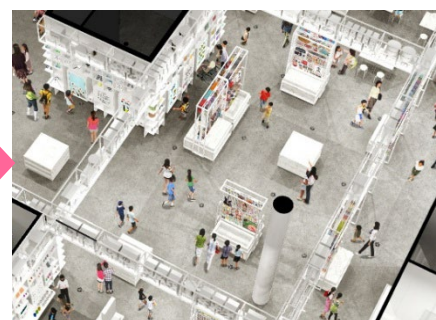
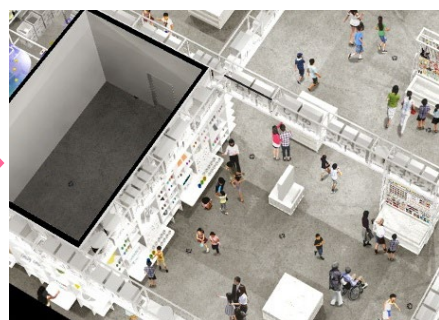
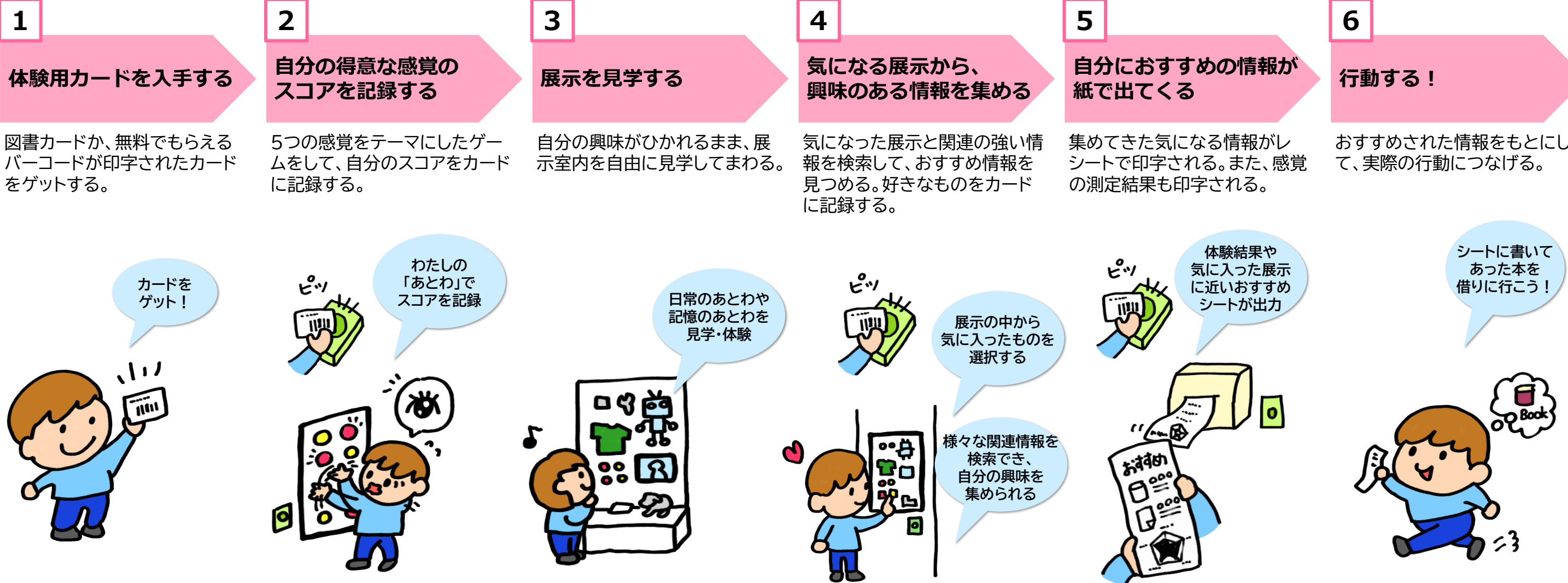


## 5 あとわナビ・システム

### 展示体験と情報をネットワーク化させて、おすすめコンテンツを提案するシステム。

自分の心が動いた展示をカードに記録したり、内容を編集したりしながら、自分の「あとわ」を展示室の中で集めていくシステム。カードを読み込ませると、集めた情報に応じて、おすすめの本やイベント、スポットなどの情報が得られる。

#### ■体験の流れ





## 5 あとわナビ・システム

### マイカード

#### ナビ体験全体のキーとなる自分だけのカード

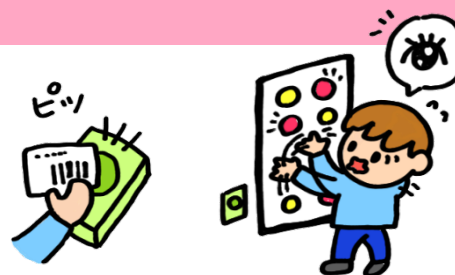
ユニークなIDのバーコードが印字されたカード。  
図書館カードも使えるが、もっていない方には無料でカードを配布する。



### わたしのあとわ記録端末

#### 5つの感覚のゲームに挑戦した結果を記録することができる

カードをタッチすると体験がスタート。  
挑戦の結果がそのままカードに記録される。



### 日常・記憶のあとわ検索・記録端末

#### 展示を見ながら直感的に操作できる お気に入り登録・編集端末

「日常のあとわ」と「記憶のあとわ」のふたつの展示について、自分が気に入ったコンテンツを登録できる。  
展示の姿がそのままモニタに構成されており、直感的に情報を選択・編集していくことができる。



### あとわナビ連動・おすすめシート出力サービス

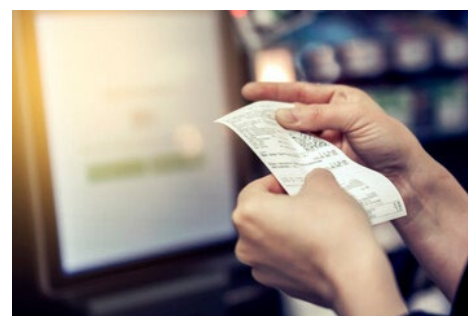
#### 1. あとわナビ・システムと連動した おすすめコンテンツの印字サービス

自分のカードをかざして読み込ませると、カードに記録しておいたおすすめの本情報や、イベント、スポット情報などがレシートに印字されて出てくる。

#### 2. 過去の記録データの確認サービス

以前に使用した時のカードの記録が確認できる。

【確認できる内容】  
・わたしのあとわの成績  
・ニックネーム  
・年代



#### <扱う情報と取得方法について>

##### 【検索・閲覧できる情報（想定）】

- ・これまでの展示アイテム
- ・未来館のイベント
- ・図書館の特定テーマのおすすめ本
- ・博物館や文化会館、公民館等のイベント
- ・スポット情報、アクティビティ情報
- ・活動仲間を募集している団体
- ・NPOなどの機関

##### 【おすすめされる情報（想定）】

- ・未来館のイベント
- ・図書館のおすすめ本
- ・博物館や文化会館、公民館等のイベント
- ・スポット情報、アクティビティ情報
- ・活動仲間を募集している団体
- ・NPOなどの機関

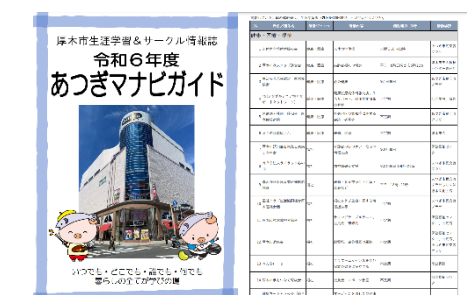
#### ※データ連携想定先(今後調整)



厚木市講座予約システム



あつぎ観光ナビ(観光協会)



あつぎマナビガイド(生涯学習課)



図書館情報

#### レシートの印字内容

- ・選択した情報（最大5つ）
- ・わたしのあとわ結果チャートグラフ（自己ベスト）
- ・わたしのあとわ結果チャートグラフ（その日の結果）
- ・日付
- ・ニックネーム
- ・年齢

※図書については配架情報も記載する。  
※図書は貸出中の場合もあることを注記する。



## 2 あとわ広場（特別展示）

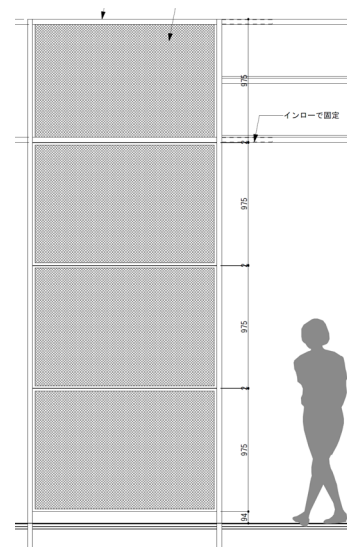
連携展示の発展版や常設展示で扱っていない内容から新たな視点と出会う。

融合連携展示で取り上げた内容や常設展示の一部を深掘りしたり、広げたりするテーマ展示を、年に数回程度行う。人気の展示は常設展示に反映していく。

### ■ 全体イメージ



### ■ 什器のイメージ



常設展示で使用している、可動式ユニット什器を使用して空間を構成する。

### ■ プログラムのイメージ

#### パターン1. 広報あつぎに掲載された「熱気人」の展示を発展

融合連携展示発展版

融合連携展示で採り上げた「人」について、複数人を組み合わせて、共通項となるテーマ設定をしながら紹介していく。

#### パターン2. 庁舎の行事や季節行事と連携

融合連携展示発展版

庁舎の取組みや季節行事、時事ネタ等からテーマを設定し、関係する「人」や物事の見方、作品や成果品などを紹介していく。

#### パターン3. 常設展示の内容を発展

自主企画

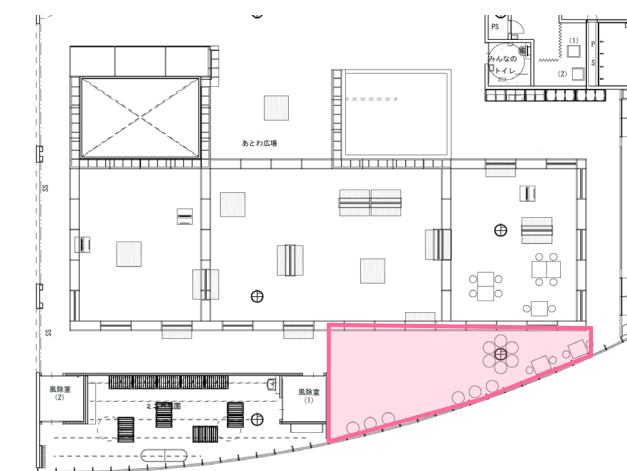
「五感」など、常設展示で扱っている内容の一部を掘り下げたり、より様々な分野に広げたりしながらプログラムを展開する。

## 3 あとわ広場（研修スペース）

展示やイベントに応じて、様々な用途で使えるスペース。

多目的な用途に使えるフリースペースを確保。展示テーマによって対戦ゲーム空間にしたり、工作のための空間にしたりできる。展示替えもこの場所で行うことができる。

### ■ 平面図



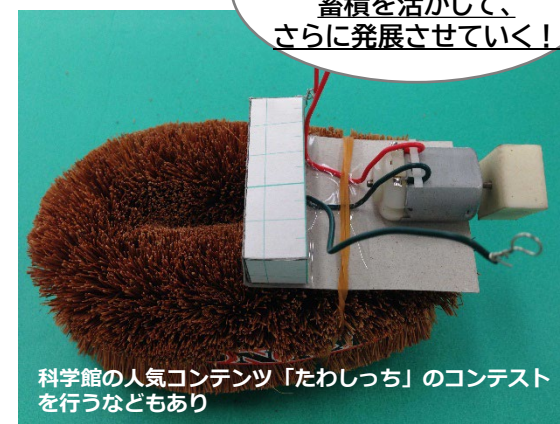
### ■ 活用メニュー案

#### 例① 常設展示の体験コンテンツを広いスペースに拡張！

「日常のあとわ」のあそび体験の内容のうち、特に人気の高い体験コンテンツについては、このスペースに置いて半年程度常設とし、大人も子どもも複数チームで楽しめる広い遊び場空間とする。



子ども科学館の体験コンテンツの蓄積を活かして、さらに発展させていく！



「日常のあとわ」のあそび体験では、「簡単に体験できるけれど、こだわると究めたくなくなってしまう…」というような内容を中心に、定期的に対戦イベントやコンテストができるような体験コンテンツを展開する。工房や展示スペースの一角で、魔改造ができるような場も用意する。

※関わる人が増えて内容が成長すれば、1階広場スペースで一大イベントを開催することもあり。

#### 例② 公開型展示更新作業

常設展示の準備作業をこの場で行い、様子を見せながら展示更新をしていく。

#### 例③ ミニワークショップ・講座

実験室を使うほどではない小規模な参加型イベントを実施する。（作品を見ながら対話型鑑賞、展示と連動したなつかしのおもちゃづくりなど。）



## 4 モバイル展示

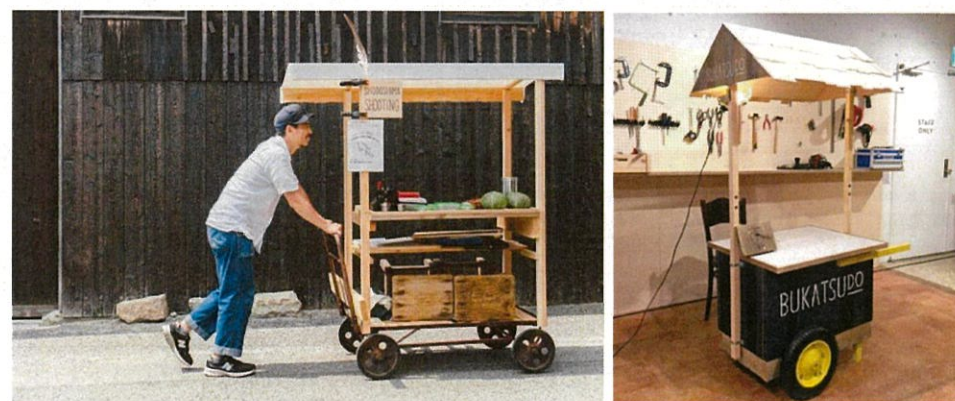
移動式の簡易な展示ユニットを使って、未来館で行っている展示や活動等を紹介。  
「5階の未来館に行ってみよう！」と思うきっかけを与える。

■位置

1F・2F

※各所場所不定

## ■イメージ



※2台を運用予定

## ■想定する展示内容

### 1 未来館NOW展示 ※状況に応じた様々な使い方を想定する

#### 【使い方1】 展示内容をダイジェスト版にして展示

5階の展示の概要を、ミニパネルやモノ（2つ以上あるもの）で紹介する。

関連する図書の配架もあり。



#### 【使い方2】 実験キットやプログラムの内容を展示

販売している実験キットと一緒に、本日（あるいはその月）に行われる科学教室などの紹介展示を行う。

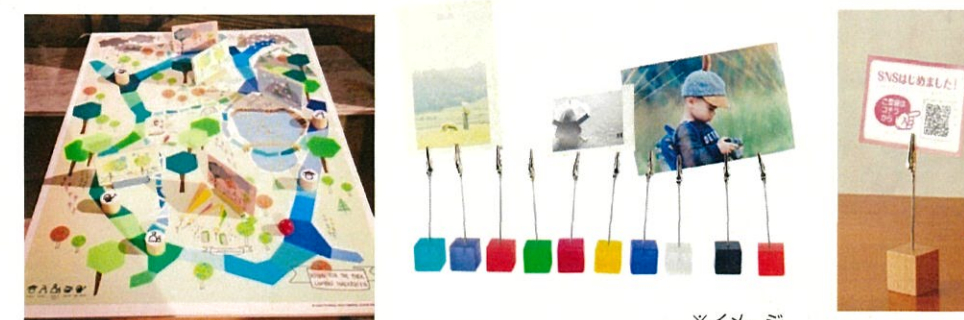
一部は体験できる。



#### 【使い方3】 常設展示等で現在展開されている内容を、メモクリップを配置して紹介するMAPボード

あつわ広場を中心に、5階でその時に展開されている内容を簡易に更新しながら紹介する。

ベースの平面図ボードを製作しておき、そこに展示風景の写真やPOPなどをクリップスタンドのようなものではさんで配置する。



※イメージ

### 2 展示・イベント紹介ポスター

#### グラフィックで展示や活動を紹介

カートの下半分に、印刷したポスターをはさめるようにしておき、その月の展示やイベントの情報を発信できるようにする。（独立看板とするかどうかは、デザインや運搬方法を検討して今後調整する。）



※イメージ

### 3 垂れ札風活動メニュー紹介ポスター

#### 未来館の展示や活動の内容を札のように吊り下げてPRする。

「ロボット展示」「80年代展示」「科学工作教室」…などの短いワードで、未来館の活動メニューを、屋台の垂れ札風の演出により紹介する。展示ユニットカート全体を楽しく演出する。



※イメージ



## 5 ミニ自然園

様々な「五感」をフルに活用して、土や植物などの自然に「ふれてみる」。

様々な植物を栽培するスペース。土や植物に触って自然を観察したり、育てたりできる。視覚だけでなく、聴覚や触覚、嗅覚を実際に使ってみる体験ができる。

### ■ 空間イメージ



### ■ プログラムイメージ



厚木市内に生息する生き物を飼育して、定期的に観察会を行う。  
(厚木のビオトープを作るなど)



工房で鳥小屋や虫かごをつくる。



ミニ植物園で見つけた植物や昆虫などを、図書館の図鑑で調べる。



特殊なカメラを使ってミニ植物園の植物を観察する。



あとわラボで、自然園で採ったハーブティーを味わう。

### ■ 位置



5階

### 1 一年草コーナー

ひょうたんや綿花などの一年草を植えて、成長したものを毎年収穫して楽しむ。

### 2 水辺コーナー

メダカやカメなど、水辺の生き物を植物とともに育てる。

### 3 鉢植えディスプレイ

植物を魅力的にディスプレイし、空間を華やかに演出する。

### 4 植物と生き物コーナー

特定の植物を好む昆虫などを植物とともに育て、様子を観察する。

### 5 ハーブコーナー

様々なハーブを植え、香りや味を楽しむ。

### 6 室内花コーナー

室内花の育て方を見せて、身近な場所での植物の育て方に興味をもってもらう。

### 7 大型植物コーナー

カエデやジュラシックツリーなど、大きく育つ植物を育てて鑑賞する。

### 8 窓上吊りコーナー

常設展示室側からもよく見える場所に植物を配置し、この場へ誘因する。

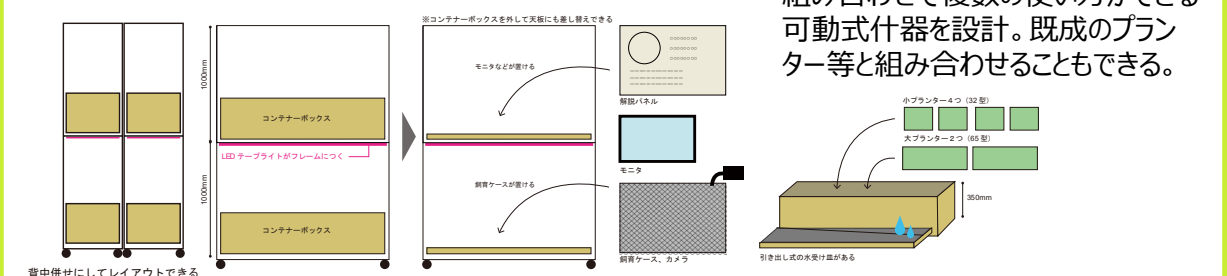
### 9 暗い部屋

暗室で植物を育てたり、その様子を観察したりすることができる場所。

### 10 登はん植物コーナー

つる植物の特性に合わせて壁づたいに成長させる。

### ■ ユニット式什器 ※図面作成中

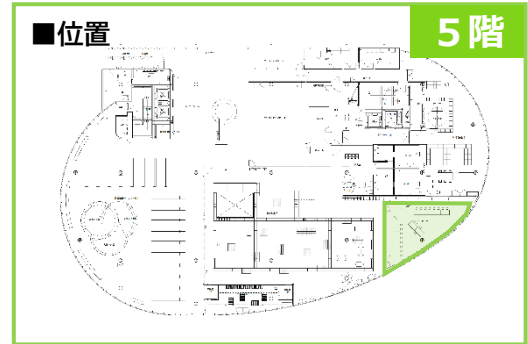




## 6 あとわラボ

**火気や水が使用できる特別な部屋で、興味をもった事柄について実際に「ためしてみる」。**

火気や水を使った実験が可能な設備を備えたスペース。展示やイベント等で興味をもった事柄について実験できる。キッチンサイエンスでの簡単な調理や様々なワークショップなどに対応し、暗幕を使ってサイエンスショーでも利用可能な場とする。プラネタリウムと組み合わせた講座も想定。



### ■ 空間イメージ



※席数最大40、テーブル数10（可動式）

### 機能1 科学実験機能

#### 火気や水を使った科学実験のイベントを行う

これまで科学館で行ってきた科学の実験を継承しながら、様々な科学実験のイベントを行っていく。遮光カーテンで部屋を暗くして、光の実験も行うことができる。

※薬品類は科学準備室で保管する



### 機能2 キッチンサイエンス機能

#### 簡易な調理実験のイベントを行う

飲食可能なスペースとすることもでき、簡易な機器でちょっとした調理ができるようにする。展示と絡めた食の体験ができる場として活用する。

※キッチン時にはテーブルカバーを敷くなどの対応を行う



### 機能3 フリースペース機能

#### 簡易な工作等ができるスペースとしても開放

実験室入口に、簡易な工作キットを販売する自販機を設置し、そこで購入したもので遊ぶことができる。また室内に様々な簡易体験キットを置き、自由に体験できるようにする。（平日は基本的に開放を想定。）

### 構造がわかる荷重式自動ドア



加重式自動ドアを構造がわかるスケルトン状態にして設置。南側の出入口口に設置する。

（※別途調整）

### ■ プログラムイメージ 大人数でのイベント対応（ものづくりも含む） イベント定員：40人まで（40席、10テーブル）

#### ● 独自プログラム

- サイエンスショー（踏襲）
- 土曜科学実験室（踏襲）
- ミニ工作教室（踏襲）
- おもしろ実験（踏襲）
- 科学工作教室（踏襲）
- 夏休み科学教室（踏襲）
- かんたん工作コーナー（踏襲）
- 望遠鏡工作教室（踏襲）
- キッチンサイエンス

#### 庁内連携活用

- 市民協働大学や輝き塾の講師による講義

#### ● 連携プログラム

##### 常設展示連携プログラム

- 大型ロボット操作実演
- 外部講師がスライドを使って話すタイプの講座
- 味くらべ体験（利き酒、利き茶）
- しめなわづくり
- 郷土料理試食
- お手玉作り（「記憶のあとわ」連動）

##### 図書館連携活用

- ウィキペディアタウンなどの調べものイベント

#### ミニ自然園連携プログラム

- 藍染体験（ブルーシートなど敷く必要あり、乾燥場所と道具置き場はミニ植物園？）
- 植物のクラフト体験（ひょうたんの絵付け、切断、はりつけなど）
- ミニ植物園で採れたハーブティー、ハーブスイーツ講座（植物の乾燥が必要）
- 昆虫食体験
- 採取してきた植物の観察、標本づくり
- 生け花体験、寄せ植え体験

#### 工房連携活用

- 工房でつくったクッキー型でクッキーづくり
- 工房で対応できない人数のものづくりイベントの開催

#### 「ためせるセット」

- 自販機販売キット
- 常設BOXセット

##### 自販機も設置

自販機で買ったチケットと引き換えに、未来館オリジナル実験キットがもらえる。自販機の周辺にキットの見本画像を掲示しておき、自販機に画像は表示しない。実験イベントと連動したアイテムを中心に販売する

ひとりでもできる実験セットやちょっとした遊び道具をセットにしたBOXを置く。



#### ■ 主な設置想定備品

- 講師卓
- 可動式モニター
- テーブル/椅子
- 手洗いシンク
- 収納棚
- ホワイトボード
- 可動式大型モニター
- コンロ など



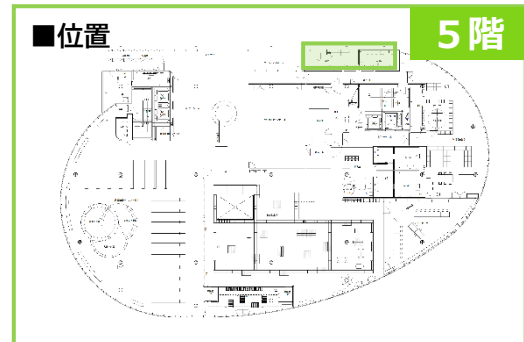
## 7 工房

様々なものづくり機材を利用しながら、興味をもった事柄について実際に「つくってみる」。

アナログ・デジタルの様々なものづくりが可能な設備を兼ね備えたスペース。  
展示やイベント等で興味をもった事柄について、実際に形にしてみるができる。

### ■ 空間イメージ

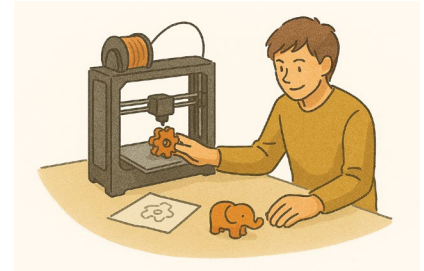
イベント定員：デジタル工房 8 人まで（8 席）、アナログ工房 4 人まで（椅子ありの場合 2 人まで）



### 1 デジタル工房スペース

#### パソコンで操作するデジタル工作機器をそろえた部屋

3DプリンタやUVプリンタなど、デジタルによる工作機材をそろえる。ホワイトボードや作業デスクも配置し、ほこりや木屑のない環境で作業できる空間とする。机と椅子のレイアウトも変えられるようにし、教室も開催できるようにする。



### 2 アナログ工房スペース

#### 木材の加工等を行うアナログ工作機器をそろえた部屋

糸ノコやボール盤など、主に木材を加工するための機材をそろえる。集塵機を設けて木屑やほこりにも対応しながら、手作業による様々なものづくりに対応できる空間とする。**高い安全性の確保が必要な機材は科学準備室に設置する。**



### 3 体験貸出キットディスプレイコーナー

#### 体験貸出キットを陳列して貸出利用を促す

様々な体験が自分でできるキットを外から見える形で陳列する。5階カウンターで貸出を行う。

※キットの使い方を知りたい方は、事前にアポをとれば工房でレクチャーを受けられるようにする。



※イメージ

### ■ プログラムイメージ

#### ● 独自プログラム

- 生活に役立つものづくりの講座（3Dプリンターやレーザーカッター等も適宜使用）
- 季節ものものづくりイベント
- ものづくり相談会
- 利用者事前講習会

#### ● ティーンズ活用

- オリジナルTシャツづくり
- オリジナルグッズづくり
- 文化祭の小道具作り
- オリジナルスマホケース作り
- プラモ工作
- 映像編集
- チラシデザイン、印刷
- 同人誌作り



#### ● 市民団体活用

- 手工芸作品作り
- 衣装作り
- チラシデザイン、印刷
- 活動広報紙作り

#### ● 連携プログラム

##### 常設展示連携プログラム

- マイロボット魔改造（パーツ作り、塗装など）
- マイモック作り、マイスポーツ道具作り（木工）



##### ミニ自然園連携プログラム

- ミニプランター作り

##### 図書館連携活用

- オリジナルしおりづくり、とびだす絵本づくり

##### 庁内連携活用

- アップサイクルものづくり



### ■ 主な設置想定備品

- 3Dプリンタ
- レーザー加工機
- 糸ノコ
- 電動丸鋸盤/集塵機
- コンタ（バンドソー）
- ボール盤
- 両頭グラインダー
- 動画編集PC
- デジタルミシン
- Tシャツプリント機
- カッティングマシン
- 裁断機
- ホワイトボード など



## 8 天体観望ルーム

### 天体や空や大地を「みてる」ことで、物事への新たな見方や考え方を養う

天体や空を観察できる設備を備えたスペース。子ども科学館のこれまでの実績を活かし、天体観測設備を使用した、未来館独自のプログラムを展開する。

#### ■ 全体イメージ



#### ■ 基本的な活用メニュー案

#### 子ども科学館の蓄積を活かした人気プログラムを展開

子ども科学館がこれまで蓄積してきた人気プログラムを継承・発展させていく。



出典：タウンニュース



#### 3. 電子観望とデータの活用プログラム

天体の電子観望を行い、そのデータをリアルタイムでプラネタリウムに投影して、高齢者や障がい者にも対応できるようにする。また、データをWEBで発信する。



出典：天体写真の世界

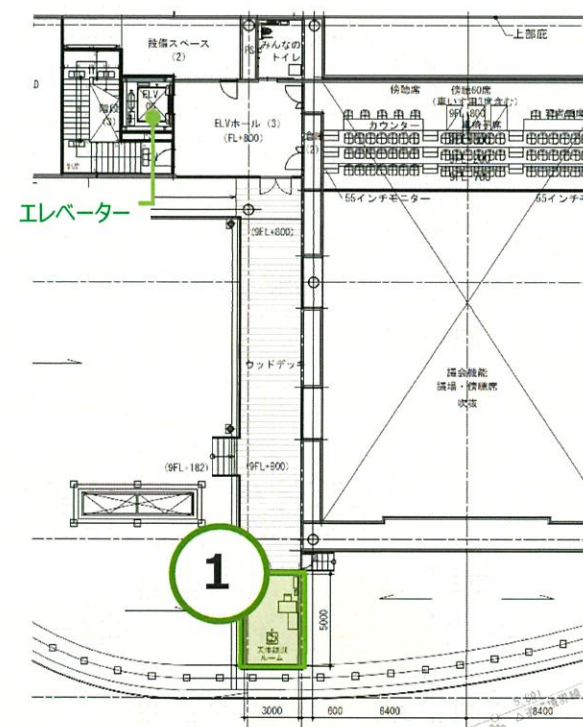
#### 1. 窓辺で空を見る会・昼間の空を見る会

昼間に見られる星の観測を行う。毎週土・日曜日の日中に実施する。(土曜日：窓辺で空を見る会、日曜日：昼間の空を見る会)

#### 2. 月例観望会・週末天文台公開

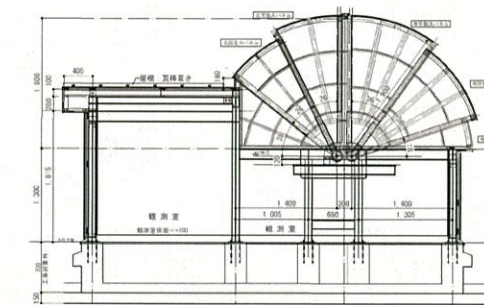
夜間に見られる星の観測を行う。毎週土曜日の夜に実施する。

#### ■ 配置



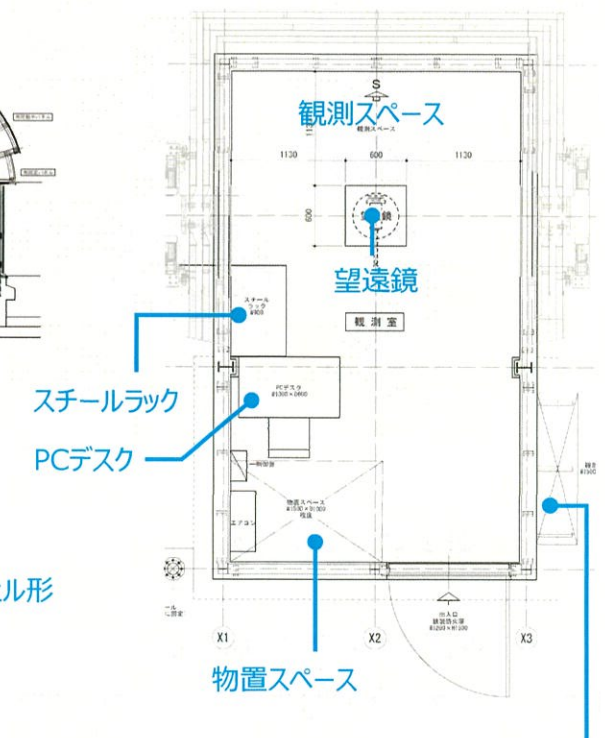
#### 1 天体観測室

##### ■ ドームの構造



出典：アストロ光学工業

クラムシェル形ドーム



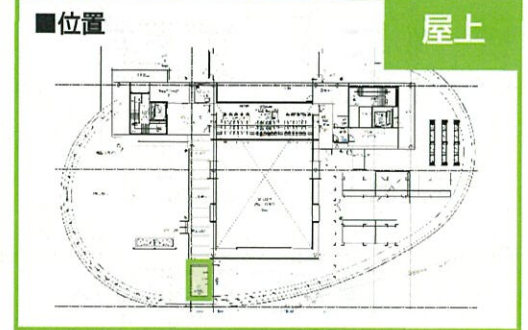
#### ■ 貸館利用

- 市が主催する星や星空、夜空などを見て楽しむイベント等で利用する。
- 利用していない時間帯は、個人または10人以下の団体による貸出利用ができる。貸出利用は予約制とし、利用料は有料とする

#### ■ 想定する業務内容

- プログラムの企画
- プログラムの実施

天体観測プログラムは現状を継承。





## 9 あつめきドーム

宇宙空間やマイクロ世界など、普段の生活では見られない様々な世界をバーチャルで体験する。

全天に映像投影ができるドーム空間。プラネタリウムの星空投影をはじめ、ドームを活かした様々な世界への没入体験ができる。多様な映像コンテンツの上映やイベント空間など、多目的に活用できるミニホールとして運用する。

### ■ 空間イメージ



### 機能1 プラネタリウム機能

子ども科学館の蓄積を活かしたプログラムを展開

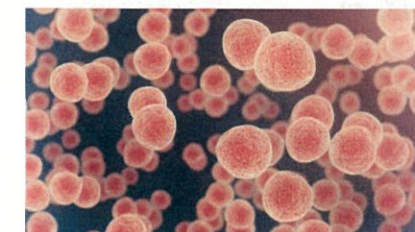
子ども科学館がこれまで蓄積してきた独自のプログラムや星空解説を継承・発展させていく。



### 機能2 全天周シアター機能

展示やイベントに合わせた全天周映像プログラムを展開

常設・特別展示や、未来館に限らない施設全体のイベントに合わせて、全天周映像の上映を行う。ドームの中で没入感のある映像体験ができる。



(例) ミクロの世界  
普段目で見ることのないミクロの世界を体験し、新たな「視覚」の体験をする



(例) 市民が撮影した360°作品の上映  
360°カメラを使って市民が撮影した映像などを上映する。



(例) ○○に潜入  
厚木の様々な工場等の施設に潜入したような疑似トリップができる

### ■ 運用方法

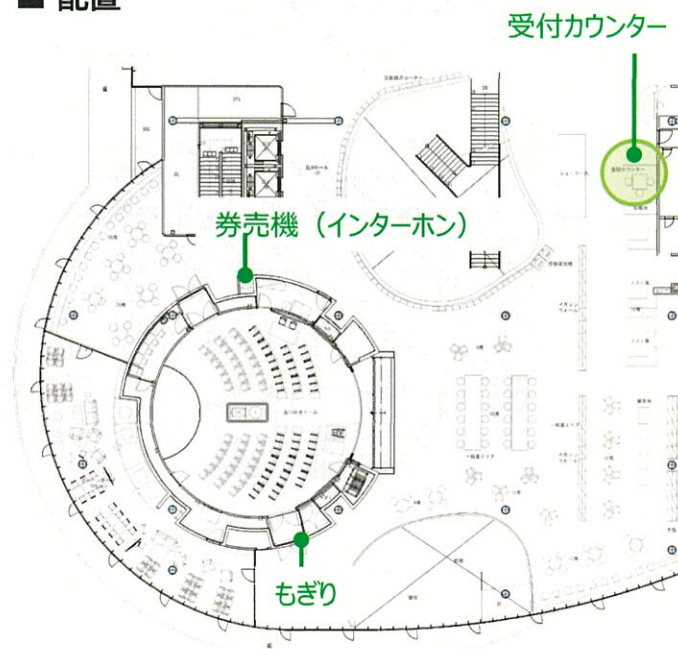
- 番組投影の観覧は有料とする。また、大人向けプログラム（コンサート等）については、出演料等の経費を反映した料金を設定する。
- 団体利用や障がい者等の減免規定を設ける。
- 番組投影がない時間帯は、個人又は団体による貸切利用ができる。利用料は有料。営利行為を行う場合は、利用料を加算する。
- 番組投影がない時間帯は、一般開放（出入り自由）し、市政情報や施策などの情報発信を行う。

### ■ 想定する業務内容

- プラネタリウム番組の投影
- プラネタリウム番組の制作
- 360°映像の投影
- 360°映像の制作
- チケット販売
- 年間パスポート販売
- 貸館対応
- 特別プログラムの実施
- 特別プログラムの企画制作

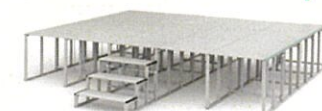
天文プログラムは現状を継承。  
新規映像を年2本開発。

### ■ 配置



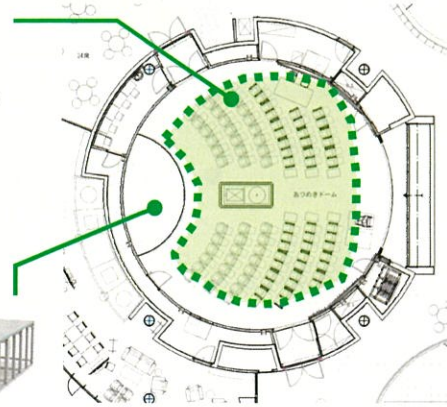
### ■ 全天周シアター・イベント利用時の配置

全席可動席とし、全天周シアターやイベント利用時に広く使えるようにする。取り外した椅子は、ティーンズラウンジに設置して、座席として活用する。



出典：ステージ.com

可動式のステージも設置できるようにする。





## 10 ティーンズ・ラウンジ

青少年同士が気軽に集い、交流し、新たな活動を広げる。

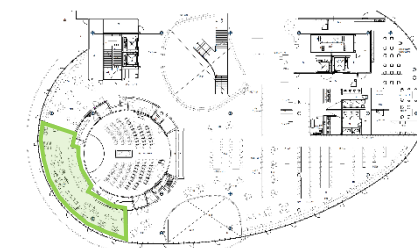
中学生高校生を主な対象としたフリーラウンジや交流の場。  
利用者の活動を相互に知ることができる場とし、コラボレーションも支援する。

### ■ イメージ



### ■ 位置

2階



### 3 勉強スペース

わいわいと勉強などができる場所

複数人が集まって、勉強や読書をすることができる。おしゃべりもOKとする。



### 4 ミーティングスペース

グループで集まって  
ミーティングができる場所

ジュニアリーダーなど、様々なグループでミーティングができる場所。ホワイトボードやモニタを設置。イベントの準備場所としても活用可能。



### 5 ギャラリースペース

図書や他者の活動から刺激を受ける場所

司書が青少年におすすめする図書や、青少年が他の青少年におすすめする本を配架したり、青少年が自分の作ったものを展示紹介するミニスペースを設ける。



### 1 フリースペース

気分に合わせて自由に過ごせる場所

その日の気分に合わせて好きな席に座れる気持ちのよい空間。



### 2 ゲームペース

遊び目的でも気軽に訪れられる場所

ボードゲームやテレビゲームなどを置いて自由に遊ぶことができる。(時間交代制)



### ■ 主な設置想定備品

- ・ ホワイトボード
- ・ 可動式大型モニタ
- ・ テーブル
- ・ 椅子
- ・ スマホ等を充電できる電源
- ・ Wi-Fiサービス
- ・ ゲーム など



## ■ 貸出キット

展示のほか、館外でも利用できるキットを用意。

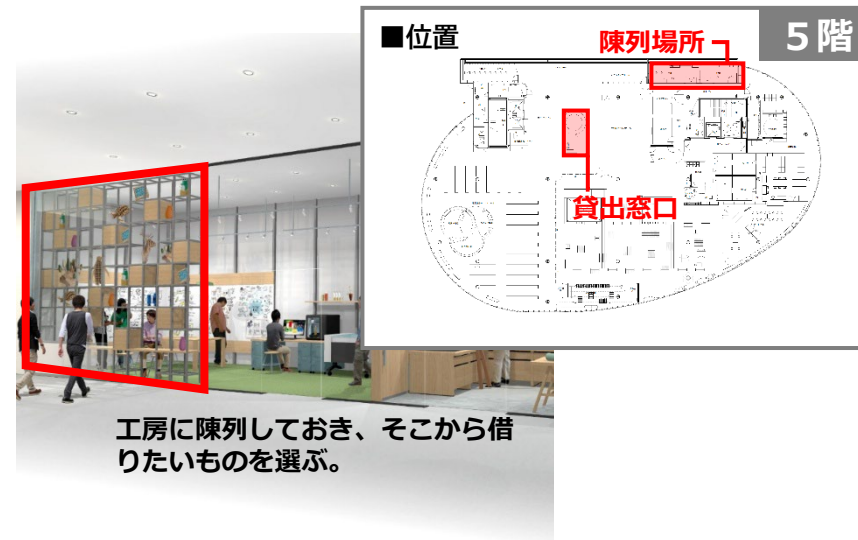
個人に貸出を行う「あとわキット」を作り、図書館のシステムを活用しながら貸出を行う。

### 1 あとわキット（貸出用）

様々な体験道具をボックスのキットにして貸し出し、興味をもった事柄について「やってみる」ことをサポート。

キットの内容は、常設展示や各諸室の展開に応じて、様々なジャンルを対象とし、自分でデータを集めたり、作品を作ってみたりできる道具を詰め合わせる。

#### ■ 利用のイメージ



#### キット選定の考え方

- 未来館の展示や活動に関係があるもの
- 「やってみる」につながるもの
- 家で持っていない人の方が多いもの
- 図書館で貸出対応ができるもの

#### 以下に該当するものは除外

- ・ 衛生管理が必要なもの（口をつけるなど）
- ・ 慎重な安全管理が必要なもの
- ・ 長期間使用する必要があるもの（返却期限までの使用で効果がわかるもの）
- ・ 高価なもの（金額は要検討）
- ・ 販売するキットと重複するもの

#### キットの例

・顕微鏡、360度カメラ、ブラックライト、モルック、昭和の遊び道具セット、工具セット、スマート望遠鏡など

## ■ アウトリーチセット

未来館の外での活動用のセット。

未来館のアウトリーチ活動に使うための、職員用のアウトリーチセットを作る。

### 1 アウトリーチ用キット（職員運搬用）

子ども科学館で開発してきた科学実験用道具のセットを、未来館で扱うジャンルに拡大し、アウトリーチに活用する。

市内各所で未来館のアウトリーチ活動を行う際に職員が必要な道具を、運搬しやすい形にパッケージしておき、展示準備室内に保管する。



現在約270個あるキットが、今後約600個に増えることを見据え、展示準備室に専用の保管棚を作る。（高所作業車を導入）

#### ■ 配置

