

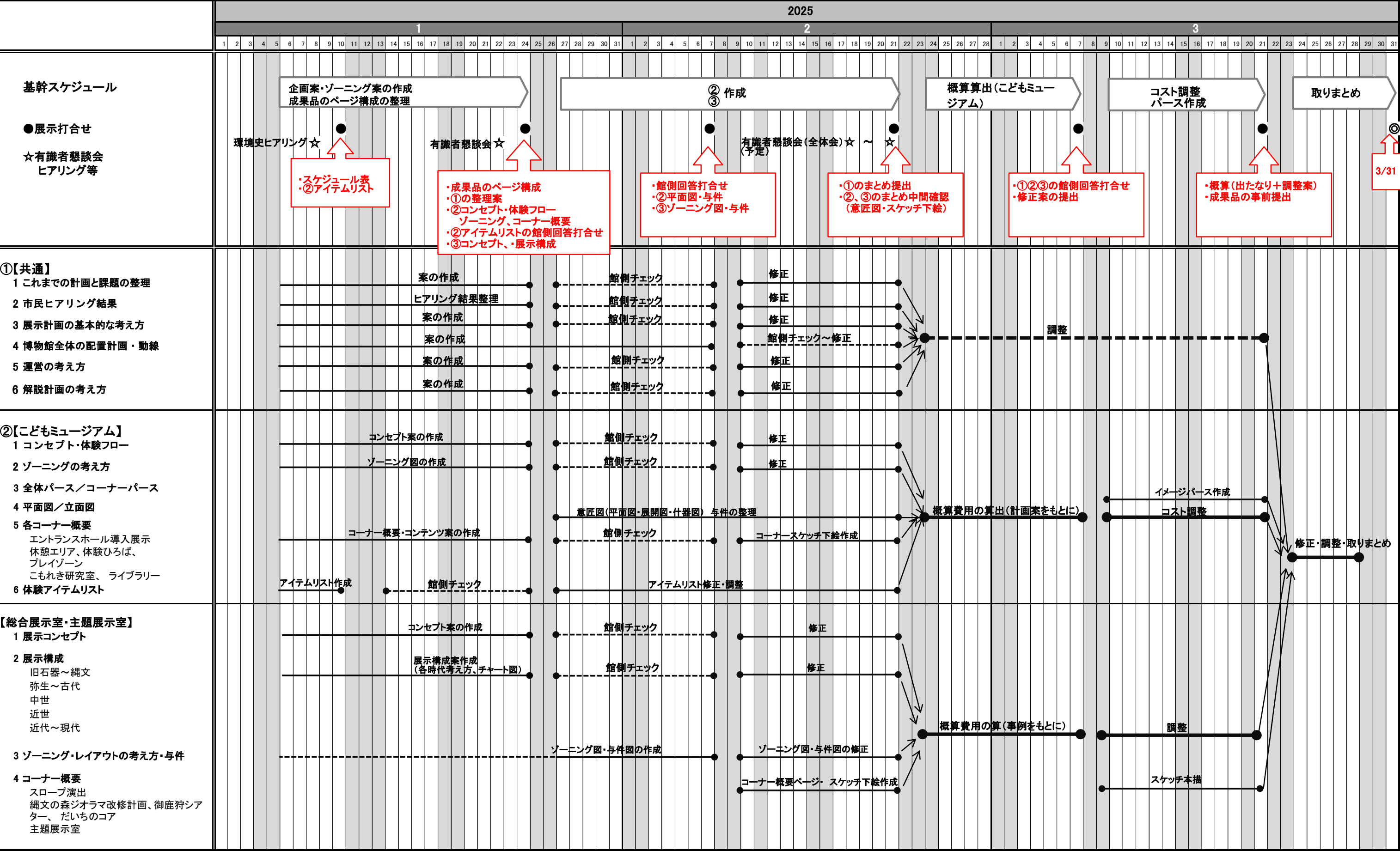
松戸市立博物館 リニューアル計画進捗状況の概要

1 会議等

- 1-① 展示検討会議・・・毎週火曜午前。／館長および学芸員全員(取り纏め:中山・藤原)が出席。／議題:総合展示室・主題展示室・こどもミュージアムの協議、および1-②・1-⑤等の概要または詳細報告と協議。その他小会議を多数実施。
- 1-② こどもミュージアムワーキンググループ(・・・毎週水曜午前。／藤原(令和6年度から)・西村(令和5年度まで)・林・米村・青木(取り纏め)が出席。／議題:会議名称とおり。
- 1-③ 総合展示室リニューアル懇談会・・・令和5～6年度。／外部委員6人、館長以下館職員が出席。／外部委員1人当たり年3回まで。／おもに、高度に専門的な見地からの助言を得る場。
- 1-④ 丹青社との打合せ・・・令和6年9月より。／丹青社7名程度及び館長以下館職員の出席。／全体会議は隔週金曜日。その他インクルーシブ関係団体・有識者からの聞き取り、1-③への参加、1-⑤の一部および個別学芸員との調整など。来館・協議回数は18回。／令和6年度はこどもミュージアムの基本設計と、その他は計画概要の策定が目的。
- 1-⑤ 村井良子氏(ミュージアムコンサルタント)との意見調整・・・適宜実施。／目的別に館側出席者は異なる。／『松戸市立博物館展示リニューアル基本構想・基本計画』『「こどもミュージアム」展示開発に向けた制作途中報告書』両者に関与した経験にもとづき、設計・計画(運営含む)の方向性から使用文言に至るまで、質疑と助言を行う。

2 概要

- 1-① スケジュール・・・順調に推移、3月に終了予定。
【別紙1 博物館展示計画策定業務委託スケジュール(案)】
- 1-② こどもミュージアム・・・体験グッズの案出・選別と空間構成案の検討
【別紙2 令和6年度「こどもミュージアム」ワーキンググループ(報告)等】
【別紙3 1F こどもミュージアムレイアウト検討図【ラフ検討案】他】
- 1-④ エントランス装飾等・・・こどもミュージアム最大の演出手法
【別紙4 松戸市立博物館 博物館改装展示計画】
- 1-⑤ 総合展示室・主題展示室案・・・現状案
【別紙5 総合展示室ゾーニング動線図【ラフ検討案】他】



こどもミュージアム 分野別体験展示・非BOX展示候補案（2次案）（2025/1/27）

企画 展示新＝第1回・第2回企画展「こどもミュージアム」で実施した体験 プ＝プレイルームで実施したプログラム 他＝第1回・第2回企画展「こどもミュージアム」以外の展覧会で 実施した体験展示	こどもミュージアムでの分類 (案)・あそび・クイズ/パズ ル・かく／えがく・つたえる・ つかってみよう・つくる・へんし んする・さわってみよう・(かん がえる)	分類(追加案) ・食べる ・音をたのしむ ・においをかぐ	対象年齢(案) ・未就学児以上 ・小学1年生以上 ・小学3年生以上 ・小学4年生以上	エリア(案) プ:プレイルーム体: 体験広場 空間:未定
--	---	---------------------------------------	--	---------------------------------------

I D	エリア別	新規 制作/ 既存 活用	カテゴ リ キット・ア イテム・そ 他	き つ か け テ ー ブル 候補	エ リ ア	No.	名称	内容	対象年齢	視点	備考	メモ	分 野	分類	採 用 ○
1		既存	アイテ ム		体	M-1	はこぶ：背負いか ご/天秤棒と桶	背負いかごを背負う体験／展示室内で空の桶 を天秤棒で担ぐ体験	小1以上 小3以上	自らの身体でものを運ぶ感覚を通して、人々が 身に付けてきた生活の術を伝え、自分の生活と の違いを感じ取ってもらう。	ランドセルやリュック等も比較のために 並べておく。風呂敷もワークショップ時 以外はこちらで展示する。		民俗	つか う	○
2		既存	アイテ ム	○	体	M-2	昔の道具ではかっ てみよう！ 小豆を枰ではかる	枰をつかって小豆の量をはかる体験	未就学児 以上	①小豆のさわってみようの感覚を楽しむ。 ②枰ではかることで、自分の生活とのつながり を感じ取ってもらう。	「昔の単位ではかってみよう」でまとめ る。		民俗	つか う	○
3		既存	アイテ ム		体	M-3	台秤	台秤で新聞紙の重さをはかる体験	小3以上	台秤で重さをはかることで、昔の生活の術を伝 える。	使い方の解説が必要なので、ワーク ショップがよいか。	重量があるため安全面 でスタッフの補助が必要か	民俗	つか う	△
4		既存	アイテ ム		体	M-5	はかる：昔の単位 で身長をはかって みよう！	「尺」と「cm」の目盛りを取り付けた身長計 ではかる	小1以上 (未就学 児は保護 者同伴)	自分の身体を対象にして、昔の単位を知るき かけとする。		靴を脱ぐためプレイ ルームか？	民俗	つか う	○
5		既存	アイテ ム		体	M-6	はかる：足あと探 偵！きみの足は何 文？	「文」と「cm」で表した様々な大きさの足型 を床に貼り、自分の足の大きさを測る	小1以上 (未就学 児は保護 者同伴)	自分の身体を対象にして、昔の単位を知るき かけとする。		靴を脱ぐためプレイ ルームか？	民俗	つか う	○
6	①体験ひろば 【アイテム】 民俗7（新2） 考古4（新2） 歴史3（新3） →計14（新 7）	新規	アイテ ム	○	体	M- 13	黒電話をつかって みよう	電話線をつなぎ、こどもミュージアム内の別 の場所にある電話につながるようにしておく	未就学児 以上	ダイヤル式の黒電話を使ってみることで、今 のスマートフォンとの違いを実感する。	名古屋市立博物館の体験展示室の事例あ り／江戸博の移動博物館にて同様の展開 あり	キットも可	民俗	つか う	○
7		新規	アイテ ム		体	M- 16	俵の持ち上げ	米俵を持ち上げてみる		米俵の重たさを実感する。（持ち上げることは 無理でも体感してみる）	※60kgあるため、キットは難しい。	重量があるため、こど もがケガしないように スタッフがサポート。 キットでも可能？何キ 口になるか？	民俗		△
8		既存	アイテ ム	○	体	K-2	縄文土器をもって みよう！	縄文土器のレプリカを持つ体験。	小1以上	縄文時代はどのような時代だったのかを考える きっかけとする。	土器の大きさによっては、非BOX展示か。	土器の大きさによっ ては、スタッフの補助必 須となるか	考 古	さ わ つ て み	○
9		既存 ／ 新規	アイテ ム	○	体	K-3	縄文土器パズルに ちようせん！	子と清水遺跡出土の土器のレプリカを使った 立体パズル	未就学児 以上	縄文時代（縄文土器）を研究する方法を知る きっかけとする。	非BOX展示は最小限で、BOX展示で時代別 や難易度別パズル等を用意し、バリエー ションを持たせる。（埴輪や古墳時代の 器などの案）		考 古	ク イ ズ / パ ズ ル	○
10		新規	アイテ ム	○	体	K-8	埴輪パズルにち ようせん！	埴輪のレプリカを使った立体パズル	未就学児 以上	古墳時代の埴輪の形態を考えるきっかけとす る。			考 古	ク イ ズ / パ ズ ル	○

令和 6 年度 「こどもミュージアム」ワーキンググループ（報告）（2024.8.23）

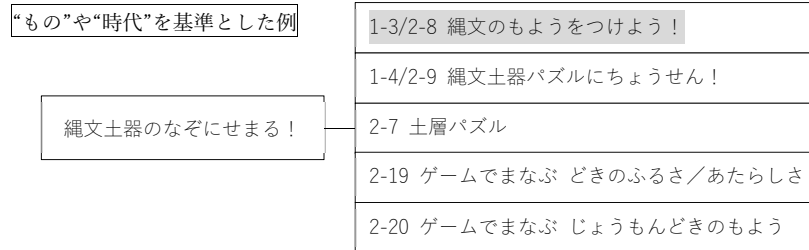
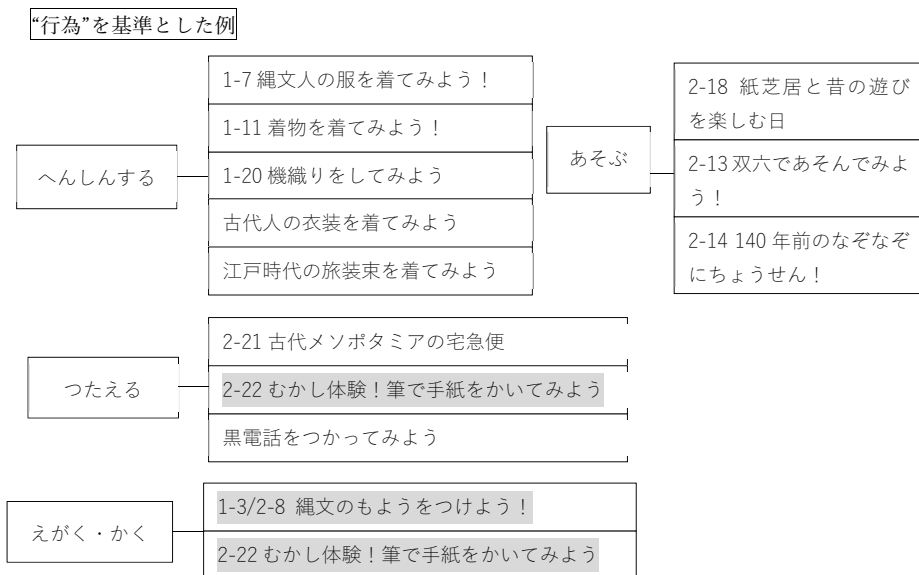
- ① 全体会 7 月 23 日（火）出席者：渡辺館長、富澤、藤原、林、米村、中山、青木
 ② WG 7 月 31 日（水）10:00～12:00、出席者：藤原、林、米村、青木
 ③ WG 8 月 6 日（火）10:30～12:00、13:00～13:20 出席者：藤原、林、米村、青木、佐々木
 ④ 全体会 8 月 24 日（土）15:00～16:30、出席者：富澤、藤原、林、米村、中山、青木
 ⑤ 全体会 8 月 20 日（火）出席者：渡辺館長、富澤、藤原、林、米村、中山、青木

240823-1

1. 体験展示（やってみよう）の分類について

- ① 体験プログラムについて表の修正
 ② 分類の目的
 ・ 分類することの前提を考える必要がある
 ・ 「何を基準に」「何のために」分類するのかを整理
 ③ 「何のために」分類するのか
 ・ こどもミュージアム「やってみよう」の体験展示構築のため
 → 体験プログラム開発や展示空間デザインを展示業者と検討するため
 ・ 展示利用者（子ども）に対して、体験展示を分かりやすくレファレンスするための基礎的な作業
 ④ 「何を基準に」分類するのか
 → 現状では、“行為”を基準として検討している
 その他、“もの”や“時代”を基準にした分類を想定も考えられる

＜分類を利用して分かりやすく体験展示を提示する例＞



※すべての体験展示を分類して分かりやすく提示することは難しい。

分類されない体験展示は単独に提示して、体験展示の多彩さを表現する。

また、同一の体験展示を複数の分類に位置づけてもよいのではないかと考えている。

2. 総合受付について

- ① プロポーザル提案では、現在の総合受付の位置を旧喫茶コーナーに入口に移動している。現在の受付は通路から目立たない場所であるとの理由による移動と理解している。（青木）
 ② 現状の受付は利用者にとって不便を感じるほど目立たないとは言えない。十分に機能しているという意見があり、WG としては、受付は出入口のエントランス通路に対して東側（壁面）に沿って平行な位置（現在の場所付近）のままで良いとの見解。
 ③ プロポーザル提案の旧喫茶コーナーの入口等（通路中央部分）は、最も来館者の目を引く場所のため、「たんけんきち」や（仮）「導入展示」を配置した方がよいと考える。

3. （仮）「導入展示」の設置について

- ① 無料空間、こどもミュージアム内（配置は後日検討するが、目立つ場所にあるのが望ましいという意見もあり）にあるのが望ましい
 ② 松戸市の全体を示す地形模型をベースとした展示を想定
 ③ こどもミュージアムとしての活用例
 ・ 市内に住む子どもが松戸の歴史を知るきっかけとしたい
 ・ 第 1 回、第 2 回「こどもミュージアム」において、子ども向けの松戸市域の地図を作成
 市内の全小学校を地図上に示す。その他の情報は最小限に省略。
 → 縄文時代の遺跡分布や写真クイズで活用
 子どもだけでなく大人の利用者も興味を持っていた
 ☆上記のような展示内容を組み込むことを検討する必要がある
 ④ その他の活用
 ・ 中世の城、寺院、道
 ・ 近世の村
 ⑤ 地形をさわることができる展示も望ましい
 ⑥ 大人も子どももどちらでも使いやすいデザイン（しつらえ）
 ⑦ 「台地のコア」との関係

4. 今後の検討課題

「たんけんきち」をはじめとする全体のレイアウトについて

■1F子どもミュージアムゾーニング動線検討図 【ラフ検討案】

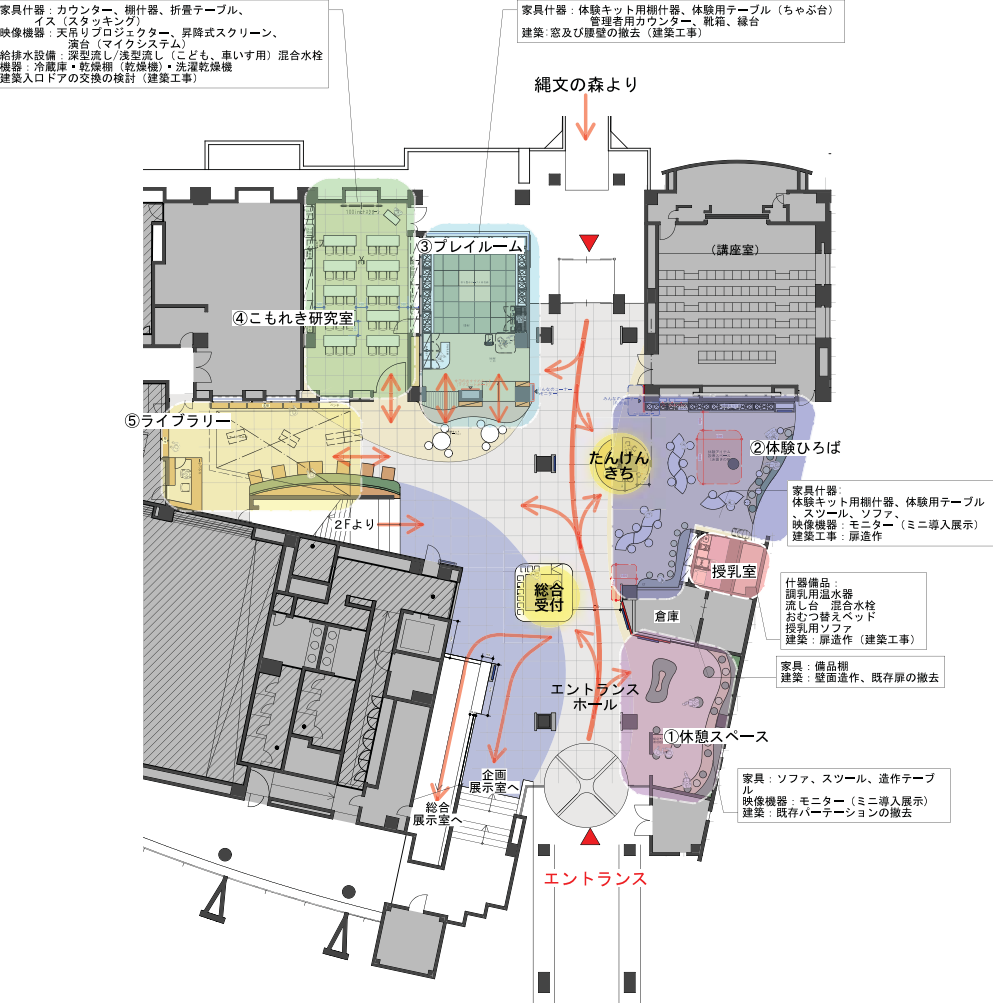
ゾーニングの考え方（案）

- ・総合受付はフロアの中央部の展示室入口付近に配置し、運営スタッフの作業動線を効率化する。
- ・導入展示はサイネージ型の映像展示とし、1Fの各所に配置。休憩しながらも見ることできる（メイン2台+ミニサイネージ）
- ・たんけんきは体験ひろばの顔として、縄文の森側の入口からも認識しやすく、プレイルームからもアクセスしやすい位置に配置。
- ・エントランスホールは縄文の森につながる樹木（森）をモチーフとした空間環境を検討する。
- ・倉庫を広く確保し、体験アイテムなどを収納できるように配慮する。

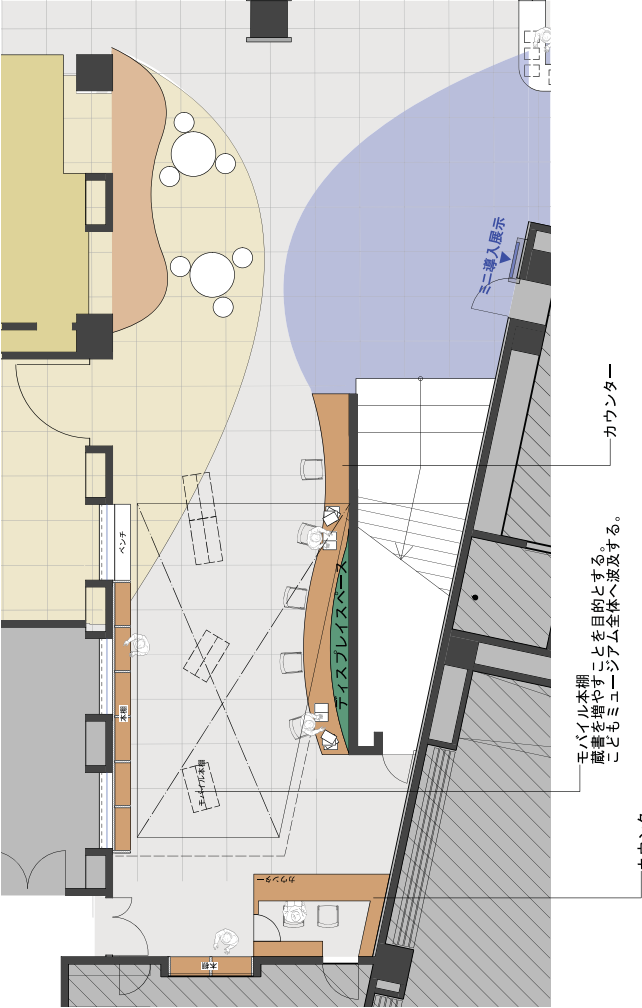
子どもミュージアムの整備方針（建築部共通）（※要確認）

- ・照明についてはLED照明に変更、必要に応じ配線ダクトを配置する。
- ・各ゾーンの床、壁、天井の仕上材は撤去し再整備を行う。（※エントランスホールメイン通路は要確認）
- ・建築仕上りや展示レイアウトに伴い、各種設備の調整を行う。
- ・来館者向けの公衆無線LANを整備する。

●子どもミュージアムゾーニング動線図（1/200）と想定される展示/建築整備内容



B. ラウンドカウンター案
ゆったりとしたカウンターで本を広げながら調べ物をする



モバイル本棚
鑑賞を促やすことを目的とする。
子どもミュージアム全体へ波及する。

カウンター
※機能・規模要確認

■こもれき研究室 平面図 1:60

こどもミュージアムで体験した内容や、総合展示室で興味をもったことなどをより深く学べたり、調べたりすることができるゾーン。
各種のワークショップやイベント、講座、打ち合わせなど、多目的に活用できる。

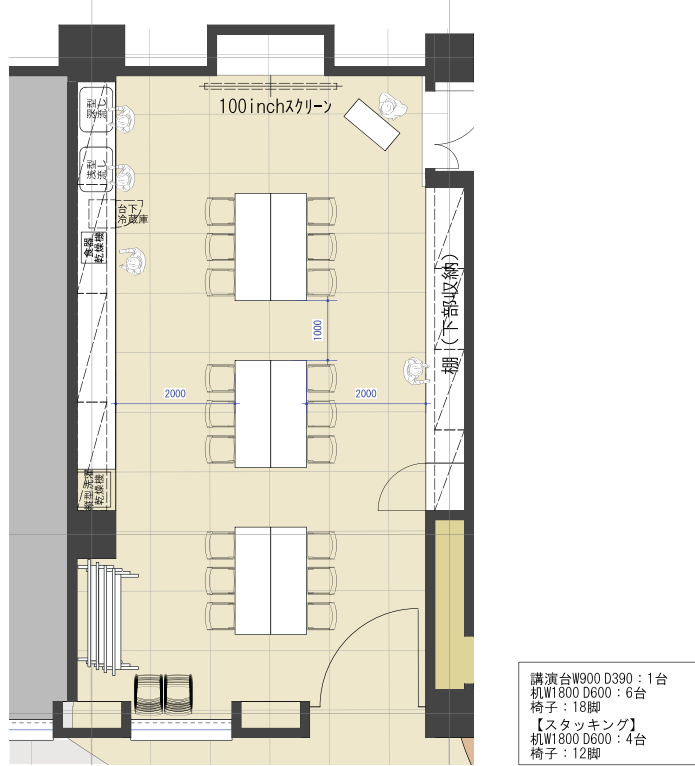
① 3名掛けテーブル

A. クラシルーム型（講義）
定員：30名



2名掛けor 3名掛けテーブル...確認中

B. アイランド型（WS）
定員：18名

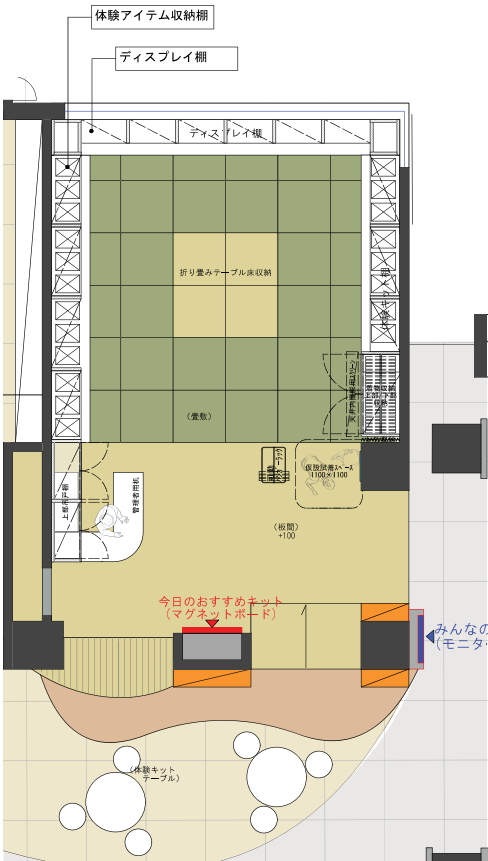


松戸市立博物館 展示リニューアル

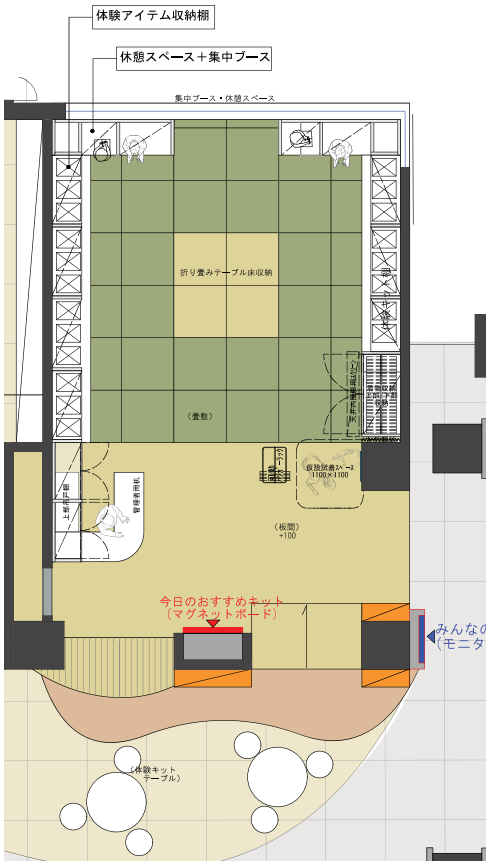
2025. 02. 07

■ブレイルーム 平面図 1:60

靴を脱いでくつろぎながら体験できるゾーン。車いすの利用にも配慮して、畳敷きのエリアのほか板間のエリアを設定する。



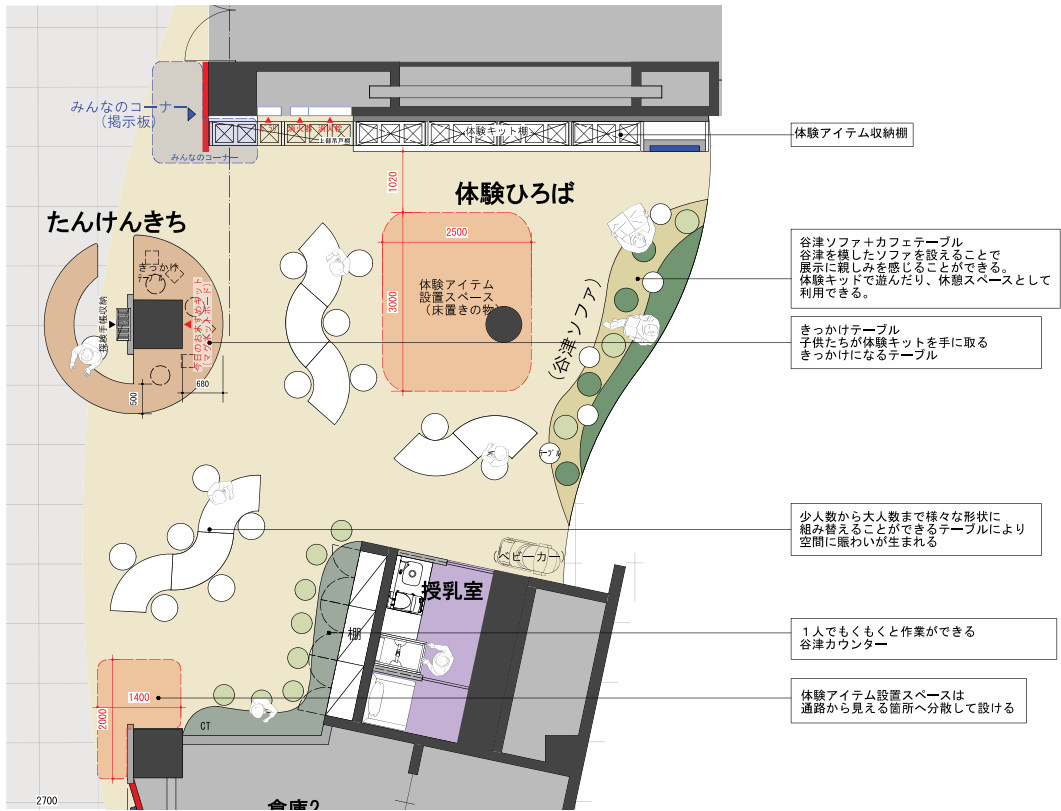
A. ディスプレイ棚案



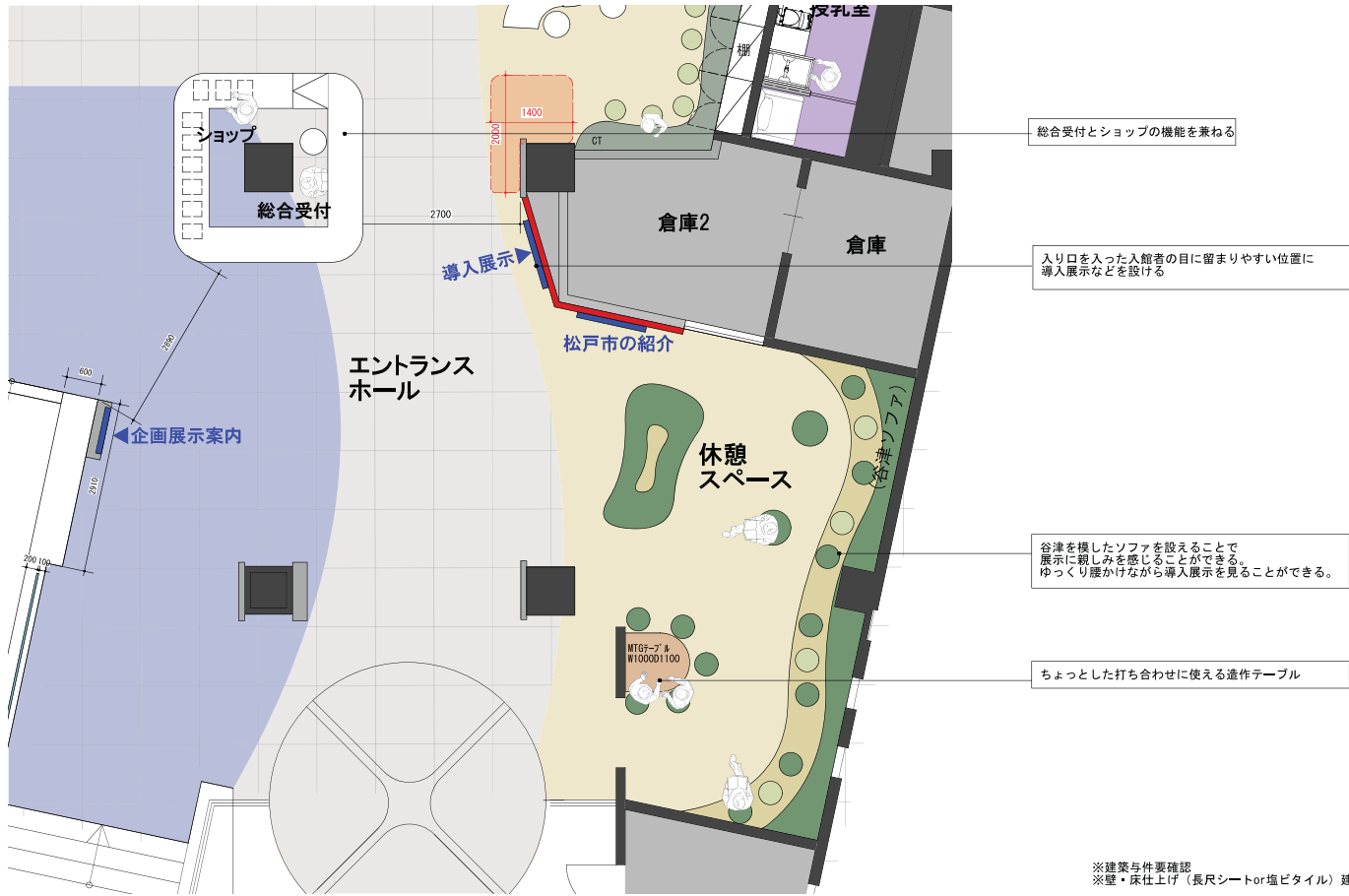
B. 休憩スペース+集中ブース案

■体験ひろば 平面図 1:60
自由に手に取って遊ぶ、体験展示が並ぶ体験ゾーン。写真映えする空間とし、利用者によるSNSなどでの情報拡散をねらう。

C. 組み合わせテーブル+ベンチソファ
様々な組み合わせが可能なテーブル。壁面沿いにベンチソファを設えることで休憩スペースとしても機能。



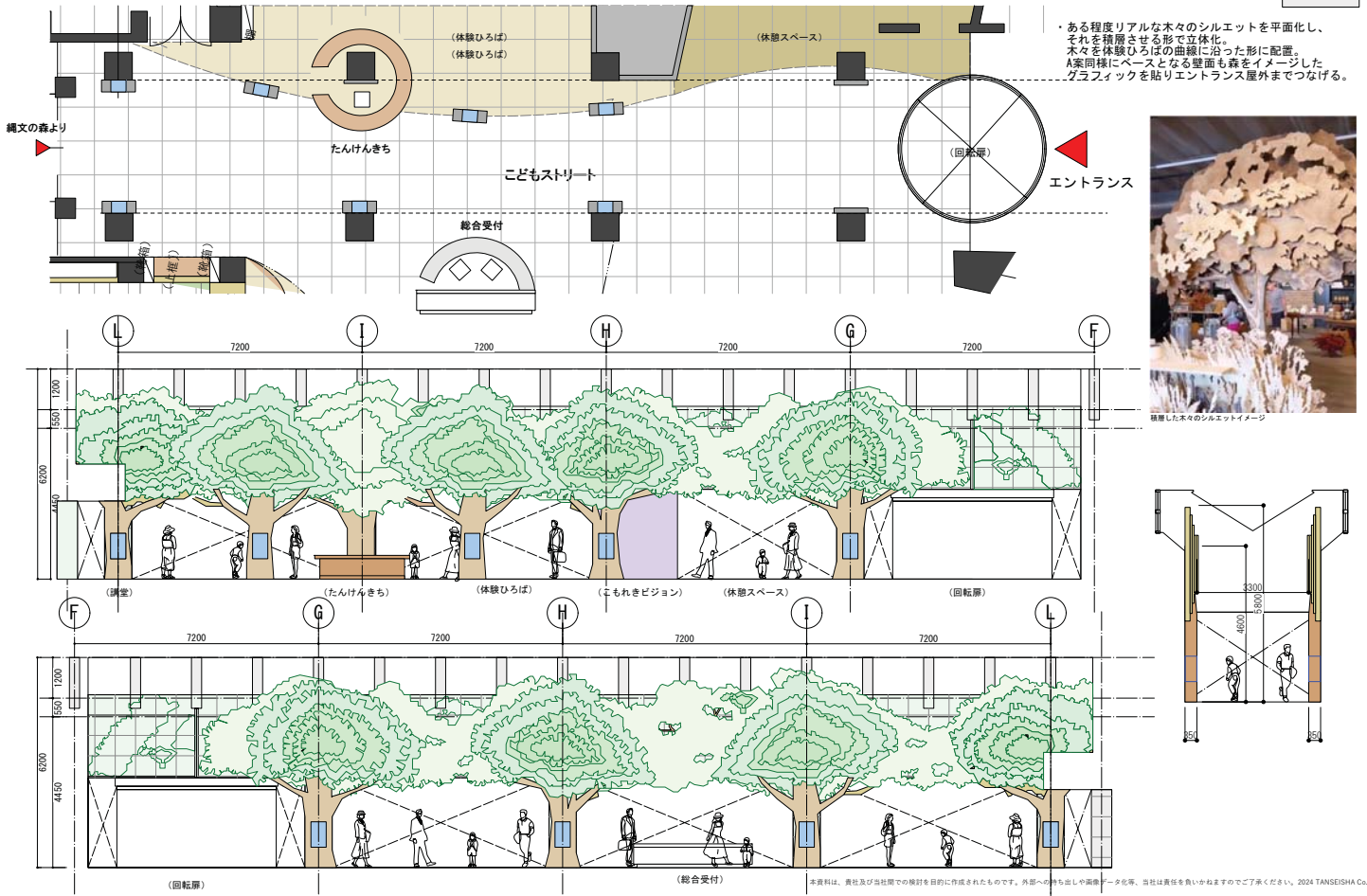
■休憩スペース+総合受付 平面図 1:60
館内滞在中にゆったりと腰掛けることができる休憩スペース。お年寄りや子連れ家族でも快適に過ごすことができる。



※建築と件要確認
※壁・床仕上げ (長尺シートor塩ビタイル) 建築工事想定

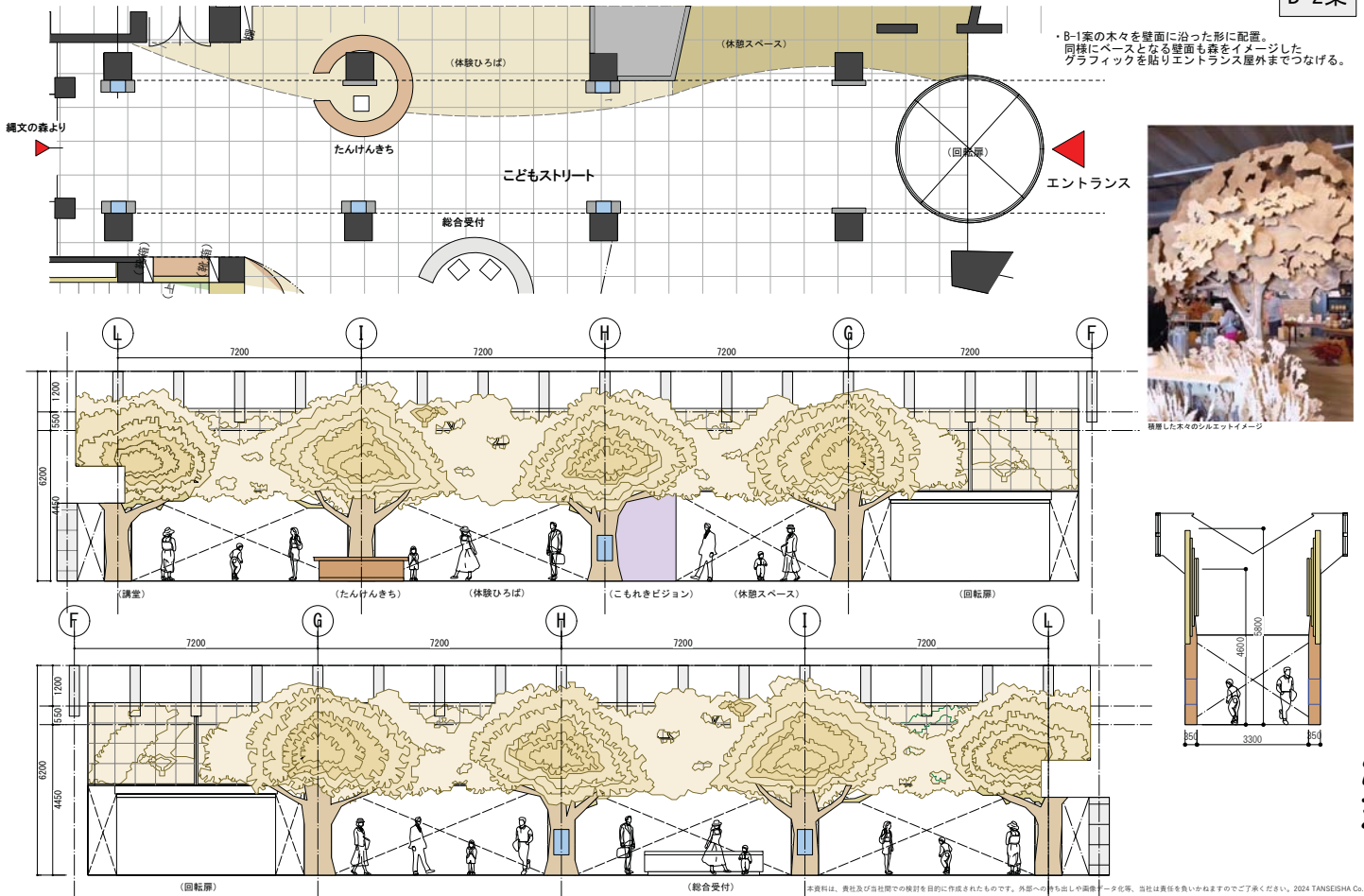
■こどもストリート 木立演出検討案

B-1案



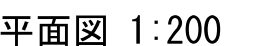
■こどもストリート 木立演出検討案

B-2案



総合展示室の整備方針（展示）

- ・これまでと同様に、時系列に沿った、いわゆる通史型の展示を踏襲する。
- ・現在の動線はわかりにくとの課題があり、通史にそった一方通行型の動線に変更する。
- ・実物資料の乏しい時代については模型やレプリカなどを製作し補完する。
- ・縄文の森ジオラマと常盤平団地の再現については、位置や規模などを既存の状態を維持しつつ活用する。
- ・ウォールケースや可動ケース、ピックアップレールなどを配置し展示替えが容易な設備とする。
- ・既存の模型は改修を施し有効活用する。
- ・デジタル機器などを活用し、展示したい情報量の整理や、来館者の属性にあわせた情報提供のありかたを検討する。
- ・インクルーシブの視点に配慮し、より観覧しやすい展示環境の整備を検討する。



■主題展示室ゾーニング動線図【ラフ検討案】

主題展示室の整備方針（建築）

- ・照明についてはLEDに変更、配線ダクトを配置する。
- ・**床、壁、天井の仕上材は撤去し展示に合わせて再整備を行う。**
- ・**建築仕上げや展示レイアウト変更に伴い、各種設備の調整を行う。**
- ・**来館者向けの公衆無線LANを整備する。**

主題展示室の整備方針

- ・テーマごとに館蔵資料を中心とした実物展示を行う（可変型）テーマは考古、歴史、民俗、多目的の4つ。
 - ・多目的展示室では新蔵資料の紹介や、ミニ企画展・企画展示と連動した展示など検討。
 - ・展示替えを前提とした可変性の高い展示設備を整備。
 - ・展示室出入口付近では、各室の展示が顔出しする展示を行う。（展示ケース・グラフィックなど配置）
- 想定される必要な展示設備
ウォールケース（**エアタイトケース、自然循環型**）
展示台 ピクチャーレール、映像設備、ライティングレール、セキュリティ用の扉

