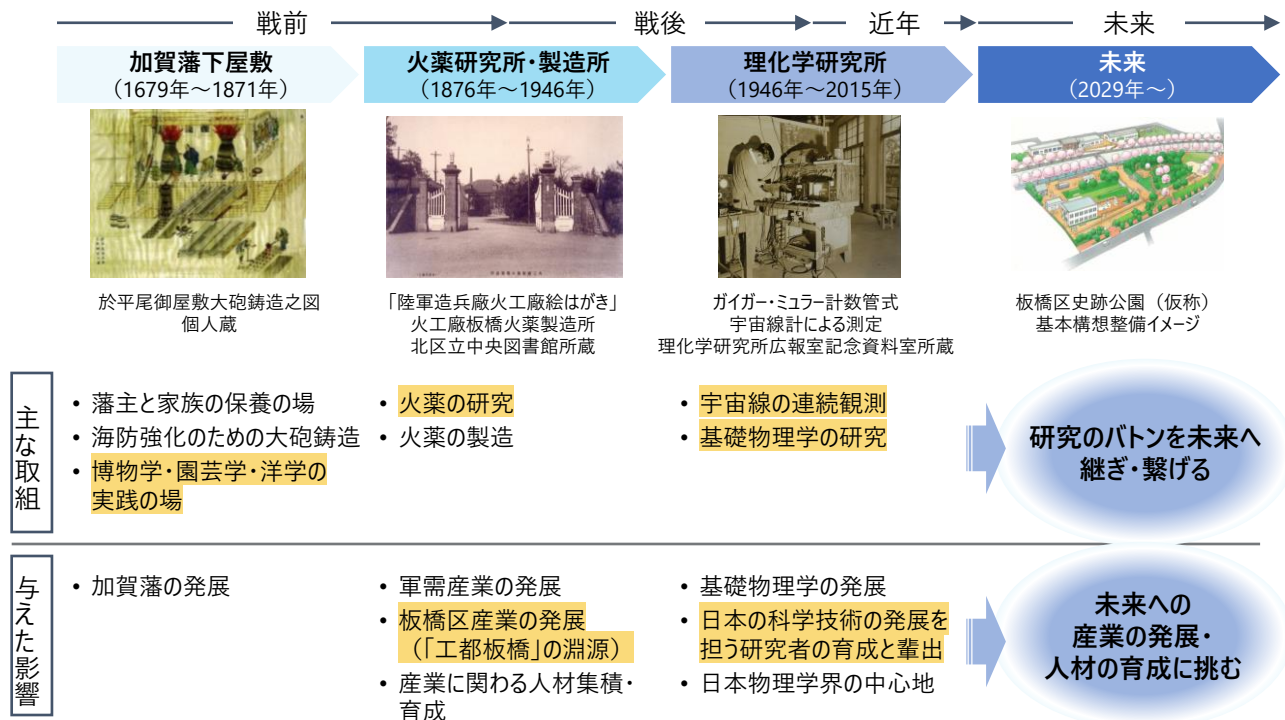


第3章 基本計画の全体像

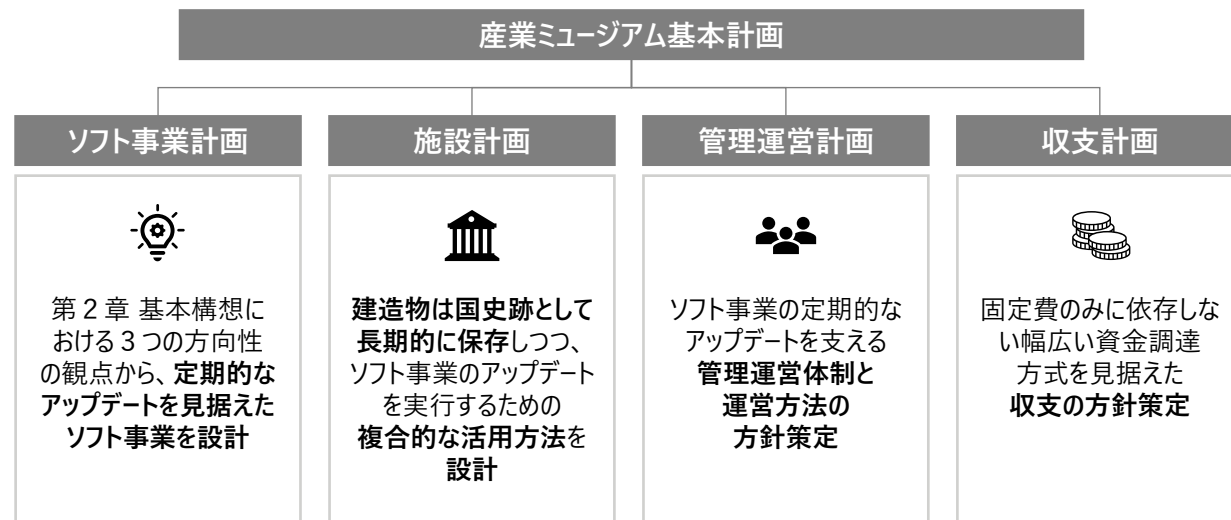
(1) 本構想・計画の方向性を導くストーリー

加賀地域で戦前・戦後・近年まで紡いできた歴史と、その歴史に紐づく板橋区産業の発展や先進的な科学技術研究等の有形・無形の創造の軌跡こそが産業ミュージアムを取り巻く資源・価値であると捉えていく。



(2) 基本計画の全体像

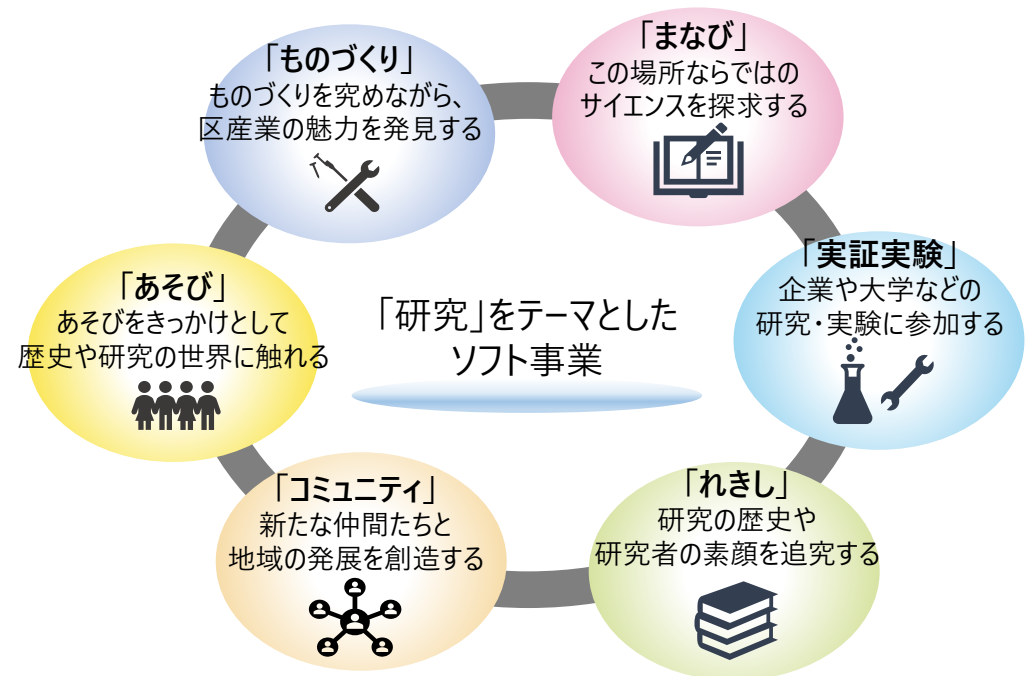
基本理念である「板橋の産業ブランドを向上させるとともに、次世代の産業を担う人材や理系人材を育む拠点とする」を念頭に置きながら、施設利用者に対して訪れるたびに新たな気付きを与え、産業ミュージアムが進化し続ける場所となるよう、①ソフト事業計画・②施設計画・③管理運営計画・④収支計画を策定する。



第4章 ソフト事業計画

(1) 6つのソフト事業の展開

左記の「本構想・計画の方向性を導くストーリー」で示したとおり、「研究のバトンを未来へ継ぎ・繋げる」「未来への産業の発展・人材の育成に挑む」ことに着眼しながら、「研究」をテーマとしたソフト事業を展開していく。



(2) 3つの方向性・主要機能との関係性

第2章の基本構想で設定した産業ミュージアムの方向性・主要機能に対するソフト事業の関係性を以下のとおり整理する。



第4章

ソフト事業計画

（3）6つのソフト事業の概要と具体的なアイデア

ソフト事業概要		事業アイデア		
ものづくり 	板橋区を中心とした産業と技術に触れ、未来を考える事業 ➤ 主に小中学生を対象に区内外事業者による体験型のものづくり展示や、ワークショップを開催する ➤ ものづくり人材の育成につなげる			
	小中学生、保護者、ものづくりに関心が高い区内外の住民	産業・ものづくり企画展示 探求心を育み、ものづくりの楽しさを体験することに重点を置いた企業等との連携による展示 区内外事業者	ものづくりワークショップ ものづくりの原点を知り、手作業やアナログの技術に触れることで、ものづくりへの理解を深める体験 区内外事業者	ファクトリーツアー 企業や工場等を見学し、ものづくりの現場を間近に見ることで、製品に込められた想いなどを理解する 区内外事業者
まなび 	次世代のトップ理系人材となり得る子どもたちが学べる事業 ➤ 理系人材の育成プログラムやアントレプレナーシップ教育などのプログラムを展開する ➤ 理系への関心が高い小中学生を対象に、ハイレベルな理系知識或いは探求の機会を提供し、トップ理系人材の育成につなげる			
	小中学生、保護者、	科学の不思議、学習・体験 子どもたちの「なぜ？ どうして？」といった好奇心を呼び起こす不思議な現象を科学的に探究するワークショップ 区内外事業者、研究機関等	トップ理系人材の育成プログラム トップ理系人材向けセミナー、テーマ設定による探究活動、物理オリンピックとの連携事業の展開 大学・研究機関等	アントレプレナーシップ・探究機会の提供 大学・研究機関や起業家等によるワークショップ等により、アントレプレナーシップ醸成やSTEAMへの意欲喚起 大学・研究機関等
実証実験 	企業や大学・研究機関、さらには子どもの実証実験の拠点としての事業 ➤ 施設利用者が楽しみながら参加できる参加型の実証実験の場として整備する ➤ 新技術や研究のモニタリングなどが行える場とする			
	小中学生、区内外事業者、大学・研究機関	新技術や新製品の実証実験体験 企業や大学の新技術や新製品の実証実験を展開。利用者参加型の体験を通じた実験の場 区内外企業、大学、研究機関等	子ども発明ラボ事業 「いたばし未来の発明王コンテスト」とのタイアップイベントの開催。子どもたちの研究内容やアイデアの実証実験の場 区内外事業者、大学・研究機関	
れきし 	産業遺産を保存・展示するだけでなく、「学びの場」として活用する事業 ➤ 建造物に残る火薬製造所時代の遺構や、宇宙線・基礎物理学の研究、また研究者たちについて施設利用者にわかりやすく伝えるための展示を行う ➤ 当地の歴史や区産業の歴史を継続して調査し、日々進化する展示を行う			
	歴史・遺構ファンや観光客、地域住民	遺構・建造物の展示 レール跡などの遺構、建造物の構造の改変理由や建具の解説等の展示 研究機関	研究活動の軌跡の展示 宇宙線研究の歴史をはじめとした、理化学研究所の研究者や研究成果についての展示 研究機関、XR事業者等	歴史研究セミナー 旧板橋分所における研究の歴史や、近代産業史に関する継続的な研究について、セミナーなどを通じて発信 研究機関
コミュニティ 	「ひと」と「ひと」がつながり文化が生まれる事業 ➤ 企業と企業、研究者や地域がつながることを目的として、地域の発展につながる事業展開を行い、交流を生み出すことでイノベーションを後押しする			
	地域住民	コミュニティラウンジ事業 施設利用者が交流できるラウンジスペースを設置。施設企画・利用者企画による交流イベント 飲食事業者等	コミュニティファーム事業 農を通じたコミュニティの醸成や、企業、大学等と連携した食と農に関する事業展開や研究等を行う。 農業法人等	交流ワークショップ 区民・施設利用者・企業・大学等で、産業ミュージアムから発信するまちの発展につなげるワークショップ 地域コミュニティ等
あそび 	子どもたちがのびのび遊べる事業 ➤ 公園内に立地する特性を活かし、遊びの要素を提供することで、継続的な施設利用者を生み出す ➤ 遊びにも研究や実験の要素を加えていく			
	幼児～小学生低学年、保護者	乳幼児キッズスペース事業（知育研究の場） 親子で過ごせる乳幼児向けスペース。知育玩具・絵本など研究者・企業とコラボした知育研究 飲食事業者、出版業者等	あそびを軸にした体験展示 地域のボランティアが“あそびの案内人”となり、あそびを学びや発見へと導く低年齢向け科学体験 教育関連事業者等	