

大テーマ	中テーマ名	概要	小テーマ名	想定される展示手法				
				実物資料 レプリカ	マネキン・ジオラマ・模型	体験等・その他		
【共通事項】 ※各大テーマ・中テーマ毎に展示サイン　小テーマごとに、解説グラフィック/文字パネルが配置される。 ※ 展示手法中　のぞきケースは1500×800mm程度の平型を基本とする。ただし、展示する資料に応じて選択することも可能とする。 ※「展示台＋カバー」　の大きさは幅1500×奥行800mm程度を標準とする。長方形とすることを規定するものではなく、実際の展示資料に応じて形状は変更する。 ※ 展示台上に資料への接触防止を目的としたカバーを設置する。材質は問わないが、展示の鑑賞を妨げない配慮をすること。□ ※ ここで示すテーマ構成はすべて実現するものとするが、 展示手法については、あくまでも一例であり、運営側にとって管理のしやすさが向上するものや、来館者にとってより魅力的な展示となるものなど、記載にない展示手法についても積極的な提案を期待している。								
I　貝塚ムラとくらし　ー縄文の人々ー	I -01　縄文人のすがた	・導入部分として、衣服、装身具を身に着けた縄文人の姿を提示する。各テーマの代表的なものを身に着けて、各小テーマへのナビゲーションの役割を持たせたい。	I -01-01　縄文人の体格・服装・装飾	・実物資料 耳飾 垂飾 貝輪 等 各種数点～十数点程度 →展示台＋カバー　2～3台 高床行灯ケース　1台	・マネキン 装身具のレプリカを身に着けたマネキン2人程度	・ハンズオン用レプリカ ・フォトスポットとして対応		
	I -02　縄文の装い	I -01と連携し、縄文時代の装身具を種別ごとに複数展示し、推定される社会的な背景を交えて紹介する。	I -02-01　頭飾					
			I -02-02　耳飾					
			I -02-03　腕飾					
			I -02-04　腰飾					
			I -02-05　垂飾					
	I -03　縄文の四季と生業	加曽利での定住生活を支えた、生産基盤・生業について、季節単位でジオラマと関連する遺物を展示 四季に応じた多様な資源を利用した生活の様子を提示する。	I -03-01　潮干狩り(春)仮	・実物資料 関連遺物 →展示台＋カバー　4台	・マネキン 1人～2人 ・ジオラマ テーマ:春、潮干狩り・鍋料理 縮尺:原寸 2m×2m程度で人物1～2と情景の復元 関連する実物資料の展示	・フォトスポットとして対応		
			I -03-02　漁り(夏)仮		・マネキン 1人～2人 ・ジオラマ テーマ:夏、漁り　網漁・刺突漁 縮尺:原寸 2m×2m程度で人物1～2と情景の復元 関連する実物資料の展示			
			I -03-03　木の実の採集(秋)仮		・マネキン 1人～2人 ・ジオラマ テーマ:秋、木の実の採集・貯蔵・調理 縮尺:原寸 2m×2m程度で人物1～2と情景の復元 関連する実物資料の展示			
			I -03-04　狩り(冬)仮		・マネキン 1人～2人　＋　イヌ1頭 ・ジオラマ テーマ:冬、狩り　追い込み・弓矢・陥穴・解体 縮尺:原寸 2m×2m程度で人物1～2と情景の復元 関連する実物資料の展示			
	I -04　動物資源の利用	I -03と連携し、主に標本類と関連遺物を展示 縄文人の食を支えた動物資源について、実際に拡大鏡などで調べながら学ぶ。	I -04-01　海産資源の利用	・貝層断面　剥ぎ取り (実物またはレプリカ) 1m×2m程度　×3枚(立面) ・実物資料 遺物(土器片・錘　骨角器・漁労具) 標本類(貝類(遺跡出土・原生)・魚骨(遺跡出土・原生) →展示台＋カバー　1～2台	・観察用拡大鏡 ・ハンズオン用レプリカ 漁網・ヤスなど	・ハンズオン用レプリカ 漁網・ヤスなど		
			I -04-02　森林資源の利用	・実物資料 遺物(石鏃等) 標本類(動物骨(遺跡出土)) →展示台＋カバー　1～2台			・動物剥製または復元模型 (シカ・イノシシ)	・観察用拡大鏡 (デジタルでも) ・ハンズオン用レプリカ 弓矢など
			I -04-03　人骨の食性分析 (縄文の食　等　タイトルを考慮)	・復元模型 食材サンプル				

大テーマ	中テーマ名	概要	小テーマ名	想定される展示手法		
				実物資料 レプリカ	マネキン・ジオラマ・模型	体験等・その他
	I-05 植物資源の利用	I-03と連携し、主に標本類と関連遺物を展示 縄文の森の環境と、植生分析や炭化種子・種子圧痕の分析から みえた定住型集落周辺の環境や資源利用のあり方や有用植物の 管理について紹介する。木製品・編組成品も展示する。 レプリカ法や拡大鏡などで調べながら学ぶ	I-05-01 木の実の利用と編物	・実物資料 遺物(編物の痕のある底部土器片) 標本類(種実(遺跡出土)) →展示台+カバー 1台 ・復元模型 シリコンによる型取り標本 編組製品(あみかご 等) →展示台+カバー 1台		・観察用拡大鏡 圧痕観察に利用 (デジタルでも) ・ハンズオン用レプリカ 磨石と石皿 あみかご
			I-05-02 木の実を加工する道具	・実物資料 遺物(磨石と石皿) 標本類(堅果類(遺跡出土・現生)) →展示台+カバー 1台		
			I-05-03 種実と圧痕	・復元模型 圧痕のシリコンレプリカ →展示台+カバー 1台		
			I-05-04 森林の管理(仮)	・実物資料 遺物(石斧) → のぞきケース 1台 ・柄をつけた石斧		
	I-06 イヌと縄文人	・縄文人にとってイヌが大切なパートナーであったことを埋葬例 等から読み説く。	I-06-01 イヌと人との関係	・実物資料 出土獣骨(イヌ) → のぞきケース 2〜3台	復元模型 イヌ1〜2頭	
			I-06-02 イヌの復元			
	I-07 くらしを支える道具・技術	土器・石器・骨角器といった縄文時代の道具と、製作、使用に関 わる技術を解説する。再利用を繰り返し有効利用される石材な どを通し、循環型の資源利用についても提示する。	I-07-01 土器の製作	・実物資料 (土器 深鉢4 浅鉢2 程度) 露出展示 ・復元模型 製作工程模型 (底部成形⇒粘土紐積み上げ⇒成形⇒磨き⇒ 乾燥⇒焼成) 施文原体模型		・土器の製作工程を体験できる工夫 ・原体による施文体験 粘土など
			I-07-02 石器製作・石材の利用	・実物資料 遺物(石器 剥片石器・礫石器各種) 標本(各種石材) → のぞきケース 露出展示 ・石器製作技術復元模型 (原石⇒石核整形⇒剥片採取⇒器種加工) →展示台+カバー	使用方法(樹木伐採)がわかる模型 or ジオラマ 1m四方 高さ2m程度	・剥片剥離工程模型 ・ハンズオン用レプリカ 木製柄装着・打製石斧
			I-07-03 骨角器・歯牙製品	・実物資料 遺物(石器 剥片石器・礫石器各種) 標本(各種石材) →展示台+カバー 1台 ・製作技術の復元模型 (素材の下処理(軟化处理)、切断・分割、整 形) →展示台+カバー 1台		・ハンズオン用レプリカ

大テーマ	中テーマ名	概要	小テーマ名	想定される展示手法		
				実物資料 レプリカ	マネキン・ジオラマ・模型	体験等・その他
	I-08 ムラの建物、住まいと家族	各時期に応じた、竪穴住居の種類や構造、掘立柱建物跡について紹介する。	I-08-01 竪穴住居の構造		・竪穴住居の構造模型 縮尺： 1/10～ 大きさ： 0.6×0.6m 早期 ×1 方形(前期) ×1 円形(中期) ×1 柄鏡形(後期) ×1 方形(後期・晩期)×1 張出付(後期・晩期) ×1 計6	・ハンズオン 組み立て模型など
			I-08-02 竪穴住居の種類と変遷			
			I-08-03 集落の構造			
			I-08-04 家族構成			
	I-09 ムラ・里・海	ムラとその周辺との関係など、環境面を中心に述べる。	I-09-01 ムラの周辺		ジオラマ 1/200～300程度 模式的に、周辺環境も含める 2m×2～3m程度	
			I-09-02 海とムラの間			
			I-09-03 縄文時代の交易 生活物資の運搬と交換	・実物資料 遺物(土器・石器・石材) →展示台＋小ケース 1台		
	I-10 定住生活の証拠	旧石器時代から縄文時代前半までの遺構・遺物の出土状況から、定住化とともにゴミ問題が始まったことを提示する。	I-10-01 定住生活とゴミ問題		竪穴住居廃絶からゴミの廃棄 モデル	
	I-11 埋葬と縄文人	縄文時代の墓制と出土人骨についての紹介。副葬品など。	I-11-01 千葉県墓制の特徴	・実物資料 出土人骨 2体程度 → 行灯ケース or のぞきケース	・遺構レプリカ 人骨集積 大きさ1m×1m程度 ・廃屋墓模型 縮尺： 1/10～ 大きさ： 0.6×0.6m	AR・VRコンテンツor プロジェクションマッピング 廃屋墓 立体模型と映像オーバーレイ
			I-11-02 葬法のあれこれ	・病変・損傷部位 (出土人骨orレプリカ) → 小ケース		
			I-11-03 人骨からわかること	・土器棺 2点 副葬品 → 露出展示 → 小ケース		
	I-12 いのりと縄文人	中心に大型住居の復元模型を設置。 縄文時代のいわゆる祭祀遺物を中心に展示し、ここまでの展示の内容を踏まえて、精神面から見える縄文社会について問いかける。	I-12-01 祭祀・儀礼の場		・構造模型 112号住居復元模型 建物の屋内空間の復元 縮尺:1/10 大きさ:2m×2m	AR・VRコンテンツor プロジェクションマッピング 構造模型への映像オーバーレイ
			I-12-02 土偶	・実物資料 遺物(土偶・土版・石棒・石剣) 小型資料中心に150点程度		
			I-12-03 土版	→ 高床行灯ケース・平形ケース 展示台＋カバー 3台 複数		
			I-12-04 石棒・石剣			
			I-12-05 異形台付土器	・実物資料(指定文化財) → 高床行灯ケース 1台		
			I-12-07 儀礼で供犠された動物たち	・実物資料 遺物(土器 その他) 小型資料中心に50点程度		
			I-12-09 その他 － 「第二の道具」	→ 平形ケース 展示台＋小ケース 2台		
	I-13 縄文の社会	石材の移動などから、広域での縄文時代の社会を提示する。 中期の大型環状集落とその終焉、後期集落のありかた、墓制の変化と祭祀遺物の隆盛、環状集落の分節構造、双分制・半族、双系制から母系制社会、トーテムなど、縄文時代の社会に関するトピックを扱う	I-13-01 縄文時代のモノの移動 生活物資の運搬と交換	・実物資料 遺物(土器・石器・石材) →展示台＋小ケース 1台		
			I-13-02 縄文時代の社会構造		・社会構造モデル 縄文中期 → 後期 の社会の変化	・映像展示 ストーリー仕立てのアニメーション

大テーマ	中テーマ名	概要	小テーマ名	想定される展示手法		
				実物資料 レプリカ	マネキン・ジオラマ・模型	体験等・その他
Ⅱ 縄文文化と社会の変化－貝塚から見る地域の特性－	Ⅱ-01 房総の地形と縄文文化	房総半島の地形ジオラマとプロジェクションマッピングにより、台地、丘陵、低地、房総半島の3大水系や貝塚の分布、中テーマⅡ-2～5で扱う遺跡の分布などを表示する。	Ⅱ-01-01 三大水系	・解説グラフィックス・各時期の変遷	・プロジェクションマッピング 「房総半島 遺跡分布プロジェクションマッピング」 ジオラマスクリン 大きさ：1/50,000想定 3m×2m程度	プロジェクションマッピング コンテンツ 「3大水系」・「2つの古道」・「貝塚の発
			Ⅱ-01-02 下総台地と二つの古道			
			Ⅱ-01-03 貝塚発達の条件			
	Ⅱ-02 縄文文化のあけぼの－縄文時代草創期から早期－ およそ10,000年前～	縄文時代は、16,000年前にはじまるが、肉食と遊動の生活はまだまだ続いたこと、土器の利用が広まったのは約10,000年前、東京湾や現在の利根川・鬼怒川などの深い谷川に沿って細長い海域が形成され貝塚も現れること、まだ魚貝類の利用が始まっていないことについて解説。	Ⅱ-02-01 縄文時代の始まりと縄文海進	・実物資料 遺物(土器・石器等) → 土器 展示台＋小ケース 1台分 → 石器		プロジェクションマッピング コンテンツ ・遺跡分布 ・縄文海進
			Ⅱ-02-02 初期貝塚			
			Ⅱ-02-03 旧石器時代とのちがい＝雑食化			
	Ⅱ-03 新しい資源の活用－縄文時代早期から前期－ およそ7,000年前～	竪穴住居跡も次第に増えるが、多くの遺跡では炉穴は広い範囲に分散するのが普通であり、遊動生活が中心であったこと、ただし、著しく重なりながら大規模に展開する例が現れることからみられる生活のあり方について解説する。	Ⅱ-03-01 早期後葉	・実物資料 遺物(土器・石器等) → 土器 展示台＋小ケース 2台分 → 石器他		プロジェクションマッピング コンテンツ ・遺跡分布 ・三大集落群
			Ⅱ-03-02 前期から中期前葉			
	Ⅱ-04 中期大型貝塚群と内陸集落群－縄文時代中期－ およそ5,000年前から	この時期に現れる中期大型貝塚とドーナツ状の遺構分布をもつ“環状集落”について解説。 集落分布や時期別標準貝類相によるハマグリ の減少・小型化などを通し、社会のほころびについても述べる。	Ⅱ-04-01 中期大型貝塚	・実物資料 遺物(土器・石器等) → 土器 展示台＋小ケース 4台分 標本 → 標準貝類相		プロジェクションマッピング コンテンツ ・遺跡分布
			Ⅱ-04-02 大型貝塚群に隣接する非貝塚集落群の発達			
			Ⅱ-04-03 中期大型貝塚の終焉			
			Ⅱ-04-04 中期後葉の集落			
			Ⅱ-04-05 定住化			
	Ⅱ-05 後期大型貝塚とネットワーク社会の成立－縄文時代後・晩期－ およそ4,000年前から2,500年前	ひとつの水系に生産活動の内容が異なるムラが群をつくる特徴や、広域に分散するさまざまな資源を共同利用するシステムと、社会の継続性について解説する。	Ⅱ-05-01 後期前葉	・実物資料 遺物(土器・石器等) → 土器 展示台＋小ケース 4～5台分 標本 → 標準貝類相 石棒・土偶・耳飾り・動物型土製品 祭祀遺物・獣骨 (引き出し式のケースなども想定)		プロジェクションマッピング コンテンツ ・遺跡分布
			Ⅱ-05-02 後期中葉から晩期前半			
			Ⅱ-05-03 晩期後半			
Ⅲ 貝塚を知る－より広く、私たちの時代へ－	Ⅲ-01 列島各地の貝塚と縄文文化の多様性	貝塚集中地帯のおもな貝塚の内容から、日本の自然と縄文文化の多様性を伝える。 各地の貝塚から復元した縄文時代の鍋料理のサンプルを展示し、列島各地の貝塚の個性を提示する。	Ⅲ-01-01 縄文時代の貝塚分布	(地形模型による解説)	・日本地図 地形模型 縄文時代の貝塚分布 各地の主な貝塚位置 3m×2m程度 ・食品サンプル (特徴的な土器で煮ている鍋料理 深鉢(鍋)×1 浅鉢など(盛付)×1) ×6セット程度	
			Ⅲ-01-02 列島各地のおもな貝塚	展示台＋小ケース3～4台 標準貝類層 ＋ 特徴的な遺物土器など (2～3か所につき展示台1台程度)		

大テーマ	中テーマ名	概要	小テーマ名	想定される展示手法		
				実物資料 レプリカ	マネキン・ジオラマ・模型	体験等・その他
Ⅲ 加曽利貝塚の魅力	Ⅲ-02 弥生時代以降の貝塚	弥生時代以降の貝塚の存在や分析結果から、多様な海・山の食材の利用が縄文時代にはじまり、今日の和食文化にまでつながっていることを伝える。	Ⅲ-02-01 動物との関わりを受け継いだムラ	・実物資料 遺物・レプリカ・標本(標準貝類層) → 露出展示・ 展示台＋小ケース 2～3台	・弥生時代の饗食サンプル ・木簡 レプリカ 食品サンプル	
			Ⅲ-02-02 鬼高遺跡と上ノ台遺跡			
			Ⅲ-02-03 古代印旛郡の集落遺跡			
			Ⅲ-02-04 中・近世のムラや城郭に運ばれた貝	・実物資料 遺物・民俗資料・レプリカ・ → 露出展示(1m超の大型資料あり) 径1.5m程度のスペース必要 → 展示台＋小ケース 1台 絵画・写真資料(複製) → 壁面・パネル等掲示	・映像展示 記録映像など	
			Ⅲ-02-05 近世から昭和のむき身文化			
	Ⅲ-03 世界の貝塚	各地の貝塚の特徴と、最新の研究成果を紹介する。東京湾東岸の大型貝塚群のように、内陸部に集落型の貝塚が集中する例はほかに見られない。大きな貝塚は海岸線につくられた加工場型の貝塚であることを示す。	Ⅲ-03-01 北欧の貝塚	・実物資料 標本？ 標準貝類層 → 展示台＋小ケース 1～2台 → 壁面・パネル等掲示		
			Ⅲ-03-02 北アメリカの貝塚			
			Ⅲ-03-03 アジアの貝塚			
	Ⅳ 加曽利貝塚の魅力	Ⅳ-01 加曽利貝塚の立地と千葉市内の貝塚	加曽利貝塚の立地、周辺地形と、千葉市内の貝塚の分布を説明する	Ⅳ-01-01 加曽利貝塚の立地	(地形模型による解説)	
Ⅳ-01-02 千葉市内の貝塚分布						
Ⅳ-02 加曽利貝塚のあゆみ		現在、特別史跡となっている加曽利貝塚が近代以降どのような歴史を歩んだか、研究と史跡保存を中心に紹介する。	Ⅳ-02-01 戦前の調査と土器編年研究 1900～1950年	・年表パネルを中心として関連する資料の展示 ・実物資料 書類・調査図面・当時の機材・写真 → のぞきケース 2台～3台	加曽利貝塚 立体模型 1/150 ～200程度で、立地、形状を解説する模型 2m×1m程度	
			Ⅳ-02-02 保存運動と発掘調査 1960～1980年			
			Ⅳ-02-03 史跡整備と博物館の活動 1980～2010年			
			Ⅳ-02-04 国の特別史跡と再整備 2010年～			
Ⅳ-03 加曽利E式土器・加曽利B式土器		東京大学総合研究博物館保管資料の一部を展示。会津八一資料館所蔵の記録類、岡谷美術考古館所蔵の八幡一郎・加曽利貝塚調査日誌も借用して、調査の内容や形式設定に関わる新事実と、実物資料を展示したい。	Ⅳ-03-01 加曽利E地点・B地点発掘	・実物資料 遺物(土器 各種 5～10点程度) → 露出展示 接触防止用の措置 調査資料類 → のぞきケース 1台～2台		
			Ⅳ-03-02 加曽利E式土器			
			Ⅳ-03-03 加曽利B式土器			
Ⅳ-04 加曽利貝塚博物館と実験研究		加曽利貝塚で今日に至るまで続けられている、縄文土器製作の取り組みを、実際に作成した土器とともに紹介する。	Ⅳ-04-01 実験研究の取り組みの歴史	・実物資料 復元製作土器 → 露出展示 接触防止用の措置 展示台1台程度		
			Ⅳ-04-02 土器づくりを復元する			
			Ⅳ-04-03 遺跡を展示する			
Ⅳ-05 加曽利貝塚出土品		これまでの加曽利貝塚の調査で出土した遺物を展示する。	Ⅳ-05-01 加曽利貝塚出土資料	・実物資料		
Ⅳ-06 加曽利貝塚研究の到達点		これまでの加曽利貝塚の資料を用いた研究の成果を紹介する。最新の成果を展示に反映させるため、可変性の高い展示とする。	Ⅳ-06-01 最新の調査成果による集落の姿(仮)	・実物資料 → 露出展示 接触防止用の措置 → のぞきケース 1台～2台程度		
			Ⅳ-06-02 これまでの研究成果(仮)			
Ⅳ-07 新たな発掘と研究		2019年以降に行われた発掘調査と研究の成果を紹介する。最新の成果を展示に反映させるため、可変性の高い展示とする。	Ⅳ-07-01 令和●年度調査の成果(仮)	展示の入れ替え想定		
			Ⅳ-07-02 令和●年度調査の成果(仮)			
O ようこそ貝塚研究所へ	O-01 オープンラボ		(空白) (空白)			
	O-02 アクティブラボ	未整理の貝サンプル等を用いた分類作業などの研究作業体験と、整理済みの出土遺物や現生標本に自由に触れることのできるハンズオンを、組み合わせた構成としたい	(空白) (空白)			・ハンズオン用レプリカ ・体験用現生標本

展示計画概要 没入型展示「縄文体験空間」 展開イメージ

- ・探求型展示「加曽利ラボ」の大テーマⅠと連携し、来館者が楽しみつつ、縄文時代へのイメージを想起できる体験空間を設ける。
- ・導入部となるホール／プラザや、異なるシーンイメージとテーマを設定した体験サイトを設置する。小部屋としての演出、または1つの空間での演出にするなど、手法については提案を求めたい。

	シーンイメージ（例示）	概要	想定される展示手法
ホール／プラザ	広場 ／集落	・環状集落の中央広場あるいは加曽利ムラ／貝塚の広場をイメージした空間とし、没入型展示の導入部分として位置付ける。 ・小学校一クラス40人程度が入れる広さとする	・縄文時代後期の加曽利ムラと周辺環境を、発掘調査や研究成果を基に再現すること。 ・全天周囲または周辺視界を覆う形に星などの映像投影など、四季や昼夜の移り変わりを再現できるものとする。 ・土器・石器・装身具類ハンズオン展示・装身具レプリカ装着体験・その他、体験メニューが実施できるスペースとする。 ・小学校などの団体見学にも対応できるものとし、解説映像の投影などにも使用できるものとする。 ・映像中心のコンテンツなど大勢でも楽しめるコンテンツとすること。 ・体験を補助し、解説等を通して縄文時代への案内役となる人員として「縄文キャスト」を配置すること。

	シーンイメージ（例示）	概要	想定される展示手法
体験サイト	・貝塚 ・竪穴住居 ・森 ・川 ・海 - など	・ホール／プラザの周囲に、参加型・体験型を主体とする展示スペース「体験サイト」を配置する。 ・各体験サイトでは、設定されたシーンイメージに応じて、来館者に五感を通しての体験を提供する。	・VR／AR プロジェクションマッピング 3Dホログラムなど、新しい展示手法を積極的に取り入れること。 ・複数のシーンイメージ・コンテンツの展開を実現するものとして、1つの室内で投影内容を架け替えるなどの手法も採れるものとする。 ・シーンイメージについてはすべての実現を求めるものではなく、また内容もこれに限定するものではない。 ・縄文の体験をインタラクティブなコンテンツを通じて実現すること。 ・楽しみながら学べる空間、来館者が何度でも体験したくなる仕掛けとすること。 ・映像・画像等のコンテンツ内で考古学等学術分野に関わる部分については、市の監修を受けること。

展示計画概要

史跡ガイダンス イメージ

基本機能	内容	展示内容	展示品・什器（例示・案）
コアエリアの案内	・はじめて訪れる利用者に対して、コアエリアの全体像を示し、回遊を促進する。 ・加曽利貝塚の価値や特徴など、概要の紹介 ・加曽利貝塚の見どころ、所要時間別見学ルート、見学する上での注意事項などの案内 ・史跡で開催しているイベント、体験プログラムなどの案内	・大型タッチパネルディスプレイなどを用いて、博物館から史跡までのルートや見どころ、時々情報を表示する。 ・史跡・博物館周辺の立体模型により、周囲の地形イメージを伝える。	・大型タッチパネルディスプレイ ・復元模型（ジオラマ） ・チラシ用ラック
関連遺跡をはじめとした周辺エリアの案内	・周辺エリアに点在する史跡荒屋敷貝塚などの縄文時代の遺跡、都川や海辺などの加曽利貝塚と関連の深い場所の紹介 ・周辺エリアにおいて開催されるイベント、体験プログラムなどの案内。		

未来ラウンジ イメージ

基本機能	内容	展示内容
対話型展示	・展示や体験を通して感じた意見やアイデアを共有し、多様な活動や交流が展開できる場	・ハンズオン用レプリカ ・情報表示モニタ ・書棚（一般書籍） ・検索用端末 ・オンライン会議用機材一式 ・ベンチ・テーブル
レファレンス	・展示や体験を通しての学びを深め、疑問を追及できるよう、関連書籍、または博物館蔵書への検索、アクセスを可能とする。	
オンライン交流	・地域や国内外の学校・博物館・発掘調査現地見学会などを接続し、交流や発信を行う。	