

新たな海洋センター整備概要 ~ 滝川市B&G海洋センター ~ **STEAM'S + Eco**

1. 整備目的 | 事業テーマ

「体験」×「学び」×「交流」で 豊かな心を「育む」
みんなの“居場所” ~Well-Being Park~

夏季中心の海洋性レクリエーション施設から、一年を通してさまざまな体験ができる複合型施設へ
広域利用を促進し、交流人口の増加へ

2. 施設整備コンセプト

① STEAM 教育

創造力や論理的思考を養う



② SPORTS

体力の向上



③ ECOLOGY

環境を学ぶ



- ▶ 少子高齢化、人口減少、環境問題、AIの劇的な進化など、子どもたちを取り巻く環境や地域の状況は大きく変化しました。子どもたちがこれからの社会を生き抜くためには、多様な「体験」と「学び」を通して感性を高め、個性を引き出しながら「自ら考え、答えを生み出す力」を身につけることが求められています。
- ▶ 新たな施設は、誰もが利用でき、地域と子どもたちのさまざまな交流を生み出し、現代社会を生き抜くために求められる多様な力を引き出し、心と体を育成する活動拠点を目指します。

3. 整備エリアと活性化方針

● 豊かな自然(水辺)と周辺施設をつなぐ新たな拠点へ

- ▶ 新たな施設は、「池の前水上公園」の中心的位置にあることから、周辺施設との新たな相乗効果や波及効果を高めることを目指して整備を行います。

【屋外/あおぞら広場の整備】

- ▶ 遊びながら子どもの筋力などの体力向上につながる遊具や、水とふれあう遊具の導入を予定しています。
- ▶ 冬は、冬期スポーツを楽しみ、体力向上につなげるために、スケートリンクの開設を予定しています。

市民ゴルフ場
(既存周辺施設)

川の科学館
(既存周辺施設)

北電公園スロープ
(既存周辺施設)

パークゴルフ場
(既存周辺施設)

滝川ふれあいの里
(既存周辺施設)

新たな海洋センター整備エリアのイメージ図



1. チャレンジエリア / 2階

チャレンジエリアは、遊びながら工夫や失敗を繰り返し、考える力を育むための各種コンテンツを用意し、創造力、論理的思考、発想力、問題解決力、集中力などを養う場とします。

《コンテンツ導入例》

➤ ナーディーダービー

トライ＆エラーを繰り返し、一番速いオリジナルカーを制作、レースで速さを競うコンテンツ。



➤ カタミノパズル

閃きを鍵に、ブロックパズルを完成させるコンテンツ。



【機能関係図】



2. イマーシブシアター(デジタルコンテンツ) / 2階

イマーシブシアターは、学習コンテンツなどを迫力ある大画面で映像を見ながら、さまざまな学習ができる場です。また、楽しく学べるデジタルコンテンツを用意し、感性と想像力を養う場にします。

《活動例》

➤ 映像体験プログラムや映像コンテンツを通じて、さまざまな学習機会を提供

大画面で迫力のある映像体験や、障がい、性別、年齢を問わず体験できるプログラムを提供します。

また、STEAM Library などの活用を検討し、新たな学習機会の提供も計画します。



《導入例》

➤ ユビサキに咲く (コンテンツ導入例)

絵を描くのが得意な人も苦手な人も、個性的な花を咲かせることができるコンテンツを通じて、芸術への興味・関心を広げます。



3. ものづくりラボ / 2階

ものづくりラボは、簡単な工作用の道具からレーザー加工機などの本格的なデジタル加工機の導入も予定しており、「自分のつくってみたい」を「カタチ」にするための場です。探求プログラムを通じて、ものづくりから思考力や創造力を養う場とします。

《活動例》

➤ ワークショップの開催

レーザー加工機やUVプリンターを用いた作品づくりなど、イベントに合わせたプログラムを提供します。

➤ テーマから自由に想像し制作するプログラムの実施

例) 「大好きなことをカタチにしよう」

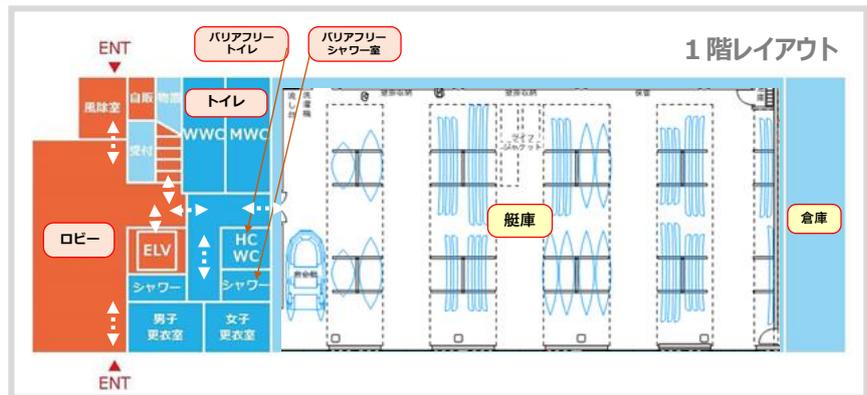
例) 「未来の滝川市をカタチにしよう」



4. 艇庫・その他共用スペース / 1階

1階の艇庫は、水上スポーツで使用するカヌーなどを収める艇庫や、バリアフリートイレ・更衣室などの共用スペースを設けます。団体で利用する場合を考慮し、施設前で行うオリエンテーションのスペースを拡大するとともに、誰もが快適に水上スポーツを楽しめる新たな海洋センターにします。

また、屋外のカヌー乗り場には、車いすを利用されている方も水上レクリエーションを楽しめるよう、安全に利用できるパラカヌーデッキの整備を行います。



➤ パラカヌーデッキ導入例



➤ カヌー体験の様子



➤ 艇庫前広場のイメージ



➤ 2階から見るラウネ川の景色