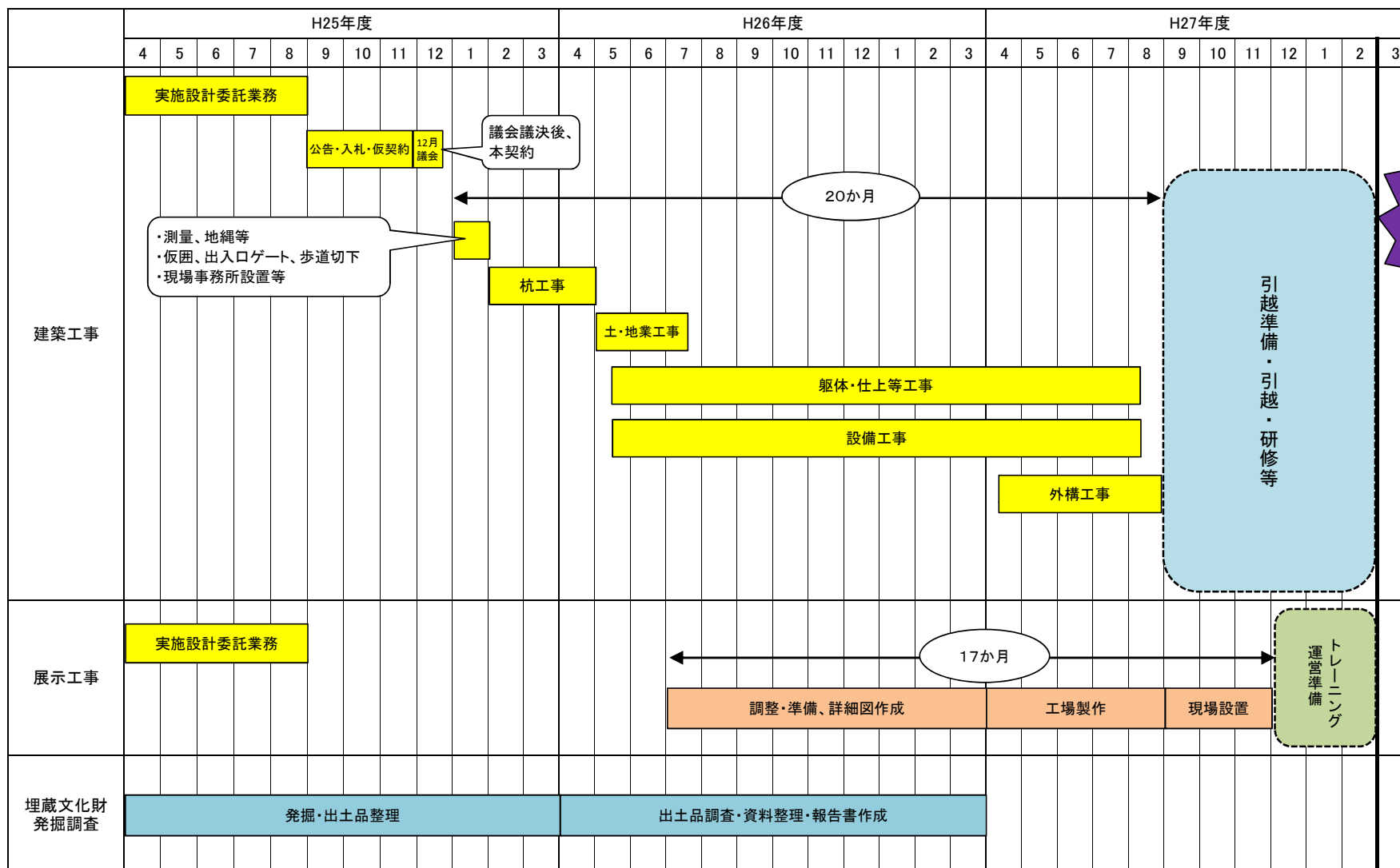
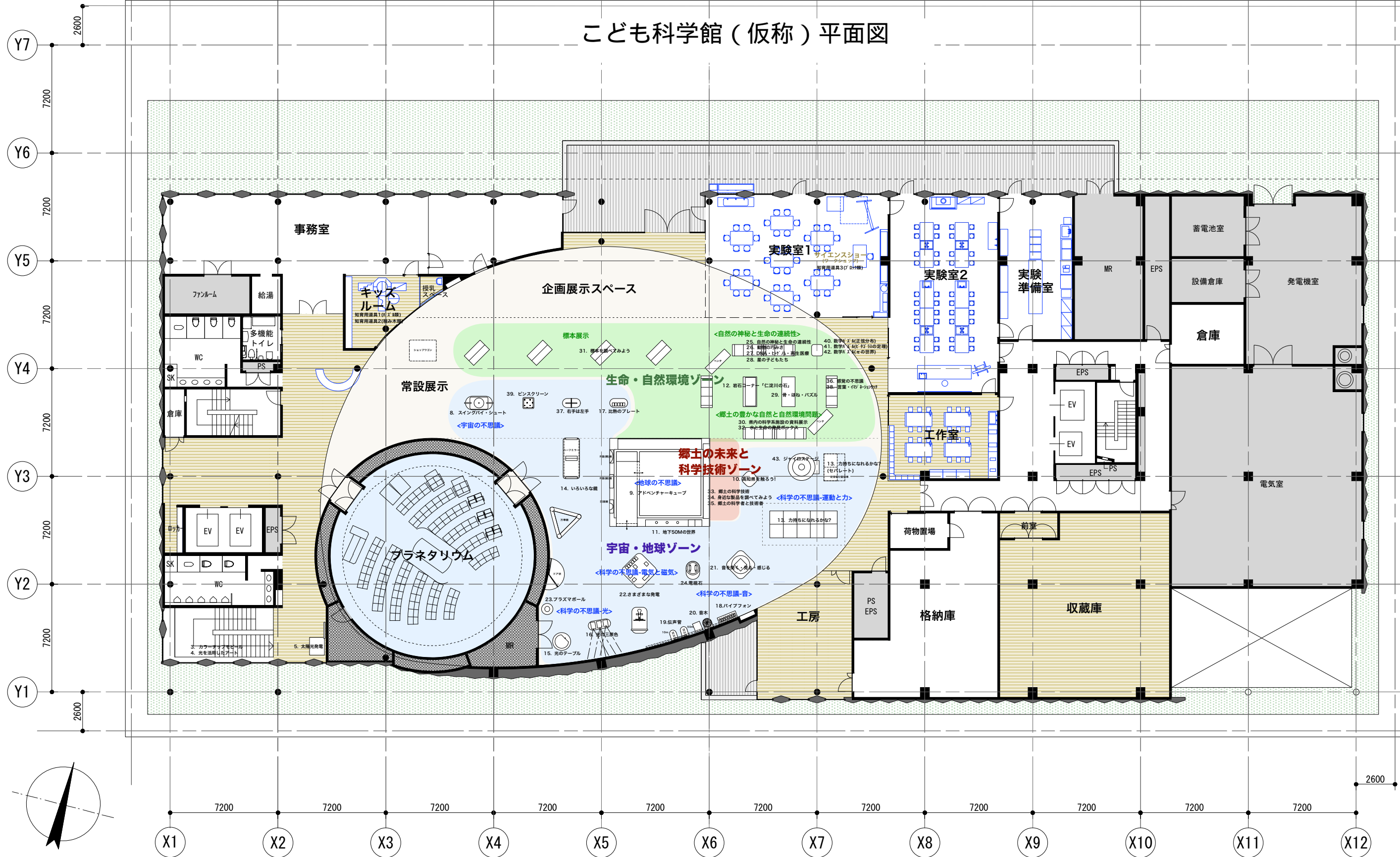


開館までのスケジュール（案）



こども科学館（仮称）平面図



こども科学館(仮称) 展示アイテム(案)

ゾーン名称等	コーナー・テーマ等	番号	アイテム(案)	形態	概要	
1Fエントランスロビー		1	ようこそ科学館へ	デジタル	・デジタルサイネージ(電子看板)で科学館や図書館情報を提供	
		2	実物資料展示	実物	・定期的な展示更新が可能なショーケースを配置し、科学館資料などを展示	
5F共用部(階段)		3	カラーチップモビール	造作	・階段の吹抜け空間を活用した展示 ・透過性のカラーチップを使ったモビールなど立体的なスタンドグラスのようなイメージ	
		4	光を活用したアート	造作	・壁面に開けられた穴に偏光フィルム等を貼ったアートの展示	
屋上		5	太陽光発電	設備	・屋上にパネルを設置し、「No22 さまざまな発電」と連動させる	
施設内		6	免震構造の見える化	造作	・免震構造を見える化して紹介	
外構		7	岩石園	実物	・外構の一部として、岩石を展示	
宇宙・地球ゾーン	宇宙の不思議	8	スイングバイ・シュート	装置	・重力場(重力が作用する空間)で曲がる星の運行を擬似的に再現した展示	
		地球の不思議	9	アドベンチャー・キューブ	デジタル	・まるで映像の中に入り込んだような感覚になるシアター ・海底へ潜ったり、室戸ジオパークなどの自然の中に飛び込むソフトを検討
	10		高知県を触ろう!	造形	・海底まで表現された高知県の地図 ・通常は見られない海底の起伏やプレートの位置を触って確かめられる ・室戸ジオパークや高知市付近の古代から現代に至る姿(地図)などについてグラフィックで紹介	
	11		地下50mの世界	実物	・こども科学館(仮称)の立地場所の地質学的な歴史について、コアサンプルを交えて紹介 ・コアサンプルの展示に併せ、地質を構成する岩石等の種類や当時の陸地部分などのマップを紹介	
	12		岩石コーナー「仁淀川の石」	実物	・「No10 高知県を触ろう!」と連携した実物資料として紹介	
	運動と力	13	力持ちになれるかな?	装置	・テコ、滑車、ギアなどを組み合わせ、ゴールまでボールを運びながら、力学を楽しく学べる展示	
		光と熱	14	いろいろな鏡	装置ほか	・万華鏡ミラー、凹凸ミラー(少し太った顔、痩せた顔が見られるミラー)、ハーフミラーなど
			15	光のテーブル	装置	・LED等の光源を使い、光の分光、反射、屈折などの実験ができるテーブル
			16	光の三原色	装置	・光の三原色(RGB)を合成する実験装置 ・光源を移動させることで、補色の実験もできる
	音	17	比熱のプレート	造形・装置	・同じ温度のものを触に触れているのに、冷たく感じたり、温かく感じたりするのはなぜかを学ぶ展示 ・表面温度の測定表示も行う	
		18	パイプフォン	装置	・カラーリングした塩ビ管でつくった大型パイプフォン ・開口部を叩くと、音階に沿った楽しい音を聞くことができ、簡単な演奏にも挑戦できる	
		19	伝声管	装置	・チューブを蛇行させたもので、ヘッドホンをかけて叩くと到達時間の差が感じとれる ・チューブの一方でしゃべるものも設置	
		20	音木(ミュージック・ツリー)	造形	・県産木材を使ったラセン階段状の木琴に球を転がして曲を奏でる ・子ども科学図書館にある展示物を移設	
	電気と磁気	21	音を聞く・見る・感じる	装置	・音の振動により、細かな砂が紋様を描く	
		22	さまざまな発電	装置	・太陽光、人力、圧電素子による発電など、さまざまな発電方法や発電量の違いなどを比較できる展示 ●太陽光発電:出力表示等 ●足漕ぎ人力発電 ●圧電素子を使った発電 ●手のひら発電	
		23	プラズマボール	装置	・ガラスのボールに手を触れると、放電する電子が手に吸収されるように動く ・子ども科学図書館にある展示物を移設	
		24	電磁石	装置	・スイッチを押すと電磁石がON状態となり、金属片等が電磁石に引き付けられる ・方位磁石を付属させることで磁界の発生を視覚化する	
	生命・自然環境ゾーン	自然の神秘と生命の連続性	25	自然の神秘と生命の連続性	グラフィック・造作	・小型ブック型グラフィック ・昆虫の複眼と超LSIの複雑な仕組みの電子顕微鏡写真を同じ倍率で比べるなど、生命が創造した形と人工的に創られた形を見比べながら、自然の神秘を学ぶ ・生命の連続性を感じとれる「種」なども紹介
			26	動物の巧みさ	グラフィック・造作	
			27	DNA・ヒトゲノム・再生医療	グラフィック・造作	
			28	星の子どもたち	グラフィック・造作	
		29	骨・ほね・パズル	造形	・人骨(レプリカ)のパズル型展示 ・骨のつき方などが分かるグラフィック等も整備し、分かりやすくする	
	郷土の豊かな自然と自然環境問題	30	県内の科学系施設の資料展示	実物	・各施設を紹介する資料などを展示	
		31	標本を調べてみよう	実物	・各種の標本類の展示	
32		水と生命の発見ボックス	デジタル	・県内の絶滅種や絶滅危惧種などの生物を紹介		
郷土の未来と科学技術ゾーン		33	郷土の科学技術	デジタル	・県内の農業や工業の技術、大学・高専などが有する技術を紹介	
		34	身近な製品を調べてみよう	実物	・身近な工学製品の实物を部分的に分解したものなどを展示し、その仕組みなどを紹介	
		35	郷土の科学者と技術者	デジタル	・細川半蔵頼直、寺田寅彦、現在活躍している科学者・技術者の方々を紹介	
その他の展示		36	感覚の不思議	グラフィック	・錯覚や錯視などのグラフィック展示	
		37	右手は左手	装置	・鏡に写る右手を動かすと、左手が勝手に動いたように錯覚する展示	
		38	言葉・イメージーションタッチ	造作・グラフィック	・言葉と点字のヒントを頼りに、箱の中に手を入れて中身を当てる展示	
		39	ピンスクリーン	装置	・手足や身体を押しつけたところがへこみ、スクリーンの裏側は出っ張るようになった展示	
		40	数学パズル(正弦分布)	装置	・PCを使用した展示とする ・運営側でパズルの内容を更新できるようにする	
		41	数学パズル(ピタゴラスの定理)	装置	・PCを使用した展示とする ・運営側でパズルの内容を更新できるようにする	
		42	数学パズル(πの世界)	装置	・PCを使用した展示とする ・運営側でパズルの内容を更新できるようにする	
43	ジャイロステージ	装置	・慣性力(回転するコマを傾けると元の状態を維持しようとするために発生する力)の効果(ジャイロ効果)を体験する展示			
キッズルーム			知育用遊具(パズル類)	装置		
			知育用遊具(積み木類)	装置		
実験室1			知育用遊具(ブロック類)	装置		