

## 2 展示アイテムの整備

### (1) 整備の考え方

体験性や学習効果、楽しさ、全体バランスなどを考慮して整備します。また、展示空間をより有効に活用するため、できるだけコンパクトに整備します。

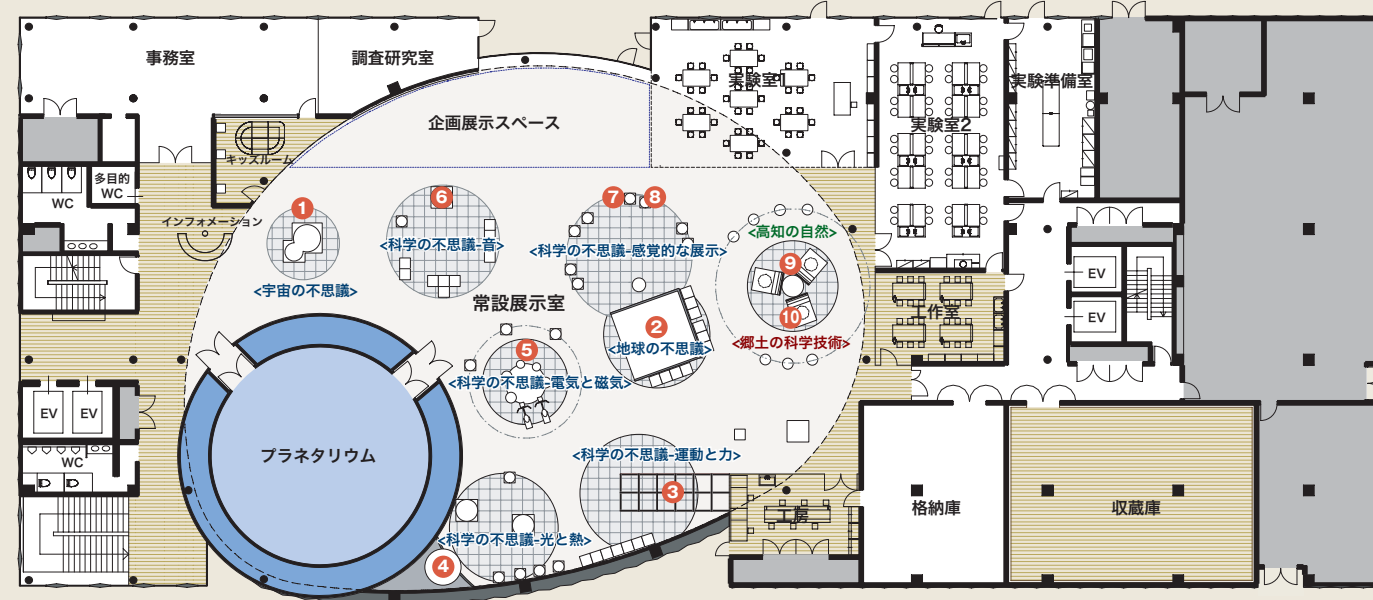
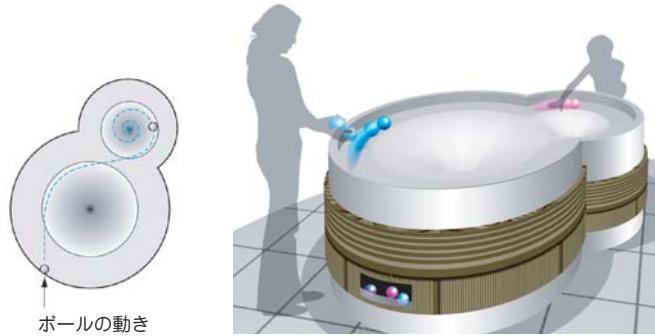


常設展示室(イメージ)

### (2) 主な展示アイテムのイメージ

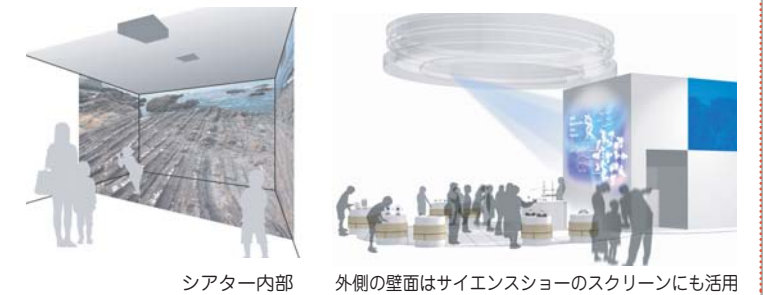
#### 1 スイングバイ・シュート [宇宙の不思議]

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。ゴールを狙うなどのゲーム性も持たせた整備を行います。



#### 2 アドベンチャー・キューブ [地球の不思議]

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整備します。



シアター内部 外側の壁面はサイエンスショーのスクリーンにも活用

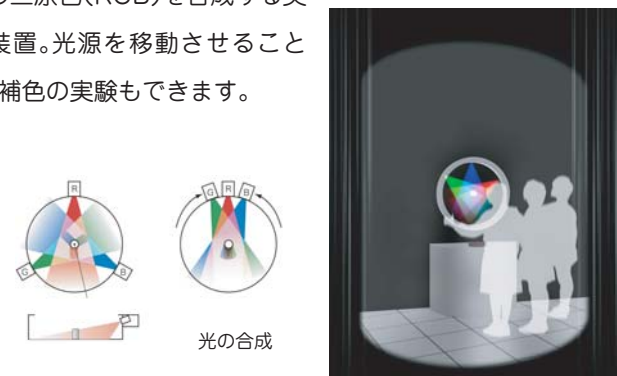
#### 3 力持ちになれるかな? [科学の不思議(運動と力)]

テコ、滑車、ギアなどを組み合わせてボールをゴールまで運びながら、力学を楽しく学べる展示です。



#### 4 光の三原色 [科学の不思議(光と熱)]

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、補色の実験もできます。



#### 5 さまざまな発電 [科学の不思議(電気と磁気)]

太陽光発電や人力発電装置などを使い、発電方法や発電量の違いを楽しく学べます。



その他の展示アイテム(例)

- 6 音を聞く・見る・感じる [科学の不思議(音)]  
自分の声を増幅させた音で細かな砂に紋様を描かせる展示。
- 7 感覚の不思議 [科学の不思議(感覚的な展示)]  
錯覚や錯視などに関するブック型の展示。
- 8 匂いの「元」を当てよう! [科学の不思議(感覚的な展示)]  
匂いをかぎ、匂いの元を当てる展示。
- 9 インフォメーション・デジタルボード [高知の自然]  
県内の科学系施設の見どころなどが検索できる映像展示。
- 10 郷土の科学技術 [郷土の科学技術]  
県内の工業や農業に関する技術、郷土が生んだ科学者や技術者などを分かりやすく紹介。