

1 空間全体の考え方

・視認性を高め、オープンな展示空間と機能空間（実験室等）を結びつける

(1) 展示空間

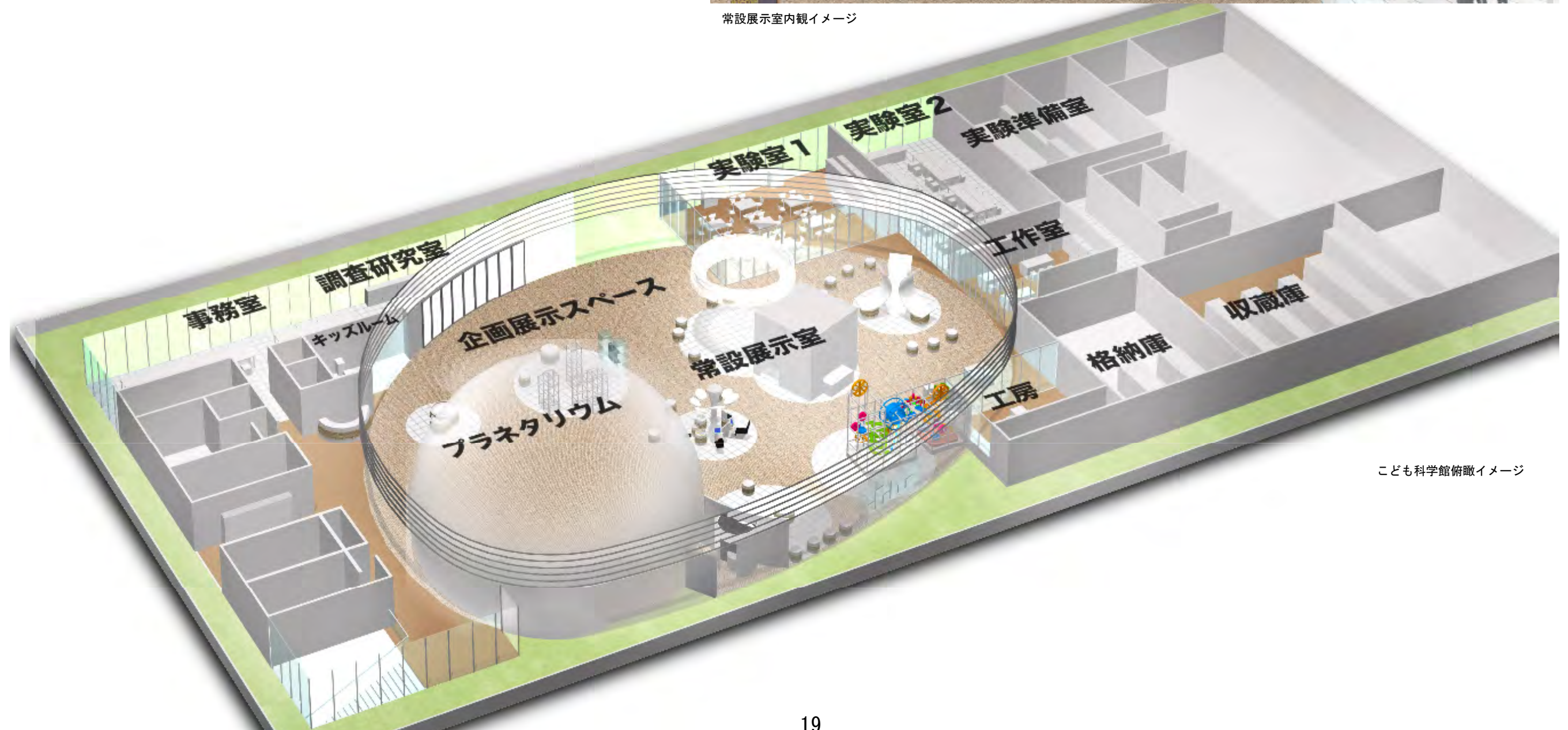
- ・自然光を壁面上部から間接的に採り込んだ明るい空間（遮光も可能）
- ・自然素材を活用し、柔らかさや親しみやすさ、ぬくもりが感じとれるデザイン

(2) 機能空間

- ・ **実験室 1**：多目的の利用が可能な開放感あふれる空間（企画展示スペースの一部としても使用可）
- ・ **実験室 2**：子どもから大人まで、科学に触れ、体験したくなる空間
- ・ **工 作 室**：モノづくりへの夢を広げる空間
- ・ **工 房**：展示物の製作・修理、工作の準備などを行う空間（作業の様子が見える化）
- ・ **そ の 他**：実験準備室（各種実験の準備（特殊実験装置の設置、薬品の保管））
格納庫（展示物、実験・工作材料等の保管）
収蔵庫（収集した資料や標本類の保存・保管）



常設展示室内観イメージ



こども科学館俯瞰イメージ

2 展示アイテム配置の考え方

- ・大型の展示アイテムの周辺に小型の展示アイテムを配置してゾーンを構成
- ・北側に設ける企画展示スペースを状況に応じて拡張できるように、固定式の展示アイテムは、展示室の中心から南側に配置

3 展示アイテム整備の考え方

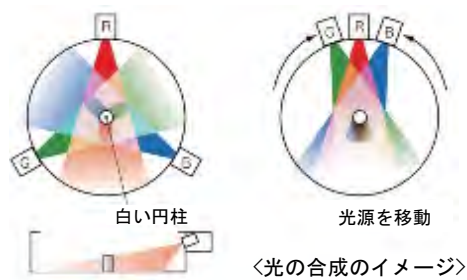
- (1) 体験性や学習効果、楽しさ、全体バランス等を考慮して整備
- (2) 十分な効果が得られることを前提に、できる限りコンパクトに整備
 - ・展示空間をより有効に活用
 - ・企画展示スペースの拡張の際に、展示アイテムを容易に移動



【スイングバイ・シュート】

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。ゴールを目指してボールを転がすもので、ゲームの要素を加える。

科学の不思議 〈光と熱〉

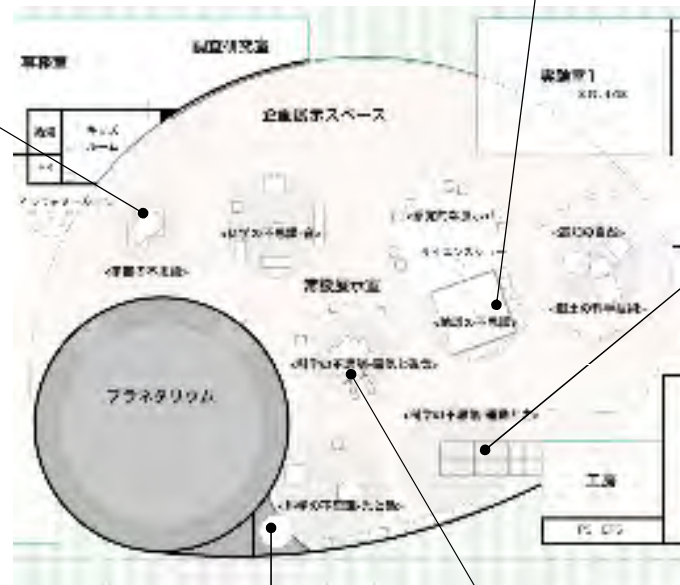


【光の三原色】

RGBの三原色を合成する実験のほか、2つの光源を自由に移動させることで、補色の関係などの実験もできる展示。



展示アイテムのイメージ（名称は仮称）



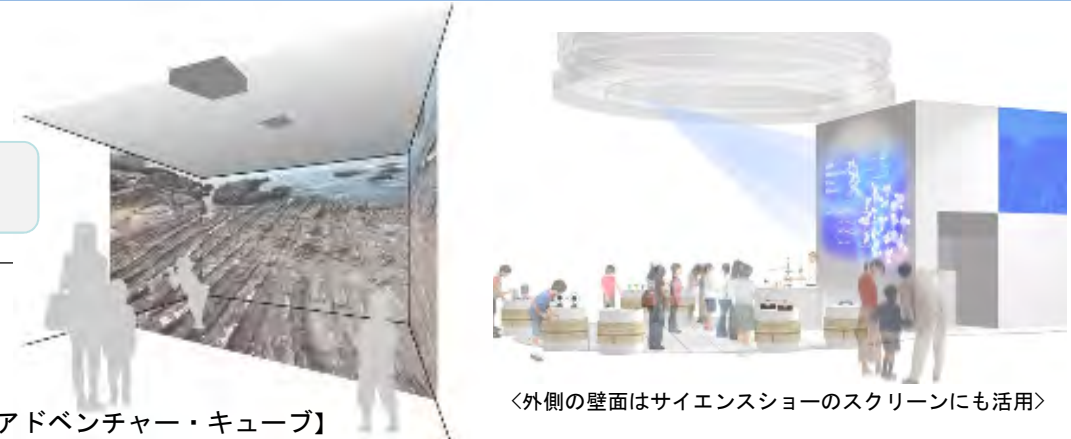
科学の不思議 〈電気と磁気〉



【さまざまな発電】

太陽光、風力、人力、圧電素子などによる発電の方法や発電量の違いについて、体験しながら学習できる展示。

地球の不思議



科学の不思議 〈運動と力〉



【力持ちになれるかな？】

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ぶ体験型の展示。ボリングのボール等を使用することで、ダイナミックな動きも楽しめる。

〈その他の展示アイテム（例）〉

科学の不思議 〈音〉

【音を聞く・見る・感じる】

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。

高知の自然

【インフォメーション・デジタルボード】

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。

郷土の科学技術

【科学技術】

県内の工業や農業、大学、高専などの技術を紹介。

【製品のしくみ】

部分的に分解した技術製品（実物製品）を通じて、しくみを理解する展示。

感覚的な展示

【感覚の不思議】

錯覚や錯視などに関するグラフィック展示。

【匂いの「元」を当てよう！】

匂いをかぎ、何なのかを当てる展示。