

## 6-1. 「展示エリア」

### ○ 概要

「数」「形」「力」などの7つのテーマで、子どもたちが体験を通して科学の不思議を探ることができます。

○ 対象学年 保育園・こども園・幼稚園、小・中・高校、一般

○ 時間 約1時間（自由観覧）

### ○ フロアマップ



## 「展示エリア」アイテム一覧

□ は、新型コロナウイルス対策のため利用できないアイテム

階	テーマ	アイテム名	概要
1階	わくわくナンバー	1 ナンバーフィッシュ	様々な数字が書かれた金魚をすくいながら、倍数の仕組みが学べます。虹色の金魚をすくうと、福井や科学にちなんだ情報を得ることができます。
		2 キミの体の中の数	壁面グラフィックに描かれた人の体にちなんだ数を見ることで、自分の身体に潜む不思議な数に出会うことができます。
		3 フーコーの振り子	フーコーの振り子が時間経過とともに振れる向きが変わることから、地球の自転を実感することができます。
	いろいろスケール	4 月面宇宙基地	基地内で「月世界旅行」の映像を見たり、「スペースシップ」「ムーンウォーカー」「月面探査機」を体験したりすることができます。
		5 ジャイロの力	ジャイロが回転軸を常に保とうとする働きを体感します。
		6 地球の磁力で発電機	コイルと地磁気のはたらきで、誘導電流が発生します。コイルを回す向きや速さの違いで誘導電流が変化します。
		7 ためそう！長さの感覚	自分の歩幅とグラフィックに描かれた様々な動物の歩幅を比べることができます。
		8 ためそう！高さの感覚	自分の身長とグラフィックに描かれた様々な動物の身長を比べることができます。
		9 ためそう！重さの感覚	体重計に乗ると同じ重さの動物や物が画面に表示されます。体験を通して重さの量が学べます。
		10 ためそう！時間の感覚	モニターに表示される時間と自分で数える時間を比較する体験を通し、時間の量が学べます。
		11 2つのすべり台	錯覚のため、長く感じるすべり台と短く感じるすべり台になっています。
		12 かたむいた部屋	傾いた部屋の中で寝ころんで目を閉じ、しばらくたってから再び目を開けると自分が傾いているのか、建物が傾いているのかわからなくなり、目の錯覚が体験できます。
		13 スパッと断面サムライ	画面に立体が出現し、「楕円の断面を作れ」などの問題が出ます。遊びを通して空間認識力を高めることができます。
	うきうきフォーム	14 みんなでかたちパズル	机の上のいろいろな形のパズルを組み合わせ、指定された形を作ります。
		15 探そう！自然のカタチ	天井に描かれた画像の中から、自然界で共通する形を見つけ出します。
		16 とびでるカタチ	ピンが配列された平面に押しつけることで、押しつけたものの型が取れます。
		17 パラボラ電話	焦点に音や光を集めるパラボラのはたらきで離れている相手と会話ができます。
	シンボル展示	18 ジョ・エンゼル	地球の今を知るリアルタイムの映像や深海から宇宙までの高度によって違う世界を見ることができます。
		19 毛利宇宙飛行士の部屋	毛利衛名誉館長をはじめとするこれまでの宇宙飛行士の言葉や、宇宙での生活や仕事をパネルや道具などで紹介します。
2階	のびのびイメージ	20 デコボコ鏡	巨大な凹面鏡、凸面鏡に映る像の違い、像の不思議を体験しながら学びます。
		21 ピンホールボックス	ピンホールとレンズが作り出す像にどんな違いがあるのか体験を通して学びます。
		22 身の回りの黄金比	壁面グラフィックの様々な画像の中から、黄金比を見つけ出します。
		23 自然の中のシンメトリー	グラフィックの様々な画像の中から、自然界のシンメトリーを見つけ出します。
	ゆらゆらバランス	24 体感！滑車の力	定滑車、動滑車を組み合わせて重いものを持ち上げることができます。
		25 体感！テコの力	巨大なテコで、150kgのしゃくだに石を持ち上げることができます。
		26 体感！コアンダの力	空気の力を利用して、ボールの動きをコントロールすることができます。
		27 エネルギーアドベンチャー	エネルギーをボールに見立てて、エネルギー保存の法則を視覚的に理解することができます。
	ぐるぐるリピート	28 体感！形の力	アーチ構造の橋、吊り橋構造の橋を実際に作ることで、形が持つ力を体感することができます。
		29 見つけよう！音の形	カメラで弦の振動の様子を撮影し、音の形を見ることができます。
	とことこモーション	30 こだまチューブ	長いチューブの前で音を出すと、音の反響が体感できます。
		31 カーボンアドベンチャー	二酸化炭素をボールに見立て、地球上の二酸化炭素の循環を視覚的に理解することができます。
	ひかりドーム	32 ボールパネルウォール	ボールを投げた時の軌跡、ベクトル、運動方程式を視覚的に見ることができます。
		33 スリットアニメーション	スリットを絵の上で動かすことで、絵が動いているように見え、アニメーションの原理を学ぶことができます。
		34 光の道	光の反射を利用して、光を狙った場所にあてる実験ができます。
	おやこラボ	35 光でアート	蓄光実験器具を利用して、光の絵を描くことができます。
		36 三色でアート	RGB照明を使い、7色の混色実験ができます。ストロボ照明、影絵用照明への切り替えもできます。
		37 ホリホリダイナソー	プールの中に隠れている恐竜の骨を掘り出す体験ができます。
38 コロコロウォール		レールを組み合わせて道をつくと物が転がる様子を観察することができます。	