

【資料】

「新しい科学館をデザインするワークショップ」の記録

目次

1. 「資料」の説明	… 2
2. 各資料の「プロセス」の説明	… 2
第1回ユーザー参加ワークショップ[子どもユーザー]【資料1・2・3】	… 3
第2回 ユーザー参加ワークショップ[ユニバーサルユーザー]【資料1・2・3・4】	… 22
第3回 ユーザー参加ワークショップ[一般ユーザー]【資料1・2・3・4】	… 41

1. 「資料」の説明

資料 1

参加者に「新しい科学館に持っていきたい」展示（フロア毎に3つ、計12個）を選んでもらい、なぜその展示に決めたのか（理由＝気づき）をタグ付けして分類した資料。

※「投票数」の列には、館全体から3つずつを選んだ投票の結果の票数を記録。

資料 2

「こんな科学館あったらいいな」をチームごとに発表した内容を記録した資料。

各チームが現在想定している4つのラボ（ワンダーラボ／ライフラボ／クリエイティブラボ／フィチャーラボ）の中から一つを選び、ラボのアイデア（これがあったらいいな）を出し合い、提案をまとめたもの。

※提案を構成する各アイデアは、プロセス（「2. 各資料のプロセスの説明」を参照）により分類したチャートにプロットして分析を行った。

資料 3

ワークショップ終了後、参加者を対象にアンケートを実施し、回答を「気づき」として集計した資料。

「現在の少年科学文化会館利用にあたって不安なこと」と「新しい科学館に望むこと」について質問し、展示に限らず計画全体に関わる課題・提案を収集した。

資料 4

第2回と第3回のワークショップにおいて、展示室見学の際に、第2回は観察者（大学生）、第3回は参加者（一般市民及び大学生）に、「新しい科学館に持っていきたい展示」の他に、気づいたことを自由に付箋紙に記入してもらい、それをまとめた資料。

体験を通じての「気づき」の他、一步引いて客観的視点からの「気づき」も収集した。

2. 各資料の「プロセス」の説明

プロセス 1

資料1・3・4の気づきや回答から、展示だけではなく、ハード、ソフト、サービス、インフラなど計画全体に関わる重要項目として抽出した「具体的考慮点」35項目。

各資料の「気づき」をこの35項目に分類して分析を行った。

プロセス 2

プロセス1で抽出した具体的考慮点を5つのカテゴリー（アクセス・ウェルカム・ストーリー・理解・リピート）に分類したもの。

今後の計画を進める上で考慮すべきプロセスとして提案するビジョン。

新しい科学館に持っていきたい展示とその理由（気づき）

展示名	気づき	プロセス1	プロセス2	科学分野	投票数	回答者	フロア		
エアーロケット	たのしいから	ストーリーを体験	ストーリー	宇宙	0	子ども	1F		
	力いる					子ども			
	ポンプみたいなのがおもしろいから					子ども			
	上にいくのがすごかった					子ども			
	どうなるかドキドキするから					子ども			
	かんたんだしすごいから					子ども			
	たのしい					子ども			
	自分の力でロケットを飛ばせるのがいい！					保護者			
	空気のしくみがわかってすごいです	理解のあり方	理解			子ども			
	空気圧？のふしぎがわかるから					保護者			
四季の星座	星がきれいだから	多様な興味の「入口」	ストーリー	宇宙	0	子ども			
	本物みたいでいいです					子ども			
	星のことを知れるから					子ども			
	ものしりになれる					子ども			
	自分の見たい星座などを、見たい時に見られるからとてもよいと思う					子ども			
	気軽にプラネタ気分が良い！					保護者			
	気軽に見られるから					保護者			
	解説をいれたほうが良いとも！！					理解のあり方		理解	子ども
	福岡の空も見てみたい					福岡らしさ			子ども
	(コメントなし)					子ども			
パワーズ・オブ・テン・イン・フクオカ	カラーでよかった	ストーリーを知る	ストーリー	宇宙	0	子ども			
	ひろくおしえてくれる					子ども			
	つつこむのがおもしろいから					子ども			
	地球へのたびのことが分かるから					子ども			
	おもしろかったです					子ども			
二人の宇宙飛行士	ポンポンおすとうえにいくのがすごい	ストーリーを体験	ストーリー	宇宙	0	子ども			
	上がり方が面白いから					子ども			
	本当にいるみたいでいいです					子ども			

第1回ユーザー参加ユーザーワークショップ[子どもユーザー]_【資料1】

展示名	気づき	プロセス1	プロセス2	科学分野	投票数	回答者	フロア
スペースビジョン	うちゅうのことについて学べるから	ストーリーを体験	ストーリー	宇宙	0	子ども	1F
	パソコンで調べるのは子どもたちの方が上手	理解のあり方	理解			保護者	
	(コメントなし)					子ども	
ジャンピングリング	あがるのがすごい	ストーリーを体験	ストーリー	宇宙	0	子ども	
	子どもが夢中にいれるから					保護者	
エアロプレーン	おもしろいから	ストーリーを体験	ストーリー	宇宙	0	子ども	
	体力付けにgood！					子ども	
立体星座	見える星と絵が重なって見やすい	ストーリーを知る	ストーリー	宇宙	0	子ども	
	すごいから					子ども	
宇宙メダカ	残した方が科学館っぽい	ウェルカムの表現	ウェルカム	宇宙	1	子ども	
	めずらしいヨ 38世	ストーリーを知る	ストーリー			子ども	
	子どもたちはもうリアルタイムではないので、残して欲しい					保護者	
	(コメントなし)						
床の地図	大き〜〜い！！	ウェルカムの表現	ウェルカム	リスト外	0	子ども	
	広くておもしろい					子ども	
	床に地図があるからいいです					子ども	
宇宙へのいざない	もっとたんじゅんではなく、頭をつかうゲームをつくってほしい！！	クエスチョン	ストーリー	宇宙	0	子ども	
	ゲームかんかくでたのしくかがくがまなべる	ストーリーを体験				子ども	
プラネタリウム	いすがたおれるってすごい	ウェルカムの表現	ウェルカム	宇宙	0	子ども	
	ほしぞらをいっぱいみたい	帰宅後の学び	リピート	リスト外		子ども	
たつまき	白いものがぐるぐるなってすごかった	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	6	子ども	2F
	ふだん見れないからこれがいい					子ども	
	おもしろい 不思議だと思った					子ども	
	たつまきがおこるようすがわかるから					子ども	
	たつまきの発生を目の前で体験できる わかりやすい！					保護者	
	とてもリアル！！					保護者	
	たつまきの発生を目の前で体験できる わかりやすい！					保護者	
	仕組みがよくわかる					理解のあり方	

第1回ユーザー参加ユーザーワークショップ[子どもユーザー]_【資料1】

展示名	気づき	プロセス1	プロセス2	科学分野	投票数	回答者	フロア
敏しょう性テスト	科学館でも体が使えろといひ	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	3	子ども	2F
	おもしろい？					子ども	
	ゲーム感覚であそべる（テスト）から続けてほしい					子ども	
	おとしたりしてたのしい					子ども	
	じゅんぱつりょくがきたえられるから					子ども	
	ボタンをおすのが楽しい					子ども	
	子どもたち楽しそう					保護者	
エアースhoot	いっしょに学べるから	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	4	子ども	
	のこしてほしい！！					子ども	
	ボールをとばすのがたのしかった					子ども	
	たのしい					子ども	
	ゲームかんかくで楽しめるから					子ども	
	むずかしいから					子ども	
	たのしそうです					子ども	
ピンスクリン	すごくおもしろかったから	ストーリーを体験	ストーリー	音・光	0	子ども	
	おもしろかった！！					子ども	
	手形がでたりしておもしろいから					子ども	
	子供達は毎回体験する					保護者	
握力テスト	自分の握力がしれるから	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	2	子ども	
	握力が知れていいから					子ども	
	握力が知れるから良い！					子ども	
	普段計ることがないから					保護者	
バランス	楽しいし、あった方がいい	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	0	子ども	
	バランスかんかくがわかる					子ども	
	たのしいから					子ども	
	ばらんすがとれておもしろいから					子ども	
不思議なボール	ボールがいろいろな形がありました	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	0	子ども	
	すごいです					子ども	
	動きがおもしろい					保護者	
	いろいろな形があつてとびかたが勉強できるから	理解のあり方	理解			子ども	

第1回ユーザー参加ユーザーワークショップ[子どもユーザー]_【資料1】

展示名	気づき	プロセス1	プロセス2	科学分野	投票数	回答者	フロア
音の模様	模様（パターン）で想像力をかき立てるから	ストーリーを体験	ストーリー	音・光	0	保護者	2F
	楽しい！わかりやすい！					保護者	
	やってみたくなる					保護者	
無重力ミラー	おもしろそうです	ストーリーを体験	ストーリー	音・光	0	子ども	
	ふしぎ！					子ども	
万華鏡	はんしゃおもしろいから	ストーリーを体験	ストーリー	音・光	0	子ども	
	自分がいっぱいみえるから					子ども	
ジャイロ	マジックみたい！	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	0	子ども	
	体感できるのがいい！					保護者	
つかめない像	見えてるのにつかめなくておもしろいから	ストーリーを体験	ストーリー	音・光	0	子ども	
エコーチューブ	おもしろい	ストーリーを体験	ストーリー	音・光	0	子ども	
鏡のいろいろ	同じ鏡でも見え方に違いがあっておもしろい	ストーリーを体験	ストーリー	音・光	0	保護者	
力くらべ	大きさの関係が知れていいと思う	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	0	子ども	
ジャンプカテスト	おもしろいです	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	0	子ども	
エアーホッケー	子供に大人気 勝負で勝ち負けが学べる	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	0	保護者	
電磁石	磁石のことについてもっと知りたいから	クエスチョン	ストーリー	電気と磁気	0	子ども	
ビジュアルサウンド	ピアノをならっているから	ストーリーを体験	ストーリー	電気と磁気	0	子ども	
図書館	のこしてほしい！！	学びの居場所	ストーリー	リスト外		子ども	
	コンセプトでもある科学系の本を読めるから					保護者	
	2階に説明の紙がおいてあるから疑問に思ったことをすぐに理解できるからいいと思う！！	理解のあり方	理解	リスト外		子ども	
雲をつくる	間近で雲を見られないのでもいいと思いました	ストーリーを体験	ストーリー	気象	0	子ども	4F
	のこしてほしい！！					子ども	
	目の前でふしぎな事がおこるのがすごい					子ども	
	どんな人でも作れて楽しめる					子ども	
	雲がつくれるってすごいなと思ったから					子ども	
	くもをつくれるから					子ども	
アニマルアイズ	動物の気持ちも分かっておもしろいから	なりきり	ストーリー	生命	0	子ども	
	虫や魚の目から外が見えるから	ストーリーを知る				子ども	
	いろんなところからみえるから	ストーリーを体験				子ども	
	おもしろい					子ども	

第1回ユーザー参加ユーザーワークショップ[子どもユーザー]_【資料1】

展示名	気づき	プロセス1	プロセス2	科学分野	投票数	回答者	フロア
20倍の世界	あんなもの科学館にしかないッ！	多様な興味の 「入口」	ストーリー	生命	0	子ども	4F
	でかかったから					子ども	
	なかなかない物だと思う　1倍模型も比較用にある といいかも					保護者	
	りったいでいいと思いました	ストーリーを体験				子ども	
鳴き声あてゲーム	見て・聞いて・さわってと3覚を使えるゲームだから	五感	ストーリー	生命	0	保護者	
	普段目にしない鳥などの鳴き声がわかるから					保護者	
	のこしてほしいな！！	ストーリーを体験				子ども	
	(コメントなし)					保護者	
♂と♀	たのしかった！！	ストーリーを体験	ストーリー	生命	4	子ども	
	たのしかった					子ども	
	1回せいこうできたから					子ども	
	ゲームとしても面白い					保護者	
脊振の自然	とかいでは見られない小動物など見られるから	ストーリーを知る	ストーリー	自然	1	子ども	
	自ぜんが分かるから					子ども	
	どうぶつがいたらいい					子ども	
さわってごらん	いろんなのがはいつている	ストーリーを知る	ストーリー	生命	0	子ども	
	さわって考えるのがいいから	五感				子ども	
	もっといろんなものをさわってみたい					保護者	
地震	とてもたのしいから	ストーリーを体験	ストーリー	地球	4	子ども	
	地しんがきたらどうなるかわかるから	科学と「自分ごと」	理解			子ども	
	地震が体験でき防災教育にもなるから					保護者	
水の旅	雨がどうやってふるかわかったよ！！	理解のあり方	理解	気象	0	子ども	
	水はこんなにいろいろな所をまわっているんだな と思ったから					子ども	
	(コメントなし)					子ども	
H-II ロケット	宇宙への興味を高めて欲しい	多様な興味の 「入口」	ストーリー	宇宙	0	保護者	
	わかりやすい	理解のあり方	理解			保護者	
お年はいくつ	残してほしい！！	ストーリーを知る	ストーリー	生命	0	子ども	
	木のじゅみょうがわかっておもしろいから	理解のあり方	理解			子ども	
福岡の昆虫	いろんなこん虫がいた	ストーリーを知る	ストーリー	生命	0	子ども	
	こんちゅうがいっぱいいるから					子ども	

第1回ユーザー参加ユーザーワークショップ[子どもユーザー]_【資料1】

展示名	気づき	プロセス1	プロセス2	科学分野	投票数	回答者	フロア
大陸移動	動きがとてもわかりやすいから	理解のあり方	理解	地球	0	保護者	4F
	目で見てよくわかる					保護者	
虫のかくれんぼ	でかくみえてたのしかった	ストーリーを知る	ストーリー	生命	0	子ども	
福岡の化石	歴史が物に残っている<見える歴史>	ストーリーを知る	ストーリー	化石・鉱物・岩石	0	子ども	
岩石と鉱物	こんなにきれいな石があるんだ！と感動するから	ストーリーを知る	ストーリー	化石・鉱物・岩石	0	保護者	
コスミックカレンダー	人類の文明が12/31最後の10秒！って	ストーリーを知る	ストーリー	宇宙	0	保護者	
で・き・る・か・な	たのしかった	ストーリーを知る	ストーリー	リスト外	0	子ども	
はっぱクイズ	ものしりになれるから	ストーリーを知る	ストーリー	リスト外	0	子ども	
南極の石	めずらしいから	ストーリーを知る	ストーリー	リスト外	0	子ども	
錯視の壁	リアルにさくし	ストーリーを知る	ストーリー	リスト外	0	子ども	
お絵かきロボット	絵をかくのがすごかった	ストーリーを知る	ストーリー	ロボット	3	子ども	5F
	上手でこうきしんがふえると思うから のこしてほしい					子ども	
	かいている時までおもしろい					子ども	
	ロボットのうごいているところが見れていいと思いました					子ども	
	楽しいから					子ども	
	かいてほしい えをおいてほしい					子ども	
	すごいから					子ども	
	じょうずにかいているから					子ども	
	ロボットの正確さが分かる					理解のあり方	
	しくみを学べるとよい	子ども					
	記念にえを持ち帰りできるから	帰宅後の学び	リピート			子ども	
センサー迷路	とてもたのしかった	ストーリーを体験	ストーリー	情報	4	子ども	
	センサーがなっておもしろかった					子ども	
	おもしろいし楽しい！					子ども	
	体をうごかせていいから					子ども	
	おもしろい					子ども	
	センサーにあたらないようにするのがおもしろいから					子ども	
	センサーがついてておもしろい					子ども	
	センサーに気付かないようにする時何回かやってコツをおぼえたりするところがイイ	理解のあり方	理解			子ども	
	センサーを学べていいと思いました					子ども	

第1回ユーザー参加ユーザーワークショップ[子どもユーザー]_【資料1】

展示名	気づき	プロセス 1	プロセス 2	科学分野	投票数	回答者	フロア	
テレビスタジオ	子供は皆自分の姿がモニターに映る事が好きみたいだから	多様な興味の 「入口」	ストーリー	情報	0	保護者	5F	
	テレビは身近で子どもが興味を持つので		ストーリー			保護者		
	体をうごかせておもしろいストーリーだから	ストーリーを体験	ストーリー			子ども		
	こういうことのできる施設は少ないのでは？					保護者		
	テレビの中の人と一緒に走ってる画像がおもしろいから（子どもは喜ぶ）					保護者		
	（コメントなし）					子ども		
光のハーブ	おもしろい	ストーリーを体験	ストーリー	情報	2	子ども		
	楽しい					子ども		
	わかりやすく楽しい					子ども		
	とてもおもしろい					子ども		
	科学スゴイ！					子ども		
鉄道模型パノラマ	子ども心がさわぎだす	親の楽しみ方、 かわり方	ストーリー	交通	2	子ども		
	大人が見ていても楽しい　レトロな感じがいい					保護者		
	子どもも大人も楽しめるので					保護者		
	夢みたい！！	ストーリーを知る				子ども		
	もっとリアルな街にして　リニューアルを求む！					保護者		
ドライビング・シュミレーター	運転手の立場になって危険などを学べるので	なりきり	ストーリー	交通	3	保護者		
	べんきょうになる	ストーリーを体験				子ども		
	人気があって待ち時間があるか子供が大好き					保護者		
	交通安全にも役立つ					科学と「自分ごと」		理解
	（コメントなし）							子ども
ボイスチェンジャー	ラジオ局の人みたいな体けんができるから	なりきり	ストーリー	情報	0	子ども		
	おもしろいから	ストーリーを体験				子ども		
人力発電ロボット	電気が作られるのにどれだけの力がかかるかわかれば節電が大切と思うかも	科学と「自分ごと」	理解	都市	0	子ども		
体を使って発電させる＝エネルギーって大切と思えるから	保護者							
ロボットシアター	おもしろいから曲をふやしてほしい！！	ストーリーを知る	ストーリー	ロボット	0	子ども		
メカトンボ	はねがかっこよかった	ストーリーを知る	ストーリー	ロボット	0	子ども		
浮いて走る	磁石で電車が動くのがふしぎだから　（もう少し仕組みがわかりやすいとさらに良い）	ストーリーを知る	ストーリー	交通	0	子ども		
	むずかしい	ストーリーを体験				子ども		
	じしゃくのしくみがわかっていいと思います	理解のあり方	理解			子ども		

A ぢーム

福岡市立少年科学文化会館 2013/8/26

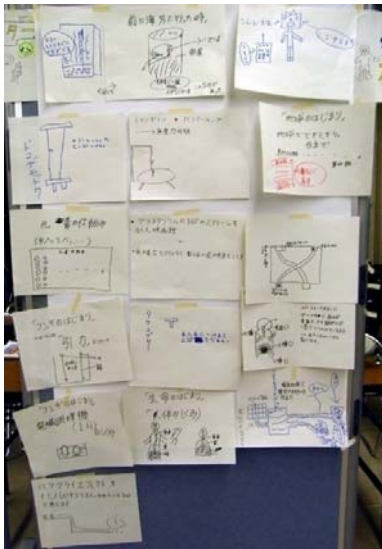


構成	小学生3，大学生1
チーム名	たこゆ〜
選択ラボ	クリエイティブラボ
キャッチフレーズ	かなえたいことをやる！
提案概要	「デジタルアート」「自分が変身する」「分解した姿を見る」「大きなピアノを踏んで遊ぶ」の4つのコーナーから構成される。

[illegible]

Bチーム

福岡市立少年科学文化会館 2013/8/26



構成	小学生4，大学生1
チーム名	宇宙スター
選択ラボ	ワンダーラボ
キャッチフレーズ	フシギの答えが分かる場所
提案概要	無重力や物質といった内容を対象に、「フシギに気付く」「フシギを体験する」「フシギを理解する」という流れで、本を読むだけでは分からないようリアルな体験ができる。

アクセシ	ウェルカム	ストーリー	理解	リピート
車以外の交通機関からのアクセシ 駐車場の確保	ユニバーサルデザインの視点 ワクワクする表現 安心安全の確保 アクセシ情報	多様な興味の「入口」があること スタック ボランティア クエスチョン 親の楽しみ方、かかわり方 次の階へのつながり 「なりきり」の重要性 五感	ストーリーを体験する（創造力） ストーリーを知る（想像力） クエスチョン 親の楽しみ方、かかわり方 次の階へのつながり 「なりきり」の重要性 五感 科学と「自分ごと」 理解のあり方 問題解決能力の育成ビジョン 日本の最先端 福岡らしさ	企業との連携 教育機関との連携 飽き、疲れへの対応 リラックス 帰宅後の学び 常設・イベントの運動 次へのつながり 居場所 学びの再確認 地域社会とのつながり 学校教育とのつながり 親への解説 将来の進路

[illegible]

Cチーム

福岡市立少年科学文化会館 2013/8/26



構成	小学生4, 大学生1
チーム名	カーネルティンカーベル
選択ラボ	ワンダーラボ
キャッチフレーズ	ヒトのみりよく
提案概要	ヒトの3つの魅力, 「年をとる魅力」, 「科学の魅力」, 「進化の魅力」をテーマした展示。

アクセス	ウエルカム	ストーリー	理解	リポート
車以外の交通機関からのアクセス 駐車場の確保	安全情報の確保 ユニバーサルデザインの表現 ウエルカムする表現	多様な興味の「入口」があること スタッフ ユニバーサルデザインの視点 ポランティア	科学と「自分ごと」 理解のあり方 ストーリーを体験する(創造力) ストーリーを知る(想像力) クエスチョン 親の楽しみ方、かわり方 次の階へのつながり 「なりきり」の重要性 五感	企業との連携 教育機関との連携 飽き、疲れへの対応 リラックス 帰宅後の学び 常設・イベントの連動 次へのつながり 居場所 学びの再確認 地域社会とのつながり 学校教育とのつながり 親への解説 将来の進路 問題解決能力の育成ビジョン 日本の最先端 福岡らしさ
・通ると3年後の自分の顔が分かる		○	○	
・高さの違う様々な音を聞いて、耳年齢を測る		○	○	
・ペダルを数人で漕いで、競争しながら発電量や体力レベルを計測する		○	○	
・嘘発見器を付けて、嘘をついてみる		○	○	
・筒の中に入って紫外線率を測ると、何年後に皮膚がんになるかが分かる			○	
・頭の中で操作するだけで、実際に目の前の人形を動かすことができる			○	
・人間の進化の過程			○	
・1000年前の食事と現代の食事を並べて比べる			○	
・昔の人の火の起こし方を体験する		○	○	
・ひも型のエコチューブ				
・いろいろなときの地震が体験できる		○	○	
・自転車使って発電して、その電気を貯める			○	
・「地球の歴史を1年間に縮めたら」についての3Dの映像			○	
・やわらかい鏡がぐにゃぐにゃ動いて、人の像が大きくなったりする		○	○	
・機械を通して喋る言葉がスローになった人と普通のひとで会話する		○	○	
・3D映像上でブラックホールに飛び込む		○	○	
・ボールを投げて自分の能力を測り、将来どんな体型になるかを予想する		○	○	
・トンネル状の部屋に入って、たつまきを体験する		○	○	
・ハイブリッドカーがいつ発電をしているのか見る		○	○	
・恐竜の模型		○	○	

具体的な提案

Dチーム

福岡市立少年科学文化会館 2013/8/26



構成	小学生3, 大学生1
チーム名	Cたけ
選択ラボ	ライフラボ
キャッチフレーズ	身の回りの不思議
提案概要	「生活の不思議」「科学の不思議」「環境の不思議」の3つから、身の回りの不思議について学ぶ。

	アクセス		ウエルカム		ストーリー		理解		リピート	
	車以外の交通機関からのアクセス	駐車場の確保	安心安全の確保	ユニバーサルデザインの表現	ポランディア	多様な興味の「入口」があること	「なりきり」の重要性	科学と「自分ごと」	問題解決能力の育成ビジョン	常設・イベントの連動
具体的な提案	・すごく強い風が発生する扇風機、「強風体験機」					○		○	○	
	・水がどのように雪・霜・あられ・ひょう・ららなどに变化するのか実験する							○	○	
	・家を丸々一軒の所々が透明になっていて、その中の仕組みが分かる					○		○	○	
	・扉を隔てて、一番暑い国と一番寒い国が体験できる部屋					○	○	○	○	
	・雷と磁石についての展示（一体なにか、どうやって作られるか）					○	○	○	○	
	・液体窒素でバナナや風船を凍らせる					○		○	○	
	・いろいろな機構（歯車やリンク）を回す					○		○	○	
	・真空砲で玉を飛ばす					○	○	○	○	
	・実験で、水と空気を実際に作ってみる							○	○	
	・藍などを通して化学反応について学ぶ					○		○	○	

E チーム

福岡市立少年科学文化会館 2013/8/26



構成	小学生 3, 大学生 1
チーム名	ひまわり
選択ラボ	フューチャーラボ
キャッチフレーズ	人&機械
提案概要	未来を最も身近に感じることができる、ロボットの展示。普段は触れあう機会が少ないが、ロボットと人間の関係は、これからの未来も続いていく。

		アクセス		ウエルカム			ストーリー					理解					リピート																					
		駐 車 場 の 確 保	車 以 外 の 交 通 機 関 か ら の ア ク セ ス	ア ク セ ス 情 報	安 心 安 全 の 確 保	ウ エ ル カ ム の 表 現	ユ ニ バ ー サ ル デ ザ イ ン の 視 点	ボ ラ ン テ ィ ア	ス タ ッ フ	多 様 な 興 味 の 「 入 口 」 が あ る こ と	五 感	「 な り き り 」 の 重 要 性	次 の 階 へ の つ な が り	親 の 楽 し み 方 、 か か わ り 方	ク エ ス チ ョ ン	ス ト ー リ ー を 体 験 す る （ 創 造 力 ） ス ト ー リ ー を 知 る （ 想 像 力 ）	理 解 の あ り 方	科 学 と 「 自 分 ご と 」	福 岡 ら し さ	日 本 の 最 先 端	問 題 解 決 能 力 の 育 成 ビ ジ ョ ン	将 来 の 進 路	親 へ の 解 説	学 校 教 育 と の つ な が り	地 域 社 会 と の つ な が り	学 び の 再 確 認	居 場 所	次 へ の つ な が り	常 設 ・ イ ベ ン ト の 連 動	帰 宅 後 の 学 び	リ ラ ッ ク ス	飽 き 、 疲 れ へ の 対 応	教 育 機 関 と の 連 携	企 業 と の 連 携				
具 体 的 な 提 案	・スクリーンに囲まれた空間内で宇宙旅行が疑似体験できる「月旅行エレベーター」									○	○	○				○	○		○																			
	・人の気持ちが読めるロボット									○						○	○		○																			
	・将来が見えるメガネ									○						○	○	○	○																			
	・立体映像の宇宙人と会話することができる									○	○	○				○	○	○																				
	・壁に映像が流れるトンネルを通過して過去と現在を見ることができる									○	○	○				○	○	○																				
	・無重力の空間内で遊んでみる（サッカーなど）									○	○					○	○																					
	・ロボット同士でスポーツ（サッカーなど）をさせる									○						○	○		○																			
	・お手伝いロボット									○						○	○		○																			
	・案内ロボットが他のロボットの紹介してくれる									○						○	○		○																			
	・専用の台に登ると、手で操作しなくても通話できる電話									○						○	○		○																			
	・かざした手をリモコンにして、ロボットを操作する									○							○	○		○																		
	・過去を旅行できる電車、「ヒストリートレイン」									○	○					○	○																					
	・空気をみることができる展示															○	○								○													

Fチーム

福岡市立少年科学文化会館 2013/8/26



構成	小学生 2, 大学生 1
チーム名	バタースコッチF
選択ラボ	ワンダーラボ
キャッチフレーズ	不思議を体験する
提案概要	教科書より面白く、絵で見て分かりやすく、「比べて」遊べるような展示を通して、不思議を体験することができる。

[illegible]

Gチーム

福岡市立少年科学文化会館 2013/8/26



構成	保護者 2, 大学生 1
チーム名	サザーン
選択ラボ	クリエイティブラボ
キャッチフレーズ	みんなで楽しくつくろう!!
提案概要	「新しい科学館」だからこそできる、家ではできないようなことをやりながら、アイデアを出し合う習慣を身につける。

		アクセス		ウエルカム			ストーリー				理解						リビート																			
		駐 車 場 の 確 保	車 以 外 の 交 通 機 関 か ら の ア ク セ ス	ア ク セ ス 情 報	安 心 安 全 の 確 保	ウ ェ ル カ ム す る 表 現	ユ ニ バ ー サ ル デ ザ イ ン の 視 点	ボ ラ ン テ ィ ア	ス タ ッ フ	多 様 な 興 味 の 「 入 口 」 が あ る こ と	五 感	親 の 楽 し み 方 、 か か わ り 方	ク エ ス チ ョ ン	ス ト ー リー を 知 る （ 想 像 力 ）	理 解 の あ り 方	科 学 と 「 自 分 ご と 」	福 岡 ら し さ	日 本 の 最 先 端	問 題 解 決 能 力 の 育 成 ビ ジ ョ ン	将 来 の 進 路	親 へ の 解 説	学 校 教 育 と の つ な が り	地 域 社 会 と の つ な が り	学 び の 再 確 認	居 場 所	次 へ の つ な が り	常 設 ・ イ ベ ン ト の 連 動	帰 宅 後 の 学 び	リ ラ ッ ク ス	飽 き 、 疲 れ へ の 対 応	教 育 機 関 と の 連 携	企 業 と の 連 携				
具 体 的 な 提 案	・石鹸をつくる									○				○	○																					
	・できるだけ無料で何かをつくる																								○		○									
	・部屋中にレゴブロックがあって、それを使って遊ぶ																								○		○									
	・専門家のいる、工作工房施設							○	○													○			○		○						○			
	・自動車など、製品ができるプロセスを学ぶ							○	○	○				○		○		○	○									○					○	○		
・介護体験（高齢者と子供が接する）										○				○																						

Hチーム

福岡市立少年科学文化会館 2013/8/26



構成	保護者4, 大学生1
チーム名	うさぎさん
選択ラボ	ワンダーラボ
キャッチフレーズ	・・・?
提案概要	「何これ?」と思う気持ちを生み出し、それを大切に生かした展示。

アクセス		ウエルカム		ストーリー		理解		リピート																	
駐	車	ア	ウ	ユニ	ボ	多	ス	親	次	五	「	ス	理	福	問	将	親	地	学	居	常	リ	飽	教	企
車	以	ク	エル	バー	ラン	様な	トー	の	の	感	なり	リー	解	岡	題	来	への	域	校	場	設	ラ	き	育	業
場	外	セ	カ	サ	ティ	な	リー	親	次	「	き	ー	の	し	解	の	学	社	教	所	・	ッ	、	機	の
保	の	ス	ム	ル	ア	興	を	の	の	感	り	を	あ	せ	決	進	説	会	育	確	イ	ク	疲	関	の
	交	情	の	デ		味	知	方	方			る	こ		能	路		と	認	ベ	ス	れ	の	連	
	通	報	表	ザ		の	(	か				創			の			の		の	の	の	携	の	
	機	確	現	イン	スタ	「	想	わ				造			育			の		連			携		
	関	保		の	ップ	入	像	り				力			成			つ		動					
	の			視		口	力								ビ			な							
	ア			点		」																			

具体的提案	・自分自身の大きさが変わって、原子や動物の世界を体験する																									
	・行くたびに内容が変わり、様々な分野に触れることができる展示																									
	・縄文時代や江戸時代などの建物を原寸大で再現する																									
	・紙飛行機を飛ばす																									
	・宝探しをして何かを集め、集めたもので実験をする																									
	・恐竜の展示																									
	・いろいろな太陽光																									

1 チーム

福岡市立少年科学文化会館 2013/8/26



構成	保護者4, 大学生1
チーム名	見守り隊
選択ラボ	フューチャーラボ
キャッチフレーズ	LOVE LOVE ラボ
提案概要	「未来を体験しちゃおう」「科学の世界をタイムスリップ」「科学を知る・見る・味わう」の3つに分かれ、愛にあふれた「未来の福岡」を体験できる。

		アクセス	ウエルカム				ストーリー					理解					リポート																			
		駐 車 場 の 確 保	車 以 外 の 交 通 機 関 か ら の ア ク セ ス	ア ク セ ス 情 報	安 心 安 全 の 確 保	ウ ェ ル カ ム す る 表 現	ユ ニ バ ー サ ル デ ザ イ ン の 視 点	ボ ラ ン テ ィ ア	ス タ ッ フ	多 様 な 興 味 の 「 入 口 」 が あ る こ と	五 感	「 な り き り 」 の 重 要 性	次 の 階 へ の つ な が り	親 の 楽 し み 方 、 か か わ り 方	ク エ ス チ ョ ン	ス ト ー リ ー を 知 る （ 想 像 力 ）	ス ト ー リ ー を 体 験 す る （ 創 造 力 ）	理 解 の あ り 方	科 学 と 「 自 分 ご と 」	福 岡 ら し き	日 本 の 最 先 端	問 題 解 決 能 力 の 育 成 ビ ジ ョ ン	将 来 の 進 路	親 へ の 解 説	学 校 教 育 と の つ な が り	地 域 社 会 と の つ な が り	学 び の 再 確 認	居 場 所	次 へ の つ な が り	常 設 ・ イ ベ ン ト の 連 動	帰 宅 後 の 学 び	リ ラ ッ ク ス	飽 き 、 疲 れ へ の 対 応	教 育 機 関 と の 連 携	企 業 と の 連 携	
具 体 的 な 提 案	・作ったロボットを戦わせて、構造や機構について学ぶ							○	○	○	○						○	○	○	○	○							○							○	○
	・モニター過去から未来をタイムスリップ									○	○					○	○	○	○	○																
	・巨大ロボットの操縦席から未来の福岡を探索する									○	○					○	○	○	○	○																○
	・親子で役割分担して、未来のニュース番組を収録する										○	○					○	○	○	○																
	・ヒット商品ができるまでの裏側を見る									○					○	○	○	○																		○
	・企業ブース（企業の歴史）									○						○	○	○	○																	○
	・UFOのかたち									○					○	○	○	○																		

現在の少年科学文化会館利用にあたって不安なこと

回答	プロセス 1	プロセス 2	課題	回答者
駐車場が狭い	駐車場の確保	アクセス	駐車スペースの充実	保護者
駐車場がせまい			駐車スペースの充実	保護者
情報があまり入ってこない	アクセス情報		イベント案内	保護者
イベント等、あまり身近に情報がないのよく知らない			イベント案内	保護者
誰もいないブースが静かすぎて気味が悪い	安心安全の確保	ウェルカム	音環境	保護者
子どもだけで来館しても安心できる環境			こどもの安心安全	保護者
衛生面ーゴキブリがいる			衛生	保護者
安全面ー老朽化でハザードも多い			バリアフリー	保護者
トイレがせまい、キレイでない			トイレ充実	保護者
施設が古いので、トイレなど数が不十分			トイレ充実	保護者
大人だけでも行ってもおかしくないかな？	ウェルカムの表現		こども以外（大人）利用配慮	保護者
事務室？があったので、子どもがさわいで（感嘆の声で）いいのかしら？と思いました			音環境	保護者
サイエンスは苦手だけど、楽しめるかな？	多様な興味の「入口」	ストーリー	楽しさ	保護者
体験するブースの内容が乏しい	ストーリーを体験		体験型展示の充実	保護者
図書コーナー 靴をぬいで本が読めるスペース	居場所	リピート	図書のこどもスペース	保護者
実験の日程設定が少ない（抽選に外れてしまう）	常設・イベントの連動		イベント回数	保護者
館内を見てまわって、ちょっと腰かける所、お茶できる所はあるかな？（休憩）	飽き、疲れへの対応		休憩場所の確保	保護者
コーナーごとにイスが欲しい			休憩場所の確保	保護者

新しい科学館に望むこと

回答	プロセス 1	プロセス 2	課題	回答者
トイレは手洗い場の水→自動、ふたがあく→自動、ウォシュレット→有り	安心安全の確保	ウェルカム		子ども
名前を少年じゃなくて、みんなのがかかんにしてほしい	ウェルカムの表現			子ども
子供がのびのびできるような科学館をつくってほしい				子ども
子供が優先（現代ではこうれいしゃ優先だから）				子ども

第1回ユーザー参加ユーザーワークショップ[子どもユーザー]_【資料3】

回答	プロセス 1	プロセス 2	課題	回答者
おえかきロボットがもっとおおきくなっているかがくかんになっ てほしい	ワクワクする表現	ウェルカム		子ども
とにかくたのしめる少年科学文化会館にしてください Good Happy会館				子ども
もっとたのしくなるようにのぞむ				子ども
ロケットの等身だいのもけい等のてんじ				子ども
今の道具をちょっとのこし、新しい科学館にまったく違う道 具をつくってほしい				子ども
今はちょっと古いのもっと新しいことを取り入れて欲しい				子ども
外見を地球やロケットなど、見て「科学館だっ!」と分かる ようなのがいい				子ども
今以上の楽しさであること				
プラネタリウムはぜったいにいれること	多様な興味の 「入口」	ストーリー		子ども
もっとゲームをふやすと良い!				子ども
ゲームをもっとふやしてほしい				子ども
プラネタリウムを写す機械は小さくして、機械で見えないこ とがないように	ストーリーを体験			子ども
もうちょっと体験できるところをふやしてほしい				子ども
あそびながらいろいろなものを学べるようにしてほしい!!	理解のあり方	理解		子ども
ストーリーにそって科学を紹介してほしい				子ども
六本松に移転しても、無線クラブは残して下さい	居場所	リピート		子ども
としょかんで勉強できるようにしてほしい!				子ども
フードコートがほしい	リラックス			子ども
チャイルドシティみたいな所を広く、科学の遊具も増やして ほしい				子ども
イベント会場がほしい	常設・イベント			子ども
このような参加の行事はあってほしい				子ども
ない				子ども
(記入なし)				子ども
駐車スペース	駐車場	アクセス	駐車スペースの充実	保護者
駐車場を広くしてほしい			駐車スペースの充実	保護者
駐車場が安く(あるいは無料)で台数が多いと♡			駐車スペースの充実	保護者
アクセスの良さ(地下鉄以外の交通機かんの充実)	車以外の交通機関		アクセスのしやすさ	保護者

第1回ユーザー参加ユーザーワークショップ[子どもユーザー]_【資料3】

回答	プロセス 1	プロセス 2	課題	回答者
子どもだけでも安心して過ごせる警備がある	安心安全の確保	ウェルカム	こどもの安心安全	保護者
ハザードフリー			バリアフリー	保護者
老朽化				保護者
館内バリアフリー 安全に			バリアフリー	保護者
調整中があったり、説明文などの不備があったこと	ウェルカムの表現			保護者
親子、カップルで楽しめる			こども以外（大人）利用配慮	保護者
大人も子どももカップルも楽しめる展示、企画			こども以外（大人）利用配慮	保護者
スタッフのコスチュームを明るい色のポロシャツ等	ワクワクする表現			保護者
音の演出（例えば階段 次は何のコーナーかなとワクワクする様な演出）色・光もあれば			音・光環境	保護者
常勤の、異動があまりない学芸員ないしエドューケーター	スタッフ		エドューケーター等の配置	保護者
上の階と下の階をつないで体験出来るものがあれば面白いと思います	次の階へのつながり	ストーリー		保護者
デジタル化が進むと思うが、なるべく自分の体を使って実験できるようにしてほしい	ストーリーを体験		体験型展示の充実	保護者
体験がいつもできればいい（ドライブ、地震など）			体験型展示の充実	保護者
子どもが参加できる体験型施設があれば良いと思う			体験型展示の充実	保護者
館内で興味関心をもったことを調べられる図書・書籍検索→図書館でレンタルなどリンクしてほしい	理解のあり方	理解	図書検索のしやすさ	保護者
福岡らしい、福岡のことがよく分かる	福岡らしさ		地域性（福岡らしさ）	保護者
福岡の誇れる施設に！（他にはないものを！！）			地域性（福岡らしさ）	保護者
日本の最先端技術の開発を紹介	日本の最先端			保護者
もっと別の分野・専門とのコラボ	問題解決能力の育成ビジョン		他分野交流	保護者
将来の進路に役立つような仕事の紹介（科学的分野）	将来の進路			保護者
展示横に詳しい説明が欲しい（子どもから質問されて答えられるように）	親への解説			保護者
学校での理科を発展させたような学習ができる	学校教育とのつながり		館⇨学校 連携	保護者
学習スペース（たくさんの人を収容してほしい）	居場所	リピート	学習スペースの充実	保護者
スペース	リラックス			保護者
1日ゆっくり過ごせる、おしゃれな空間				保護者
カフェ、軽食			飲食スペースの確保	保護者
ゆっくり過ごせるようなお部屋がある			休憩場所の確保	保護者
何回も来たいと思う（何回も体験したい）	次へのつながり		リピート利用の工夫	保護者
帰宅後子どもが知識を深めることができるしくみづくりがあればうれしい	帰宅後の学び		館⇨家庭 連携	保護者

新しい科学館に持っていきたい展示とその理由（気づき）

展示名	気づき	プロセス 1	プロセス 2	科学分野	投票数	回答者	フロア
エアーロケット	子ども達が楽しく遊んでいた	親の楽しみ方、 かかわり方	ストーリー	宇宙	2	保護者等	1 F
	子供が楽しそうに遊んでました					保護者等	
	熱で発しゃできることがすごいから	ストーリーを知る				子ども	
	ロケットをイメージしやすい					保護者等	
	ポンプみたいなのをおすとききもちいから	ストーリーを体験				子ども	
	ポンプを何度も押したから楽しい					子ども	
	たっせい感がいいから					子ども	
	もっと 3m くらいあげたい					子ども	
	エネルギーを貯めて発射の感じが良い					保護者等	
	からだを動かしながら楽しくできる					保護者等	
	自分で操作出来て動きが面白い					保護者等	
	頑張って空気を入れたあと、ボタンを押すと達成感がある					保護者等	
	(コメントなし)					子ども	
	(コメントなし)					子ども	
	(コメントなし)					子ども	
	(コメントなし)					保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
	ジャンピングリング	回転数は関係しているのでしょうか				クエスチョン	
発射スイッチをイメージしやすい		ストーリーを知る	保護者等				
はっしゃして上についたらうれしいから		ストーリーを体験	子ども				
楽しい			子ども				
おもしろい もっとつくりたい			子ども				
たのしいから			子ども				
ハンドルを廻しているけど なかなかゴールまでいかないけど			保護者等				
エアロプレーン			自転車を使った実験は興味をひきそうです 発電しても楽しめそうです	ストーリーを体験	ストーリー	宇宙	0
パワーズ・オブ・テン・イン・フクオカ	色々なことが学習できるから 途中で止められるようになっているともっとよい	ストーリーを知る	ストーリー	宇宙	0	保護者等	
	自分の大きさと比較できておもしろい					保護者等	

第2回ユーザー参加ユーザーワークショップ[ユニバーサルユーザー]__【資料1】

展示名	気づき	プロセス 1	プロセス 2	科学分野	投票数	回答者	フロア
四季の星座	子どもは光るものとボタンを押すのが好き	多様な興味の 「入口」	ストーリー	宇宙	0	保護者等	1F
	水晶　もっと知りたいから					保護者等	
	おもしろいから	ストーリーを知る				子ども	
	いろいろな星が見えるから					子ども	
	いろいろな星が見れるから					子ども	
	たくさんの人が集まって楽しんでいた					保護者等	
	プラネタリウムに入らなくても星座が体験できる					保護者等	
	気軽に星座を調べられるところがよい					保護者等	
	自分のペースで見ることができるから	ストーリーを体験				保護者等	
	自分で押して楽しめるから					保護者等	
	(コメントなし)		子ども				
	(コメントなし)		子ども				
	(コメントなし)		保護者等				
	(コメントなし)		保護者等				
	(コメントなし)		保護者等				
	(コメントなし)		保護者等				
	(コメントなし)		保護者等				
	(コメントなし)		保護者等				
二人の宇宙飛行士	簡単でおもしろいから	ストーリーを体験	ストーリー	宇宙	1	子ども	
	かんたんだから					子ども	
	うえにのぼっていくのがおもしろいから					子ども	
	はやく上がったから					子ども	
	あきと位の小さい子どもでも遊べるから					保護者等	
	子ども達が楽しく遊んでいた					保護者等	
	小さな子どもでも楽しそうでした					保護者等	
	子どもたちの列が出ていたから					保護者等	
	(コメントなし)		子ども				
	(コメントなし)		子ども				
	(コメントなし)		保護者等				
	(コメントなし)		保護者等				
	(コメントなし)		保護者等				
	(コメントなし)		保護者等				

第2回ユーザー参加ユーザーワークショップ[ユニバーサルユーザー]__【資料1】

展示名	気づき	プロセス1	プロセス2	科学分野	投票数	回答者	フロア
宇宙開発の歴史	出来れば立体モデルで！！	ストーリーを知る	ストーリー	宇宙	0	保護者等	1F
	(コメントなし)					保護者等	
スペースビジョン	宇宙のことをくわしく知る為必要	ストーリーを知る	ストーリー	宇宙	0	保護者等	
	もっと大画面で！！音声はヘッドホンで 現状は不明慮で聞えない	五感				保護者等	
ついてくる顔	(コメントなし)			リスト外	0	子ども	階段
	(コメントなし)					保護者等	
エアージュート	大よろこび	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	8	子ども	2F
	ボールをういてゴールを入れた					子ども	
	空気の力がおもしろい					子ども	
	はいたらうれしいから					子ども	
	とぶところがおもしろい					子ども	
	面白い					保護者等	
	楽しめる					保護者等	
	何をするものか一目でわかるのがよいです 空気の調整ができるとさらに楽しそう					保護者等	
	子ども達が楽しく遊んでいた					保護者等	
	単純に楽しい					保護者等	
	たんじゅんにおもしろい					保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
たつまき	たつまきができる様子がおもしろい	ストーリーを知る	ストーリー	力と運動	8	保護者等	
	くるくるまわるのがたのしい	ストーリーを体験				子ども	
	たつまきをさわっても、きれなかったから					子ども	
	しくみがわかっていいなあと思った	理解のあり方	理解			子ども	
	分かりやすく勉強になる					保護者等	
	たつまきの現象を知るのに必要	科学と「自分ごと」				保護者等	
	最近日本でもこのたつまきに依る被害が増え、関心が持たれている					保護者等	
	最近ニュースでも耳にするので身近に考えていくために必要かもと思います					保護者等	
	(コメントなし)		子ども				
	(コメントなし)					保護者等	

第2回ユーザー参加ユーザーワークショップ[ユニバーサルユーザー]__【資料1】

展示名	気づき	プロセス1	プロセス2	科学分野	投票数	回答者	フロア
敏捷性テスト	ゴールキーパーでボールをまもった	なりきり	ストーリー	力と運動	6	子ども	2F
	すばやく動かないといけないからおもしろい	ストーリーを体験				子ども	
	子どもたちが楽しく遊んでいる					保護者等	
	2つ並べて対戦型も楽しそうです タッチパネル式もよいかも					保護者等	
	小さな子どもでも楽しめそう					保護者等	
	大人も子どもも楽しめるから					保護者等	
	ダイエットによさそうですね					保護者等	
	楽しくて体も使うから					保護者等	
	音の模様					砂が不思議	
思ってもみないことがおこるから		保護者等					
音や振動でできる模様が目に見えて不思議		保護者等					
ちょっとふしぎ？		保護者等					
音で模様を作り、視覚的に楽しめる		保護者等					
(コメントなし)				保護者等			
鏡のいろいろ	おもしろい	ストーリーを体験	ストーリー	音・光	1	子ども	
	(コメントなし)					子ども	
	(コメントなし)					保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
電磁石	産業用にも多く用いられているシステムでわかりやすい	ストーリーを知る	ストーリー	電気と磁気	2	保護者等	
	(コメントなし)					子ども	
	(コメントなし)					保護者等	
ビジュアルサウンド	けん盤と絵の動きが楽しめそう	ストーリーを知る	ストーリー	電気と磁気	0	保護者等	
	(コメントなし)					子ども	
	(コメントなし)					保護者等	
ジャイロ	不思議な体験ができる	ストーリーを知る	ストーリー	力と運動	2	保護者等	
	不思議	ストーリーを体験				保護者等	
	重要なセンサーのジャイロの仕組みがわかる	理解のあり方	理解			保護者等	

第2回ユーザー参加ユーザーワークショップ[ユニバーサルユーザー]__【資料1】

展示名	気づき	プロセス1	プロセス2	科学分野	投票数	回答者	フロア
棒つかみ	むずい	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	0	子ども	2F
	集中力も試せる 数字が表示されるともっと楽しい					保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
不思議なボール	100点に入ってうれしかったから	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	1	子ども	
	(コメントなし)					子ども	
	(コメントなし)					保護者等	
ゾートロープ	単純でおもしろい	ストーリーを体験	ストーリー	音・光	1	保護者等	
	まわすと走る どんどん走る					保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
ピンスクリーン	おとがたのしいね	五感	ストーリー	音・光	2	子ども	
	きもちいい					子ども	
	もっといろいろつくりたい	ストーリーを体験				保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
握力テスト	あく力で強さをくらべた	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	0	子ども	
	自分の力をたしかめられるから					子ども	
アーチ橋積み木	ちょっとした遊び場にもなるから	飽き、疲れへの対応	リピート	力と運動	1	保護者等	
	科学の中で遊べるので					保護者等	
無重力ミラー	しかし、説明をよんでも遊び方が理解できなかった	理解のあり方	理解	音・光	0	保護者等	
つかめない像	不思議な感覚	ストーリーを体験	ストーリー	音・光	0	保護者等	
消えない絵	おもしろいから	ストーリーを体験	ストーリー	音・光	0	子ども	
からくり屋しき	動きがかわいい	ストーリーを知る	ストーリー	力と運動	0	保護者等	
力くらべ	単純だが、テコの原理がわかると思う	理解のあり方	理解	力と運動	0	保護者等	
バランス	むずかしかった	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	0	子ども	
錯視の壁	意外性がある	ストーリーを知る	ストーリー	音・光	0	保護者等	
放電実験	普通の生活ではたいけん出来ない	ストーリーを体験	ストーリー	電気と磁気	0	保護者等	
静電気は元気！	(コメントなし)			電気と磁気	0	保護者等	
	すごいなあと思った	ストーリーを知る	ストーリー	リスト外	0	子ども	
20倍の世界	もっとたまごがあったほうがおもしろい	なりきり	ストーリー	生命	1	子ども	4F
	鳥になった気分になれたのが楽しかった 色々なもので体験したい					保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	

第2回ユーザー参加ユーザーワークショップ[ユニバーサルユーザー]__【資料1】

展示名	気づき	プロセス1	プロセス2	科学分野	投票数	回答者	フロア
雲をつくる	科学的だったから	多様な興味の「入口」	ストーリー	気象	3	保護者等	4F
	いきおいよく出てくるのがいい	ストーリーを体験				子ども	
	おすだけでおもしろい					子ども	
	くもが上がってくる					子ども	
	実さい見えるのがいい					保護者等	
	実際に雲ができる様子が見られるのがいい					保護者等	
	複数人で楽しめる					保護者等	
	おしただけで雲ができるようすがわかる おもしろい	理解のあり方	理解			保護者等	
	(コメントなし)					子ども	
	(コメントなし)		子ども				
	(コメントなし)		保護者等				
鳴き声あてゲーム	鳥や虫の鳴き声を学ぶことができる	ストーリーを知る	ストーリー	生命	1	保護者等	
	(コメントなし)					子ども	
	(コメントなし)		保護者等				
	(コメントなし)		保護者等				
	(コメントなし)		保護者等				
脊振の自然	もっといきものいたほうがおもしろい	ストーリーを体験	ストーリー	自然	4	子ども	
	町中でありながら、自然の中に入ることができる					保護者等	
	もっと広くしてほしい フタをあけるところがおもしろかった					保護者等	
	(コメントなし)		保護者等				
地震	体験できなかったの、次回はぜひ体験してみたかった	ウェルカムの表現	ウェルカム	地球	1	保護者等	
	時間が合わなく乗れなかったけど！					保護者等	
	今日はできませんでしたが、わかりやすいです	理解のあり方	理解			保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
福岡の昆虫	子どもに人気がある 生物は昆虫です	多様な興味の「入口」	ストーリー	生命	1	保護者等	
	きれいでした	五感				保護者等	
	どんな虫がいるかわかった	ストーリーを知る				子ども	

第2回ユーザー参加ユーザーワークショップ[ユニバーサルユーザー]__【資料1】

展示名	気づき	プロセス1	プロセス2	科学分野	投票数	回答者	フロア
アニマルアイズ	虫の体験が楽しい	なりきり	ストーリー	生命	2	保護者等	4F
	(コメントなし)					子ども	
	(コメントなし)					保護者等	
福岡の街並みと 移り変わり	昔って？	クエスチョン	ストーリー	都市	0	保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
あなたのお家は	小さい子も楽しい	ストーリーを体験	ストーリー	生命	0	保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
隠し絵	(コメントなし)			生命	1	子ども	
	(コメントなし)					子ども	
さわってごらん	触る機会が少ない物に触れて想像できる	ストーリーを知る	ストーリー	生命	0	保護者等	
	(コメントなし)					子ども	
福岡近海の貝	とても大きくてびっくり (シャコ貝)	ストーリーを知る	ストーリー	生命	0	子ども	
	大きな貝があってびっくり					子ども	
水の旅	水のしくみがよく分かる	理解のあり方	理解	気象	0	子ども	
	海から雲になって山のところで雨					子ども	
雷	勉強になりそうだったから	多様な興味の 「入口」	ストーリー	気象	0	保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
福岡と動植物	ぜひ残したい	ストーリーを知る	ストーリー	生命	0	保護者等	
	自然の様子がよくわかる	理解のあり方	理解			保護者等	
親子クイズ	手をぬくと親のすがたがわかる まさしく親子で会 話できそう	親の楽しみ方、 かわり方	ストーリー	生命	0	保護者等	
形のいろいろ	(コメントなし)			生命	0	保護者等	
福岡近海の魚	どんな魚がいるかわかった	理解のあり方	理解	生命	0	子ども	
福岡近海の海藻	すごかった	ストーリーを知る	ストーリー	生命	0	子ども	
♀と♂	(コメントなし)			生命	0	子ども	
光学顕微鏡	(コメントなし)			生命	0	保護者等	
地球の構造	(コメントなし)			化石・鉱 物・岩石	1	保護者等	
福岡の化石、 鉱物、岩石	実物であるし、内容が充実している	ストーリーを知る	ストーリー	化石・鉱 物・岩石	0	保護者等	
福岡の化石	ぜひ残したい	ストーリーを知る	ストーリー	化石・鉱 物・岩石	0	保護者等	
岩石と鉱物	(コメントなし)			化石・鉱 物・岩石	0	保護者等	

第2回ユーザー参加ユーザーワークショップ[ユニバーサルユーザー]__【資料1】

展示名	気づき	プロセス 1	プロセス 2	科学分野	投票数	回答者	フロア
大陸移動	生きている地球が具体的にわかって面白い	理解のあり方	理解	地球	0	保護者等	4F
H-II ロケット	ロケットの仕組みがわかりやすい	ストーリーを知る	ストーリー	地球	0	保護者等	
できるかな	子供がおもしろそう	ストーリーを体験	ストーリー	リスト外	0	保護者等	
	(コメントなし)					子ども	
福岡の生物の不思議	クイズ形式で虫を覚えられる	理解のあり方	理解	リスト外	0	保護者等	
岩石のおいたち	おいたちがわかりやすい	理解のあり方	理解	リスト外	1	保護者等	
お絵かきロボット	お絵描きロボットが絵を描いてくれるからすごい	ストーリーを知る	ストーリー	ロボット	12	子ども	5F
	おえかきをしてくれる					子ども	
	おもしろい					子ども	
	上手					子ども	
	上手！					保護者等	
	見ていて楽しい					保護者等	
	子どもがよく見ていた					保護者等	
	おもしろかった					保護者等	
	すごいと思う					保護者等	
	(コメントなし)					子ども	
	(コメントなし)					子ども	
	(コメントなし)					保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
ロボットシアター	拍手だけで演奏がはじまり、とてもダイナミックなビジュアルだ	ストーリーを知る	ストーリー		保護者等		
センサー迷路	センサーをかわすのがおもしろい	ストーリーを体験	ストーリー	情報	7	子ども	
	ブザーが鳴らないように出口まですすんだ					子ども	
	とても楽しそうだったので					保護者等	
	体を動かすのが楽しい					保護者等	
	センサーに当たるとブザーがなる 何かルパンⅢ世みたいでたのしい	なりきり				保護者等	
	(コメントなし)					子ども	
	(コメントなし)					保護者等	

第2回ユーザー参加ユーザーワークショップ[ユニバーサルユーザー]__【資料1】

展示名	気づき	プロセス 1	プロセス 2	科学分野	投票数	回答者	フロア
光のハーブ	不思議な体験	ストーリーを体験	ストーリー	情報	6	保護者等	5F
	触れて出る音で子どもが楽しめる					保護者等	
	むずかしい					保護者等	
	(コメントなし)		保護者等				
	(コメントなし)		保護者等				
クロマキースタジオ	クロマキーの効果で電車に乗っている気分がいい気分	なりきり	ストーリー	情報	2	保護者等	
	楽しみながら画像のフシギ	ストーリーを体験				保護者等	
	映像の不思議楽しめそう					保護者等	
	(コメントなし)		子ども				
	(コメントなし)		保護者等				
人力発電ロボット	楽しそうでした	ストーリーを体験	ストーリー	都市	1	保護者等	
	人力と発電のかんけいがわかりやすい	理解のあり方	理解			保護者等	
	(コメントなし)					子ども	
	(コメントなし)					保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
鉄道模型パノラマ	いつでも使えるようにしてほしい	ウェルカムの表現	ウェルカム	交通	6	保護者等	
	楽しそう	ストーリーを知る	ストーリー			保護者等	
	(コメントなし)					子ども	
	(コメントなし)					子ども	
	(コメントなし)					保護者等	
メカフナムシ	動きがおもしろい	ストーリーを知る	ストーリー	ロボット	0	子ども	
	メカフナムシのように歩いている					子ども	
	不思議でした					保護者等	
	(コメントなし)		保護者等				
コンピュータ・プラザ	自由に調べたり学んだりできる	理解のあり方	理解	情報	0	保護者等	
	iPadでもできそうです					保護者等	
	(コメントなし)						
ボイスチェンジャー	音が好き	五感	ストーリー	情報	0	保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
街の構造	(コメントなし)			都市	0	保護者等	

第2回ユーザー参加ユーザーワークショップ[ユニバーサルユーザー]__【資料1】

展示名	気づき	プロセス1	プロセス2	科学分野	投票数	回答者	フロア
効果音を作ろう	(コメントなし)			情報	0	保護者等	5F
	(コメントなし)					保護者等	
メカトンボ	モーターの単純な回転運動が色んな動作をつくるのが良くわかる	ストーリーを知る	ストーリー	ロボット	0	保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
メカニズムロボット	機械に興味を持ってほしい	多様な興味の「入口」	ストーリー	ロボット	0	保護者等	
茶運び人形	(コメントなし)			ロボット	0	保護者等	
ドライビング・シミュレータ	運転の勉強になる	ストーリーを体験	ストーリー	交通	0	保護者等	
	鉄板					保護者等	
浮いて走る	2027年開業を控え再製作して展示を！！	日本の最先端	理解	交通	0	保護者等	
	リニアモーターカーのしくみがよくわかる					保護者等	
古代船	(コメントなし)			交通	0	子ども	

A 子 - ム

福岡市立少年科学文化会館 2013/10/12



構成	特別支援学校高等部生徒 2， 障がい児の保護者 3， 大学生 2
チーム名	Time&Space Travelers
選択ラボ	フューチャーラボ
キャッチフレーズ	Time&Space Travelers
提案概要	名前などの個人情報が記入された「スペースパスポート」を持って、宇宙や2050年の地球を旅行体験する。

		アクセス	ウエルカム			ストーリー			理解				リピート																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
		駐 車 場 の 確 保	車 以 外 の 交 通 機 関 か ら の ア ク セ ス	ア ク セ ス 情 報	安 心 安 全 の 確 保	ウ エ ル カ ム の 表 現	ワ ク ワ ク す る 表 現	ユニバーサルデザインの視点	ポ ラ ン テ イ ア	スタップ	多 様 な 興 味 の 「 入 口 」 が あ る こ と	五感	「 な り き り 」 の 重 要 性	次 の 階 へ の つ な が り	親 の 楽 し み 方 、 か か わ り 方	ク エ ス チ ョ ン	ス ト ー リ ー を 知 る （ 想 像 力 ）	ス ト ー リ ー を 体 験 す る （ 創 造 力 ）	理 解 の あ り 方	科 学 と 「 自 分 ご と 」	福 岡 ら し さ	日 本 の 最 先 端	問 題 解 決 能 力 の 育 成 ビ ジ ョ ン	将 来 の 進 路	親 へ の 解 説	学 校 教 育 と の つ な が り	地 域 社 会 と の つ な が り	学 び の 再 確 認	居 場 所	次 へ の つ な が り	常 設 ・ イ ベ ン ト の 連 動	帰 宅 後 の 学 び	リ ラ ッ ク ス	飽 き 、 疲 れ へ の 対 応	教 育 機 関 と の 連 携	企 業 と の 連 携																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
具 体 的 な 提 案	・宇宙の無重力体験										○	○						○	○																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					</

Bチーム

福岡市立少年科学文化会館 2013/10/12



構成	特別支援学校小学部児童 1, 障がい児の保護者 2, きょうだい児 1, 大学生 1
チーム名	ミキマウチーム
選択ラボ	ライフラボ
キャッチフレーズ	迷路の先には…?
提案概要	ラボ全体が一つの迷路になっていて、進みながら様々な展示を体験していく。

アクセス	ウエルカム	ストーリー	理解	リビート
車以外の交通機関からのアクセス 駐車場の確保	安全情報の確保 安心安全の確保 ウエルカムの表現 ユニバーサルデザインの視点 ボランティア	多様な興味の「入口」があること 五感 「なりきり」の重要性 親の楽しみ方、かわり方 次の階へのつながり	ストーリーを体験する（創造力） ストーリーを知る（想像力） クエスチョン 科学と「自分ごと」 理解のあり方 福岡らしさ 日本の最先端 問題解決能力の育成ビジョン 親への解説 学校教育とのつながり 地域の再確認 学びの再確認	企業との連携 教育機関との連携 飽き、疲れへの対応 リラックス 帰宅後の学び 常設・イベントの連動 次へのつながり 居場所
・台風の体験（強風、大雨、周りの景色など）				
・センサーに触れると雷（静電気）が落ちてくる迷路				
・ロボットと一緒に遊べる野球場				○
・トンネルの入り口を通り抜けると、巨人になった体験ができる部屋				
・中を歩くとおもしろい音がする、小さなトンネル				
・たくさんの種類の模型電車に乗る（映像、揺れなどの効果を用いる）				

Cチーム

福岡市立少年科学文化会館 2013/10/12



構成	特別支援学級児童 1, 特別支援学校小学部児童 1, きょうだい児 1, 特別支援学校教諭 2, 大学生 1
チーム名	スーパーチーム
選択ラボ	ワンダーラボ
キャッチフレーズ	自然を体験できるラボ
提案概要	「自然」コーナーと「気象」コーナーとに分けて、展示する。



	アクセス		ウエルカム			ストーリー					理解					リピート																	
	駐 車 場 の 確 保	車 以 外 の 交 通 機 関 か ら の ア ク セ ス	ア ク セ ス 情 報	安 心 安 全 の 確 保	ウ エ ル カ ム の 表 現	ユ ニ バ ー サ ル デ ザ イ ン の 視 点	ボ ラ ン テ ィ ア	ス タ ッ プ	多 様 な 興 味 の 「 入 口 」 が あ る こ と	五 感	「 な り き り 」 の 重 要 性	次 の 階 へ の つ な が り	親 の 案 じ み 方 、 か か わ り 方	ク エ ス チ ョ ン	ス ト ー リ ー を 体 験 す る （ 創 造 力 ）	理 解 の あ り 方	科 学 と 「 自 分 ご と 」	福 岡 ら し さ	日 本 の 最 先 端	問 題 解 決 能 力 の 育 成 ビ ジ ョ ン	将 来 の 進 路	親 へ の 解 説	学 校 教 育 と の つ な が り	地 域 社 会 と の つ な が り	学 び の 再 確 認	居 場 所	次 へ の つ な が り	常 設 ・ イ ベ ン ト の 連 動	帰 宅 後 の 学 び	リ ラ ッ ク ス	飽 き 、 疲 れ へ の 対 応	教 育 機 関 と の 連 携	企 業 と の 連 携
具 体 的 な 提 案	・展示品を「海の中」から「陸」方向へ展示する													○	○																		
	・生きている生物と一緒に展示する							○						○	○																		
	・森の様子を身をもって体験できるような展示							○	○	○					○	○	○					○	○										
	・雲いろいろ公園（入道雲、雨、虹、雪などを体験する）							○	○	○					○	○																	
	・たつまき体験（家や車が巻き込まれ、飛ばされていく）							○	○	○					○	○																	

Dチーム

福岡市立少年科学文化会館 2013/10/12



構成	特別支援学校小学部児童 2, 障がい児の保護者 3, 特別支援学校教諭 1, 大学生 2
チーム名	未来チーム
選択ラボ	クリエイティブラボ
キャッチフレーズ	「オオカミ」と「お化け屋敷」
提案概要	参加者の子どもの一人が好きな「オオカミ」や「お化け屋敷」をテーマにした展示。

アクセス			ウエルカム			ストーリー				理解						レポート																	
車以外の交通機関からのアクセス	駐車場の確保	アクセシビリティ情報	安心安全の確保	ウエルカムの表現	ユニバーサルデザインの視点	ボランティア	多様な興味の「入口」があること	スタッフ	五感	「なりきり」の重要性	次の階へのつながり	親の楽しみ方、かわり方	クエスチョン	ストーリーを知る（想像力）	ストーリーを体験する（創造力）	科学と「自分ごと」	理解のあり方	福岡らしさ	日本の最先端	問題解決能力の育成ビジョン	将来の進路	親への解説	学校教育とのつながり	地域社会とのつながり	学びの再確認	居場所	次へのつながり	常設・イベントの連動	帰宅後の学び	リラックス	飽き、疲れへの対応	教育機関との連携	企業との連携
							○		○	○					○	○																	
							○		○	○					○	○																	
					○		○		○	○				○	○	○																	
					○		○		○	○				○	○	○																	
							○		○					○	○	○																	
					○		○		○	○				○	○	○	○																
							○		○					○	○	○																	
							○		○	○				○	○	○	○																
							○		○					○	○	○	○																
							○		○					○	○	○	○																
					○									○	○	○	○																
					○		○								○	○																	

Eチーム

福岡市立少年科学文化会館 2013/10/12



構成	特別支援学校教諭 2, 高齢者 1, 大学生 1
チーム名	オッチャン・LAB.
選択ラボ	ライフラボ
キャッチフレーズ	おきかえまSHOW！
提案概要	自分自身や生活, 社会など, 「見えないものを見えるようにする」ことで, 客観的な新しい体験をする。

		ワークショップの振り返り																	
		アクセス		ウエルカム		ストーリー				理解				リポート					
具体的な提案	車以外の交通機関からのアクセス 駐車場の確保	アクセス情報		ユニバーサルデザイン視点 ウエルカムの表現	安心安全の確保	多様な興味の「入口」があること スタップ	ポランテア	クエスチョン	親の楽しみ方、かわり方 「なりきり」の重要性	ストーリーを知る（想像力）	科学と「自分ごと」 理解のあり方	問題解決能力の育成ビジョン	将来の進路 親への解説	地域社会とのつながり 学校教育とのつながり	学びの再確認 居場所	常設・イベントの連動 次へのつながり	帰宅後の学び リラックス	飽き、疲れへの対応	企業との連携 教育機関との連携
・自分自身と同じ要素で構成された料理（弁当など）を食べてみる						○	○			○	○								
・今の生活に不可欠な物（携帯電話など）がなくなった生活を体験する						○	○		○	○				○					
・カプセルカメラを通して体内探検						○	○	○		○	○	○							○
・私の声は何色でしょう？（力や音など普段見ることのできないものの可視化）				○		○	○			○	○	○							
・携帯電話について（仕組み、電波、波長、光・音・X線、実験・体験…）						○				○	○								
・インタラクティブコンテンツがわかる				○		○	○			○	○								
・古いコンテンツを差し替えやすくする			○	○	○											○	○		
・触って体験				○		○	○			○	○								
・不思議な体験				○		○	○			○	○								
・宇宙体験				○		○				○	○								
・作ってプロセスを体験できる				○		○	○			○	○	○							

F チーム

福岡市立少年科学文化会館 2013/10/12



構成	きょうだい児 1, 幼児の保護者 1, 外国人 1, 大学生 1
チーム名	チームチコとサ
選択ラボ	クリエイティブラボ
キャッチフレーズ	4Dバーチャルシュミレーター
提案概要	- 自分で操作できる 4D - 行きたいところに行ける

具 体 的 な 提 案	・自分の声（声質、大きさ、高さなど）を可視化（色、ボリュームなど）する																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
----------------------------	-------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

現在の少年科学文化会館利用にあたって不安なこと

回答	プロセス1	プロセス2	課題	回答者
外の駐車料金	駐車場	アクセス	駐車場の料金設定	保護者等
駐車場が少ないため、車で来たら駐車料が高くつき、長くいられない			駐車場の料金設定	保護者等
駐車場がほしい			駐車場の確保	保護者等
駐車場の確保			駐車場の確保	保護者等
イベントのアピールが弱い	アクセス情報		効果的な広報手段	保護者等
1 Fの段差が多いところ	安心・安全の確保	ウェルカム	バリアフリー化	保護者等
太陽光が入る部屋が少ない			開口部の設置	保護者等
全体的に古いため、ちょっと不安（暗い）			老朽化対策	保護者等
発電のコーナーで感電する危険がある			危険な展示の排除、正しい操作方法の伝達	保護者等
ジャイロを持ち上げた時、落としてしまう危険がある			正しい操作方法の伝達	保護者等
各所に段差が多くつまづく危険がある			バリアフリー化	保護者等
階段の1段1段が高い			バリアフリー化	保護者等
子どもがどこへ行ったか分からなくなる			空間の見通しの良さ	保護者等
どこが入口がわからなかった			サインの設置	保護者等
子どもが物を壊さないか			展示品の強度の確保、正しい操作方法の伝達	保護者等
聞こえにくい子どもにとって理解できないところが多い	ユニバーサルデザインの視点		音声以外での情報提供	保護者等
難聴児が催しに（1人で）参加しにくい			音声以外での情報提供・コミュニケーション	保護者等
身障用トイレがない、通路が狭いなど、身障者が使用しにくい			身障者トイレの設置・通路幅の確保	保護者等
身障者トイレが少ない（3 Fにはない？）			身障者トイレの設置	保護者等
遊び道具に説明があるが、わかりにくい	ストーリーを体験	ストーリー	キャプションの構成	保護者等
4階の福岡の街並の移り変わり、内容はただの写真なら、そんな大きな器械は必要ない	ストーリーを知る		内容に合った展示方法	保護者等
テーマと分類の看板はよく見えない。分類もよくないと感じた	理解のあり方	理解	キャプションの構成・設置場所	保護者等
全体的説明たりない。科学館は親子一緒に楽しむところで、両者への説明が重要と思う			キャプションの構成	保護者等
展示物の説明が少ない（疑問に答える展示物が少ない）			キャプションの構成	保護者等
ゆっくり体験できる椅子があるといい	飽き、疲れへの対応	リピート	休憩スペースの設置	保護者等
例と同じく子どもを見ていたら、何が何だかわからない	－	－		保護者等

新しい科学館に望むこと

回答	プロセス1	プロセス2	課題	回答者
もっと楽しく、広くしてほしい	ワクワクする表現	ウェルカム		子ども
3Dの壁（いろいろ）をはってほしい。たとえば車が飛び出しているのを はってほしい。	多様な興味の 「入口」	ストーリー		子ども
科学の力を使ったお化け屋敷やアトラクションを設置してほしい				子ども
4Fにあるイノシシの剥製を狼も作ってほしい。（龍もいい？）	ストーリーを知る			子ども
体験できる館ができるといい	ストーリーを体験			子ども
ぼくたちがわかって、できるものがいっぱいあったらいい				子ども
そのままがいい	次へのつながり	リピート		子ども
広い駐車場	駐車場	アクセス	駐車場の確保	保護者等
広い駐車場			駐車場の確保	保護者等
駐車場スペースを広く			駐車場の確保	保護者等
車が利用できる安全な駐車スペース			駐車場の確保、安全性	保護者等
駐車場ほしい			駐車場の確保	保護者等

回答	プロセス 1	プロセス 2	課題	回答者
交通の利便性の良い場所	車以外の交通機関	アクセス	公共交通機関での利便性	保護者等
どこでもイベント案内が分かるようにネットの整備をしてほしい	アクセス情報		ウェブサイトの整備・管理	保護者等
トイレ、段差、通路など施設面でのバリアフリー	ユニバーサル デザインの視点	ウェルカム	バリアフリー化	保護者等
多様なスイッチや体験内容が選べる（身障者が体験可能に）			多様な利用者を想定した展示方法	保護者等
英文による展示説明			多言語での情報提供	保護者等
工作や実験の催しの時、手話を使ってほしい			手話の使えるスタッフの確保	保護者等
文字と声の説明があるとよい			音声と文字とを用いた情報提供	保護者等
多言語対応（自動翻訳システム）			多言語での情報提供	保護者等
障害をもつ人にも、単純で興味をひくもの、またその動作ができるなど、支援してほしいです			多様な来場者の想定	保護者等
各展示館の距離をゆったりとる			安心・安全の確保	展示スペース・通路のゆとり
親水性のある路面	路面の親水性			保護者等
階段の1段1段を低めに（幼児でもあがりやすいように）	バリアフリー化			保護者等
明るく、オープンな空間	空間の明るさ・解放感			保護者等
プラネタリウムの字幕	ウェルカムの表現		文字での情報提供	保護者等
事前学習のために、パンフレットを充実させてほしい			パンフレット	保護者等
遠方からの来客用に大きめのロッカー			荷物を預けることができる機能	保護者等
Wi-fi 対応			Wi-fi環境の整備	保護者等
日本一、世界一のタイトル			インパクト	保護者等
地域に開かれている			周辺地域とのかかわり	保護者等
子どもを見てくれる施設があるといい			託児サービス	保護者等
どこから見てもいいなら、もっと分かりやすく、ダメなら順路を決めるなど			動線のコントロール	保護者等
わかりやすく、楽しいように	ワクワクする表現		わかりやすさ	保護者等
虫、魚とかは、写真じゃなく、本物を展示するほうがよい	多様な興味の 「入口」	ストーリー	実物の展示	保護者等
天文台			天文台の設置	保護者等
自然のコーナーは残していただきたい			自然についての展示	保護者等
ハンググライダー・フライトシミュレーター	なりきり		体験型の展示	保護者等
物を操作するコーナー			体験型の展示	保護者等
社会人（大人）でも楽しめる展示企画	親の楽しみ方、 かかわり方		多様な来場者の想定	保護者等
器械の中身と原理を見えるようにする	ストーリーを知る		視覚的に伝わる展示方法	保護者等
展示スペースで簡単な実験・観察ができること	ストーリーを体験		体験型の展示	保護者等
屋外実験エリア（水の流れなど）			屋外展示	保護者等
実際に実験などができる			体験型の展示	保護者等
実験に参加できるコーナー			体験型の展示	保護者等
実験、体験コーナーが多くある方がよい			体験型の展示	保護者等
ノーベル賞学者の講義		理解のあり方	理解	イベントの企画
新エネルギーである太陽光発電や潮力発電などの体験コーナー	日本の最先端			新エネルギーについての展示
ちょっと休むための椅子を各所に配置	飽き、疲れへの対応	リピート	休憩スペースの設置	保護者等
子ども仕様の椅子、トイレ			子供用休憩スペース・トイレの設置	保護者等
休憩できる椅子がところどころにあるとゆっくり過ごせる			休憩スペースの設置	保護者等
疲れた時に座れる椅子が多くある方がよい			休憩スペースの設置	保護者等
内容をもっとゆっくり見たい			観覧するペースの多様性への対応	保護者等

コンテンツ名	フロア	気づき	プロセス1	プロセス2	回答者
不思議なボール、エアースhoot	2 F	転がったボールを夢中で追いかけて人にぶつかりそうになる	安心・安全の確保	ウェルカム	大学生
スペースビジョン、コンピュータ・プラザ	1 F 5 F	デスクトップPC型の展示は食いつきが悪い	ワクワクする表現		
		見るだけの展示よりも、体験型のものの方が人気			
		隠されているようなものを探すのが楽しそう			
		画面と連動している展示が楽しそうで、勧められた			
		数人で来館して遊んでいる場合が多い	ウェルカムの表現		
		短時間でも共に過ごしたら、子どもたちは一緒に遊ぶことができる			
プラネタリウム	1 F	音声のみのアナウンスが多い（聴覚障害）	ユニバーサルデザイン	ストーリー	
	3 F	標本でも、ふたを開けるなどの動きがあると見るのが楽しそう	多様な興味の「入口」		
		難易度の高い展示の方が、簡単なものよりも人気？			
	階段廊下	階段や廊下にある展示も紹介してくれる			
エアロケット、握力、敏捷性テスト等		二人で協力したり、競争するのが楽しそう			
フロアマップ		廊下のフロアマップ（壁にかかった平面上のもの）は素通りして展示ブースへ歩いていく			
		時間のかかる展示はあまり待つことができない パッとできるものがない？			
		動物の顔や宇宙船など、見たことのある物や知っている物に対して目が向きやすい			
		自分の好きな分野の内容に詳しい			
雲をつくる	4 F	スタートボタンが点灯しているのかわかりにくい	五感		
光のミキサー	2 F	「正解すると音が鳴る」形式では、正解したのかわかりにくい（聴覚障害）			
ボイスチェンジャー	5 F	「音」がテーマの展示は、興味を示さず通り過ぎることが多い（聴覚障害）			
ピンスクリーン	2 F	「ピンスクリーン」の展示をじゃんけん遊びに発展させていた	ストーリーを体験	理解	
		子どもがパッと見て、展示の使用方を理解できる必要がある	理解のあり方		
		何をしているか（どんな自然を体験しているのか）分かっていることがないことがある？			
		どうしてそうなるのか仕組みを知りたいが、解説がない			
電磁石、音の模様	2 F	「電磁石」や「音の模様」は、つくりが難しくてできない子供が多い？			
		回答が不正解だったときにはレスポンスのない展示が多く、子どもは誤答に気づくことができない	科学と「自分ごと」		
		自分とロボットの技術を比べている			

新しい科学館に持っていきたい展示とその理由（気づき）

展示名	気づき	プロセス 1	プロセス 2	科学分野	投票数	回答者	フロア
四季の星座	プラネタリウムの上映内容とリンクすればもっとおもしろいと思ったから	次の階へのつながり	ストーリー	宇宙	0	大学生	1F
	プラネタリウムの復習					大学生	
	1日短時間で1年が見える	ストーリーを知る				一般	
	見たい月を選べるところに興味があります					一般	
	自分で空を回転させられるのが楽しい					大学生	
	のぞき込んで星世界にひたれるところ					大学生	
	今の時期に見える星座が分かって、実際に空を見ようと思った	学びの再確認	理解			大学生	
	実際に星座を見たことがない ぜひ一度見ようと思いました					大学生	
エアーロケット	体を動かしてロケットが上がっていく様子が、子どもが興味を持ちそう	ストーリーを体験	ストーリー	宇宙	2	一般	
	空気の力の不思議を体感できる					一般	
	空気が溜まるのがメーターで分かって頑張れる 子どもにとっては重い					大学生	
	いい運動（子どもにとって） 0.15と0.2の違いがあれば					大学生	
	しくみはいいけど、空気圧の差をわかりやすくしてほしい					大学生	
	運動量があり成功するとうれしい					大学生	
	(コメントなし)					一般	
ジャンピングリング	磁石の力でリングが飛ぶのが面白い 何が起こっているかが見たい	ストーリーを体験	ストーリー	宇宙	0	一般	
	静電気力でリングが生き物に					一般	
	誰でもできていい 分かりやすい説明ほしい！ ボタン位置分かりやすく？					大学生	
	回すのが楽しい					大学生	
	思っていた以上にリングが勢いよく上がってびっくりした					大学生	
	(コメントなし)					一般	
宇宙開発の歴史	もっと若田さんのことをアピールしたらいい！	多様な興味の「入口」	ストーリー	宇宙	0	大学生	
	具体的でいい 話が大きく夢がある	ストーリーを知る				大学生	
	宇宙に興味ある人には大切なことです 詳しい説明が欲しい	理解のあり方	理解			大学生	
	(コメントなし)					一般	
パワーズ・オブ・テン・イン・フクオカ	他の福岡にある施設にも行きたくなった	福岡らしさ	ストーリー	宇宙	0	大学生	
	体で街の大きさが分かるようでもおもしろい	科学と「自分ごと」	理解			大学生	
	福岡の魅力を分かりやすく紹介していて愛着がわく…かも	福岡らしさ				大学生	

第3回ユーザー参加ユーザーワークショップ[一般ユーザー]_【資料1】

展示名	気づき	プロセス1	プロセス2	科学分野	投票数	回答者	フロア
二人の宇宙飛行士	レトロ感が可愛い！	多様な興味の 「入口」	ストーリー	宇宙	0	一般	1F
	レトロ感のある人形が可愛い 子どもが喜びそう 大人も童心にか返れそう					一般	
	飛行士が上がり下がりするのはおもしろいと思います	ストーリーを体験				大学生	
宇宙メダカ	もっと目立って！	多様な興味の 「入口」	ストーリー	宇宙	0	一般	
	貴重な存在だと思う もっと存在感を出してもいいかな					大学生	
	珍しいから	ストーリーを知る				大学生	
立体星座	星までの距離が違うこと、星座のことが見てすぐ分かる	ストーリーを知る	ストーリー	宇宙	0	大学生	
	宇宙の奥が見える					一般	
プラネタリウム	象徴的な存在 市内では見ることでできない星空が身近に感じられる	科学と「自分ごと」	理解	宇宙	1	大学生	
	(コメントなし)					一般	
スペースビジョン	パソコンの操作と宇宙の両方が楽しめるから	ストーリーを体験	ストーリー	宇宙	0	一般	
コインロッカー	買い物帰りにちょっと寄れる	ウェルカムの表現	ウェルカム	リスト外	0	一般	
自動販売機 (飲み水)	(コメントなし)	リラックス	リピート	リスト外	0	一般	
車いす貸出し	(コメントなし)	ウェルカムの表現	ウェルカム	リスト外	0	一般	
手作りの土鈴 (受付)	よい音 子どもたちが作ったのかな？作品展示とかできるコーナーが欲しい	常設・イベント	リピート	リスト外	0	一般	
ハロウィンの デコレーション	手作り感が良い 可愛いしおいしそう 女の子が好き 誰が作っているのかな	常設・イベント	リピート	リスト外	0	一般	
たつまき	渦の向き	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	8	一般	2F
	できあがっていく感じがいい 逆回転でできない科学を種に！					大学生	
	手で触りたくなる 不思議な感覚					大学生	
	実際に見られるのが良い！					大学生	
	自然災害再現	科学と「自分ごと」				一般	
	なぜたつまきが起こるのかがもっと伝わればおもしろいと思ったから	理解のあり方	理解			大学生	
	(コメントなし)					一般	
敏しょう性テスト	背高い子と低い子と同じもので遊べる	ウェルカムの表現	ウェルカム	力と運動	8	大学生	
	人がやっているのを見ても楽しい	ストーリーを知る	ストーリー			大学生	
	全身を使って遊べる 楽しい！勝負したい！	ストーリーを体験				大学生	
	大人でも夢中になります…					大学生	
	体を動かすのが好きです 挑戦しようという気持ちが出てきます					大学生	
	本気になる						

第3回ユーザー参加ユーザーワークショップ[一般ユーザー]_【資料1】

展示名	気づき	プロセス1	プロセス2	科学分野	投票数	回答者	フロア
ピンスクリーン	気持ちいい！おもしろい！	ストーリーを体験	ストーリー	音・光	0	一般	2F
	縦ではなく、正面でできるともっと楽しそう！					一般	
	地味に楽しい！					大学生	
	手の形によっていろいろな形が作れます すごく気持ちいいです					大学生	
	モンスター気分	なりきり				一般	
ジャイロ	体感できるのがおもしろい！	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	1	一般	
	体力勝負な面もあって、体を使って科学を知るのもおもしろい					一般	
	小さいときにやっておもしろかった！不思議！やり方を説明して欲しい					大学生	
	単純な操作なのに、不思議な意外性がある					大学生	
	(コメントなし)						
エアーシュート	童心に戻る	親の楽しみ方、 かかわり方	ストーリー	力と運動	0	一般	
	難しい感じが良い	ストーリーを体験				大学生	
	ちょっとだけ難しい		大学生				
	ゲーム性が高く、これで遊ぶためにまた来たいと思うかも	次へのつながり	リピート			一般	
不思議なボール	大人も喜んで遊びそう	親の楽しみ方、 かかわり方	ストーリー	力と運動	1	一般	
	大人も子どもと一緒に楽しめそう					一般	
	ボールの大きさが違って、逆に投げにくいのがおもしろい	ストーリーを体験				大学生	
つかめない像	恐竜がとても可愛くて、触りたいけれど触れない	多様な興味の 「入口」	ストーリー	音・光	0	一般	
	恐竜をつかむのに夢中になって、科学の不思議に興味を持てそう					一般	
棒つかみ	2人で競争できるのが燃える！	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	0	一般	
	やっていて単純におもしろいから（右・左の手で瞬発力の違いが出る）					大学生	
電磁石	目と音で電気の力が感じれた	五感	ストーリー	電気と磁気	0	大学生	
	理科の勉強で特に難しいところなので、分かりやすく体験できるといい	ストーリーを体験				大学生	
静電気	身近な問題だから	科学と「自分ごと」	ストーリー	電気と磁気	0	大学生	
錯視の壁	子どもと対話できる おもしろい	親の楽しみ方、 かかわり方	ストーリー	電気と磁気	0	一般	
エコーチューブ	大人もおっと思う 自分が手をたたいて試せるのが良い 見た目も迫力あり	ストーリーを体験	ストーリー	音・光	0	一般	
ゾートロープ	(コメントなし)			音・光	0	一般	
光のミキサー	単純にキレイ	五感	ストーリー	音・光	0	大学生	
握力テスト	久々に体力試したくなったので	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	0	大学生	
アーチ積み木	安全性に気をつけて	安心安全の確保	ウェルカム	力と運動	0	一般	
昭和33年の写真	これ持っていきたい エレベータ横の写真	親の楽しみ方、 かかわり方	ストーリー	リスト外	0	一般	

第3回ユーザー参加ユーザーワークショップ[一般ユーザー]__【資料1】

展示名	気づき	プロセス1	プロセス2	科学分野	投票数	回答者	フロア
図書館	good	学びの居場所	ストーリー	リスト外	0	一般	2F
係員の配置	(コメントなし)			リスト外	0	一般	
脊振の自然	自分で探して自然を見つける	ストーリーを体験	ストーリー	自然	9	大学生	4F
脊振の自然	動物や開く扉の場所を探し出したり教え合うのが楽しい	親の楽しみ方、 かかわり方	ストーリー	自然	9	大学生	
	「物を発見」という気持ちがどんどん出てきます	ストーリーを体験				大学生	
	探し出した感あり！					大学生	
	南公園の自然に置き換えたら？	科学と「自分ごと」	理解			一般	
アニマルアイズ	動物の目で世界を見るのは好きです 別の体験です	なりきり	ストーリー	生命	3	大学生	
	動物のかぶり物を頭にかぶるのが楽しい					大学生	
	見え方もおもしろいが、のぞき込んでいる人の姿がおもしろくてすごく良い	ストーリーを知る				大学生	
	ヘルメットだったら出歩けてもっとおもしろそう、危ないですかね…	ストーリーを体験				大学生	
	比較できるのがおもしろい					大学生	
雲をつくる	おもしろい！説明？が欲しい！解説する人？みたいな	ストーリーを体験	ストーリー	気象	2	大学生	
	遊べておもしろい 複数の雲の「でき方」が分かると、勉強になると思った					大学生	
	モワッて出てくるの楽しい！					大学生	
	WOW！がある バリエーションできたらもっとおもしろそう					大学生	
鳴き声あてゲーム	耳も観察には大事	五感	ストーリー	生命	0	一般	
	クイズ形式で楽しみながら	ストーリーを体験				一般	
福岡の昆虫	もっと研究したり、子どもたちに将来のおもしろみを伝えたい	福岡らしさ	ストーリー	生命	2	一般	
	自然世界中の昆虫をよく観察するのは一番良いと思います					大学生	
♂と♀	パズルのようでおもしろい 時間制限があるのもゲーム性があって楽しめる	ストーリーを体験	ストーリー	生命	0	一般	
	達成感あるけど、落ち方・終わり方が…					大学生	
大陸移動	関心の高いテーマ 福岡西方沖地震や東日本大震災と合わせて伝えたい	科学と「自分ごと」	理解	地球	0	一般	
	初めて知ったとき、おお！ってなったから 地味にすごい	ストーリーを知る	ストーリー			大学生	
雷	プラスとマイナスがついて起きる、雷の仕組みがちょっとだけ分かった	ストーリーを知る	ストーリー	気象	0	大学生	
	やってみるとおもしろい！	ストーリーを体験				大学生	
福岡の生命の不思議	視覚・聴覚を使って、小さい子どもも楽しめます	五感	ストーリー	生命	0	一般	
	リアルなヒントに上手に作られた正解のサンプル工作のレベルに感心！	ストーリーを体験			0	一般	
虫のかくれんぼ	巨大な虫めがねをのぞくのが展示の趣旨と合っている	ストーリーを知る	ストーリー	生命	0	大学生	
あなたのお家は？	子どもが喜びそう 鳥の名前と鳴き声を覚えることができる	ストーリーを知る	ストーリー	生命	0	一般	
さわってごらん	触覚を試されるのはわくわくする 子どもたちと一緒にやりたい	五感	ストーリー	生命	0	一般	

第3回ユーザー参加ユーザーワークショップ[一般ユーザー]_【資料1】

展示名	気づき	プロセス1	プロセス2	科学分野	投票数	回答者	フロア
形のいろいろ	気付かなかった共通点が見える	ストーリーを知る	ストーリー	生命	0	大学生	4F
自然の落し物	ヒントを開けていくのがわくわくする 子どもと一緒に話しながらやりたい	ストーリーを体験	ストーリー	生命	0	一般	
動植物	もっと？？させてOK（解読不可）				0	一般	
標本	種類が豊富 量・質ともかなり良い	多様な興味の「入口」	ストーリー		0	大学生	
	すごく良いコレクションだから！				0	大学生	
福岡の化石・鉱物・岩石	石ってキレイですね！	五感	ストーリー	化石・鉱物・岩石	0	一般	
？石コーナー	福岡のモノ感がすごくする	福岡らしさ	ストーリー	化石・鉱物・岩石	0	大学生	
？岩石のおいたち	（コメントなし）			化石・鉱物・岩石	0	一般	
地震	（コメントなし）			地球	0	一般	
外のパラボラ	（コメントなし）			リスト外	0	一般	
音の鳴る階段	動作で音遊びができそう（でもそれだと階段は危険？）	ストーリーを体験	ストーリー	リスト外	6	大学生	階段
	来場2回目で気付いた 音鳴るのおもしろい					大学生	
	（コメントなし）						
未来へのおくり物	分解の図 家でも分解してみたいくなる！やってみる！	帰宅後の学び	リピート	リスト外	0	一般	5F
光のハーブ	とても気持ちのいい音で、誰でも簡単に楽しめました	五感	ストーリー	情報	5	一般	
	キレイ、地味にすごい					大学生	
	夢中になる	ストーリーを体験				一般	
	センサーを利用して音楽を楽しめるのがおもしろい					一般	
	メロディーを奏でるのが楽しい					大学生	
	自由に音楽を作るのが好きです まるで空気の中でピアノを弾きます					大学生	
	いろいろな可能性					大学生	
センサー迷路	親子で楽しめる	親の楽しみ方、 かかわり方	ストーリー	情報	2	一般	
	大人でも潜るには低すぎるから、逆に跳んだりして楽しかった！					大学生	
	センサーについて体験的に分かる 座ったりして盛り上がりそう 絵も可愛い	ストーリーを体験				一般	
	思わずいろいろな動作をしたくなる					一般	
	単純だけれど成功するとうれしい					大学生	
	複数の人と一緒に体験して遊べて楽しい					大学生	

第3回ユーザー参加ユーザーワークショップ[一般ユーザー]_【資料1】

展示名	気づき	プロセス1	プロセス2	科学分野	投票数	回答者	フロア
お絵かきロボット	その場でできたものを持って帰ることができる	次へのつながり	リピート	ロボット	1	大学生	5F
ロボットシアター	目にも楽しめて女の子が喜びそう	五感	ストーリー			一般	
	でかくていい！目立つ！	多様な興味の「入口」	ストーリー			大学生	
	(コメントなし)					一般	
	(コメントなし)					一般	
	(コメントなし)					一般	
茶運び人形	もっと大きく複雑なからくり人形の動く様を見たい	クエスチョン	ストーリー	ロボット	2	大学生	
メカトンボ	ロボットの動きと構造に興味を持てた					大学生	
	カッコイイ…飛んでくれたらいいのにな					大学生	
メカニズム	すごい！動きがよくわかっておもしろい	ストーリーを知る				大学生	
メカカニ	(コメントなし)					一般	
メカフナムシ	(コメントなし)					一般	
鉄道模型パノラマ	昔から子どもと遊んだ 楽しい	親の楽しみ方、 かかわり方	ストーリー	交通	1	一般	
	質がいい	多様な興味の「入口」				大学生	
	鉄道は日本の象徴 新幹線が好きなので、鉄道の発展をもっと知りたいです	ストーリーを知る				大学生	
ビデオトーク	分かりやすかった	ストーリーを知る	ストーリー	情報	0	大学生	
	宇宙のことを紹介しています 映像にあることを実際にやってみたい					大学生	
ボイスチェンジャー	子どもが大好きな「宇宙人の声」が…！	なりきり	ストーリー	情報	0	一般	
	もっと極端に変化があったら					大学生	
人力発電ロボット	大人もチャレンジ 電気という日常身近なものを作り出す楽しみがある	科学と「自分ごと」	理解	都市	0	一般	
	日頃使っている電気がどれだけのものか比較できると良いなと思った					大学生	
浮いて走る	七隈線があるし、生活と密着したものができるから	科学と「自分ごと」	理解	交通	0	大学生	
	タイムリーな話題					大学生	
動物・昆虫・野鳥 検索	すぐ調べるには良いかも	クエスチョン	ストーリー	情報	0	一般	
クロマキースタジオ	自分が画面に映り込むのが楽しい	ストーリーを体験	ストーリー	情報	0	大学生	
街の音	何の音？と小さい子でも楽しめそう	五感	ストーリー	都市	0	一般	
これって何	(コメントなし)			都市	0	一般	
ドライビング・シュミレータ	子どもがいつもやってました	夢中	ストーリー	交通	0	一般	
双胴船もしくは 古代船	おもしろい	ストーリーを知る	ストーリー	交通	0	一般	

Aチーム

福岡市立少年科学文化会館 2013/10/26



構成	一般市民3, 大学生2
チーム名	エイチーム
選択ラボ	フューチャーラボ
キャッチフレーズ	何でも来てしまおう つながる、広がる! コミュニケーションラボ
提案概要	人のつながりから何でも来なくなるラボ ー最先端技術を用いながらー

アクセス	ウエルカム	ストーリー	理解	リピート
車以外の交通機関からのアクセス 駐車場の確保	アクセシビリティ 安全安心の確保	ユニバーサルデザインの視点 ボランティア スタッフ 多様な興味の「入口」があること	科学と「自分ごと」 理解のあり方 ストーリーを体験する(創造力) ストーリーを知る(想像力) クエスチョン 親の楽しみ方、かわり方 次の階へのつながり 「なりきり」の重要性 五感	問題解決能力の育成 日本の最先端 福岡らしさ 地域社会とのつながり 学校教育とのつながり 親への解説 学部の再確認 常設・イベントの連携 帰宅後の学び リラックス 飽き、疲れへの対応 企業との連携 教育機関との連携
・六本松の自然エネルギー(太陽光や風力)で展示を動かす				
・ガイドとのコミュニケーションを通じて、科学に対する知識や発想を広げる				
・未来の科学技術について自由に想像し、新聞をつくる				
・宇宙食を食べられるカフェ 宇宙服のレンタルや宇宙食の購入				
・投稿された「あったらいいな」というアイデアを掲示 返信やアイデアの実現				
・科学館スタッフの知識を子どもたちに伝える場				
・20年後の自分の顔やパートナーとの子どもの顔をシミュレーション				
・ロケットの発射体験(気圧や音を使う)				
・ノーベル賞受賞者を紹介するコーナー				
・時事的なニュース(震災復興など)に関連した科学技術の紹介				
・未来の自分へのメッセージ				
・遺伝子診断/遺伝子を組み合わせて、新しい生物を生み出す				
・人の感情を読み取るロボット 互いに考えていることを当てられないようにするゲーム				
・未来の福岡像をイメージして掲示する				
・本物の動植物を展示して、脊振の自然を再現する				
・最新技術を利用した化粧品を試したり、購入したりできる				
・科学技術の発展で考えること 是非を問う/考えて共有				
・自分のしゃべった日本語を他の言葉に翻訳して話してくれるロボット				
・DNA抽出実験など、最先端の実験ができるスペース				
・無重力体験 宇宙船の中を再現				

B 子一ム

福岡市立少年科学文化会館 2013/10/26



構成	一般市民3，大学生2
チーム名	ショートケーキといちごちゃん
選択ラボ	ライフラボ
キャッチフレーズ	「身体」から「コミュニケーション」，「社会」，「環境」の順に，身の回りの科学について学ぶ
提案概要	「体のづくり」「音で遊ぶ」「くらしの化学反応」「エネルギーについて考える」「自然観察会」「科学館農園」の6つのコーナーで構成

[illegible]

Cチーム

福岡市立少年科学文化会館 2013/10/26



構成	一般市民2, 大学生2
チーム名	なんでもアリ!
選択ラボ	ワンダーラボ
キャッチフレーズ	宇宙から深海・地下までも身近に感じられる地球エレベーター
提案概要	エレベーターで高さ500km～マイナス10kmまでの世界を行き来できる

アクセス		ウエルカム				ストーリー				理解				リピート																			
車以外の交通機関からのアクセス	駐車場の確保					ユニバーサルデザインの視点	ボランティア	スタッフ	多様な興味の「入口」があること	五感	「なりきり」の重要性	次の階へのつながり	親の楽しみ方、かわり方	クエスチョン	ストーリーを知る（想像力）	ストーリーを体験する（創造力）	理解のあり方	科学と「自分ごと」	福岡らしさ	日本の最先端	問題解決能力の育成ビジョン	将来の進路	親への解説	学校教育とのつながり	地域社会とのつながり	学びの再確認	居場所	次へのつながり	常設・イベントの連動	帰宅後の学び	リラックス	飽き、疲れへの対応	企業との連携
									○		○				○	○	○									○							
									○						○	○	○	○									○			○			
									○			○			○	○	○												○				
									○	○					○	○	○															○	
									○	○	○				○	○	○	○	○						○		○		○				
									○	○					○	○	○																
									○	○					○	○	○																
									○	○					○	○	○																
									○	○					○	○	○																
									○	○					○	○	○																
									○	○					○	○	○																
									○	○					○	○	○																
									○	○					○	○	○																
									○	○					○	○	○																
									○	○					○	○	○																
									○	○					○	○	○																
									○	○					○	○	○																

Dチーム

福岡市立少年科学文化会館 2013/10/26



構成	一般市民2，大学生2
チーム名	トスチーム
選択ラボ	クリエイティブラボ
キャッチフレーズ	来場者がつくるクリエイティブラボ
提案概要	来場者が，福岡で活躍するクリエイターやアーティストと一緒に作品をつくることのできる体験型施設

[illegible]

現在の少年科学文化会館利用にあたって不安なこと

回答	プロセス 1	プロセス 2	課題	回答者
プラネタリウムの内容が変わる時期の情報が入ってこない	アクセス情報	アクセス	更新時期の情報提供	一般市民 又は 大学生
ホームページなどで情報提供できているのか			情報提供の方法、媒体	
子どもが走る時に見にくくて、傷つく危険性がある	安心・安全の確保		子どもの行動・安全性への配慮	
子どものケガ			子どもの行動・安全性への配慮	
階段の壁のデザイン			魅力的なコンテンツ・展示方法	
メンテナンスが行き届いていない感が見られる			メンテナンス	
段差が多い（壁の凹凸も含め）			バリアフリー化	
1 階の段差			バリアフリー化	
使えない展示がけっこうあった			ウェルカムの表現	
階段の場所をナビする矢印がほしい	サインの設置			
子どもも大人の視点でも双方楽しめるようになれば良い	多様な来場者の想定			
大人だけで来てでもいいのか分らない（入りにくい）	情報提供の方法、媒体			
楽しいけれど子どももじみていない、子どもも大人も楽しめるスペース	多様な来場者の想定			
無料？有料？ ー有料だと子どもだけで来にくい？	料金設定			
質問があったときに答えられる人がいない	スタッフ			
説明してくれる人がほしい			スタッフの配置・役割の伝達	
案内、説明する人が欲しい			スタッフの配置・役割の伝達	
展示、操作についてのアドバイザーがいないこと			スタッフの配置・役割の伝達	
指導員さん、ガイドさんがどのくらい常駐できるのか			スタッフの配置・役割の伝達	
展示物を説明できる人がそばにいない			スタッフの配置・役割の伝達	
分らないことを誰に聞けばいいのか			スタッフの配置・役割の伝達	
4 階自然コーナーの充実	多様な興味の「入口」	ストーリー	魅力的なコンテンツ・展示方法	
手にとれるものが少ない	五感		魅力的なコンテンツ・展示方法	
プラネタリウムの内容の充実	ストーリーを知る		魅力的なコンテンツ・展示方法	
アトラクションの配置に意味やシナリオを感じない			シナリオ設定によるプランニング	
みんなにわかりやすい使い方を（図で）描いてほしい	理解のあり方	理解	キャプションの構成・掲示	
操作方法を詳細にして欲しい			キャプションの構成・掲示	
説明が分かりにくくて展示物を 1 0 0 %楽しめていない			キャプションの構成・掲示	

回答	プロセス1	プロセス2	課題	回答者
一日中、長時間利用するときに、昼御飯を用意する場所（レストランとか）がない	リラックス	リピート	休憩・食事スペースの設置	一般市民 又は 大学生
昼ごはんを食べる場が少ない			休憩・食事スペースの設置	
付き添いの大人が休める場所がない			休憩スペースの設置	
授乳室の確保			授乳室の設置	

新しい科学館に望むこと

回答	プロセス 1	プロセス 2	課題	回答者
駅からスムーズにアクセスできる	車以外の交通機関からのアクセス	アクセス	公共交通機関での利便性	一般市民 又は 大学生
科学館専用のエレベーター（1階からフラットで入れる）	安心・安全の確保	ウェルカム	科学館としての存在感の訴求	
スーパーにある子供用の車（長時間でも疲れにくい／かわいいキャラクター）			子どもの行動・安全性への配慮	
トイレ等、バリアフリーにして、休憩するところも充実させてほしい			バリアフリー化	
きれいな空間			清潔感・メンテナンスへの配慮	
食品も含めたバリアフリー（できるだけアレルギーフリー）			バリアフリー化	
大人も子どももみんなが楽しめる空間	ウェルカムの表現		多様な来場者の想定	
商業施設の中ではなく、独立した建物にして欲しい			科学館としての存在感の訴求	
世代間の交流ができること			多様な来場者の想定	
照明に気を使った空間			空間のイメージ作り、コンテンツとの対応	
建物の周りの地面も植物とか風とか自然とかが感じられるように			自然・社会的持続性との関連	
常時入れる無料スペースがあること			多様な来場者の想定	
子ども向け展示が主な中でも、大人だけ、学生だけでも入りやすい雰囲気			多様な利用者への対応	
フリースペースを広くとってほしい			多様な来場者の想定	
建物の外にも自然と科学が感じられる			自然・社会的持続性との関連	
子ども向けだけではなく、子どもからお年寄りまで楽しめる空間			多様な来場者の想定	
自然エネルギーを出来るだけ取り入れて運営できればと思います	ワクワクする表現		自然・社会的持続性との関連	
専用の入口からワクワク科学館に入っていけるように			科学館としての存在感の訴求	
専門職員が常駐する	スタッフ		スタッフの配置・役割の伝達	
詳しい説明をしてくれる人が各ポイントにいて欲しい			スタッフの配置・役割の伝達	
学芸員のような解説者			スタッフの配置・役割の伝達	
子どもだけでも科学の面白さを体感できる“科学コミュニケーター”常駐			スタッフの配置・役割の伝達	
人の温もりが感じられる			スタッフの配置・役割の伝達	
説明する人、わかりやすい説明			スタッフの配置・役割の伝達	

回答	プロセス 1	プロセス 2	課題	回答者
利用客の年齢層が増えると思う	多様な興味の 「入口」	ストーリー	多様な来場者の想定・情報提供	一般市民 又は 大学生
大人のワークショップスペース			体験型の展示・イベント	
課外授業（遠足）	体験型の展示・イベント			
触れることができる	体験型の展示・イベント			
手で学ぶ	体験型の展示・イベント			
来場者もその場で作品を作る	体験型の展示・イベント			
説明書、解説書のアクセシビリティの向上	理解のあり方	理解	キャプションの構成・掲示	
紹介されている科学がもっと日常に落とし込める展示	学びの再確認		日常生活との関連性を提示	
解説が少なく、ただ“楽しい”で終わっているのがもったいない			日常生活との関連性を提示	
農園、自然観察会、地産地消、循環型社会づくりを取り入れてほしい	地域社会との つながり		自然・社会的持続性との関連	
学習室は残してほしい	居場所	リピート	日常的に利用できる場へ	
「多目的ホール」ではないホール			空間利用の明示	
遊ぶだけでなく勉強できる			日常的に利用できる場へ	
福岡市内の全幼児・児童に招待状、親子で来館する	地域・市民との関わり			
何度も来たくなる仕掛けと工夫（中高生の居場所に）	何度も行きたくなる場			
何回も来たくなる	何度も行きたくなる場			
更新性、可変性のある展示	魅力的なコンテンツ・展示方法			
展示物の更新	更新時期の情報提供			
食事を提供してくれるお店が欲しい	休憩・食事スペースの設置			
昼食をとれる施設がほしい	休憩・食事スペースの設置			
座って休むスペース	休憩・食事スペースの設置			
科学を身近に感じながらお茶をしたり話をしたりできるスペース	休憩・食事スペースの設置			
休憩するところ、ごはんを食べられる場所など	休憩・食事スペースの設置			
休憩スペースが適度にあるとよい	休憩・食事スペースの設置			
カフェ	休憩・食事スペースの設置			

コンテンツ名	フロア	気づき	プロセス 1	プロセス 2	回答者	
階段	階段	階段の波上になっている壁にうっかりするとぶつかりそうで 気になりました	安心・安全の確保	ウェルカム	一般市民 又は 大学生	
プラネタリウム	1 F	椅子の角度調節が欲しい。	ウェルカムの表現			
プラネタリウム	1 F	中央にある投影機がもっとひっこめばいいなあ。影になって 向こう側が見えなかった。				
プラネタリウム	1 F	椅子の調節。となりの人との距離。				
プラネタリウム	1 F	となりの席との距離が近く、知らない人ととなり同士に座り づらい。				
	1・2 F	調整中が結構多いのが気にかかる				
パイプで声が聞こえる 機器	4 F	4 F 外にあって使えない				
		大人、小さい子どもそれぞれが使いやすい高さに調整できたら 便利				
		展示物ののぞき窓は、大人も子どもも無理なく見れるように するのが良い				
		時間が分かれば子どもに言える				
		のぞき穴の高さが大人には低い				
		資料の置いてある場所が分かりにくい				
		テーマの統一感って大切だな、と思いました				
		科学「文化」会館				
プラネタリウム（通路）	1 F	ブラックライトの通路が好きです。自分の服が光っているの とか楽しいと思います。	ワクワクする表現			
宇宙飛行	1 F	音が欲しい。やたらと隠している。				
エアークロケット	1 F	0.15 と 0.2 の違いは？ パターン化されていておもしろくない				
憩いコーナー	1 F	ゴミ箱、もっと宇宙っぽい雰囲気				
電気の展示	2 F	電気的な雰囲気なさすぎ				
標本	4 F	標本をきれいに並べて欲しい				
	4 F	4 F ベランダのパラボラから 5 階に音が				
ロボットシアター	5 F	曲の終りが急。				
		経年によって変わらずおもしろいモノも、古いなと感じるモノ もあった				
コスチュームなど		子どもに形から入らせる				
プラネタリウム	1 F	質問したくても誰に聞けばいいかわからない				スタッフの対応
		職員が各階に。脊振にも。				
メダカ、アサガオ	1 F	宇宙とのインタラクション		多様な興味の 「入口」		ストーリー
岩石のおいたち	4 F	今からの時代はこれ！ ペグマタイト				
		毒キノコの情報				
		“危険な動物”が知れるようなコーナーが欲しい				
		「形から入る」は重要！				

第3回ユーザー参加ユーザーワークショップ[一般ユーザー]__【資料4】

コンテンツ名	フロア	気づき	プロセス1	プロセス2	回答者
受付	1F	陶器の風鈴？音がすごくきれい。作ってみたい。体験してみたいながあると参加したい。	五感	ストーリー	一般市民 又は 大学生
ジャンピングリング	1F	ボタンを押した結果が分かる工夫があればいいと思う。			
ピンスクリーン	2F	子ども「気持ちいい」らしい			
鏡のいろいろ	2F	周りの壁がぜんぶ鏡の部屋とかに入ってみたい。上下が逆になる部屋とか。			
敏しょう性テスト	2F	子どもにも大人にも人気。			
光のミキサー	2F	単純にキレイ。光の三原色			
たつまき	2F	子どもにも大人にも人気。			
ジャイロ	2F	子どもにはイマイチ。やり方が分かっていたいなかったのかも。			
ピンスクリーン	2F	子どもにはイマイチ。やり方が分かっていたいなかったのかも。			
脊振の自然	4F	土の中に足を踏み入れられたらいい			
脊振の自然	4F	実際、生物や土に触れる場が欲しい			
脊振の自然	4F	(脊振の自然のはく製？に)触りたい			
脊振の自然	4F	奥の方にあるはく製はもっと前面にあってもよいのでは(さわって感覚を楽しめる)			
脊振の自然	4F	大人に人気。子どもにはあまり人気がなかった。			
	4F	雲、電気など中学生向けの理科の装置がもっと体験的になればいいと思った			
センサー迷路	5F	子どもにも大人にも人気。			
光のハーブ	5F	大人に人気。子どもにはあまり人気がなかった。			
お絵かきロボット	5F	大人にはあまり人気がなかった。子どもに人気。			
音の鳴る階段	階段	大人に人気。子どもにはあまり人気がなかった。			
ドレミの階段	階段	人の動きによって音の大きさ変わるとか、鍵盤バージョンとか…			
鳴る階段	階段	おもしろい！センサーじゃなくても階段自体が鍵盤とかもおもしろいかも。			
エアロケット		子どもにとっては結構重い	なりきり		
		触れることで子どもに分からせる			
		「見る」より「体を動かす」方がおもしろい。			
		なるべく五感を使って			
		重さ、質感が分からない			
星座の見え方	1F	小さいところをのぞくのが楽しい。プラネタリウムの近くにあるのも良い。			
アニマルクイズ	4F	魚の方が少しわかりにくい。見て変化が分かるものを前に置くなどすると分かりやすい。			
アニマルアイズ	4F	動物の気持ちになれる。ここで写真を撮りたい。			
アニマルクイズ	4F	バツタ、魚以外にも知りたいなと思った。			

コンテンツ名	フロア	気づき	プロセス 1	プロセス 2	回答者	
20倍の世界	4F	動物の気持ちになれる。記念撮影スポット。（もつとなりきれる工夫があれば…）	なりきり		一般市民 又は 大学生	
20倍の世界	4F	がリアルにみたいなのを置くと分かりやすそう。2種類の鳥がいると比べられる。				
		本物のマネっこで理科に興味を				
リニア	5 F	なぜ5階にリニア？ 2階でしょ！	次の階へのつながり			
ロボットシアター	5 F	レトロ感がいい。	親の楽しみ方、 かわり方			
	全体	子どもたちとのワークショップのときと、人気のコンテンツが全然違う。				
コリオリの力、 たつまき	2F	逆まきは×。ない。	ストーリーを知る			
福岡の昆虫	4F	本物が見れる。標本とは？の説明や作り方を知りたい。				
ロボットシアター	5F	ロボットが動いているのが見れる。描いた絵をもらえるとうれしい。				
メカトンボ	5F	大人に人気。子どもにはあまり人気がなかった。				
ついてくる顔	階段	ついてきているのかよくわからなかった。おもしろそうなんだけどもったいない	ストーリー			
ピンスクリーン	2F	周りにももしろい形のものをおいてもいいかも（手以外でもできる）」				
棒つかみ	2F	「この位置でつかめたらスーパー反射神経！」みたいな評価があったらいい				
ゾードロープ	2F	定番だけどおもしろい。回す人と覗く人と。				
敏捷性テスト	2F	2人で対戦とかできたらいいな。となり同士で同じ記録がでできそう。				
ふしぎなボール	2F	タイム（制限時間）と得点記録がでたらおもしろい。				
敏しょう性テスト	2F	敏捷性や、瞬発力など、力を計る遊びは、レベルの目安？などがあると分かりやすい				
虫のかくれんぼ	4F	虫めがねなくても分かる？無いほうが分かる？				
♂と♀	4F	ただ時間で急いではまるところにはめる、みたいになっちゃう。				
♂と♀	4F	最後、一気に落ちるのが怖い。				
		競争できる、一緒にやれるのは団体の時に盛り上がる。				
		達成感や迫力が欲しい				
		ゲームの方がやっぱりやりやすい？				
		子ども相手だからいじくって壊してもいい！？				
		フタを開けたら出てくる。				
プラネタリウム	1F	メモを取りたいが暗くてできない。ペンライトとか…		理解のあり方		理解
星座の見え方	1F	すごく好きでした。もっと分かりやすい説明があると「おお！」となると思います。				
科学との出会い	1F	手を動かして楽しめる「何が起きているか」が分かるのもっと良い。				
星座の見え方	1F	横から見たときの光が見にくいかなぁと思いました。				
棒つかみ	2F	ちょっと分かりにくい。手を置く位置は下でいいの？と疑問。				
バランス	2F	フィードバックよわい				
エアースhoot	2F	難しすぎ				

コンテンツ名	フロア	気づき	プロセス1	プロセス2	回答者
音の模様	2F	丸のやつが特に難しい。分かりやすい説明もないと、たたいちゃう。	理解のあり方	理解	一般市民 又は 大学生
解説	2F	(力くらべとか) 解説のパネルがもっとわかりやすかったらいい。内容、位置とか。			
ピンスクリーン	2F	せっかくおもしろいのに、下から手を入れるのに気がつかない人が多い！			
自然のおとしもの	4F	順番に開けていくことを誘導するような工夫があればもっと楽しくなる。			
水の旅	4F	なんかもうちょっと表し方があると思いました (笑)			
♂と♀	4F	ヒントが上に書いてあるのに気がつかない。			
標本	4F	標本の各蝶々に名前を書いてほしい			
標本	4F	子どもにも大人にも人気。			
標本	4F	標本の展示のレイアウトを考えて欲しい			
	5F	動くものの仕組みを知りたい			
	階段	モノが出来上がる工程が分かるといい (部品が並んでいるだけでなく)			
	全体	むずかしいものは説明がしっかりしてないと分からない。			
	全体	子どもは説明を読まずにすぐ手をつける。操作が分かりやすくないと伝わらない。			
		遊び方が説明的			
		解説が難しいけど内容はすごい			
		使い方分からない			
		使い方が分かりづらい。説明を大きく？			
		説明の用紙だけでは伝わらない			
		動かすのが楽しくても原理が伝わらない			
		「出来た」と「出来てない」の区別がつくような工夫			
		原理が分かる展示。中身が見える (ただ動いておもしろいではなく)			
		設置されているものはすばらしい！ 見せ方が…。			
		せっかくいいコレクションなのに！			
福岡市ガイド	1 F	懐かしい映像とかおもしろかった。自分の街の昔を知れる。	科学と「自分ごと」	リピート	
脊振の自然	4F	実際に行けるような近い場所を取り上げて欲しい。南公園、油山とか。	福岡らしさ		
		展示物が、いつできたものなのか。時代背景と照合したい。			
	4F	福岡市の変遷の展示が随時更新されるといいと思った	学びの再確認		
リニア	5F	福岡にリニアがせっかくあるからそれを活かしたい			
ミニプラネタリウム	1 F	プラネタリウムの復習できる？	居場所		
		座ってメモをとるスペースが少ない	次へのつながり		
	1 F	展示の変化をもっと示して欲しい	リラックス		
		各フロアに休めるスペースがあるといいかも (椅子など)	飽き、疲れへの対応		
	階段	階段の踊り場にある展示がなかなかおもしろい			