## 【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/フィーチャーラボ)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、一歩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。

### 福岡市立少年科学文化会館 2013/08/26

### 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
	たのしいから					子ども	
	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	ストーリーを体験	ストーリー			子ども	
エアーロケット	どうなるかどきどきするから			宇宙	0	子ども	
	かんたんだしすごいから			7 111	-	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	***************************************	°±/,π			保護者	
	星がきれいだから	多様な興味の 「入口」				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		ストーリー			子ども	1F
四季の星座	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			宇宙	0	子ども	
口子》少生庄	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いいとも!!	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	生胜			子ども	
	(コメントなし)					子ども	
	カラーでよかった					子ども	
	ひろくおしえてくれる					子ども	
パワーズ・オブ・テ ン・イン・フクオカ	つってお/ )かなましる  かに	ストーリーを知る	ストーリー	宇宙	0	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	
	ポンポンおすとうえにいくのがすごい					子ども	
二人の宇宙飛行士	上がり方が面白いから	ストーリーを体験	ストーリー	宇宙	0	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
	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			子ども	
スペースビジョン	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	宇宙	0	保護者	
	(コメントなし)					子ども	-
ジャンピングリン	あがるのがすごい		_ ,	-11-	_	子ども	-
グ	子どもが夢中にいれるから	ストーリーを体験	ストーリー	宇宙	0	保護者	
	おもしろいから	- 1 11 11 - 15			_	子ども	
エアロプレーン	体力付けにgood!	ストーリーを体験	ストーリー	宇宙	0	子ども	
	見える星と絵が重なって見やすい	7 1 1 4 607	7.1			子ども	
立体星座	すごいから	ストーリーを知る	ストーリー	宇宙	0	子ども	-
	残した方が科学館っぽい	ウェルカムの表現	ウェルカム			子ども	1F
	めずらしいヨ 38世					子ども	IF
宇宙メダカ	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	ストーリーを知る	ストーリー	宇宙	1	保護者	
	(コメントなし)					子ども	-
	大き~~い!!					子ども	
床の地図	広くておもしろい	ウェルカムの表現	ウェルカム	リスト外	0	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	もっとたんじゅんのではなく、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		0	子ども	
子由へのいさない	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	ストーリー	宇宙	0	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	
	白いものがぐるぐるなってすごかった					子ども	
	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	たつまきがおこるようすがわかるから	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	6	子ども	2F
10 2 4 6	たつまきの発生を目の前で体験できる わかりやすい!			刀と建勤	0	保護者	21
	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	理解			子ども	

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
	科学館でも体が使えるといい					子ども	
	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	
敏しょう性テスト	おとしたりしてたのしい	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	3	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	
	いっしょに学べるから					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	
エアーシュート	たのしい	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	4	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	
	すごくおもしろかったから					子ども	2F
ピンスクリーン	おもしろかった!!	ストーリーを体験	7	音・光	0	子ども	25
	手形がでたりしておもしろいから			日子儿		子ども	
	子供達は毎回体験する					保護者	
	自分の握力がしれるから					子ども	
提力ニフト	握力が知れていいから	ストーリーを体験	7	力と運動	2	子ども	
握力テスト	握力が知れるから良い!	ストーリーを14条	ストーリー	/ 八乙連動	2	子ども	
	普段計ることがないから					保護者	
	楽しいし、あった方がいい					子ども	
バランス	バランスかんかくがわかる	ストーリーを体験	7	力と運動	0	子ども	
	たのしいから	ストーリーを1年版	X1-9-	/ /   乙建勤	U	子ども	
	ばらんすがとれておもしろいから					子ども	
	ボールがいろんな形がありました					子ども	
不思議なボール	すごいです	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	0	子ども	
小ぶ歳な小一ル	動きがおもしろい			/ 八と連動		保護者	
	いろいろな形があってとびかたが勉強できるから	理解のあり方	理解			子ども	

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
	模様(パターン)で想像力をかき立てるから					保護者	
音の模様	楽しい!わかりやすい!	ストーリーを体験	ストーリー	音・光	0	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	
無重月こり	ふしぎ!			日。儿	O	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	
刀羊蜕	自分がいっぱいみえるから			日子儿	O	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	
7410	体感できるのがいい!			/   乙(建勤)	O	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	2F
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	117 k M		子ども	
凶音店	コンセプトでもある科学系の本を読めるから	子UVJ店場別	X 1 - 1 - 1	リスドが		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	
	間近で雲を見られないのでいいと思いました					子ども	
	のこしてほしい!!					子ども	
雲をつくる	目の前でふしぎな事がおこるのがすごい	・ ストーリーを体験	7 5-11-	気象	0	子ども	
芸とうくる	どんな人でも作れて楽しめる			XISK	O	子ども	
	雲がつくれるってすごいなと思ったから					子ども	4F
	くもをつくれるから					子ども	41
	動物の気もちが分かっておもしろいから	なりきり				子ども	
アニマルアイズ	虫や魚の目から外が見えるから	ストーリーを知る	ストーリー	牛命	0	子ども	
1-410111	いろんなとこからみえるから	ストーリーを体験	\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	土叩	U	子ども	
	おもしろい	ヘド・ソーを呼除				子ども	

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
	あんなもの科学館にしかないッ!					子ども	
20/4 0 ## ##	でかかったから	多様な興味の 「入口」	7.1.11	4.0		子ども	
20倍の世界	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		ストーリー	生命	0	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	
	見て・聞いて・さわってと3覚を使えるゲームだから					保護者	
np ナ 主 ナ フ バ	普段目にしない鳥などの鳴き声がわかるから	五感	ストーリー	#-A	0	保護者	
鳴き声あてゲーム	のこしてほしいな!!	ストーリーを体験		生命	U	子ども	
	(コメントなし)					保護者	
	たのしかった!!					子ども	
マトト	たのしかった	, ,ストーリーを体験	7 5-11-	牛命	4	子ども	
0 2+	1回せいこうできたから			工即	4	子ども	
	ゲームとしても面白い					保護者	
	とかいでは見られない小動物など見られるから					子ども	
脊振の自然	自ぜんが分かるから	ストーリーを知る	ストーリー	自然	1	子ども	
	どうぶつがいたらいい					子ども	4F
	いろんなのがはいっている	ストーリーを知る				子ども	41
さわってごらん	さわって考えるのがいいから	五感	ストーリー	生命	0	子ども	
	もっといろんなものをさわってみたい	五感				保護者	
	とてもたのしいから	ストーリーを体験	ストーリー			子ども	
地震	地しんがきたらどうかるかわかるから	科学と「自分ご	理解	地球	4	子ども	
	地震が体験でき防災教育にもなるから	لع	理胜			保護者	
	雨がどうやってふるかわかったよ!!	理解のもりナ	理解			子ども	
水の旅	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	理解のあり方	<b>注</b> 胜	気象	0	子ども	
	(コメントなし)					子ども	
11.11.57	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		0	保護者	
H-IIロケット	わかりやすい	理解のあり方	理解	宇宙	0	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	
ω+νω·\ )	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	土叩	0	子ども	
<b>行四小日</b> 中	いろんなこん虫がいた	ストーリーを知る	ストーリー	<b>/</b>	0	子ども	
福岡の昆虫	こんちゅうがいっぱいいるから	ヘトーリーを知る	ストーリー	生命	0	子ども	

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
P+10 =	動きがとてもわかりやすいから	TT o t II t	TULATI	الرارية	0	保護者	
大陸移動	目で見てよくわかる	理解のあり方	理解	地球	0	保護者	
虫のかくれんば	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	4F
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	
	絵をかくのがすごかった					子ども	
	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	   ストーリーを知る	ストーリー			子ども	
	楽しいから	XI 7 EMS	X1 9			子ども	
お絵かきロボット	かいてほしい えをおいてほしい			ロボット	3	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	理解			子ども	
	しくみを学べるとよい	14 MH V 7 (8) 17 7 1	生件			子ども	5F
	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	- 31
	とてもたのしかった					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	ストーリーを体験	ストーリー			子ども	
センサー迷路	おもしろい			情報	4	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がイイ	田奴のちいナ	理解			子ども	1
	センサーを学べていいと思いました	理解のあり方	<b>生</b> 群			子ども	

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
	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	ストーリー			保護者	
	テレビは身近で子どもが興味を持つので	「入口」	ストーリー			保護者	
ニレジフカバナ	体をうごかせておもしろいストーリーだから			桂却	0	子ども	
テレビスタジオ	こういうことのできる施設は少ないのでは?	ストーリーを体験	ストーリー	情報	0	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	
	おもしろい					子ども	
	楽しい					子ども	
光のハープ	わかりやすくて楽しい	ストーリーを体験	ストーリー	情報	2	子ども	
	とてもおもしろい					子ども	
	科学スゴイ!					子ども	
	子ども心がさわぎだす					子ども	
	大人が見ていても楽しい レトロな感じがいい	親の楽しみ方、 かかわり方				保護者	
鉄道模型パノラマ	子どもも大人も楽しめるので		ストーリー	交通	2	保護者	
	夢みたい!!	7     + 507				子ども	
	もっとリアルな街にして リニューアルを求む!	ストーリーを知る				保護者	5F
	運転手の立場になって危険などを学べるので	なりきり				保護者	
	べんきょうになる	7 1 11 + 4-54	ストーリー			子ども	
ドライビング・ シュミレーター	人気があって待ち時間があるか子供が大好き	ストーリーを体験		交通	3	保護者	
	交通安全にも役立つ	科学と「自分でと」	理解			保護者	
	(コメントなし)					子ども	
ボイスチェン	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	桂却	0	子ども	
ジャー	おもしろいから	ストーリーを体験	ストーリー	情報	0	子ども	
	電気が作られるのにどれだけの力が要るかがわかれば節電が大切と思うかも	科学と「自分ご	777.67	+07		子ども	-
人力発電ロボット	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	لخ	理解	都市	0	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	
	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			子ども	-
浮いて走る	むずかしい	ストーリーを体験	, , ,	交通	0	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チーム



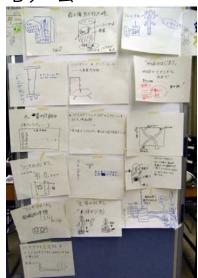
構成	小学生 3 ,大学生 1
チーム名	たこゆ~
選択ラボ	クリエイティブラボ
キャッチフレーズ	かなえたいことをやる!
提案概要	「デジタルアート」「自分が変身する」「分解した姿を見る」「大きなピアノを踏んで遊ぶ」の4つのコーナーから構成される。

	STATE OF THE PARTY	アク	フセス			ウエバ	レカル	لم				ス	<b></b>	ノー							理解	2				4			リピ	- 1-		
-		駐車場の確保	対から	アクセス情報	エルカムの表	クワクする	ユニバーサルデザインの視点	ボランティア	スタッフ			なりきり」の重要	次の階へのつながり	みちこか	クエスチョン	ストーリーを知る(想象力)ストーリーを体験する(創造力)	理解のあり方	「 自 分	価岡に	日本の最先端	カラの	将来の 進路	札をするのでなか	学交牧育とりつほがり	成士会ごのの訴が	がつ 事 笙	っ	イベン	帰宅後の学び	リラックス	さ、疲れへの対	業との連
	・自分の姿を投影したスクリーン上で星を集めて遊 ぶ									0		0				С	,	0														
	・自分の姿を投影したスクリーン上で普段触れあえ ない動物に餌を与える									0		0				С	)	0														
具	・カメラで自分の姿を撮影すると、スクリーン上で 鳥などに変身できる									0		0				С	)	0														
体的	・特別なマントを着ると、ドレスなどを着た自分の 姿がスクリーン上に投影される									0		0				С	)	0														
な 提	<ul><li>・時計や鞄などがどういう素材からできているのか、分解したものを展示する</li></ul>									0				(	) C	0		0							С	)						
案	・大きなピアノを踏んで遊ぶ									0	0					С	)															
	・隠し絵の中から1から10の数字を探す									0					(	0	0															
	・サメやライオン、お化けなどの隠し絵と写真を撮 る									0						С	)															

## Bチーム

### 福岡市立少年科学文化会館 2013/8/26

リピート



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なリアルな体験ができる。

1000	TANKARA TANKAR	駐車場の確保	外の交通機関からのアクセス	アクセスは	安心安全の確保	エルカムの	ワクワクする表現	ニバーサルデザインの視点	ンタ	な興味の一入口」 かあること	五感		火の階へのつながり	しみ方、かかれ	ン	リーを知る(想像力	を体験する	理解	「自分	価岡ら.	かの	カ の	進	へ の	とのつなが	域社会とのつ	びの再確	居場所	がい	イベン	帰宅後の学び	リラックス	さ、疲れへの対		企業との連携	
	下から強い空気を出して、無重力を体験する										С	)					0																			
	トランポリンとバンジージャンプを組み合わせ 、浮遊感を体験する										С	)					0																			
・ る	「夢の工場」(例:紙を入れたらノートが出てく )									C	)					0			0																	
	実際に層になっている地層を展示する									C	)							0																		
	タッチパネル式の人体の器官クイズ															0		0																		
・ 具 ア	開くといろいろなところに行ける、「どこでもド 」									C	)	0	,			0			0																П	
体 的作	顔が画面状になっているロボットをリモコンで操 する									C	)					0			0																	
提見	プラネタリウム施設で映画や紀元前の昼の様子を る									C	)					0		0																		
案・	元素の仕組み														0			0							0											
	頭につけると2m飛ぶことができる、「タケコプ ー」										) C	0	)				0		0																	
	ニュートンの引力について														0										0											
	バタフライエフェクトをピタゴラスイッチみたい 装置で感じる										С	)			0		0	0																		
	IHの仕組み																	0																_		
	ソーラーパネルからの電気を使って、電池やおも ゃをつくる									C	) C	)					0	0																		

ウエルカム

アクセス

### 福岡市立少年科学文化会館 2013/8/26

リピート



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	ヒトのみりょく
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。

ストーリー

理解

	The state of the s	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	ウェルカムの表現	ワクワクする表現	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	方	クエスチョン	リーを知る(想像	を体験する	理解のあり	「自分	備岡らり	日本の最先端	力の育	 親へ	育とのつなが	域社会とのつ	学びの再確認	居場が	次へのつながり	イベント	0)	リラックス	で、疲れへの対	機関と	企業との連携
	・通ると3年後の自分の顔が分かる										0		0					0		0															
•	・高さの違う様々な音を聞いて、耳年齢を測 る											0						0	0	0															
	。 ・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											0						0	0	0													1		
	・嘘発見器を付けて、嘘をついてみる											0						0	0	0													T		
	・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																	0	0	0															1
	・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																	0	0			0													
	・人間の進化の過程																0		0						0										
	・1000年前の食事と現代の食事を並べて比べる																0		0	0															
具	・昔の人の火の起こし方を体験する											0						0	0						0										
体的	・ひも型のエコーチューブ																																		
な提	・いろいろなときの地震が体験できる										0							0		0	0														
案	・自転車使って発電して、その電気を貯める																	0	0						0										
	・「地球の歴史を1年間に縮めたら」についての3Dの映像																0			0					0										
	<ul><li>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</li></ul>										0							0	0	0															
	・機械を通して喋る言葉がスローになった人 と普通の人とで会話する												0					0	0	0															
	・3D映像上でブラックホールに飛び込む										0		0					0	0																
	・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											0						0	0	0															
	・トンネル状の部屋に入って、たつまきを体 験する										0	0						0	0	0															
	・ハイブリッドカーがいつ発電をしているの か見る										0						0		0			0													
	・恐竜の模型										0						0		0																

ウエルカム

アクセス

# Dチーム



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	Z		ウ	エル	カム	۸.				ス	\  -	-リー							理	解							Ų	ノピー	- ト			
		駐車場の確保	機関から	アクセスは	女心安全の確保	エルカムの		サルゴ	ボランティア	スタッフ		五感	「なりきり」の重要性	次の階へのつながり	み方、か	クエスチョン	ストーリーを知る(想象力)ストーリーを体験する(創造力)	理解のあり方	と「自分が	福岡らしさ	日本の最先端	力の育	の進	親への解説	校教育とのつなが	会とのつ	学びの再確認	居場所	次へのつながり	イベント	宅後の営	リラックス	さ、叓てへのは	教育機関との連携	業との重
	・すごく強い風が発生する扇風機、「強風体験機」										0						0	0	0															T	
	・水がどのように雪・霜・あられ・ひょう・ららな どに変化するのか実験する															(	Э	0							0									T	
	・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										0					(	С	0	0																
具	・扉を隔てて、一番暑い国と一番寒い国が体験でき る部屋										0	0					0	0	0																
体的	・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)										0	0				(	О	0																	
な提っ	・液体窒素でバナナや風船を凍らせる											0					0	0	0																
案	・いろいろな機構(歯車やリンク)を回す											0					0	0																	
	・真空砲で玉を飛ばす										0	0					О	0																	
	・実験で、水と空気を実際に作ってみる																О	0							0										
	・藍などを通して化学反応について学ぶ											0					С	0																	

アクセス

ウエルカム

## Eチーム

### 福岡市立少年科学文化会館 2013/8/26

リピート



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。

・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って過去と現在を 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) 体 ・ロボット同士でスポーツ(サッカーなど)をさせ	企業との連携 を発育機関との連携 を発育とのつながり 学校教育とのつながり 学校教育とのつながり 学校教育とのつながり 学校教育とのつながり 学校教育とのつながり 学校教育とのつながり 学校教育とのつながり 学校教育とのつながり 学校教育とのつながり 一世解のあり方 日本の最先端 日本の最先端 日本の最先端 日本の最先端 日本の最先端 日本の最先端 日本の最先端 日本の最先端 日本の最先端 日本の最先端 日本の最先端 日本の最先端
<ul> <li>・将来が見えるメガネ</li> <li>・立体映像の宇宙人と会話することができる</li> <li>・壁に映像が流れるトンネルを通って過去と現在を見ることができる</li> <li>・無重力の空間内で遊んでみる(サッカーなど)</li> </ul>	
・立体映像の宇宙人と会話することができる       ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	0 0 0
・壁に映像が流れるトンネルを通って過去と現在を 見ることができる       ○ ○ ○         具 体       ・無重力の空間内で遊んでみる (サッカーなど)	0 00 0
見ることができる       ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
m = Joy = Hipry C MTO CoP a (ソフカーなど)	
め・ロボット同士でスポーツ(サッカーたど)をさせ	
to   S	0 0 0
# x お手伝いロボット O O O O	0 0 0
・案内ロボットが他のロボットの紹介をしてくれる         ○         ○         ○	0 0 0
・専用の台に登ると、手で操作しなくても通話でき る電話	0 0 0
・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」	
・空気を見ることができる展示         ○	0 0

# Fチーム



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。

	1500	ア	クセ	ス		ウ	エル	カム					ス	<b>-</b> -!	J —							理	解							IJ	ピー	۲		
93	1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	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	エルカム		リルデザィ	ンテ	スタッフ		五感	なりきり」の重要	欠の皆へのつながれ 多しみブー たたれ	の条シみ方、かかつ丿	ロスチョ	- リーを体験する(倉	・ リーを本食上い 小地		福岡らしさ	日本の最先端	力の育	来の進	親への解説	校教育とのつなが	会とのつ	学びの再確認	次へのつながり	· 1 / 2 h	受・イベント D重	写をりずりラックス	飽き、疲れへの対応	教育機即	企業との連携
	・音や光の速さと自分の走る速さを比べる										(	0						0	0															
	・牛の内臓パズル										(	0					C	0																
	・動物のパネルをシーソーにかけて、弱肉強食関係 を学ぶ										0 (	0			C		C	0																
	・パズルを入れ替えて、人類の進化の歴史を完成さ せる														C		)	0							0									
具体	<ul><li>・惑星のパネルを重ねてみて、それぞれの大きさを 比べる</li></ul>										0				C			0							0									
的な	・花火が打ちあがってから、音が聞こえてくるタイ ミングを予想する (ボタンを押す)										0	0			C	)	C	0																
提案	・動物の毛を見て、動物の種類を当てる										0	0			C	)	C	0																
	・顕微鏡で微生物を見る															C		0																
	・パネルの表が動物の赤ちゃんの写真になっていて、裏にはその親の姿が描いてある										0				C	) (		0																
	・動物の一部分がアップになっている写真から、何 の動物なのか当てるクイズ										0				C	) (		0																
	・雷の仕組み										0	0					C	0							0									

## Gチーム



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。

	्रा स्थापना स्	ア	クセ.	ス		ウエ	ルカ.	4				ス	トーリ	-						理解	屛							リピー	- ト		
6	The Manner of the state of the	駐車場の確保	車以外の交通機関からのアクセス	アクセスは	安心安全の	ウェレカムの表現ワクワクする表現		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	りきり」の重画	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	- を知る(想像	ーリーを体験する(	理解のあり方	福岡らし	日本の最先端	の 育	来の進	親への解説	教育とのつなが	地域社会とのつながり	がつ 写 館	次へのつながり	イベ	俊の労	リラックス	、复てへりす	牧育幾割ごり重携企業との連携
	・石鹸をつくる										0					0	0														
具	・できるだけ無料で何かをつくる																								С		0				
体的	<ul><li>・部屋中にレゴブロックがあって、それを 使って遊ぶ</li></ul>																								С	1	0				
な提	・専門家のいる、工作工房施設							0	0														0		С		0			(	
案	・自動車など、製品ができるプロセスを学ぶ							0	0	0					0		0	0	0								0			(	0
	・介護体験(高齢者と子供が接する)										0					0															

# Hチーム



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。

ı		ア	クセス	ζ		ウエ	レカル	۵				ス	<b> -</b>	J —							理解							Ų	ピー	+		
		駐車場の確保	通機関から	アクセス情報	安 心 安全 り 確 呆 ヴェル カムの 表 明	クワクする	ユニバーサルデザインの視点	ボランティア			五感	なりきり」の重要	次の階へのつながり	の美レタ方、かかつり	クェスチョンストーリーを知る(想像力)	る(創	理解のあり	「自分	備に	日本の最先端	カー	等来の進各	ک ا د	域社会とのつなが	学びの再確認	居場所	次へのつながり	イドベイン	宅後の営	がき 膨れへの対応	ぎ、 复しへつける 育機関との 選ば	企業との連携
	・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									0		0			0		0						С	)								T
	・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					0		0	0																			0			C	0
具体	・縄文時代や江戸時代などの建物を原寸大で 再現する									0		0			0		0	0	0				С	0								П
的な	・紙飛行機を飛ばす							0	0		0					0	0															
提案	・宝探しをして何かを集め、集めたもので実 験をする							0	0	0				(	0		0											0				T
	・恐竜の展示									0					0		0															
	・いろいろな太陽光														0		0															

### | 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。

1	7	ア	クセス		-	ウエバ	レカム	۸.				ストー	ーリー	-							理解	¥							- 1	ノピ-	-  -			
	approx ap	駐車場の確保	通機関から	アクセス情報安心安全の確保	エルカムの表	ワクワクする表現	ユニバーサルデザインの視点	ンテ	大が見って、うし、だされて	多様な興未の「入口」があること		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	を体験する	理解のあい	科学と「自分ごと」		日本の最先端	カ の	の進	親への解説	校教育とのつなが	会とのつ		居場が	次へのつながり	イベ	後の	リラックス	き、疲れへの対	関との	企業との連携
	・作ったロボットを戦わせて、構造や機構に ついて学ぶ							0	0	) C	)					0	0	0	0	0						0			0				0	0
	・モニター過去から未来をタイムスリップ								(	)	0				0		0		0	0														
具体	・巨大ロボットの操縦席から未来の福岡を探 検する								(	0	0				0		0		0	0														0
的な	・親子で役割分担して、未来のニュース番組を収録する									С	0					0	0	0	0	0														
提案	・ヒット商品ができるまでの裏側を見る								(	)				0	0		0																	0
	・企業ブース(企業の歴史)								(	)					0	1	0		0	0														0
	・UFOのかたち								(	)				0	0		0																	

### 福岡市立少年科学文化会館 2013/08/26

### 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	財再提の確保		駐車スペースの充実	保護者
駐車場がせまい		アクセス	駐車スペースの充実	保護者
情報があまり入ってこない	マクレフ特却	772	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	駐車場の確保         アクセス情報         安心安全の確保         ウェルカムの表現         多様な興味の「入口」ストーリーを体験 居場所常設・イベントの連動の所は		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			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-ゴキブリがいる			衛生	保護者
安全面-老朽化でハザードも多い		ウェルカム	バリアフリー	保護者
トイレがせまい、キレイでない		7 = 7073 =	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	フェルカムの伝列		音環境	保護者
サイエンスは苦手だけど、楽しめるかな?		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		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)		ا حمالا	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	リピート	休憩場所の確保	保護者
コーナーごとにイスが欲しい	応		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			子ども	
名前を少年じゃなくて、みんなのかがくかんにしてほしい		ウェルカム		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	ウェルカムの表現	ウェルカムの表現			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とにかくたのしめる少年科学文化会館にしてください				子ども
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	ワクワクする表現	ウェルカム		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	<b>ノノノノリタ公公</b> 地	71000		子ども
今はちょっと古いので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				子ども
プラネタリウムはぜったいにいれること	こ ストーリーを体験			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		ストーリー		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				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		子ども
ストーリーにそって科学を紹介してほしい	±131 × -3 7 7 3	2751		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			子ども
としょかんで勉強できるようにしてほしい!	/L1/90///			子ども
フードコートがほしい	ロニックフ	リピート		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	リラックス	ייב ר		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	<b>吊政・</b> イバント			子ども
ない				子ども
(記入なし)				子ども
駐車スペース			駐車スペースの充実	保護者
駐車場を広くしてほしい	 駐車場 	アクኯフ	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♡		アクセス	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

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			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	- 安心安全の確保			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				保護者
親子、カップルで楽しめる	ウェルカムの表現	ウェルカム	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		表現 ボが ストーリー 本験	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				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	· ワクワクする表現 - -		音・光環境	保護者
常動の、異動があまりない学芸員ないしエデュケーター	スタッフ		エジュケーター等の配置	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			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			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)	ストーリーを体験		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
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		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	<b>石図ごし</b> ナ		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!!)	- 福岡らしさ		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	TED 4-77		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	理解	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		学習スペースの充実	保護者
スペース				保護者
1日ゆっくり過ごせる、おしゃれな空間	11= 62			保護者
カフェ、軽食	- リラックス -	リピート	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	せ の リピート	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
	子ども達が楽しく遊んでいた	親の楽しみ方、				保護者等	
	子供が楽しそうに遊んでました	かかわり方				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	지난 첫 전세정 -				保護者等	
	ポンプみたいなのをおすとききもちいから					子ども	_
	ポンプを何度も押したから楽しい		ストーリー			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	ストーリーを体験				子ども	-
エアーロケット	エネルギーを貯めて発射の感じが良い			宇宙	2	保護者等	
	からだを動かしながら楽しくできる			J III.	2	保護者等	
	自分で操作出来で動きが面白い					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	1.5
	(コメントなし)					子ども	1 F
	(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	
	回転数は関係しているのでしょうか	クエスチョン				保護者等	
	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					子ども	_
ジャンピングリング	楽しい		ストーリー	宇宙	0	子ども	_
	おもしろい もっとつくりたい	ストーリーを体験				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	
エアロフレーン	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	保護者等	
	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	7 1 1 + 40 -	71	<del></del>		保護者等	
ン・イン・フクオカ	自分の大きさと比較できておもしろい	ストーリーを知る	ストーリー	宇宙	0	保護者等	

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
	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				保護者等	
	水晶 もっと知りたいから	「入口」				保護者等	
	おもしろいから					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	ストーリーを知る	ストーリー			子ども	
	たくさんの人が集まって楽しんでいた	XI ) EMO				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	
四季の星座	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		宇宙	0	保護者等	
	自分で押して楽しめるから	7 (1 ) CPT-10A				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	1 F
	(コメントなし)					保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
	簡単でおもしろいから					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	ストーリーを体験	ストーリー			子ども	
	あきと位の小さい子でも遊べるから	7				保護者等	
	子ども達が楽しく遊んでいた					保護者等	
二人の宇宙飛行士	小さな子どもでも楽しそうでした			宇宙	1	保護者等	
	子どもたちの列が出きていたから					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	

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						
中中田がへ年中	出来れば立体モデルで!!	ストーリーを知る	ストーリー			保護者等							
宇宙開発の歴史	(コメントなし)			宇宙	0	保護者等	1 F						
7.00 71838 3.1	宇宙のことをくわしく知る為必要	ストーリーを知る	7			保護者等							
スペースビジョン	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	ストーリー	宇宙	0	保護者等							
ついアノフ節	(コメントなし)			11714	0	子ども	7比4几						
ついてくる顔	(コメントなし)			リスト外	0	保護者等	階段						
	大よろこび					子ども							
	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							
	はいったらうれしいから					子ども							
	とぶところがおもしろい					子ども							
	面白い	ストーリーを体験	ストーリー			保護者等							
	楽しめる					保護者等							
エアーシュート	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			力と運動	8	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	2F						
	(コメントなし)					保護者等							
	(コメントなし)					保護者等							
	たつまきができる様子がおもしろい	ストーリーを知る				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	ストーリー			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ぁと思った	理解のあり方				子ども							
たつまき	分かりやすく勉強になる	1 注解()(め,う))		力と運動	8	保護者等							
10000	たつまきの現象を知るのに必要		理解	/ 八乙建勤	0	保護者等							
最か	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	科学と「自分でと」				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							

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
	ゴールキーパーでボールをまもった	なりきり				子ども	
	すばやく動かないといけないからおもしろい					子ども	
	子どもたちが楽しく遊んでいる					保護者等	
敏捷性テスト	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		ストーリー	力と運動	6	保護者等	
<b>製焼住ノ</b> 人ド	小さな子でも楽しめそう	ストーリーを体験		刀と連動	0	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	
	砂が不思議					子ども	
	思ってもみないことがおこるから					保護者等	
音の模様	音や振動でできる模様が目に見えて不思議	ストーリーを体験 ご	ストーリー	音・光	2	保護者等	
百の候体	ちょっとふしぎ?				2	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	2F
	おもしろい	ストーリーを体験	ストーリー			子ども	
鏡のいろいろ	(コメントなし)			音・光	1	子ども	
<u> </u>	(コメントなし)				1	保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
	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			保護者等	
電磁石	(コメントなし)			電気と磁気	2	子ども	
	(コメントなし)					保護者等	
	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			保護者等	
ビジュアルサウンド	(コメントなし)			電気と磁気	0	子ども	
	(コメントなし)					保護者等	
	不思議な体験ができる	ストーリーを知る	ストーリー			保護者等	
ジャイロ	不思議	ストーリーを体験		力と運動	2	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	

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
	むずい	ストーリーを体験	ストーリー			子ども	
棒つかみ	集中力も試せる 数字が表示されるともっと楽しい	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	0	保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
	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			子ども	
不思議なボール	(コメントなし)			力と運動	1	子ども	
	(コメントなし)					保護者等	
	単純でおもしろい	ストーリーを体験	7.1			保護者等	
ゾートロープ	まわすと走る どんどん走る	ストーリーを体験	ストーリー	音・光	1	保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
	おとがたのしいね	五感				子ども	
ピンスクリーン	きもちいい	五悠	ストーリー	音・光	2	子ども	
ピンスグリーン	もっといろいろつくりたい	ストーリーを体験		百・九	2	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	2F
推力テスト	自分の力をたしかめられるから	ストーリーを体験	ストーリー	/ 八乙連動	0	子ども	
フィ接往ユー	ちょっとした遊び場にもなるから	飽き、疲れへの対	リピート	土 1. 実動	1	保護者等	
アーチ橋積み木	科学の中で遊べるので	応	りヒート	力と運動	1	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	
	すごいなぁと思った	ストーリーを知る	ストーリー	リスト外	0	子ども	
	もっとたまごがあったほうがおもしろい	±11±11	7			子ども	
20倍の世界	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	なりきり なも	ストーリー	生命	1	保護者等	4F
	(コメントなし)					保護者等	

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
	科学的だったから	多様な興味の 「入口」				保護者等	
	いきおいよく出てくるのがいい					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	ストーリーを体験	ストーリー			子ども	
	実さい見えるのがいい	スト ノ で作家				保護者等	
雲をつくる	実際に雲ができる様子が見られるのがいい			気象	3	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	
	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			保護者等	
	(コメントなし)					子ども	
鳴き声あてゲーム	(コメントなし)			生命	1	保護者等	4F
	(コメントなし)					保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
	もっといきものいたほうがおもしろい					子ども	
脊振の自然	町中でありながら、自然の中に入ることができる	ストーリーを体験	ストーリー	自然	4	保護者等	
月がり日然	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			日然	4	保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
	体験できなかったので、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			保護者等	
地震	時間が合わなく乗れなかったけど!	フェルカムの役気	71///14	地球	1	保護者等	
他辰	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	LE14	1	保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
	子どもに人気がある 生物は昆虫です	多様な興味の 「入口」				保護者等	
福岡の昆虫	きれいでした	五感	ストーリー 生命	生命	1	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	

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
	虫の体験が楽しい	なりきり	ストーリー			保護者等	
アニマルアイズ	(コメントなし)			生命	2	子ども	
	(コメントなし)					保護者等	
福岡の街並みと	昔って?	クエスチョン	ストーリー	±07±	0	保護者等	
移り変わり	(コメントなし)			都市	U	保護者等	
またたのか字は	小さい子も楽しい	ストーリーを体験	ストーリー	#4	0	保護者等	
あなたのお家は	(コメントなし)			生命	0	保護者等	
100/ L 4/A	(コメントなし)			# 4	1	子ども	
隠し絵	(コメントなし)			生命	1	子ども	
++	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	# A		保護者等	
さわってごらん	(コメントなし)			生命	0	子ども	
	とても大きくてびっくり(シャコ貝)	7 U + 107	7.1	<b>#</b> ^		子ども	
福岡近海の貝	大きな貝があってびっくり	ストーリーを知る	ストーリー	生命	0	子ども	
l. o.t.	水のしくみがよく分かる	TT/77 0 1 1 1 1	TTI 6.71			子ども	
水の旅	海から雲になって山のところで雨	理解のあり方	理解	気象	0	子ども	4F
_	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			保護者等	
雷	(コメントなし)			気象	0	保護者等	
	ぜひ残したい	ストーリーを知る	ストーリー	# 4		保護者等	
福岡と動植物	自然の様子がよくわかる	理解のあり方	理解	生命	0	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	
우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	
H-IIロケット	ロケットの仕組がわかりやすい	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	4F
(300%	(コメントなし)			リヘド外	0	子ども	41
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	
	お絵描きロボットが絵を描いてくれるからすごい					子ども	
	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!	ストーリーを知る	ストーリー			保護者等	
	見ていて楽しい					保護者等	
お絵かきロボット	子どもがよく見ていた			ロボット	12	保護者等	
	おもしろかった			ロホット	12	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	5F
	(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	-
	センサーをかわすのがおもしろい					子ども	-
	ブザーが鳴らないように出口まですすんだ	7 1 11 + 45				子ども	
	とても楽しそうだったので	ストーリーを体験	ストーリー			保護者等	
センサー迷路	体を動かすのが楽しい			情報	7	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	

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
	不思議な体験					保護者等	
	触れて出る音で子どもが楽しめる	ストーリーを体験	ストーリー			保護者等	
光のハープ	むずかしい			情報	6	保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
	クロマキーの効果で電車に乗っている気分でいい気 分	なりきり				保護者等	
	楽しみながら画像のフシギ		ストーリー			保護者等	
クロマキースタジオ	映像の不思議楽しめそう	ストーリーを体験		情報	2	保護者等	
	(コメントなし)					子ども	
	(コメントなし)					保護者等	
	楽しそうでした	ストーリーを体験	ストーリー			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	
人力発電ロボット	(コメントなし)			都市	1	子ども	
	(コメントなし)					保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
	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			保護者等	5F
	楽しそう	ストーリーを知る	ストーリー			保護者等	
鉄道模型パノラマ	(コメントなし)			交通	6	子ども	
	(コメントなし)					子ども	
	(コメントなし)					保護者等	
	動きがおもしろい					子ども	
	メカフナムシのように歩いている	ストーリーを知る	ストーリー			子ども	
メカフナムシ	不思議でした			ロボット	0	保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
	自由に調べたり学んだりできる					保護者等	
コンピュータ・ プラザ	iPadでもできそうです	理解のあり方	理解	情報	0	保護者等	
	(コメントなし)					保護者等	
	音が好き	五感	ストーリー			保護者等	
ボイスチェンジャー	(コメントなし)			情報	0	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
<b></b>	(コメントなし)			情報	0	保護者等	
効果音を作ろう	(コメントなし)			T月 羊収	0	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	
7 73 1 2 3	(コメントなし)			13.71		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	5F
ドライビング・	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	
シミュレータ	鉄板	スト・ケーを体験		文地		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	
70 C/E/3	リニアモーターカーのしくみがよくわかる	ロイマノ取ノし細	*±/#	<b>大</b> 厄		保護者等	
古代船	(コメントなし)			交通	0	子ども	

## Aチーム



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。

	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	ア	クセン	z		ウェ	ルカ	4				ス	<b>-</b>	リー						理	解							Ų	ノピ-	-  -			
		駐車場の確保		アクセスは	安心安全の空	ウエルカムの表現 ワグワグする表現		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	次の階へのつながり	み方、	クエスチョン	ストーリーを印る(想象力)	理解のあり方	福岡らしさ	0)	力の育	来の進	親への解説	校教育とのつなが	地域社会とのつながり	(J)	居場	次へのつながり	イベント	帰宅後の学び	リラックス	き、疲れへの対	機関との	企業との連携
	・宇宙の無重力体験									0	0					C	0		0													0	
具体	・月での暮らし体験									0	0	0				C	0		0													0	
的な	・未来の生活で使われているロボット(ドラえもん)の道具									0	0	0				C	0																1
提案	・未来の車									0					(	Э	0		0													4	0
	・自力で掃除してくれる風呂、トイレ									0					(	0	0		0													4	0

## Bチーム

路 体的

な ・トンネルの入りに 提 体験ができる部屋



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。

	me of	ア	クセ	ス		ġ	エル	カム				7	ストー	リー							3	里解								リピ	<b>-</b>			
	7	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	安心安全の確定	ウエルカムの表現	ワクワクする表現	サルデザイ	ンタ	多様な興味の一入口」があること	五感五感	「なりきり」の重要性	次の階へのつながり	み 方、	クエスチョン	ストーリーを知る(想像力	を本演する	理解のありた	「自り	到 2	日本の長七端日野所対能力の育成ヒション	「	^	校教育と	社会とのつなが	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	さ、疲れへの対	関 と の	企業との連携
	・台風の体験(強風、大雨、周りの景色など)										0					(	)	0																
1	・センサーに触れると雷(静電気)が落ちてくる迷 路									С	0					(	) (	0																
4	・ロボットと一緒に遊べる野球場									С	0					(	) (	0																0
えま	・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									С	0	0				(	) (	0	0															
W.	・中を歩くとおもしろい音がする、小さなトンネル									С	0					(	) (	0																
	・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)									С	0	0				(	)	0																

# Cチーム

具体的な提案



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。

文字 经收回数	6.6	ア:	クセス	ζ		ウエ/	レカム				7	(-	リー							理解	屛							リピ	- 1-			
		駐車場の確保	通機関から	アクセス情報	ご安全の 催エルカムのま	クワクする	サルデザイ	ボランティア	入入口	五感	6.1	次の階へのつながり	み <i>ラ</i> 方 <i>ラ</i>	クエスチョン イ	ストーリーを知る(想象力)ストーリーを体験する(創造力)	理解のあり方	と「自分だ	福岡らし	0)			根への解説	学交牧育とのつながり	** は 学びの再確認	ドフ事催	つ	常設・イベントの連動	帰宅後の学び	リラックス	き、疲れへの対	機関を	企業との車携
・展示品を「海の中」から「陸」方向へ展示す	-る													(	0	C	)															
・生きている生物を一緒に展示する									0					(	0	С	)															
・森の様子を身をもって体験できるような展示	Š								0	0	0				C	) C	)	0				(	0 0	)								
<ul><li>・雲いろいろ公園(入道雲、雨、虹、雪などをする)</li></ul>	体験								0	0	0				C	) C	)															
・たつまき体験(家や車が巻き込まれ、飛ばさいく)	れて								0	0	0				C	) C	)															

### Dチーム



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		Ç	アエル	カム	۸.				ス	. トー	リー								里解								リピ・	- 1-		
		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	土の確に	エルカム	クする表現	ユニバーサルデザインの視点	ボランティア	スタッフ		五感	5	次の階へのつながり	み方、か	クエスチョン	ストーリーを知る(想像力・	を体験す	里解のあり	科学と「自分ごと」	当可ら	日と外のである。	「「「「「「「」」 「「」」 「「」」 「「」」 「「」」 「」」 「」」 「	<ul><li>への解</li></ul>	校教育とのつ	とのつなが	学びの再確認	居場所	次へのつながり	イベント	帰宅後の学び	リラックス	疲れへの対	業 と の
具体	・オオカミに乗ることができる										0	0	0				(	0	)															
的な	・オオカミに食べられて、体の中の仕組みを学ぶ										0	0	0					(	)															
提案	・科学の力でお化け屋敷(水蒸気や地層、月と太陽などについて学ぶ)										0	0	0				(	0 (	)															
	・タイムマシンみたいな乗り物で宇宙を冒険できる						0				0	0					0	0	0															
	・鏡にライトを反射させて的に当てるゲーム										0	0					0	0	0															
	・オオカミ育成ゲーム						0				0						0 (	0	)															
	・隣り合う2つの部屋が冬と夏の状態になっている											0					(	0	)															
	・人の入ったカプセルを空気砲で飛ばす、人間エア シュート										0						(	0	)															
その	・原子のピースを組み合わせて分子の形を完成させ るパズル										0						0	(	)															
他の	・2人の男女からどのような顔の子どもが生まれるかシミュレーションする						0				0		0				(	0 (	) (	С														
アイ	・空気砲で的当て										0	0					0 (	0	)															
デア	・月の重力を体験できる部屋						0				0	0					0	0	0															
	・偽物の鉄砲を使った的当て										0	0					0 (	0	)															
	<ul><li>科学実験がしたい</li></ul>										0		0				(	0	) (	0														
	・食物連鎖を体験										0					0	(	0 (	)															
	・立体地図上で雲の動き、天気の様子を見る						0										0	(	) (	0														
	<ul><li>「つかめない像」の仕組みをつかってミイラやオオカミの像を投影する</li></ul>						0				0						(	0 0	)															

# Eチーム

# 福岡市立少年科学文化会館 2013/10/12

リピート



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。

	WENT AND PROPERTY OF STREET WHITE STREET	"	クセス			ウエ	ルカ	4				ス	(  -	-リー							坦	解							,	) E-	- 1-			
	では、		通機関から	アクセス青根安心安全の確保	エルナムの	クワクす	ーサルデザッ	ボランティア	スタッフ		五感	りきり」	次の階へのつながり	み方、か	クエスチョン	ストーリーを知る(想象力	ストーリーを体験する(創造力)	子 つらり	~ 福	本の最生	の育ま	将来の進路	への解	教育とのつなが	域社会とのつ	_ :	居場所	次へのつながり	イベン	宅後の学	リラックス	さ、疲れへの対すれ間との過	関と	業との連
具体	・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									0	0					(	0	)															T	_
的な	・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									0		0			(	Э	C	)						0										
提案	・カプセルカメラを通して体内探検									0	0	0				(	0			0													(	0
	・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)					0				0	0				(	С		0	)															
	・携帯電話について (仕組み、電波、波長、光・音・X線、実験・体験…)									0					(	Э	C	) (	)															
その	・インタラクティブコンテンツがわかる					0				0	0					(	0																	
他の	・古いコンテンツを差し替えやすくする				0	0																						0	0					
アイ	・触って体験					0				0	0					(	0																	
デア	・不思議な体験					0				0	0					(	0																	
	・宇宙体験					0				0						(	0																	
	・作ってプロセスを体験できる					0				0	0					(	0	) C	)															

# Fチーム



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バーチャルシミュレーター
	・自分で操作できる
提案概要	• 4 D
	・行きたいところに行ける

	Marine State .	ア	クセ	ス		ウ	エル	カム					スト	ーリ	_							理	解						リピ	- ト			
		駐車場の確保		アクセス情報	安全の確	エルカムの	クする表現	ユニバーサルデザインの視点	ン テ	スタッフ	多様な興味の「入口」があること	五り	ノきノーの重い階へのつなが	余しみ方、かかも	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		福岡らしさ	中の 最 #	力の育	の	への解	教育とのつなが	域社会とのつ	学びの再確認	次へのつながり	帰宅後の学び	リラックス	さ、疲れへの対	機関との	企業との連携
具	・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										0	0			0		0	0	0														
体的	・自分の想像したことが 3 D化されて見ることができる辞典										0					0		0	0														
な 提	・最新技術を用いた、「目で見て分かる」光電話										0	0				0		0			0												0
案	・様々な場所を「飛行できる」パラグライダー型4 Dバーチャルシミュレータ										0	0	)				0	0	0		0												0
	・宇宙船オペレートシュミレーター										0	0	)				0	0	0		0												0
	・紫外線カメラ										0	(	)				0	0	0													1	
そ	・変身カメラ(黒田官兵衛)										0		)				0	0	0													1	
の他	・拡大力メラ(毛穴)										0		)				0	0	0														
のア	・全天球のマントルの動き(球体スクリーンに投 影)										0		)				0	0	0														
イデ	・ハイスピードカメラ(トンボの動き)										0	(	)				0	0															
ア	・小さいマイクで電話する										0	(	)				0	0			0												
	・画像を加工して自分のなりたい顔になれる										0	(	)				0	0	0														
	・二人の顔がどれだけ似ているか(双子度)診断する										0	(	)				0	0	0														

### 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		駐車場の料金設定	保護者等
駐車場がほしい	紅半物	アクセス	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			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	安心・安全の確保		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ずく危険がある			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		ウェルカム	空間の見通しの良さ	保護者等
どこが入口かわからなかった			サインの設置	保護者等
子どもが物を壊さないか	ウェルカムの表現		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			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	ユニバーサルデザ		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	インの視点		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(3F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	7.	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	ストーリー	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			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	理解のあり方	理解	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
3 D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			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	「入口」			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	ストーリー		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	アクセス	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
を立ていていていますが対かるようによっての意味をしてはしい アウセス情報 フェブケイトの発生・管理 保護者等 からなスペッケや体験の対け場へる (保管者が体験可能だ) フェブリール 会権を対しているできます。 アウェス (保管者が体験可能だ) フェブリール 会権を対しているできます。 アウェス (保管者が体験可能だ) フェブリール 会権を対しているできます。 アウェス (保管者が体験可能だ) フェブリール 会権を対しているできます。 アウェス (保管者が体験可能だ) アウィンの地画 関連を与ったいとも 表表が出るから 名面 アウェス (保険者等 のの) (リアフリールを表示すせてはしい アウェス アウェス (保険者等 のの) (リアフリールを表示すせてはしい アウェス (大) (アウェス (アウェス (大) (アウェス	交通の利便性の良い場所	車以外の交通機関	7047	公共交通機関での利便性	保護者等
参数なスイッチや紅砂内容が強べる(目標者が紅板可能に)表文化よる展示前期         工厂/一サルル         受情がの情報期間         の機能等等           ままたよる展示前期         アザインの現点         万益の東えるスタッフの機関         保護等等           文本と声の説別があるとよい         多名語がは「自動開放システム」         国産をもつ入けた。解析で解文徴、保護等等         多品語での情報課題         保護等等           多名原理が比較性的なら影面         数のより上のである器面         数のより上のである器面         数のよりよりようなかりでするとのである器面         数のよりよりよりないた。 (別がたりみがりでするとがりります)というないである。 (別がアンレットを発生させてほしい) あかりらの実育能は大きめのロッカー 中心有がた         フェルカムの表現 (保護等等を関わることができるととからのよれた。 (別がアンレットを発生させてほしい) あかりらの実育能は大きめのロッカー 中心有がないないから、ものと分かりやすく、ダメなら販客を決めるなどとかりである。 (のととかり タッチ)と、タスなら販客を決めるなどとかりでする。 (のととかり タッチ)と、タスなら販客を決めるなどとかりでする。 (のととかり タッチ)と、タスなら販客を決めるなが (のと) クタウする表現 (のと) クタウをよる。 (のと) クタウをよる。 (のと) クタウをよる。 (のと) クタウをよる。 (のと) クタウをよる。 (のと) クタウをよる。 (のと) クタウをよる (のと) クタウをよる。 (のと) クタウをよる (のと) クタウをはないないないないないないないないないないないないないないないないないないない	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	アクセス	ウェブサイトの整備・管理	保護者等
東文上に入居所の開発に対している。	トイレ、段差、通路など施設面でのバリアフリー			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)	_			保護者等
デザインの担点     デザインの担点     アザインの担点     アザインの担点     アザインの担点     アザインの担点     アザインの担点     アボールの関点     日本と文字とを用いた信仰定別 保護者等     日本と文字とを用いた信仰定別 保護者等     日本と文字とを用いた信仰定別 保護者等     日本と文字とを用いた信仰定別 保護者等     日本と文字とを用いた信仰定別 保護者等     日本の選生のでの情報提別     京場者等     日本の選生のからからのでした     田殿の1歳1歳を住めに(分別でもあかりやすいように)     切ら、ケープンな空間     ブラネタリフムの字幕     国等の等の大きのめのコッカー     田舎の1歳年のなど、パンフレットを共粛させてほしい     国方のよりにのからからの大きのが大きののコッカー     田舎の1分を行いたなどの方がよい     どどもを見てくれる協認があるといい     どどもを見てくれる協認があるといい     どどもを見てくれる協認があるといい     どどもを見てくれる協認があるといい     どどもを見てくれる協認があるといい     どどもを見てくれる協認があるといい     どどもら見てくれる協認があるといい     どとがら見てもいいなら、もっと分かりやすく、ダメなら頃後を決めるとが     など     かりやすく、乗しいように     京場 とかり、大人口」     日本の関生を対していただきない     ハンググライダー、フライトシミュレーター     おおかりやすく、乗しいもの展示でを同じたのできること     国所を持ちるコーナー     なりきり     御を除するコーナー     なりきり     御を除するコーナー     なりましいの展示を同じたなる展示が大き 保護者等     ないでの関生を見るようにする     家房スペースで関連な実際・研究ができること     国所がままり、保護者等     ないでは、しめる展示を自然を定してきること     国所を見るようにする     家房の本しカーナー     京場がおりできること     国所を見るようにする     家房の本しカーナー     京場がおりできること     国所を見るようがよい     ストーリーを体験     京場を持つたるる人間が大き、保護者等     ないのの表示     ないののの表示     ないののの表示     ないのの表示     ないののの表示     ないのの表示     ないのの表示     ないののの表示     ないののの表示     ないののの表示     ないののの表示	英文による展示説明				保護者等
8 書語対話・信歌期深システム)	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
<ul> <li>金展示館の阻離をやったりとる</li> <li>競技化のある発面</li> <li>野みく、ターブンな空間</li> <li>プラネタリフムの予審</li> <li>助からの楽客用に大きめのロッカー</li> <li>砂点が砂密のために、パンフレットを元実させてほしい。</li></ul>		_		多様な来場者の想定	保護者等
下級の1段 19を伝めに (幼児でもあがりやすいように)     明さく、オーブンな空間     ブラネタリウムの字幕     東部学習のために、パンフレットを免失させてほしい     選方からの来客用に大きめのロッカー     Wef 利切に 日本へ、世界一のタイトル     地域に関かれている     どとから見てくれる施設があるといい     どとから見てくれる施設があるといい     どとから見てくれる施設があるといい     どとから見てもいいなら、もっと分かリやすく、ダメなら順急を決める など     わかりやすく、楽しいように     生、魚とかは、写真じゃなく、本物を展示するほうがよい     天文台     日底のコーナーは残していただきたい     ハングライトジミュレーター     物を操作するコーナー     独しのより原理を見えるようにする     展示スペースで簡単な実験・観察ができること     屋外製造しア(火の流れなど)     実際に実験などができる     実験に参加できるコーナー     実験に参加できるアントール     大トーリーを体験     本教室の展示     ストーリーを体験     本教室の展示     保護者等     大ル・リーを体験     本教室の展示     保護者等     大ル・リー・アル・アル・アル・アル・アル・アル・アル・アル・アル・アル・アル・アル・アル・				展示スペース・通路のゆとり	保護者等
解放の1段 1段を抵抗に (効児でもあがりやすいように)	親水性のある路面	_		路面の親水性	保護者等
プラネタリウムの字離 事前学習のために、パンフレットを充実させてほしい	階段の1段1段を低めに(幼児でもあがりやすいように)	- 安心・安全の確保	ウェルカム	バリアフリー化	保護者等
東部学習のために、パンフレットを充実させてほしい     適方からの来客用に大きめのロッカー  Wi-fi 対応 日本一、世界一のタイトル  地域に開かれている 子どもも見てくれる施設があるといい どとから見てもいいなら、もっと分かりやすく、ダメなら間路を決める など     かりやすく、楽しいように 由、魚とかは、写真じゃなく、本物を展示するほうがよい 天文台 自然のコーナーは残していただきたい ハングヴライダー・フライトシミュレーター 物を操作するコーナー 社会人(大人)でも楽しめる展示企画 解析の中身と原理を見えるようにする 服成の中身と原理を見えるようにする 展示スペースで簡単な実験・観察ができること 歴外実験エリア (水の流れなど) 実験に支験などができる 実験に参加できるコーナー 実験 体験コーナーが多くある方がよい ノーベル管学者の講義 新エネルギーである太陽光発や剤力発電などの体験コーナー ちょっと体むための両子を各所に配置 テども仕様の椅子、トイレ 体験できる橋子がところどころにあるとゆっくり過ごせる 破れた時に産れる椅子が多くある方がよい  「おれつ」方 「おれつ」方 「おれつ」方 「放発の原示」 「保護者等 日本の最先端  「単解のあり方」 「大・ローを体験 対策を割けることとのより過ごせる 対策などができる ストーリーを体験 新エネルギーである太陽光発を対力発電などの体験コーナー 日本の最先端 対策などができる テども仕様の椅子、トイレ 検診できる椅子がところどころにあるとゆっくり過ごせる 破れた時に産れる椅子が多くある方がよい  「クスペースの設置 (保護者等 子ども仕様の椅子、トイレ 検診できる椅子がところどころにあるとゆっくり過ごせる 破れた時に産れる椅子が多くある方がよい  「クスペースの設置 (保護者等 子供用体絶スペース・トイレの設) 保護者等 子供用体絶スペース・トイレの設) 保護者等 イベントの企画 新エネルギーについての展示 保護者等 子供用体絶スペース・トイレの設) 保護者等 子供用体絶スペース・トイレの設) 保護者等 イベントの企画 新エネルギーについての展示 保護者等 子供用体絶スペース・トイレの設) 保護者等 の様えベースの設置 イベストスの設置 イ体記スペースの設置 イ体記入ペースの設置 イ体記入ペースの設置 イ体記入ペースの設置 イ体記入ペースの設置 イ体記入ペースの記置 イ体記入ペースの設置 イ体記入ペースの設置 イ体記入ペースの設置 イ体記入ペースの設置 イ体記入ペースの設置 イ体記入ペースの設置 イ体記入ペースの設置 イ体記入ペースの設置 イ体記入ペースの記置 イ体記入ペースの記載 イ体記入ペースの記載 イ体記入ペースの記載 イ体記入ペースの記載 イ体記入ペースの記載 イ体記入ペースの記載 イ体記入ペースの記載 イ体記入ペースの記載 イ体記入ペースの記載 イベントの企画 イ体記入の記述 イベントの企画 イ体記述といいませんが表述 イベントの企画 イベントの記述 イベントの企画 イグによりによりによった。 イベントの企画 イ体記述の記述 イベントの企画 イグによりに表述 イベントの企画 イベントの企画 イグによりに表述 イベントの企画 イグによりに表述 イベントの企画 イグに表述 イベントの企画 イグに表述 イベントの企画 イグに表述 イベントの企画 イ体記入したいに表述 イベントの企画 イグに表述 イベントの企画 イグに表述 イベントの企画 イ体を記述 イベントの企画 イベントの企画 イグに表述 イベントの企画 イベントの企画 イベントの企画 イベントの企画 イグに表述 イベントの企画 イグに表述 イベントの企画 イベントの企画 イグに表述 イベントの企画 イグに表述 イベントのでは表述 イベントのでは表述 イベントのできます イ体記述 イベントのでは表述 イベントのでは表述 イベントのでは表述 イベントのでは、イ体に表述 イベントのでは表述 イベ	明るく、オープンな空間			空間の明るさ・解放感	保護者等
適方からの来客用に大きめのロッカー Wifi 利が 日本一、世界一のタイトル  中域に開かれている 子どもを見てくれる施設があるといい 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 わかりやすく、楽しいように 虫、魚とかは、写真じゃなく、本物を展示するほうがよい 天文台 自然のコーナーは残していただきたい ハンググライダー・フライトシミュレーター 物を操作するコーナー 社会人(大人)でも楽しめる展示企画 解の深しみ方、かわり方 大人人)でも楽しめる展示企画 解の中身と原理を見えるようにする 展示スペースで簡単な実験・観察ができること 屋外実験エリア(水の流れなど) 実験に野ができるコーナー 実験に要称とどできる 実験は参加できるコーナー 実験は参加できるコーナー 実験は参加できるコーナー 実験は参加できるコーナー 実験は参加できるコーナー 実験は参加できるコーナー 大人の流れなど) 大人の流れなど 大学の流れなど 大学の流れなど 大学の流れなど 大学の流れなど 大学の流れなど 大学の流れなど 大学の流れなど 大学の流れなど 大学型の展示 保護者等 体験型の展示 保護者等 を関いたいる選示方法 保護者等 ないたができる 大トーリーを体験 対力できるコーナー 大学型の展示 保護者等 を関いたいる意味が対した。 保護者等 ないたがための場子を含方がよい  「企業者等 ないたの心臓 ないたいたが、 大ト・リーを体験 が表とびできる 大ト・イレ イベントの企画 イベシトの企画 イベントの企画 イベントの企画 イベントの企画 イベントの企画 イベントの企画 イベントの企画 イベントの企画 イベシトの企画 イベントの企画 イベントの企画 イベントの企画 イベントの企画 イベントの企画 イベントの企画 イベントの企画 イベジトの企画 イベントの企画 イベントの企画 イベントの企画 イベントの企画 イベントの企画 イベントの企画 イベントの企画 イベタンの企画 イベシトの企画 イベシトの企画 イベントの企画 イベタンへの設置 イベタンへの設置 イベタンへの設置 イベタンへのの選 保護者等 イベタンへのの選 保護者等 イベタンへのの選 保護者等	プラネタリウムの字幕		-	文字での情報提供	保護者等
### 1	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
日本一、世界一のタイトル 地域に開かれている 子どもを見てくれる施設があるといい 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 わかりやすく、楽しいように  虫、魚とかは、写真じゃなく、本物を展示するほうがよい 天文台 自然のコーナーは残していただきたい ハンググライダー・フライトシミュレーター 物を操作するコーナー 観験の中身と原理を見えるようにする 展示スペースで簡単な実験・観察ができること 屋外実験エリア(水の流れなど) 実際に実験などができる 実験に参加できるコーナー 実験、体験コーナーが多くある方がよい ノーベル質学者の講義 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 ちょっと休むための椅子を各所に配置 チども仕様の椅子、トイレ 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 変れた時に座れる椅子が多くある方がよい  「スルーリーを対 なりきり カートールを対 なりきり カートールを対 を検験型の展示 保護者等 体験型の展示 保護者等 体験型の展示 保護者等 体験型の展示 保護者等 対に大いたのできる 東際に実験などができる 実験に参加できるコーナー 実験、体験コーナー・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  「おれへの対 では、発生のという。 大トーリーを対 などができる 実験に参加できるコーナー 実験、体験コーナーが多くある方がよい  「保護者等 体験型の展示 保護者等 対に大いたのの様子を各所に配置 チども仕様の椅子、トイレ 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 変れた時に座れる椅子が多くある方がよい  「なりきり 対域というなどの表達者で 大いわられて 大いカムリカ では、大きな人のよう コート・ロートを体験 関本では、大きな人のの表 では、著者等 を表している場であるとい。 「保護者等 体験型へベースの設置 保護者等 大体記スペースの設置 保護者等 体験ユベースの設置 保護者等 体験ユベースの設置 保護者等 体験ユベースの設置 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
日本一、世界一のタイトル 地域に開かれている デどもか見でもいいなら、もっと分かりやすく、ダメなら順路を決める など わかりやすく、楽しいように  虫、魚とかは、写真じゃなく、本物を展示するほうがよい 天文合 自然のコーナーは残していただきたい ハンググライダー・フライトシミュレーター 物を操作するコーナー 報検の中身と原理を見えるようにする 展示スペースで簡単な実験・観察ができること 屋外実験エリア(水の流れなど) 実際に実験などができる 実際に実験などができる 実際に実験などができる 大トーリーを体験 実験に参加できるコーナー 実験、体験コーナーが多くある方がよい ノーベル賞学者の講義 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 ちょっと体むための椅子を各所に配置 子ども仕様の椅子、トイレ 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 疲力が良いに応わる機が多くある方がよい  「次月」 インバクト 展現来等 記見やする 現の楽しみ方、かかわり方 カかわり方 大かわり方 実際に実験などができる ストーリーを体験 保護者等 体験型の展示 保護者等 体験型へアス・トイレの設 保護者等 ア供用体憩スペースの設置 ア供用体憩スペースの設置 ア供用体憩スペース・トイレの設 保護者等 イベシトの企画 新エネルギーについての展示 保護者等 ア供用体憩スペースの設置 ア供用体憩スペースの設置 ア供用体憩スペースの設置 ア供用体憩スペースの設置 ア供用体憩スペースの設置 ア供用体憩スペースの設置 ア供用体部スペース、トトイレの設 保護者等 保護者等 ア供用体部スペースの設置 ア供養者等 体絶スペースの設置 ア供養者等 ア体記えているの設置 ア供養者等 ア供所・変えで、スの設置 ア供養者等 ア体を記えているの設置 ア体を記えているの設定 ア体を記えているの設定 ア体を記えているの表す ア体を記えているの表す ア体を記述する ア	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	ウェルカムの表現		インパクト	保護者等
<ul> <li>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</li> <li>わかりやすく、楽しいように</li> <li>力クワクする表現</li> <li>事材のコントロール</li> <li>保護者等</li> <li>虫、魚とかは、写真じゃなく、本物を展示するほうがよい</li> <li>天文台</li> <li>自然のコーナーは残していただきたい</li> <li>ハンググライダ・・フライトシミュレーター</li> <li>物を操作するコーナー</li> <li>独の楽しみ方、かかわり方</li> <li>政府・以上の大の展示</li> <li>保護者等</li> <li>大トーリーを知る</li> <li>展示スペースで簡単な実験・観察ができること</li> <li>屋外実験エリア (水の流れなど)</li> <li>実験に実験などができる</li> <li>実際に実験などができる</li> <li>実際に実験などができるコーナー</li> <li>実験、体験コーナーが多くある方がよい</li> <li>ノーベル賞学者の講義</li> <li>理解のあり方</li> <li>カ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</li> <li>ちょっと休むための椅子を各所に配置</li> <li>子ども仕様の椅子、トイレ</li> <li>体施できる椅子がところどころにあるとゆっくり過ごせる疲れた時に座れる椅子がところところにあるとゆっくり過ごせる疲れた時に座れる椅子がところところにあるとゆっくり過ごせる疲れた時に座れる椅子がところところにあるとかっくり過ごせる</li> <li>検給できる椅子がところところにあるとかっくり過ごせる</li> <li>検修できる椅子がところところにあるとかっくり過ごせる</li> <li>検修できる椅子がところところにあるとかっくり過ごせる</li> <li>検修できる椅子がところところにあるとかっくり過ごせる</li> <li>検修できる情子がところところにあるとかっくり過ごせる</li> <li>検修できる椅子がところところにあるとかっくり過ごせる</li> <li>検修できる椅子がところところにあるとかっくり過ごせる</li> <li>検修でまる椅子がところところにあるとかっくり過ごせる</li> <li>検察す等</li> <li>サが起えベースの設置</li> <li>保護者等</li> <li>休憩スペースの設置</li> <li>保護者等</li> <li>休憩スペースの設置</li> <li>保護者等</li> <li>株成スペースの設置</li> <li>保護者等</li> <li>株成スペースの設置</li> <li>保護者等</li> <li>株成スペースの設置</li> <li>保護者等</li> <li>株成スペースの設置</li> <li>保護者等</li> <li>株成スペースの設置</li> <li>保護者等</li> <li>株成スペースの設置</li> <li>保護者等</li> </ul>	地域に開かれている			周辺地域とのかかわり	保護者等
など 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」 タ様な現味の 「入口」 タボター・フライトシミュレーター なりきり かかわり方 保護者等 神験型の展示 保護者等 神験型の展示 保護者等 神験型の展示 保護者等 神験型の展示 保護者等 と素験に実験などができる ストーリーを知る アルーリーを知る ストーリーを知る アルーリーを知る アルーリーを知る アルーリーを知る アルーリーを知る アルーリーを知る アルーリーを知る アルーリーを対象 はいまができること アルーリーを対象 体験型の展示 保護者等 ないといましましましましましましましましましましましましましましましましましましま	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
カかりやすく、楽しいように ワクワクする表現 カかりやすさ 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」 ター 大文台の設置 保護者等 一大文台の設置 保護者等 自然のコーナーは残していただきたい なりきり なりきり かを操作するコーナー なりきり おの楽しみ方、かかわり方 ストーリーを知る ストーリーを知る ストーリーを知る ストーリーを体験 上観示ができること 屋外実験エリア(水の流れなど) 実際に実験などができる ストーリーを体験 上戦所ができるコーナー ストーリーを体験 上戦所ができるコーナー ストーリーを体験 上戦所ができるコーナー ストーリーを体験 上戦所ができるコーナー アベル賞学者の講義 理解のあり方 かまっと体むための椅子を各所に配置 アども仕様の椅子、トイレ 施き、疲れへの対 応 リピート 体験型の例子 保護者等 休憩スペースの設置 保護者等 かまっと体むための椅子を各所に配置 アども仕様の椅子、トイレ 施き、疲れへの対 成 リピート 体験スペースの設置 保護者等 体験できる椅子がところどころにあるとゆっくり過ごせる 彼れた時に座れる椅子が多くある方がよい かまっと体もための椅子を各所に配置 保護者等 休憩スペースの設置 保護者等				動線のコントロール	保護者等
天文台         多様な興味の「入口」         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         なりきり         なりきり         体験型の展示         保護者等           地を操作するコーナー         親の楽しみ方、かかわり方 かかわり方 かかわり方 かかわり方 かかわり方 かかわり方 かかわり方 かかわり方 かかわり方 かかわり方 原尿スペースで簡単な実験・観察ができること         ストーリーを知る         機能的に伝わる展示方法 保護者等         保護者等           屋外実験エリア(水の流れなど) 実際に実験などができる 実験に参加できるコーナー 実験、体験コーナーが多くある方がよい         ストーリーを体験 保護者等         歴外展示 保護者等         保護者等           メーベル賞学者の講義		ワクワクする表現		わかりやすさ	保護者等
「入口」	虫、魚とかは、写真じゃなく、本物を展示するほうがよい			実物の展示	保護者等
次の	天文台			天文台の設置	保護者等
かを操作するコーナー おりきり 親の楽しみ方、かかわり方 ストーリーを知る ストーリーを知る ストーリーを知る ストーリーを知る ストーリーを知る ストーリーを体験 健康ができること 展示スペースで簡単な実験・観察ができること 展示スペースで簡単な実験・観察ができること 展示という 保護者等 という はいっと はいっと はいっと はいっと はいっと はいっと はいっと はいっと	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
### 対象性であるコーナー ### は	ハンググライダー・フライトシミュレーター	+ () + ()		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
器械の中身と原理を見えるようにする  展示スペースで簡単な実験・観察ができること  屋外実験エリア(水の流れなど) 実際に実験などができる 実験に参加できるコーナー 実験、体験コーナーが多くある方がよい ノーベル賞学者の講義 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 ちょっと休むための椅子を各所に配置 子ども仕様の椅子、トイレ 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 疲れた時に座れる椅子が多くある方がよい ストーリーを体験 程外展示 保護者等 体験型の展示 体験型の展示 保護者等 イベントの企画 新エネルギーについての展示 保護者等 新エネルギーについての展示 保護者等 新エネルギーについての展示 保護者等 がき、疲れへの対 応 か い か が憩スペースの設置 保護者等 体験スペースの設置 保護者等 体験スペースの設置 保護者等	社会人(大人)でも楽しめる展示企画		ストーリー	多様な来場者の想定	保護者等
屋外実験エリア(水の流れなど)       実際に実験などができる       ストーリーを体験       屋外展示       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       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       保護者等         お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       理解       イベントの企画       保護者等         ちょっと休むための椅子を各所に配置       子ども仕様の椅子、トイレ       休憩スペースの設置       保護者等         子ども仕様の椅子、トイレ       体憩スペースの設置       保護者等         使用休憩スペース・トイレの設置       保護者等         使用作憩スペースの設置       保護者等         使取れた時に座れる椅子が多くある方がよい       如果のより方式を表する方がよい       リピート       体憩スペースの設置       保護者等         体憩スペースの設置       休憩スペースの設置       保護者等         使取れた時に座れる椅子が多くある方がよい       の設置       保護者等	器械の中身と原理を見えるようにする			視覚的に伝わる展示方法	保護者等
実際に実験などができる       ストーリーを体験       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       T         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       保護者等         ちょっと休むための椅子を各所に配置       保護者等         子ども仕様の椅子、トイレ       飽き、疲れへの対応       リピート       保護者等         体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       飽き、疲れへの対応       リピート       休憩スペース・トイレの設定       保護者等         疲れた時に座れる椅子が多くある方がよい       保護者等       休憩スペースの設置       保護者等	展示スペースで簡単な実験・観察ができること			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       理解のあり方       理解のあり方       理解       イベントの企画       保護者等         ガーベル賞学者の講義       理解のあり方       日本の最先端       理解       イベントの企画       保護者等         ちょっと休むための椅子を各所に配置       子ども仕様の椅子、トイレ       休憩スペースの設置       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       施き、疲れへの対 応       リピート       体憩スペース・トイレの設置       保護者等         疲れた時に座れる椅子が多くある方がよい       施まる方がよい       が憩え、水憩スペースの設置       保護者等         体憩スペースの設置       休憩スペースの設置       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         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       保護者等         ちょっと休むための椅子を各所に配置       休憩スペースの設置       保護者等         子ども仕様の椅子、トイレ       飽き、疲れへの対応置       リピート       保護者等         依憩できる椅子がところどころにあるとゆっくり過でせる       飲き、疲れへの対応       サピート       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       保護者等       休憩スペースの設置       保護者等	実際に実験などができる	ストーリーを体験		体験型の展示	保護者等
プーベル賞学者の講義         理解のあり方         理解         イベントの企画         保護者等           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         保護者等           ちょっと休むための椅子を各所に配置         大きも仕様の椅子、トイレ         体憩スペースの設置         保護者等           が憩ったころどころにあるとゆっくり過ごせる         飽き、疲れへの対応         リピート         休憩スペース・トイレの設定         保護者等           疲れた時に座れる椅子が多くある方がよい         保護者等         休憩スペースの設置         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
### 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 保護者等 ちょっと休むための椅子を各所に配置	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
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 保護者等 ちょっと休むための椅子を各所に配置	ノーベル賞学者の講義	理解のあり方		イベントの企画	保護者等
子ども仕様の椅子、トイレ	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	理解	新エネルギーについての展示	保護者等
子とも仕様の椅子、トイレ 休憩できる椅子がところどころにあるとゆっくり過でせる	ちょっと休むための椅子を各所に配置			休憩スペースの設置	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	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
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	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		リピート	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	疲れた時に座れる椅子が多くある方がよい	7.5.		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、エアーシュート	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	7	
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	2 1 12 17 17		
		見るだけの展示よりも、体験型のものの方が人気	ワクワクす		
		隠されているようなものを探すのが楽しそう	る表現	ウェルカム	
		画面と連動している展示が楽しそうで、勧められた		71777	
		数人で来館して遊んでいる場合が多い	ウェルカム		
		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	の表現		
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		
	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			
		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			
エアーロケット、 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	多様な興味		
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	の「入口」		大学生
		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いい?			八十工
		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		ストーリー	
		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どうか分かりにくい			
光のミキサー	2 F	「正解すると音が鳴る」形式では、正解したのかどうか分かりにくい (聴覚障害)	五感		
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		
		子どもがパッと見て、展示の使用方法を理解できる必要がある			
		何をしているか(どんな自然を体験しているのか)分かっ	-		
		ていないことがある ?	理解のあり		
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?	方	理解	
		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			
		自分とロボットの技術を比べている	科学と「自分でと」		

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
	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				大学生	
	プラネタリウムの復習	Ŋ			-	大学生	
	1日短時間で1年が見える				-	一般	
m.T. o. C. d.	見たい月を選べるところに興味があります		ストーリー			一般	
四季の星座	自分で空を回転させられるのが楽しい	ストーリーを知る		宇宙	0	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 ようと思えた	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	J 0 -511-FEB0	- 1/11			大学生	
	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					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	. ストーリーを体験	7 6 — 11 —		-	大学生	
エアーロケット	いい運動(子どもにとって) 0.15と0.2の違いがあれば	ストーリーを神楽		宇宙	2	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	1 F
(	(コメントなし)				=	一般	IT
	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					一般	
	静電気の力でリングが生き物に					一般	
ジャンピングリング	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?	ストーリーを体験	ストーリー	宇宙	0	大学生	
	回すのが楽しい			, ш		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	
	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			大学生	
<b>力力明</b> 恋の田力	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	
宇宙開発の歴史	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	宇宙	0	大学生	
	(コメントなし)					一般	
	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			大学生	
パワーズ・オブ・テ ン・イン・フクオカ		科学と「自分ごと」	TITL 6-72	宇宙	0	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	理解		-	大学生	

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
	レトロ感が可愛い!	多様な興味の				一般	
二人の宇宙飛行士	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	「入口」	ストーリー	宇宙	0	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	
	もっと目立って!	多様な興味の				一般	
宇宙メダカ	貴重な存在だと思う もっと存在感を出してもいいかな	「入口」	ストーリー	宇宙	0	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	1 F
プラネタリウム	象徴的な存在 市内では見ることのできない星空 が身近に感じられる	科学と「自分ごと」	理解	宇宙	1	大学生	1 1 5
	(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	
	渦の向き					一般	
	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!	ストーリーを体験				大学生	
	手で触りたくなる不思議な感覚	7 ( ) C	ストーリー			大学生	
たつまき	実際に見られるのが良い!			力と運動	8	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	2 F
	背高い子と低い子も同じもので遊べる	ウェルカムの表現	ウェルカム			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				大学生	
敏しょう性テスト	全身を使って遊べる楽しい!勝負したい!			力と運動	8	大学生	
3,00 JE//	大人でも夢中になります…	7 L _ II + 4FA	ストーリー	/1 C/E#/		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	ストーリーを体験				大学生	
	本気になる					大学生	

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
	気持ちいい!おもしろい!					一般	
	縦ではなく、正面でできるともっと楽しそう!					一般	
ピンスクリーン	地味に楽しい!	ストーリーを体験	ストーリー	音・光	0	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	
	体感できるのがおもしろい!					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	
ジャイロ	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	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	1	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)					一般	
	童心に返る	親の楽しみ方、 かかわり方				一般	
エアーシュート	難しい感じが良い	ストーリーを体験	ストーリー	力と運動	0	大学生	
	ちょっとだけ難しい	ストーリーを呼吸		刀乙建勁	U	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	
	大人も喜んで遊びそう	親の楽しみ方、				一般	
不思議なボール	大人も子どもと一緒に楽しめそう	かかわり方	ストーリー	力と運動	1	一般	2F
	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	ストーリー	音・光	0	一般	
2/1/03/4 U 1/3K	恐竜をつかむのに夢中になって、科学の不思議に 興味が持てそう	「入口」	X1-9-	日・九	U	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	
14 0 0 0 p	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)	スト ク で 体験		刀乙建刻	0	大学生	
南び	目と音で電気の力が感じれた	五感	7   11	南与 L 7#/与	0	大学生	
電磁石	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	ストーリー	電気と磁気	U	大学生	
静電気	身近な問題だから	科学と「自分でと」	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	

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	2.5
係員の配置	(コメントなし)			リスト外	0	一般	- 2F
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	
	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				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			大学生	
脊振の自然	探し出した感あり!	ストーリーを体験		自然	9	大学生	-
	南公園の自然に置き換えたら?	科学と「自分でと」	理解			一般	-
	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				大学生	
	動物のかぶり物を頭にかぶるのが楽しい	4727				大学生	
アニマルアイズ	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	ストーリー	生命	3	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	
	おもしろい!説明?が欲しい! 解説する人?みたいな					大学生	
雲をつくる	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	・ ストーリーを体験	ストーリー	気象	2	大学生	
芸をノくる	モワッて出てくるの楽しい!	・ストーリーを体験	ストーリー	风歌	2	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	-
ロウナ キャフド・ノ	耳も観察には大事	五感	71 11	#-4		一般	4 F
鳴き声あてゲーム	クイズ形式で楽しみながら	ストーリーを体験	ストーリー	生命	0	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 こし ナ	7	#-	2	一般	-
個画の比虫	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	福岡らしさ	ストーリー	生命	2	大学生	
31.0	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	7 1 1 + 45	71 11	#4	0	一般	
31 E \$	達成感あるけど、落ち方・終わり方が…	ストーリーを体験	ストーリー	生命	0	大学生	-
『土イクギム	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	11674	0	一般	-
大陸移動	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	地球	0	大学生	
_	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	71 11			大学生	
雷	やってみるとおもしろい!	ストーリーを体験	ストーリー	気象	0	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	
田田の大田田の大田田	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	\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	土叩	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	
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・質ともにかなり良い	多様な興味の	ストーリー		0	大学生	
157.45	すごく良いコレクションだから!	「入口」			0	大学生	4.5
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	4 F
?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	
	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			大学生	
音の鳴る階段	来場2回目で気付いた 音鳴るのおもしろい	ストーリーを1体験	ストーリー	リスト外	6	大学生	RLL F.T.
	(コメントなし)					一般	- 階段
未来へのおくり物	分解の図家でも分解してみたくなる!やってみれる!	帰宅後の学び	リピート	リスト外	0	一般	
	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				一般	
	キレイ、地味にすごい	71.28				大学生	
	夢中になる					一般	
光のハープ	センサーを利用して音楽を楽しめるのがおもしろい		ストーリー	情報	5	一般	
	メロディーを奏でるのが楽しい	ストーリーを体験				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	5 F
	親子で楽しめる	親の楽しみ方、				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!	かかわり方				大学生	
77.14 MB4	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		7 6 11	//主共17	2	一般	
センサー迷路	思わずいろいろな動作をしたくなる	フト_ II <i>+</i> 4-F스	ストーリー	情報	2	一般	
	単純だけれど成功するとうれしい	- ストーリーを体験				大学生	
	複数の人と一緒に体験して遊べて楽しい					大学生	

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			大学生	
	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	122		大学生	
ロボットシアター	(コメントなし)			ロボット	1	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					大学生	
(	ロボットの動きと構造に興味が持てた	クエスチョン				大学生	
メカトンボ	カッコイイ… 飛んでくれたらいいのにな		ストーリー	_ 1% 1		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		ロボット	2	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	
	昔から子どもと遊んだ楽しい	親の楽しみ方、かかわり方				一般	
鉄道模型パノラマ	質がいい	多様な興味の 「入口」	ストーリー	交通	1	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	5 F
12-1-4	分かりやすかった	7 1 1 + 407	71 11	√±±Ω		大学生	
ビデオトーク	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	ストーリーを知る	ストーリー	情報	0	大学生	
± / ¬ + ¬	子どもが大好きな「宇宙人の声」が…!	+.11+11	71 11	.k≠±Π	0	一般	
ボイスチェンジャー	もっと極端に変化があったら	<b>たりきり</b>	ストーリー	情報	0	大学生	
	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	TID 6 T	+177-1-		一般	
人力発電ロボット	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	رع	理解	都市	0	大学生	
<b>ダルフナフ</b>	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	TER 477	±,≥	0	大学生	
浮いて走る	タイムリーな話題	لخ	理解	交通	0	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



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	何度も来てしまう 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度も来たくなるラボ 一最先端技術を用いながらー

	SANGE SANGER	7'	'クセ	:ス		ç	フエル	カム	`				7	スト-	-IJ-	-						理	解							リ	ピー	۲		
	本語を記される    Apple   A	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	9 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		五 感	「なりきり」の重要性	次の階へのつながり	方、か	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	子 一 自分え	福岡らしさ	本の最生	力の育		への解	学校教育とのつながり	地域社会とのつながり	の	居場所	のつ な が	ひ・イベノ へり車	帚宅 後の 学び	ラ 疲 / れ ァ へ	教育機関との連携	企業との連携
	・六本松の自然エネルギー(太陽光や風力)で展示を動かす						0				0				0	0	0		C	0	0					0								0
	・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					0			0	0	0			0	0		0	) C	)			0		0	0	0			C				0	
具体如	・未来の科学技術について自由に想像し、新聞をつくる										0		0		0		(	0 0	) (	)		0			0				О				0	
的な提	・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									0	0		0		0		(	0 0	)		0							0		(		0		0
案	<ul><li>・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</li></ul>										0	0						0 0	0	0						0								
	・科学館スタッフの知識を子どもたちに伝える場								0	0	0			0	0		0	0 0	)					0	0	0			C				0	
	・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										0		0				(	0	C	)														
	・ロケットの発射体験(気圧や音を使う)										0	0	0				-	0 0			0												0	
	・ノーベル賞受賞者を紹介するコーナー										0				0		0				0		0	0	0								0	
	・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										0				0	0		0 0		0	0				0	0							0	0
	・未来の自分へのメッセージ										0						0	C	0															
そ	・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										0					0	0	C	)		0												0	0
の他	・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								0	0	0				0		0	C																
のア	・未来の福岡像をイメージして掲示する										0	0						0 0	) (	0						0								
イデ	・本物の動植物を展示して、脊振の自然を再現する										0	0						0 0		0						0								
ア	・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										0	0						0 0	) (	)	0												Ī	0
	・科学技術の発展で考えること 是非を問う/考えて共有								0	0	0					0	0	C															0	0
	・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										0	0						0 0															T	0
	・DNA抽出実験など、最先端の実験ができるスペース										0	0						0 0	)														0	П
	・無重力体験 宇宙船の中を再現										0	0	0					0 0															0	



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	「体のつくり」「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

	Chebra Che Eller	ア:	クセン	ス		ウ	エル	カム					ス	١-	リー	-						理	解							Į,	ノピー	-  -			
Re	BENEVA MARINE WATER TO THE COLUMN		車以外の交通機関からのアクセス	アクセス情報	土の確保	エルカムの表	ワクワクする表現	リルデザイ	ンテ	村な野児の一万に」 だまるご	1	五感(	なりきり 一の重亜	次の階へのつながり	方、か	クエスチョン	ストーリーを印る(想象力)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	力の育	の	への解	校教育とのつなが	の	の	居場所	次へのつながり	イ!ベル	宅後の学	リラックス	さ、度れへの対	教育機関との連携	業との連
	細胞/組織/器官/個体の順に、電子顕微鏡で人間の 本を観察する										)					(	) )	0	0						0					-		-		1	_
	・透視できる特殊な虫めがねをかざして、内臓の動 きを見る										)					(	0	0	0						0										
	・高齢者と交流しながら、昔ながらの楽器の仕組み こついて学ぶ								0		)				0		C	)	0	0						0									
具 体	・声紋判定機で自分の声と様々な音の形を比較する										)	0					C	)	0																
的 •	同じ重さの塩と砂糖を水に溶かし、どんな味がするか実際に飲んでみる										)	0					C	0	0						0						0			1	
-	・毒キノコや野草など、食べられるものと食べられ ないものを学ぶ										)	0			0	(	0	0	0	0		0									0				
	・複数の燃料を燃やし、どれくらいの二酸化炭素が 出るか可視化する														0	(	0	0	0			0				0								-	0
	・南公園や舞鶴公園などへ実際に行って自然観察を ける								0	0	)				0		C	0		0						0		0	(	0	0				
	・野菜や果物を育てて食べることで、地産地消や循									0		0			0		C	0	0	0						0			(	0	0	0	0		0
	・昆虫の鳴き声を聞き、音声データを記録、科学館 で保存する										)	0						0								0									
	・気象災害(台風、たつまき、地すべりなど)の生 じ方について										)						Э	0																	
	江戸時代〜現代の福岡市を立体模型で示す										)						0	0		0															
そ	福岡周辺の地名の由来を聞く									(	)					0	0	0	0							0									
他を	・自転車を漕いでからくり装置を動かしたり、音楽 を流したりする									(	)	0					0	0																	
アロ	・プロスポーツ選手と自分を比べて、どうやればプ ロになれるか考える									(		0	0				C	0	0																
デーク	・体を使った遊び(シーソーなど)の中から、てこ D原理について学ぶ									(		0					C	0	0						0										
	・少ない力で最大限に力が発揮できるしくみについ て体感する									(		0					C	0	0																
	・壊れた家電の部品を入れ替えて修理する										)					0	0	0																	
	・インターネットを使って、他の国の人と会話する									(		0	0				C	0	0															_	
	・衣食住をテーマに原料について考える									(		0					C	0							0										

# Cチーム



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

- 高 ** 500 km ~ -   0 km までの 世界が見られる エレベ・ター - 宇宙ステーション からマントルまで。  - 現 スト	
大の ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) (	<ul><li>きみ・イベン・ショカ</li><li>きみ・イベン・ショックス</li><li>押宅後の学び</li><li>帰宅後の学び</li><li>が育機関との連携</li><li>教育機関との連携</li></ul>
・地球/宇宙の高いところから深いところまで広い	
・高さ500 k m~マイナス10kmまでの世界が見られるエ レベーター	0
・宇宙ステーションが見えたりロケットが飛んでい 的 たり、富士山や自分の住む町が見おろせたり	0
な 提・深いところだと、深海やマントルが見えたり	
*ウルトラマンになってM78星雲まで行く	0 0
・標本の写生大会         ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	0
・ミツバチや渡り鳥になって自然を観察したり、ア リの視点で人に踏まれないようにするゲーム	
<ul> <li>・万有引力体験 2人の体の大きさを探知し、大きい方に吸い寄せられる</li> </ul>	
・ハレー彗星からの視点で太陽系を通り過ぎる	
・宝石まみれの部屋(ぎらぎら)     ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
・冥王星の悲劇         ○         ○         ○	
<ul><li>・たつまきの向きはどちらか知ってる?</li></ul>	
他の・ナノから宇宙までをモノサシで表現	
アイ・時間モノサシ	
デア     ・自然観察 海の満ち引きと月	
・国際宇宙ステーションをプラネタリウムで探そう!	0
・星空のパネルに星座を重ねる展示         ○         ○	
・いろんな石 大きさ一緒のもので重さの違うもの	
・カードでクリアしたところをためていって全クリ アで賞品!	
・砂金探し的なアトラクション         ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	

# Dチーム



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ができる体験型施設

	Pr filozesas	ア・	クセス			ウエ	ルカ	4				ス	·  -	-リー	-						理制	¥			IJŧ		ピート	<b>ピート</b>					
- 8	(国) 一位对众3体 1) 建建	駐車場の確保	機関から	アクセス青報	コルナムの表	クワクす	ーサルデザイン	ボランティア	スタッフ		五感	「なりきり」の重要性	次の階へのつながり		クエスチョン クエスチョン	ーリーを体験する(創	理解のあり方	「自分	福岡らしさ	日本の最先端	力の育	将来の進路	親への解説	教育とのつなが	域社会とのつ	びの	居場所	次へのつながり	イベイント	帰宅後の学びリラックス	· 疲れ	教育機関との連集	企業との連携
	・来場者がその場で作品を作れる									0	0					0	0								0								
	・作品を科学館に残していける(展示/アーカイ ブ)								0	0						0	0								0								
具	・他の来場者が各作品を見聞きしてコメントや「いいね!」を押せる								0	0	0					0	0								0		1		1				
体的	・定期的に人気作品を公表(ランキング)する								0	0						0	0								0		T		1	-			
な提	・科学館に来場者(市民)の作品があふれ、親しみやすい存在に							0		0	0					0	0								0				1			0	0
案	・アーティストの制作過程が見れる									0					С	)	0		0														
	・映像をつくれる/音楽を作れる								0	0	0					0	0								0								
	・創作活動のための機器、設備を充実させる								0	0						0	0								0								
	・学生、企業の発表、実験の「場」を作る								0	0						0	0								0							0	0
	・映像スタジアム									0	0					0	0																
	・足音が音楽になったり、新しい楽器を作ったり									0	0					0	0																
	<ul><li>・○○ごっこできる</li></ul>									0	0					0	0																
その	・建物に光で映像を映す									0	0					0	0								0								
他の	・展示だけでなく イベントの開催							0	0	0	0					0	0												0				
アイー	・遊びの科学の場									0	0					0	0												0				
デア	・コミュニケーション科学の場									0	0					0	0																
	・福岡のデザイン、アート、ミュージックの歴史資 料館のようなもの									0					C		0		0														
	・伝統工芸などの制作過程が見れる									0					C	)	0		0														
	・科学実験 手品							0	0	0					С	)	0																
	・科学館専用のエレベーター									0	0					0	0																

# 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	
ホームページなどで情報提供できているのか	アクセ人情報	アクセス	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			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	- 安心・安全の確保		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			メンテナンス	
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	・ ウェルカムの表現		多様な来場者の想定	
大人だけで来てもいいのか分らない (入りにくい)	・フェルカムの表現	ウェルカム	情報提供の方法、媒体	
楽しいけれど子どもじみていない.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? 一有料だと子どもだけで来にくい?			料金設定	一般市民 又は
質問があったときに答えられる人がいない			スタッフの配置・役割の伝達	大学生
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		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」		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	7	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	7   11 + 107	ストーリー	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	- ストーリーを知る		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			キャプションの構成・掲示	
操作方法を詳細にして欲しい	理解のあり方	理解	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100%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			休憩・食事スペースの設置	
昼ごはんを食べる場があまりない	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
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	大学生
授乳室の確保			授乳室の設置	

# 新しい科学館に望むこと

利しい付子郎に至むこと					
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		
科学館専用のエレベーター(1階からフラットで入れる)			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	安心・安全の確保		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			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	- ウェルカムの表現		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	フェルカムの投究		多様な来場者の想定	一般市民 又は	
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		ウェルカム	多様な利用者への対応	大学生	
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	777790184		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		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いいと思う	多様な興味の		多様な来場者の想定・情報提供		
大人のワークショップスペース	「入口」		体験型の展示・イベント		
課外授業(遠足)		ストーリー	体験型の展示・イベント		
触れることができる	五感	X 14. 9.	体験型の展示・イベント		
手で学ぶ	11/20		体験型の展示・イベント		
来場者もその場で作品を作れる			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		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	理解	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	子〇〇丹唯祕	生件	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			日常的に利用できる場へ		
「多目的ホール」ではないホール	居場所		空間利用の明示	一般市民 又は 大学生	
遊ぶだけじゃなくて勉強できる			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	八子工	
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	次へのつながり		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		リピート	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	リラックス		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		
プラネタリウム	1 F	椅子の角度調節が欲しい。			
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ぁ。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 • 2F	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	ウェルカムの表現		
		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		ウェルカム	
		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。			一般市民
宇宙飛行	1 F	音が欲しい。やたらと隠している。			又は 大学生
エアーロケット	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			八十工
憩いコーナー	1 F	ゴミ箱、もっと宇宙っぽい雰囲気を			
電気の展示	2F	電気的な雰囲気なさすぎ	- ワクワクする表現		
標本	4 F	標本をきれいに並べて欲しい			
	4 F	4F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分からない	- 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			
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	多様な興味の 「入口」	ストーリー	
		"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!			

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	1 F	陶器の風鈴? 音がすごくきれい。作ってみたい。体験みたいなのがあると参加したい。			
ジャンピングリング	1 F	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	2 F	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	2 F	子どもにも大人にも人気。			
光のミキサー	2 F	単純にキレイ。光の三原色			
たつまき	2 F	子どもにも大人にも人気。		I	
ジャイロ	2 F	子どもにはイマイチ。やり方が分かっていなかったのかも。			
ピンスクリーン	2 F	子どもにはイマイチ。やり方が分かっていなかったのかも。			
脊振の自然	4 F	土の中に足を踏み入れられたらいい			
脊振の自然	4 F	実際、生物や土に触れる場が欲しい			
脊振の自然	4 F	(脊振の自然のはく製?に) 触りたい			
脊振の自然	4 F	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)	五感		
脊振の自然	4 F	大人に人気。子どもにはあまり人気がなかった。	-	ストーリー	一般市民 又は 大学生
	4 F	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	5 F	子どもにも大人にも人気。			
光のハープ	5 F	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	5 F	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。			
エアーロケット		子どもにとっては結構重い			
		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	1 F	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	4 F	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。	なりきり		
アニマルアイズ	4 F	動物の気持ちになれる。ここで写真を撮りたい。	<b>はりごり</b>		
アニマルクイズ	4 F	バッタ、魚以外にも知りたいなーと思った。	1		

20倍の世界 4F 動物の気持ちになれる。記念撮影スポット。(もっとなりきれる工夫があれば…) 20倍の世界 4F がリバートン补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			
20倍の世界 41 がいると比べられる。	-		1
大物のマネってで細約に興味を	なりきり -		
(A-1/J)シャインして住行に来外で			
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、		
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。	かかわり方	-	
コリオリの力、 たつまき 立まきは×。ない。			
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。	ストーリーを知る		
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	,		
ピンスクリーン 2F 周りにお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	ī	ストーリー	
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。			一般市民 又は 大学生
敏捷性テスト 2F 2人で対戦とかできたらいいな。となり同士でい同じ記録かできそう。			
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			
虫のかくれんぽ 4F 虫めがねなくても分かる?無いほうが分かる?	─ ストーリーを体験		
♂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。	一 ストーリーを14線		
♂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…			
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「何が起こっているか」が分かると 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。	理解のあり方	理解	
を			
バランス 2F フィードバックよわい			
エアーシュート 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	2 F	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。			
解説	2 F	(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	2 F	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	4 F	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	4 F	なんかもうちょっと表し方があると思いました(笑)			
&F \$	4 F	ヒントが上に書いてあるのに気がつかない。			
標本	4 F	標本の各蝶々に名前を書いてほしい			
標本	4 F	子どもにも大人にも人気。			
標本	4 F	標本の展示のレイアウトを考えて欲しい			
	5 F	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て)			
	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。	理解のあり方		
	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		理解	
		使い方分からない			60
		使い方が分かりづらい。説明を大きく?			一般市民 又は 大学生
		説明の用紙だけでは伝わらない			人子王
		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。			
脊振の自然	4 F	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。	科学と 「自分ごと」		
		展示物が、いつできたものなのか。時代背景と照合したい。			
	4 F	福岡市の変遷の展示が随時更新されるといいと思った	2回21 ナ		
リニア	5 F	福岡にリニアがせっかくあるからそれを活かしたい	・福岡らしさ		
ミニプラネタリウム	1 F	プラネタリウムの復習できる?	学びの再確認		
		座ってメモをとるスペースが少ない	居場所		
	1 F	展示の変化をもっと示して欲しい	次へのつながり	リピート	
		各フロアに休めるスペースがあるといいかも(椅子など)	リラックス	シピート	
	階段	階段の踊り場にある展示がなかなかおもしろい	飽き、疲れへの 対応		