

1. イマーシブシアター (デジタルコンテンツ)

◇イマーシブシアターは、学習コンテンツなどを迫力ある大画面の映像でさまざまな体験をできる場とします。また、映像機器を活かした体験コンテンツや空間を活用したサイエンスショーなど、感性と想像力を養う場とします。



<イマーシブシアター>

>映像体験プログラム

イマーシブシアターの大画面で迫力のある映像による体験や、障がいや性別、年齢を問わず体験できるプログラムを提供します。

>映像学習プログラム

タキカワイクユウが生きていた時代を再現した、太古の環境/生態系の学習/星空や環境/防災に関する学習を行います。



<デジタルコンテンツ | 導入例>

>シアターを活用した創造力を育むプログラムの実施

- ①ストップモーション「ものに命を吹き込み物語を作る」
- ②アフレコ「ものの気持ちは想像して演じる」

>ユビサキに咲く(コンテンツ例)

絵を描くのが得意な人も苦手な人も個性的な花を咲かすことが出来るコンテンツ等を通じ、芸術への興味関心を広げます。

>サイエンスショー

シアター空間を使用しサイエンスショーを実施します。

2. ものづくりラボ

◇ものづくりラボには、レーザー加工機等を導入し、「自分のやってみたい」を「カタチ」にする探求プログラムを通じ、ものづくりから思考力・創造力を養う場とします。



>ワークショップの開催

レーザー加工機やUVプリンターを用いた作品づくりなど、イベント行事に合わせたプログラムを提供します。

>テーマから自由に創造し制作するプログラムの実施

複雑な時代を生き抜くための力を育む活動や活動成果を発表・展示するイベントを開催します。

月毎のテーマを設定し、制作物の展示を行います。
ex)「好きなことをカタチにしよう」
ex)「未来の滝川市をカタチにしよう」



3. 展示エリア(2Fホワイエ)

◇展示エリア(ホワイエ)は、月替わりで展示内容が変わる「パネル展」の実施をはじめ、面白い研究を入口とし、科学への好奇心を育む「イグノーベル賞」の展示など、知識を共有し好奇心を育む場とします。

>成果物の展示

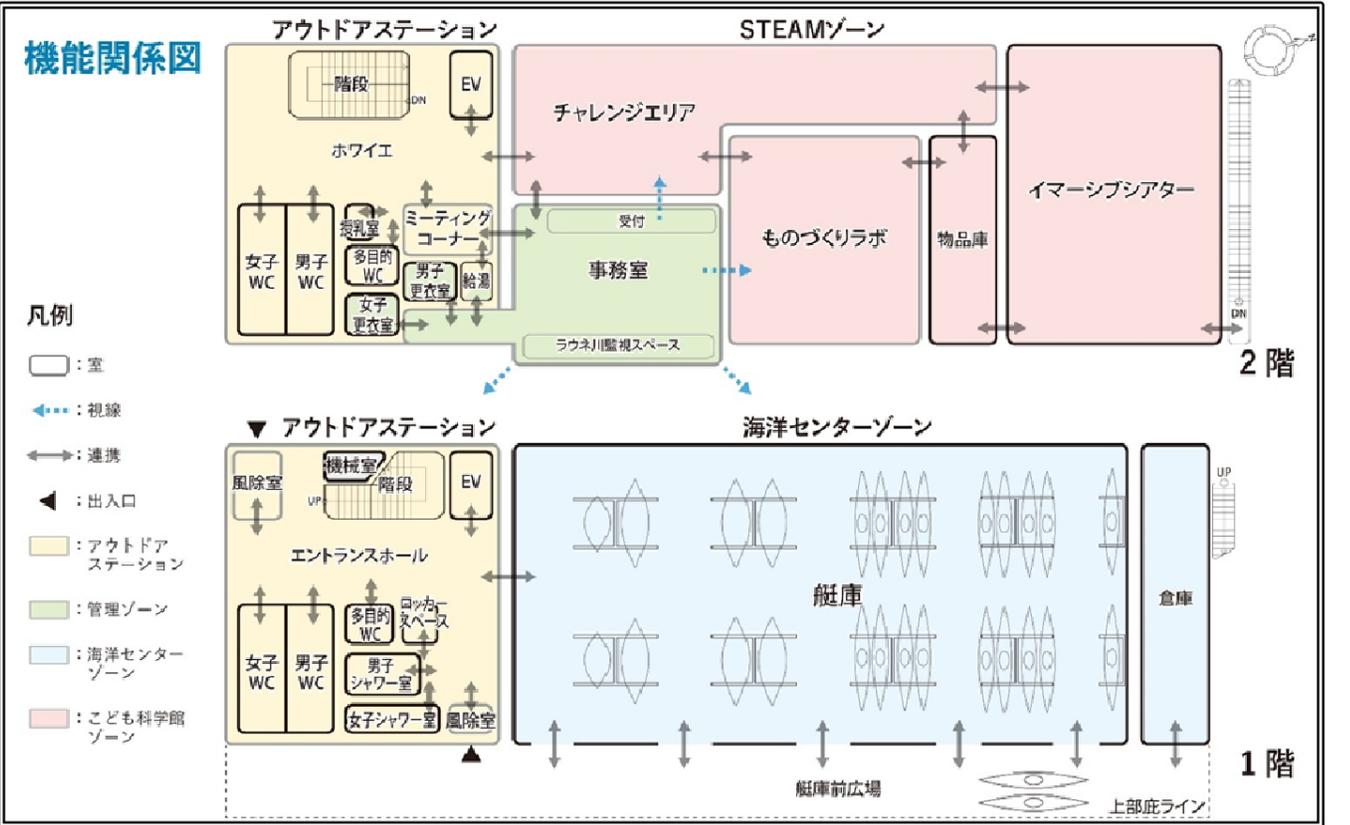
ワークシートや作品の展示により、様々な考えに触れる機会を作ります。

>展示例)イグノーベル賞の展示

「人々を笑わせ考えさせた研究」に与えられるイグノーベル賞の展示など、科学の裾野が広いことを感じる場とします。また、子ども達が日常感じる「なぜ」を表現する場とします。

>展示例)環境・再エネに関する展示

再エネや環境問題に係る展示を行い、環境保全への興味と理解を促します。



4. チャレンジエリア

◇チャレンジエリアは、遊びながら工夫や失敗を繰り返し考える力を育む、各種コンテンツを用意し、創造力/論理的思考、発想力/問題解決力、集中力などを養う場とします。

<チャレンジコンテンツ | 導入例>

>ナーディーダービー

トライ&エラーを繰り返し、一番速いオリジナルカーを制作、レースで速さを競うコンテンツ。

>ビー玉コロコロ

創造力を膨らませ、ビー玉を転がす自由なコースを作るコンテンツ。

>ビー玉ピラミッド

ビー玉を使い、20段のピラミッドを組み上げるコンテンツ。

>カタミノパズル

閃きを鍵に、ブロックパズルを完成させるコンテンツ。



5. 艇庫エリア(スロープ・カヌーデッキ | ラウネ川周辺)

◇艇庫は、障がいのある子どもも安全に利用できる仕様と、学校等の多人数による体験学習ニーズに対応できる規模、艇庫前で事前レクチャーを一斉に行える配置など、規模の拡大と併せ、新たなニーズに対応します。

>各種体験会やイベントの開催

初心者から上級者までが楽しめる各種水上レクリエーションプログラムを実施します。

>パラカヌーデッキの整備

障がいのある方も水上レクリエーションを楽しめるよう安全柵の設置やカヌーデッキ等の車椅子対応を行います。

>環境学習プログラムの実施

ラウネ川の自然観察会や、環境保護・学習プログラムを実施します。

