

子ども総合科学館 展示内容と学習内容の対応一覧(1F くらしゾーン)

	番号	展示名称	学習・体験できること	学年と単元
くらしゾーン	D-01	ヒラメキスタジオ	過去の発明を調べながら、自分が考える「くらしを豊かにする」創造的な発明を描き、巨大スクリーンに投影して共有する。	
	D-02	衣服の科学	繊維の観察や織りの体験によって、衣服がどのように作られるのかを学ぶ。	6年:家庭科
	D-03	食品の科学	食品の基本的な機能を学ぶ。	6年:家庭科
	D-04	建物の科学	地震対策を体験できる装置を通して、建物の仕組みを学ぶ。	6年:土地のつくりと変化
	D-05	映像研究スタジオ	カメラを使った実験によって、映像の仕組みを学ぶ。	
	D-06	音楽研究スタジオ	コマを使って音楽を作る体験を通して、コンピューターを使った作曲の特徴を学ぶ。	
	D-07	分解ゲームセンター	操作方法の違いによるゲームの体験性を体感し、インターフェースについて学ぶ。	
	D-08	乗り物の科学	ジェットエンジン・ガソリンエンジン・モーターの実物資料展示と、動力源ごとに動く模型の観察を通して、乗り物が動く仕組みを学ぶ。	5年:社会
	D-09	サステナブル・カー・コンセプト	コンセプトカーの観察を通して、自動車部品のリサイクル技術を学び、未来の自動車のあり方を想像する。	5年:社会
	D-10	ものづくりウォール	ものづくりの基本的な技術について学ぶ。	5年:社会
	D-11	アームロボット	アームロボットの操作を通じて、ロボットが動く仕組みを学ぶ。	
	D-12	ミュージ	科学館にかつて(1992年～2024年)展示されていた演奏ロボット「ミュージ」が動いていた様子を映像で振り返る。	
	D-13	通信の科学	身の回りの情報通信技術の種類を学ぶとともに、光の特性を用いた光ファイバーケーブルの仕組みを体験する。	中学:科学技術の発展
	D-14	とちぎバーチャルトリップ	通信技術の発達等によって可能になるバーチャルツアーを体験する。	中学:科学技術の発展
	D-15	プログラミングチャレンジ	ブロックを組み合わせてロボットアームを動かすプログラムを作り、プログラミングの基本的な考え方を学ぶ。	6年:電気の利用 算数 他
	D-16	センサーの科学	センサーを利用した体験を通して、センサーが情報を取得する仕組みを学ぶ。	6年:電気の利用 中学:科学技術の発展
	D-17	ARスマートシティ	ARを用いた未来社会の様子を解説する映像で、IoTが進んだ未来のくらしについて学ぶ。	中学:科学技術の発展
	D-18	AIの科学	映像によって人工知能(AI)の仕組みを学ぶ。	中学:科学技術の発展
	D-19	くらしラウンジ	情報掲示板と休憩スペース	

展示品についての詳しい説明や写真は、下記のURLまたは、右のQRコードから解説サイトをご覧ください。

<https://t-csm.pref.tochigi.lg.jp/living/>

