

◆ 演示上の心構え

サイエンスショーでは、「科学の楽しさ」、「自然科学の仕組み」を身近な例を使って紹介することで、科学をより親しめるようにしたいと思っています。

そしてショーを見た後、新たに、もしくは、より深く科学に接してもらえるようになってくれればと思っています。例えば、絵を見たり、音楽を聴いたり、スポーツをしたりするのと同じように、科学を楽しんでもらえるようになってくれたら最高です。そんな気持ちが湧くような場として、ショーが機能できればと思っています。

そのためには、ショーを見た人が、「ああ、なるほど」とひざを叩きたくなるような気持ちになる、ちょっと頭を使うような科学的なエンタテイメントになるよう努力しています。

楽しく、知的に、科学を暮らしの一部に感じられるように。

◆ お客さんは…、

科学館に来る目的は、半数以上はプラネタリウム。その時間調整のために展示場へ入る人も多い。もちろん、展示場が好きで来られる方もいるが、サイエンスショーを目的に来られる方は、全体の1割いるかいないかと思われる。

- ・彼らを満足させるには？
- ・1つくらいは新しい知識を持って帰ってもらいたい。
- ・楽しければOKか？

★参 考★ ショー見学者/展示場入場者

2007年度 約 74,000 人/334,000 人

2008年度 約 66,000 人/306,700 人

- ・見学者が、ショーの科学的な内容に、その後アプローチするモチベーションを与えられるか？喚起できるか？
- ・実験上の演出は、あくまでも上記の目的達成のための手段である。楽しむことが目的ではない。

◆ 演示上の注意

① 技術面

- ・言葉をはっきり喋る。あれ、それなど指示語を使わない。
- ・会場全体を見る。見学者の顔を見て喋る。Zを描くような感じで、会場全体の見学者の顔を見るようにしています。
- ・見学者の拾える声は、拾う。ただし、拾いすぎると收拾がつかなくなることもあるのでその頃合いが難しい。注意が必要。

- ・自分の思い込みで実験をしない。
「これくらいは知っているだろう」「こんなの常識」
- ・実験台の上は、できるだけ整理して実験を行う。余計なものがあると、見苦しいだけでなく、事故を起こす可能性もある。
- ・実験方法を習熟する。
- ・ショー全体のストーリー、起承転結。また、緩急。
- ・実験の最後におさらいをして、閉める。
- ・もちろん、安全を最優先に。
- ・くせ、口癖、要注意。

②精神面

- ・精神的に落ち込んでいる時、いらいらしている時、体調が悪い時は？
自分が楽しそうにしていないと、楽しい場にならない。
- ・教えるという意識ではなく、一緒に考えよう、楽しもう…。

★お勧め★

⇒自分の演示している姿をビデオにとって、確認する。客観的な評価をする。

◆これまで作ってきたサイエンスショー

①燃焼関係(1993、2004、2008)

火の起こし方や燃焼、爆発について考える実験。単なる火のつけ方から、ウイスキーを用いたペットボトルロケット実験まで。

②色と光関係(1993、1996、2001、2006)

薬品を使ってできる色変化実験、また発光実験を中心に、蛍光やりん光といった内容も簡単に紹介する実験を行った。

③電池関係(1999、2005、2010(予定))

世界最初電池についての解説や、身近なもので作る電池の紹介。

④その他

結晶、大気圧、高分子…etcの実験を行ったことがある。

サイエンスショーを作るに当たっては、科学館でないと見られないようなインパクトのある実験をすることで、強い印象を持ってもらおうという考えと、前述した身近なものの仕組みをじっくり考えていこうという実験を組み合わせることに留意しています。