

CREATIVE AWARD

提案書

提出日 2020年 2月 20日

所属・学年
(学校名もしくは
所属している団体名)

六本松 大学 科学部

所属先の住所

福岡県福岡市中央区六本松 4-2-1

提案者
もしくは代表者

六本松 花子

所属しているメンバー

福岡 太郎

TEL

090-1234-5678

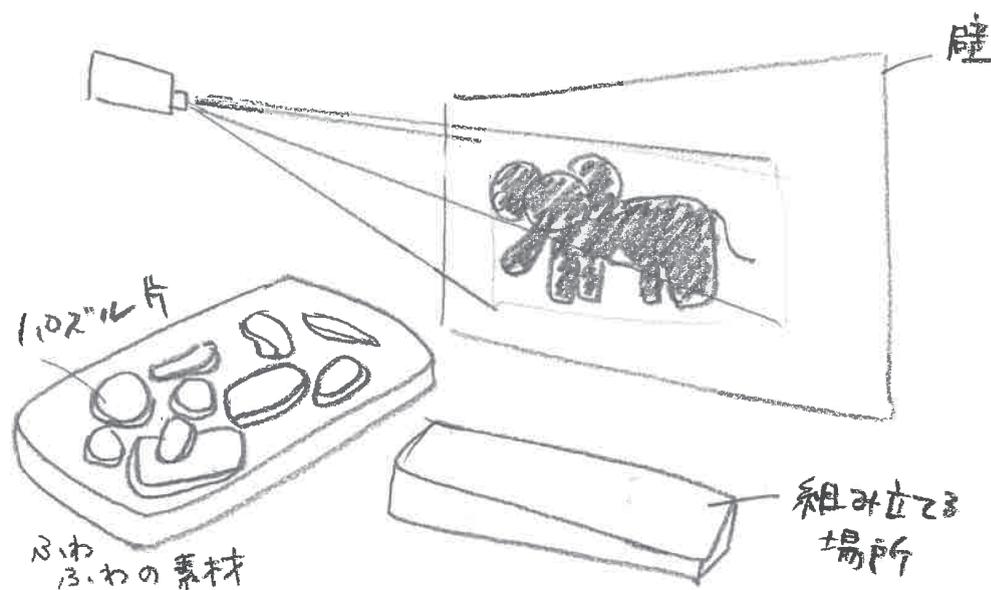
連絡先

e-mail award@fukuokacity-kagakukan.jp

タイトル

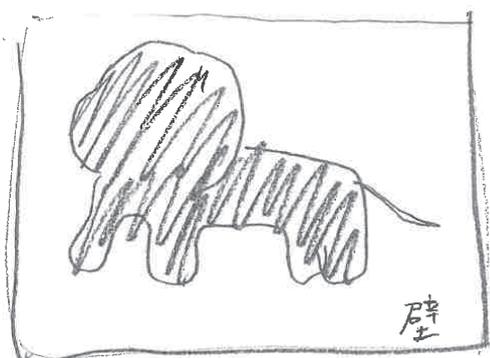
どうぶつパズル

外観イメージ図



CREATIVE AWARD

提案内容



影を見てその形を作ってみる



10-ツに
向かいた
ブロック

ブロックは立体的
できあがった→スクリーンの影に
色がつく きれいな色、絵に
その動物の鳴き声が聞こえる

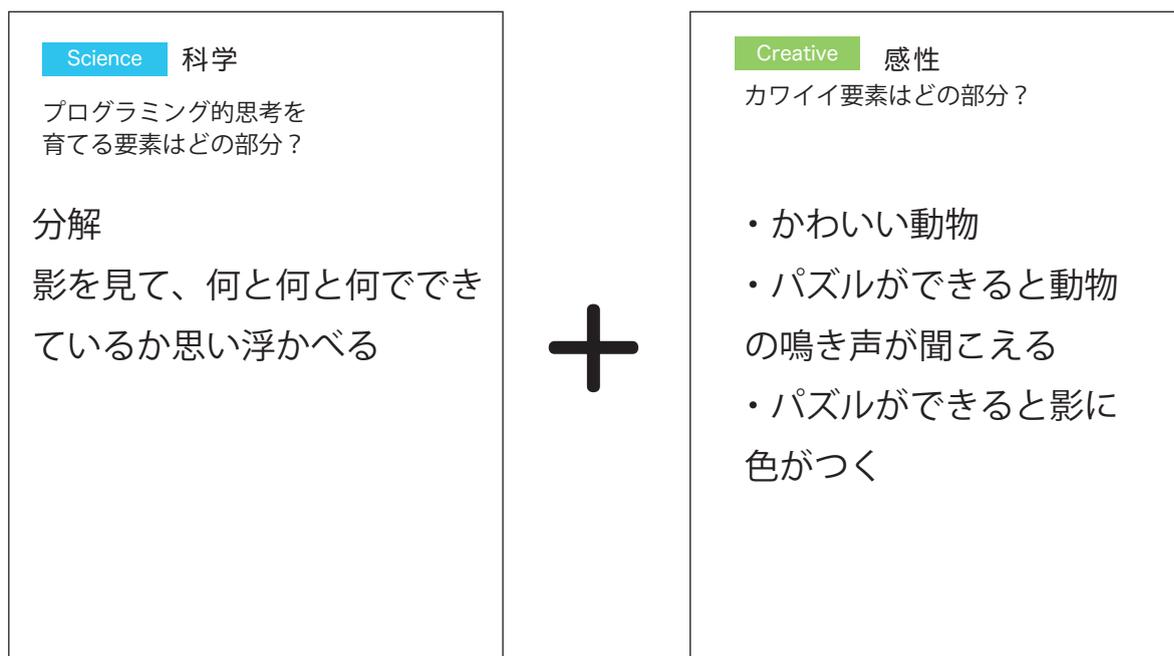
遊び方の手順

- 1 パーツごとにわかれたブロックを影をみて探す。
- 2 影にブロックを当てはめる
- 3 影に動物の色がつき、動物の特徴を知る
- 4 動物の鳴き声を知る
- 5

CREATIVE AWARD

1

次の要素について教えてください。



2

6つの項目について、どのような点があげられるか教えてください。

- | | | |
|--------|---------------------|-------------------------------------|
| 1 創造性 | C reative | パズルと音を組み合わせているところ |
| 2 芸術性 | a rtistic | 暗く静かな空間からパズルを組み立て終わると明るく楽しい空間に変わる |
| 3 驚き | W onderful | 音と鳴き声が聞こえてくる |
| 4 動き | a ctive | 出来上がったら絵が動き出す |
| 5 双方向性 | i nteractive | 体験者が手元にあるパズルを組み立てるとスクリーンや音に変化があるところ |
| 6 革新性 | i novative | パズルを大画面で実施するところ |

3

アイデアを提案するにあたり、あなたの思いをお聞かせください。

展示物になったときに、影のみで動かなかった動物がパズルを完成させることで、動いたり、色がついたり、鳴く音が出るのを感じて楽しんでもらいたいです。