



資料編



広島市交通科学館

交通



広島市安佐動物公園

動物



広島市森林公園こんちゅう館

自然・昆虫



広島市水道資料館

水道事業



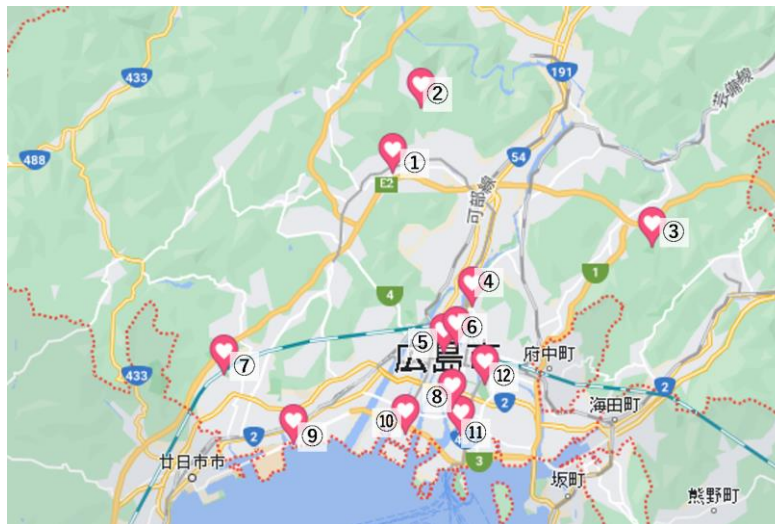
広島市こども図書館

児童書



広島市植物公園

植物



広島城

歴史



広島市健康づくりセンター
健康科学館

生命・健康



広島市水産振興センター

水産資源



広島市江波山気象館

気象



広島市郷土資料館

広島市の伝統的地場産業・昔の暮らし



広島市現代美術館

現代アート

それぞれ異なるテーマを持った文化施設が市内各地に点在している

■科学館事例 基本情報

番号	名称	開館年	リニューアル（年） 一部リニューアルを含む	利用者数（人） 記載がない限り2018（H30）年度	延床面積 （㎡）	資料編ページ数	分類
1	札幌市青少年科学館	1981	2024(予定)	330,747	10,017	—	政令指定都市の 科学館
2	仙台市科学館（スリーエム仙台市科学館）	1968	2001	178,731	12,208	—	
3	さいたま市青少年宇宙科学館	1988	2021	178,766	6,312	—	
4	千葉市科学館	2007	2022（常設展示の一部）	484,671	13,066	—	
5	川崎市青少年科学館（かわさき宙と緑の科学館）	1982	2012	271,761	3,075	—	
6	横浜子ども科学館（はまぎん子ども宇宙科学館）	1984	2016（2階）	506,269	6,484	—	
7	静岡科学館（る・く・る）	2004	—	245,951	7,870	—	
8	浜松科学館（みらいーら）	1986	2017	180,917（2017）	6,975	4ページ	
9	名古屋市科学館（Brother Earth）	1962	2011	1,354,469	22,551	—	
10	京都市青少年科学センター	1969	2020（プラネタリウム）	200,011	9,675	—	
11	大阪市立科学館	1989	2019 2022（プラネタリウム）	423,553	9,356	—	
12	神戸市立青少年科学館（バンドー神戸青少年科学館）	1984	2022（第2展示室・2階連絡通路・ プラネタリウム）	391,777	12,336	5ページ	
13	北九州市科学館（スペースLABO）	1982	2022（移転リニューアル）	初年度のため不明	3,196	6ページ	
14	福岡市科学館	1971	2017（移転リニューアル）	1,156,637	10,150	7ページ	
15	板橋区立教育科学館	1988	—	222,749	4,990	—	延床面積5,000㎡ 以下の科学館 （任意で抽出）
16	情報通信交流館（e-とびあ・かがわ）	2004	—	125,878（2017）	3,333	8ページ	
17	高知みらい科学館	2018	—	214,591（2019）	2,259	9ページ	
18	はこだてみらい館&はこだてキッズプラザ	2016	—	はこだてみらい館：63,134 はこだてキッズプラザ：115,728	計 2,528	10ページ	
19	港区立みなと科学館	2020	—	—（開館年は2020）	1,254	11ページ	
20	AkeruE	2021	—	—（開館年は2021）	約 1,100	12ページ	
21	日本科学未来館	2001	2016	1,423,118	40,589	13ページ	その他

■政令指定都市の科学館

浜松市科学館（みらい〜ら）

●コンセプト

自ら考え、対話し、行動する【科学×挑戦】の活動拠点

●特徴

2019年の展示更新後は、コミュニケーションを重視する学びの場の再構築を進めている。大規模なサイエンスショーや体験性の高いワークショップ、全編ライブ解説のプラネタリウム投映が人気。常設展示は力ゾーン・音ゾーン・光ゾーン・自然ゾーン・宇宙ゾーンに分かれている。ものづくりの街としての特長を活かし、地元企業とのコラボレーションによる展示コンテンツを設置している。

〈一般情報〉

- ・主体 浜松市
- ・開館 1986年5月開館 2019年7月リニューアル延床
- ・施設規模 延床面積 6,905㎡
展示面積 不明
- ・入館者数 180,917人
(2017年)

浜松らしい展示



浜松を代表する企業と連携して展示を開発。各企業の技術の解説やそれを体験して学べる展示を多数設置

科学館での学びを拡げる仕掛け



オリジナルのアプリを開発し、展示の解説をはじめ、来館履歴や体験ログなど何度も来なくなる仕掛けを用意

科学への興味を拡げる設備



カフェやショップ、キッズスペース、屋外のサイエンスパークなど多数の設備で多世代が集える空間を提供

企業・研究者と連携した展示



県内外の企業や研究者、技術者、起業家の皆さんによる研究・開発の取り組みとその成果を発信

■政令指定都市の科学館

神戸市立青少年科学館（バンドー神戸青少年科学館）

●コンセプト

ふれる・つくる・つながる

社会とともにつくり、未来（あす）へ広がる科学館

科学と・宇宙と・人と・驚きと＜出会う＞、サイエンスミュージアム
出会いから＜ふれる・つくる・つながる＞へ

●特徴

展示室は第1展示室～第6展示室で構成されており、科学の基礎原理・法則、宇宙、AIなどの最新技術、生命科学、神戸市の産業と幅広いテーマを取り扱っている。2022年7月にリニューアルされたプラネタリウムでは、最新音響設備や照明設備、配信ネットワーク機能などを生かして、様々なイベントを実施している。

〈一般情報〉

- | | |
|-------|-------------------------------------|
| ・主体 | 福岡市 |
| ・開館 | 2017年10月開館 |
| ・施設規模 | 延床面積 10,150㎡（※科学館部分）
展示面積 3,156㎡ |
| ・入館者数 | 1,156,637人
(2018年) |

時代のニーズのあった展示テーマ



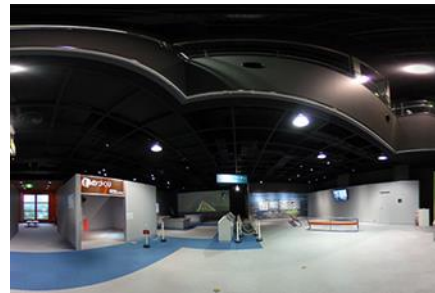
ロボットやAIといった最先端技術の体験展示を展開

次世代の多目的ドームシアター



リニューアルで従来型の用途に留まらない多目的な機能を整備

神戸らしい展示



神戸のまちを舞台にした科学技術をテーマに、様々なミッションに挑戦する体験展示

地元と連携した展示



地元の企業・研究機関が持つ新技術を紹介するブース型の展示コーナーを設置

■政令指定都市の科学館

スペースLABO（北九州市科学館）

●コンセプト

フシギがれ！

フシギと思う気持ちを育む科学館

●特徴

1階は北九州とカガクをテーマにした展示室、2階は不思議な科学現象をテーマにした展示室、3階はプラネタリウムと宇宙をテーマにした展示室となっている。STEAM教育の考えを手法に取り入れており、科学原理をアート作品のように紹介している。企業・研究機関との連携を事業の柱の一つとしており、展示・イベントの共同開発や、最新研究のブース展示などを行っている。

〈一般情報〉

- | | |
|-------|------------------------|
| ・主体 | 北九州市 |
| ・開館 | 2022年14月開館 |
| ・施設規模 | 延床面積 3,196㎡
展示面積 不明 |
| ・入館者数 | 初年度につき不明
(2018年) |

地元出身の研究者にちなんだ展示



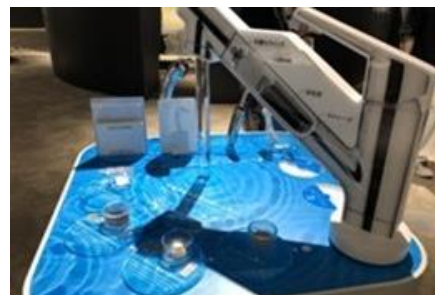
北九州市出身の竜巻研究者にちなみ、国内最大級の竜巻発生装置を中心とした展示を展開

アナログとデジタルを組み合わせた展示



アナログの実験装置とデジタル映像を組み合わせた原理原則の新しい見せ方を導入し、科学原理の不思議に気づいてもらう

地元企業との展示共同開発



地元の企業・研究機関と連携し、展示コンテンツを共同開発

教室事業は分館で実施



分館「スペースLABO ANEX」でサイエンスショーやクラブ事業、企業連携イベントなどを実施

■政令指定都市の科学館

福岡市科学館

●コンセプト

サイエンス&クリエイティブFUKUOKA

科学と感性の交流拠点として、福岡から未来を創造していく科学館

●特徴

基本展示室では身近な題材をテーマとした体験展示が充実している。ドームシアター（プラネタリウム）では、臨場感溢れる映像が楽しめ、コンサートなども開催。サイエンスショーなども数多く催され、いつ来ても、誰もが科学を楽しめる。科学をより深く学びたい人には、それぞれの興味・関心にあった多彩なプログラムが用意されており、また科学を深堀りできるシステムも備えている。さらに、科学者・クリエイターを含めた多様な人が交流する場を設定するなど、様々な育つ工夫が仕掛けられている。

〈一般情報〉

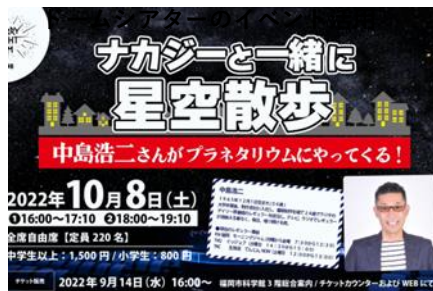
- ・主体 福岡市
- ・開館 2017年10月開館
- ・施設規模 延床面積 10,150㎡（※科学館部分）
展示面積 2,900㎡
- ・入館者数 1,156,637人
(2018年)

地元クリエイターによる体験型展示



参加体験型の展示を地元に根ざしたクリエイターと共同開発

ドームシアターのイベント活用



通常のプラネタリウム番組投映だけでなく、トークショー等のイベントにも活用

大人も参加できるアクティビティ



科学にちなんだアイテムをデザイン・工作する、クラブ大人を対象としたクラブ事業

科学への興味を広げるサイエンスナビ



展示体験や日常生活のなかで発見した疑問から科学の本質につながるような思索を深めるとをサポートするライブラリー

■延床面積5,000㎡以下の科学館

情報通信交流館（e-とぴあ・かがわ）

● コンセプト

あなたが主役の創造と交流プラザ！

はじめて情報通信技術と出会い、気軽に楽しみながら学び、ICTを通じて新しい自分発見や世界に広がる仲間との交流

● 特徴

「はじめて情報通信技術と出会い、気軽に楽しみながら学び、ICTを通じて新しい自分発見や世界に広がる仲間との交流」をテーマにした展示コーナーや教室、イベント・展示会・発表会と多彩に利用できる多目的ホールなどで構成される。また、遊ぶような感覚で自由に最先端の機器を体験したり、ICTの基礎知識から専門性の高い技術の習得を目指すバラエティ豊かな講座やイベントを用意。幅広い文化活動の集いや発表をサポートし、ここで生まれた出会いや作品（コンテンツ）の集積・発信を通じて、情報化時代の香川のIT普及と交流拠点を目指している。

〈一般情報〉

- | | |
|--------|----------------------------|
| ・ 主体 | 香川県 |
| ・ 開館 | 2004年4月 |
| ・ 施設規模 | 延床面積 3,333㎡
展示面積 2,000㎡ |
| ・ 入館者数 | 125,878人
(2017年) |

ICTに触れる体験学習型コーナー



プログラミング体験や先端技術の紹介など、大人から子供まで楽しみながらICTに触れる体験学習型コーナー

ワークショップルームを整備



小学生から参加できるロボットプログラミング講座「ロボット・ラボ」など、様々なワークショップを開催

多様な設備を整えた多目的ホール



大型映像装置、音響・照明設備を備えることで、映画鑑賞やコンサート、セミナーや発表会など多彩に利用できる多目的ホールを整備

オープンイノベーション拠点を併設



情報通信分野の人材育成講座の実施、コワーキングスペースや3Dプリンター等を利用できる創作工房、5G環境を提供

■延床面積5,000㎡以下の科学館

高知みらい科学館

● コンセプト

「見て、触れて、感じて、作って、学び遊ぶ」ことができる学習・体験施設

● 特徴

高知の未来を担う理科好きの子どもを増やし育てるとともに、大人も子どもも科学に親しみ、科学を楽しむ文化を育てることを目的としている。常設展示は「高知の自然と生きもののゾーン」、「宇宙・地球・科学体験ゾーン」、「高知の科学・ものづくりゾーン」の3つのゾーンで構成。限られたスペースを有効に活用するため、可変性の高い什器を導入している。

〈一般情報〉

- | | |
|--------|-------------------------------------|
| ・ 主体 | 高知市 |
| ・ 開館 | 2018年7月開館 |
| ・ 施設規模 | 延床面積 2,258.96㎡（※科学館部分）
展示面積 691㎡ |
| ・ 入館者数 | 214,591人
(2019年) |

デジタルを活用した体験展示



宇宙から見た地球の様々な情報をリアルタイムで映し出す球体ディスプレイ。手で回して裏側を確認することができる

可変性の高いユニット什器



什器の多くがユニット型で可変性が高く、企画展の大小に合わせて空間構成を変更できる

ハイブリッドプラネタリウム



全88星座絵を実装した光学式と、全天周デジタル映像システムを融合したハイブリッド・プラネタリウム

高知みらい科学館サポーターが活躍



科学館の展示室において、来館者に展示アイテムの使い方や楽しみ方を伝える展示案内サポーター

■延床面積5,000㎡以下の科学館

はこだてみらい館 はこだてキッズプラザ

●コンセプト

オドロクチカラを育む

日常に潜む不思議に気づきから得られる体験を提供し、探究する力を育む施設

●特徴

はこだてみらい館：

科学をベースとした先端コンテンツや多彩なワークショップの体験を通してオドロクチカラを育み、街を元気にする活動を生み出す施設。先端技術を活用したここにしかないコンテンツを体験できる。スタッフと一緒にものづくりを体験できるラボラトリーも整備。

はこだてキッズプラザ：

全身をつかって遊べるエリアの「プレイグラウンド」、積み木やおままごと、絵本を読んだり親子でゆったりと遊べるエリアの「まる広場」、飲食しながら休憩できる「テラス」の3つのエリアで構成されている。授乳室や給湯室、おむつ替え室なども完備。

〈一般情報〉

・主体	函館市
・運営者	はこだてみらいプロジェクト運営グループ
・開館	2016年10月
・施設規模	はこだてみらい館：延床面積 1,325.09 ㎡ 展示面積 不明 はこだてキッズプラザ：延床面積 1,203.22 ㎡ 展示面積 不明
・入館者数 (2018年)	はこだてみらい館：63,134人 はこだてキッズプラザ：115,728人

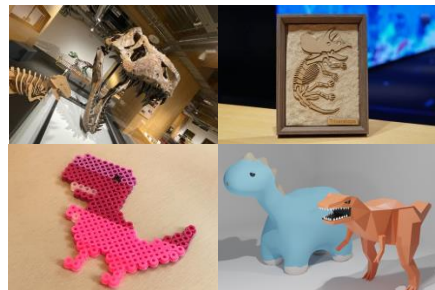
○はこだてみらい館

大型LEDディスプレイのイベント活用



国内最大級の高精細LEDディスプレイに様々な体験型映像コンテンツを上映。ゲーム大会などイベントにも活用

企画展と連動したイベントの実施



企画展に合わせたテーマで工作教室やプログラミング教室を開催

○はこだてキッズプラザ

全身を使って遊べる展示



全身を使って遊べる全天候型アスレチックで子どもの創造力を刺激し、自由な発想で様々な遊びやルールを自分で考える環境を提供

子育て支援・託児機能を整備



子育て支援コンシェルジュへの相談、2歳～小学校3年生までの託児室利用が可能

■延床面積5,000㎡以下の科学館

港区立みなと科学館

● コンセプト

先進的な学びの、その先へ

「まちと共に人々の成長を支える科学館」

「体験と探究」「連携と共創」「交流と発信」の役割を担います

● 特徴

常設展示コーナーは“まちに息づく科学”の発見と探究をコンセプトに、港区の地域特性をふまえた「しぜん」「まち」「うみ」「わたし」の4テーマで構成。展示室中央に設置した体験型映像システム「みなと・クエストMap」で、土地の成り立ちや生活インフラ・生き物の分布等を地図上で俯瞰的に見ることで、気づきや探究ができる。Mapを囲む「みなと・気づきWall」では、4テーマに関連したトピックを探究できる展示を、さらに外周では、より詳細の内容を楽しく学べる体験型展示を設置。中央のMapから外周にかけて「気づき」→「探究」→「理解」という体験の流れをつくり、より学習効果を高める構成となっている。

〈一般情報〉

- | | |
|--------|--------------------------|
| ・ 主体 | 東京都港区 |
| ・ 開館 | 2020年6月 |
| ・ 施設規模 | 延床面積 1,254㎡
展示面積 316㎡ |
| ・ 入館者数 | — |

港区を科学の視点で切り取った映像展示



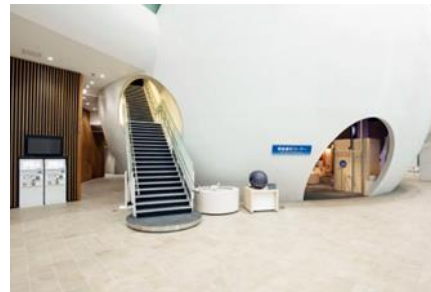
大型スクリーンに投影された港区の地図を囲む展示。港区の自然や地形、交通やインフラなどのデジタルマップモードや、港区の科学情報を自ら探せるリサーチモードがある

利用者が調べたことを追加できる展示



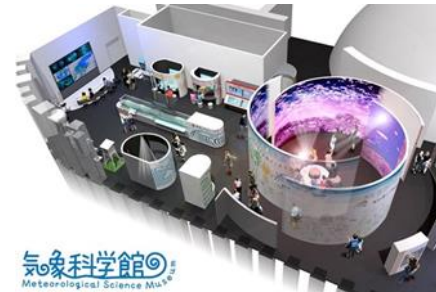
調べた内容を発表できるスペースを有した、テーマに関連するトピックを探究できる展示

科学に出会う・気づく多目的ロビー



企業や大学などと連携した先端科学技術の情報発信、テーブルサイエンスなどのイベントを実施

気象科学館を併設



天気予報体験コンテンツや気象シアター、津波シミュレーターなどを通じて防災・減災を学ぶことができる気象科学館を併設

■延床面積5,000㎡以下の科学館

AkeruE（アケルエ）

● コンセプト

クリエイティブミュージアム

子どもたちの知的好奇心と「ひらめき力（ギリシャ語でEureka）」を育む場として、“学び”と“モノ・コトづくり”の双方を体験できる施設

● 特徴

テクノロジーとアートを組み合わせた展示作品を通して、知性を育む科学館の要素と、感性を育む美術館の要素を兼ね備えた学びを提供。また、モノ・コトづくりに取り組めるスペースやワークショップを展開し、子どもたちのアイデアを形にする機会を設ける。加えて、より創造性あふれる場づくりのために、若者や教育関係者、近隣地域などさまざまなステークホルダーとの協働を模索している。

〈一般情報〉

- | | |
|--------|-------------------------|
| ・ 主体 | パナソニックホールディングス株式会社 |
| ・ 開館 | 2021年4月 |
| ・ 施設規模 | 延床面積 約1,100㎡
展示面積 不明 |
| ・ 入館者数 | － |

STEAM教育に特化した参加型展示



利用者が季節ごとに設定される「問い」への答えとして自由に作品を作り、展示できるスペースを設置

科学とアートを組み合わせた展示



科学の原理原則やテクノロジーとアートを組み合わせたインスタレーション作品を展示

自分で映像作品を作るスタジオ



利用者の考えや作品を、写真や動画・アニメーションにして発信するスタジオ

想いをカタチにする探究プログラム



ものづくりを通じて、これからの複雑な時代を生きていくための力を育んでいくことを目指すプログラム

■その他の科学館

日本科学未来館

●コンセプト

あなたとともに「未来」をつくるプラットフォーム

未来館は、あらゆる人々が立場をこえて、場所をこえて、つながり、ワクワクし、わたしたちの未来をつくりだすプラットフォームへ

●特徴

常設展示の多くがロボット、脳科学、環境など先進的な科学技術をテーマとしており、それらのテーマをわかりやすい体験として展示している。常設展示はコーナーごとに更新される。また、未来館が自主企画した企画展を数多く実施しており、未来への問いかけや、時間、工事現場、忍者など多彩なテーマを取り扱っている。

〈一般情報〉

- | | |
|-------|-------------------------|
| ・主体 | 国立研究開発法人科学技術振興機構 |
| ・開館 | 2001年7月 |
| ・施設規模 | 延床面積 40,589㎡
展示面積 不明 |
| ・入館者数 | 1,423,118人
(2018年) |

「未来逆転思考」の展示



次世代にどんな地球を受け継ぐことができるのかをゲーム形式で体験

ろう・難聴者向けツアー



手持ちサイズの透明字幕パネルを持った科学コミュニケーターと一緒に、展示室を回るろう・難聴者向けツアー

科学コミュニケーターの活動



展示フロアでの対話や実演、展示やイベントの企画・制作、社会との連携・科学情報の発信を行う

遊びの中で科学的な見方を体験



体験型の展示を楽しみながら、科学的な「モノの見方」を親子で一緒に体験する無料のスペース

■国際的な動き

これまでの「博物館の定義」

博物館とは、社会とその発展に貢献するため、有形、無形の人類の遺産とその環境を、教育、研究、楽しみを目的として収集、保存、調査研究、普及、展示する、公衆に開かれた非営利の常設機関である。

2015年
国連持続可能な
開発サミット

「持続可能な開発目標」(SDGs)が採択される

- ・「誰一人取り残さない」持続可能で多様性と包摂性のある社会の実現を目指す

2015年
ユネスコ勧告

「ミュージアムと収蔵品の保存活用、その多様性と社会における役割に関する勧告」

ミュージアムに
求められる
社会的な役割

- ・人権の向上に貢献
- ・市民の物質的・精神的福祉に貢献

2016年
ICOMミラノ大会

「ミュージアムは教育や社会的団結、持続可能な発展のためにも重要な役割を担う」とし、ミュージアムの課題を提言

ミュージアムに
求められる
社会的な役割

- ・あらゆる人の身体的・文化的アクセスを保証する場
- ・あらゆる課題を省察し討議する場
- ・人権とジェンダーの平等への敬意を育む
- ・文化・遺産・教育のための施設との協働

2018年
MDPP（博物館の
定義見直しと可能
性常設委員会）

「多様で急激に変化しつつある社会において、複雑な環境への対応も含めた定義であるべき」と提案

その他にも...

英語圏で主流の博物館観

「博物館は現代社会が抱える課題に積極的に関与すべき」

2019年
ICOM京都大会

○「博物館の定義」の改正について議論

ミュージアムに
求められる
社会的な役割

- ・社会的課題により積極的にコミット
- ・多様なコミュニティと積極的に連携

○「文化をつなぐミュージアム」の理念の徹底を決議

- ・博物館は多様な分野を縦横無尽につなぐ役割を担うべきとした

■国内の動き

これまでの「博物館法」での博物館の定義（1951年公布）

- イ) 資料を収集し、保管（育成）し、
- ロ) 資料を展示して教育的配慮の下に一般公衆の利用に供し、その教養、調査研究、レクリエーション等に資するために必要な事業を行い、
- ハ) あわせて、資料に関する調査研究をする

2015年

「文化芸術振興基本法」（2001年公布）が「文化芸術基本法」として改正

- ・観光・まちづくり・国際交流・福祉・教育・産業など、文化芸術に関連するあらゆる分野の施策を法の範囲に取り込む
- ・国、独立行政法人、文化芸術団体、民間事業者等との連携・協働を規定

2018年

「文化芸術推進基本計画（第1期）」の策定

- ・文化芸術が有する社会的・経済的価値を明確化

2018年

文化庁の機能の拡充

- ・「博物館による社会教育振興」業務が文科省から文化庁へ移管

2018年

「文化財保護法」の改正

- ・文化財をまちづくりに活用するとともに地域社会総がかりで継承に取り組む

2020年

「文化観光推進法」の公布・施行

- ・文化財等の文化資源を有し、観光事業者と連携する博物館を「文化観光拠点」とし、地域における文化・観光・経済の好循環を目指す

2021年

「博物館制度の今後の在り方について（答申）」文化審議会第3期博物館部会

ミュージアムに
求められる
社会的な役割

- ・「もの」を介して「ひと」と「ひと」とが結びつくコミュニケーションの場
- ・市民が社会的課題に共に向き合い、地域への愛着を育む場
- ・市民の「知る権利」を保証するため、デジタル化した情報の積極的活用と共有

2021年

「博物館法」の改正

- ・事業の見直し：文化芸術基本法に基づいた事業内容
デジタルアーカイブ化
他博物館・地域の多様な主体との連携・協力
- ・博物館登録制度の見直し：登録要件と登録審査手続きの見直し

■小1プロブレム解消に向けた取り組み「幼保小の架け橋プログラム」

小1プロブレム

保育園や幼稚園を卒園した後に、子どもたちが小学校での生活や雰囲気になかなか馴染めず、落ち着かない状態が数カ月続く状態。

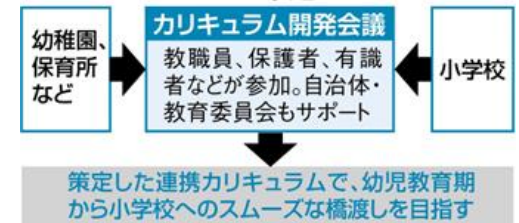
小1プロブレム解消のために

幼保小の架け橋プログラム

文部科学省がカリキュラムづくりに着手している、幼稚園・保育所などの幼児教育期から小学校へと子供を円滑に橋渡しするための取り組み。5歳児から小学1年を「生涯にわたる学びや生活の基盤をつくるために重要な時期」と指摘し、この時期を一体として捉えた教育を行うため、幼稚園・保育所などと小学校の連携強化を目指す。



「架け橋期」(5歳児～小学1年) カリキュラム策定のイメージ



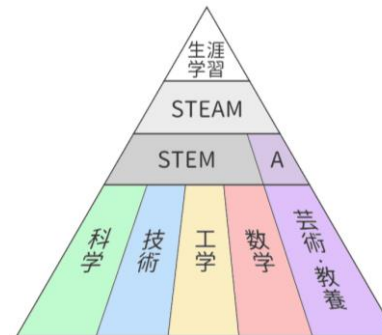
■Society5.0を実現するための「STEAM教育」

アート、リベラルアーツ、文理の枠を超えた学び「STEAM教育」

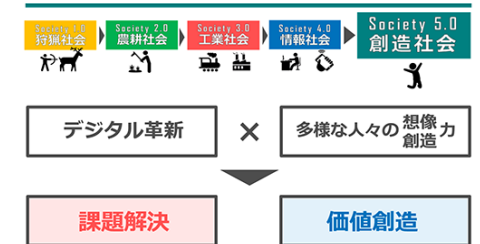
Science（科学）、Technology（技術）、Engineering（工学）、Art（芸術・リベラルアーツ）、Mathematics（数学）の5つの単語の頭文字を組み合わせた教育概念。これらの分野の学習を通し、今後のIT社会に順応した競争力のある人材の育成を目指す。

Society5.0に向けたリーディングプロジェクト

- ①「公正に個別最適化された学び」を実現する **多様な学習の機会と場の提供**
 - ・異年齢・異学年集団での協働学習
 - ・「チーム学校」：地域の人材と連携、体験活動を含めた多様な学習プログラム
- ② **文理分断からの脱却**
 - ・今後多くの学生が必要とするSTEAM教育やデザイン思考などの教育を十分に提供
 - ・地域の良さを学びコミュニティを支える人材の育成



Society 5.0



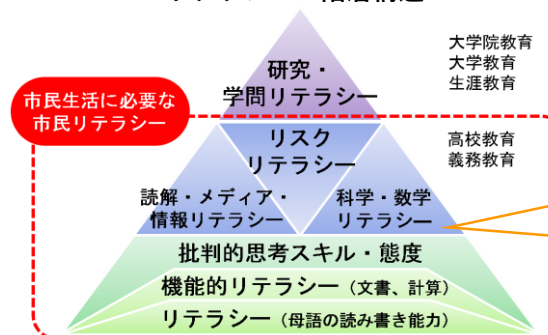
Society5.0とは
2016年に政府が提唱した、仮想空間と現実空間を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立する人間中心の社会

■科学技術リテラシー向上のための政策

社会と科学技術イノベーションとの関係深化に関わる推進方策

- ①社会と科学技術イノベーションとの橋渡し機能の強化
社会と科学技術イノベーションとの関係を、より発展させ応えあう仕組みをつくるための組織的な機能の充実と人材養成
- ②国民の科学技術イノベーションとの関わりの強化
社会と科学技術との間に生じる諸問題に主体的に取り組み、知識創造や政策形成への参画を促進する意識の醸成や仕組み・機会の整備等

リテラシーの階層構造



大学院教育
大学教育
生涯教育

高校教育
義務教育

現代生活の中のリスクに対処するためには、**科学リテラシー**が必要不可欠