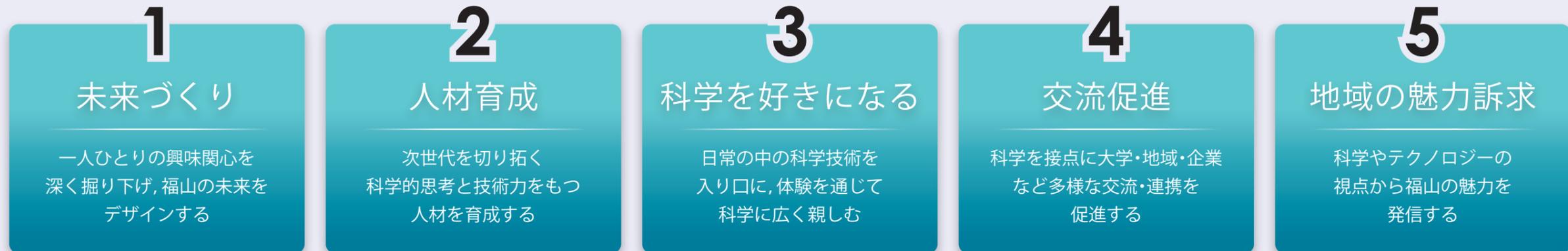


資料 1

福山市（仮称）子ども未来館 第二回検討委員会会議資料案

福山市子ども未来館におけるミッション

施設のミッション / 施設が将来成し遂げるべき使命



施設の目的 / ミッション実現に向けて施設が実施すべきこと



施設のメインターゲット / 誰に対して訴求するか

小学生（低学年～高学年）～中学生

メインターゲットとなる年齢層をやや広めに設定。
子どもに加えて大学生や大人の参画・利用促進も図る。

施設像 / 場としての在り方

次代を担う子どもたちが最新の科学やテクノロジーに触れ、
楽しく学び、そして成長していく場

第一回検討項目

施設のミッション：施設が将来成し遂げるべき使命

施設の目的：ミッション実現に向けて施設が実施すべきこと

施設のメインターゲット：誰に対して訴求するか



第二回検討項目

施設の基本理念：施設が大切にしている価値観

施設の基本機能：基本理念を達成するために施設が備える機能

施設のテーマ：施設が取り扱う主要な分野・範囲

●ミッション・目的に関わるもの

- ・子ども未来館での体験を通じて一人ひとりの自己肯定感を養う
- ・社会課題を知り、解決する能力を育む
- ・多様な主体の交流を促進する

●連携に関わるもの

- ・企業、大学などが持つ技術を知る、見る、体感することができるような連携を進める
- ・周辺の類似施設との連携や役割分担が必要
- ・子ども未来館をハブとして連携を展開することで、まち全体が子ども未来館として機能する

●基本機能に関わるもの

- ・体験をベースとした講座・実験・展示等を展開するための諸室機能
- ・巨大な施設・設備ではなく、ソフト面を重視した施設を目指す
- ・周辺の類似施設との連携や役割分担を踏まえて、施設の機能を検討する

●展示・活動テーマに関わるもの

- ・社会課題を解決する能力を育むため、科学を中心に、幅広い分野を取り扱う
- ・STEAM教育の観点からも、科学だけでなく、芸術、文化、デザインなどで感性を磨くことも必要
- ・展示更新について、デジタル技術を活用し柔軟に更新していく

●利用者ターゲットに関わるもの

- ・子どもから大人まで楽しめる施設
- ・科学が苦手な人も楽しめる施設
- ・市内だけでなく、圏域や県外からも人を呼び込む

●施設運営のあり方に関わるもの

- ・未来館の運営には、来場者の支援、テーマ設定や展示企画を行うサイエンスコミュニケーターの確保が必要
- ・巨大な施設・大型設備はメンテナンスや更新に費用がかかるため、デジタル技術を活用しいつも新鮮なコンテンツで何度でも行きたくなる施設を目指す

→第三回にて検討

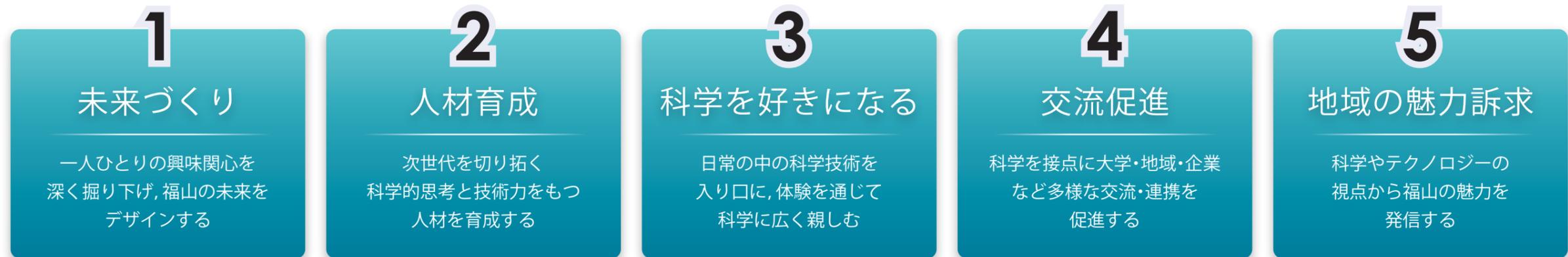
《基本理念》

「不思議」を科学技術などで体感し，学ぶ。
 学びを通じて，豊かな感受性や創造性，挑戦する意欲を育む。

「不思議」をきっかけに，科学の根源的な感情である知的好奇心を刺激。

科学を中心とした学びを体験することで，知識を得るだけでなく，新たな未来を描く豊かな心を育む。
 人々の多様性が交わる拠点での社会課題へのアプローチが，個人と社会を接続する化学反応を生み出す。
 福山市を起点として，次世代の担い手たる子どもたちの可能性を広げ，豊かな未来を想像し，創造する
 その礎となる施設です。

《ミッション》



《基本機能》

01. 活動

この施設のメインとなる活動機能。施設テーマに則した講座，ワークショップや，社会課題解決に向けた実践的な取り組み等の体験プログラムを実施。

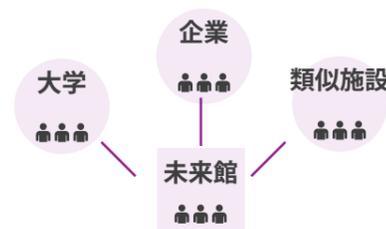


02. 展示

この施設のメインである活動に関連する基礎的な知識を，体験を通じて学ぶことができる展示。展示アイテムはデジタル技術を活用するなど柔軟な展示更新を可能なものとする。

03. 連携

企業・大学等との連携機能。活動機能を補い発展させる体制を構築し，周辺の類似施設とは機能分担をおこなう。



04. 交流

多様な人が集まり，交流し，学びを深めることができる。



基本機能の具体的なイメージ

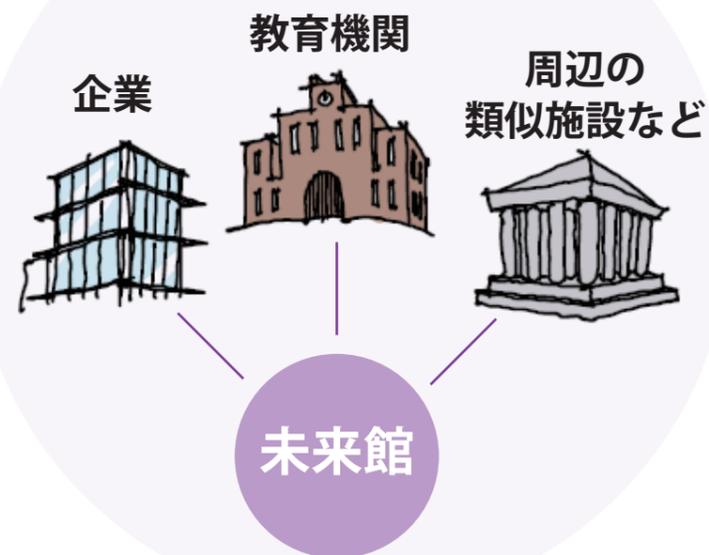
01. 活動



02. 展示



03. 連携



04. 交流



テーマ設定

科学を中心に、技術・工学・芸術・数学・歴史など分野の横断的な学びの中から、SDGsを柱とする社会課題を知り、未来を考える

理科にとらわれずに幅広く取り扱う

- 学校教育の範囲を超えた学び
- IT, プログラミング
- 社会課題 (SDGs)
- 環境
- 伝統, 歴史
- 企業, 産業
- STEAM教育 (科学, 技術, 工学, 芸術※, 数学)
- ※芸術・文化などの教養を含む

課題起点型※の視点

※未来を見据えた課題設定をおこない、それを達成するために必要な学びを自発的に探求し、実践すること

- 課題発見能力と言語化
- 自発的な学びを促す

ソフト重視で更新性が必要

- ▶ 運営のあり方と合わせて検討



資料 2

福山市（仮称）子ども未来館 意見まとめ

●未来館のミッション・目的に関わるもの

◆具体的な意見やコメント

検討委員会

- ・ 課題を解決し、未来を創る人材を育成する。
- ・ 交流促進が重要。連携、交流が重要。
- ・ 既存のアセットを有効活用すべき。
- ・ クリエイティブな人たちが集まるまちになるといい。
- ・ 都市魅力の向上につながる施設。
- ・ 関係人口の増大につながる施設。
- ・ 「楽しい!」「役に立つ!」「わかる!」「助かる!」「ここでしか!」が実装されれば、市外の親たちも、子どもを連れてやってくる。
- ・ 郷土愛を育てて地元就職を促す。
- ・ IoT/情報社会の仕組みの理解。
- ・ スマートシティ
- ・ 自己肯定感を高めることが重要。
- ・ コンテンツの充実化。
- ・ マスコミの取材が来る→広域で人が集まる（好循環）。
- ・ 家などで通常できないことが必要。
- ・ 子供のころにあきらめたことが未来館に行けばできる。
- ・ 課題解決能力を育むことが重要。
- ・ 課題を見つけ言語化できる力を育むことが重要。
- ・ 理系的な考え方（数値データが意味することの理解、プログラミングを使った統計データの処理）を身に付けられる。

市民懇話会

- ・ 学びたいことが見つかる。
- ・ 近隣科学館との展示の重複はなるべく避けるべき。
- ・ 地元を知るきっかけになる子ども未来館。
- ・ 方向性、独自性を明確に打ち出すべき。
- ・ 世界中から人が集まる子ども未来館。
- ・ 子供の夢を実現する。
- ・ 大人も子供も驚き感動し、また来たくなる科学館。
- ・ 子どものことをすごく理解している子ども未来館。
- ・ 見えやすい未来は見ずにしっかり自分を見る子ども未来館。

その他の意見

- ・ 子どもたちが何度も訪れたいような施設を作ってほしい。
- ・ 未来館のネーミングは多様性と持続可能な社会を目指していく上で重要。
- ・ 学校教育としての「理科」の補完に終始しないほうが良いと思う。
- ・ 未来につながる技術に触れ、これからのデジタル社会で活躍する人材が育成される、未来を創る力を養う場にして欲しい。
- ・ 好奇心に触れるきっかけや、知的好奇心が醸成されるものがある方が良い。
- ・ 他市から修学旅行や社会見学で福山市を訪れるなどにより、自ら資金を生み出せるようなシステム作りが必要。

企業ヒアリング

- ・ 子どもを安心して育てられる町になると、若者が町に帰ってくる。未来館がその契機になると良い。
- ・ サステイナブルな人。
- ・ 自分の言葉で答えられる人。
- ・ 学校ではできない危ない事が出来る場であってほしい。
- ・ 実験＝体験による学びを中心にして欲しい。
- ・ 学校での学習の延長線上であってはならない。
- ・ でんじろうさんのような実験体験をさせることが出来る人材の育成

◆意見の整理

○未来づくり

- ・ 都市魅力の向上
- ・ 子どもの夢を実現する

○人材育成

- ・ 自己肯定感を高める
- ・ 理系的な考え方を身につける
- ・ 課題発見能力・課題解決能力を育む

○科学に親しむ

- ・ 知的好奇心を醸成

○交流促進

- ・ 関係人口の増大
- ・ 連携が重要

○地域の魅力訴求

- ・ 郷土愛を育てる
- ・ 地元を知るきっかけづくり

◆方向性の考察

- ・ **子ども未来館での体験を通じて一人ひとりの自己肯定感を養う**
- ・ **社会課題を知り、解決する能力を育む**
- ・ **多様な主体の交流を促進する**

●基本機能に関わるもの

◆具体的な意見やコメント

検討委員会

- ・ 巨大な施設や大型設備の配置はメンテナンスや更新に課題がある。
- ・ 「工作室」。試行錯誤で失敗も経験。機械の使い方を指導してくれる人がいる。
- ・ 工作室は、多世代交流があって、技術者が手助けしながら、ものづくりを体験。

市民懇話会

- ・ 会議室，ワークショップセミナー教室，実験室，大型展示室，図書館（中央図書館などSNSでつながり，本の移動ができる），大型食堂（児童がサテライト学習できて食事ができる），パーティ教室（20人前後が集まりホームパーティができる），保管庫 等
- ・ 市民とつながる科学館，オープンスペースの拡充。
- ・ 年中解放されたロビーのようなスペース。
- ・ 読書や食事をする場所。
- ・ お父さんお母さんが何時でも子どもと来て，本を読んだり，簡単な遊びができる場所。
- ・ 社会教育，生涯教育の場としての機能。
- ・ 大学生ボランティアセンター。
- ・ 調べる。発信する。観る。
- ・ 体育館や避難場所としても活用できる。
- ・ カフェやフィットネス。
- ・ 普段使えない設備を使える。ものづくり交流館の機能を受け継ぐ。

その他の意見

- ・ 地元企業のブースを設置し，子どもたちのキャリア教育として社会体験活動，職業体験ができるようにして欲しい。
- ・ 中学生や高校生，大人も行きたくなるようプラネタリウムを作ってほしい。
- ・ 圏域内の他市町の施設とはある程度機能を分担し，他にはない施設にして欲しい。
- ・ 体験により創造力を深めることができるため，体験重視型のコンテンツを導入。
- ・ 課題解決できる人，常識にとらわれないアイデアを出せる人を育てていくためには，人が集まる楽しいものであることが重要。
- ・ 図書館のように何度でも訪れたいくなる，楽しく，いつも新鮮なコンテンツ。
- ・ 現在あまり触れることができなくなったもの（火など）を扱うことができる施設。
- ・ 発想力を磨いていくための何か作り上げていく機能や，基礎実験ができるコンテンツの提供。
- ・ 福山市域外にある施設との機能分担も検討が必要。
- ・ 設備よりも企画内容で楽しくワクワクできる未来館であってほしい。
- ・ プラネタリウムは，VR・AR技術を活用して表現できるし，近隣にも存在するので，不要なのではないか。

企業ヒアリング

- ・ チャレンジする体験では，創造したら展示してもらえると良い。みんなで作れる場所があると良い。
- ・ これまでの自社イベント実績からは，大きな機械を動かすことで子供たちが興味を持ち，喜んでいた。
- ・ YouTubeなどのメディアを使ってCGなどの配信で文系・女子にも興味をもらっている。

◆意見の整理

○科学館としての機能

- ・ 展示室
- ・ 実験室
- ・ 工作室
- ・ プラネタリウム など

○文化施設としての機能

- ・ 図書館
- ・ ワorkshop・セミナー室 など

○市民参画・市民交流

- ・ フューチャーセンター
- ・ ロビー，オープンスペース
- ・ ボランティアセンター など

※周辺施設との機能分担が必要

◆方向性の考察

- ・ **体験をベースとした講座・実験・展示等を展開するための諸室機能**
- ・ **巨大な施設・設備ではなく，ソフト面を重視した施設を目指す**
- ・ **周辺の類似施設との連携や役割分担を踏まえて，施設の機能を検討する**

●利用者ターゲットに関わるもの

◆具体的な意見やコメント

検討委員会

- ・ 障がい児の利用想定が必要。障害児・者への配慮は必要。親は子どもの発達障害を気にしている。
- ・ アンコンシャスバイアス、ジェンダーギャップに配慮が必要。
- ・ 平日に賑わう学校教育のファシリティなのか、土日に家族連れでくる施設かでターゲットの考え方が変わる。
- ・ 年齢の違う子ども遊ぶことでコミュニケーション能力を養う。
- ・ 平日は、探究学習の情報収集場所として、放課後は個人探究のラボとして、土日は、周辺市町から、噂を聞きつけて人がやってくるような施設。

市民懇話会

- ・ 子どもから大人まで楽しめる。
- ・ ターゲットエリアの想定が必要。
- ・ 市内の小学3年生が、学校の校外学習で連れられてくる科学館。
- ・ 市内や備後の方々向けだけでなく、遠方からも人が来なくなる科学館。
- ・ 対象を「福山市民のために」と狭く設定すると、利用客は減少する。
- ・ 赤ちゃんやベビーカー、車いす等に優しい子ども未来館。
- ・ 深夜も営業し大人向けの展示ができる子ども未来館。
- ・ 誰にでも公平に楽しめる子ども未来館。
- ・ 居場所がある子ども未来館。
- ・ 現在「浮きこぼれ」や「不登校」という問題が深刻。
- ・ 理科好きなコアな子どものための施設にすると理科キライが多い女性来ない。
- ・ 広く浅くの教育とともに、深く狭くの教育も視野に入れてほしい。
- ・ 中高生までかかわるプログラムも提供できる。
- ・ 子どものための運営ができる子ども未来館
- ・ 子どもからシニアまで楽しめる施設。
- ・ 市民のライフサイクルに合わせて利用できる施設。
- ・ 幼児期に施設に親しませること、育児者の居場所を作ること大切。
- ・ ターゲットが子どもから大人まで含めているのはわかるが、子どもは楽しくても大人は退屈になることもある。工夫が必要。
- ・ 子どもの遊びは自分たちの中で、ルールを変えることができることを教えてあげたい。

その他の意見

- ・ 他市から修学旅行や社会見学で福山市に訪れる。
- ・ 多くの人ができるようユニバーサルデザインを取り入れて欲しい。
- ・ 親子やおじいちゃん・おばあちゃんと一緒に訪れ、楽しみながら学習できる施設にして欲しい。
- ・ 生活圏である備後圏域から広く利用される施設にして欲しい。
- ・ 国内外の多くの方々が何度でも訪れたい未来館にして欲しい。
- ・ 「子ども」未来館である以上、メインターゲットは若者。
- ・ メインターゲットは、いろいろな意見をしがらみなく吸収できる小・中学生。
- ・ 幼児もいろいろなことを学んでおり、ターゲットにできる。
- ・ ターゲットを「小・中学生」と「中・高校生」に分け、それぞれに適したコンテンツを提供することも考えられる。
- ・ 人材育成の観点からは、高校生・大学生で理系に興味がある人が何度も訪れられる施設であってほしい。
- ・ 昼は子ども、夜は大人が科学や音楽を楽しみながらビジネスの話をするなど、時間帯でターゲットを分けるという考え方もある。

企業ヒアリング

- ・ お年寄りにも面白い場所。
- ・ 老人大学の高齢者も参加を促し、子供たちと学び・教えていくことが出来れば、自然と云うリアルな体験と3世代コミュニケーションへと繋げていく事ができ、福山の文化・歴史の継承ができる。
- ・ 小中学生をメインにして欲しい。

◆意見の整理

○福山そして備後エリアからも人を呼び込む

○子どもをメインターゲットとしつつ、シニアまで楽しめる

- ・ 異年齢の交流
- ・ それぞれのライフサイクルの中に位置付け

○多様な来館者の利用想定が必要

- ・ 障がい者
- ・ 理科が好きな人、好きではない人
- ・ 浮きこぼれ、不登校
- ・ ジェンダーギャップへの配慮

◆方向性の考察

- ・ 子どもから大人まで楽しめる施設
- ・ 科学が苦手な人も楽しめる施設
- ・ 市内だけでなく、圏域や県外からも人を呼び込む

●連携に関わるもの

◆具体的な意見やコメント

検討委員会

- ・ 学校や企業との連携により魅力を創出する。
- ・ 学校教育との連携が必要。
- ・ 教育委員会との連携は必要。
- ・ 学校連携は小学校よりも専門性の高い大学の方がいい
- ・ 世界初の採用（教育展示（サテライト授業）→展示品目、説明板を市民目線で決め作成する。小学校、中学校の理科の先生が教科書、実験では教えきれない項目の装置、設備を選出する。授業にもサテライト教室として科学館を使う。
- ・ 子どもに大学で実験を見せる取り組みをしてきた。
- ・ 企業の技術を見せる、体験するのはよいこと。
- ・ 駅家町に「ホテル学習館」という施設があり、連携が考えられる。
- ・ 現在、発明クラブなどは市内で活動している。市内の地場産業振興センターで実施しており、こちらとも連携できれば。
- ・ 開発されたアクティビティが連携先でも展開されるといい。
- ・ クシノテラスという施設が福山市にある。障がい者がつくるアート作品を紹介している。
- ・ 未来館をHUBとして地域連携・交流を促進。街中の至るところが未来館の一部として連携し、企業や学校との連携、大学生や高校生・シニアが子どもたちに科学を教えるような場になればという。

市民懇話会

- ・ 企業人の技術者団体など、技術者団体とのコラボなども先々は企画すると良いのでは（女性技術者フォーラムJWEFなど）。
- ・ 企業メセナを活用すべき。
- ・ 発明クラブなどの団体との連携が考えられる。

その他の意見

- ・ 企業の技術を現場で子どもたちが知る・見る、そういった連携をして欲しい。
- ・ プログラミング教材での学校連携が考えられる。
- ・ 企業との連携が大切だとは思っている。ただ、固定化すると陳腐化してしまう。
- ・ 企業の技術などを紹介する、などつながりが持たせられれば良い。
- ・ 学校教育との連携。
- ・ 近隣施設との機能分担が必要。

企業ヒアリング

- ・ 連携における企業ニーズは、コンセプトとスピード感の一致。特にスピード感に合わせられると、多くの協力が得られると思う。
- ・ エンジニアとしてほしい人材は、まず手を動かせること。その次に理屈を理解していること。大学は、手を動かさず、理屈ばかりを詰め込んでいる。
- ・ 未来館が「ハブ」となり、地域、学校、企業と連携し、街全体が「サテライト科学館」となる。
- ・ 企業や団体とのイベント開催。
- ・ 備後地区で福山を中心とした展開となればいい。
- ・ 自社技術の内容を展示しても分かりづらいと思うので、他の分野（カテゴリー・コンテンツ）で様々な対応・協力をしていきたい。

◆意見の整理

○連携は重要であり必須

- ・ 学校との連携
- ・ 大学などとの連携
- ・ 企業との連携
- ・ 組織団体との連携
- ・ 近隣施設との連携

※学校連携においては施設や設備の利用、教育カリキュラムとの連携など複数の方向性が考えられる。

◆方向性の考察

- ・ **企業、大学などが持つ技術を知る、見る、体感することができるような連携を進める**
- ・ **周辺の類似施設との連携や役割分担が必要**
- ・ **子ども未来館をハブとして連携を展開することで、まち全体が子ども未来館として機能する**

● 展示・活動テーマに関わるもの

◆ 具体的な意見やコメント

検討委員会

- SDGsの観点で社会課題の解決を考える。
- デジタル技術を活用したコンテンツを随時更新する。
- 現段階では、柔軟な形を決める長続きする統一的なテーマが必要。
- 1分野に特化しないほうがいい。
- アート、デザイン、システムは、今後必要になってくると思う。
- 企業のモノ、サービスについて、どのような技術を使って成り立っているか、「仕事+技術」という考え。
- 福山全体の生態系が未来館で知ることができる。
- 郷土について理解ができる。郷土愛を高める。
- 自らの興味に合わせて学習内容が選べる。
- 地球に関わる参加型展示なら理系から文系までカバーできる。
- 数学を扱うことができると理科が面白くなる。
- 科学を扱う上での倫理観を身に付けられる場だといひ。
- 未来館へのSTEAM教育の導入。「〇〇づくり」の要素を取り入れる。
- 自己効力感を感じられるプログラムが必要。
- 福山市が持っている独自課題を子どもが解決。
- センサーやビーコンやアプリの仕込みを先にしておく、科学館のデータ分析をできるようにしておく。
- 何の役に立つのかはわからないが勉強しろ！からよい社会をつくるために何が必要か、そのため勉強する！へ

市民懇話会

- 地域や、地元企業、大学の持つ技術を知ることができる。
- 科学に溶け込む（科学に絡めて考える）科学館。
- 料理は、物理・科学・生物の全ての要素が入っている。
- 郷土の科学者の紹介と活躍した分野の実験体験をする。
- 地場産業体験、児童と地場企業がコラボ。
- 先端技術に触れる（産業技術の進展）。
- 自学のテーマが見つかる子ども未来館。学びたいことが見つかる子ども未来館。
- 専門的な知識が得やすい子ども未来館。
- 福山の特徴を活かした体験設備。
- 最新の設備で中国地方唯一の展示。定期的に展示を変える。

その他の意見

- 最新の科学、テクノロジーは更新し続ける必要がある。
- 子どもたちが歴史について学び、未来に向けて活かせるよう、福山市ゆかりの偉人を未来館に紹介して欲しい。
- デジタル技術を活用し、随時更新できるコンテンツづくりをして欲しい。
- 何度も行きたくなる施設とは、箱物ではなく、新鮮なコンテンツの提供が必要。
- 身近な歴史を最先端の技術で科学する。
- 学校教育としての「理科」の補完だけじゃない。
- 更新性が重要。
- 体験型コンテンツ重視。
- ハード（ハコモノ）ではなく、ソフトに重点をおくべき。
- コンテンツ更新が容易（可変性）で、いつ行っても新鮮な場所。

企業ヒアリング

- 実物を見せる展示はいいのではないか。
- 箱ものに対しては反論がある。これからは柔軟に変化していくものでないといけない。
- 山・川などの自然環境の中で科学と触れ合う体験型が良いのでは。
- 芦田川を切り口としたプログラムで子供たちにSDGsを学んでもらうこと可能だと思われる。
- 環境・医療などカーボンオフセットやコロナなどの直近の話題などを切り口にしても良いのでは。
- ロボット教室などプログラミングから自分で操作して動かす楽しさを体感して欲しい。
- 今の子供たちに学んでほしいのはグローバルスタンダード。様々なカルチャーを知ってほしい。

◆ 意見の整理

○理科にとらわれずに幅広く取り扱う

- 学校教育だけじゃない学び
 - 科学と他分野とのつながり
 - 社会課題（SDGs）
 - STEAM教育（科学，技術，工学，芸術※，数学）
- ※芸術・文化などの教養を含む
- IT，プログラミング
 - 歴史を最先端技術で見る，郷土愛を醸成する
 - 企業，産業

○トップダウン型※の視点

※未来を見据えた課題設定をおこない、それを達成するために必要な学びを自発的に探求し、実践すること

- 自発的な学びを促す
- 課題発見能力と言語化

○ソフト重視

- デジタル技術を活用した更新性が必要
→運営のあり方と合わせて検討

◆ 方向性の考察

- **社会課題を解決する能力を育むため、科学を中心に、幅広い分野を取り扱う**
- **STEAM教育の観点からも、科学だけでなく、芸術，文化，デザインなどで感性を磨くことも必要**
- **展示更新について、デジタル技術を活用し柔軟に更新していく**

●施設運営のあり方に関わるもの

◆具体的な意見やコメント

検討委員会

- ・ マンネリ化しないためには優秀な「サイエンスコミュニケーター」が必要だ。
- ・ 顔になれるエネルギッシュなMCの発掘。
- ・ 社会科学のことを意識しながら、MCなど様々なことができる人はほとんどいない。人が大事である。
- ・ ネットワークが作れて、理科が分かる人が必要。
- ・ 課題解決能力を育むやり方ができるブレインを捕まえる。
- ・ 「人の配置」をイメージできる統括プロデューサーが必要。
- ・ 瀬戸内や中国山地、情報活用についても理解のある科学コミュニケーターが不可欠。立ち上げ後も愛を持って、ネタの更新を考えてくれるブレインを組織。
- ・ 「理数に弱い子」もお客様。彼らの助けになる「サポーター」も必要。統括Pは展示や映像の発注もせねば。行政マンでもよい。教育への愛と予算感覚を両方持つ人がよい。
- ・ お助けサポーター支援を要する来場者をサポート。理数が苦手、LD・ADHDがある人など。
- ・ ブレインに「廣大福山の理数専科教員」、ボランティアコミュニケーターに「福山市大教育学部生」を組み込めないか。
- ・ 学生ボランティアの育成、子どもたちが未来館に行けば、道具あって、材料があって、教えてくれる人がいるというのがいい。
- ・ 子どもや親の学習をサポートする人が必要（大学生がよいと思う）
- ・ 文系・理系の学生が一緒に。大学の垣根を超えた取り組み。インカレ組織にするならば、未来館の中にボランティアセンターを作るのが良い。
- ・ 岡山理科大学科学ボランティアセンターがボランティアを派遣。大学生を科学館などに派遣する。全国的には、サイエンスリンクという団体が大きい。
- ・ 大学生ボランティアが未来館のサイエンスコミュニケーターとして企画・運営を担っていく

市民懇話会

- ・ FFIの提案した子どもサポーター制度をぜひ実現してほしい。福山の未来館で働きたい。館長になったら夢とロマンのある楽しい未来館にしたい。そして周りの市を文化的に巻き込む大きな福山市にしたい。

その他の意見

- ・ 他市から修学旅行や社会見学で福山市に訪れるなどにより、自ら資金を生み出せるようなシステム作りが必要。
- ・ コンテンツ企画できる人を充実させてほしい。
- ・ 中・高校生などが小学生の講師を務め、運営に携わることにより科学などへの理解・興味を一層深めていくとともに、世代間コミュニケーションを促進し、幅広い世代が利用できる施設になる。
- ・ 多学年が融合し、課題発見・解決手段を教えていくメンター制度の導入。
- ・ 社会人OBなどの大人も講師として活躍できる。
- ・ 子どもたちが主体となって大人と一緒に企画・運営・体験できる。
- ・ 子どもボランティアの設立。

企業ヒアリング

- ・ 役職のピラミッド組織形態に加えて、別のつながりがあると良い。ピラミッド組織では問題を隠してしまう。

◆意見の整理

○運営組織の核となる人材が必要

- ・ ネットワーク構築ができる人物
- ・ 教育への熱意と予算感覚を持つ人物
- ・ 人の配置をマネジメントができる人物

○開館後も館に関わる熱意あるブレインが必要

- ・ 立ち上げ～運営まで携わって企画できる人物

○サイエンスコミュニケーターが必要

○多様な来館者層を支えるサポーター

- ・ 理数が苦手な人、LD・ADHDがある人をサポートできる人物

○大学生、子どもの参画

- ・ インカレのボランティアセンターを組織
- ・ 子どもサポーター制度の検討

◆方向性の考察

- ・ **未来館の運営には、来場者の支援、テーマ設定や展示企画を行うサイエンスコミュニケーターの確保が必要**
- ・ **巨大な施設・大型設備はメンテナンスや更新に費用がかかるため、デジタル技術を活用しいつも新鮮なコンテンツで何度でも行きたくなる施設を目指す**

資料 3

福山市（仮称）子ども未来館 市民アンケート

理科・数学好き

- ・ 男性では理数「両方好き」と答えた人の割合が最も高いのに対して、女性では「両方嫌い」と答えた人の割合が最も高い。
- ・ 年齢で見ると、「理科が好き」と回答した人の割合は、小学生から中学生になると大きく下がる。

→理数科目への意識は男女間で差があり、中学生にあがると理科への苦手意識が増大している。

SDGsについて

- ・ SDGsの認知度は世代間で差があり、20代・60代以上は10代・40代と比較して「知らない」と回答した人の割合が2倍近く高い。
- ・ SDGsに「関心がある」と回答した人の割合は、女性の方が男性よりも高い。

→SDGsへの関心は女性の方が高く、理数科目への意識の差を埋めるような活用が考えられる。理科が好きなおとなの方がSDGsについて関心があり、理科好きを増やす意義の一つとして考えられる。

興味・関心のある分野

- ・ 分野としては「生物」、「自然・地球」、「宇宙・天文」、「文化・芸術」、「ものづくり」に関心がある人の割合が高い。
- ・ 一方で、「物理」、「化学」、「情報」、「数学」といった分野に関心がある人の割合は低い。

→分野への関心は大きく2分されており、計算が多く求められるような「理系的」な科目への関心の低さが伺える。また、「芸術・文化」について、女性からの関心が高い。

期待する役割

- ・ 子ども未来館に期待する役割として最も多かった回答は「体験」、次いで「魅力発見」であった。

→他の回答項目と比較しても「体験」を期待する声が多い。また地域のことをより深く知る機会も求められている。

必要な機能

- ・ 必要な機能として最も回答が多いのは「実験体験」、次いで「最新科学に触れる」であった。

→「実験体験」のような参加性の高い活動が求められている。また最新科学への関心が高いことがわかる。

得られるもの

- ・ 子ども未来館で得られるものとして最も回答が多いのは、「科学技術の知識」、次いで「興味分野の発見」であった。

→知識を学ぶ場であることはもちろんのこと、来館者が自分の好きなことを見つける場としての期待があることがわかる。

学習プログラム

- ・ 子ども未来館に求める学習プログラムとして最も回答が多いのは、「体験型」、次いで「関心を育てる」であった。

→期待する役割や必要な機能と同様に「体験型」のプログラムを求める声が多い。

ターゲット

- ・ 子ども未来館のターゲットとして最も回答が多いのは、「小学生」、次いで「中学生」であった。

・ 「未就学児」「大学生等」「大人」の割合も約4割と一定数存在する。
→「小学生」、「中学生」の回答が多い一方で「未就学児」、「大学生等」、「大人」をターゲットとして求める声も少なくない。

スタッフ

- ・ 子ども未来館のスタッフ像として最も回答が多いのは「疑問に答える」であった。

→来館者の疑問に答えてくれるような対話的・双方向的なコミュニケーションが求められている。

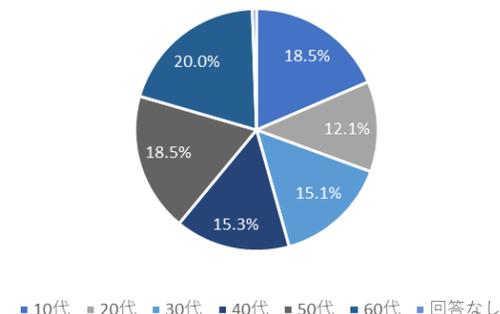
回答者構成

Q. あなたの年齢を教えてください（S/A）

アンケート実施 2,520人
回答率 35.8%

年代	男性	女性	その他	答えたくない	回答なし	計
10歳～19歳	71 7.9%	91 10.1%	1 0.1%	4 0.4%	0 0.0%	167 18.6%
20歳～29歳	46 5.1%	62 6.9%	0 0.0%	1 0.1%	0 0.0%	109 12.2%
30歳～39歳	50 5.6%	84 9.4%	1 0.1%	1 0.1%	0 0.0%	136 15.2%
40歳～49歳	50 5.6%	88 9.8%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	138 15.4%
50歳～59歳	65 7.2%	102 11.4%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	167 18.6%
60歳以上	82 9.1%	97 10.8%	0 0.0%	0 0.0%	1 0.1%	180 20.1%
回答なし	0 0.0%	1 0.1%	0 0.0%	0 0.0%	4 0.4%	5 0.6%
合計	364 40.6%	524 58.4%	2 0.2%	6 0.7%	1 0.1%	897 100.0%

回答者構成（年代別）（S/A）

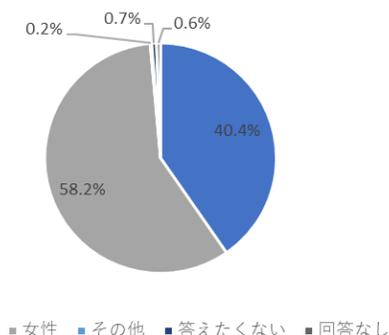


【10代の属性別】

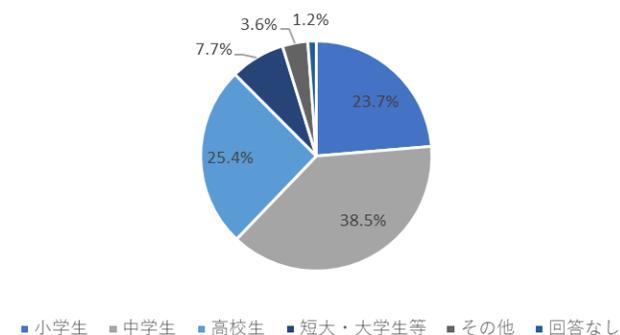
Q. あなたに該当するものを選んでください。（S/A）

属性	男性	女性	その他	答えたくない	回答なし	計
小学生	14 8.3%	26 15.4%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	40 23.7%
中学生	31 18.3%	33 19.5%	1 0.6%	0 0.0%	0 0.0%	65 38.5%
高校生	18 10.7%	23 13.6%	0 0.0%	2 1.2%	0 0.0%	43 25.4%
短大・大学・専門学校・その他	6 3.6%	5 3.0%	0 0.0%	2 1.2%	0 0.0%	13 7.7%
その他	2 1.2%	4 2.4%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	6 3.6%
回答なし	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	2 1.2%	0 0.0%	2 1.2%
合計	71 42.0%	91 53.8%	1 0.6%	6 3.6%	0 0.0%	169 100.0%

回答者構成（性別）（S/A）



10代属性（S/A）



理科・数学好き

Q. あなたは理科，数学（算数を含む）は好きですか（好きでしたか）。（S/A）

【年代別】

年代	理科，数学とも好き	理科は好きだが，数学は好きではない	数学は好きだが，理科は好きではない	理科，数学とも好きではない	回答なし	計
10歳～19歳	53 5.9%	38 4.2%	27 3.0%	49 5.4%	0 0.0%	167 18.5%
20歳～29歳	27 3.0%	25 2.8%	20 2.2%	37 4.1%	0 0.0%	109 12.1%
30歳～39歳	36 4.0%	32 3.5%	14 1.6%	54 6.0%	0 0.0%	136 15.1%
40歳～49歳	33 3.7%	31 3.4%	33 3.7%	41 4.5%	0 0.0%	138 15.3%
50歳～59歳	40 4.4%	42 4.7%	26 2.9%	59 6.5%	0 0.0%	167 18.5%
60歳以上	44 4.9%	42 4.7%	19 2.1%	72 8.0%	3 0.3%	180 20.0%
回答なし	0 0.0%	0 0.0%	1 0.1%	0 0.0%	4 0.4%	5 0.6%
合計	233 25.8%	210 23.3%	140 15.5%	312 34.6%	7 0.8%	902 100.0%

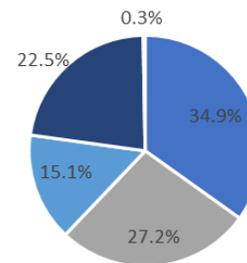
【10代の属性別】

属性	理科好き	数学好き	計
小学生	28 16.6%	21 12.4%	49 29.0%
中学生	34 20.1%	30 17.8%	64 37.9%
高校生	20 11.8%	19 11.2%	39 23.1%
短大・大学・専門 門学校・その他	8 4.7%	9 5.3%	17 10.1%
その他	1 0.6%	1 0.6%	2 1.2%
合計	91 53.8%	80 47.3%	171 100.0%

【性別】

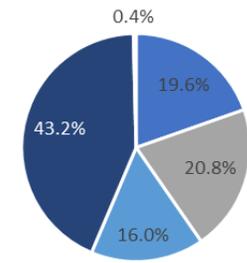
属性	理科，数学とも好き	理科は好きだが，数学は好きではない	数学は好きだが，理科は好きではない	理科，数学とも好きではない	回答なし	計
男性	127 14.1%	99 11.0%	55 6.1%	82 9.1%	1 0.1%	364 40.4%
女性	103 11.4%	109 12.1%	84 9.3%	227 25.2%	2 0.2%	525 58.2%
その他	1 0.1%	1 0.1%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	2 0.2%
答えたくない	2 0.2%	1 0.1%	1 0.1%	2 0.2%	0 0.0%	6 0.7%
回答なし	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	1 0.1%	4 0.4%	5 0.6%
合計	233 25.8%	210 23.3%	140 15.5%	312 34.6%	7 0.8%	902 100.0%

理数好きの割合（男性）（S/A）



■ 両方好き ■ 理科だけ好き ■ 数学だけ好き
■ 両方嫌い ■ 回答なし

理数好きの割合（女性）（S/A）



■ 両方好き ■ 理科だけ好き ■ 数学だけ好き
■ 両方嫌い ■ 回答なし

興味・関心のある分野

Q. あなたはどのような分野に興味・関心がありますか。（M/A）

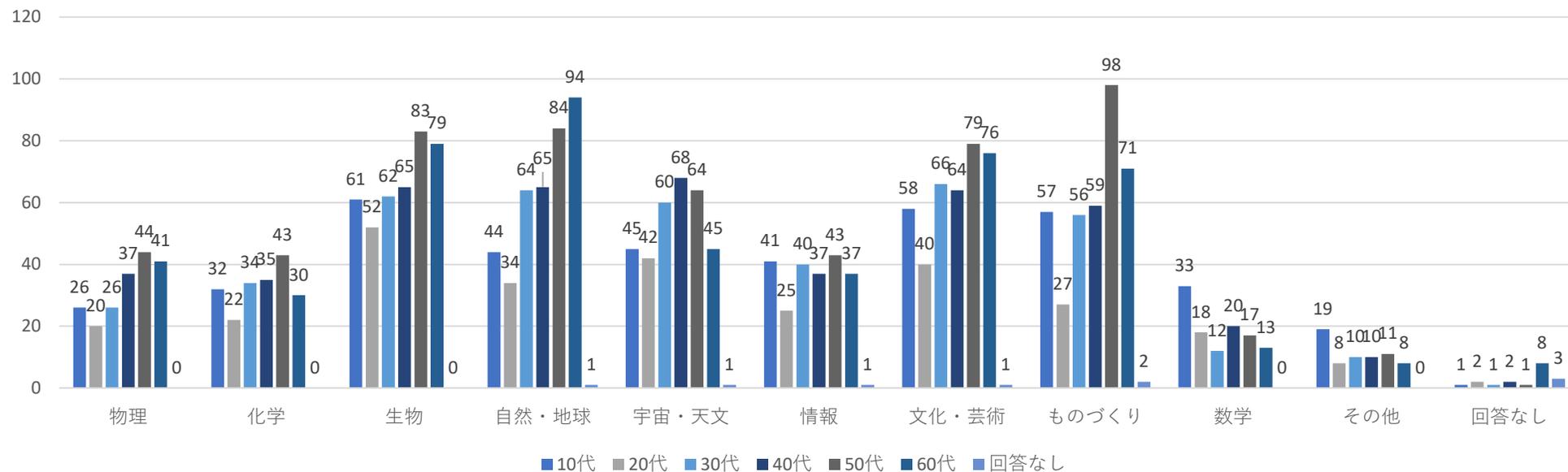
【年代別】

年代	物理	化学	生物	自然・地球	宇宙・天文	情報	文化・芸術	ものづくり	数学	その他	回答なし	回答者数
10歳～19歳	26 2.9%	32 3.5%	61 6.8%	44 4.9%	45 5.0%	41 4.5%	58 6.4%	57 6.3%	33 3.7%	19 2.1%	1 0.1%	167 18.5%
20歳～29歳	20 2.2%	22 2.4%	52 5.8%	34 3.8%	42 4.7%	25 2.8%	40 4.4%	27 3.0%	18 2.0%	8 0.9%	2 0.2%	109 12.1%
30歳～39歳	26 2.9%	34 3.8%	62 6.9%	64 7.1%	60 6.7%	40 4.4%	66 7.3%	56 6.2%	12 1.3%	10 1.1%	1 0.1%	136 15.1%
40歳～49歳	37 4.1%	35 3.9%	65 7.2%	65 7.2%	68 7.5%	37 4.1%	64 7.1%	59 6.5%	20 2.2%	10 1.1%	2 0.2%	138 15.3%
50歳～59歳	44 4.9%	43 4.8%	83 9.2%	84 9.3%	64 7.1%	43 4.8%	79 8.8%	98 10.9%	17 1.9%	11 1.2%	1 0.1%	167 18.5%
60歳以上	41 4.5%	30 3.3%	79 8.8%	94 10.4%	45 5.0%	37 4.1%	76 8.4%	71 7.9%	13 1.4%	8 0.9%	8 0.9%	180 20.0%
回答なし	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	1 0.1%	1 0.1%	1 0.1%	1 0.1%	2 0.2%	0 0.0%	0 0.0%	3 0.3%	5 0.6%
合計	194 21.5%	196 21.7%	402 44.6%	386 42.8%	325 36.0%	224 24.8%	384 42.6%	370 41.0%	113 12.5%	66 7.3%	18 2.0%	902 100.0%

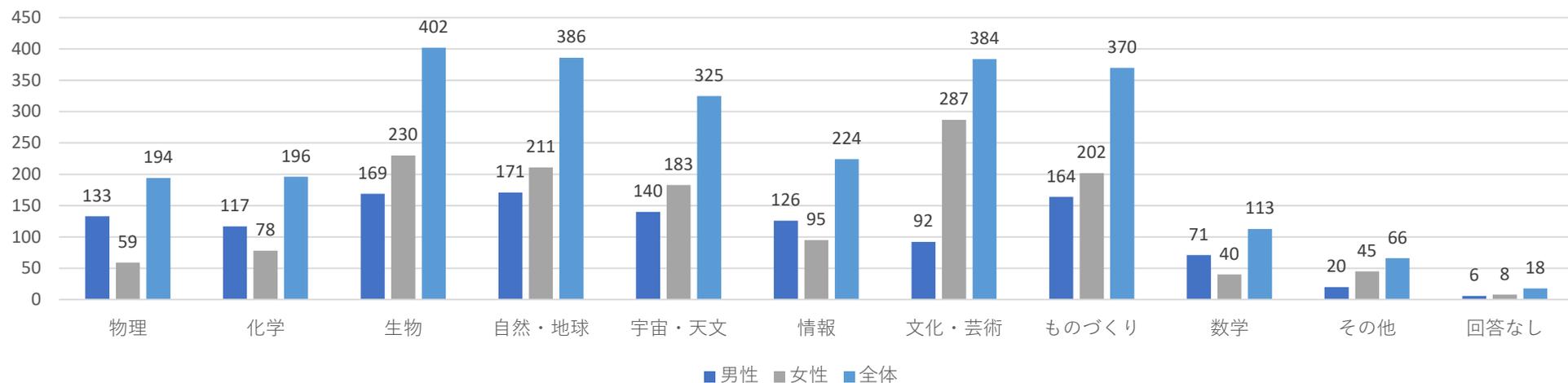
【性別】

年代	物理	化学	生物	自然・地球	宇宙・天文	情報	文化・芸術	ものづくり	数学	その他	回答なし	回答者数
男性	133 14.7%	117 13.0%	169 18.7%	171 19.0%	140 15.5%	126 14.0%	92 10.2%	164 18.2%	71 7.9%	20 2.2%	6 0.7%	364 40.4%
女性	59 6.5%	78 8.6%	230 25.5%	211 23.4%	183 20.3%	95 10.5%	287 31.8%	202 22.4%	40 4.4%	45 5.0%	8 0.9%	525 58.2%
その他	1 0.1%	0 0.0%	1 0.1%	1 0.1%	1 0.1%	2 0.2%	2 0.2%	2 0.2%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	2 0.2%
答えたくない	1 0.1%	1 0.1%	2 0.2%	3 0.3%	0 0.0%	0 0.0%	2 0.2%	1 0.1%	2 0.2%	1 0.1%	0 0.0%	6 0.7%
回答なし	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	1 0.1%	1 0.1%	1 0.1%	1 0.1%	0 0.0%	0 0.0%	4 0.4%	5 0.6%
合計	194 21.5%	196 21.7%	402 44.6%	386 42.8%	325 36.0%	224 24.8%	384 42.6%	370 41.0%	113 12.5%	66 7.3%	18 2.0%	902 100.0%

興味・関心のある分野（年代別）



興味・関心のある分野（性別）(M/A)



SDGsについて

Q. あなたはSDGsを知っていますか。（S/A）

【年代別】

年代	知らない	SDGsという言葉だけ知っている	内容をなんとなく知っている	内容もよく知っている	回答なし	計
10歳～19歳	25 2.8%	17 1.9%	70 7.8%	55 6.1%	0 0.0%	167 18.5%
20歳～29歳	34 3.8%	21 2.3%	39 4.3%	14 1.6%	1 0.1%	109 12.1%
30歳～39歳	29 3.2%	25 2.8%	69 7.6%	13 1.4%	0 0.0%	136 15.1%
40歳～49歳	22 2.4%	22 2.4%	71 7.9%	21 2.3%	2 0.2%	138 15.3%
50歳～59歳	39 4.3%	29 3.2%	77 8.5%	20 2.2%	2 0.2%	167 18.5%
60歳以上	61 6.8%	36 4.0%	66 7.3%	7 0.8%	10 1.1%	180 20.0%
回答なし	1 0.1%	0 0.0%	0 0.0%	1 0.1%	3 0.3%	5 0.6%
合計	211 23.4%	150 16.6%	392 43.5%	131 14.5%	18 2.0%	902 100.0%

【性別】

年代	知らない	SDGsという言葉だけ知っている	内容をなんとなく知っている	内容もよく知っている	回答なし	計
男性	82 9.1%	70 7.8%	140 15.5%	61 6.8%	11 1.2%	364 40.4%
女性	127 14.1%	80 8.9%	247 27.4%	67 7.4%	4 0.4%	525 58.2%
その他	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	2 0.2%	0 0.0%	2 0.2%
答えたくない	1 0.1%	0 0.0%	5 0.6%	0 0.0%	0 0.0%	6 0.7%
回答なし	1 0.1%	0 0.0%	0 0.0%	1 0.1%	3 0.3%	5 0.6%
合計	211 23.4%	150 16.6%	392 43.5%	131 14.5%	18 2.0%	902 100.0%

Q. あなたはSDGsに興味・関心がありますか。（S/A）

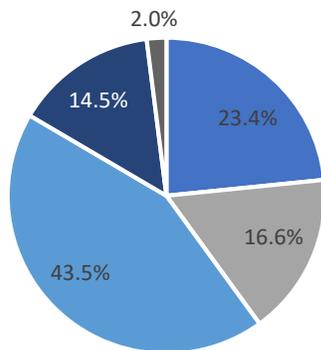
【年代別】

年代	あり	なし	回答なし	計
10歳～19歳	113 12.5%	53 5.9%	1 0.1%	167 18.5%
20歳～29歳	54 6.0%	54 6.0%	1 0.1%	109 12.1%
30歳～39歳	83 9.2%	51 5.7%	2 0.2%	136 15.1%
40歳～49歳	103 11.4%	31 3.4%	4 0.4%	138 15.3%
50歳～59歳	114 12.6%	48 5.3%	5 0.6%	167 18.5%
60歳以上	112 12.4%	46 5.1%	22 2.4%	180 20.0%
回答なし	2 0.2%	0 0.0%	3 0.3%	5 0.6%
合計	581 64.4%	283 31.4%	38 4.2%	902 100.0%

【性別】

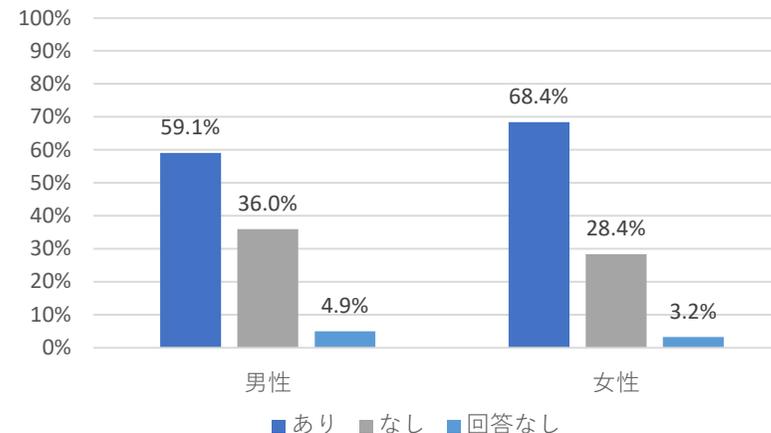
年代	あり	なし	回答なし	計
男性	215 23.8%	131 14.5%	18 2.0%	364 40.4%
女性	359 39.8%	149 16.5%	17 1.9%	525 58.2%
その他	2 0.2%	0 0.0%	0 0.0%	2 0.2%
答えたくない	4 0.4%	2 0.2%	0 0.0%	6 0.7%
回答なし	1 0.1%	1 0.1%	3 0.3%	5 0.6%
合計	581 64.4%	283 31.4%	38 4.2%	902 100.0%

SDGs の認知度 (S/A)



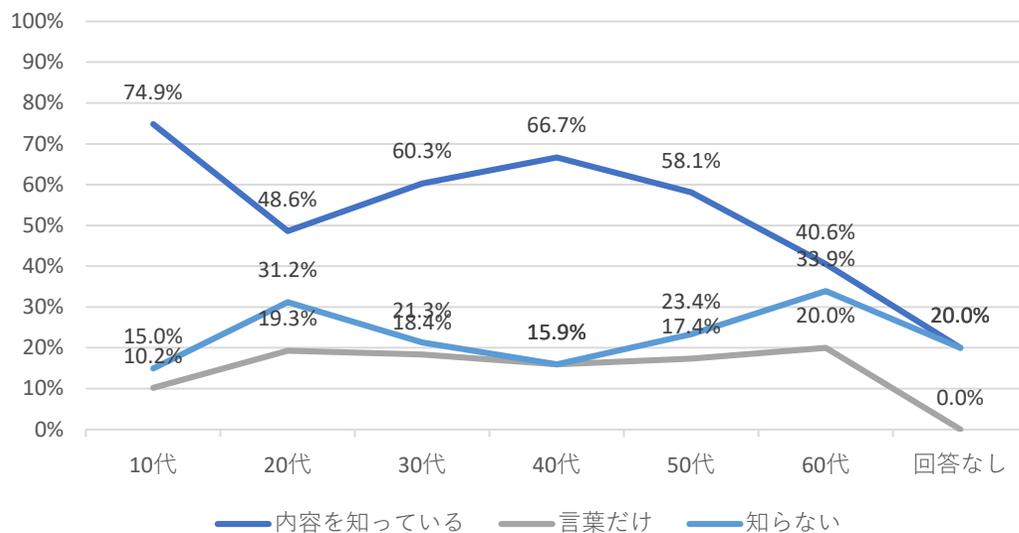
■ 知らない ■ 言葉だけ ■ 内容をなんとなく ■ よく知っている ■ 回答なし

SDGsへの関心 (性別) (S/A)



Q. あなたはSDGsに興味・関心がありますか。(S/A)

SDGs の認知度 (年代別) (S/A)



【理科・数学の興味別】

属性	あり	なし	回答なし	計
理科, 数学ともに好き	165 18.3%	59 6.5%	9 1.0%	233 25.8%
理科は好きだが, 数学は好きではない	149 16.5%	52 5.8%	9 1.0%	210 23.3%
数学は好きだが, 理科は好きではない	90 10.0%	47 5.2%	3 0.3%	140 15.5%
理科, 数学ともに好きではない	175 19.4%	123 13.6%	14 1.6%	312 34.6%
回答なし	2 0.2%	2 0.2%	3 0.3%	7 0.8%
合計	581 64.4%	283 31.4%	38 4.2%	902 100.0%

※ 「内容を知っている」は「内容を何となく知っている」と「内容もくわしく知っている」の合計

期待する役割

Q. あなたは未来館にどのような役割を期待しますか。（M/A）

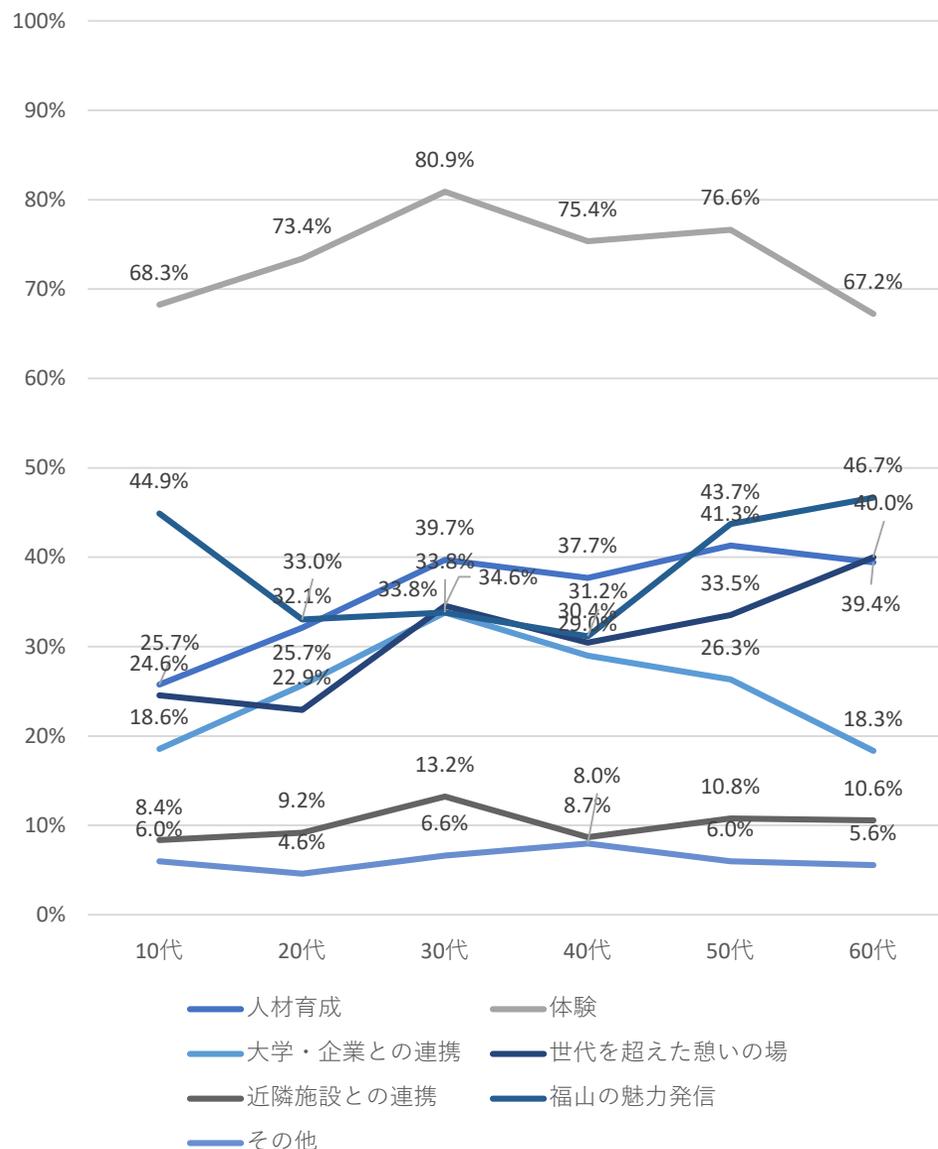
【年代別】

年代	科学的思考と技術力を持つ人材の育成	体験を通じて科学に親しむことができる	大学、企業、地域などとの交流・連携	世代を超えた憩いの場になること	近隣の科学館などとの交流・連携	福山の魅力を市内外に発信し、市外・県外から人が集まるスポットになること	その他	回答なし	回答者数
10歳～19歳	43 4.8%	114 12.6%	31 3.4%	41 4.5%	14 1.6%	75 8.3%	10 1.1%	1 0.1%	167 18.5%
20歳～29歳	35 3.9%	80 8.9%	28 3.1%	25 2.8%	10 1.1%	36 4.0%	5 0.6%	4 0.4%	109 12.1%
30歳～39歳	54 6.0%	110 12.2%	46 5.1%	47 5.2%	18 2.0%	46 5.1%	9 1.0%	1 0.1%	136 15.1%
40歳～49歳	52 5.8%	104 11.5%	40 4.4%	42 4.7%	12 1.3%	43 4.8%	11 1.2%	1 0.1%	138 15.3%
50歳～59歳	69 7.6%	128 14.2%	44 4.9%	56 6.2%	18 2.0%	73 8.1%	10 1.1%	2 0.2%	167 18.5%
60歳以上	71 7.9%	121 13.4%	33 3.7%	72 8.0%	19 2.1%	84 9.3%	10 1.1%	12 1.3%	180 20.0%
回答なし	0 0.0%	2 0.2%	1 0.1%	1 0.1%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	3 0.3%	5 0.6%
合計	324 35.9%	659 73.1%	223 24.7%	284 31.5%	91 10.1%	357 39.6%	55 6.1%	24 2.7%	902 100.0%

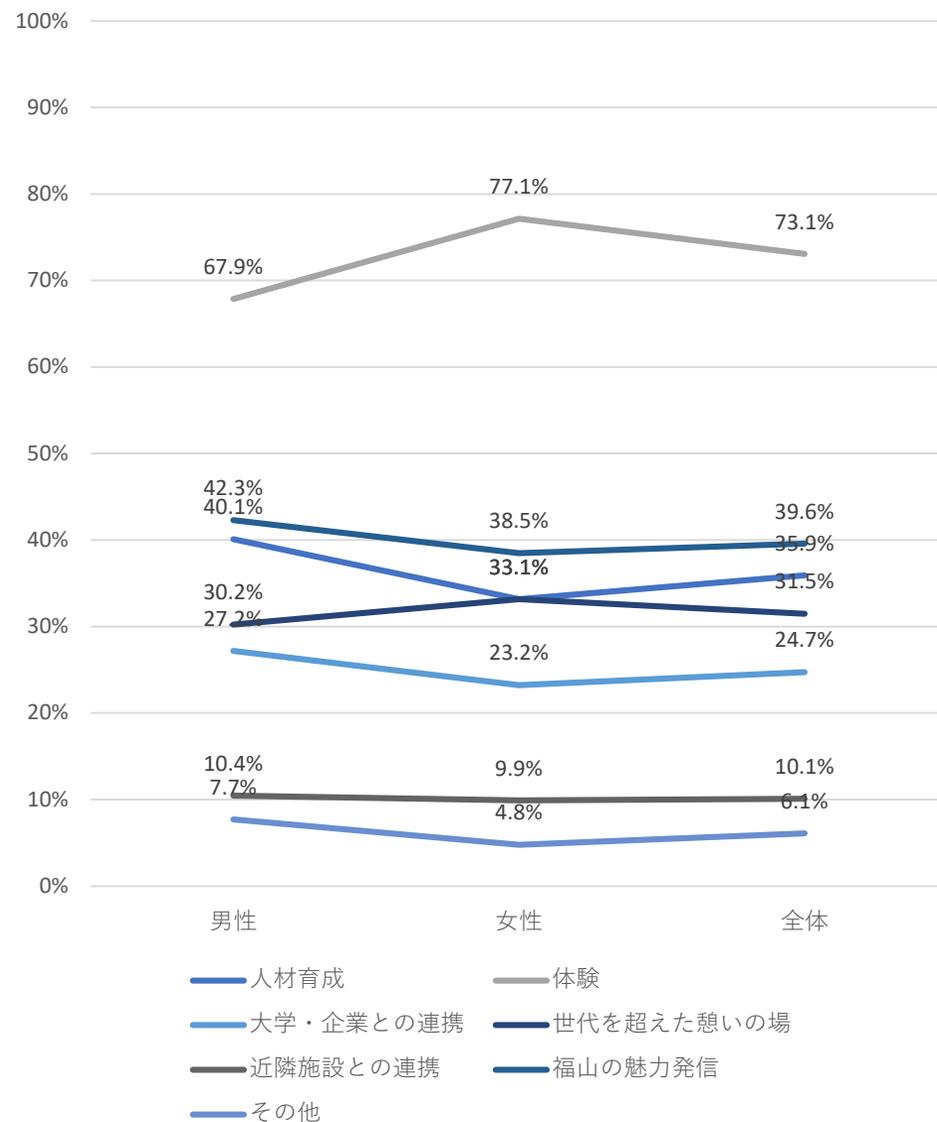
【性別】

年代	科学的思考と技術力を持つ人材の育成	体験を通じて科学に親しむことができる	大学、企業、地域などとの交流・連携	世代を超えた憩いの場になること	近隣の科学館などとの交流・連携	福山の魅力を市内外に発信し、市外・県外から人が集まるスポットになること	その他	回答なし	回答者数
男性	146 16.2%	247 27.4%	99 11.0%	110 12.2%	38 4.2%	154 17.1%	28 3.1%	10 1.1%	364 40.4%
女性	174 19.3%	405 44.9%	122 13.5%	174 19.3%	52 5.8%	202 22.4%	25 2.8%	10 1.1%	525 58.2%
その他	2 0.2%	2 0.2%	1 0.1%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	1 0.1%	0 0.0%	2 0.2%
答えたくない	2 0.2%	4 0.4%	1 0.1%	0 0.0%	1 0.1%	1 0.1%	1 0.1%	0 0.0%	6 0.7%
回答なし	0 0.0%	1 0.1%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	4 0.4%	5 0.6%
合計	324 35.9%	659 73.1%	223 24.7%	284 31.5%	91 10.1%	357 39.6%	55 6.1%	24 2.7%	902 100.0%

未来館に期待する役割（年代別） (M/A)



未来館に期待する役割（性別） (M/A)



必要な機能

Q. あなたは未来館にどのような機能が必要だと思いますか。（M/A）

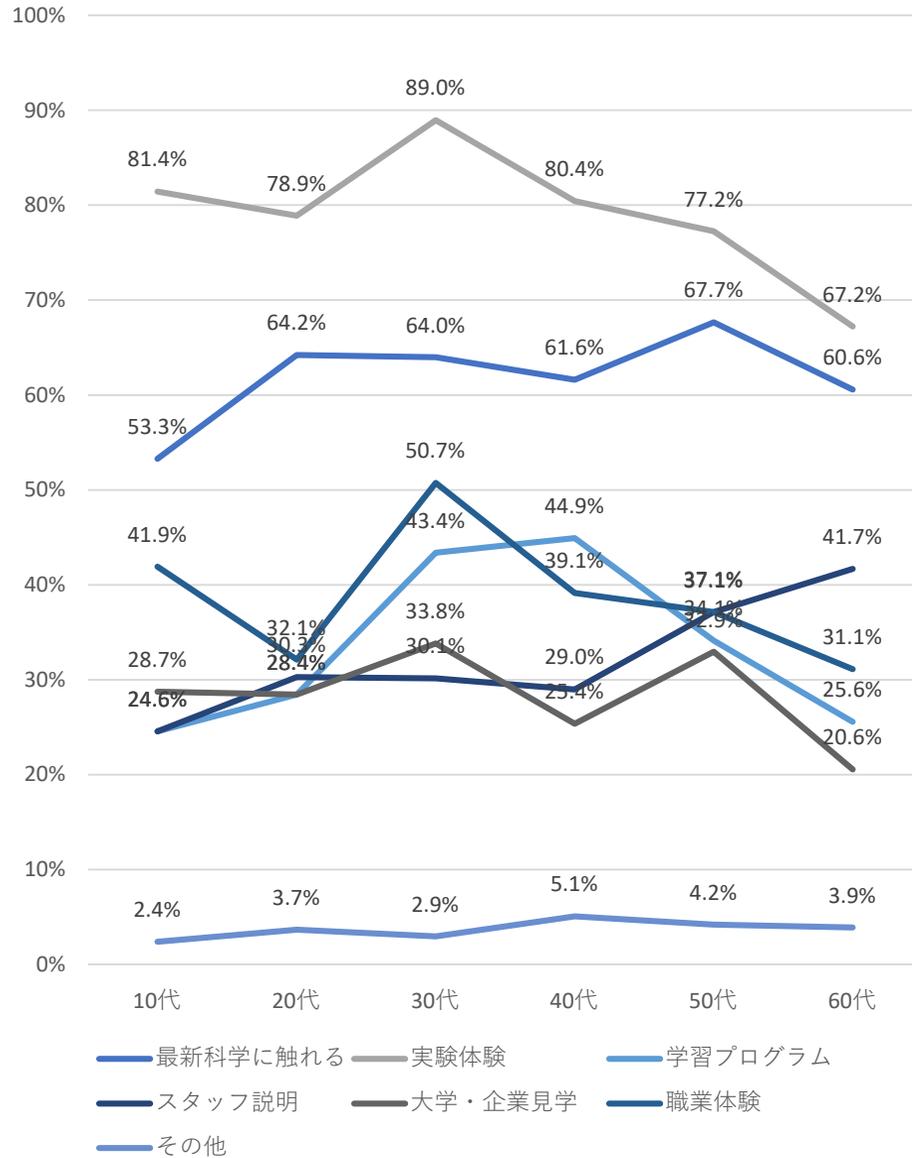
【年代別】

年代	最新の科学やテクノロジーに触れることができる	実験や体験ができる	学習プログラムに参加できる	専門的なスタッフによる説明や学習支援がある	大学や企業などで見学や技術体験ができる	未来館で職業体験ができる	その他	回答なし	回答者数
10歳～19歳	89 9.9%	136 15.1%	41 4.5%	41 4.5%	48 5.3%	70 7.8%	4 0.4%	1 0.1%	167 18.5%
20歳～29歳	70 7.8%	86 9.5%	31 3.4%	33 3.7%	31 3.4%	35 3.9%	4 0.4%	3 0.3%	109 12.1%
30歳～39歳	87 9.6%	121 13.4%	59 6.5%	41 4.5%	46 5.1%	69 7.6%	4 0.4%	1 0.1%	136 15.1%
40歳～49歳	85 9.4%	111 12.3%	62 6.9%	40 4.4%	35 3.9%	54 6.0%	7 0.8%	2 0.2%	138 15.3%
50歳～59歳	113 12.5%	129 14.3%	57 6.3%	62 6.9%	55 6.1%	62 6.9%	7 0.8%	2 0.2%	167 18.5%
60歳以上	109 12.1%	121 13.4%	46 5.1%	75 8.3%	37 4.1%	56 6.2%	7 0.8%	17 1.9%	180 20.0%
回答なし	1 0.1%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	3 0.3%	5 0.6%
合計	554 61.4%	704 78.0%	296 32.8%	292 32.4%	252 27.9%	346 38.4%	33 3.7%	29 3.2%	902 100.0%

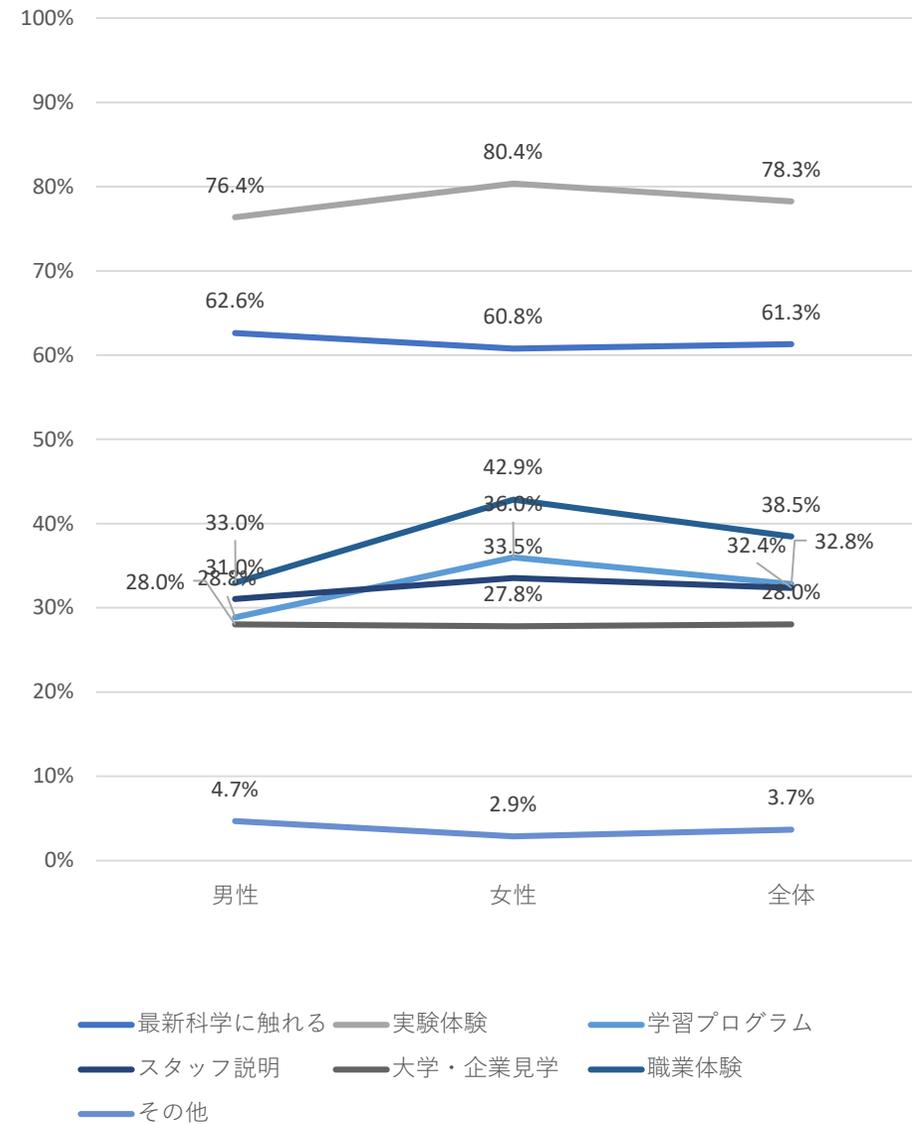
【性別】

年代	最新の科学やテクノロジーに触れることができる	実験や体験ができる	学習プログラムに参加できる	専門的なスタッフによる説明や学習支援がある	大学や企業などで見学や技術体験ができる	未来館で職業体験ができる	その他	回答なし	回答者数
男性	228 25.3%	278 30.8%	105 11.6%	113 12.5%	102 11.3%	120 13.3%	17 1.9%	13 1.4%	364 40.4%
女性	319 35.4%	422 46.8%	189 21.0%	176 19.5%	146 16.2%	225 24.9%	15 1.7%	12 1.3%	525 58.2%
その他	1 0.1%	1 0.1%	1 0.1%	2 0.2%	2 0.2%	1 0.1%	0 0.0%	0 0.0%	2 0.2%
答えたくない	5 0.6%	4 0.4%	1 0.1%	1 0.1%	3 0.3%	1 0.1%	1 0.1%	0 0.0%	6 0.7%
回答なし	0 0.0%	1 0.1%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	4 0.4%	5 0.6%
合計	553 61.3%	706 78.3%	296 32.8%	292 32.4%	253 28.0%	347 38.5%	33 3.7%	29 3.2%	902 100.0%

未来館に必要な機能（年代別）（M/A）



未来館に必要な機能（性別）（M/A）



学習プログラム

Q. あなたはどのような「学習プログラム」がよいと思いますか。（M/A）

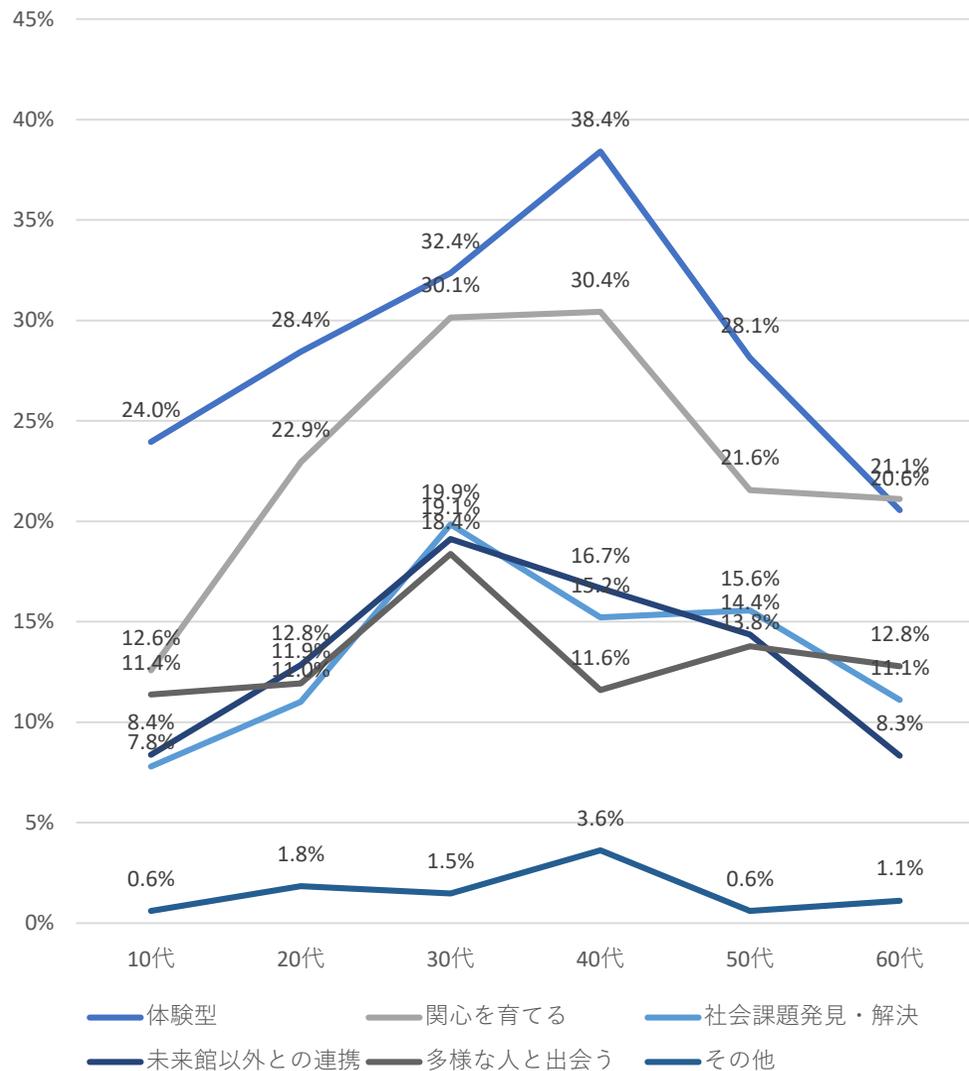
【年代別】

年代	実験や設備を活用した体験型プログラム	芽生えた関心を育てるプログラム	社会課題を発見し、解決策を考えるプログラム	未来館以外の機関（学校、企業、地域など）と連携したプログラム	多様な人と出会い、共に学習するプログラム	その他	回答なし	回答者数
10歳～19歳	40 4.4%	21 2.3%	13 1.4%	14 1.6%	19 2.1%	1 0.1%	0 0.0%	167 18.5%
20歳～29歳	31 3.4%	25 2.8%	12 1.3%	14 1.6%	13 1.4%	2 0.2%	0 0.0%	109 12.1%
30歳～39歳	44 4.9%	41 4.5%	27 3.0%	26 2.9%	25 2.8%	2 0.2%	0 0.0%	136 15.1%
40歳～49歳	53 5.9%	42 4.7%	21 2.3%	23 2.5%	16 1.8%	5 0.6%	0 0.0%	138 15.3%
50歳～59歳	47 5.2%	36 4.0%	26 2.9%	24 2.7%	23 2.5%	1 0.1%	0 0.0%	167 18.5%
60歳以上	37 4.1%	38 4.2%	20 2.2%	15 1.7%	23 2.5%	2 0.2%	0 0.0%	180 20.0%
回答なし	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	5 0.6%
合計	252 27.9%	203 22.5%	119 13.2%	116 12.9%	119 13.2%	13 1.4%	0 0.0%	902 100.0%

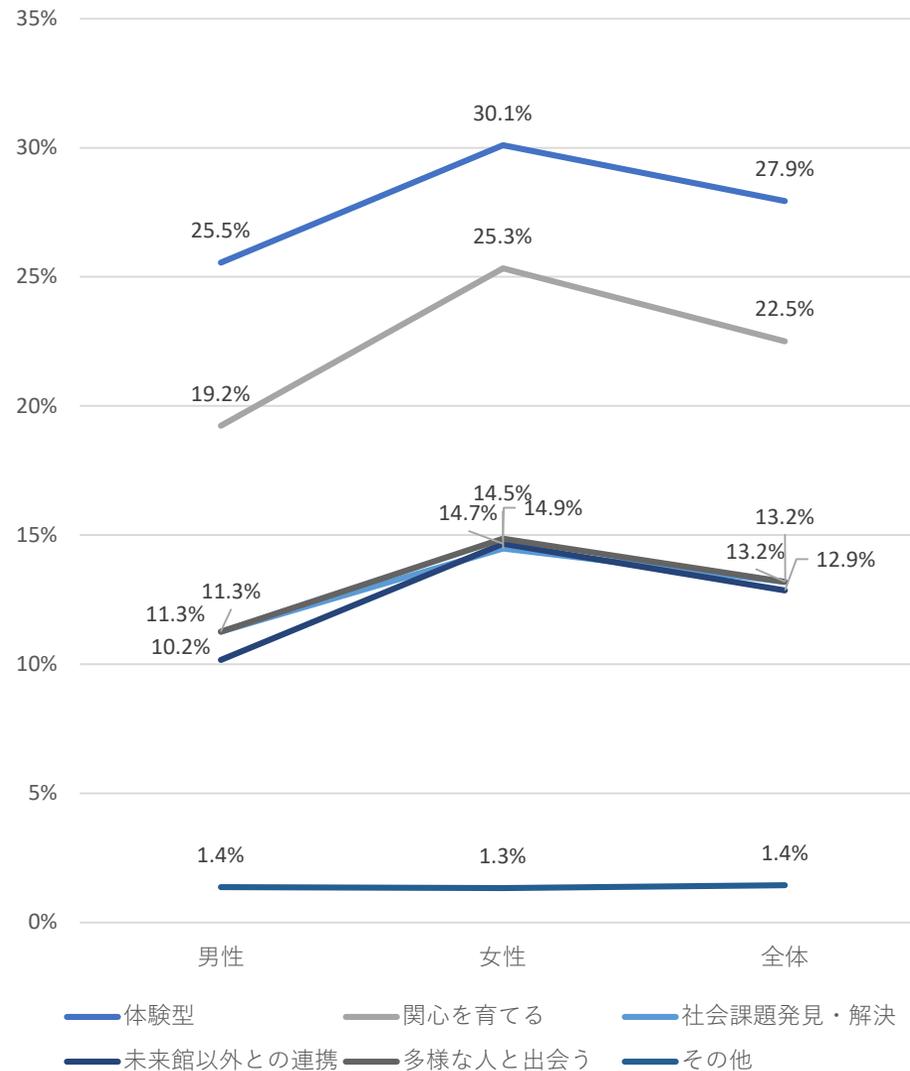
【性別】

年代	実験や設備を活用した体験型プログラム	芽生えた関心を育てるプログラム	社会課題を発見し、解決策を考えるプログラム	未来館以外の機関（学校、企業、地域など）と連携したプログラム	多様な人と出会い、共に学習するプログラム	その他	回答なし	回答者数
男性	93 10.3%	70 7.8%	41 4.5%	37 4.1%	41 4.5%	5 0.6%	0 0.0%	364 40.4%
女性	158 17.5%	133 14.7%	76 8.4%	77 8.5%	78 8.6%	7 0.8%	0 0.0%	525 58.2%
その他	0 0.0%	0 0.0%	1 0.1%	1 0.1%	0 0.0%	1 0.1%	0 0.0%	2 0.2%
答えたくない	1 0.1%	0 0.0%	1 0.1%	1 0.1%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	6 0.7%
回答なし	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	5 0.6%
合計	252 27.9%	203 22.5%	119 13.2%	116 12.9%	119 13.2%	13 1.4%	0 0.0%	902 100.0%

学習プログラム（年代別）（M/A）



学習プログラム（性別）（M/A）



得られるもの

Q. あなたは未来館に行くことでどんなことが得られるとよいと思いますか。（M/A）

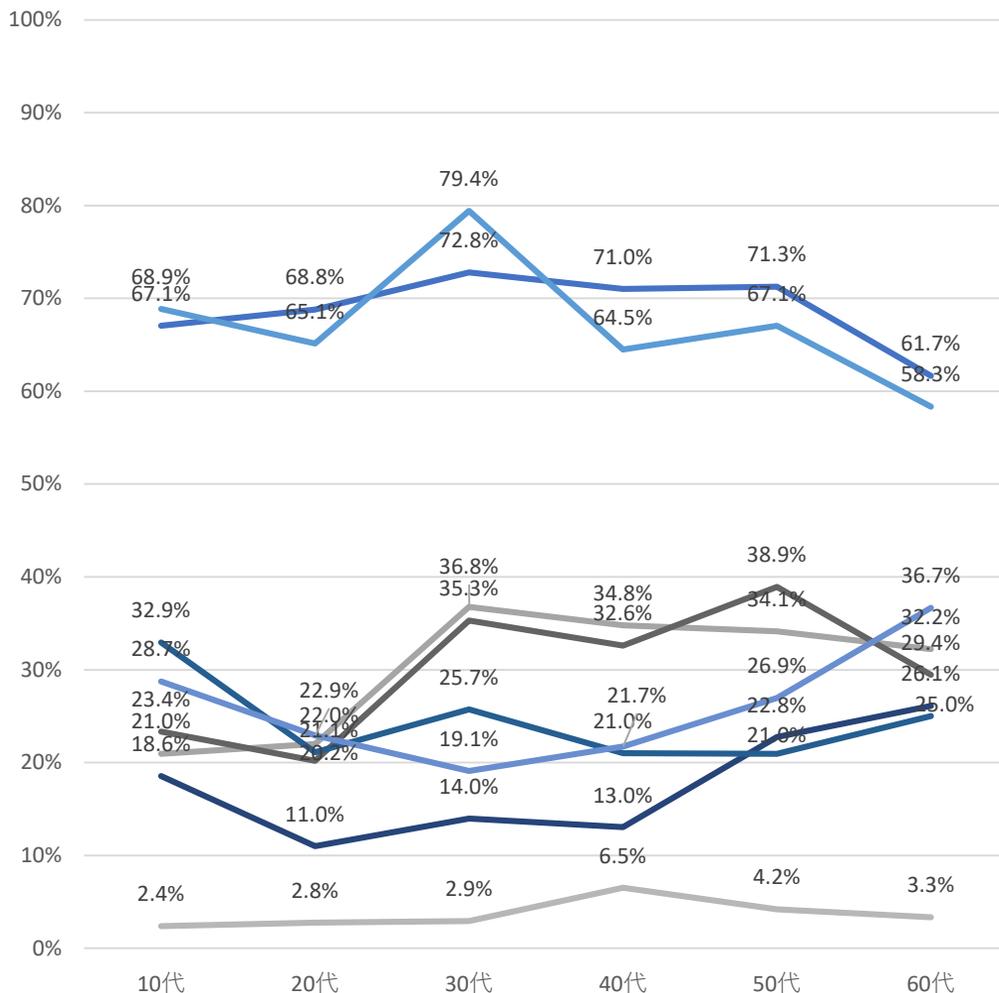
【年代別】

年代	科学や技術に関する知識	ものごとを順序立てて考える力	興味のある分野の発見	歴史や福山の偉人についての知識	企業の特徴や技術に関する知識	人とのつながり	福山の魅力を知る機会	その他	回答なし	回答者数
10歳～19歳	112 12.4%	35 3.9%	115 12.7%	31 3.4%	39 4.3%	55 6.1%	48 5.3%	4 0.4%	1 0.1%	167 18.5%
20歳～29歳	75 8.3%	24 2.7%	71 7.9%	12 1.3%	22 2.4%	23 2.5%	25 2.8%	3 0.3%	1 0.1%	109 12.1%
30歳～39歳	99 11.0%	50 5.5%	108 12.0%	19 2.1%	48 5.3%	35 3.9%	26 2.9%	4 0.4%	1 0.1%	136 15.1%
40歳～49歳	98 10.9%	48 5.3%	89 9.9%	18 2.0%	45 5.0%	29 3.2%	30 3.3%	9 1.0%	3 0.3%	138 15.3%
50歳～59歳	119 13.2%	57 6.3%	112 12.4%	38 4.2%	65 7.2%	35 3.9%	45 5.0%	7 0.8%	4 0.4%	167 18.5%
60歳以上	111 12.3%	58 6.4%	105 11.6%	47 5.2%	53 5.9%	45 5.0%	66 7.3%	6 0.7%	14 1.6%	180 20.0%
回答なし	0 0.0%	1 0.1%	2 0.2%	0 0.0%	1 0.1%	1 0.1%	0 0.0%	0 0.0%	3 0.3%	5 0.6%
合計	614 68.1%	273 30.3%	602 66.7%	165 18.3%	273 30.3%	223 24.7%	240 26.6%	33 3.7%	27 3.0%	902 100.0%

【性別】

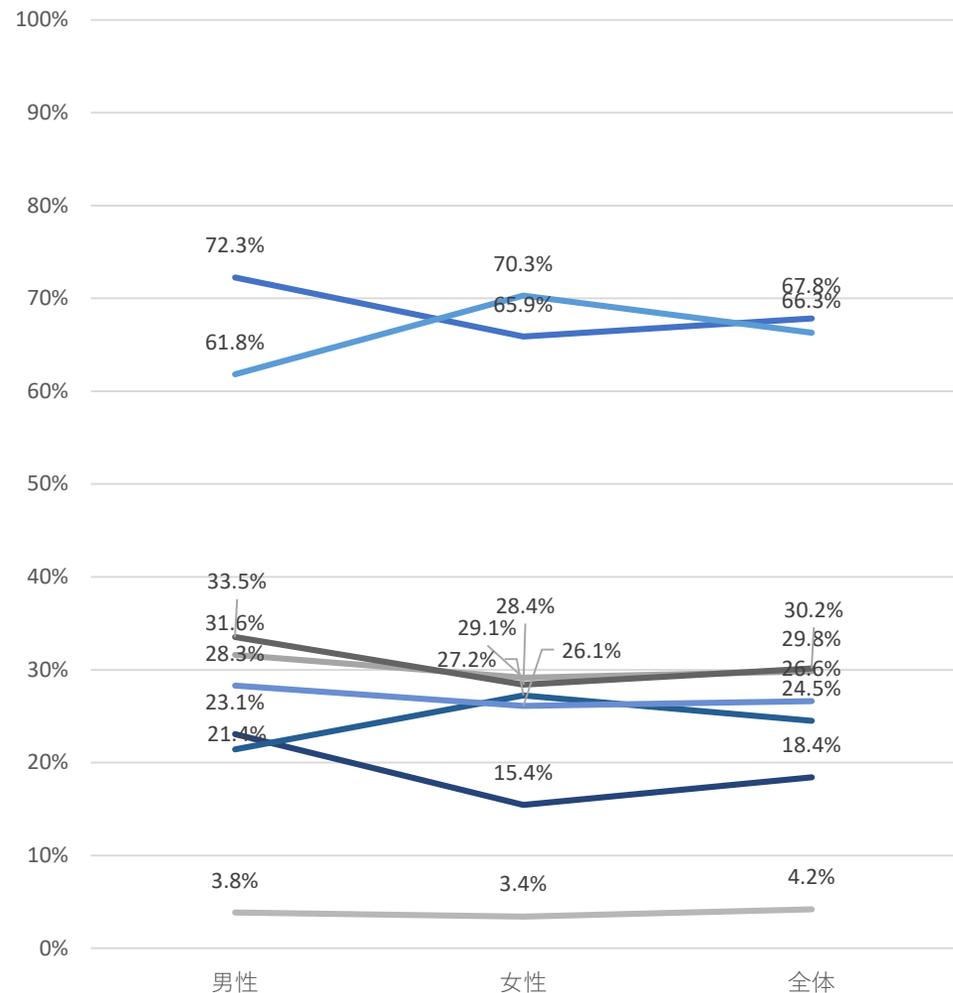
年代	科学や技術に関する知識	ものごとを順序立てて考える力	興味のある分野の発見	歴史や福山の偉人についての知識	企業の特徴や技術に関する知識	人とのつながり	福山の魅力を知る機会	その他	回答なし	回答者数
男性	263 29.2%	115 12.7%	225 24.9%	84 9.3%	122 13.5%	78 8.6%	103 11.4%	14 1.6%	10 1.1%	364 40.4%
女性	346 38.4%	153 17.0%	369 40.9%	81 9.0%	149 16.5%	143 15.9%	137 15.2%	18 2.0%	13 1.4%	525 58.2%
その他	2 0.2%	1 0.1%	2 0.2%	0 0.0%	1 0.1%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	2 0.2%
答えたくない	1 0.1%	0 0.0%	1 0.1%	1 0.1%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	6 0.7%	0 0.0%	6 0.7%
回答なし	0 0.0%	0 0.0%	1 0.1%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	4 0.4%	5 0.6%
合計	612 67.8%	269 29.8%	598 66.3%	166 18.4%	272 30.2%	221 24.5%	240 26.6%	38 4.2%	27 3.0%	902 100.0%

未来館で得られると良いと思うもの（年代別）（M/A）



- 科学や技術に関する知識
- 興味のある分野の発見
- 企業の特徴や技術に関する知識
- 福山の魅力を知る機会
- ものごとを順序立てて考える力
- 歴史や福山の偉人についての知識
- 人とのつながり
- その他

未来館で得られると良いと思うもの（性別）（M/A）



- 科学や技術に関する知識
- 興味のある分野の発見
- 企業の特徴や技術に関する知識
- 福山の魅力を知る機会
- ものごとを順序立てて考える力
- 歴史や福山の偉人についての知識
- 人とのつながり
- その他

スタッフ

Q. あなたは、未来館を訪れた人に説明などを行うスタッフが必要だと思いますか。（S/A）

【年代別】

年代	いる	いない	回答なし	計
10歳～19歳	135 15.0%	30 3.3%	2 0.2%	167 18.5%
20歳～29歳	95 10.5%	13 1.4%	1 0.1%	109 12.1%
30歳～39歳	118 13.1%	16 1.8%	2 0.2%	136 15.1%
40歳～49歳	115 12.7%	19 2.1%	4 0.4%	138 15.3%
50歳～59歳	142 15.7%	20 2.2%	5 0.6%	167 18.5%
60歳以上	140 15.5%	25 2.8%	15 1.7%	180 20.0%
回答なし	1 0.1%	1 0.1%	3 0.3%	5 0.6%
合計	746 82.7%	124 13.7%	32 3.5%	902 100.0%

【性別】

年代	いる	いない	回答なし	計
男性	296 32.8%	55 6.1%	13 1.4%	364 40.4%
女性	442 49.0%	68 7.5%	15 1.7%	525 58.2%
その他	2 0.2%	0 0.0%	0 0.0%	2 0.2%
答えたくない	6 0.7%	0 0.0%	0 0.0%	6 0.7%
回答なし	0 0.0%	1 0.1%	4 0.4%	5 0.6%
合計	746 82.7%	124 13.7%	32 3.5%	902 100.0%

Q. あなたはどんなスタッフがいるとよいと思いますか。（M/A）

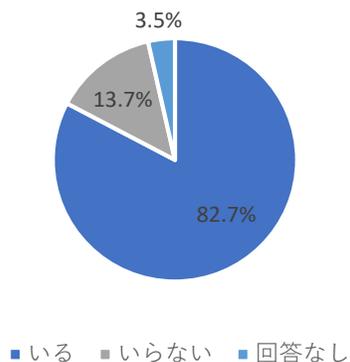
【年代別】

年代	一人ひとりの興味関心を引き出してくれ	身近な疑問に答えてくれる人	科学や技術などの説明や学習支援をして	エンターテイメントとして科学を面白く	最新の研究をおこなっている人	その他	回答なし	回答者数
10歳～19歳	65 7.2%	88 9.8%	44 4.9%	81 9.0%	26 2.9%	6 0.7%	1 0.1%	167 18.5%
20歳～29歳	37 4.1%	70 7.8%	35 3.9%	56 6.2%	14 1.6%	3 0.3%	0 0.0%	109 12.1%
30歳～39歳	45 5.0%	93 10.3%	60 6.7%	85 9.4%	20 2.2%	3 0.3%	0 0.0%	136 15.1%
40歳～49歳	42 4.7%	74 8.2%	64 7.1%	74 8.2%	22 2.4%	4 0.4%	1 0.1%	138 15.3%
50歳～59歳	71 7.9%	102 11.3%	81 9.0%	78 8.6%	30 3.3%	5 0.6%	2 0.2%	167 18.5%
60歳以上	65 7.2%	117 13.0%	70 7.8%	71 7.9%	24 2.7%	4 0.4%	2 0.2%	180 20.0%
回答なし	0 0.0%	1 0.1%	1 0.1%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	1 0.1%	5 0.6%
合計	325 36.0%	545 60.4%	355 39.4%	445 49.3%	136 15.1%	25 2.8%	7 0.8%	902 100.0%

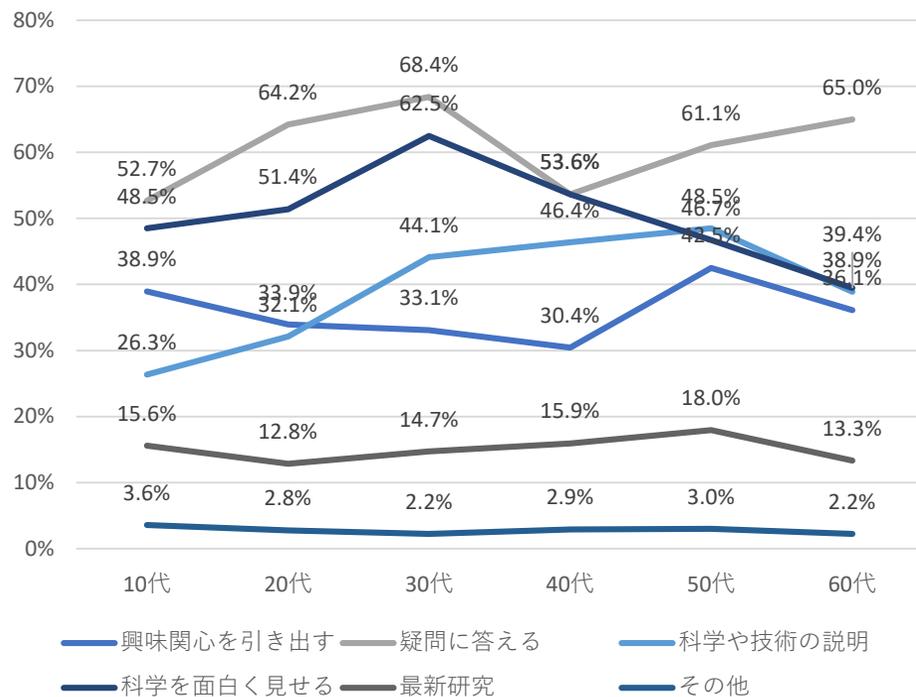
【性別】

年代	一人ひとりの興味関心を引き出してくれ	身近な疑問に答えてくれる人	科学や技術などの説明や学習支援をして	エンターテイメントとして科学を面白く	最新の研究をおこなっている人	その他	回答なし	回答者数
男性	152 16.9%	206 22.8%	140 15.5%	169 18.7%	59 6.5%	9 1.0%	3 0.3%	364 40.4%
女性	169 18.7%	335 37.1%	211 23.4%	271 30.0%	74 8.2%	15 1.7%	3 0.3%	525 58.2%
その他	1 0.1%	1 0.1%	2 0.2%	1 0.1%	1 0.1%	0 0.0%	0 0.0%	2 0.2%
答えたくない	3 0.3%	3 0.3%	2 0.2%	4 0.4%	2 0.2%	1 0.1%	0 0.0%	6 0.7%
回答なし	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	1 0.1%	5 0.6%
合計	325 36.0%	545 60.4%	355 39.4%	445 49.3%	136 15.1%	25 2.8%	7 0.8%	902 100.0%

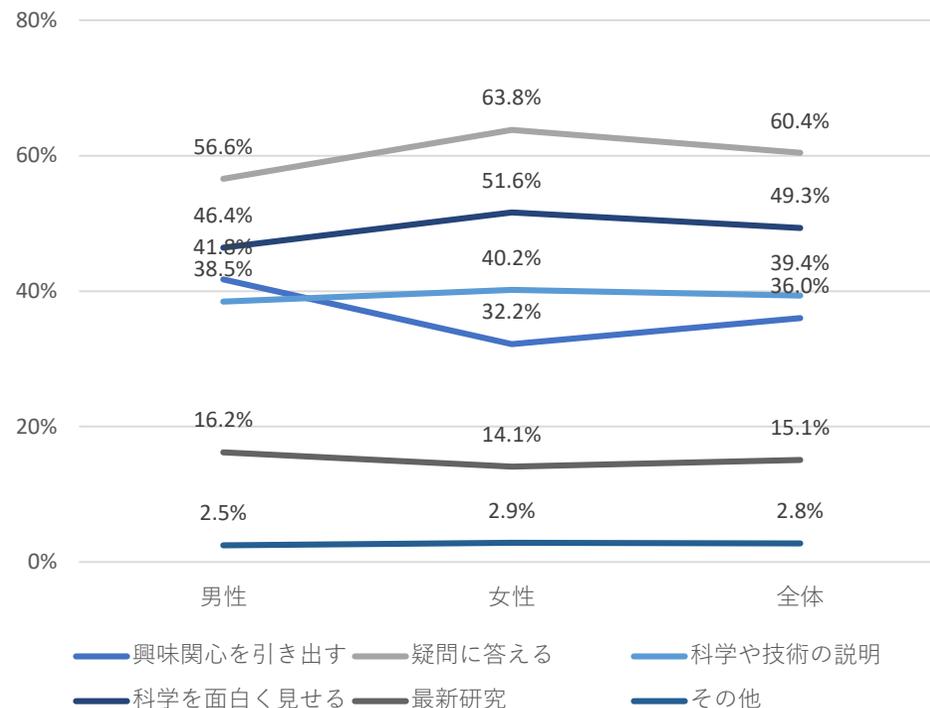
スタッフの必要性 (S/A)



どんなスタッフが良いと思うか（年代別） (M/A)



どんなスタッフが良いと思うか（性別） (M/A)



ターゲット

Q. あなたは未来館でどんな方が楽しめると思いますか。（M/A）

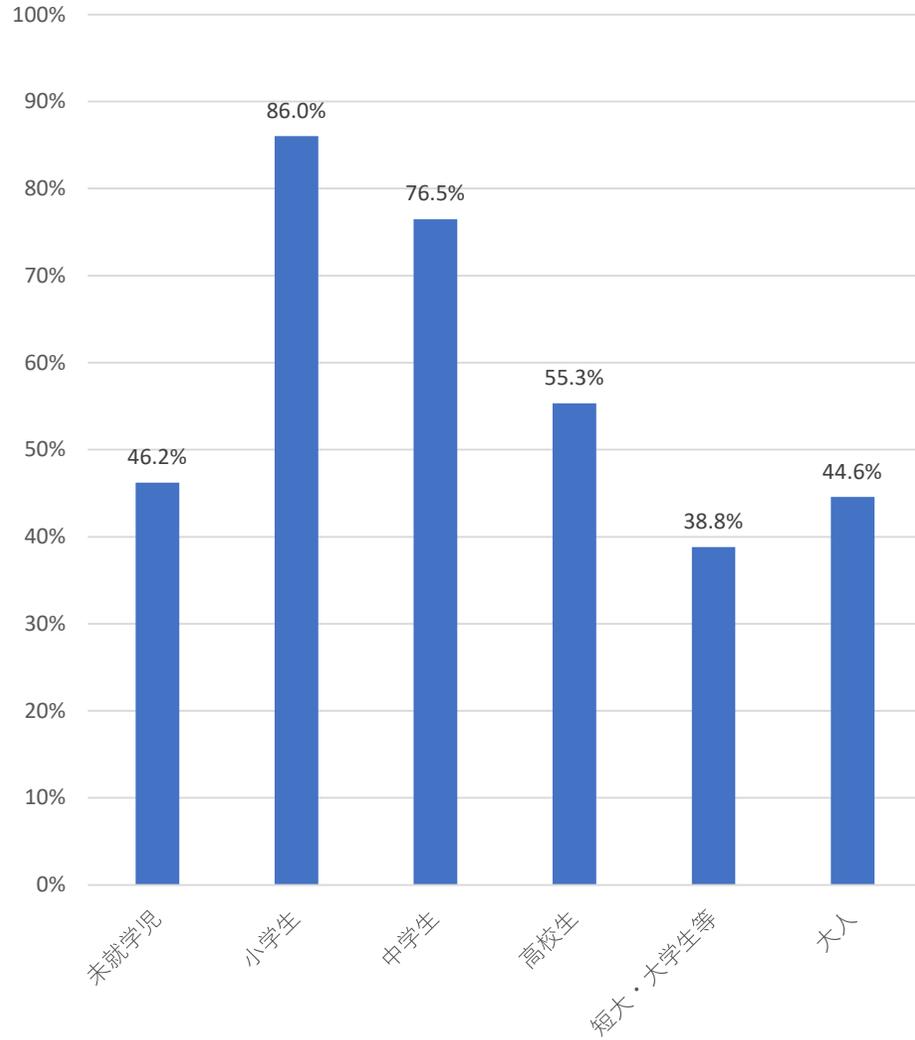
【年代別】

年代	未就学児	小学生	中学生	高校生	短大・大学・ 専門学校・そ の他の学生	大人	回答なし	回答者数
10歳～19歳	83 9.2%	146 16.2%	126 14.0%	104 11.5%	72 8.0%	77 8.5%	7 0.8%	167 18.5%
20歳～29歳	47 5.2%	96 10.6%	81 9.0%	55 6.1%	47 5.2%	41 4.5%	3 0.3%	109 12.1%
30歳～39歳	85 9.4%	125 13.9%	110 12.2%	72 8.0%	54 6.0%	67 7.4%	6 0.7%	136 15.1%
40歳～49歳	62 6.9%	126 14.0%	112 12.4%	71 7.9%	43 4.8%	56 6.2%	4 0.4%	138 15.3%
50歳～59歳	76 8.4%	148 16.4%	133 14.7%	106 11.8%	75 8.3%	80 8.9%	7 0.8%	167 18.5%
60歳以上	64 7.1%	135 15.0%	128 14.2%	91 10.1%	59 6.5%	81 9.0%	19 2.1%	180 20.0%
回答なし	0 0.0%	1 0.1%	1 0.1%	0 0.0%	0 0.0%	1 0.1%	3 0.3%	5 0.6%
合計	417 46.2%	777 86.1%	691 76.6%	499 55.3%	350 38.8%	403 44.7%	49 5.4%	902 100.0%

【性別】

年代	未就学児	小学生	中学生	高校生	短大・大学・ 専門学校・そ の他の学生	大人	回答なし	回答者数
男性	139 15.4%	313 34.7%	274 30.4%	195 21.6%	133 14.7%	150 16.6%	22 2.4%	364 40.4%
女性	275 30.5%	459 50.9%	411 45.6%	299 33.1%	214 23.7%	250 27.7%	23 2.5%	525 58.2%
その他	1 0.1%	2 0.2%	2 0.2%	2 0.2%	1 0.1%	1 0.1%	0 0.0%	2 0.2%
答えたくない	2 0.2%	3 0.3%	4 0.4%	3 0.3%	2 0.2%	1 0.1%	0 0.0%	6 0.7%
回答なし	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	0 0.0%	1 0.1%	4 0.4%	5 0.6%
合計	417 46.2%	777 86.1%	691 76.6%	499 55.3%	350 38.8%	403 44.7%	49 5.4%	902 100.0%

ターゲット想定（全体）（M/A）



ターゲット想定（年代別）（M/A）

