

国内科学館のポジショニングマップ

【重点的な取り組み】
参加・活動型

AkeruE (那覇)
アート × サイエンスで創造力を育む STEAM 拠点



名古屋市科学館
実験ショーやプラネタリウム、伝統的な科学体験



国立科学博物館
実物資料多数、自然と科学の歴史を体系的に学ぶ



京都市青少年科学センター
学校教育に沿った実験・観察で科学の基礎を学ぶ



【主なテーマ】
原理原則
自然科学

福岡市科学館
科学の見せ方を工夫、探究する参加型の科学館



日本科学未来館
最先端科学と社会課題をつなぐ対話型を重視



最新技術

大阪市立科学館
実験ショー重視、科学原理をわかりやすく体験



神戸市青少年科学館
基礎科学 + 地域産業との連携した幅広い展示体験



北九州市科学館
基礎科学、宇宙など地域性を出した体験型施設



展示・学習型

※本校討議会議事務局の見解・解釈に基づいています。

国内外の科学館での取組について

名称	所在国	コンセプト	頁
日本科学未来館	日本	科学技術を文化として捉え、社会に対する役割と未来の可能性について考え、語り合うための、すべての人々に開かれた場	2
ボストン科学博物館	米国	全てのの人に科学を。STEMの教育と普及を通じて子どもから大人まで科学への理解と好奇心を育てる。学びと遊びの融合を目指す。	3
サイエンス・ミュージアム	英国	受賞歴ある展示、象徴的な所蔵品、驚きに満ちた科学の物語を発見しよう	4
アルスエレクトロニカ・センター	オーストリア	未来的分野への刺激的でインスピレーションに満ちた探険へ来館者を誘う	5
深圳科学技術博物館	中国	デジタル文明×イノベーション	6

日本科学未来館

● 一般情報

- ・ 館種 科学館（科学館・体験型・未来）
- ・ 設立主体 国立研究開発法人科学技術振興機構
- ・ 所在地 東京都江東区青海2-3-6
- ・ 開館 2001年7月
- ・ 施設規模 延床面積40,589㎡

● コンセプト

科学技術を文化として捉え、社会に対する役割と未来の可能性について考え、語り合うための、すべての人々にひらかれた場

● 展示テーマ

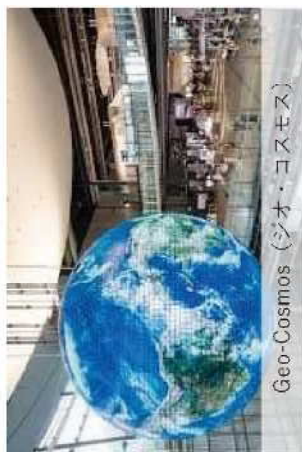
- ・ 地球とつながる 地球を感じる・地球を探る・地球を解析する
- ・ 未来をつくる ロボット・情報・イノベーション
- ・ 世界をさぐる 宇宙・地球・生命

● 主な設備

常設展示室、企画展示室、多目的ルーム、キッズスペース（おや？っこひろば）、ドームシアター、ミュージアムショップ、展望ラウンジ（レストラン）、研究エリア



外観



Geo-Cosmos (ジオ・コスモス)



"おや？"っこひろば



常設展示「計算機と自然、計算機の自然」

● 特徴（ポイント）

先進的なテーマの常設展



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テーマとなっており、それらのテーマをわかりやすく体験として展示している。常設展示はテーマごとに更新される。

多彩な自主企画展



年に複数回の企画展を開催しており、その多くが未来館が自主企画した企画展。未来への問いかけや、時間、工場現場、忍者など多彩なテーマの企画展を開催、巡回展となるものもある。

科学コミュニケーションの役割



館において、来館者との対話や展示イベント企画を通じて科学の面白さを伝え、一般の人々の疑問や意見を研究者に届ける、科学と社会をつなぐ役割として活動している。

市民参加型の研究



インクルーシブな未来社会の実現を指して、アグセンビリティ技術の研究開発を外部的研究機関等と共同で推進。市民が参画するオープンラボなども運営している。

Museum of Science, Boston (ボストン科学博物館)

● 一般情報

- ・ 館種
科学館 (総合)
- ・ 設立主体
ボストン科学博物館財団 (Museum of Science, Inc.) ※非営利団体
- ・ 所在地
1 Science Park, Boston, Massachusetts 02114, USA
- ・ 開館
チャールズ川沿い (ボストンとケンブリッジの間)
- ・ 施設規模
1830年 (前身は「ボストン自然史協会」、1951年に現在の施設として再開館)
- ・ 施設規模
推定延床面積：約12,000㎡以上

● コンセプト

「すべての人に科学を」

科学・工学・技術・数学 (STEM) の教育と普及を道じて、子どもから大人までに科学への理解と好奇心を育てる。

体験型・対話型の展示を重視し、学びと遊びの融合を目指す。

● 展示テーマ

The Art of Illusion (錯覚のアート)、Perception Playground (知覚ブレイングラウンド)、Exploring AI: Making the Invisible Visible (AIを探る：見えないものを可視化する)、Innovation: Earth (イノベーション：地球)、Cosmic Light (コスミックライト)、New England Habitats (ニューイングランドの生息地)、imPRINTING The Artist's Brain (芸術家の脳：印痕を刻む)、Hall of Human Life (人間の生命の回廊)、Arctic Adventure: Exploring with Technology (「北極の冒険：テクノロジーで探る」) など

● 主な設備

チャールズ・ヘイデン・プラネタリウム (Charles Hayden Planetarium)、ムガー・オムニシアター (Mugar Omni Theater) ※ドーム型IMAXシアター、ライブアニマルケアセンター (Live Animal Care Center) ※動物の飼育展示、展示ホール、ワークショップスペース、屋外ロックガーデン

● 特徴 (ポイント)

動物飼育展示と科学展示が融合したユニークな展示



約120頭の動物を飼育・展示するLive Animal Centerが館内に併設されており、博物館でリアルな生き物とのふれあいができるユニークな展示となっている。

STEAM展示・学習プログラム



体験型展示や「Engineering Design Workshop」などを通じて学べる場や、幼児から高校生、教育者までを対象にした多様な学習プログラム等を実施し、STEAM教育に力をいれている。

最先端の展示と没入型体験



AI、再生可能エネルギー、宇宙、錯覚など、最新科学をテーマとした展示が充実。また、Mugar Omni Theaterでは、科学ドキュメンタリーを180°映像で上映している。

実験ライブパフォーマンスでの教育エンタメ



Lightning! (雷ショー) や、Tesla Coilist (テスラコイルショー)、Supercold Science (超低温実験) 等、専門スタッフによるライブ解説付きの科学実験ショーを毎日実施している。



外観



常設展「Arctic Adventure: Exploring with Technology」



巨大化石：トリケラトプスの骨



没入型シアター「Mugar Omni Theater」

Science Museum (サイエンス・ミュージアム)

● 一般情報

- ・館種 科学館 (総合・STEAM・体験型)
- ・設立主体 1857年、ロイヤル・ソサエティ・オブ・アーツ等による南ケンジントン博物館の科学コレクションとして創設。1909年に独立館化。
- ・所在地 Exhibition Road, South Kensington, London SW7 2DD (イギリス ロンドン市)
- ・開館 1909年6月26日に科学館として独立 (設立は1857年)
- ・施設規模 不明

● コンセプト

"Discover award-winning exhibitions, iconic objects and stories of incredible scientific achievement" (意訳: 受賞歴ある展示、象徴的な所蔵品、驚きに満ちた科学の物語を発見しよう)

● 展示テーマ

Energy Hall エネルギーホール (蒸気機関と産業革命)、Exploring Space 宇宙探査 (人類の宇宙開発の歴史)、Making the Modern World 現代世界の創造 (近代化を支えた科学技術の進化)、Medicine: The Wellcome Galleries 医学: ウェルカム・ギャラリー (医学の歴史と未来)、Mathematics: The Winton Gallery 数学: ワイントン・ギャラリー (数学が形作る世界)、Wonderlab: The Equator Gallery アンダーラボ: エクイノール・ギャラリー (体験型科学実験とショー)、Flight Flight (航空の歴史と飛行機の進化)、Information Age 情報時代 (通信とデジタル技術の発展)、The Clockmakers' Museum クロックメーカーズ・ミュージアム (時計と時間計測の歴史)

● 主な設備

常設展示スペース、企画展示スペース、インタラクティブ体験ギャラリー、IMAXシアター、カフェ・レストラン、バーニアフリー設備 (ステップフリー対応、車いす利用施設等)

● 特徴 (ポイント)

歴史的遺産 × 未来志向の融合



蒸気機関 (ノット) のピーエムエンジン) やアポロ10号の司令艇、DNA 複製機でリアルなとき、人類の科学者の軌跡点を物巨的に体験できる一方で、再生可能エネルギーやAI、宇宙探査など未来科学にも焦点を当てており、過去と未来をつなぐ展示構成が強み。

STEAM教育の実践場



例えば、Wonderlabは「見るだけでなく、触って体験する」を主眼としたSTEAM型学習スペースとなっており、小学生~中高生向けに開放され、本格的な科学館のモデルケースとして世界的にも評価されている。また、PowerUpは、150名以上の子ども達で「遊びを通じたテクノロジー理解」を促す常設展示となっている。

世界最大規模の科学コレクションと公開姿勢



約700万点の所蔵品を持ち、オンラインアーカイブも充実。デジタル公開と教育利用が進んでおり、学術・教育・一般市民向けに等しく開かれた施設となっている。

大人向けの夜間科学イベント「Lates」



毎月最終水曜日に開催される夜の科学イベント (18歳以上対象)。サイレント・ディスプレイ、科学×社会を考える夜、クック・クラブ体験など、「人人の延び遊び場」として英国カルチャーに根差している。



The Forces zoneでの産産滑り



常設展示「Mathematics: The Winton Gallery」



外観



常設展示「Medicine: The Wellcome Galleries」

Ars Electronica Center (アルスエレクトロニカ・センター)

● 一般情報

- ・館種
メディアアート&テクノロジーセンター
- ・設立主体
Ars Electronica GmbH (アルス・エレクトロニカ株式会社)
- ・所在地
Ars-Electronica-Straße 1, 4040 Linz, Austria
(オーストリア・リンツ)
- ・開館
初開館：1996年
大規模改築・リニューアル：2009年
延床面積約9,200㎡ (建物全体、ツインタワー含む)

● コンセプト

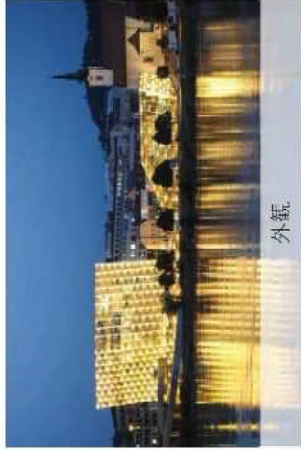
人工知能と神経科学、ロボティクスと自動移動技術、遺伝子工学とバイオテクノロジーといった未来的分野への刺激的でインスピレーションに満ちた探険へ、来館者を誘う。

● 展示テーマ

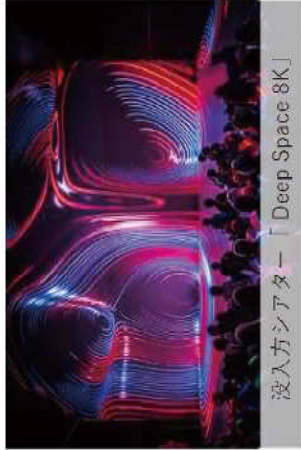
UnderstandingAI (人工知能の理解)、Connected Earth (つながる地球)、Inside the ISS (国際宇宙ステーションの内部)、NeuroLab ニューロラボ (脳と神経の研究)、BioLab バイオラボ (生命科学研究所)、Robotics Lab ロボティクスラボ (ロボット研究所)、FabLab ファブラボ (デジタルものづくり工房)

● 主な設備

体験型の先端技術展示、没入型シアター、子ども向けの実験・体験ラボ、教育・ワークショップスペース、シヨップ、カフェ、レストラン



外観



没入型シアター「Deep Space 8K」



常設展示「Connected Earth」



子ども向けの実験・体験ラボ
「Kids' Research Laboratory」

● 特徴 (ポイント)

テクノロジー × アートの融合



世界最上級のメディアアートの祭典「Ars Electronica Festival」の開催地でもあり、世界中のアーティスト、研究者、科学者が集い、AI、バイオ、ロボティクスなどをテーマにしたアート作品を発表・議論している。

R&D機能の併設



研究開発部門「Futurelab」が併設され、AIやバイオアートなど先端技術とアートの融合を通じて、STEAM教育の実践や創造的志者の育成に取り組んでいる。展示やワークショップは市民参加型で、企業・大学との共同研究や社会課題へのアプローチも行っている。

国際的な発信力



毎年開催される国際的メディアアートの祭典「Ars Electronica Festival」や世界的コンベン「Prix Ars Electronica」を通じて、最先端のテクノロジーとアートを発信。各国の科学館や人と学と連携し、展示や教育プロジェクトをグローバル

様々な年代が楽しめるインタラクティブ展示の充実



来館者が直接操作し体験できるインタラクティブ展示が豊富。巨大な8K映像空間「Deep Space 8K」や、脳波で音楽を作る装置などを通じて、科学技術やアートを直感的に学べる。子どもから大人まで楽しめる参加型展示が特徴。

Shenzhen Science & Technology Museum (深圳科学技术博物馆)

● 一般情報

- ・館種 科学館（総合・体験型）
- ・設立主体 深圳市（光明区）および深圳市公共工程局
- ・所在地 広東省深圳市光明区光輝大道8号（地下鉄6号線「光明駅」直結）
- ・開館 2025年5月1日
- ・施設規模 延床面積約 128,300 m²

● コンセプト

「デジタル文明×イノベーション」をテーマに、科学の力と技術革新が未来を形づくる様子を展示。都市とつながる有機的なボリュームとダイナミックな屋外テラスを持つ。

● 展示テーマ

「数字文明・創新・未来」をテーマに、4つの常設展と多彩な企画展を展開しています。

常設展は以下の4つのテーマで構成されています
 你好，世界（Hello World）：デジタル文明の象徴的展示
 美好生活（素敵な生活）：AI、大規模ロボット、コミュニケーション・日常生活のスマート技術展示
 智慧产业（スマート産業）：ロジスティクス、スマート医療、リモート手術シミュレータなど
 宇宙探源（宇宙探査）：宇宙、航空、遺伝子、天文学など、フロンティアサイエンス展示

● 主な設備

展示ギャラリー、没入型シアター／映画館、研究ラボ&教育施設+イノベーションセンサター、訪客支援・サービス施設、中央アトリウム、屋外テラス



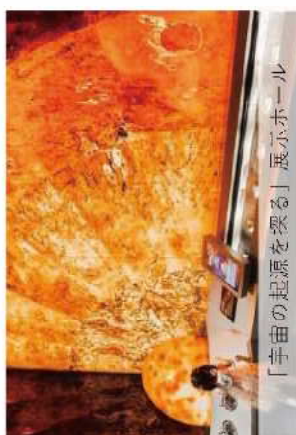
外観



アトリウム



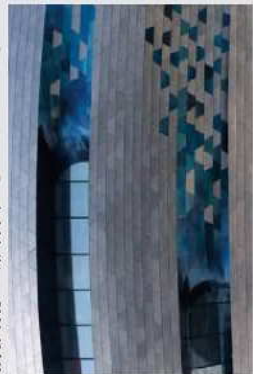
常設展「你好，世界（Hello, World）」



「宇宙の起源を遡る」展示ホール

● 特徴（ポイント）

新技術で形成するファサード



ファサードには新技術の「デジタル方陣-INCO技術」を中国で初めて大規模に採用。太陽や腐食に対する耐性を高め、寿命を延長するとともに、塗装なしでステンレス鋼に繊細な質感と当詞を付与している。

STEAM教育ワークショップ



STEAM教育を体感できる実践的なワークショップや、科学ショー&ロボット実演などの、科学パフォーマンスなどが充実している。

最新科学技術や社会的テーマに焦点をあてた企画展



最新の科学技術や社会的テーマに焦点をあてた期間限定の企画展を定期的に開催。

科学教育や自然探求をテーマにした映画の上映



特効シアター（杜效影院）にて、最新の視覚技術駆使した映画が上映されており、来館者に臨場感あふれる体験を提供している。

国内外の先進事例

名称	概要	ページ
一般財団法人 私立新留小学校設立準備財団	コモンズである学び場を起点とした地域コミュニティ・経済・文化の再生	2
ミネルバ大学	特定の場所に依存しない、世界巡回型の学び	3
神山まると高専	「テクノロジー×デザイン×起業家精神」で地域課題と社会実装を結ぶ高等専門学校	4
Oodi Helsinki Central Library	多機能を複合した公共施設、諸施設との共存による賑わいエリアの形成	5
タテノイト	豊かな自然との共生による探究型教育	6
VIVISTOP	テクノロジーやアートを活用しながら「ともにづくり、ともに学ぶ」国際的ネットワーク	7
千代田区 公園基本方針2025 + 公園リニューアール	分散配置（特色化）とネットワーク形成（連携）による全体機能の体系化	8
THE LIVING ROOM / Nomcraft Brewing	地域ならではの魅力を核に人が集い、語らい、文化を発信する地域共創の空間	9
福岡市科学館	大学との連携を重視する都市型の科学館 （商業施設と複合した日常導線上の科学館）	10
探究「シブヤ未来科」	学びは広がる、渋谷から世界へ。まちの全てを教室に変える探究	11

コモンズである学び場を起点とした地域コミュニティ・経済・文化の再生 一般財団法人 私立新留小学校設立準備財団

＜参照＞
・私立新留小学校設立準備財団(公式)
<https://note.com/nidome>
・ソーシャルビジネス支援基金「一般財団法人私立新留小学校設立準備財団」
<https://shin'ai.or.jp/sb-funds/sb-funds-0001/>



一般財団法人私立新留小学校設立準備財団は、鹿児島県始良市の廃校を舞台に、2027年開校を目指す新しい私立小学校づくりを進めている。「学校は地域のハブでありコモン（共有地）である」という考えのもと、学び場を起点に地域コミュニティ・経済・文化を再生するモデルを掲げている。

学校を単なる教育施設ではなく、地域の人々が集い、関わり、未来を共創する公共拠点として再定義している。



特徴①

“ふつうの学校”を地域資源でつくる



特別な教育メソッドや特別なブレイヤーの存在に依存せず、その土地の人材・環境・文化を活かして学校づくりを行う。「ふつう」を問い直しながら、児童・教員・地域住民にとって居心地がよく、学びが深まる学校像を探究し、そのプロセスを全国へ発信していく。

特徴②

学び場から広がる地域共創エコシステム



学校空間を地域に開き、地元生産者と連携した給食、開放型ランチルーム・ライブラリーをつくっていく。学び場を中心に「半径300m・3km・30km」へと人・経済・文化の循環を生み出す地域共創モデルを構築。

特徴③

“再校”ネットワークによる社会システム変革



新留小学校の設立と並行し、全国の行政・企業・研究者・教育関係者・子どもたちとの対話を通じて「学校と地域のあたりまえ」を問い直すシステムチェンジを探究。学び場を起点に地域エコシステムを再生する概念「再校」を掲げ、廃校再生にとどまらず、廃校前段階の公立学校の姿容も視野に入れた1000校規模のネットワーク形成を進め、地域共創型の学びとまちづくりモデルを各地へ展開している。2

※画像引用 左側：ソーシャルビジネス支援基金「一般財団法人私立新留小学校設立準備財団」 <https://shin'ai.or.jp/sb-funds/sb-funds-0001/>

特定の場所に依存しない、世界巡回型の学び

ミネルバ大学

ミネルバ大学は、オンライン学習と世界巡回型キャンパスを組み合わせ、従来の「固定された大学」という前提を解体した卓新的高等教育機関である。教室・キャンパス・国境に依存せず、都市・地域・オンラインを横断して学びを設計することで、教育を「特定の場で受けるもの」から「世界と関わりながら実践するもの」へと再定義している。

国際的大学排名「WURI (The World University Rankings for Innovation)」において、国連教育関係機関(UNITAR)らがパートナーとして参画する評価枠組みのもと、「世界で最も革新的な大学」として選出されている。2025年からは日本拠点を設立し、日本の大学・企業・地域と連携した課題解決型学習を展開する予定である。

<参照>
・ミネルバ大学 公式HP
<https://www.minerva.edu/>

・日本財団HP「ミネルバ大学の日本拠点設立日本の高等教育の現場に雨蔭を」
<https://www.mfc.com-ndation.or.jp/wa/ai/projects/minerva>



※画像引用 左：日本財団HP「ミネルバ大学の日本拠点設立日本の高等教育の現場に雨蔭を」
<https://www.mfc.com-ndation.or.jp/wa/ai/projects/minerva>



※画像引用 右：日本財団HP「ミネルバ大、英財団新拠点を日本へ来日した2年生、125人を迎えた開校セレモニー」
<https://www.mfc.com-ndation.or.jp/wa/ai/news/0205/20250805-115633.html>

特徴①

オンライン×対話中心の学習プラットフォーム



独自のオンライン授業システムにより、世界中どこからでも少人数・対話型の授業を実施。知識伝達型ではなく、思考・議論・表現を重視した学習設計により、探究的・教科横断的な学びを実現している。

※画像引用：ミネルバ大学 公式HP
<https://www.minerva.edu/>

特徴②

世界7都市を巡るローテーション型キャンパス



在学4年間で世界各都市に滞在し、現地の企業・行政・研究機関と協働するプロジェクト学習を実施。都市そのものを「教室」として活用し、社会課題に実践的に取り組む学習モデルを構築している。

※画像引用：ミネルバ大学 公式HP
<https://www.minerva.edu/>

特徴③

日本拠点によるローカル×グローバル接続



2025年以降、日本拠点を設立し、日本の大学・地域・企業と連携した課題解決型プログラムを展開。世界各国の学生と日本の学生が共に学び、日本の社会課題をグローバル視点で探究する新しい高等教育モデルを形成している。

※画像引用：日本財団HP「ミネルバ大学と国連連携協定を締結世界で最も革新的な大学 新たな拠点を日本に誕生」
<https://www.mfc.com-ndation.or.jp/wa/ai/news/0205/20250805-115633.html>

「テクノロジー×デザイン×起業家精神」で地域課題と社会実装を結ぶ高等専門学校 神山まるごと高専

＜参照＞
・神山まるごと高専HP
<https://kamiyama.ac.jp/>

神山まるごと高専は、徳島県神山町に2023年に開校した5年制の私立高等専門学校で、「テクノロジー×デザイン×起業家精神」を基盤に据えた卓新的な高等教育モデルである。地域そのものを学び・生活・実践のフィールドとして捉え、課題発見から価値創造までを自ら設計・実行する力を育成する。

学校は全寮制で全国から学生を受け入れ、地元企業家や農家を講師・メンターとして迎えることで、地域課題と社会実装を結ぶ学びを提供している。さらに「100年続く応援歌を」という学校側の依頼により、作詞をUA、作曲を坂本龍一、編曲を網守将平が手がけた校歌を制作し、学校文化そのものを未来志向の学びの理念として体現している。



特徴①

三位一体の実践型カリキュラム



「テクノロジー・デザイン・起業家精神」の三本柱を教育の中心に据え、基礎知識に加えてプログラミング、UI/UXデザイン、プロトタイプینگ、課題解決やリーダーシップといった実践的スキルを横断的に学ぶカリキュラムを提供する。学生は自ら課題を発見し、モノをつくりながら社会に働きかける力自身につける設計になっている。

特徴②

地域密着・体験重視の学び場としての環境



徳島・神山町の豊かな自然の中にキャンパスとを察を構え、町全体を学びと生活の場として活用することで、地域との接点を日常的に持ちながら学べる環境を実現している。また、地元企業や農家などを講師・メンターとして迎え、地域課題の実践的な解決と密着に関わる機会を提供している。

特徴③

産業創出につながる実践型教育モデル



全寮制の学びと地域・企業との共創を通じて、「つくる力で社会を動かす人材」の育成を日指す。学校運営そのものを共創プロジェクトとして設計し、学びの体験が産業創出や社会実装へと直結する仕組みを備える。学校づくりより自体が学びとなる教育モデルとして評価されている。

※画像引用先：神山まるごと高専HP <https://kamiyama.ac.jp/>

多機能を複合した公共施設、諸施設との共存による賑わいエリアの形成

Oodi Helsinki Central Library

Oodi（ヘルシンキ中央図書館）は、ヘルシンキ中心部カンサライオス・リ広場に位置する都市型公共図書館であり、市民が自由に集い、学び、働き、くつろぐための非営利の公共空間として設計されている。国会議事堂の正面に立地し、大規模緑地を取り囲むように、音楽センター・美術館・メディア施設が集積する文化・メディアハブを構想する存在として、都市の知的・文化的な核を形成している。

Oodiは「本を借りる図書館」ではなく、知識や新しいスキル、物語との出会いを提供し、学習・制作・仕事・リラクゼーションまでを包摂する“新しい時代の図書館”を掲げる。すべての人に開かれた、生き生きとした出会いと創造の場として、市民の日常に溶け込む学びのインフラを実現している。

特徴①

生活・学び・創造が交差する複合公共空間



Oodiは従来の書架主体の図書館空間とは異なり、1階にはカフェや映画館、イベントスペース、会議室などを配置し、3階建ての各階が日常的な交流・憩い・創造の場として機能している。本の貸出は全体の一部にすぎず、市民が自発的に過ごしたくなる“都市のリビングルーム”として設計されている。



<参照>
・ Oodi公式HP
<https://oodi.helsinki.fi/en/>

特徴②

創造・制作・デジタル技術の実践空間



館内には3Dプリンタやレーザー加工機、デジタル制作設備を備えたファブスペースやスタジオがあり、利用者は自由に制作・学習・創造活動に取り組める。このような制作系ワークショップ空間は、作品づくりやプロトタイプ制作など、創造的なプロセスを促す実践的な学びのナポームとなっている。

特徴③

緑地を中心に文化・行政・メディア機能が集積



Oodiは国会議事堂の向かいにあり、周辺にはヘルシンキ・ミュージックセンター、フィンランデンエアホール、現代美術館Kiasma、Sanoma Houseなどが集まる文化・メディアのハブの一角として位置づけられている。公園（緑）を核に、複数施設が徒歩圏で連続する「複合エリア」となっている。

豊かな自然との共生による探究型教育 タテノイト

タテノイトは、埼玉県秩父郡横瀬町を拠点にした幼児～小中学生向けの学びの場で、地球惑星科学研究者であった夫婦が創設した教育実践施設である。

既存の学校教育の枠にとらわれず、子どもたちの「なんだろう？」という探究心を起点に、自然体験・本との出会い・多様な大人との関わりを統合した学びを提供している。築年のある町工場を改修した空母や森のフィールドを活用し、子どもも自ら問いを立て、運び・動き・つくるプロセスを伴走する教育スタイルを実践している。自然体験と知的活動の往復によって深い理解と自律的な探究力を育む教育モデルとして評価され、キッズデザイン賞を受賞している。

<参照>

・タテノイト公式HP
<https://tatenoi.jp/>

・KIDS DESIGN AWARD「タテノイト」
https://kidsdesignaward.jp/search/detail_210437?utm_source=chatgpt.com



特徴①

問いを起点にする探究型教育の設計



タテノイトでは、子どもたちと一緒にミーティングを実施。子どもたち自身の「やってみよう！」「なんだろう？」という問いを出発点に学びを組み立てる。教科・学年の枠にとらわれず、自然観察・実験・読書・プロジェクト活動を行い、子どもたちが自ら問いを深め、表現や発展につなげる学びを支援している。

特徴②

自然にふれて学びが芽吹く学習環境



豊かな自然環境をフィールドに、森や屋外活動が学びの核心に置かれている。また、さまざまな職業や背景を持つ大人たちとの関わりを通して、子どもたちは多角的な価値観や未来の選択肢に触れ、学びを深めていく。

特徴③

異年齢が共に探究する学びのコミュニティ



タテノイトは幼児部と小中学部が同じ理念と空間を共有し、年齢を超えた関わりが自然に生まれる設計となっている。異年齢での探究やプロジェクトを通じて、互いに刺激し合いながら育ち合う学びの文化を形成している。

テクノロジーやアートを活用しながら「ともにづくり、ともに学ぶ」国際的ネットワーク VIVISTOP

VIVISTOPは、子どもや若者が手を動かし、考え、表現することを通じて、自らの創造性を伸ばすための共創型学びの場である。

2024年現在、世界7カ国に11カ所（日本、エストニア、リトアニア、フィリピン、シンガポール、アメリカなど）に展開しており、プロの支援を受けながら自由にプロジェクトを立ち上げ、試行錯誤できる制作スペースとして機能している。日本国内の代表例である「VIVISTOP NITOBÉ」は、学校法人新渡戸文化学園内に設置された共創空間で、平日は主に中高生の探究学習・授業と運動したクリエイティブ活動を支え、土曜には地域の子ども・保護者も参加できるオープンスペースとして機能している。多様な素材・機材・人材が揃われ、創造と協働のプロセスが日常化する新しい学びの拠点である。

※画像引用：VIVISTOP NITOBÉ公式HP
<https://nitobeajika.ac.jp/vivistop/>



< 参照 >

・ VIVITA 公式HP
<https://vivita.cz/>

・ VIVISTOP NITOBÉ公式HP
<https://nitobeunika.ac.jp/vivistop/>

特徴①

自由に試せる“つくる”学びの空間



VIVISTOPは、子どもや若者が自分の興味からプロジェクトを立ち上げ、試行錯誤しながら形にできる制作空間である。多様な素材やデジタル機材が揃われ、カリキュラムに縛られない自由な創造活動が日常化している。

特徴②

子どもと大人が対等に共創する文化



VIVISTOPでは、大人が教える・子どもが学ぶという関係ではなく、互いの考えや想いを持ち寄り、共にプロトタイプをつくるフラットな共創関係を育んでいる。VIVITA BOOKSプロジェクトのように、対話から生まれた気づきを本づくりに表現し、作品展へと展開する実践は、子どもの声を社会へひらく試みとなっている。

特徴③

世界につながるグローバル共創ネットワーク



VIVITAは世界7カ国・11拠点のVIVISTOPが連携するグローバルコミュニティを形成している。各拠点は、独立運営でありながら互いの実践を共有し学び合い、子どもたちは地域を超えて多様な大人や文化とつながる機会を得ている。

※画像引用 左/中央/右：VIVITA 公式HP <https://vivita.cz/>

分散配置（特色化）とネットワーク形成（連携）による全体機能の体系化 千代田区公園基本方針2025+公園リニューアール

<参照>

・2025 グッドデザイン金賞「千代田区公園基本方針2025+公園リニューアール」
https://www.w.g-mark.org/gallery/w.nr.ots/32231?text=Kokusai_kogyo

・千代田区HP：千代田区公園づくり基本方針（令和7年3月改定）

<https://www.city.chiyoda.lg.jp/koho/machizukuri/koen/koenzukuri-kihonhoshin.html>



※画像引用 左/右：千代田区HP：千代田区公園づくり基本方針（令和7年3月改定）
<https://www.city.chiyoda.lg.jp/koho/machizukuri/koen/koenzukuri-kihonhoshin.html>

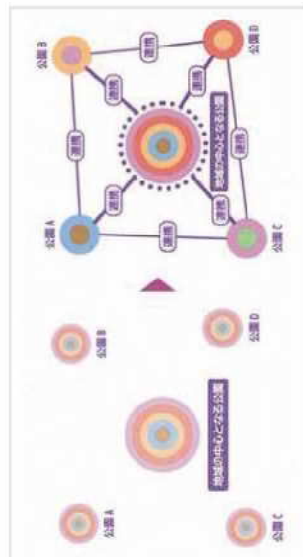


千代田区は、区内に点在する58か所の公園を「個別施設」ではなく、全体としての“公園ネットワーク”として捉え直す基本方針とリニューアール計画を策定した。公園ごとに備えるべき「共通機能」と、立地や規模に応じて強化すべき「特色ある機能」を整理し、地区内の利用ニーズに合わせて公園同士が役割分担する体系を構築している。

また、花火遊びやボール遊び、じゃぶじゃぶ池など多様な利用形態を受け入れる“柔軟で生活者に寄り添う空間”を積極的に整備すること、公園の利用価値を高めることを狙っている。この一連の取り組みが2025年度グッドデザイン賞 金賞に選ばれ、行政が俯瞰的に公園機能を設計したモデルケースとして評価された。

特徴①

公園全体の機能を体系化する設計思考



千代田区は、すべての公園に共通する基本的な機能と、公園ごとの特色を持たせざるべき機能を明確に分類し、「公園機能マップ」として体系化した。これにより、単一公園ごとの個性だけでなく、「地区内の公園が互いを補完し合う機能分担」を実現し、限られた都市空間で多様な利用ニーズを満たすことが可能になっている。

※画像引用 左/右：千代田区HP：千代田区公園づくり基本方針（令和7年3月改定）
<https://www.city.chiyoda.lg.jp/koho/machizukuri/koen/koenzukuri-kihonhoshin.html>
 千代田区公園基本方針2025+公園リニューアール https://www.w.g-mark.org/gallery/w.nr.ots/32231?text=Kokusai_kogyo

特徴②

多様な利用を受け入れる柔軟性と生活者視点



従来の「画一的な遊び場」から脱却し、時間帯や利用者の目的に応じた多様なアクティビティを受け入れる設計が進められている。例えば、都市部では禁止されがちな花火遊びの導入や、スケートパーク、ドッグラン、じゃぶじゃぶ池、ボール遊びなど、生活者の現実的なニーズに応える柔軟な活用設計が取り入れられている。

特徴③

公園をまちづくりの中核に据える地域共創戦略



単に遊具や緑地を整備するだけでなく、住民アンケートやヒアリング調査をもとに基本方針を策定し、地域の要望を反映しながら更新を進めている。地区内の公置をネットワークとして活かす発想は、都市の居心地のよい共有空間（コモンスペース）を育む戦略であり、公置を地域活動や交流の中核として位置づけ、まち全体の生活価値を向上させている。

地域ならではの魅力を核に人が集い、語らい、文化を発信する地域共創の空間 THE LIVING ROOM / Nomcraft Brewing

THE LIVING ROOM は、和歌山県有田郡有田川町の旧・田殿保育園をリノベーションして生まれた複合型コミュニティ施設である。

有田川町が推進する地方創生プロジェクト「～有田川という未来～ ARIDAGAWA2040」の一環として、地域住民や外部プレイヤーが主体的にまちの未来像を描き実装する場として設計された。

施設内には、クラフトビール醸造所 Nomcraft Brewing が入居し、隣接するブルバブ GOLDEN RIVER やゲストハウス TADONO the bedroom など地域交流機能が連続する空間を形成している。「クラフトビールでまちづくり」のビジョンを掲げ、ビールを通じて人々が集い、語らい、地域の魅力を発信する新しい地域拠点として機能している。

特徴① クラフトビールを核にした地域共創の場



Nomcraft Brewing は、有田川町の地方創生プロジェクトと連動し、旧保育園跡を活用した醸造所として設立された。国際色豊かなスタッフによるホップ主体のアメリカンスタイルや地域素材を取り入れたビールを醸造し、地元住民や来訪者を巻き込むコミュニティバースタッフとなっている。醸造所に隣接するブルバブ「GOLDEN RIVER」では、できたてのクラフトビールを振出し、交流の場となっている。

※画像引用先/中央： GOLDEN RIVER 公式HP <https://golden-river.jp/inccx.html>

特徴② 複合的体験をつなぐ滞在・交流空間



THE LIVING ROOM は、クラフトビールだけでなく、宿泊施設 (TADONO the bedroom)、カフェ・食事空間、ショップ等が一体となった複合空間であり、滞在・体験・交流を一連の流れとして提供することで、地域内外からの訪問価値を高めている。飲食や宿泊だけでなく、旧保育園の教室を活用した多様な用途が生まれることで、居心地のよい滞在・交流の場を演出している。

※画像引用先： Nomcraft Brewing公式HP <https://nomcraft.beer/>

特徴③ 地方創生のシンボルとなる文化発信



Nomcraft Brewing の誕生は単なる醸造所設立にとどまらず、有田川町が抱える「消滅可能性都市」という課題に対して、住民主体のまちづくりプロジェクトから生まれたものである。ポートランド市のまちづくりを手本として外部専門家とも連携しながら進められ、クラフトビールの製造・提供を通じて地域の魅力を内外に発信する役割を担っている。

〈参照〉

- ・ Nomcraft Brewing公式HP <https://nomcraft.beer/>
- ・ 有田川町移住・交流促進サイト <https://www.town.aridagawa.lg.jp/future/tokusei/5671.html>
- ・ GOLDEN RIVER 公式HP <https://golden-river.jp/inccx.html>



※画像引用： Nomcraft Brewing公式HP <https://nomcraft.beer/>

大学との連携を重視する都市型の科学館（商業施設と複合した日常導線上の科学館） 福岡市科学館

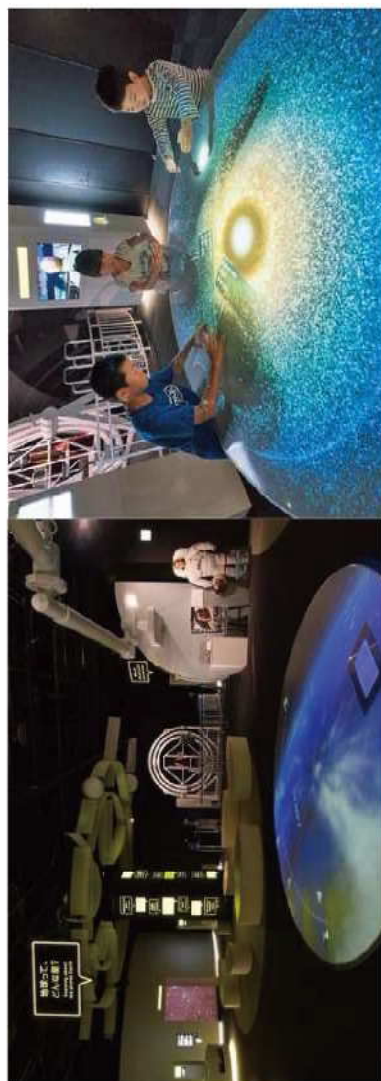
＜参照＞
・福岡市科学館HP

<https://www.fukuokaacty-kagakukan.jp/>

福岡市科学館は、子どもも大人も誰もが科学を楽しむことのできる科学館であり、「人が育つ」科学館である。

基本展示室では身近な題材に溢れ、まず体験することから始まる。ドームシアターでは、臨場感溢れる映像が楽しめ、コンサートなども開催される。サイエンスショーなども数多く催され、いつ来ても、誰もが科学を楽しむことができる。

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、また科学を深掘りできるテーマも備えられている。これらを通して、楽しみから疑問・探求を經由して、クリエイティブな力へと発展させることができる。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。



※画像引用先/右：福岡市科学館 公式HP

<https://www.fukuokaacty-kagakukan.jp/>

特徴① 九州大学との連携・共同研究



九州大学の科学の専門家（九州大学教員と大学院生）、デザイン専門家（九州大学芸術工学院的教員と大学院生）、コミュニケーションの専門家（科学館のサイエンスコミュニケーション）が共に考え開発した『ジュニア科学者養成講座』を開講。

※画像引用先：福岡市科学館 公式Instagram <https://www.instagram.com/fukuokaacty/>

特徴② 商業施設と複合した都市型の科学館



福岡市科学館は、地区の再開発により誕生した複合施設「六本松421」内に整備された都市型科学館である。地下鉄から徒歩すぐの立地であり、商業施設・飲食店・生活サービスと連続した動線上に配置されることで、買い物や通勤・通学の合間に気軽に立ち寄れる“日常動線上の科学館”を実現している。

※画像引用先/右：福岡市科学館 公式HP

<https://www.fukuokaacty-kagakukan.jp/>

特徴③ 協働による多彩なプログラムの充実



九州大学をはじめ様々な教育・研究機関や専門家、企業や団体、クリエイターと連携し、多彩な科学館プログラムを展開。多彩な人材の交流と協働による新しいサイエンスコミュニケーションのあり方を提案している。

学びは広がる、渋谷から世界へ。まちの全てを教室に変える探究 探究「シブヤ未来科」

< 参照 >

・渋谷区公式HP「探究 シブヤ未来科の取り組みを紹介します」

https://www.city.shibuya.tokyo.jp/contents/kocho-news/1577/20250515_special_mimi.html

・探究 シブヤ未来科 ポータル

<https://tanxyu-shibuya.com/>

東京都渋谷区立の小中学校（小3～中3）では、2024年度から文部科学省の授業時数特例校制度を活用して、総合的な学習の時間を約2倍に増やし、週4～5コマで、独自の探究「シブヤ未来科」に取り組んでいる。

シブヤ未来科は、「正解のない問い」に向き合う探究学習を軸に、地域・企業・大学・クリエイターなどと連携しながら学びを進める教育プログラムである。

教室にとどまらず、まち全体を探究の場として、社会課題や未来の都市像をテーマにプロジェクト型学習を行う点が特徴である。地域や企業とコラボレーションしながら、学校教育と実社会を接続し、「知識の習得」だけでなく「問いを立て、対話し、行動する力」を育てる新しい学習モデルとして注目されている。



※画像引用：探究 シブヤ未来科 ポータル
<https://tanxyu-shibuya.com/>

特徴① 都市全体を学びのフィールドにする設計



渋谷の街、企業、公共空間、文化施設などを学習資源として活用し、教室外へと学びを拡張している。都市探検そのものを教材とすることで、現実社会と直結した探究活動が可能となり、学びと生活の境界が曖昧になる設計がなされている。

※画像引用 五ノ戸夫：渋谷区公式HP「探究 シブヤ未来科の取り組みを紹介します」
https://www.city.shibuya.tokyo.jp/contents/kocho-news/1577/20250515_special_mimi.html

特徴② 多様な大人・組織との共創型学習



企業、大学、NPO、クリエイターなど外部人材が授業に問わず、子どもたちは専門家との対話や協働を通じて課題解決に取り組む。教師が一方的に教えるのではなく、伴走者として学びを支える構造がつけられている点が特徴である。

※画像引用 五ノ戸夫：渋谷区公式HP「探究 シブヤ未来科の取り組みを紹介します」
https://www.city.shibuya.tokyo.jp/contents/kocho-news/1577/20250515_special_mimi.html

特徴③ 学校と外部セクターをつなぐ仕組みの設計



学校（探究テーマ）と企業・大学・NPO・クリエイターなどの外部セクターをつなぐためのポータルサイトが整備されている。外部セクター側は協働機会や活動内容や提供可能な学習機会を掲載でき、学校側はテーマや課題に応じて連携先を検索・相談できる仕組みとなっている。

※画像引用 石：探究 シブヤ未来科 ポータル
<https://tanxyu-shibuya.com/>