

## 第1回検討会議欠席委員の御意見（摘録）

区分内五十音順に掲載。

### 小山田委員

- ・ 人間が生きるという日常の営みそのものが STEAM 教育と言え、それは、本来、地球の自然と切り離すことができないものである。
- ・ 子どもには自ら学ぶ力がある。しかし、経済合理性や効率性を過度に追求する社会のシステムに子どもが巻き込まれてしまい、その力を発揮させる機会が失われているのが現状ではないか。そうした社会システムをつくりだしている大人にも STEAM 教育が必要。
- ・ 科学や芸術を通じて自然に迫ることができる。そして、自然には未知なることが多くあることを知る。「わからないこと」を前向きに受け止め、その連鎖によって生まれる没入や探究が、その人にとっての豊かさの価値になる。
- ・ 体系化された知識や原理の理解も大切だが、さわる、つくる、こわす、におぐなど様々な感覚を働かせながら複雑な世界の認知を試みるからこそ、その人ならではの「ひっかかり」が得られる。場をデザインし過ぎないことも大切。
- ・ 教えるのではなく、同じ方向を向いて「ひっかかり」を一緒に味わえる伴走者や、それらを共有する場が必要。

### 細川委員

- ・ 青少年科学センターは、小学校や中学校の理科教育の一環で実験を行うなど、学校教育活動を補完する役割を担っているイメージが強い。もっと多くの市民が「科学する心」を養えるような取組ができればよい。例えば、各小学校で実施している環境学習（企業・団体による出前授業）を科学センターでも実施できれば、世代を問わずに機会を提供することができる。
- ・ 親子で楽しみながら学べるなど子育てに貢献できる場があれば。親としても、子どもの興味関心や成長に気づけるのでは。
- ・ 京都独自の科学技術がどのように発展してきたか、そして、京都の企業がどのような事業を実施し、どのように社会に貢献しているかについて、体験的に学べるとよい。

- ロマンのある技術や研究を近い存在として認識し、自分もその世界の一員になれる可能性を感じられる場があるとよい。専門人材との橋渡し役は必要。
- AI 等の発達によって知識だけならすぐに得られる時代。その人らしい創造力を喚起させるような働きかけや環境づくりが必要。
- 起業家や企業におけるプロダクトや技術の社会実装に向けた実証フィールドとしての需要があるかもしれない。

### 小西委員

- 小さい頃に抱いていた興味はよく覚えているもの。子どもにとって、新しい何かに気づく体験を多くできる環境は大切。その際、知識の吸収だけでなく、「ものづくりなどの身体的な動き」を伴うものになるとより効果的だと思う。学校ではなかなか実施できないことを、これからの科学館で実現してほしい。
- 学校の授業で興味をもった子どもが更に興味を深めるプログラムや、科学館のプログラムで興味をもった子どもが学校の授業で学びを深めるなど、学校の授業との相乗効果を得る工夫ができないか。
- 中学生や高校生にもっと来場してもらえないか。中学以降の理科の内容は、小学段階と比べて、物理や化学など領域ごとの専門要素が強くなり、抽象度が高まる印象がある。これは理科を敬遠する一因でもあると思う。特に、高校進学を見据えて文理選択を迫られることが多い中学生には、科学館で STEAM 教育を体験し、忘れていた好奇心を取り戻した上で進路を考えてもらおうと、また違った展開が生まれる可能性がある。
- 科学オリンピックを目指すような中高生、また、科学部に所属する中高生が、専門的な助言を得られたり、専門的な器材を使った実験ができるような環境や機能が科学館にあればよいと思う。