

横浜こども科学館

# 令和5年度事業報告書

CTC 共同事業体

令和6年5月30日

## 令和5年度 横浜こども科学館事業計画書

### 1. 令和5年度基本方針

横浜こども科学館は、青少年の科学に関する知識を啓発し、創造性豊かな青少年の育成に寄与するために「横浜こども科学館条例」「横浜こども科学館条例施行規則」を遵守し、「横浜市子ども・子育て支援事業計画」を支援し、あらゆる世代に向けた情報発信と科学に関する拠点の役割を担います。横浜銀行、横浜市こども青少年局との共同イベントでは、「求む！月惑星探査船乗組員！」と題した全7回の講演会、「星とみらいの学校」と題した全6回の講演会を開催し、いずれもオンラインで同時配信を行いました。

新型コロナウイルスの影響から大きく回復した本年は、来館者数も32万人台と新型コロナウイルスの影響前に戻りつつあります。新しくなったプラネタリウム投影機をつかった撮影イベントなど、館の特性を生かした新たなイベントも企画しました。

日本で最大の政令指定都市の科学館として「みつける科学館」「つなぐ科学館」「あつまる科学館」を旗印に掲げ日本一の政令指定都市「横浜」にふさわしい日本一の科学館を目指しました。

#### (1) 「みつける科学館」

子どもたちに科学の分野での三つの心・センスとして「知りたい心」(好奇心)「挑みたい心」(冒険心)「創りたい心」(匠の心)の萌芽を発見するチャンスを提供します。科学館で出会うさまざまな展示物、科学工作教室、催しを通じて子どもたちが「センス」に気づくことができるように助力に努めました。

#### (2) 「つなぐ科学館」

「子ども」と「科学」をキーワードの中核に据えて、家族・家庭と学校・地域に日常的なつながりを創りあげます。科学館は子どもたち自身が抱く疑問と科学を懸け橋とする知的なネットワーク構築のお手伝いを一生懸命に行いました。

#### (3) 「あつまる科学館」

未来から預かった大切な子どもたちを育てる横浜市の地域の力、学校の力、家庭の力などの恵まれた環境が科学館には結集しています。それらの横浜の街づくりの力が「あつまる場」として機能するようにしました。

#### (4) 利用状況

【開館日数】 335日

【入館者数】 320,276人 (1日平均956人)

【プラネタリウム投影日数】 335日

【プラネタリウム入場者数】 157,785人 (1日平均471人)

#### ※別紙①

「令和5年度 横浜こども科学館入館者・プラネタリウム入場者数報告書」

## 2. 事業計画

### (1) 事業実施計画

目標数値 入館者数 224,000 人 入場者数 (プラネタリウム) 114,000 人

実績 入館者数 320,276 人 入場者数 (プラネタリウム) 157,785 人

\*上記入館者数にはインターネット利用者の計上無し

新型コロナウイルスの影響が長引くものとして来館者目標数値を設定していましたが、以前の状態にほぼ戻ったため、入館者数が大きく上回りました。

#### ①科学技術に関する専門知識や最新情報イベントの開催

協力関係にある機関 (JAXA 等) の方々を招聘し、子どもたちと直接対話、もしくはオンライン上で交流をしてもらい機会をつくりました。

#### ②科学に関する体験講座や教室の開催

物理、化学、生物、地学の領域ごとの体験講座や教室を開催しました。

#### ③出前教室の開催

横浜市内小学校において 59 回実施しネットワークの強化および来館促進を図りました。

#### ④プラネタリウムを使用したイベントの開催

星に関する知識を得て本物の天文学を学ぶきっかけになる出張プラネタリウムを開催しました。

#### ⑤広報活動の多様化

科学の普及のため、ホームページ掲載やチラシ作成に加え、SNS (Twitter、YouTube 等) を有効的に活用し、従来以上にメディアと連携した広報活動を強化しました。

#### ⑥プラネタリウム施設の有効活用

閉館後のプラネタリウム施設の利用方法として、ライブイベントへの貸出を行いました。主催者側の SNS 発信もあり、来館者層として薄い傾向のある 20~30 代にアプローチすることが出来ました。

### (2) 計画的な事業展開

ソフト・ハードの両面の充実を図ります。

#### ① 常設展示

5F の展示改修を行い、講演会などにも柔軟に対応できるステージをメインに据えた展示に入れ替えました。また、学校の先生からの要望をうけ、太陽系の公転周期模型をいれ、来館者の宇宙に対する理解促進につなげました。

#### ② 企画展

GW「あそび×まなび」夏休み「自由研究ラボ」冬休み「星降る科学館へようこそ」春休み「スライム」などをテーマに開催しました。

#### ③プラネタリウムの番組制作と投影

子どもたちが天文学を学ぶきっかけになるような番組制作と投影を行いました。新しくなったプラネタリウムの設備を生かし、撮影イベントを開催しました。

#### ④科学に関する体験講座や教室などの開催

講座・教室	開催数	参加人数
科学工作教室	320回+32日	7,171
洋光台サイエンスクラブ	743回	7,141
合計		14,312

※科学工作教室はウォークスルー型の開催教室を含むため日数での表記とした。

#### ⑤図書館

最新情報、新発見など科学に関する書籍・雑誌を幅広く取り揃えます。また、幼児向けの科学の本なども取りそろえ、家族で楽しんでもらう本を揃えました。

#### ⑥教育機関や他の青少年施設との連携事業

令和5年度実績 39回 約3,586名

#### ⑦ オンラインでのトークイベントの反応

「求む！月惑星探査船乗組員！」 7回 再生回数 3,846回

「星とみらいの学校」6回 再生回数 1,168回

※詳細については、別紙②「令和5年度 実施事業一覧」参照

### (3) 利用者サービスの向上

来館者目線での施設運営を行い、充実した設備、体制の中で学べる環境をつくります。

#### ① 休館日

原則第1,3火曜日とし、年間で休館日26日、臨時休館5日、開館日335日としました。

#### ② 展示フロア解説の実施

解説スタッフは来館者との対話記録を残し、解説力の向上に努めました。

#### ③ 来館者の声を現場に反映する仕組みを作りました。

要望や苦情を現場運営に反映させ、サービスの向上やより快適な環境を提供しました。

#### ④ 広報活動・利用促進

来館者満足度を向上させ、来館者の利用動機の幅を広げていきます。ホームページ掲載やチラシ作成に加え、SNS（Twitter、YouTube等）の活用等、来館者の情報収集源に合った広報活動を行い、利用促進を図りました。

### (4) 地域や他機関等との連携・協働

わたしの街の科学館を目指します。

#### ① 地域行政（地元自治会等）と連携・協働し、事業の開催・参加を強化します。

洋光台まちづくり協議会と連携し、洋光台サイエンスクラブ（開催回数743回 参加人数7,141名、洋光台駅前プレイパーク（開催回数25回 参加人数2,358名）等を実施しました。

## ② ボランティア会の活動を強化

単なる「参加の場」にとどまらず、知的レベルの非常に高いボランティアの経験・知識を十分に発揮していただく教室・企画等を実施し参加者の学び、成長に結びつけました。新たにボランティアスタッフの募集を行い、メンバーの充足につなげました。

## ③ 学校、青少年関係団体や企業等との連携・協働を強化

横浜市教育委員会、横浜市小学校理科研究会などとの連携を強化しました。横浜市小学校理科研究会と連携し夏休みに「自由研究お助け隊」の教室を開催しました。全国小学校理科研究大会に出展し、館の利用促進を進めました。

## ④ ネーミングライツスポンサーとの連携を強化

「求む！月惑星探査船乗組員！」7回、「星とみらいの学校」6回を対面式イベントとして開催し「科学館の応援団」として様々な場面でバックアップをしていただきました。

## ⑤ 湘南三浦教育事務所エリアの教育委員会との連携

横須賀市、鎌倉市、逗子市、葉山町、三浦市の各教育委員会との連携を強化し、企画展チラシ（GW、夏休み、春休み）とはまぎんキッズサイエンスチラシを児童一人1枚配布を行いました。

## 3. 管理運営計画

これまでの経験とノウハウを活かし、コロナ禍に負けない運営を行い「新しい時代の科学館」を目指しました。

### (1) 運営体制

経験豊富な職員に加えて、有望な新人を採用し強い運営体制の確立を目指しました。展示フロア担当をアテンダントから科学コミュニケーターへ変更のため科学コミュニケーターの採用を強化しました。

#### ① 科学コミュニケーターの育成・スキルアップ

外部研修等へ積極的に参加し、ネットワークの構築や情報収集を行いました。

### (2) 収支計画

コロナ禍からの回復が著しく、展示改修の費用支出はあったものの、黒字運営となりました。計画達成の推進

入館者・入場者の目標を大きく達成しました。

### (3) 施設の維持管理

戦略的維持管理の実践を通じて、安心・安全・快適な施設環境を実現しました。

#### ① 施設長寿命化への取組を強化

雨漏り対策工事を行うことにより、恒常的に起きていた雨漏りがほぼなくなりました。

#### ② 省エネルギーへの取組を強化

猛暑が続いた日でも効率的な空調運用を行うことで、電気代の抑制を行いました。

#### ③ 確実な維持管理業務を実践

関係法令や業務仕様書を順守した業務を行いました。

④ 衛生管理の徹底

日常清掃を重視し、「施設は古いが、来館者に気持ち良く利用していただける施設」を目指しました。

⑤ 新型コロナウイルス対策

新型コロナウイルス感染症に関する最新の情報を入手し、換気や清掃などに配慮し、来館者に安心して楽しんでいただける施設の維持管理を継続しました。

(4) モニタリング

PDCA サイクルを強化し、来館者の声を実現しました。

① 利用者モニタリング、利用者アンケートの実施

教室、イベント実施時にお客様の声を直接うかがい、以後の企画に反映させました。

② タブレット端末の活用

タブレット端末利用によりアンケート回収、分析を迅速に行いました。

③ セルフモニタリングを実施

各種モニタリング指標を統計・分析し次年度の事業計画などに反映させました。

【参考資料】

別紙①「令和5年度 横浜こども科学館入館者・プラネタリウム入場者数報告書」

別紙②「令和5年度 実施事業一覧」

別紙③「令和5年度 横浜こども科学館 入館者アンケート実施報告書」

別紙④「令和5年度 横浜こども科学館 施設管理実施報告書」

別紙⑤「令和5年度 横浜こども科学館 収支報告書」

以上

2023年度 横浜こども科学館入館者・入場者（プラネ）数報告

(単位：人)

月		4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	計		
入館	個人	大人	14,573	8,405	5,533	9,452	17,469	6,131	5,622	4,980	4,938	9,194	9,131	13,842	109,270	
		小人	8,570	3,558	2,303	4,864	11,251	1,779	2,497	1,799	2,625	3,595	2,317	6,908	52,066	
		幼児	6,266	3,972	2,796	4,730	8,210	3,798	3,311	3,145	2,625	5,599	6,173	7,142	57,767	
		土曜減免	3,479	1,327	1,053	1,443	1,560	1,121	467	824	958	965	1,059	2,876	17,132	
		その他減免	2,782	2,284	1,856	3,232	3,868	1,999	1,798	1,819	1,681	2,041	1,983	2,395	27,738	
		企画入館	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	団体	有料	大人	25	147	90	87	171	2	194	85	113	44	56	137	1,151
			小人	863	2,083	1,439	329	924	2,600	2,236	4,033	1,579	1,128	839	1,519	19,572
		幼稚園等	12	501	1,004	671	77	309	1,050	654	385	588	3,215	2,646	11,112	
		減免	71	2,376	4,599	2,975	566	3,035	2,464	2,887	1,934	1,162	1,269	1,130	24,468	
	定期販売	大人	365	275	203	343	288	215	170	180	158	163	185	281	2,826	
		小人	272	151	90	228	199	87	99	81	86	87	88	158	1,626	
	合計		36,641	24,653	20,673	27,783	44,096	20,774	19,639	20,226	16,838	24,316	26,042	38,595	320,276	
	開館日数		26	29	28	29	31	26	29	28	26	27	26	29	334	
	一日平均		1,409	850	738	958	1,422	799	677	722	648	901	1,002	1,331	959	
	過去3年平均入館者		27,522	23,856	24,002	31,861	51,351	24,354	23,700	20,246	16,029	18,777	18,087	40,481	320,266	
	過去3年比		133.1%	103.3%	86.1%	87.2%	85.9%	85.3%	82.9%	99.9%	105.0%	129.5%	144.0%	95.3%	100.0%	
	入場（プラネ）	個人	大人	6,888	5,135	3,186	5,841	10,903	3,470	3,017	2,581	2,395	4,518	4,538	5,713	58,185
			小人	7,256	4,154	2,826	5,684	11,105	2,801	2,631	2,192	2,418	3,990	4,061	6,435	55,553
幼児			614	529	342	541	1,000	460	296	274	213	514	706	558	6,047	
減免			45	-24	11	27	90	33	32	5	19	25	12	8	283	
団体		大人	3	227	183	124	226	77	200	141	181	29	135	123	1,649	
		小人	613	3,258	4,778	2,878	1,221	4,013	3,484	3,947	2,482	1,568	2,165	2,175	32,582	
		減免	42	273	454	276	21	359	339	343	244	178	517	440	3,486	
合計		15,461	13,552	11,780	15,371	24,566	11,213	9,999	9,483	7,952	10,822	12,134	15,452	157,785		
投影日数		26	29	28	29	31	26	29	28	26	27	26	29	334		
一日平均		595	467	421	530	792	431	345	339	306	401	467	533	472		
過去3年平均入館者		12,656	12,948	12,279	17,736	29,638	12,791	11,766	10,139	8,108	9,477	8,483	17,473	163,494		
過去3年比		122.2%	104.7%	95.9%	86.7%	82.9%	87.7%	85.0%	93.5%	98.1%	114.2%	143.0%	88.4%	96.5%		

\* 過去3年（2017～2019年度 但し2019年度3月は2016年度3月の実績）

2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
1	特別企画展	4/29～5/7	GW特別企画 あそび×まなび展	はまぎん こども宇宙科学館	12,779	KAPLA®や折り紙、月の満ち欠け体験を通してあそびが学びにつながる瞬間を体験してもらった企画展を実施した。工作や種まきを通して植物への理解を深めるイベントも実施した。
2		4/29～8/31	地球レスキュー大作戦!!	はまぎん こども宇宙科学館 制作：休日ハック	702	地球に衝突しそうな小惑星の軌道をずらすための情報を館内であつめ、探査機をつくり、地球を守るというストーリーで進む、なぜ解きイベントを開催した。
3		7/22～8/31	自由研究ラボ	はまぎん こども宇宙科学館	56,505	自由研究に焦点を当てた企画展を開催した。毎日工作や実験を行うイベントを実施した。
4		7/22～8/31	テセレーション展	はまぎん こども宇宙科学館 日本テセレーションデザイン協会	56,505	テセレーションデザインの一線活躍する4名の作家によるアート・パズル作品を中心に展示した。また、実際に遊んで楽しめるパズルを多数設置した。 ※人数は入館者数で計上
5		9/30～10/29 11/18	みんな集まれ！宇宙飛行士くんれんだ！ 11	はまぎん こども宇宙科学館	90	3F展示室を利用し、未就学～小学校高学年向けの宇宙飛行士くんれん体験を実施した。体験後、修了証をもらった人より募集し、JAXA講師をの講演会と最終試験を開催した。
6		12/23～1/8	星降る科学館へようこそ	はまぎん こども宇宙科学館	15,400	プラネタリウム100周年を記念しプラネタリウムや星空に焦点を当てた企画展を開催した。未就学児でも参加しやすいプラネタリウムや、工作教室を毎日実施した。
7		3/23～4/7	ことしも 春のスライムまつり	はまぎん こども宇宙科学館	51,422	毎年春に行っているスライム展を今年度も実施した。流し込みの工作や無料で体験できるコンテンツなどを毎日開催した。
8	科学工作教室	4/16、22、23 【計3日間】	コインが消える貯金箱	はまぎん こども宇宙科学館	134	立方体の箱を組み立て、惑星が浮かんでいるように見えるオブジェの貯金箱を製作。鏡の反射を理解し、数学的な立方体の展開図などを学習した。
9		5/14～6/25 土日 ※6/10は定例会の為除く 【計12日間】	手作りせっけん	はまぎん こども宇宙科学館	405	グリセリンソープを溶かし、好きな型に流し込んで石けんを製作。石けんの歴史、界面活性剤について学習した。
10		7/22～8/9 毎日 ※7/8は定例会の為除く 【計25日間】 ※夏休み	夏のハーバリウム	はまぎん こども宇宙科学館	1,152	花や貝殻、砂をボトルの中につめ込み夏を感じるハーバリウムを製作。植物標本について学習した。
11		8/10～20 毎日 【計11日間】 ※夏休み	マジックボックス	はまぎん こども宇宙科学館	525	箱の中の仕切りをペグが突き抜けて見える手品道具を製作。工作をしながら、仕掛けとして使用している偏光板の仕組みについて学習した。
12		8/21～31 毎日 【計11日間】 ※夏休み	パタパタ板返し	はまぎん こども宇宙科学館	394	板がパタパタ回り、絵が変わるカラクおもちゃを工作。キット加工に使用のレーザーカッター・レーザーの仕組みについても解説した。
13		9/2～10/1 土日祝 ※9/9は定例会の為除く 【計10日間】	ビー玉まんげきよう	はまぎん こども宇宙科学館	439	ビー玉と鏡を使ってまんげきようを製作。模型や鏡を使用して、鏡や光の性質について学習した。
14		10月7日(土)～29日(日)の間の土日祝 【計8日間】 ※14日(土)はボランティア定例会のため除く	ハロウィンUVチェックキーホルダーを作ろう	はまぎん こども宇宙科学館	292	レジンを使用したUVチェックキーホルダーをハロウィン仕様の絵柄で製作。光の話や、レジンが固まる理由についても解説。ハロウィンの昔話の読み聞かせも行った。
15		11月3日(金・祝)～11月26日(日)の間の土日祝 【計9日間】 ※11月11日(土)はボランティア定例会のため除く	LEDソードを作ろう	はまぎん こども宇宙科学館	432	LEDライトで光る、LEDソードを製作。また、LEDや光といった身近な科学について歴史も紹介し、実際にものを作ることを通して「光」や「LED」の仕組みへの理解を深めた。
16		12月2日(土)～17日(日)の間 土日 【計5日間】 ※12月9日(土)はボランティア定例会のため除く	星降るスノードーム	はまぎん こども宇宙科学館	177	PVA、グリッター、蓄光の砂を使用し、スノードームを製作。蓄光の仕組みについても解説した。 季節に合った工作をし、飾りとしても楽しんでもらい、工作で使用する「蓄光」や身の回りにおける「蓄光」「反射」といった、光る物質を実験を通して比較した。
17		12月23(土)～28日(木)の間 毎日 2024年1月2(火)～8日(月・祝)の間 毎日 【計13日間】 ※冬休み	星降るスノードーム	はまぎん こども宇宙科学館	624	PVA、グリッター、蓄光の砂を使用し、スノードームを製作。蓄光の仕組みについても解説した。 季節に合った工作をし、飾りとしても楽しんでもらい、工作で使用する「蓄光」や身の回りにおける「蓄光」「反射」といった、光る物質を実験を通して比較した。
18		2024年1月14日(日)～28日(日)の間 土日 【計5日間】 ※2024年1月13日(土)はボランティア定例会のため除く	星降るスノードーム	はまぎん こども宇宙科学館	240	PVA、グリッター、蓄光の砂を使用し、スノードームを製作。蓄光の仕組みについても解説した。 季節に合った工作をし、飾りとしても楽しんでもらい、工作で使用する「蓄光」や身の回りにおける「蓄光」「反射」といった、光る物質を実験を通して比較した。
19		2024年2月3日(土)～25日(日)の間 土日祝 【計9日間】 ※2024年2月10日(土)はボランティア定例会のため除く	ばたばたバード	はまぎん こども宇宙科学館	2,126	ストローや画用紙を用いて羽ばたく鳥を工作する。 季節の野鳥をそらえることで、鳥に興味を持ってもらった。 年齢問わず簡単な工程を楽しんでもらえる場を提供した。
20		3月2日(土)～20日(水)の間 土日祝 【計6日間】 ※2024年3月9日(土)はボランティア定例会のため除く	びつくり鏡の国の気球	はまぎん こども宇宙科学館	231	鏡とMDFを使用し、気球が浮いているように見えるオブジェを製作。 合わせ鏡の実験を通じ、鏡の反射についても説明した。



## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
21	サイエンスショー	6/17~7/17の土日祝日と 7/22~8/9までの毎日 (8/4を除く) 【計29日間】	空気であてば!	はまぎん こども宇宙科学館	2,772	身近な道具を使った実験で、目には見えない空気の力を確かめました。
22		8/13~8/31の毎日と 9/2~9/24の土日祝日 【計28日間】	とべ☆ロケット!!	はまぎん こども宇宙科学館	2,541	ペットボトルロケットを飛ばしたり、ロケットが飛ぶ仕組みを紹介しました。
23		9/30	しゃぼん玉たいむ	はまぎん こども宇宙科学館	65	しゃぼん膜の不思議を調べたり、大きなしゃぼん玉作りを行いました。
24		10/29	なぜなに化学クイズショー!	はまぎん こども宇宙科学館	108	日本化学会の先生方が、不思議な化学の実験をしながらクイズを出題しました。
25		12/2~12/17の土日祝日と 12/23~28,1/2~8の毎日 【計19日間】	どんな音?こんな音!	はまぎん こども宇宙科学館	1,319	音が振動であることを、様々な道具を使って確かめました。
26		1/13~2/25の土日祝日 (2/17,23,24を除く) 【計12日間】	そらとぶちカラ	はまぎん こども宇宙科学館	1,601	熱気球や飛行機など、空を飛ぶ乗り物に使われているちからを紹介しました。
27		3/2~20の土日祝日 【計7日間】	たまごでか・が・く	はまぎん こども宇宙科学館	756	卵を使った実験を通して、身近なものの科学について紹介しました。
28	ミニ実験	4/15~5/28の土日祝 GW期間は毎日 【計19日間】	ならしてみよう 音のひみつ	はまぎん こども宇宙科学館	866	音は振動であることを、実験を通して確かめました。
29		6/3~7/17の土日祝 【計15日間】	うくの?しずむの? 水パワー	はまぎん こども宇宙科学館	828	浮力など水にまつわる力や現象について、身近なものを使った実験で確かめました。
30		7/22~8/31の毎日 (9/4は除く) 【計40日間】	感じてみよう 目のしくみ	はまぎん こども宇宙科学館	1,400	色、立体、錯視の実験を通じて、私たちの目のしくみに迫りました。
31		9/2~10/29の土日祝 【計10日間】	カラフル実験 光のはこ	はまぎん こども宇宙科学館	406	LEDを使って光の三原色の実験をしました。
32		11/3~12/17の土日祝日と 12/23~28の毎日 1/2~8の毎日 【計29日間】	いろんな シャボンまく	はまぎん こども宇宙科学館	1,703	シャボン膜の性質や、シャボン玉が丸くなる理由を紹介しました。
33		1/13~2/25の土日祝日 【16日間】	ならしてみよう 音のひみつ	はまぎん こども宇宙科学館	1,483	音が振動であることを、様々な道具を使って確かめました。
34		3/2~20の土日祝日 【計7日間】	パチッとあそぼう 静電気	はまぎん こども宇宙科学館	417	静電気によって起こる現象を確かめたり、それを利用した遊びを紹介したりしました。
35	WHILL体験	6/10~7/17の土日祝日と 7/22~8/31の毎日 【計23日間】	WHILL試乗体験	はまぎん こども宇宙科学館	396	近距離モビリティ   次世代型電動車椅子「WHILL」に乗り、カーブや段差のあるコースを進む試乗体験をした。
36		11/3~12/3の土日祝日 (11/11,18を除く) 【計10日間】	WHILL試乗体験	はまぎん こども宇宙科学館	194	近距離モビリティ   次世代型電動車椅子「WHILL」に乗り、カーブや段差のあるコースを進む試乗体験をした。
37		1/13~3/20の土日祝日 【計23日間】	WHILL試乗体験	はまぎん こども宇宙科学館	524	近距離モビリティ   次世代型電動車椅子「WHILL」に乗り、カーブや段差のあるコースを進む試乗体験をした。
38	洋光台サイエンスクラブ	4/1	レッツゴー! EV3! [1]先取り入門1日コース	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
39		4/2	レッツゴー! EV3! [1]先取り入門1日コース	科学館インタープリター	6	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
40		4/2	【親子教室】星空イルミネーションを作ろう	科学館ボランティア	8	季節の星座が映る、イルミネーションを工作した。星座の位置や配置についても学んだ。
41		4/2	星空イルミネーションを作ろう	科学館ボランティア	6	季節の星座が映る、イルミネーションを工作した。星座の位置や配置についても学んだ。
42		4/8	ブロックくずしゲームをつくらう -スクラッチとマイクロボットを使って-	科学館ボランティア	6	手のひらに乗るくらい小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
43		4/8	おえかきプログラミング -1	科学館ボランティア	8	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
44		4/8	おえかきプログラミング -2	科学館ボランティア	6	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
45		4/8	レッツゴー! EV3! [1]入門1日コース	科学館インタープリター	10	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
46		4/9	【親子教室】ストームグラスと天気の不思議	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	12	天気と気候について学び、ストームグラスを作成した。

2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
47	洋 光 台 サイ エン ス クラ ブ	4/9	はじめてのサイエンス 浮く？それとも沈む？ AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	9	水に様々な野菜を浮かべて、浮くものと沈むものを観察した。
48		4/9	はじめてのサイエンス 浮く？それとも沈む？ PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	11	水に様々な野菜を浮かべて、浮くものと沈むものを観察した。
49		4/9	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
50		4/15	めざせ植物ジュニアレンジャー(1) 身近な春の植物たち	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	12	自然の中で植物や生き物の観察を行い、自然への理解を深めた。
51		4/15	【親子教室】「花だんご」を作って花を育てよう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	14	植物について学んだあとに親子で土をこねて花の種をつけ、だんごにした。
52		4/15	DNAってなんだろう？	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	11	バナナや鶏のレバーからDNAを取り出す実験を行った。
53		4/15	ボイド（人工生命）でプログラミング体験！ 『生きものの群れ』をシミュレーションする-	科学館ボランティア	8	生きものの群れをイメージしながら、群れのようにボイドを動かすためにパラメータをどのような数字すればよいかを考えてプログラムした。
54		4/15	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
55		4/16	塩のサイエンス ～スーパーボール～ AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	8	塩をよく観察してどのような特徴があるかをあげた後、飽和食塩水の性質を確かめる実験を行い、スーパーボール作りを行った。
56		4/16	塩のサイエンス ～スーパーボール～ PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	10	塩をよく観察してどのような特徴があるかをあげた後、飽和食塩水の性質を確かめる実験を行い、スーパーボール作りを行った。
57		4/16	【親子教室】きみも未来の天文学者！ 天体望遠鏡を作ろう AM	科学館ボランティア	14	天体望遠鏡のキットを製作しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見える天体について学んだ。
58		4/16	【親子教室】きみも未来の天文学者！ 天体望遠鏡を作ろう PM	科学館ボランティア	16	天体望遠鏡のキットを製作しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見える天体について学んだ。
59		4/16	ゲームをつくらう！ -はじめてのスクラッチ-	科学館ボランティア	6	教育用プログラミングソフト「スクラッチ」を用いて簡単なプログラミングを体験した。
60		4/16	ゴーストをやっつけろ！ -スクラッチを使って-	科学館ボランティア	8	教育用プログラミングソフト「スクラッチ」を用いて簡単なプログラミングを体験した。
61		4/16	レッツゴー！サイエンス&テクノロジー！パワー カーAM	科学館インタープリター	17	レゴのキットを使ってモーターカーを作り、力の運動・力学、機械・工学、エネルギー、計測などの実験や、てこや歯車などの原理を楽しく学んだ。
62		4/16	レッツゴー！サイエンス&テクノロジー！パワー カーPM	科学館インタープリター	15	レゴのキットを使ってモーターカーを作り、力の運動・力学、機械・工学、エネルギー、計測などの実験や、てこや歯車などの原理を楽しく学んだ。
63		4/22	体温でも回るソーラー風車を作ろう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	13	工作した風車を体温で温めたり、ライトを当てたりして、熱によって風車が回る様子を観察した。
64		4/22	【親子教室】カメラオプスキュラを作ろう	科学館ボランティア	16	今のカメラの原型となる、カメラオプスキュラを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。
65		4/22	カメラオプスキュラを作ろう	科学館ボランティア	8	今のカメラの原型となる、カメラオプスキュラを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。
66		4/22	金属探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	9	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
67	4/22	金属探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	10	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。	
68	4/22	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	10	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。	
69	4/23	保護色で「動物かくれんぼ」 ミニこいのぼり工作と食べたもの調べ	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	15	会員たちはミニこいのぼりにそれぞれ好きな色を塗り、うまくサンゴ礁や海中に隠していた。最後は食べ物の材料をさかのぼり、調べた内容を発表した。	
70	4/23	ウサギの耳はなぜ長い？ ～動物の自己防衛 ～ AM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	8	捕食者から身を守るための、動物の身体特徴について学習した後、それを踏まえ、想像できる動物を紙で工作した。	

## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
71	洋 光 台 サイ エン ス クラ ブ	4/23	ウサギの耳はなぜ長い? ~動物の自己防衛 ~ PM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	8	捕食者から身を守るための、動物の身体特徴について学習した後、それを踏まえ、想像できる動物を紙で工作した。
72		4/23	レッツゴー！ EV3！ [2]スコアリングゲーム	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
73		4/23	レッツゴー！ EV3！ [2]月面探検	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
74		4/23	光るもの、キラキラするもの実験！ AM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	11	光るものをテーマにラムの光り方と蓄光と蛍光の光り方の違いを実験を通して比べた。
75		4/23	光るもの、キラキラするもの実験！ PM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	11	光るものをテーマにラムの光り方と蓄光と蛍光の光り方の違いを実験を通して比べた。
76		4/29	【親子教室】植物シュアレンジャー活動(1) 温暖化が進むとどうなるか？	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	32	自然の中で植物や生き物の観察を行い、自然への理解を深めた。
77		4/29	敵の弾幕をかくくれ！ -スクラッチとマイクロビットを使って-	科学館ボランティア	5	手のひらに乗るくらい小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
78		4/29	マイクロビット(micro:bit) はじめの一步	科学館ボランティア	8	手のひらに乗るくらい小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
79		4/29	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう AM	科学館ボランティア	10	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
80		4/29	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう PM	科学館ボランティア	7	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
81		4/29	レッツゴー！ EV3！ [1]入門1日コース	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
82		4/30	【親子教室】鉄探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	8	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
83		4/30	【親子教室】鉄探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	9	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
84		4/30	アニメをつくろう！ -はじめてのスクラッチ-	科学館ボランティア	9	教育用プログラミングソフト「スクラッチ」を用いて簡単なプログラミングを体験した。
85		4/30	迷路をクリアしよう！ -スクラッチを使って-	科学館ボランティア	7	教育用プログラミングソフト「スクラッチ」を用いて簡単なプログラミングを体験した。
86		4/30	レッツゴー！ EV3！ [2]月面探検	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
87		4/30	レッツゴー！ EV3！ [2]スコアリングゲーム	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
88		5/3	光のひみつできらきら水中宝箱 AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	15	光の反射と屈折を使った実験を行った。水と塩水の中にガラス玉と消臭ビーズを入れてみて、それぞれの見え方に違いがあるかを観察した。
89		5/3	光のひみつできらきら水中宝箱 PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	10	光の反射と屈折を使った実験を行った。水と塩水の中にガラス玉と消臭ビーズを入れてみて、それぞれの見え方に違いがあるかを観察した。
90		5/4	光のひみつできらきら水中宝箱 AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	12	光の反射と屈折を使った実験を行った。水と塩水の中にガラス玉と消臭ビーズを入れてみて、それぞれの見え方に違いがあるかを観察した。
91		5/4	光のひみつできらきら水中宝箱 PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	11	光の反射と屈折を使った実験を行った。水と塩水の中にガラス玉と消臭ビーズを入れてみて、それぞれの見え方に違いがあるかを観察した。
92		5/4	サバイバル体験～お湯を沸かそう～ AM	科学館ボランティア	7	非常時に自宅にあるようなもの (空き缶と牛乳パック) を用いてお湯を沸かす体験をした。
93		5/4	サバイバル体験～お湯を沸かそう～ PM	科学館ボランティア	8	非常時に自宅にあるようなもの (空き缶と牛乳パック) を用いてお湯を沸かす体験をした。
94		5/6	海藻おしぼを作ろう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	8	色とりどりの海藻を人の姿や顔、シカに見立てて並べたり、きれいな模様を作ったりして楽しんだ。

## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
95	洋 光 台 サイ エン ス ク ラ ブ	5/6	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
96		5/7	【親子教室】みどりのカーテンを作ろう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	10	地球温暖化について説明を聞いた後、親子で協力してゴーヤの種植えを行った。
97		5/7	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう AM	科学館ボランティア	10	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
98		5/7	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう PM	科学館ボランティア	9	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
99		5/7	レッツゴー！EV3！[2]カーレース	科学館インタープリター	10	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
100		5/7	レッツゴー！EV3！[2]惑星ラリー	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
101		5/7	【親子教室】カメラオプスキュアを作ろう	科学館ボランティア	14	今のカメラの原型となる、カメラオプスキュアを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。
102		5/7	カメラオプスキュアを作ろう	科学館ボランティア	10	今のカメラの原型となる、カメラオプスキュアを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。
103		5/13	めざせ植物ジュニアレンジャー(2) 植物の歴史を探そう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	10	自然の中で植物や生き物の観察を行い、自然への理解を深めた。
104		5/13	炭焼き体験教室～かざり炭をつくろう～	科学館ボランティア	3	有機物を蒸し焼きにし、炭を作る体験をした。作った炭は飾りにした。
105		5/13	ボイド（人工生命）でプログラミング体験！ 『生きものの群れ』をシミュレーションする	科学館ボランティア	5	生きものの群れをイメージしながら、群れのようにボイドを動かすためにパラメータをどのような数字すればよいかを考えてプログラムした。
106		5/13	レッツゴー！EV3！[2]スコアリングゲーム	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
107		5/13	レッツゴー！EV3！[2]月面探検	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
108		5/13	【親子教室】ブロックでライオンを作って動かそう ～レゴWeDo～	科学館インタープリター	12	レゴのキットを使ってモデルを作製し、モーターをうごかしたり、音をだしたりするプログラミングに挑戦した。
109		5/14	【親子教室】きみも未来の天文学者！天体望遠鏡を作ろう	科学館ボランティア	10	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見える天体について学んだ。
110		5/14	きみも未来の天文学者！天体望遠鏡を作ろう	科学館ボランティア	7	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見える天体について学んだ。
111		5/14	自動運転にチャレンジ！ -はじめてのスクラッチ-	科学館ボランティア	5	教育用プログラミングソフト「スクラッチ」を用いて簡単なプログラミングを体験した。
112		5/14	プログラミングで攻略！-手品とカードソート-	科学館ボランティア	9	一見難しい数学ゲームを、プログラミングの思考を用いることで簡単に攻略できることを学んだ。
113	5/14	かくされた色をさがせ！ ～ペーパークロマトグラフィー～ AM	阿部 麻里 先生（わくわくキッズ）	14	白いコーヒーフィルターで作った短冊に黒いペンで点を書き、端を水に浸けると何が起るかを観察した。	
114	5/14	かくされた色をさがせ！ ～ペーパークロマトグラフィー～ PM	阿部 麻里 先生（わくわくキッズ）	11	白いコーヒーフィルターで作った短冊に黒いペンで点を書き、端を水に浸けると何が起るかを観察した。	
115	5/14	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。	
116	5/20	【親子教室】ブロックでワニを作って動かそう ～レゴWeDo～	科学館インタープリター	16	レゴのキットを使ってモデルを作製し、モーターをうごかしたり、音をだしたりするプログラミングに挑戦した。	
117	5/20	弾いて鳴らそう♪指ピアノ	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	13	ネジやドライバー、針金などを用いて、指ピアノ作りを行った。	
118	5/20	【親子教室】天球儀を作ろうAM	宇宙教育指導者	16	夜空の動きと地球の動きが分かる天球儀作りを行った。	

2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
119	洋 光 台 サイ エン ス クラ ブ	5/20	【親子教室】天球儀を作ろうPM	宇宙教育指導者	14	夜空の動きと地球の動きが分かる天球儀作りを行った。
120		5/20	海のギャングをやっつける -スクラッチとマイクロボットを使って-	科学館ボランティア	7	手のひらに乗るくらい小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
121		5/20	マイクロボット(micro:bit)はじめの一步	科学館ボランティア	7	手のひらに乗るくらい小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
122		5/20	レッツゴー！EV3！[2]月面探検	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
123		5/20	レッツゴー！EV3！[2]カーレース	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
124		5/20	【親子教室】AMラジオを作ろう	神奈川県電波適正利用推進員協議会	6	電波についての基本をラジオ作りを通して実践的に学んだ。
125		5/20	AMラジオを作ろう	神奈川県電波適正利用推進員協議会	9	電波についての基本をラジオ作りを通して実践的に学んだ。
126		5/20	【親子教室】磯でチャレンジ！はじめての生き物観察	高橋 麻美 先生 (サイエンスコミュニケーター)	18	開始時すぐには自ら生き物を発見できなかったが、次第に目が慣れて生き物を発見し、観察を楽しんでいた。
127		5/21	【親子教室】和泉川・地蔵原の水辺で生き物観察会	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	26	参加者が和泉川の水質を検査し、その後川の生き物をつかまえ、観察をした。
128		5/21	【親子教室】鉄探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	20	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
129		5/21	【親子教室】鉄探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	18	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
130		5/21	花とフィボナッチ ～ 自然の中にかくされた数のひみつ ～ AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	11	生花を実際に触ったり分解したりして、そのなかから数の決まりを探した。
131		5/21	花とフィボナッチ ～ 自然の中にかくされた数のひみつ ～ PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	13	生花を実際に触ったり分解したりして、そのなかから数の決まりを探した。
132		5/21	レッツゴー！サイエンス&テクノロジー！ ランドヨットAM	科学館インタープリター	15	レゴのキットを使ってランドヨットを作り、力の運動・力学、機械・工学、エネルギー、計測などの実験や、てこや歯車などの原理を楽しく学んだ。
133		5/21	レッツゴー！サイエンス&テクノロジー！ ランドヨットPM	科学館インタープリター	11	レゴのキットを使ってランドヨットを作り、力の運動・力学、機械・工学、エネルギー、計測などの実験や、てこや歯車などの原理を楽しく学んだ。
134		5/21	【親子教室】磯でチャレンジ！はじめての生き物観察	高橋 麻美 先生 (サイエンスコミュニケーター)	18	開始時すぐには自ら生き物を発見できなかったが、次第に目が慣れて生き物を発見し、観察を楽しんでいた。
135		5/27	【親子教室】植物ジュニアレンジャー活動(2) 外来種は ほんとにわるい？	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	24	自然の中で植物や生き物の観察を行い、自然への理解を深めた。
136		5/27	【親子教室】Myスタープロジェクターを作ろう	科学館ボランティア	2	季節の星座を投影できる、スタープロジェクターを作り投影し、季節の星座についても学んだ。
137		5/27	おえかきプログラミング -1	科学館ボランティア	7	「ビスクット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
138		5/27	おえかきプログラミング -2	科学館ボランティア	7	「ビスクット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
139	5/27	おえかきプログラミングでゲームを作ろう	科学館ボランティア	7	「ビスクット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。	
140	5/27	金属探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	8	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。	
141	5/27	金属探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	8	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。	
142	5/27	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	5	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。	

## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
143		5/28	水の電気分解実験と燃料電池	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	11	講師によるシャボン玉を使った元素の重さ比べの実演や、水の電気分解によって酸素と水素に分ける実験を行った。
144		5/28	ゲームをつくらう！ -はじめてのスクラッチ-	科学館ボランティア	7	教育用プログラミングソフト「スクラッチ」を用いて簡単なプログラミングを体験した。
145		5/28	プログラミングで攻略！ -三山くずしと2進法-	科学館ボランティア	6	一見難しい数学ゲームを、プログラミングの思考を用いることで簡単に攻略できることを学んだ。
146		5/28	カラーアナライザー AM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	12	光源の色によって照らされた物の色が何色か分からなくなってしまったり、他の色と同じ色に見えてしまったりすることを目の当たりにした。
147		5/28	カラーアナライザー PM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	11	光源の色によって照らされた物の色が何色か分からなくなってしまったり、他の色と同じ色に見えてしまったりすることを目の当たりにした。
148		5/28	レッツゴー！EV3！[2]スコアリングゲーム	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
149		5/28	レッツゴー！EV3！[2]惑星ラリー	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
150		5/28	【親子教室】ブロックでモンキーを作って動かそう ～レゴWeDo～	科学館インタープリター	14	レゴのキットを使ってモデルを複製し、モーターをうごかしたり、音をだしたりするプログラミングに挑戦した。
151		6/3	金属探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	8	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
152		6/3	金属探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	6	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
153	洋 光 台 サイ エ ンス クラ ブ	6/3	レッツゴー！EV3！[2]ロボット相撲	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
154		6/3	レッツゴー！EV3！[2]スコアリングゲーム	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
155		6/4	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう AM	科学館ボランティア	8	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
156		6/4	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう PM	科学館ボランティア	8	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
157		6/4	レッツゴー！EV3！[2]惑星ラリー	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
158		6/4	レッツゴー！EV3！[2]月面探検	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
159		6/4	虹色シャボンの研究～吹かないシャボン玉～AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	13	虹がどうして7色なのかという話から、太陽光などの白い光は色々な光が混ざっていることを学んだ。
160		6/4	虹色シャボンの研究～吹かないシャボン玉～PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	11	虹がどうして7色なのかという話から、太陽光などの白い光は色々な光が混ざっていることを学んだ。
161		6/10	めざせ植物ジュニアレンジャー(3) 自然のつながり(生態系)とは?	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	13	自然の中で植物や生き物の観察を行い、自然への理解を深めた。
162		6/10	米作りチャレンジ！(1) 稲のことを知り、田植えしよう！	石橋 孝重 先生(科学館学術顧問)	10	科学館前庭にて田植えを行い、その収穫と、稲を用いた工作を行った。
163	6/10	光の混合器を作ろうAM	宇宙教育指導者	7	ブレッドボードに抵抗やLEDライトなどをつけ、光の三原色の光を混ぜて色を変化させることのできる光の混合器を工作した。	
164	6/10	光の混合器を作ろうPM	宇宙教育指導者	7	ブレッドボードに抵抗やLEDライトなどをつけ、光の三原色の光を混ぜて色を変化させることのできる光の混合器を工作した。	
165	6/10	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。	
166	6/11	【親子教室】手作り顕微鏡で いろいろな細胞を見てみよう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	16	小さなビー玉を使った顕微鏡を作製した。その後は花粉などを観察した。	

## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
167	洋 光 台 サイ エン ス クラ ブ	6/11	【親子教室】ブロックでウサギを作って動かそう ～レゴWeDo2.0～	科学館インタープリター	10	レゴのキットを使ってモデルを作製し、モーターをうごかしたり、音をだしたりするプログラミングに挑戦した。
168		6/11	レッツゴー！EV3！[2]カーレース	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
169		6/11	レッツゴー！EV3！[2]ロボット相撲	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
170		6/11	アニメをつくろう！-はじめてのスクラッチ-	科学館ボランティア	5	教育用プログラミングソフト「スクラッチ」を用いて簡単なプログラミングを体験した。
171		6/11	プログラミングで攻略！-ハノイの塔-	科学館ボランティア	5	一見難しい数学ゲームを、プログラミングの思考を用いることで簡単に攻略できることを学んだ。
172		6/11	ダイス大好き！遊んでつってサイコロタイム AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	11	2個のサイコロの和を使ったゲームを通じて出やすい値と出にくい値があることを体感した。
173		6/11	ダイス大好き！遊んでつってサイコロタイム PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	11	2個のサイコロの和と差を使ったゲームを通じて出やすい値と出にくい値があることを体感した。
174		6/17	なぜ目は2つもあるの？ ジオラマ（立体模型）を作って確かめよう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	9	身体や3Dめがねを使って動物の視覚についてノートにまとめ、周りの参加者との違いを見比べたりもした。
175		6/17	ふしぎな噴水 ヘロンの噴水を作ろう	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	11	ヘロンの噴水と呼ばれる簡易的な仕組みの噴水を、ペットボトルを用いて作成した。
176		6/17	【親子教室】鉄探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	16	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
177		6/17	【親子教室】鉄探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	18	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
178		6/17	科学マジックを楽しもう！ AM	北野 貴久 先生(彩星工科高等学校)	28	科学のしぐみを用いたマジックショーを楽しんだのち、工作を行った。
179		6/17	科学マジックを楽しもう！ PM	北野 貴久 先生(彩星工科高等学校)	29	科学のしぐみを用いたマジックショーを楽しんだのち、工作を行った。
180		6/17	ジャンピングゲームをつくろう	科学館ボランティア	6	手のひらに乗るくらい小さなコンピュータ、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
181		6/17	おえかきプログラミング	科学館ボランティア	7	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
182		6/17	おえかきプログラミングでゲームを作ろう	科学館ボランティア	6	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
183		6/17	レッツゴー！EV3！[2]惑星ラリー	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
184		6/17	レッツゴー！EV3！[2]月面探検	科学館インタープリター	6	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
185		6/18	【親子教室】きみも未来の天文学者！ 天体望遠鏡を作ろう AM	科学館ボランティア	14	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見える天体について学んだ。
186		6/18	【親子教室】きみも未来の天文学者！ 天体望遠鏡を作ろう PM	科学館ボランティア	6	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見える天体について学んだ。
187	6/18	【親子教室】カメラオプスキュラを作ろう	科学館ボランティア	10	今のカメラの原型となる、カメラオプスキュラを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。	
188	6/18	カメラオプスキュラを作ろう	科学館ボランティア	8	今のカメラの原型となる、カメラオプスキュラを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。	
189	6/18	レッツゴー！サイエンス&テクノロジー！ フィッシングAM	科学館インタープリター	15	レゴのキットを使って釣り竿を作り、力の運動・力学、機械・工学、エネルギー、計測などの実験や、てこや歯車などの原理を楽しく学んだ。	
190	6/18	レッツゴー！サイエンス&テクノロジー！ フィッシングPM	科学館インタープリター	12	レゴのキットを使って釣り竿を作り、力の運動・力学、機械・工学、エネルギー、計測などの実験や、てこや歯車などの原理を楽しく学んだ。	

## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
191	洋 光 台 サイ エ ンス クラ ブ	6/18	そっくり指を作ってみよう。レプリカについて AM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	12	食品サンプルの材料や歴史について学びながら、シリコンポンドや樹脂の材料を使って指のレプリカを作った。
192		6/18	そっくり指を作ってみよう。レプリカについて PM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	12	食品サンプルの材料や歴史について学びながら、シリコンポンドや樹脂の材料を使って指のレプリカを作った。
193		6/18	シュワシュワカラフルボールのヒミツを探せ！ AM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	13	重曹とクエン酸を使ったバスボム作りを行った。
194		6/18	シュワシュワカラフルボールのヒミツを探せ！ PM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	10	重曹とクエン酸を使ったバスボム作りを行った。
195		6/24	【親子教室】植物ジュニアレンジャー活動(3) 海岸植物の工夫は？	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	18	自然の中で植物や生き物の観察を行い、自然への理解を深めた。
196		6/24	マイクロビット(micro:bit)はじめの一步	科学館ボランティア	8	手のひらに乗るくらい小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
197		6/24	モーターを回そう-マイクロビットを使って-	科学館ボランティア	2	手のひらに乗るくらい小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
198		6/24	レッツゴー！EV3！[2]スコアリングゲーム	科学館インタープリター	6	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
199		6/24	レッツゴー！EV3！[2]カーレース	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
200		6/24	ルビィのぼうけん ～はじめてのプログラミング～ AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	12	コンピュータを使わずに、劇や絵、ダンスを通して実際にプログラミングをする際の思考法を学んだ。
201		6/24	ルビィのぼうけん ～はじめてのプログラミング～ PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	6	コンピュータを使わずに、劇や絵、ダンスを通して実際にプログラミングをする際の思考法を学んだ。
202		6/25	【親子教室】光のふしぎ「万華鏡を作ろう」	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	12	2枚の偏光板を通して身の回りのものを観察し、体験的に偏光の仕組みを学習した。
203		6/25	【親子教室】ブロックで飛行機を作って動かそう～レゴWeDo～	科学館インタープリター	14	レゴのキットを使ってモデルを作製し、モーターをうごかしたり、音をだしたりするプログラミングに挑戦した。
204		6/25	【親子教室】My星座早見盤を作ろう	科学館ボランティア	12	当館オリジナルの星図を用いて、恒星の色や季節の星の並びについて学びながら、星座早見盤を工作した。
205		6/25	My星座早見盤を作ろう	科学館ボランティア	5	当館オリジナルの星図を用いて、恒星の色や季節の星の並びについて学びながら、星座早見盤を工作した。
206		6/25	自動運転にチャレンジ！-はじめてのスクラッチ-	科学館ボランティア	8	教育用プログラミングソフト「スクラッチ」を用いて簡単なプログラミングを体験した。
207		6/25	ボイド（人工生命）でプロセスング体験！ -『生きものの群れ』をシミュレーションする-	科学館ボランティア	4	生きものの群れをイメージしながら、群れのようにボイドを動かすためにパラメータをどのような数字すればよいかを考えてプログラムした。
208		6/25	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	10	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
209		7/1	【親子教室】みんなの周りの放射線を測ってみよう。環境と放射線	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	16	ラジウムボールやランタンマンテルをシャボン玉に近づけ、微弱な放射線によりシャボン玉が割れる様子を楽しんでいた。
210		7/1	金属探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	10	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
211		7/1	金属探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	10	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
212		7/1	レッツゴー！EV3！[2]惑星ラリー	科学館インタープリター	5	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
213		7/1	レッツゴー！EV3！[2]宝島	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
214		7/2	トンボのヤジロペーと小鳥だるまを作ってバランス実験	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	12	体を使って歩く動作の重心の移動を確かめた後、小鳥だるまのヤジロペーの工作をした。



## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
215	洋 光 台 サイ エ ンス クラ ブ	7/2	【親子教室】カメラオブスキュラを作ろう	科学館ボランティア	12	今のカメラの原型となる、カメラオブスキュラを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。
216		7/2	カメラオブスキュラを作ろう	科学館ボランティア	3	今のカメラの原型となる、カメラオブスキュラを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。
217		7/2	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
218		7/2	科学の力で、水上で踊るアート AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	9	水の上に絵を浮かべる方法を使って会員たちは自分たちの好きな絵を描いた。
219		7/2	科学の力で、水上で踊るアート PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	9	水の上に絵を浮かべる方法を使って会員たちは自分たちの好きな絵を描いた。
220		7/2	宇宙の学校 第1回スクーリング 「開校式」「フィルムケースロケット」AM	科学館インタープリター	18	4回シリーズの教室の第1回目。開校式を行い、「宇宙の学校」の概要説明やオリエンテーションのほか、フィルムケースロケットの工作を行った。
221		7/2	宇宙の学校 第1回スクーリング 「開校式」「フィルムケースロケット」PM	科学館インタープリター	18	4回シリーズの教室の第1回目。開校式を行い、「宇宙の学校」の概要説明やオリエンテーションのほか、フィルムケースロケットの工作を行った。
222		7/2	【親子教室】朝比奈切通の歴史と地質ハイキング	齋藤 和男 先生 (はまぎん ども宇宙科学館 学術顧問)	18	ハイキングコースの途中にある地層や鎌倉の歴史を勉強した。
223		7/8	めざせ植物ジュニアレンジャー(4) 競争する植物	NPO法人 神奈川環境学習リーダー会	14	自然の中で植物や生き物の観察を行い、自然への理解を深めた。
224		7/8	レッツゴー！EV3！[2]月面探検	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
225		7/8	レッツゴー！EV3！[2]スコアリングゲーム	科学館インタープリター	6	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
226		7/8	混ぜるだけで固まる！？フルーチェの謎をさくろう！AM	田村 真理子 先生 (科学コミュニケーター)	10	フルーチェに様々な溶液を混ぜて、なぜフルーチェは固まるのかを調べる実験を行った。
227		7/8	混ぜるだけで固まる！？フルーチェの謎をさくろう！PM	田村 真理子 先生 (科学コミュニケーター)	10	フルーチェに様々な溶液を混ぜて、なぜフルーチェは固まるのかを調べる実験を行った。
228		7/9	化学の不思議「つかめる水」を作ろう	NPO法人 神奈川環境学習リーダー会	14	身のまわりにある水の場所について考えるクイズに答え、その後は「つかめる水」作りに挑戦した。
229		7/9	レッツゴー！EV3！[2]カーレース	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
230		7/9	レッツゴー！EV3！[2]ロボット相撲	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
231		7/9	【親子教室】ブロックでワニを作って動かそう～レゴWeDo～	科学館インタープリター	6	レゴのキットを使ってモデルを作製し、モーターをうごかしたり、音をだしたりするプログラミングに挑戦した。
232		7/15	藍の生葉染め オリジナルコースターを作ろう	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	8	藍を用いて染物をし、コースター作りを行った。
233		7/15	夜空に星と花火を描こう -スクラッチとマイクロビットを使って-	科学館ボランティア	6	手のひらに乗るくらい小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
234		7/15	モーターを回そう-マイクロビットを使って-	科学館ボランティア	7	手のひらに乗るくらい小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
235		7/15	炭焼き体験教室～かざり炭をつくらう～ -1	科学館ボランティア	5	有機物を蒸し焼きにし、炭を作る体験をした。作った炭は飾りにした。
236		7/15	炭焼き体験教室～かざり炭をつくらう～ -2	科学館ボランティア	7	有機物を蒸し焼きにし、炭を作る体験をした。作った炭は飾りにした。
237		7/15	炭焼き体験教室～かざり炭をつくらう～ -3	科学館ボランティア	4	有機物を蒸し焼きにし、炭を作る体験をした。作った炭は飾りにした。
238		7/15	炭焼き体験教室～かざり炭をつくらう～ -4	科学館ボランティア	4	有機物を蒸し焼きにし、炭を作る体験をした。作った炭は飾りにした。

## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
239	洋 光 台 サイ エ ンス クラ ブ	7/15	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	10	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
240		7/15	【親子教室】ブロックで飛行機を作って動かそう～レゴWeDo～	科学館インタープリター	16	レゴのキットを使ってモデルを作製し、モーターをうごかしたり、音をだしたりするプログラミングに挑戦した。
241		7/16	楽しい科学あそび！ 人工いくら実験と食品サンプル「いくら丼」作り AM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	13	アルギン酸と塩化カルシウムを使って、人工いくらを作成した。
242		7/16	楽しい科学あそび！ 人工いくら実験と食品サンプル「いくら丼」作り PM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	10	アルギン酸と塩化カルシウムを使って、人工いくらを作成した。
243		7/16	算数×アート！？宝ものDEアート AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	10	ボタン、ビーズ、キャップ、バスタを見比べて、それぞれがどんな特徴を持っているかを見つけ出し、言葉にしていた。
244		7/16	算数×アート！？宝ものDEアート PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	11	ボタン、ビーズ、キャップ、バスタを見比べて、それぞれがどんな特徴を持っているかを見つけ出し、言葉にしていた。
245		7/16	レッツゴー！EV3！[2]宝島	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
246		7/16	レッツゴー！EV3！[2]カーレース	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
247		7/17	ボトルの中の海～液体の探検～ AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	9	色や粘度、透明度など異なる特徴をもつ液体が入ったボトルを観察、比較、分類した。
248		7/17	ボトルの中の海～液体の探検～ PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	5	色や粘度、透明度など異なる特徴をもつ液体が入ったボトルを観察、比較、分類した。
249		7/17	レッツゴー！EV3！[2]ロボット相撲	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
250		7/17	レッツゴー！EV3！[2]惑星ラリー	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
251		7/17	【親子教室】ブロックでヨットを作って動かそう～レゴWeDo～	科学館インタープリター	14	レゴのキットを使ってモデルを作製し、モーターをうごかしたり、音をだしたりするプログラミングに挑戦した。
252		7/22	ボトルの中はどんな動き？～手作りおもちゃを作ろう～ AM	科学館インタープリター	11	ボトルに洗濯のりと色水、ビーズなどを入れ、中の飾りがゆらゆらと動く様子を観察できるものを工作した。
253		7/22	ボトルの中はどんな動き？～手作りおもちゃを作ろう～ PM	科学館インタープリター	8	ボトルに洗濯のりと色水、ビーズなどを入れ、中の飾りがゆらゆらと動く様子を観察できるものを工作した。
254		7/23	【親子教室】鉄探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	18	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
255		7/23	【親子教室】鉄探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	18	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
256		7/23	【親子教室】宇宙を作ろうAM	和田 直樹 先生(宇宙教育指導者)	14	密封できるバックと、シリンジを用いて、真空装置作りを行った。
257		7/23	【親子教室】宇宙を作ろうPM	和田 直樹 先生(宇宙教育指導者)	16	密封できるバックと、シリンジを用いて、真空装置作りを行った。
258		7/23	【親子教室】和泉川・地蔵原の水辺で生き物観察会	NPO法人 神奈川環境境学習リーダー会	32	参加者が和泉川の水質を検査し、その後川の生き物をつかまえ、観察をした。
259		7/24	しゅわしゅわ☆あわあわ実験 バスボムを作ってみよう AM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	15	重曹とクエン酸を使ったバスボム作りを行った。
260		7/24	しゅわしゅわ☆あわあわ実験 バスボムを作ってみよう PM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	15	重曹とクエン酸を使ったバスボム作りを行った。
261		7/24	【親子教室】現地で！ わくわく研究所見学ツアー！情報通信研究機構	情報通信研究機構	14	情報通信研究機構に赴き、施設内の紹介をしてもらった。
262		7/25	自分で作る！紫キャベツのカラフル実験 AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	12	紫キャベツの煮汁を用いて謎の透明な液体4種類を見分ける実験を行った。

## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
263	洋 光 台 サイ エン ス ク ラ ブ	7/25	自分で作る！紫キャベツのカラフル実験 PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	16	紫キャベツの煮汁を用いて謎の透明な液体4種類を見分ける実験を行った。
264		7/25	無限回転コマを作ろう AM	科学館ボランティア	8	磁石や電気回路の基礎、リニアモーターの技術を学びながら、回転し続けるコマを作成し、完成したコマにオリジナルの模様を書いた紙をのせ、回転した時の見え方の変化を楽しんだ。
265		7/25	無限回転コマを作ろう PM	科学館ボランティア	9	磁石や電気回路の基礎、リニアモーターの技術を学びながら、回転し続けるコマを作成し、完成したコマにオリジナルの模様を書いた紙をのせ、回転した時の見え方の変化を楽しんだ。
266		7/26	【親子教室】きみも未来の天文学者！天体望遠鏡を作ろう	科学館ボランティア	16	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見る天体について学んだ。
267		7/26	きみも未来の天文学者！天体望遠鏡を作ろう	科学館ボランティア	7	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見る天体について学んだ。
268		7/26	自分で作る！紫キャベツのカラフル実験 AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	13	紫キャベツの煮汁を用いて謎の透明な液体4種類を見分ける実験を行った。
269		7/26	自分で作る！紫キャベツのカラフル実験 PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	12	紫キャベツの煮汁を用いて謎の透明な液体4種類を見分ける実験を行った。
270		7/26	【親子教室】ウニらんたんを作ろう！～あなたも今日からウニ博士！？～-1	小淵 友美 先生 (NPO/バラギ 海と自然の教室)	12	海の生態系について学び、ウニの殻を使ってランタン作りを行った。
271		7/26	【親子教室】ウニらんたんを作ろう！～あなたも今日からウニ博士！？～-2	小淵 友美 先生 (NPO/バラギ 海と自然の教室)	20	海の生態系について学び、ウニの殻を使ってランタン作りを行った。
272		7/26	ウニらんたんを作ろう！～あなたも今日からウニ博士！？～-3	小淵 友美 先生 (NPO/バラギ 海と自然の教室)	6	海の生態系について学び、ウニの殻を使ってランタン作りを行った。
273		7/27	にじ色の涙を作ろう	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	13	水性ペンの色を紙に水を吸わせて分ける実験のあと、人工イクラのような水玉をつかった。
274		7/28	植物を観察してみよう！ AM	サカタのタネ	15	へちまと朝顔の種まきと苗の観察を通して、植物の成長していく過程に想いを馳せていた。
275		7/28	植物を観察してみよう！ PM	サカタのタネ	5	へちまと朝顔の種まきと苗の観察を通して、植物の成長していく過程に想いを馳せていた。
276		7/29	りんごキャッチゲームをつくろう -スラッシュとマイクロビットを使って-	科学館ボランティア	8	手のひらに乗るくらい小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
277		7/29	おえかきプログラミング	科学館ボランティア	7	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
278		7/29	おえかきプログラミングでゲームを作ろう	科学館ボランティア	5	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
279		7/30	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう AM	科学館ボランティア	8	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
280		7/30	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう PM	科学館ボランティア	9	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
281		7/30	さがせ！ちりめんモンスター AM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	12	ちりめんじゃこの中に紛れ込んでいるシラス以外の生物を探した。
282		7/30	さがせ！ちりめんモンスター PM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	13	ちりめんじゃこの中に紛れ込んでいるシラス以外の生物を探した。
283		7/31	オーロラウェーブを作ろう AM	科学館ボランティア	11	振り子について学び振り子の周期の実験を行った後に、振り子がきれいな波形に振れる「オーロラウェーブ」を工作した。
284		7/31	オーロラウェーブを作ろう PM	科学館ボランティア	13	振り子について学び振り子の周期の実験を行った後に、振り子がきれいな波形に振れる「オーロラウェーブ」を工作した。
285		8/1	どれが多い？ビタミンCを調べよう AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	13	ビタミンCを測定する青い溶液であるインドフェノール溶液がビタミンCによって無色になる様子を見て驚きの声をあげていた。
286		8/1	どれが多い？ビタミンCを調べよう PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	14	ビタミンCを測定する青い溶液であるインドフェノール溶液がビタミンCによって無色になる様子を見て驚きの声をあげていた。

2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
287	洋 光 台 サイ エン ス ク ラ ブ	8/1	観覧車を作りオルゴールを鳴らそう AM	科学館ボランティア	9	回すと磁石の力で電流が流れ、オルゴールが鳴る観覧車を工作した。
288		8/1	観覧車を作りオルゴールを鳴らそう PM	科学館ボランティア	9	回すと磁石の力で電流が流れ、オルゴールが鳴る観覧車を工作した。
289		8/2	どれが多い？ビタミンCを調べよう AM	阿部 麻里 先生（わくわくキッズ）	12	ビタミンCを測定する青い溶液であるインドフェノール溶液がビタミンCによって無色になる様子を見て驚きの声をあげていた。
290		8/2	どれが多い？ビタミンCを調べよう PM	阿部 麻里 先生（わくわくキッズ）	9	ビタミンCを測定する青い溶液であるインドフェノール溶液がビタミンCによって無色になる様子を見て驚きの声をあげていた。
291		8/2	【親子教室】きみも未来の天文学者！天体望遠鏡を作る	科学館ボランティア	16	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見える天体について学んだ。
292		8/2	きみも未来の天文学者！天体望遠鏡を作る	科学館ボランティア	7	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見える天体について学んだ。
293		8/3	金属探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	8	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
294		8/3	金属探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	9	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
295		8/3	マイクロビット(micro:bit)はじめての一步	科学館ボランティア	9	手のひらに乗るくらい小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
296		8/3	おえかきプログラミング	科学館ボランティア	7	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
297		8/3	おえかきプログラミングでゲームを作ろう	科学館ボランティア	5	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
298		8/3	【親子教室】ブロックでイルカを作って動かそう～レゴWeDo2.0～	科学館インタープリター	10	レゴのキットを使ってモデルを作製し、モーターをうごかしたり、音をだしたりするプログラミングに挑戦した。
299		8/4	金属探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	10	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
300		8/4	金属探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	8	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
301		8/4	お笑い算数×アート～タカタ先生とT3パズルをしきつめて、算数をアートしよう！ AM	タカタ先生（数学教師芸人）	28	数学教師芸人のタカタ先生を講師にお招きし、T3パズルを使ってしきつめを体験する教室を実施した。
302		8/4	お笑い算数×アート～タカタ先生とT3パズルをしきつめて、算数をアートしよう！ PM	タカタ先生（数学教師芸人）	28	数学教師芸人のタカタ先生を講師にお招きし、T3パズルを使ってしきつめを体験する教室を実施した。
303		8/5	マジックボトル！～光の謎を追って～ AM	阿部 麻里 先生（わくわくキッズ）	13	光の反射と屈折を使った実験を行った。会員たちは水と塩水の中にガラス玉と消臭ビーズを入れてみて、それぞれの見え方に違いがあるかを観察した。
304		8/5	マジックボトル！～光の謎を追って～ PM	阿部 麻里 先生（わくわくキッズ）	10	光の反射と屈折を使った実験を行った。会員たちは水と塩水の中にガラス玉と消臭ビーズを入れてみて、それぞれの見え方に違いがあるかを観察した。
305		8/5	火星たんけん物語をつくろう！～真空とアート編～ AM	新井 真由美先生（日本火星協会理事）	6	はじめに複数の有名な絵画を鑑賞し自分の思いや考えを表現した後、本番では火星での生活や体験を想像し思いや考えを共有した。
306		8/5	火星たんけん物語をつくろう！～真空とアート編～ PM	新井 真由美先生（日本火星協会理事）	6	はじめに複数の有名な絵画を鑑賞し自分の思いや考えを表現した後、本番では火星での生活や体験を想像し思いや考えを共有した。
307	8/6	マジックボトル！～光の謎を追って～ AM	城之内 悦子 先生（わくわくキッズ）	14	光の反射と屈折を使った実験を行った。会員たちは水と塩水の中にガラス玉と消臭ビーズを入れてみて、それぞれの見え方に違いがあるかを観察した。	
308	8/6	マジックボトル！～光の謎を追って～ PM	城之内 悦子 先生（わくわくキッズ）	14	光の反射と屈折を使った実験を行った。会員たちは水と塩水の中にガラス玉と消臭ビーズを入れてみて、それぞれの見え方に違いがあるかを観察した。	
309	8/6	【親子教室】メガホンを分解してなかを見てみよう	科学館ボランティア	8	古くなったメガホンを分解して、どんなパーツで構成されているかを確認し、再度組み立てられるかという事に挑戦した。	
310	8/7	空気ではばせストロークケット！ AM	科学館インタープリター	6	空気の重さや力について実験で確かめた後、ストロークケットを作った。	

## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
311	洋 光 台 サイ エ ンス クラ ブ	8/7	空気てとばせストロークット！ PM	科学館インタープリター	4	空気の重さや力について実験で確かめた後、ストロークットを作った。
312		8/7	【親子教室】偏光板スタンドグラスを作ろう AM	科学館インタープリター	16	偏光板とゼロハンテブを用いて、色や明るさが変化する飾りを工作した。
313		8/7	偏光板スタンドグラスを作ろう PM	科学館インタープリター	9	偏光板とゼロハンテブを用いて、色や明るさが変化する飾りを工作した。
314		8/7	ペットボトルで水ロケットを作って飛ばそう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	19	ペットボトルロケットを作り、校庭で打ち上げ実験を行った。
315		8/8	オーロラウェーブを作ろう AM	科学館ボランティア	12	振り子について学び振り子の周期の実験を行った後に、振り子がきれいな波形に振れる「オーロラウェーブ」を工作した。
316		8/8	オーロラウェーブを作ろう PM	科学館ボランティア	12	振り子について学び振り子の周期の実験を行った後に、振り子がきれいな波形に振れる「オーロラウェーブ」を工作した。
317		8/9	【親子教室】きみも未来の天文学者！天体望遠鏡を作ろう	科学館ボランティア	16	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見える天体について学んだ。
318		8/9	きみも未来の天文学者！天体望遠鏡を作ろう	科学館ボランティア	8	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見える天体について学んだ。
319		8/9	ぶるぶる石けんを作ろう	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	16	グリセリンやタマリンドガムといった馴染みのない物を使い石けんを作り、石けんの働きや手洗いの重要性について実験を通して学んだ。
320		8/10	レインレインスティック ～雨のような音が出る楽器を作ろう～ AM	科学館インタープリター	7	賞状ケースにらせん状につまようじを打ち込んだ後、ビーズを投入し、上下に傾けると雨が降っているときのような音の出る楽器を工作した。
321		8/10	レインレインスティック ～雨のような音が出る楽器を作ろう～ PM	科学館インタープリター	10	賞状ケースにらせん状につまようじを打ち込んだ後、ビーズを投入し、上下に傾けると雨が降っているときのような音の出る楽器を工作した。
322		8/11	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう AM	科学館ボランティア	10	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
323		8/11	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう PM	科学館ボランティア	10	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
324		8/11	砂の中からキラキラ鉱物を見つけよう AM	齋藤 千尋 先生 (東京都公立小学校教員)	15	火山灰から水で鉱物を洗い出すところから始め、プレパラートを作製して実体顕微鏡で観察した。
325		8/11	砂の中からキラキラ鉱物を見つけよう PM	齋藤 千尋 先生 (東京都公立小学校教員)	16	火山灰から水で鉱物を洗い出すところから始め、プレパラートを作製して実体顕微鏡で観察した。
326		8/12	【親子教室】星空イルミネーションを作ろう	科学館ボランティア	8	季節の星座が映る、イルミネーションを工作した。星座の位置や配置についても学んだ。
327		8/12	星空イルミネーションを作ろう	科学館ボランティア	12	季節の星座が映る、イルミネーションを工作した。星座の位置や配置についても学んだ。
328		8/12	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう AM	科学館ボランティア	9	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
329		8/12	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう PM	科学館ボランティア	10	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
330		8/13	【親子教室】きみも未来の天文学者！天体望遠鏡を作ろう	科学館ボランティア	16	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見える天体について学んだ。
331		8/13	きみも未来の天文学者！天体望遠鏡を作ろう	科学館ボランティア	8	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見える天体について学んだ。
332		8/13	海のウインドチャイムづくり AM	科学館インタープリター	14	ウコのトゲヤヒド、貝殻を使ってゆれるとききれいな音の鳴るウインドチャイムを作った。
333		8/13	海のウインドチャイムづくり PM	科学館インタープリター	10	ウコのトゲヤヒド、貝殻を使ってゆれるとききれいな音の鳴るウインドチャイムを作った。
334		8/14	森のクラフト作りを楽しもう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	15	地球上の進化の過程や環境についてのお話を聞いた後、森にある木や木の実、種などを使って森にいる生き物の工作をした。

## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
335	洋 光 台 サ イ エ ン ス ク ラ ブ	8/14	静電気で毛を生やす!? ふわふわフィギュア作り AM	科学館インタープリター	12	ガラスアブリケーターという、模型やジオラマ制作で用いられている道具を使い、静電気の力を利用してフィギュアに毛の素材を貼り付けていった。
336		8/14	静電気で毛を生やす!? ふわふわフィギュア作り PM	科学館インタープリター	10	ガラスアブリケーターという、模型やジオラマ制作で用いられている道具を使い、静電気の力を利用してフィギュアに毛の素材を貼り付けていった。
337		8/15	【親子教室】ホバークラフトを作って走らせてみよう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	18	厚紙で空力翼を工作し、何m走るが実験した後、ペットボトルで空気砲を工作したり、ダンボールの空気砲で遊んだりした。
338		8/15	オーロラウェーブを作ろう AM	科学館ボランティア	12	振り子について学び振り子の周期の実験を行った後に、振り子がきれいな波形に振れる「オーロラウェーブ」を工作した。
339		8/15	オーロラウェーブを作ろう PM	科学館ボランティア	14	振り子について学び振り子の周期の実験を行った後に、振り子がきれいな波形に振れる「オーロラウェーブ」を工作した。
340		8/17	【親子教室】レッグー！サイエンス&テクノロジー！輸送トラック	科学館インタープリター	18	レゴのキットを使ってトラックを作り、力の運動・力学、機械・工学、エネルギー、計測などの実験や、てこや歯車などの原理を楽しく学んだ。
341		8/17	UVチェック宇宙キーホルダー -1	科学館インタープリター	12	紫外線が当たると色が変わるビーズと、紫外線で固まるレジンをういて、キーホルダー作りを行った。
342		8/17	UVチェック宇宙キーホルダー -2	科学館インタープリター	12	紫外線が当たると色が変わるビーズと、紫外線で固まるレジンをういて、キーホルダー作りを行った。
343		8/17	UVチェック宇宙キーホルダー -3	科学館インタープリター	11	紫外線が当たると色が変わるビーズと、紫外線で固まるレジンをういて、キーホルダー作りを行った。
344		8/17	1日プレイパークに参加しよう	洋光台連合自治町内会	25	竹筒を用いて水鉄砲を工作した後、水鉄砲大会を行った。
345		8/18	【親子教室】鉄探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	18	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
346		8/18	【親子教室】鉄探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	20	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
347		8/18	【親子教室】プラスチックで工作！スーパーボールを作ろう！	科学館インタープリター	14	温まると柔らかくなる熱可塑性プラスチックを用いて、スーパーボール作りを行った。
348		8/18	プラスチックで工作！スーパーボールを作ろう！	科学館インタープリター	11	温まると柔らかくなる熱可塑性プラスチックを用いて、スーパーボール作りを行った。
349		8/19	【親子教室】鉄探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	18	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
350		8/19	【親子教室】鉄探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	18	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
351		8/19	理科先生の夏休み自由研究お助け隊！ AM	横浜市小学校理科研究会	11	結晶の溶け方、偏光板を使った工作、化石発掘の3つの授業を行った。
352		8/19	理科先生の夏休み自由研究お助け隊！ PM	横浜市小学校理科研究会	16	結晶の溶け方、偏光板を使った工作、化石発掘の3つの授業を行った。
353		8/20	【親子教室】My星座早見盤を作ろう	科学館ボランティア	12	当館オリジナルの星図を用いて、恒星の色や季節の星の並びについて学びながら、星座早見盤を工作した。
354		8/20	My星座早見盤を作ろう	科学館ボランティア	8	当館オリジナルの星図を用いて、恒星の色や季節の星の並びについて学びながら、星座早見盤を工作した。
355	8/20	【親子教室】カラフルボックスを作ろう！	科学館インタープリター	12	分光シートを用いて虹色が見えるボックス作りを行った。	
356	8/20	カラフルボックスを作ろう！	科学館インタープリター	6	分光シートを用いて虹色が見えるボックス作りを行った。	
357	8/21	【親子教室】カメラオブスキュラを作ろう	科学館ボランティア	14	今のカメラの原型となる、カメラオブスキュラを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。	
358	8/21	カメラオブスキュラを作ろう	科学館ボランティア	8	今のカメラの原型となる、カメラオブスキュラを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。	

## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
359	洋 光 台 サイ エ ンス ク ラ ブ	8/21	【親子教室】CO2を実験でつかまえてみよう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	12	石灰水に参加者自身の息をストローで吹き入れ色の変化を見る実験をした後、重曹やクエン酸のバックテストを行った。
360		8/22	【親子教室】星空イルミネーションを作ろう	科学館ボランティア	10	季節の星座が映る、イルミネーションを工作した。星座の位置や配置についても学んだ。
361		8/22	星空イルミネーションを作ろう	科学館ボランティア	6	季節の星座が映る、イルミネーションを工作した。星座の位置や配置についても学んだ。
362		8/22	炭焼き体験教室～かざり炭をつくろう～ -1	科学館ボランティア	7	有機物を蒸し焼きにし、炭を作る体験をした。作った炭は飾りにした。
363		8/22	炭焼き体験教室～かざり炭をつくろう～ -2	科学館ボランティア	5	有機物を蒸し焼きにし、炭を作る体験をした。作った炭は飾りにした。
364		8/22	炭焼き体験教室～かざり炭をつくろう～ -3	科学館ボランティア	7	有機物を蒸し焼きにし、炭を作る体験をした。作った炭は飾りにした。
365		8/22	炭焼き体験教室～かざり炭をつくろう～ -4	科学館ボランティア	5	有機物を蒸し焼きにし、炭を作る体験をした。作った炭は飾りにした。
366		8/23	ドロドロ？謎のウープレックを調査せよ AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	11	会員はダイラタント流体であるウープレックを触り、どのような性質があるかを調査した。
367		8/23	ドロドロ？謎のウープレックを調査せよ PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	15	会員はダイラタント流体であるウープレックを触り、どのような性質があるかを調査した。
368		8/23	シャボン膜実験とオリジナル石けん作り AM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 りの木倶楽部 代表)	15	好みの色と香りをつけた3種類のせっけん作りを行った。
369		8/23	シャボン膜実験とオリジナル石けん作り PM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 りの木倶楽部 代表)	15	好みの色と香りをつけた3種類のせっけん作りを行った。
370		8/24	「こわい」を科学しよう ～ひみつのおぼけボックス～ AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	15	なぜ「こわい」を感じるのか、そういった感覚は必要なのかについて会員同士で話し合った。
371		8/24	「こわい」を科学しよう ～ひみつのおぼけボックス～ PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	12	なぜ「こわい」を感じるのか、そういった感覚は必要なのかについて会員同士で話し合った。
372		8/24	ないものが見える？不思議なミラーボックスAM	科学館インタープリター	7	鏡を用いて一部分しかないものが、360度あるように見えるボックス作りを行った。
373		8/24	ないものが見える？不思議なミラーボックスPM	科学館インタープリター	9	鏡を用いて一部分しかないものが、360度あるように見えるボックス作りを行った。
374		8/25	わくわくじっけんきょうしつ -1	齋藤 潔 先生(公益社団法人 日本化学会)	14	氷を用いて短い時間で簡単にできる実験をいくつか行った。
375		8/25	わくわくじっけんきょうしつ -2	齋藤 潔 先生(公益社団法人 日本化学会)	7	氷を用いて短い時間で簡単にできる実験をいくつか行った。
376		8/25	わくわくじっけんきょうしつ -3	齋藤 潔 先生(公益社団法人 日本化学会)	5	氷を用いて短い時間で簡単にできる実験をいくつか行った。
377		8/25	【親子教室】プラスチックで工作！スーパーボールを作ろう！	科学館インタープリター	8	温まると柔らかくなる熱可塑性プラスチックを用いて、スーパーボール作りを行った。
378		8/25	プラスチックで工作！スーパーボールを作ろう！	科学館インタープリター	11	温まると柔らかくなる熱可塑性プラスチックを用いて、スーパーボール作りを行った。
379		8/26	【親子教室】Myスタープロジェクターを作ろう	科学館ボランティア	8	季節の星座を投影できる、スタープロジェクターを作り投影し、季節の星座についても学んだ。
380		8/26	ナイスゴールキーパーになろう -スクラッチとマイクロビットを使って-	科学館ボランティア	6	手のひらに乗るくらいの小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
381		8/26	おえかきプログラミング	科学館ボランティア	3	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
382		8/26	おえかきプログラミングでゲームを作ろう	科学館ボランティア	6	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。

## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
383	洋 光 台 サイ エ ンス クラ ブ	8/27	植物ジュニアレンジャー 夏休み体験教室	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	11	自然の中で植物や生き物の観察を行い、自然への理解を深めた。
384		8/27	たたいてびっくり！冷えるんです！ AM	城之内 悦子 先生（わくわくキッズ）	13	尿素と水を混ぜて作る「瞬間冷却バック」を作った。
385		8/27	たたいてびっくり！冷えるんです！ PM	城之内 悦子 先生（わくわくキッズ）	10	尿素と水を混ぜて作る「瞬間冷却バック」を作った。
386		9/2	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	10	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
387		9/2	【親子教室】植物ジュニアレンジャー活動(4) 人と自然のつながり	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	16	自然の中で植物や生き物の観察を行い、自然への理解を深めた。
388		9/2	【親子教室】My星座早見盤を作ろう	科学館ボランティア	16	当館オリジナルの星図を用いて、恒星の色や季節の星の並びについて学びながら、星座早見盤を工作した。
389		9/3	【親子教室】磁石のふしぎ実験と リニアモーターを作ってみよう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	8	前半で磁石にくっつく身の回りのものを調べ、後半はアルミテープと磁石で組み立てたレールに電気を流し、リニアモーターを作成した。
390		9/3	レッツゴー！EV3！[2]スコーピングゲーム	科学館インタープリター	4	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
391		9/3	レッツゴー！EV3！[2]ロボット相撲	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
392		9/3	生き物の呼吸 はい、ハイ、肺！ AM	阿部 麻里 先生（わくわくキッズ）	8	様々な生き物の呼吸方法について学習。その後、ペットボトルとゴム風船でヒトの呼吸の仕組みを再現したものを工作した。
393		9/3	生き物の呼吸 はい、ハイ、肺！ PM	阿部 麻里 先生（わくわくキッズ）	4	様々な生き物の呼吸方法について学習。その後、ペットボトルとゴム風船でヒトの呼吸の仕組みを再現したものを工作した。
394		9/3	【親子教室】カメラオプスキュアを作ろう	科学館ボランティア	16	今のカメラの原型となる、カメラオプスキュアを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。
395		9/3	カメラオプスキュアを作ろう	科学館ボランティア	8	今のカメラの原型となる、カメラオプスキュアを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。
396		9/9	人工の雲を作ろう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	32	ペットボトルの中にお湯と線香の煙を入れて、手でへこませてから離すと雲ができることを確かめた。
397		9/9	レッツゴー！EV3！[2]月面探検	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
398		9/9	レッツゴー！EV3！[2]ドリルシュート	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
399		9/9	モデルナサイエンスクラス 「RNAってなんだろう」AM	NPO法人 くらしとバイオプラザ21	8	ブロッコリーやバナナなど、身近な食材から、DNAを取り出す実験を行い、DNAとRNAの違いについて学んだ。
400		9/9	モデルナサイエンスクラス 「RNAってなんだろう」PM	NPO法人 くらしとバイオプラザ21	8	ブロッコリーやバナナなど、身近な食材から、DNAを取り出す実験を行い、DNAとRNAの違いについて学んだ。
401		9/9	【親子教室】ブロックでイルカを作って 動かそう～レゴWeDo2.0～	科学館インタープリター	14	レゴのキットを使ってモデルを作製し、モーターをうごかしたり、音をだしたりするプログラミングに挑戦した。
402		9/10	金属探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	7	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
403		9/10	金属探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	7	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
404		9/10	おえかきプログラミング -1	科学館ボランティア	7	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
405		9/10	おえかきプログラミング -2	科学館ボランティア	8	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
406		9/10	おえかきプログラミングでゲームを作ろう	科学館ボランティア	6	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
407		9/10	レッツゴー！サイエンス&テクノロジー！ バトルシップAM	科学館インタープリター	16	レゴのキットを使って船を作り、力の運動・力学、機械・工学、エネルギー、計測などの実験や、てこや歯車などの原理を楽しく学んだ。
408		9/10	レッツゴー！サイエンス&テクノロジー！ バトルシップPM	科学館インタープリター	18	レゴのキットを使って船を作り、力の運動・力学、機械・工学、エネルギー、計測などの実験や、てこや歯車などの原理を楽しく学んだ。
409	9/16	【親子教室】AMラジオを作ろう	神奈川県電波適正利用推進員協議会	16	電波についての基本をラジオ作りを通して実践的に学んだ。	
410	9/16	AMラジオを作ろう	神奈川県電波適正利用推進員協議会	20	電波についての基本をラジオ作りを通して実践的に学んだ。	



## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
411	洋 光 台 サ イ エ ン ス ク ラ ブ	9/16	【親子教室】ミネラルウォーターのちがいを 実験して調べてみよう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	12	石鹸水やパッチテストを用いて、市販のミネラルウォーターの違いを比べた。
412		9/16	地震！何が起きるの！ 簡単な地震計を作ろう	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	9	簡単な地震計を作ろうでは、液状化現象がなぜ起きるのか実験を通して学んだ。その後、地震計の工作及びそれを用いた実験を行い、最後に防災について説明を行った。
413		9/16	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう AM	科学館ボランティア	3	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
414		9/16	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう PM	科学館ボランティア	3	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
415		9/16	レッツゴー！EV3！[2]カーレース	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
416		9/16	レッツゴー！EV3！[2]惑星ラリー	科学館インタープリター	5	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
417		9/17	宇宙の学校 第2回スクーリング 「ホバークラフト」AM	科学館インタープリター	10	4回シリーズの教室の第2回目。ホバークラフトを工作して走らせた。
418		9/17	宇宙の学校 第2回スクーリング 「ホバークラフト」PM	科学館インタープリター	14	4回シリーズの教室の第2回目。ホバークラフトを工作して走らせた。
419		9/17	【親子教室】鉄探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	14	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
420		9/17	【親子教室】鉄探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	16	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
421		9/17	【親子教室】きみも未来の天文学者！ 天体望遠鏡を作ろう AM	科学館ボランティア	14	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見える天体について学んだ。
422		9/17	【親子教室】きみも未来の天文学者！ 天体望遠鏡を作ろう PM	科学館ボランティア	12	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見える天体について学んだ。
423		9/17	レッツゴー！EV3！[2]月面探検	科学館インタープリター	6	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
424		9/17	レッツゴー！EV3！[2]スコアリングゲーム	科学館インタープリター	5	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
425		9/17	タマゴ タマゴ AM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	7	タマゴやタマゴから生まれてくる動物について意見を出し合い、タマゴを転がした時の動きの観察をし、その後オリジナルのタマゴ作りをした。
426		9/17	タマゴ タマゴ PM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	8	タマゴやタマゴから生まれてくる動物について意見を出し合い、タマゴを転がした時の動きの観察をし、その後オリジナルのタマゴ作りをした。
427		9/18	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
428		9/18	3次元コンピュータ・グラフィックス体験！ ～はじめてのプロセッシング～ AM	科学館ボランティア	8	プログラミングウェアの「プロセッシング」を用いて、コンピュータグラフィックスを生成した。
429		9/18	3次元コンピュータ・グラフィックス体験！ ～はじめてのプロセッシング～ PM	科学館ボランティア	7	プログラミングウェアの「プロセッシング」を用いて、コンピュータグラフィックスを生成した。
430		9/23	めざせ植物ジュニアレンジャー(5) 伝えよう！植物の不思議とたのしさ	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	6	自然の中で植物や生き物の観察を行い、自然への理解を深めた。
431		9/23	【親子教室】星空イルミネーションを作ろう	科学館ボランティア	8	季節の星座が映る、イルミネーションを工作した。星座の位置や配置についても学んだ。
432		9/23	星空イルミネーションを作ろう	科学館ボランティア	5	季節の星座が映る、イルミネーションを工作した。星座の位置や配置についても学んだ。
433		9/23	よくばりは損？魔法のコップ AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	12	水にかかる重力と大気圧を釣り合わせてペットボトルに注いだ水がコップから溢れないようにする方法を見出した。
434		9/23	よくばりは損？魔法のコップ PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	11	水にかかる重力と大気圧を釣り合わせてペットボトルに注いだ水がコップから溢れないようにする方法を見出した。
435		9/23	レッツゴー！EV3！[2]惑星ラリー	科学館インタープリター	3	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
436		9/23	レッツゴー！EV3！[2]宝島	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
437		9/23	【親子教室】体験！ブロックを使って プログラミング～レゴWeDo2.0～	科学館インタープリター	16	レゴのキットを使ってモデルを作製し、モーターをうごかしたり、音をだしたりするプログラミングに挑戦した。
438		9/24	【親子教室】ペットボトルの中に トルネードを作ってみよう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	14	逆さまにしてもこぼれない水のマジックを体験し、参加者は驚きとともに水の性質に興味を持っていた。

## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
439	洋 光 台 サ イ エ ン ス ク ラ ブ	9/24	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
440		9/24	水玉サイエンス～驚異のはっ水パワー～ AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	8	撥水加工された砂を水に入れて観察した後、さまざまな素材に水滴を落として水玉になるかならないかの実験を行った。
441		9/24	水玉サイエンス～驚異のはっ水パワー～ PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	11	撥水加工された砂を水に入れて観察した後、さまざまな素材に水滴を落として水玉になるかならないかの実験を行った。
442		9/24	【親子教室】ブロックでライオンを作って動かそう～レゴWeDo2.0～	科学館インタープリター	16	レゴのキットを使ってモデルを作製し、モーターをうごかしたり、音をだしたりするプログラミングに挑戦した。
443		9/24	月の満ち欠け早見盤を作ろう-1	宇宙教育指導者	7	月について学んだ後、月の満ち欠けや月の出と月の入りがわかる早見盤を作製した。
444		9/24	月の満ち欠け早見盤を作ろう-2	宇宙教育指導者	6	月について学んだ後、月の満ち欠けや月の出と月の入りがわかる早見盤を作製した。
445		9/24	月の満ち欠け早見盤を作ろう-3	宇宙教育指導者	7	月について学んだ後、月の満ち欠けや月の出と月の入りがわかる早見盤を作製した。
446		9/30	ポプリを作って香りを楽しもう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	3	いい香りの植物だけではなく、変わった香りの植物の紹介もし、会員たちの興味を誘った。
447		9/30	ブロックくずしゲームをつくらう -スクラッチとマイクロビットを使って-	科学館ボランティア	7	手のひらに乗るくらい小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
448		9/30	マイクロビット(micro:bit) はじめの一步	科学館ボランティア	9	手のひらに乗るくらい小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
449		9/30	レッツゴー！EV3！[2]ロボット相撲	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
450		9/30	レッツゴー！EV3！[2]トリプルシュート	科学館インタープリター	5	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
451		9/30	【親子教室】体験！ブロックを使ってプログラミング～レゴWeDo2.0～	科学館インタープリター	14	レゴのキットを使ってモデルを作製し、モーターをうごかしたり、音をだしたりするプログラミングに挑戦した。
452		10/1	【親子教室】幻燈機をつくらう	科学館ボランティア	12	
453		10/1	幻燈機をつくらう	科学館ボランティア	8	フィルムに描いた絵を大きく映し出すことが出来る投影機を工作した。レンズの仕組みや幻燈機の歴史を学びながら工作や実験を楽しんだ。
454		10/1	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
455		10/1	目の錯覚!? ストロボコマで遊ぼう AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	12	スリットを入れた厚紙を目の前で振るとストロボ現象により、コマの模様が止まって見えることを体験した。
456		10/1	目の錯覚!? ストロボコマで遊ぼう PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	5	スリットを入れた厚紙を目の前で振るとストロボ現象により、コマの模様が止まって見えることを体験した。
457		10/7	【親子教室】風力発電機を作ってLEDをつけてみよう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	16	
458		10/7	海のギャングをやっつけろ -スクラッチとマイクロビットを使って-	科学館ボランティア	6	手のひらに乗るくらい小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
459		10/7	マイクロビット(micro:bit) はじめの一步	科学館ボランティア	8	手のひらに乗るくらい小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
460		10/7	レッツゴー！EV3！[2]惑星ラリー	科学館インタープリター	4	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
461		10/7	レッツゴー！EV3！[2]はじめてのおつかい	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
462		10/8	【親子教室】カメラオプスキュラを作ろう	科学館ボランティア	12	今のカメラの原型となる、カメラオプスキュラを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。
463		10/8	カメラオプスキュラを作ろう	科学館ボランティア	7	今のカメラの原型となる、カメラオプスキュラを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。
464		10/8	縄文土器のジョーモンの正体とは？	佐藤兼理 先生 (神奈川県立歴史博物館)	5	紐を編み込み縄を作った後に、粘土に押し当てることで縄文の型取りに挑戦した。
465		10/8	レッツゴー！EV3！[2]カーレース	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
466		10/8	レッツゴー！EV3！[2]宝島	科学館インタープリター	6	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。

## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
467	洋 光 台 サ イ エ ン ス ク ラ ブ	10/9	【親子教室】きみも未来の天文学者！ 天体望遠鏡を作ろう	科学館ボランティア	12	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見える天体について学んだ。
468		10/9	きみも未来の天文学者！ 天体望遠鏡を作ろう	科学館ボランティア	3	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見える天体について学んだ。
469		10/9	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	10	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
470		10/14	ソーラーオルゴールを作ろう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	8	地球温暖化について学び、テレビの消費電力をバックグラウンド照度の設定を変えながら計測器で計測した。
471		10/14	レッツゴー！EV3！[2]ドリブルシュート	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
472		10/15	【親子教室】「エアバッグ」と 「空気砲」を作ってみよう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	12	ビニール袋とストローでエアバッグを作った後、エアバッグの上に座り、息を吹き入れて自分の体が持ち上がるか確かめた。
473		10/15	はじめての科学実験 「光を分けよう！」&「ふしぎなカラーマジック」- 1	宮本一弘 先生(公益社団法人 日本化学会)	11	10/23の化学の日の伴い、アントシアニンを用いた酸とアルカリの実験など、化学実験を行った。
474		10/15	はじめての科学実験 「光を分けよう！」&「ふしぎなカラーマジック」- 2	宮本一弘 先生(公益社団法人 日本化学会)	13	10/23の化学の日の伴い、アントシアニンを用いた酸とアルカリの実験など、化学実験を行った。
475		10/15	はじめての科学実験 「光を分けよう！」&「ふしぎなカラーマジック」- 3	宮本一弘 先生(公益社団法人 日本化学会)	13	10/23の化学の日の伴い、アントシアニンを用いた酸とアルカリの実験など、化学実験を行った。
476		10/15	【親子教室】星空イルミネーションを作ろう	科学館ボランティア	12	季節の星座が映る、イルミネーションを工作した。星座の位置や配置についても学んだ。
477		10/15	星空イルミネーションを作ろう	科学館ボランティア	5	季節の星座が映る、イルミネーションを工作した。星座の位置や配置についても学んだ。
478		10/15	宇宙×論理×工作！ エンケラドゥス星の謎の宇宙生物 AM	阿部 麻里 先生(わくわくキッズ)	10	実在する土星の衛星エンケラドゥスの環境を学び、エンケラドゥス星に居るかもしれない生物を想像し、材料を組み合わせて工作した。
479		10/15	宇宙×論理×工作！ エンケラドゥス星の謎の宇宙生物 PM	阿部 麻里 先生(わくわくキッズ)	8	実在する土星の衛星エンケラドゥスの環境を学び、エンケラドゥス星に居るかもしれない生物を想像し、材料を組み合わせて工作した。
480		10/15	レッツゴー！サイエンス&テクノロジー！ マンモス相撲 AM	科学館インタープリター	11	レゴのキットを使ってマンモスを作り、力の運動・力学、機械・工学、エネルギー、計測などの実験や、てこや歯車などの原理を楽しく学んだ。
481		10/15	レッツゴー！サイエンス&テクノロジー！ マンモス相撲 PM	科学館インタープリター	7	レゴのキットを使ってマンモスを作り、力の運動・力学、機械・工学、エネルギー、計測などの実験や、てこや歯車などの原理を楽しく学んだ。
482		10/21	ホバークラフトを作ろう	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	4	
483		10/21	ゲームをつくる！-はじめてのスクラッチ-	科学館ボランティア	7	教育用プログラミングソフト「スクラッチ」を用いて簡単なプログラミングを体験した。
484		10/21	ゴーストをやっつける！-スクラッチを使って-	科学館ボランティア	3	教育用プログラミングソフト「スクラッチ」を用いて簡単なプログラミングを体験した。
485		10/21	金属探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	1	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
486		10/21	金属探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	1	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
487		10/21	【親子教室】城ヶ島の地質を観察しよう	齋藤 千尋 先生(東京都立小学校教育員)	26	城ヶ島を歩き、実際に触れたり採取したりしながら、地質について学んだ。
488		10/21	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	5	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
489		10/22	わくわくじっけんきょうしつ かみオムツでエネルギー？ -1	齋藤 潔 先生(公益社団法人 日本化学会)	6	10/23の化学の日の伴い、吸水性ポリマーを用いた実験を行った。
490		10/22	わくわくじっけんきょうしつ かみオムツでエネルギー？ -2	齋藤 潔 先生(公益社団法人 日本化学会)	4	10/23の化学の日の伴い、吸水性ポリマーを用いた実験を行った。
491		10/22	わくわくじっけんきょうしつ かみオムツでエネルギー？ -3	齋藤 潔 先生(公益社団法人 日本化学会)	6	10/23の化学の日の伴い、吸水性ポリマーを用いた実験を行った。
492		10/22	レッツゴー！EV3！[2]はじめてのおつかい	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
493		10/22	レッツゴー！EV3！[2]スコアリングゲーム	科学館インタープリター	5	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
494		10/22	液体の正体をつきとめろ！ サツマイモ探偵 AM	城之内 悦子 先生(わくわくキッズ)	5	サツマイモから抽出したアントシアニンを使い、液体の酸性・アルカリ性を調べた。

## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
495	洋 光 台 サ イ エ ン ス ク ラ ブ	10/22	液体の正体をつきとめろ！ サツマイモ探偵 PM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	6	サツマイモから抽出したアントシアニンを使い、液体の酸性・アルカリ性を調べた。
496		10/22	【親子教室】星座投影機を作ろうAM	宇宙教育指導者	10	壁に星座を投影できる装置を作った。親子で協力しながら組み立て、星座の穴を開けた。
497		10/22	【親子教室】星座投影機を作ろうPM	宇宙教育指導者	6	壁に星座を投影できる装置を作った。親子で協力しながら組み立て、星座の穴を開けた。
498		10/22	再挑戦！米作りチャレンジ！(2) 稲穂が実った！収穫だ！！	石橋 孝重 先生(科学館学術顧問)	15	科学館前庭にて田植えを行い、その収穫と、稲を用いた工作を行った。
499		10/28	【親子教室】鉄探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	10	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
500		10/28	【親子教室】鉄探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	12	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
501		10/28	レッツゴー！EV3！[2]ロボット相撲	科学館インタープリター	5	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
502		10/29	宇宙の学校 第3回スクーリング 「紋切遊びでうちわ作り」「万華鏡」AM	科学館インタープリター	10	4回シリーズの教室の第3回目。折り紙で紋切をしながら鏡や繰り返し模様の不思議を学んだ。
503		10/29	宇宙の学校 第3回スクーリング 「紋切遊びでうちわ作り」「万華鏡」PM	科学館インタープリター	14	4回シリーズの教室の第3回目。折り紙で紋切をしながら鏡や繰り返し模様の不思議を学んだ。
504		10/29	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう AM	科学館ボランティア	5	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
505		10/29	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう PM	科学館ボランティア	3	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
506		10/29	おえかきプログラミング -1	科学館ボランティア	5	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
507		10/29	おえかきプログラミング -2	科学館ボランティア	6	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
508		10/29	おえかきプログラミングでゲームを作ろう	科学館ボランティア	4	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
509		10/29	レッツゴー！EV3！[2]月面探検	科学館インタープリター	5	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
510		10/29	レッツゴー！EV3！[2]トリプルシュート	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
511		11/3	【親子教室】幻灯機をつくらう	科学館ボランティア	8	フィルムに描いた絵を大きく映し出すことが出来る投影機を工作した。レンズの仕組みや幻灯機の歴史を学びながら工作や実験を楽しんだ。
512		11/3	幻灯機をつくらう	科学館ボランティア	9	フィルムに描いた絵を大きく映し出すことが出来る投影機を工作した。レンズの仕組みや幻灯機の歴史を学びながら工作や実験を楽しんだ。
513		11/3	【親子教室】名越切通の歴史と地質ハイキング	齋藤 和男 先生 (はまぎん こども宇宙科学館 学術顧問)	18	切通を歩いて鎌倉の歴史について学んだ。ハイキングを楽しみながらも講師の話をよく聞き、源氏について質問する会員もいた。
514		11/3	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	4	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
515		11/4	めざせ植物ジュニアレンジャー(6) 「ふしぎな、不思議な種の世界」	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	7	自然の中で植物や生き物の観察を行い、自然への理解を深めた。
516		11/4	アニメをつくらう！ -はじめてのスクラッチ-	科学館ボランティア	7	教育用プログラミングソフト「スクラッチ」を用いて簡単なプログラミングを体験した。
517		11/4	ボイド(人工生命)でプロセッシング体験！ -『生きものの群れ』をシミュレーションする-	科学館ボランティア	6	生きものの群れをイメージしながら、群れのようにボイドを動かすためにパラメータをどのような数字すればよいかを考えてプログラムした。
518		11/4	【親子教室】Myスタープロジェクターを作ろう	科学館ボランティア	8	季節の星座を投影できる、スタープロジェクターを作り投影し、季節の星座についても学んだ。
519		11/4	レッツゴー！EV3！[2]惑星ラリー	科学館インタープリター	6	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
520		11/4	レッツゴー！EV3！[2]スコアリングゲーム	科学館インタープリター	5	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
521	11/5	【親子教室】親子でつくるデジタル科学絵本	大崎章弘先生 (お茶の水女子大学サイエンス&エデュケーション)	12	本物のバナナに触れ、違いを体験した後iPadで絵本を作成した。体験を通してアプリで絵本を作成し、音声も入れて最後に全員が発表をした。	
522	11/5	【親子教室】カラフルボックスを作ろう！	科学館ボランティア	12	分光シートを用いて虹色が見えるボックス作りを行った。	

## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
523	洋 光 台 サ イ エ ン ス ク ラ ブ	11/5	カラフルボックスを作ろう！	科学館ボランティア	3	分光シートを用いて虹色が見えるボックス作りを行った。
524		11/5	レッツゴー！EV3！[2]カーレース	科学館インタープリター	6	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
525		11/5	レッツゴー！EV3！[2]はじめてのおつかい	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
526		11/5	米作りチャレンジ！(3) 精米への道！-脱穀と稲摺り-	石橋 孝重 先生(科学館学術顧問)	14	科学館前庭にて田植えを行い、その収穫と、稲を用いた工作を行った。
527		11/11	お笑い算数×アート ～タカタ先生とT3パズルをしきつめて、 算数をアートしよう！ AM	タカタ先生 (数学教師芸人)	25	数学教師芸人のタカタ先生をお招きして、T3パズルを用いてイベントを行った。T3パズルを数個使うことで一体何種類の模様ができるのかを、実際に模様を作って楽しみながら体験した。
528		11/11	お笑い算数×アート ～タカタ先生とT3パズルをしきつめて、 算数をアートしよう！ PM	タカタ先生 (数学教師芸人)	30	数学教師芸人のタカタ先生をお招きして、T3パズルを用いてイベントを行った。T3パズルを数個使うことで一体何種類の模様ができるのかを、実際に模様を作って楽しみながら体験した。
529		11/11	レッツゴー！EV3！[2]ドリブルシュート	科学館インタープリター	2	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
530		11/11	【親子教室】AMラジオを作ろう	神奈川県電波適正利用推進協議会	16	電波についての基本をラジオ作りを通して実践的に学んだ。
531		11/11	AMラジオを作ろう	神奈川県電波適正利用推進協議会	14	電波についての基本をラジオ作りを通して実践的に学んだ。
532		11/12	【親子教室】きみも未来の天文学者！ 天体望遠鏡を作ろう AM	科学館ボランティア	10	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見る天体について学んだ。
533		11/12	【親子教室】きみも未来の天文学者！ 天体望遠鏡を作ろう PM	科学館ボランティア	6	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見る天体について学んだ。
534		11/12	【親子教室】カメラオプスキュラをつくらう	科学館ボランティア	12	今のカメラの原型となる、カメラオプスキュラを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。
535		11/12	カメラオプスキュラをつくらう	科学館ボランティア	4	今のカメラの原型となる、カメラオプスキュラを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。
536		11/12	レッツゴー！サイエンス&テクノロジー！ 宇宙エレベーター AM	科学館インタープリター	9	レゴのキットを使って宇宙エレベーターを作り、力の運動・力学、機械・工学、エネルギー、計測などの実験や、てこや歯車などの原理を楽しく学んだ。
537		11/12	レッツゴー！サイエンス&テクノロジー！ 宇宙エレベーター PM	科学館インタープリター	7	レゴのキットを使って宇宙エレベーターを作り、力の運動・力学、機械・工学、エネルギー、計測などの実験や、てこや歯車などの原理を楽しく学んだ。
538		11/18	つかめる水であそぼう	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	8	身のまわりにある水の場所について考えるクイズに答え、その後は「つかめる水」作り挑戦した。
539		11/18	敵の弾幕をかいくぐれ！ -スクラッチとマイクロビットを使って-	科学館ボランティア	6	手のひらに乗るくらいの小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
540		11/18	マイクロビット(micro:bit) はじめの一歩	科学館ボランティア	5	手のひらに乗るくらいの小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
541		11/18	レッツゴー！EV3！[2]月面探検	科学館インタープリター	5	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
542		11/18	レッツゴー！EV3！[2]ロボット相撲	科学館インタープリター	3	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
543		11/19	自動運転にチャレンジ！ -はじめてのスクラッチ-	科学館ボランティア	9	教育用プログラミングソフト「スクラッチ」を用いて簡単なプログラミングを体験した。
544		11/19	プログラミングで攻略！ -手品とカードソート-	科学館ボランティア	7	一見難しい数学ゲームを、プログラミングの思考を用いることで簡単に攻略できることを学んだ。
545		11/19	まるで生き物！？不思議な動きの まゆ玉ころころ AM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	5	ビー玉をアルミホイルに包んだまゆ玉を作成した。中でビー玉が移動することで重心がずれ、変わった転がり方をするまゆ玉を見て会員たちは盛り上がりしていた。
546		11/19	まるで生き物！？不思議な動きの まゆ玉ころころ PM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	12	ビー玉をアルミホイルに包んだまゆ玉を作成した。中でビー玉が移動することで重心がずれ、変わった転がり方をするまゆ玉を見て会員たちは盛り上がりしていた。
547		11/19	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	5	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
548		11/19	【親子教室】米作りチャレンジ！(4) 稲わら工作-クリスマスリースを作ろう-1	石橋 孝重 先生(科学館学術顧問)	8	科学館前庭にて田植えを行い、その収穫と、稲を用いた工作を行った。
549		11/19	【親子教室】米作りチャレンジ！(4) 稲わら工作-クリスマスリースを作ろう-2	石橋 孝重 先生(科学館学術顧問)	8	科学館前庭にて田植えを行い、その収穫と、稲を用いた工作を行った。
550	11/23	金属探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	10	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。	

2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
551	洋 光 台 サ イ エ ン ス ク ラ ブ	11/23	金属探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	6	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
552		11/23	おえかきプログラミング -1	科学館ボランティア	11	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
553		11/23	おえかきプログラミング -2	科学館ボランティア	7	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
554		11/23	おえかきプログラミングでゲームを作ろう	科学館ボランティア	4	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
555		11/23	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	1	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
556		11/25	めざせ種物ジュニアレンジャー(7) 「植物と行事」	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	9	自然の中で植物や生き物の観察を行い、自然への理解を深めた。
557		11/25	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう AM	科学館ボランティア	5	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
558		11/25	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう PM	科学館ボランティア	2	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
559		11/25	レッツゴー！EV3！[2]ドリブルシュート	科学館インタープリター	2	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
560		11/25	レッツゴー！EV3！[2]はじめてのおつかい	科学館インタープリター	3	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
561		11/25	【親子教室】米作りチャレンジ！(4) 稲わら工作-クリスマスリースを作ろう-1	石橋 孝重 先生(科学館学術顧問)	2	科学館前庭にて田植えを行い、その収穫と、稲を用いた工作を行った。
562		11/25	【親子教室】米作りチャレンジ！(4) 稲わら工作-クリスマスリースを作ろう-2	石橋 孝重 先生(科学館学術顧問)	4	科学館前庭にて田植えを行い、その収穫と、稲を用いた工作を行った。
563		11/25	【親子教室】レーザーを使った ホログラム制作体験AM	佐藤 甲突 先生 (元 湘南工科大学教授)	6	暗室でホログラフィカメラを使った撮影と、明室での解説と光の実験を順番に行った。
564		11/25	【親子教室】レーザーを使った ホログラム制作体験PM	佐藤 甲突 先生 (元 湘南工科大学教授)	10	暗室でホログラフィカメラを使った撮影と、明室での解説と光の実験を順番に行った。
565		11/26	【親子教室】鉄探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	18	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
566		11/26	【親子教室】鉄探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	18	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
567		11/26	【親子教室】My星座早見盤を作ろう	科学館ボランティア	14	当館オリジナルの星図を用いて、恒星の色や季節の星の並びについて学びながら、星座早見盤を工作した。
568		11/26	My星座早見盤を作ろう	科学館ボランティア	6	当館オリジナルの星図を用いて、恒星の色や季節の星の並びについて学びながら、星座早見盤を工作した。
569		11/26	【親子教室】レーザーを使った ホログラム制作体験AM	佐藤 甲突 先生 (元 湘南工科大学教授)	6	暗室でホログラフィカメラを使った撮影と、明室での解説と光の実験を順番に行った。
570		11/26	【親子教室】レーザーを使った ホログラム制作体験PM	佐藤 甲突 先生 (元 湘南工科大学教授)	6	暗室でホログラフィカメラを使った撮影と、明室での解説と光の実験を順番に行った。
571		11/26	レッツゴー！EV3！[2]宝島	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
572		11/26	レッツゴー！EV3！[2]迷路からの脱出	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
573		12/2	【親子教室】LEDを使って 光の三原色を学ぼう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	12	LEDとリチウム電池を接触させ、赤・青・緑の色を混ぜたり、混ぜた光の影を見たりして光の三原色の不思議を体験した。
574		12/2	ゲームをつくらう！-はじめてのスクラッチ-	科学館ボランティア	8	教育用プログラミングソフト「スクラッチ」を用いて簡単なプログラミングを体験した。
575		12/2	プログラミングで攻略！-三山くずしと2進法-	科学館ボランティア	8	一見難しい数学ゲームを、プログラミングの思考を用いることで簡単に攻略できることを学んだ。
576		12/2	金属探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	8	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
577		12/2	金属探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	6	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
578		12/2	おえかきプログラミングでゲームを作ろう -1	科学館ボランティア	5	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。

2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
579	洋 光 台 サイ エン スク ラ ブ	12/2	おえかきプログラミングでゲームを作ろう-2	科学館ボランティア	1	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
580		12/2	レッツゴー！EV3！[2]はじめてのおつかい	科学館インタープリター	4	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
581		12/3	【親子教室】カメラオプスキュラをつくらう	科学館ボランティア	14	今のカメラの原型となる、カメラオプスキュラを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。
582		12/3	カメラオプスキュラをつくらう	科学館ボランティア	10	今のカメラの原型となる、カメラオプスキュラを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。
583		12/3	宇宙の学校 第4回スクーリング 「熱気球」家庭学習レポート発表会「閉校式」AM	科学館インタープリター	10	4回シリーズの教室の最終回。ピニールで手づくりした熱気球をエントランスの天井まで飛ばして楽しんだ後、家庭学習レポート発表会と閉校式を行った。
584		12/3	宇宙の学校 第4回スクーリング 「熱気球」家庭学習レポート発表会「閉校式」PM	科学館インタープリター	16	4回シリーズの教室の最終回。ピニールで手づくりした熱気球をエントランスの天井まで飛ばして楽しんだ後、家庭学習レポート発表会と閉校式を行った。
585		12/3	化学反応レポリューション！ AM	城之内 悦子 先生（わくわくキッズ）	7	重曹と塩化カルシウムとフェノールレッド水溶液を混ぜ合わせた化学反応を目の当たりにした。色が変わったり、温度が変わったり、泡が出たりと様々な反応が起こった。
586		12/3	化学反応レポリューション！ PM	城之内 悦子 先生（わくわくキッズ）	12	重曹と塩化カルシウムとフェノールレッド水溶液を混ぜ合わせた化学反応を目の当たりにした。色が変わったり、温度が変わったり、泡が出たりと様々な反応が起こった。
587		12/3	レッツゴー！EV3！[2]迷路からの脱出	科学館インタープリター	6	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
588		12/3	レッツゴー！EV3！[2]ロボット相撲	科学館インタープリター	4	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
589		12/3	【親子教室】米作りチャレンジ！（5） 稲わら工作-正月飾りを作ろう-1	石橋 孝重 先生（科学館学術顧問）	4	科学館前庭にて田植えを行い、その収穫と、稲を用いた工作を行った。
590		12/3	【親子教室】米作りチャレンジ！（5） 稲わら工作-正月飾りを作ろう-2	石橋 孝重 先生（科学館学術顧問）	8	科学館前庭にて田植えを行い、その収穫と、稲を用いた工作を行った。
591		12/9	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう AM	科学館ボランティア	4	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
592		12/9	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう PM	科学館ボランティア	4	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
593		12/9	レッツゴー！EV3！[2]宝島	科学館インタープリター	4	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
594		12/9	【親子教室】米作りチャレンジ！（5） 稲わら工作-正月飾りを作ろう-1	石橋 孝重 先生（科学館学術顧問）	8	科学館前庭にて田植えを行い、その収穫と、稲を用いた工作を行った。
595		12/9	【親子教室】米作りチャレンジ！（5） 稲わら工作-正月飾りを作ろう-2	石橋 孝重 先生（科学館学術顧問）	4	科学館前庭にて田植えを行い、その収穫と、稲を用いた工作を行った。
596		12/10	【親子教室】鉄探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	14	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
597		12/10	【親子教室】鉄探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	16	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
598		12/10	たびするタネ ～見て、触って、作って、飛ばそう～ AM	篠原 悟 先生（わくわくキッズ）	8	様々な種子散布を学び、そのなかから「風散布」をする種子のモデルを紙で作製した。工作をして実際の種子の飛び方と比べ、なぜそのような形をしているかを会員全員で考えた。
599		12/10	たびするタネ ～見て、触って、作って、飛ばそう～ PM	篠原 悟 先生（わくわくキッズ）	5	様々な種子散布を学び、そのなかから「風散布」をする種子のモデルを紙で作製した。工作をして実際の種子の飛び方と比べ、なぜそのような形をしているかを会員全員で考えた。
600		12/10	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	5	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
601		12/16	ソーラーオルゴールを作ってみよう	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	13	太陽光エネルギーを利用したオルゴールを作った。まずLEDや白熱電球を使った実験を通して、回路を自分で考えて繋げる方法を身につけた。
602		12/16	アニメをつくらう！-はじめてのスクラッチ-	科学館ボランティア	7	教育用プログラミングソフト「スクラッチ」を用いて簡単なプログラミングを体験した。
603		12/16	迷路をクリアしよう！-スクラッチを使って-	科学館ボランティア	3	教育用プログラミングソフト「スクラッチ」を用いて簡単なプログラミングを体験した。
604		12/16	Dr.ナダレンジャーの防災科学実験ショー AM	納口 恭明 先生	17	Dr.ナダレンジャーと助手ナダレンコの、雪崩や地震のしくみを再現する実験器具を用いたサイエンスショーを行った。
605		12/16	Dr.ナダレンジャーの防災科学実験ショー PM	納口 恭明 先生	12	Dr.ナダレンジャーと助手ナダレンコの、雪崩や地震のしくみを再現する実験器具を用いたサイエンスショーを行った。
606		12/16	ジャンピングゲームをつくらう -スクラッチとマイクロボットを使って-	科学館ボランティア	5	手のひらに乗るくらい小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。

## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
607	洋 光 台 サ イ エ ン ス ク ラ ブ	12/16	マイクロビット(micro:bit) はじめの一歩	科学館ボランティア	7	手のひらに乗るくらいの小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
608		12/16	レッツゴー！EV3！[2]惑星ラリー	科学館インタープリター	5	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
609		12/17	めざせ植物ジュニアレンジャー特別講座 伝統植物と門松を作ろう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	18	自然の中で植物や生き物の観察を行い、自然への理解を深めた。
610		12/17	炭焼き体験教室 ～かざり炭を作ろう～1	科学館ボランティア	7	有機物を蒸し焼きにし、炭を作る体験をした。作った炭は飾りにした。
611		12/17	炭焼き体験教室 ～かざり炭を作ろう～2	科学館ボランティア	3	有機物を蒸し焼きにし、炭を作る体験をした。作った炭は飾りにした。
612		12/17	炭焼き体験教室 ～かざり炭を作ろう～3	科学館ボランティア	8	有機物を蒸し焼きにし、炭を作る体験をした。作った炭は飾りにした。
613		12/17	炭焼き体験教室 ～かざり炭を作ろう～4	科学館ボランティア	5	有機物を蒸し焼きにし、炭を作る体験をした。作った炭は飾りにした。
614		12/17	数と論理で勝利を導け！ トランプゲーム大集合！AM	森川 聡 先生 (わくわくキッズ)	14	トランプゲームを通して「算数」への理解を深め、理論的な思考をする練習を行った。どうすれば勝つことができるのか？確率は？など、カードを使い、メモを取りながら考えた。
615		12/17	数と論理で勝利を導け！ トランプゲーム大集合！PM	森川 聡 先生 (わくわくキッズ)	13	トランプゲームを通して「算数」への理解を深め、理論的な思考をする練習を行った。どうすれば勝つことができるのか？確率は？など、カードを使い、メモを取りながら考えた。
616		12/17	レッツゴー！EV3！[2]はやぶさ2の冒険	科学館インタープリター	10	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
617		12/17	レッツゴー！EV3！[2]カーレース	科学館インタープリター	5	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
618		12/23(土)	【親子教室】プログラムで動く光る クリスマスのおもちゃづくり	森 秀樹 先生 (昭和女子大学 初等教育学科・准教授)	12	工作したおもちゃを自分で組んだプログラムで動かした。会員たちは集中して工作や組み立てに取り組み、最後に自分の作品を発表しお互いの工作の良いところを学んでいた。
619		12/23(土)	プログラムで動く光るクリスマスのおもちゃづくり	森 秀樹 先生 (昭和女子大学 初等教育学科・准教授)	5	工作したおもちゃを自分で組んだプログラムで動かした。会員たちは集中して工作や組み立てに取り組み、最後に自分の作品を発表しお互いの工作の良いところを学んでいた。
620		1/6	きく・見る・遊ぶ～音の世界～ AM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	3	楽器やオシロスコープなどを用いて、音が鳴って耳に聞こえるしくみを学んだ。最後には様々な素材で糸電話を作り、音の伝わり方の変化を感じながら、音の仕組みについて理解を深めていた。
621		1/6	きく・見る・遊ぶ～音の世界～ PM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	6	楽器やオシロスコープなどを用いて、音が鳴って耳に聞こえるしくみを学んだ。最後には様々な素材で糸電話を作り、音の伝わり方の変化を感じながら、音の仕組みについて理解を深めていた。
622		1/7	きく・見る・遊ぶ～音の世界～ AM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	7	楽器やオシロスコープなどを用いて、音が鳴って耳に聞こえるしくみを学んだ。最後には様々な素材で糸電話を作り、音の伝わり方の変化を感じながら、音の仕組みについて理解を深めていた。
623		1/7	きく・見る・遊ぶ～音の世界～ PM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	4	楽器やオシロスコープなどを用いて、音が鳴って耳に聞こえるしくみを学んだ。最後には様々な素材で糸電話を作り、音の伝わり方の変化を感じながら、音の仕組みについて理解を深めていた。
624		1/7	【親子教室】きみも未来の天文学者！ 天体望遠鏡を作ろう	科学館ボランティア	16	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見える天体について学んだ。
625		1/7	きみも未来の天文学者！ 天体望遠鏡を作ろう	科学館ボランティア	8	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見える天体について学んだ。
626		1/8	りんごキャッチゲームをつくろう -スクラッチとマイクロビットを使って-	科学館ボランティア	9	手のひらに乗るくらいの小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
627		1/8	マイクロビット(micro:bit) はじめの一歩	科学館ボランティア	8	手のひらに乗るくらいの小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
628		1/8	金属探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	8	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
629		1/8	金属探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	4	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
630		1/13	【親子教室】アルソミトラの種をまねた グライダーを作って飛ばそう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	14	折り紙や発泡スチロールのシートを使って種の模型を作り飛ばした。
631		1/13	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
632		1/14	計算バトル AM	森川 聡 先生 (わくわくキッズ)	10	簡単な四則演算を使った数種類のゲームを遊びながら、計算力を鍛えて算数を学んだ。
633		1/14	計算バトル PM	森川 聡 先生 (わくわくキッズ)	10	簡単な四則演算を使った数種類のゲームを遊びながら、計算力を鍛えて算数を学んだ。
634		1/14	自動運転にチャレンジ！ -はじめてのスクラッチ-	科学館ボランティア	7	教育用プログラミングソフト「スクラッチ」を用いて簡単なプログラミングを体験した。



2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
635	洋 光 台 サ イ エ ン ス ク ラ ブ	1/14	3次元コンピュータ・グラフィックス体験！ -はじめてのプロセッシング-	科学館ボランティア	8	プログラミングウェアの「プロセッシング」を用いて、コンピュータグラフィックスを生成した。
636		1/14	【親子教室】鉄探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	18	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
637		1/14	【親子教室】鉄探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	6	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
638		1/14	レッツゴー！EV3！[2]カーレース	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
639		1/14	レッツゴー！EV3！[2]はじめてのおつかい	科学館インタープリター	6	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
640		1/20	【親子教室】カメラオプスキュラをつくらう	科学館ボランティア	14	今のカメラの原型となる、カメラオプスキュラを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。
641		1/20	カメラオプスキュラをつくらう	科学館ボランティア	6	今のカメラの原型となる、カメラオプスキュラを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。
642		1/20	【親子教室】AMラジオを作ろう	神奈川県電波適正利用推進員協議会	8	電波についての基本をラジオ作りを通して実践的に学んだ。
643		1/20	AMラジオを作ろう	神奈川県電波適正利用推進員協議会	20	電波についての基本をラジオ作りを通して実践的に学んだ。
644		1/20	スモウロボットを作ろう	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	8	前進・後退することのできるロボットを、製作した。なぜ動かすことができるのか、電池とモーターとスイッチを繋ぐ回路の仕組みを考えながら、単純な動きの中にある、電流や回路の特性について学んだ。
645		1/20	レッツゴー！EV3！[2]はやぶさ2の冒険	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
646		1/20	レッツゴー！EV3！[2]宝島	科学館インタープリター	2	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
647		1/20	火星たんけん物語をつくらう！ ～真空とアート編～	新井 真由美先生（日本火星協会理事）	4	芸術作品を鑑賞して観察し、他者に説明するという能力を養った。
648		1/21	【親子教室】幻燈機をつくらう	科学館ボランティア	14	フィルムに描いた絵や文字を拡大投影できる「幻燈機」を工作した。絵が反転して映るという不思議を体験しつつレンズの仕組みを学んだ。
649		1/21	幻燈機をつくらう	科学館ボランティア	8	フィルムに描いた絵や文字を拡大投影できる「幻燈機」を工作した。絵が反転して映るという不思議を体験しつつレンズの仕組みを学んだ。
650		1/21	すみながし ～科学が作りだす気まくれアート～ AM	篠原 悟 先生（わくわくキッズ）	13	日本の伝統芸術である「墨流し」を、身近な道具を使って体験した。カラフルなコースターなどを作りながら、表面張力について学びを深めた。
651		1/21	すみながし ～科学が作りだす気まくれアート～ PM	篠原 悟 先生（わくわくキッズ）	12	日本の伝統芸術である「墨流し」を、身近な道具を使って体験した。カラフルなコースターなどを作りながら、表面張力について学びを深めた。
652		1/21	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう AM	科学館ボランティア	6	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
653		1/21	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう PM	科学館ボランティア	3	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
654		1/21	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
655		1/27	おえかきプログラミング	科学館ボランティア	7	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
656		1/27	おえかきプログラミングでゲームを作ろう -1	科学館ボランティア	5	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
657		1/27	おえかきプログラミングでゲームを作ろう -2	科学館ボランティア	7	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
658		1/27	砂の中からキラキラ鉱物を見つけよう AM	齋藤 千尋 先生（東京都公立小学校教員）	13	凝灰岩を使っての洗い出しや、城ヶ島砂から鉱物の取り出し、仕分けに挑戦した。
659		1/27	砂の中からキラキラ鉱物を見つけよう PM	齋藤 千尋 先生（東京都公立小学校教員）	14	凝灰岩を使っての洗い出しや、城ヶ島砂から鉱物の取り出し、仕分けに挑戦した。
660		1/27	レッツゴー！EV3！[2]月面探検	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
661		1/27	レッツゴー！EV3！[2]ロボット相撲	科学館インタープリター	6	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
662		1/28	めざせ植物ジュニアレンジャー(8) 「植物の名前」（どうして、その名前？）	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	16	自然の中で植物や生き物の観察を行い、自然への理解を深めた。

## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
663	洋 光 台 サ イ エ ン ス ク ラ ブ	1/28	ゲームをつくらう！-はじめてのスクラッチ-	科学館ボランティア	8	教育用プログラミングソフト「スクラッチ」を用いて簡単なプログラミングを体験した。
664		1/28	プログラミングで攻略！-ハノイの塔-	科学館ボランティア	8	一見難しい数学ゲームを、プログラミングの思考を用いることで簡単に攻略できることを学んだ。
665		1/28	レッツゴー！EV3！[2]迷路からの脱出	科学館インタープリター	4	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
666		1/28	レッツゴー！EV3！[2]宇宙ローバー教習所	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
667		2/3	環境にやさしい入浴剤を作ろう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	7	身の回りの製品の製品表示を講師と確認した後、洗剤を使って洗ったガーゼにブラックライトを当てて、ガーゼに化学物質がどれくらい付着するのか確認した。
668		2/3	レッツゴー！EV3！[2]宇宙ローバー教習所	科学館インタープリター	6	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
669		2/3	レッツゴー！EV3！[2]はじめてのおつかい	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
670		2/3	海のギャングをやっつけろ -スクラッチとマイクロビットを使って-	科学館ボランティア	5	手のひらに乗るくらいの小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
671		2/3	おえかきプログラミング	科学館ボランティア	7	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
672		2/3	おえかきプログラミングでゲームを作ろう	科学館ボランティア	4	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
673		2/3	きれいな振り子-オーロラウェーブを作ろう-AM	科学館ボランティア	7	振り子について学び振り子の周期の実験を行った後に、振り子がきれいな波形に振れる「オーロラウェーブ」を工作した。
674		2/3	きれいな振り子-オーロラウェーブを作ろう-PM	科学館ボランティア	5	振り子について学び振り子の周期の実験を行った後に、振り子がきれいな波形に振れる「オーロラウェーブ」を工作した。
675		2/4	アニメをつくらう！-はじめてのスクラッチ-	科学館ボランティア	7	教育用プログラミングソフト「スクラッチ」を用いて簡単なプログラミングを体験した。
676		2/4	迷路をクリアしよう！-スクラッチを使って-	科学館ボランティア	4	教育用プログラミングソフト「スクラッチ」を用いて簡単なプログラミングを体験した。
677		2/4	金属探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	5	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
678		2/4	金属探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	6	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
679		2/4	レッツゴー！EV3！[2]はやぶさ2の冒険	科学館インタープリター	10	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
680		2/4	レッツゴー！EV3！[2]宇宙ローバー教習所	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
681		2/10	【親子教室】鉄探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	8	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
682		2/10	【親子教室】鉄探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	12	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
683		2/10	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
684		2/11	【親子教室】ヨウ素でんぶん反応で食べ物調べてみよう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	12	身の回りの製品の製品表示を講師と確認した後、洗剤を使って洗ったガーゼにブラックライトを当てて、ガーゼに化学物質がどれくらい付着するのか確認した。
685		2/11	木のおうち～森と動物たちと～ AM	篠原 悟 先生 (わくわくキッズ)	6	植物から作られている身近なものや、フクロウの工作を通して、森に住む生き物や植物の利用法について理解を深めていた。
686		2/11	木のおうち～森と動物たちと～ PM	篠原 悟 先生 (わくわくキッズ)	8	植物から作られている身近なものや、フクロウの工作を通して、森に住む生き物や植物の利用法について理解を深めていた。
687		2/11	レッツゴー！EV3！[2]迷路からの脱出	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
688		2/11	レッツゴー！EV3！[2]宇宙ローバー教習所	科学館インタープリター	5	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
689		2/12	【親子教室】カメラオプスキュラをつくらう	科学館ボランティア	14	今のカメラの原型となる、カメラオプスキュラを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。
690		2/12	カメラオプスキュラをつくらう	科学館ボランティア	5	今のカメラの原型となる、カメラオプスキュラを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。

2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
691	洋 光 台 サ イ エ ン ス ク ラ ブ	2/12	【親子教室】きみも未来の天文学者！ 天体望遠鏡を作ろう AM	科学館ボランティア	10	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見える天体について学んだ。
692		2/12	【親子教室】きみも未来の天文学者！ 天体望遠鏡を作ろう PM	科学館ボランティア	12	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見える天体について学んだ。
693		2/12	食品サンプル作り！ ～春色グミとロールケーキ作り AM	岩立 直子 先生(科学実験工作教室 ぐりの木倶楽部 代表)	15	熱可塑性樹脂や紙粘土などを用いてケーキの模型を工作した。性質の異なる素材を組み合わせて、創意工夫が詰まったデコレーションを施した。
694		2/12	食品サンプル作り！ ～春色グミとロールケーキ作り PM	岩立 直子 先生(科学実験工作教室 ぐりの木倶楽部 代表)	15	熱可塑性樹脂や紙粘土などを用いてケーキの模型を工作した。性質の異なる素材を組み合わせて、創意工夫が詰まったデコレーションを施した。
695		2/12	レッツゴー！EV3！[2]宇宙ローバー教習所	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
696		2/12	レッツゴー！EV3！[2]宝島	科学館インタープリター	3	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
697		2/17	ゲームをつくらう！-はじめてのスクラッチ-	科学館ボランティア	7	教育用プログラミングソフト「スクラッチ」を用いて簡単なプログラミングを体験した。
698		2/17	ゴーストをやっつけろ！-スクラッチを使って-	科学館ボランティア	4	教育用プログラミングソフト「スクラッチ」を用いて簡単なプログラミングを体験した。
699		2/17	チンアナゴの踊り（蛍光の世界）	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	3	身近にある蛍光塗料を使った実験・工作を行った。ブラックライトで封筒や紙幣といった、普段使っている物を照らしながら蛍光物質を発見するたびに会員たちは驚きの声をあげていた。
700		2/17	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう AM	科学館ボランティア	7	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
701		2/17	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう PM	科学館ボランティア	6	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
702		2/17	レッツゴー！EV3！[2]ロボット相撲	科学館インタープリター	1	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
703		2/18	ボードゲームを作ろう AM	森川 聡 先生（わくわくキッズ）	14	将棋のようなゲームに使う駒の、動き方やデザインを自分で考えて、オリジナルのゲームを作った。
704		2/18	ボードゲームを作ろう PM	森川 聡 先生（わくわくキッズ）	13	将棋のようなゲームに使う駒の、動き方やデザインを自分で考えて、オリジナルのゲームを作った。
705		2/18	めざせ植物ジュニアレンジャー(9) 「植物春待ちウオッチング」	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	13	自然の中で植物や生き物の観察を行い、自然への理解を深めた。
706		2/18	【親子教室】星空イルミネーションを作ろう	科学館ボランティア	16	季節の星座が映る、イルミネーションを工作した。星座の位置や配置についても学んだ。
707		2/18	星空イルミネーションを作ろう	科学館ボランティア	6	季節の星座が映る、イルミネーションを工作した。星座の位置や配置についても学んだ。
708		2/18	レッツゴー！サイエンス&テクノロジー！ 輸送トラック AM	科学館インタープリター	10	レゴのキットを使ってトラックを作り、力の運動・力学、機械・工学、エネルギー、計測などの実験や、てこや歯車などの原理を楽しんで学んだ。
709		2/18	レッツゴー！サイエンス&テクノロジー！ 輸送トラック PM	科学館インタープリター	5	レゴのキットを使ってトラックを作り、力の運動・力学、機械・工学、エネルギー、計測などの実験や、てこや歯車などの原理を楽しんで学んだ。
710		2/23	熱くなるのはなぜ？冬のあったかカイロのひみつ	城之内 悦子 先生（わくわくキッズ）	14	市販のカイロの中身を観察した後、同様の材料を混ぜ合わせてカイロを工作した。
711		2/23	熱くなるのはなぜ？冬のあったかカイロのひみつ	城之内 悦子 先生（わくわくキッズ）	14	市販のカイロの中身を観察した後、同様の材料を混ぜ合わせてカイロを工作した。
712		2/23	【親子教室】幻燈機をつくらう	科学館ボランティア	12	フィルムに描いた絵を大きく映し出すことが出来る投影機を工作した。レンズの仕組みや幻燈機の歴史を学びながら工作や実験を楽しんだ。
713		2/23	幻燈機をつくらう	科学館ボランティア	2	フィルムに描いた絵を大きく映し出すことが出来る投影機を工作した。レンズの仕組みや幻燈機の歴史を学びながら工作や実験を楽しんだ。
714		2/23	科学漫才！「大阪のおかん教育日誌」AM	北野 貴久 先生(彩星工科高等学校)	31	大阪の「オカン」とその息子のやり取りを題材にした、サイエンスショーを開催した。
715	2/23	科学漫才！「大阪のおかん教育日誌」PM	北野 貴久 先生(彩星工科高等学校)	38	大阪の「オカン」とその息子のやり取りを題材にした、サイエンスショーを開催した。	
716	2/23	レッツゴー！EV3！[2]はやぶさ2の冒険	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。	
717	2/23	レッツゴー！EV3！[2]宇宙ローバー教習所	科学館インタープリター	10	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。	
718	2/24	科学漫才！「大阪のおかん教育日誌」AM	北野 貴久 先生(彩星工科高等学校)	28	大阪の「オカン」とその息子のやり取りを題材にした、サイエンスショーを開催した。	

## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
719	洋 光 台 サイ エン スク ラ ブ	2/24	科学漫才！「大阪のおかん教育日誌」PM	北野 貴久 先生(彩星工科高等学校)	11	大阪の「オカン」とその息子のやり取りを題材にした、サイエンスショーを開催した。
720		2/24	ナイスゴールキーパーになろう -スクラッチとマイクロビットを使って-	科学館ボランティア	8	手のひらに乗るくらいの小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
721		2/24	おえかきプログラミング	科学館ボランティア	8	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
722		2/24	おえかきプログラミングでゲームを作ろう	科学館ボランティア	6	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
723		2/24	ラインストーンで分子構造をデコろう！ AM	理研共済会横浜支部DNAビーズクラブ	11	分子構造が書かれたカードにラインストーンを張り付けて、綺麗な分子構造のカードを作った。
724		2/24	ラインストーンで分子構造をデコろう！ PM	理研共済会横浜支部DNAビーズクラブ	9	分子構造が書かれたカードにラインストーンを張り付けて、綺麗な分子構造のカードを作った。
725		2/24	レッツゴー！ EV3！ [1]入門1日コース	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
726		2/25	【親子教室】カラフルボックスを作ろう！	科学館ボランティア	14	分光シートを用いて虹色が見えるボックス作りを行った。
727		2/25	カラフルボックスを作ろう！	科学館ボランティア	5	分光シートを用いて虹色が見えるボックス作りを行った。
728		2/25	宇宙から見た太陽・地球・月！ -プロセッシングを使って-	科学館ボランティア	5	グラフィック機能に特化したプログラミング言語「プロセッシング」を使用して3DCGのテクスチャマッピングに取り組んだ。プログラミングと3DCGについて学んだ後、太陽・地球・月を模した球のコードを書き換えた。
729		2/25	【親子教室】静電気でぐるぐる回る モーターを作ってみよう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	10	静電気を利用してストローを回してみたり、ビニールもをクワのように浮かべたりして楽しんだ後、静電気があるかどうかを調べることができる箔検電器や、静電気で回るファンクリンモーターの工作を行った。
730		2/25	【親子教室】My星座早見盤を作ろう	科学館ボランティア	8	当館オリジナルの星図を用いて、恒星の色や季節の星の並びについて学びながら、星座早見盤を工作した。
731		2/25	My星座早見盤を作ろう	科学館ボランティア	8	当館オリジナルの星図を用いて、恒星の色や季節の星の並びについて学びながら、星座早見盤を工作した。
732		2/25	レッツゴー！ EV3！ [2]宇宙ローバー-教習所	科学館インタープリター	5	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
733		2/25	レッツゴー！ EV3！ [2]はじめてのおつかい	科学館インタープリター	5	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
734		3/2	手作り石けんを楽しもう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	12	身近な取り組みから水質汚染を防ぐ取り組みについて学んだあと、添加物の入っていない石けんを作った。
735		3/2	きれいな振り子-オーロラウェーブを作ろう-AM	科学館ボランティア	3	振り子について学び振り子の周期の実験を行った後に、振り子がきれいな波形に振れる「オーロラウェーブ」を工作した。
736		3/2	きれいな振り子-オーロラウェーブを作ろう-PM	科学館ボランティア	9	振り子について学び振り子の周期の実験を行った後に、振り子がきれいな波形に振れる「オーロラウェーブ」を工作した。
737		3/2	おえかきプログラミング -1	科学館ボランティア	8	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
738		3/2	おえかきプログラミング -2	科学館ボランティア	9	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
739		3/2	おえかきプログラミングでゲームを作ろう	科学館ボランティア	7	「ビスケット」というプログラミング言語で、「メガネ」という仕組みを使い、自分で描いた絵を動かすプログラミングを体験した。
740		3/2	レッツゴー！ EV3！ [2]月面探検	科学館インタープリター	10	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
741		3/2	レッツゴー！ EV3！ [2]宇宙ローバー-教習所	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
742		3/3	自動運転にチャレンジ！ -はじめてのスクラッチ-	科学館ボランティア	7	教育用プログラミングソフト「スクラッチ」を用いて簡単なプログラミングを体験した。
743		3/3	3次元コンピューターグラフィックス体験！ -はじめてのプロセッシング-	科学館ボランティア	8	プログラミングウェアの「プロセッシング」を用いて、コンピューターグラフィックスを生成した。
744		3/3	【親子教室】カメラオプスキュラをつくる	科学館ボランティア	16	今のカメラの原型となる、カメラオプスキュラを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。
745	3/3	カメラオプスキュラをつくる	科学館ボランティア	7	今のカメラの原型となる、カメラオプスキュラを工作し、レンズの仕組みや見え方について学んだ。	
746	3/3	金属探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	5	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。	

2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
747	洋 光 台 サイ エ ンス クラ ブ	3/3	金属探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	3	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、金属に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
748		3/3	レッツゴー！EV3！[2]宇宙ローバー-教習所	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
749		3/3	レッツゴー！EV3！[2]迷路からの脱出	科学館インタープリター	4	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
750		3/9	【親子教室】鉄探知機を作ろう AM	科学館ボランティア	14	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
751		3/9	【親子教室】鉄探知機を作ろう PM	科学館ボランティア	10	電気回路を学び、はんだ付けの体験をしながら、鉄に反応してブザーが鳴る鉄探知機を作った。
752		3/9	ブロックずしゲームをつくろう-スクラッチとマイクロ	科学館ボランティア	8	手のひらに乗るくらい小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
753		3/9	マイクロビット(micro:bit) はじめの一歩	科学館ボランティア	7	手のひらに乗るくらい小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
754		3/9	レッツゴー！EV3！[2]スコアリングゲーム	科学館インタープリター	10	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
755		3/9	レッツゴー！EV3！[2]惑星ラリー	科学館インタープリター	4	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
756		3/10	【親子教室】きみも未来の天文学者！ 天体望遠鏡を作ろう AM	科学館ボランティア	14	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見える天体について学んだ。
757		3/10	【親子教室】きみも未来の天文学者！ 天体望遠鏡を作ろう PM	科学館ボランティア	2	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見える天体について学んだ。
758		3/10	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう AM	科学館ボランティア	3	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
759		3/10	風見鶏型ギヤ付き風力発電を作ろう PM	科学館ボランティア	3	小型のモーターを発電機にした、風見鶏と同じように風上を向く風力発電の工作を行った。
760		3/10	サイコロゲーム大集合！ AM	森川 聡 先生(わくわくキッズ)	8	サイコロを使ったゲームを通して、楽しみながら計算や確率について学んだ。
761		3/10	サイコロゲーム大集合！ PM	森川 聡 先生(わくわくキッズ)	7	サイコロを使ったゲームを通して、楽しみながら計算や確率について学んだ。
762		3/10	レッツゴー！EV3！[2]はやぶさ2の冒険	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
763		3/10	レッツゴー！EV3！[2]はじめてのおつかい	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
764		3/16	ブザーを作って電磁石について学ぼう	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	16	様々な道具を使いながらオリジナルのブザーを製作した。
765		3/16	ゲームをつくろう！-はじめてのスクラッチ-	科学館ボランティア	8	教育用プログラミングソフト「スクラッチ」を用いて簡単なプログラミングを体験した。
766		3/16	ボイド(人工生命)でプログラミング体験！ -『生きものの群れ』をシミュレーションする-	科学館ボランティア	5	生きものの群れをイメージしながら、群れのようにボイドを動かすためにパラメータをどのような数字すればよいかを考えてプログラムした。
767		3/16	【親子教室】Myスタープロジェクターを作ろう	科学館ボランティア	4	季節の星座を投影できる、スタープロジェクターを作り投影し、季節の星座についても学んだ。
768		3/16	レッツゴー！EV3！[1]入門1日コース	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
769		3/17	ストップウォッチをつくろう-マイクロビットを使って-	科学館ボランティア	6	手のひらに乗るくらい小さなコンピューター、「micro:bit」を使って様々なプログラミングを楽しんだ。
770		3/17	レッツゴー！サイエンス&テクノロジー！ 宇宙エレベーター～中級～AM	科学館インタープリター	3	レゴのキットを使って宇宙エレベーターを作り、力の運動・力学、機械・工学、エネルギー、計測などの実験や、てこや歯車などの原理を楽しく学んだ。
771	3/17	レッツゴー！サイエンス&テクノロジー！ 宇宙エレベーター～中級～PM	科学館インタープリター	3	レゴのキットを使って宇宙エレベーターを作り、力の運動・力学、機械・工学、エネルギー、計測などの実験や、てこや歯車などの原理を楽しく学んだ。	
772	3/20	サバイバル体験～お湯を沸かそう～ AM	科学館ボランティア	3	非常時に自宅にあるようなもの(空き缶と牛乳パック)を用いてお湯を沸かす体験をした。	
773	3/20	サバイバル体験～お湯を沸かそう～ PM	科学館ボランティア	4	非常時に自宅にあるようなもの(空き缶と牛乳パック)を用いてお湯を沸かす体験をした。	
774	3/20	「秘密のレシピ」 ～オリジナルのりを開発しよう～ AM	城之内 悦子 先生(わくわくキッズ)	14	小麦粉や重曹など家にあるような粉を使って、ものをつくつけるオリジナルのりを製作した。	

## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
775	洋 光 台 サ イ エ ン ス ク ラ ブ	3/20	「秘密のレンビ」 ～オリジナルのりを開発しよう～ PM	城之内 悦子 先生（わくわくキッズ）	6	小麦粉や重曹など家にあるような粉を使って、ものをくっつけるオリジナルのりを作製した。
776		3/20	レッツゴー！EV3！[2]迷路からの脱出	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
777		3/20	レッツゴー！EV3！[2]はやぶさ2の冒険	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3で、ロボットとパソコンを使ってプログラミングを行った。基本操作である直進や回転などを学び、センサーを使ったプログラミングにも挑戦した。
778		3/20	“うごき”の科学 ～作ってつないでピコゴラスイッチ！？～ AM	PICO factory Japan	15	「うごき」にはどのようなものがあってどんなしきりがあるかを考えながら、ビー玉がいろいろなコースを転がるオリジナルの「ピコゴラ装置」を作った。
779		3/20	“うごき”の科学 ～作ってつないでピコゴラスイッチ！？～ PM	PICO factory Japan	19	「うごき」にはどのようなものがあってどんなしきりがあるかを考えながら、ビー玉がいろいろなコースを転がるオリジナルの「ピコゴラ装置」を作った。
780		3/23	【親子教室】城ヶ島の地質を観察しよう	齋藤 千尋 先生（東京都立小学校教育員）	24	城ヶ島を歩き、実際に触れたり採取したりしながら、地質について学んだ。
781	出 前 教 室	11/2	科学工作教室	緑小学校	64	ふわふわスライム
782		11/2	プログラミング	笠間小学校	95	PETSでプログラミング！
783		11/2	天文教室	上瀬谷小学校	48	太陽のすがた
784		11/4	科学工作教室	本宿小学校	118	炎色反応
785		11/4	プログラミング	桜台小学校	92	PETSでプログラミング！
786		11/7	科学工作教室	岡津小学校	33	コインが消える貯金箱
787		11/8	プログラミング	仏向小学校	33	PETSでプログラミング！
788		11/8	天文教室	滝頭小学校	93	地球から見る月・月から見る地球
789		11/10	プログラミング	今宿小学校	90	PETSでプログラミング！
790		11/10	天文教室	庄戸小学校	49	月をめざす
791		11/11	天文教室	中山小学校	108	地球から見る月・月から見る地球
792		11/14	科学工作教室	公田小学校	25	コインが消える貯金箱
793		11/14	科学工作教室	桜井小学校	32	ビー玉まんげきょう
794		11/14	天文教室	帷子小学校	22	太陽系の天体たち
795		11/15	科学工作教室	洋光台第二小学校	31	スーパーボール
796		11/16	プログラミング	一本松小学校	102	PETSでプログラミング！
797		11/21	科学工作教室	野庭すずかけ小学校	26	ふわふわスライム
798		11/21	プログラミング	桂小学校	55	PETSでプログラミング！
799		11/22	科学工作教室	横浜深谷台小学校	38	コインが消える貯金箱
800		11/24	科学工作教室	金沢小学校	32	スーパーボール
801		11/24	天文教室	洋光台第一小学校	101	地球から見る月・月から見る地球
802		11/25	科学工作教室	釜利谷小学校	32	静電気クラゲ
803		11/28	プログラミング	美しが丘西	198	PETSでプログラミング！
804		11/29	科学工作教室	日下小学校	26	ふわふわスライム
805		12/1	科学工作教室	中尾小学校	48	コインが消える貯金箱
806		12/1	プログラミング	高田小学校	90	PETSでプログラミング！
807		12/1	天文教室	梅林小学校	153	地球から見る月・月から見る地球
808		12/2	科学工作教室	荏子田小学校	191	アルコール発酵
809		12/5	プログラミング	庄戸小学校	47	PETSでプログラミング！
810		12/8	科学工作教室	浦舟特別支援学校	20	ビー玉まんげきょう
811		12/9	プログラミング	二谷小学校	68	PETSでプログラミング！
812		12/12	科学工作教室	西前小学校	35	スーパーボール
813		12/12	科学工作教室	みたけ台小学校	86	ケロケロかえる
814		12/13	プログラミング	港南台第一小学校	107	PETSでプログラミング！

## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
815	洋 光 台 駅 前 公 園	12/13	天文教室	東汲沢小学校	66	地球から見る月・月から見る地球
816		12/15	プログラミング	山王台小学校	61	PETSでプログラミング！
817		12/16	科学工作教室	善部小学校	29	炎色反応
818		12/19	プログラミング	汲沢小学校	89	PETSでプログラミング！
819		12/21	科学工作教室	中田小学校	36	ケロケロかえる
820		12/22	プログラミング	桂台小学校	33	PETSでプログラミング！
821		12/22	算数教室	初音が丘小学校	93	しきつめを体験しよう
822		12/23	星空観察会	中和田小学校	124	星空観察会
823		1/12	科学工作教室	竹山小学校	114	ビー玉まんげきょう
824		1/13	科学工作教室	並木第一小学校	18	スーパーボール
825		1/16	科学工作教室	東戸塚小学校	46	ケロケロかえる
826		1/17	プログラミング	下野谷小学校	17	PETSでプログラミング！
827		1/20	プログラミング	桜岡小学校	155	PETSでプログラミング！
828		1/24	科学工作教室	奈良の丘小学校	33	スーパーボール
829		1/24	科学工作教室	奈良の丘小学校	33	スーパーボール
830		1/24	科学工作教室	日吉台小学校	39	ビー玉まんげきょう
831		1/24	科学工作教室	中村小学校	23	炎色反応
832		1/24	天文教室	並木第四小学校	43	宇宙の大きさを体験しよう
833		1/25	プログラミング	鉄小学校	72	PETSでプログラミング！
834		1/26	科学工作教室	小田小学校	35	ふわふわスライム
835		1/31	科学工作教室	城郷小学校	34	静電気クラゲ
836		2/2	プログラミング	新羽小学校	207	PETSでプログラミング！
837		2/14	科学工作教室	川和小学校	34	ビー玉まんげきょう
838		2/15	算数教室	鳥が丘小学校	111	しきつめを体験しよう
839		2/16	科学工作教室	下永谷小学校	46	スーパーボール
840		4/8	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	95	滑車ロープ、ハンモック、カマドで焼いも、シャボン玉遊び等
841		4/13	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	68	パイプ内ボール転がし、カマドで焼いも、シャボン玉遊び等
842		4/19	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	73	5匹の鯉のぼりを掲揚、カマドで焼いも、アクティブ交番等
843		5/11	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	137	5匹の鯉のぼりを掲揚、ハンモック、カマドで焼いも等
844		5/17	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	57	5匹の鯉のぼりを掲揚、モンキーロープ、パイプ内ボール転がし等
845		6/8	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	100	まったりコーナー、段ボール遊び、シャボン玉遊び等
846		6/21	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	64	まったりコーナー、段ボール遊び、シャボン玉遊び等
847		7/13	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	34	ブルーシート上で水遊び、パイプ内ボール転がし等
848		7/19	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	32	ブルーシート上で水遊び、アクティブ交番等
849		8/17	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	244	八角形ブル、流しソーメン、水鉄砲大会、クイズラリー等

## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
850	園 ブ レ イ バ ー ク	9/14	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	77	滑車ロープ、カマドで焼いも、キャンドルナイト出展作品作成等
851		9/20	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	33	滑車ロープ、芝刈り、ハンモック、焼いも、斜面ソリ、AC交番等
852		10/12	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	88	オレنجスバイラルネットの点検、七輪でギンナン炒り、シャボン玉等
853		10/18	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	54	モンキーロープ、ハンモック、ハロウィン用具の点検、アクティブ交番等
854		10/29	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	350	オレنجスバイラルネット内でカラフル風船とかぼちゃ風船等
855		11/9	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	84	焼き芋、モンキーロープ、枯葉プール、パイプ内ボール転がし等
856		11/15	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	49	カマドで焼き芋、モンキーロープ、シャボン玉、アクティブ交番等
857		12/14	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	150	モンキーロープ、ブランコ、ダンボール製遊具、ハンモック等
858		12/20	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	64	モンキーロープ、そり滑り、パイプ内ボール転がし、シャボン玉等
859		1/11	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	76	サツマイモ焼き、ダンボールハウス製遊具、パイプ内ボール転がし等
860		1/17	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	70	モンキーロープ、ダンボール製遊具、シャボン玉遊び、アクティブ交番等
861		2/8	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	98	モンキーロープ、まったりコーナー、ブランコ、パイプ内ボール転がし等
862		2/21	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	20	既存テント下のカマドで焼いも、バケツで足湯、アクティブ交番等
863		3/14	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	105	ダンボール製遊具、モンキーロープ、斜面ソリ遊び、アクティブ交番等
864		3/20	洋光台駅前公園プレイパーク	洋光台まちづくり協議会 支援・協力：科学館	136	ダンボール製遊具、ポリコの大道芸、モンキーロープ、アクティブ交番等
865		5/20	みついショッピングパークキッズクラブ コインが消える貯金箱ワークショップ	主催：三井ショッピングパーク 協力：はまぎん こども宇宙科学館	164	三井ショッピングパークキッズクラブ向けイベントとして「コインが消える貯金箱」を実施。
866		6/6	先端科学探求型プログラム(宇宙科学 編)	株式会社コングレ	150	修学旅行(高校生)向けの「宇宙を活用する」ことを考える宇宙教育プログラムを開発し、実施した。
867	7/9	東海大学 博物館課程履修生向け研修	主催：はまぎん こども宇宙科学館	33	東海大学で博物館課程を履修している学生向けに、「地域に根を張る科学館を目指して」と題し、研修を行った。	
868	7/23～8/24	横浜栄高校ボランティア活動受け入れ	主催：はまぎん こども宇宙科学館	9	ボランティア体験活動の受け入れを行い、イベントのサポートを担当してもらった。	
869	7/24～8/24	教職員5年次研修受け入れ	主催：はまぎん こども宇宙科学館	7	5年経験者研修として、様々な教室のサポートを担当してもらった。	
870	8/3～8/17	2022年度博物館実習大学生受入	主催：はまぎん こども宇宙科学館	8	大学生の学芸員資格取得のための博物館実習の受け入れ対応を実施。科学館業務の実習の他、自治町内会主催のイベントに参加する等、地域貢献事業体験を行った。	
871	8/9～8/11	学習院大学 社会体験学習受け入れ	主催：はまぎん こども宇宙科学館	2	教職課程を履修している学生向けに、ワークショップを通して研修を行った。	
872	8/11～8/12	ウエスト川越 夏休み サイエンスワークショップ	主催：ウエスト川越 協力：はまぎんこども宇宙科学館、PICO factory Japan	714	ウエスト川越主催の企画事業において、ロボット・プログラミング教室、科学工作教室等の教室を提案し、当日の実施も対応した。	
873	8/17	子どもアドベンチャーカレッジ	主催：横浜市教育委員会(事務局生涯学習文化財課) 協力：はまぎん こども宇宙科学館	6	「科学」の世界を手を動かしながら体験し、科学館の仕事について紹介した。	
874	9/25	横浜市立本町小学校アウトリーチ	主催：はまぎん こども宇宙科学館	30	総合学習の授業としてピタゴラススイッチについて出校授業を行った。	
875	10/7	キャンドルナイト	主催：らぶ♡まち洋光台、キャンドルナイト@洋光台 実行委員会 後援：洋光台地域ケアプラザ	約500	科学館の前庭にダンボールで作ったオブジェを設置しライトアップ。また風除室に電球から出る熱を利用して回る走馬灯などを展示した。	
876	10/11	横浜市立洋光台第三小学校アウトリーチ	主催：はまぎん こども宇宙科学館	43	特別出前サイエンスショーとして、空気とロケットに関する実演を行った。	
877	10/15	ロボット＆プログラミング地域連携教室 洋光台第四小学校	主催：はまぎん こども宇宙科学館	15	レゴ® マインドストーム® EV3をプログラミングで動かし、コースに挑戦してもらった。	



## 2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
878	アウトリーチ 地域連携	10/22	みついショッピングパーク プラネタリウムイベント	主催：三井ショッピングパーク 協力：はまぎん こども宇宙科学館	約150	エアドームを使ってプラネタリウムの投影を実施した。
879		10/27	横浜市立洋光台第三小学校アウトリーチ	主催：はまぎん こども宇宙科学館	58	特別出前サイエンスショーとして、水溶液の性質と磁石に関する実演を行った。
880		10/28	ロボット＆プログラミング地域連携教室 洋光台第三小学校	主催：はまぎん こども宇宙科学館	13	レゴ® マインドストーム® EV3をプログラミングで動かし、コースに挑戦してもらった。
881		10/29	Happy☆ハロウィンin洋光台2023	主催：洋光台まちづくり協議会 協賛：洋光台駅前公園こどもログハウス、はまぎん こども宇宙科学館、サンモール洋光台商店街、ショッ プ27、ルネッサンスin洋光台（神奈川県、横浜市、 UR都市機構）	約300	洋光台まちづくり協議会が主催するハロウィン企画に、科学館がチラシ 作成、企画提供の協力を行った。洋光台駅前公園におぼけ岩の設営 をしたり、ハロウィン特別工作の提供などの協力を行った。
882		11/10～11	2023年度サイエンスピクニック	主催：静岡科学館 る・く・る 出展：はまぎん こども宇宙科学館	約100	磁石に関するサイエンスショーの実演と、構造に関する工作を行った。
883		11/19	神奈川県立横浜栄高校理科部発表イ ベント	主催：神奈川県立横浜栄高校 協力：はまぎん こども宇宙科学館	約200	理科部の生徒が研究したUVやダイラタンシー、プログラミングについての 発表会を行った。
884		11/16～17	全国小学校理科研究協議会研究大会	主催：神奈川県小学校理科研究会 展示ブース出展：はまぎん こども宇宙科学館	約100	科学館のコンテンツ・工作キットの紹介を行った。
885		11/17	横浜市立丸山台中学校職業体験	主催：はまぎん こども宇宙科学館	4	中学生の職業体験の受け入れを行い、工作の準備作業を体験してもら った。
886		11/23	青少年のためのロボフェスタ2023	主催：神奈川県青少年センター科学部科学支援 課 出展：はまぎん こども宇宙科学館	約200	月面を走るロボットローバーや、プログラミングしたゲームの体験イベントを 実施した。
887		11/24	横浜市立日限山中学校職業体験	主催：はまぎん こども宇宙科学館	5	中学生の職業体験の受け入れを行い、工作の準備作業を体験してもら った。
888		11/29	横浜市立富岡中学校職業体験	主催：はまぎん こども宇宙科学館	4	中学生の職業体験の受け入れを行い、工作の準備作業を体験してもら った。
889		12/3	ロボット＆プログラミング地域連携教室 洋光台第二小学校	主催：はまぎん こども宇宙科学館	16	レゴ® マインドストーム® EV3をプログラミングで動かし、コースに挑戦 してもらった。
890		12/10	ロボット＆プログラミング地域連携教室 港南台第一小学校	主催：はまぎん こども宇宙科学館	14	レゴ® マインドストーム® EV3をプログラミングで動かし、コースに挑戦 してもらった。
891		12/16	ロボット＆プログラミング地域連携教室 洋光台第一小学校	主催：はまぎん こども宇宙科学館	10	レゴ® マインドストーム® EV3をプログラミングで動かし、コースに挑戦 してもらった。
892		12/17	東海大学 博物館課程履修生向け研修	主催：はまぎん こども宇宙科学館	21	東海大学で博物館課程を履修している学生向けに、「地域に根を張る科学館を目 指して」と題し、研修を行った。
893		12/22	洋光台第三小学校50周年特別プラネ タリウム	主催：はまぎん こども宇宙科学館	260	周年行事として洋光台第三小学校にちなんだ特別投影を行った。
894		1/14	ロボット＆プログラミング地域連携教室 港南台第二小学校	主催：はまぎん こども宇宙科学館	19	レゴ® マインドストーム® EV3をプログラミングで動かし、コースに挑戦 してもらった。
895		1/19	横浜市立汐見台中学校職業体験	主催：はまぎん こども宇宙科学館	3	中学生の職業体験の受け入れを行い、工作の準備作業を体験してもら った。
896		1/30	「こども地球撮影プロジェクト」神奈川 県版	主催：ソーグループ株式会社 協力：はまぎん こども宇宙科学館	46	人工衛星EYEシミュレータの体験と写真撮影を行った。
897		2/1～2	川崎市立川中島中学校職業体験	主催：はまぎん こども宇宙科学館	5	中学生の職業体験の受け入れを行い、工作の準備作業を体験してもら った。
898		2/4	ロボット＆プログラミング地域連携教室 港南台第三小学校	主催：はまぎん こども宇宙科学館	13	レゴ® マインドストーム® EV3をプログラミングで動かし、コースに挑戦 してもらった。
899		2/8	横浜市立小田中学校職業体験	主催：はまぎん こども宇宙科学館	2	中学生の職業体験の受け入れを行い、工作の準備作業を体験してもら った。
900		2/29	横浜市立岡村中学校職業体験	主催：はまぎん こども宇宙科学館	5	中学生の職業体験の受け入れを行い、工作の準備作業を体験してもら った。
901	2/20	金星太陽面通過観測 150周年記念イベント	主催：横浜市西区区政推進課 協力：はまぎん こども宇宙科学館	約200	イベントの一環としての川館長の講演を実施した。	
902	2/22	第31回研究発表大会	主催：全国科学博物館協議会、滋賀県立琵琶湖 博物館、一般財団法人全国科学博物館振興財団 発表：はまぎん こども宇宙科学館	約300	科学館の実績や取り組みについて発表を行った。	
903	2/23	野口聡一さん講演会イベントでのワー クショップ	主催：株式会社 サンフジ企画 協力：はまぎん こども宇宙科学館	57	ワークショップとして紙コップを使った工作であるロボットアームを実施し た。	

2023年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
904	プラ ネ タ リ ウ ム	通年	学習投影1, 2年	科学館	1,600	1. 星には明るさや色の違いがあることに気付かせる。 2. 星を必ずしも星座ができ、星座にまつわる物語があることを知らせる。 3. 月の模様がいっているものに見立てられていることを知らせる。
905		通年	学習投影3年	科学館	3,445	1. 太陽の1日の動きを見る。 2. 太陽の位置と時刻から東西南北の方位が分かることに気付かせる。 3. 星を必ずしも星座ができ、星座にまつわる物語があることを知らせる。
906		通年	学習投影4年	科学館	14,495	1. 月が地球の周りを何回か周る位置が変わることを見せる。 2. 月は月によって形が変わって見えることに気付かせる。 3. 星には明るさや色の違いがあることに気付かせる。 4. 星座や星の並びは一日のうちでも時刻によって見える位置や向きが変わり、一方で星の並びは変わらないことを気付かせる。
907		通年	学習投影5年	科学館	1,408	1. 時間の経過とともに太陽の動きを確認する。 2. 星は時間ごとに見える位置が変わるが、星の並び方は変わらないことを観察する。 3. 星は太陽と同じように空を動いているが、北極星を中心に回っているように見えることを観察する。 4. 気象衛星の画像を使い、雲の動きや天気の変化を見る。
908		通年	学習投影6年	科学館	503	1. 太陽は自らエネルギーを出して輝いている星であることを知る。 2. 月は時によって見える位置や形、月の形の見え方は、太陽と月の位置関係によって変わることを確かめ、月が輝いている側を輝かせる太陽があることに気付かせる。 3. 月の表面の様子には太陽と違いがあることを確かめる。
909		通年	幼児投影 「すいきんちかもくどってんかい！」	科学館	7,545	ケンタの目の前に、空から宇宙図鑑が落ちてきた！ 図鑑から飛び出してきた「地球」とケンタの冒険が始まります。 2人は無事に、地球の仲間を見つけることができるのでしょうか？ 君もいつか、さあ、出発！！ みんなで歌って踊って、太陽系を大冒険！
910		通年	一般投影 「妖怪ウォッチ♪ コマさんからのSOS！ブラックホールにレック ゴーデニヤント」	科学館	110,866	学校の課題で近所の山に星を見に行くケータとジーンとウィスパー。美しく広がる星空を楽しんでいると突然、「コマさんからのSOS」が空から降ってきた！なんとコマさんは、宇宙の彼方にあるブラックホールになぜ吸い込まれてしまったというのだ！ケータたちは、コマさんの弟のコマじろうと共に、ブラックホールへコマさんを助けに向かうことに。ブラックホールとはいったいなんなのか？そしてケータたちはコマさんを助け出せるのか！？
911		4/1~4/9	生解説 「スライムいっぱい！スラネタリウム」	科学館	1,927	世界一のプラネタリウムに巨大スライムが出現！ いったいどこからやってきたのか……その答えはなんと宇宙にあり！？スライムと宇宙の壮大な関係にせまれます。*当館調べ ※この番組は春休み特別企画との連携プログラムです。
912		4/13~5/31	生解説 「南の星をおいかけて」	科学館	1,680	45分海外旅行！世界一のプラネタリウムで、あこがれの「南十字星」や、日本から見られない星座を見にいこう！もちろん、バスボードはあります。
913		6/1~6/23	生解説 「南の星をおいかけて ～南極へGO！～」	科学館	633	もうすぐ夏至。南半球の東で、南極大陸ではどんな星空を見ることができようか？生解説「南の星をおいかけて」ご好評につき、内容をパワーアップしてお送りします！
914		6/24~7/21	生解説 「宇宙にただよH2O」	科学館	671	地球の環境や私たち生命に欠かせないH2O（水）には、あまりのようので不思議な性質がたくさんあります。地球の水は太陽系のお隣の小天体とともに宇宙からやってきたと言われています。宇宙の水を追いかけていくと、世界一のプラネタリウム投影機「はま銀河」が描く世界一たさんの星のどこに、水がある星が見つかるのでしょうか？
915		7/22~8/15	生解説 「星に願いを!!流れ星のヒミツ」	科学館	1,755	星空を見上げていても、めったに見られない流れ星。流れ星が流れている間に願い事を3回となせると、願いが叶うと言われます。いったいどうして色んな名前があるのでしょうか？この秋は、惑星の名前と神話のふかーい関係についてお話しします。
916		8/16~8/31	生解説 「スライムいっぱい！スラネタリウムへリバイバル」	科学館	951	世界一のプラネタリウムに巨大スライムが出現！？いったいどこからやってきたのか……その答えはなんと宇宙にあり！この夏、スライムと宇宙の壮大な関係にせまれます。 ※この番組は「夏休み特別企画 夏休み自由研究ラボ」の関連プログラムです。
917		8/15 8/18 8/20	プラネタリウムイベント 「スマホで世界一の星空フォトを楽しもう！」	科学館	71	ギネス世界記録を達成した世界一のプラネタリウムで星空フォトに挑戦しませんか？ ナイトモードや夜景モードを活用したり、星空用の設定をつかったり、スマホですべての宇宙の写真が撮れるかも！
918		9月1日(金)～ 10月31日(火)	生解説 「来て！見て！知って！プラネタリウム」	科学館	1,424	いつでも夜空いっぱい星を楽しめるプラネタリウム。このフシギな空間と装置は、いったいなんのために作られ、どんなことができるのでしょうか？近代的なプラネタリウムの誕生から100年を記念して、『プラネタリウム』そのものに注目します！
919		11月1日(水)～ 12月22日(金)	生解説 「曜日と星という不思議な神話」	科学館	994	「ジュピター」「コペテル」「セウス」、これらはどれも同じ星や神様を表した名前です。いったいどうして色んな名前があるのでしょうか？この秋は、惑星の名前と神話のふかーい関係についてお話しします。
920		12月23日(土)～ 1月8日(金)	生解説 「リニューアル1周年！はま銀河を体験しよう」	科学館	652	プラネタリウム投影機「はま銀河」が科学館にやってきて、はや1年！ギネスに認定された星空ってどんな感じ？もう体験した人も、これからの人も、世界一のプラネタリウムでお待ちしています。 ※ぜひ「冬休み特別企画 星降る科学館へようこそ」とあわせてお楽しみください。
921		1月11日(木)～ 2月29日(木)	生解説 「冬の1等星を探せ!!最後のひとつが見つからない!？」	科学館	1,500	冬の夜空には明るい星が多く見えていて華やかです。横浜から見える1等星を8つ探してみると……あれ？最後のひとつが見つからない!!カノーパスには、見ると寿命が延びる星という言い伝えがあります。でも見つけるのがなかなかムズカシイ……。横浜では、いつ、どこに見えているのでしょうか。
922		3月1日(金)～ 3月22日(金)	生解説 「45分で！今年の星空イッキ見スペシャル☆」	科学館	514	「自分の誕生日の星座が見てみたい!」「今だけじゃなく他の季節の星座も見たい!」「忙しくて夜空をながめる時間がない!」そんな方におすすめのプラネタリウムが期間限定で登場☆ 45分でイッキにめぐる。星空ツアーにだけよう!
923		3月23日(土)～ 3月31日(日)	生解説 「スライムいっぱい！スラネタリウム」	科学館	1,521	プラネタリウムに巨大スライムが出現！？いったいどこからやってきたのか……その答えはなんと宇宙にあり！この春、スライムと宇宙の壮大な関係にせまれます。 ※春休み特別企画の関連プログラムです
924	12月24日(日) 1月6日(土)	特別企画 「はま銀河を持ち帰ろう」	科学館	23	プラネタリウム投影機「はま銀河」の星空をスマートフォンで撮影！簡単に星空写真がとれるスペシャルイベントです。	
925	1月7日(日)	特別企画 「プラネタリウム撮影会」	科学館	2	お手持ちのカメラや望遠鏡をお持ちいただき、プラネタリウム投影機「はま銀河」の星空を撮影いただけます。	
926	1月8日(月・祝)	講演会「はま銀河ができるまで」 講師：大平 貴之 氏	科学館	126	プラネタリウム投影機「はま銀河」の生みの親、大平貴之さんに「はま銀河ができるまでのお話を伺います。実際に「はま銀河」を操作し、「はま銀河」ならではの動きや大平さんこだわりの機能をご紹介します。	

2023年度 はまぎんキッズサイエンス実施一覧

No	分類	開催日	タイトル	主催	会場参加者数	瞬間最高視聴者数	再生回数	内容
1	はまぎんキッズサイエンストークイベント「星とみらいの学校」	5/27	「求む！月惑星探査船乗組員！」第1回 岡田 達明先生 「出航！太陽系の地図を得よう」	主催：横浜市こども青少年局、横浜銀行CTC共同事業体	182	91	1,516	小学生以上とその保護者を対象とした、専門の研究者を招き、多角的な視点で情報を発信する、横浜銀行・横浜市・科学館の3者協働のトークイベント。 2023年度は、太陽系の月惑星探査について専門の研究者・科学者をお招きし、プラネタリウムで天体を確かめ、いまわかつて天体の最新の姿と未来の探査計画に迫る、全7回のシリーズです。 第1回は、太陽系の全体像はここ10年で惑星探査機の調査や望遠鏡観測によってがらりと姿を変えていることや、データに基づいた最新の太陽系の全体像と成り立ちについてお話しいただいた。
2		6/24	「求む！月惑星探査船乗組員！」第2回 村上 豪先生 「目指せ太陽の一番近く 水星と金星の探査」	主催：横浜市こども青少年局、横浜銀行CTC共同事業体	193	51	606	小学生以上とその保護者を対象とした、専門の研究者を招き、多角的な視点で情報を発信する、横浜銀行・横浜市・科学館の3者協働のトークイベント。 2023年度は、太陽系の月惑星探査について専門の研究者・科学者をお招きし、プラネタリウムで天体を確かめ、いまわかつて天体の最新の姿と未来の探査計画に迫る、全7回のシリーズです。 第2回は、太陽系で一番探査が難しい水星に向け、水星磁気圏探査機「みお」が現在宇宙を放っており、今までの水星探査によってわかってきた最新の水星の姿と、金星探査機「あかつき」が明らかにした金星の裏面について小学生以上とその保護者を対象とした、専門の研究者を招き、多角的な視点で情報を発信する、横浜銀行・横浜市・科学館の3者協働のトークイベント。
3		7/16	「求む！月惑星探査船乗組員！」第3回 関根 康人先生 「生命をはぐくむ惑星って？地球と火星のおなじとちがい」	主催：横浜市こども青少年局、横浜銀行CTC共同事業体	189	41	800	2023年度は、太陽系の月惑星探査について専門の研究者・科学者をお招きし、プラネタリウムで天体を確かめ、いまわかつて天体の最新の姿と未来の探査計画に迫る、全7回のシリーズです。 第3回は、地球のおとなりの赤い惑星、火星では、現在も探査車が地面を走り回り、周囲機が地表のようすを観察しており、火星から見てくる、我々の地球がそそえた”生命をはぐくむ惑星”の条件についてお話しいただいた。
4		9/18	「求む！月惑星探査船乗組員！」第4回 春山 純一先生 「人類は再び月へ。一緒に月を、そしてその先を目指しませんか？」	主催：横浜市こども青少年局、横浜銀行CTC共同事業体	173	27	205	小学生以上とその保護者を対象とした、専門の研究者を招き、多角的な視点で情報を発信する、横浜銀行・横浜市・科学館の3者協働のトークイベント。 2023年度は、太陽系の月惑星探査について専門の研究者・科学者をお招きし、プラネタリウムで天体を確かめ、いまわかつて天体の最新の姿と未来の探査計画に迫る、全7回のシリーズです。 第4回は、地球の衛星、月に焦点を当て、月について詳細にわかってきたこと、今後ふたたび人類が進出した際に起こりうる未来についてお話しいただいた。
5		10/9	「求む！月惑星探査船乗組員！」第5回 田中 智先生 「どうしてそんな姿なの？木星と土星の探査機が迫る」	主催：横浜市こども青少年局、横浜銀行CTC共同事業体	214	32	310	小学生以上とその保護者を対象とした、専門の研究者を招き、多角的な視点で情報を発信する、横浜銀行・横浜市・科学館の3者協働のトークイベント。 2023年度は、太陽系の月惑星探査について専門の研究者・科学者をお招きし、プラネタリウムで天体を確かめ、いまわかつて天体の最新の姿と未来の探査計画に迫る、全7回のシリーズです。 第5回は、木星や土星はどのような天体で、これまでの木星と土星はどのような探査がされていたのか、さらに現在進行中のプロジェクトや土星の衛星「タイタン」の本格的な探査に向けた研究についてお話しいただいた。
6		11/11	「求む！月惑星探査船乗組員！」第6回 生駒 大洋先生 「天王星と海王星 青くて深い海を持つ遠くの惑星は謎だらけ」	主催：横浜市こども青少年局、横浜銀行CTC共同事業体	173	18	191	小学生以上とその保護者を対象とした、専門の研究者を招き、多角的な視点で情報を発信する、横浜銀行・横浜市・科学館の3者協働のトークイベント。 2023年度は、太陽系の月惑星探査について専門の研究者・科学者をお招きし、プラネタリウムで天体を確かめ、いまわかつて天体の最新の姿と未来の探査計画に迫る、全7回のシリーズです。 第6回は、太陽から一番とおい天王星と海王星について、わかっていたりそれそれの速いについて、太陽系の外にある惑星の特徴にも触れながらお話しいただいた。
7		12/9	「求む！月惑星探査船乗組員！」第7回 兵頭 龍樹先生 「未来への旅立ち次を目指す探査計画」	主催：横浜市こども青少年局、横浜銀行CTC共同事業体	159	24	218	小学生以上とその保護者を対象とした、専門の研究者を招き、多角的な視点で情報を発信する、横浜銀行・横浜市・科学館の3者協働のトークイベント。 2023年度は、太陽系の月惑星探査について専門の研究者・科学者をお招きし、プラネタリウムで天体を確かめ、いまわかつて天体の最新の姿と未来の探査計画に迫る、全7回のシリーズです。 第7回は、これまでの探査でわかってきたことや、太陽系の外の惑星の観測を元に太陽系とそれ以外の惑星のちがいについてお話いただき、これからの惑星探査の計画についても紹介いただいた。

※第4回は講師希望 ※2024年5月9日現在  
※第4回は講師希望により後日動画編集後アーカイブ保存

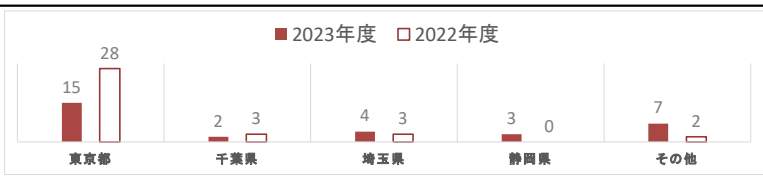
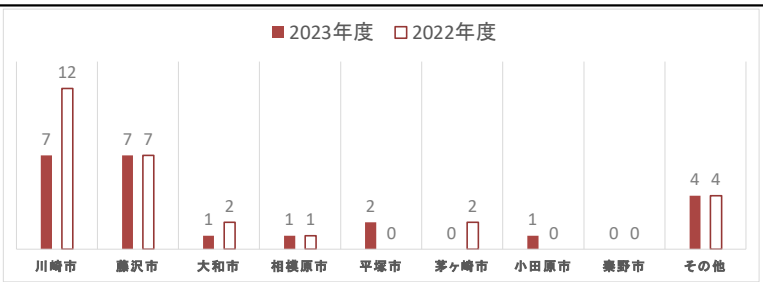
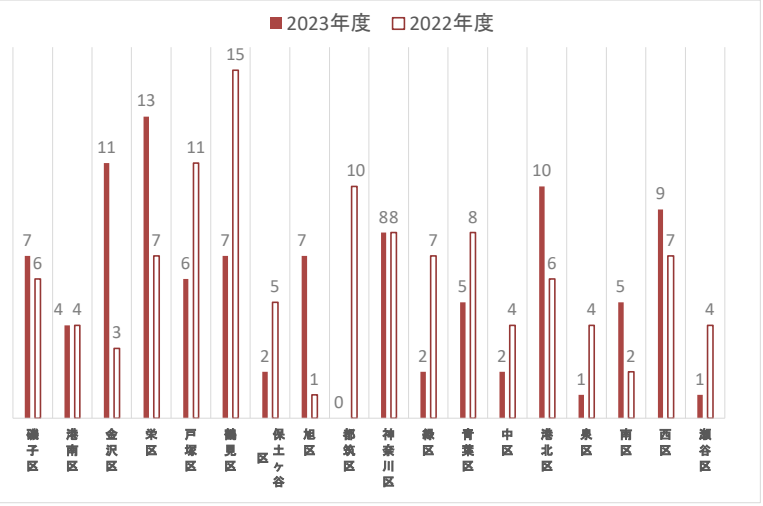
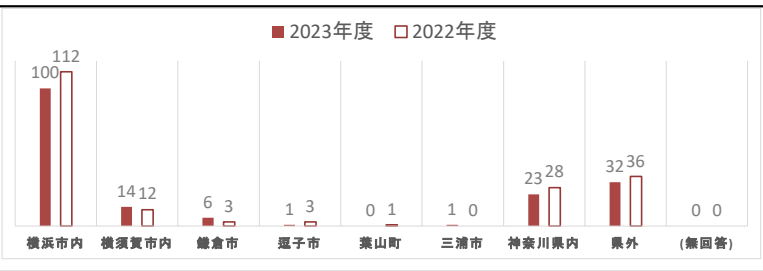
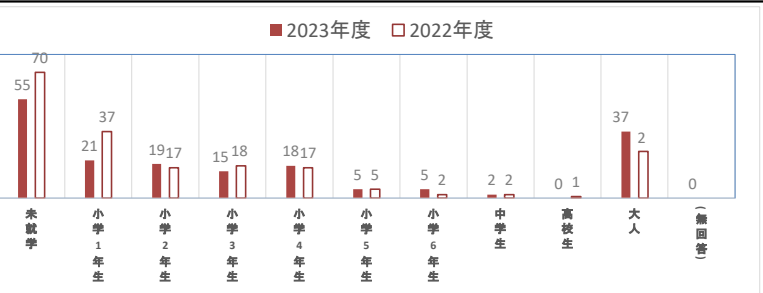
No	分類	開催日	タイトル	主催	会場参加者数	瞬間最高視聴者数	再生回数	内容
1	はまぎんキッズサイエンス+トークイベント「星とみらいの学校」	11/19	「宇宙線イメージング - 世界の遺跡を透視 -」北川 暢子先生	主催：横浜市こども青少年局、横浜銀行CTC共同事業体	72	27	209	小学生以上とその保護者を対象とした、専門の研究者を招き、多角的な視点で情報を発信する、横浜銀行・横浜市・科学館の3者協働のトークイベント。 「星とみらいの学校」では、メディアやテレビで話題になった専門家や、我々の生活を支える方をお招きし、的川館長との対談と講演をお願いした。この回では、ピラミッドを宇宙線イメージングで調べることで、未知の空間を発見した研究チームの先生をお招きし、詳しい研究内容と今後の研究計画についてお話しいただいた。
2		12/16	「おかなくて何？必ず役立つ未来のヒント」橋本 長明先生	主催：横浜市こども青少年局、横浜銀行CTC共同事業体	53	39	382	小学生以上とその保護者を対象とした、専門の研究者を招き、多角的な視点で情報を発信する、横浜銀行・横浜市・科学館の3者協働のトークイベント。 「星とみらいの学校」では、メディアやテレビで話題になった専門家や、我々の生活を支える方をお招きし、的川館長との対談と講演をお願いした。この回では、横浜銀行の金融教育を担当されている先生をお招きし、おかげを夢をかなえる手段であること、おこづかい帳の使い方、おかげとの付き合い方についてお話しいただいた。
3		1/21	「横浜市役所の人と話そう！まわりから見えない仕事のなかみ」谷口 真央先生	主催：横浜市こども青少年局、横浜銀行CTC共同事業体	44	17	122	小学生以上とその保護者を対象とした、専門の研究者を招き、多角的な視点で情報を発信する、横浜銀行・横浜市・科学館の3者協働のトークイベント。 「星とみらいの学校」では、メディアやテレビで話題になった専門家や、我々の生活を支える方をお招きし、的川館長との対談と講演をお願いした。この回では、横浜市の方をお招きし、横浜市で働く人々が実は多岐にわたり身近にいること、横浜市建築局のお仕事についてお話しいただいた。
4		2/3	「大陸から列島、そして山国へ - 日本列島の成り立ち -」高橋 雅紀先生	主催：横浜市こども青少年局、横浜銀行CTC共同事業体	66	13	202	小学生以上とその保護者を対象とした、専門の研究者を招き、多角的な視点で情報を発信する、横浜銀行・横浜市・科学館の3者協働のトークイベント。 「星とみらいの学校」では、メディアやテレビで話題になった専門家や、我々の生活を支える方をお招きし、的川館長との対談と講演をお願いした。この回では、地質学者の高橋先生をお招きし、日本列島がどのようにできてきたのか、模型を作り、使いながらお話しいただいた。
5		2/17	「深海の生き物から考える地球外生命」高井 研先生	主催：横浜市こども青少年局、横浜銀行CTC共同事業体	69	30	112	小学生以上とその保護者を対象とした、専門の研究者を招き、多角的な視点で情報を発信する、横浜銀行・横浜市・科学館の3者協働のトークイベント。 「星とみらいの学校」では、メディアやテレビで話題になった専門家や、我々の生活を支える方をお招きし、的川館長との対談と講演をお願いした。この回では、深海の専門家をお招きし、そもそも生きものは何か、地球外生命として見つかるとしたらどんな生物なのかということをお話しいただいた。
6		3/17	「祝！イグノーベル賞受賞！五感(目・味)をあやつって、新しい世界を切り開く！」宮下 芳明先生	主催：横浜市こども青少年局、横浜銀行CTC共同事業体	60	7	141	小学生以上とその保護者を対象とした、専門の研究者を招き、多角的な視点で情報を発信する、横浜銀行・横浜市・科学館の3者協働のトークイベント。 「星とみらいの学校」では、メディアやテレビで話題になった専門家や、我々の生活を支える方をお招きし、的川館長との対談と講演をお願いした。この回では、2023年9月にイグノーベル賞を受賞された先生をお招きし、開発した実物を見たり、目を押さえて感じる世界の実験をしたりしながら、感覚と実世界の違いについてお話しいただいた。

※2024年5月9日現在

## 2023夏休みアンケート集計結果

実施日時: 2023年8月5日(土)  
 実施場所: 1Fエントランスホール  
 回答数: 177

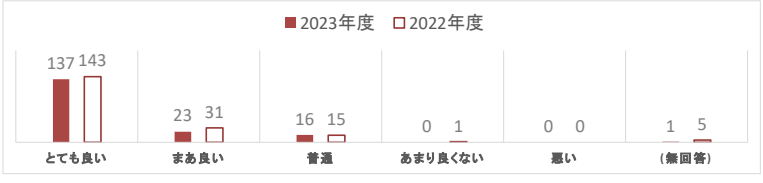
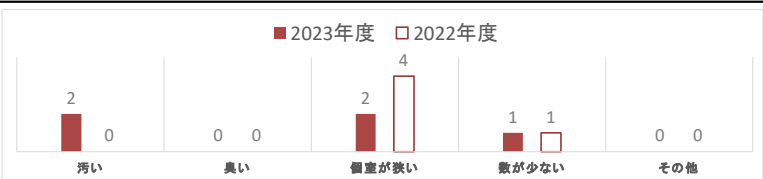
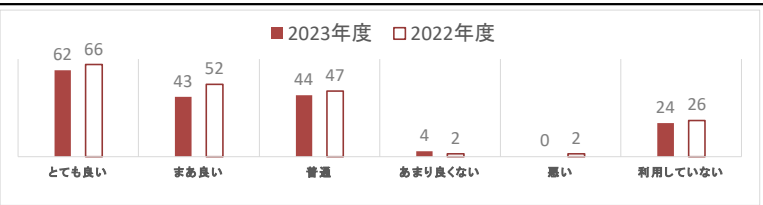
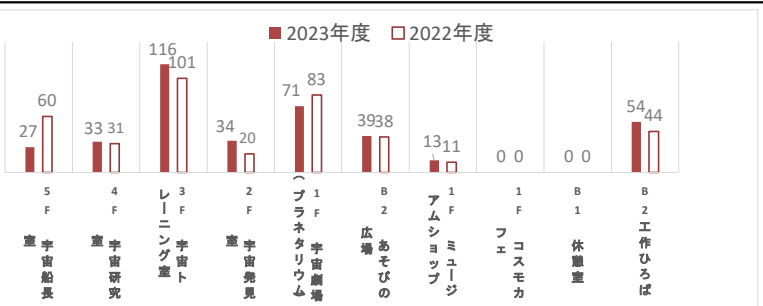
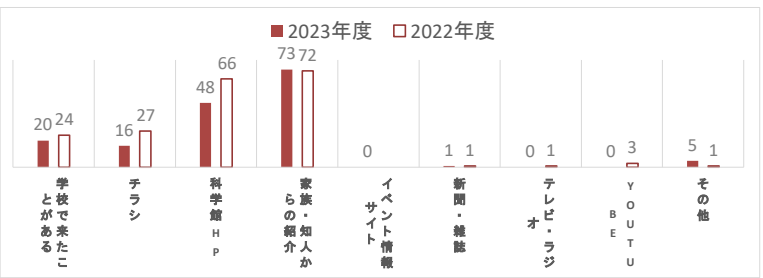
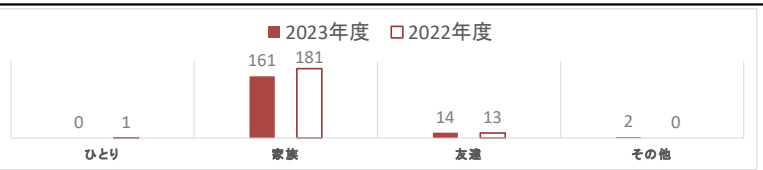
質問	選択肢	2023年度 回答数 177	2022年度 回答数 195
1. お客様について 1-1. 年齢を教えてください。	未就学	55	70
	小学1年生	21	37
	小学2年生	19	17
	小学3年生	15	18
	小学4年生	18	17
	小学5年生	5	5
	小学6年生	5	2
	中学生	2	2
	高校生	0	1
	大人	37	26
	(無回答)	0	
計		177	195
1. お客様について 1-2. お住まいを教えてください。	横浜市内	100	112
	横浜須賀市内	14	12
	鎌倉市	6	3
	逗子市	1	3
	葉山町	0	1
	三浦市	1	0
	神奈川県内	23	28
	県外	32	36
	(無回答)	0	0
計		177	195
1. お客様について 1-3. どちらの区にお住まいですか？	磯子区	7	6
	港南区	4	4
	金沢区	11	3
	栄区	13	7
	戸塚区	6	11
	鶴見区	7	15
	保土ヶ谷区	2	5
	旭区	7	1
	都筑区	0	10
	神奈川区	8	8
	緑区	2	7
	青葉区	5	8
	中区	2	4
	港北区	10	6
	泉区	1	4
	南区	5	2
	西区	9	7
瀬谷区	1	4	
(無回答)	0	0	
計		100	112
1. お客様について 1-3. どちらの市にお住まいですか？	川崎市	7	12
	藤沢市	7	7
	大和市	1	2
	相模原市	1	1
	平塚市	2	0
	茅ヶ崎市	0	2
	小田原市	1	0
	秦野市	0	0
	その他	4	4
	(無回答)	0	0
計		23	28
1. お客様について 1-3. どちらの都道府県にお住まいですか？	東京都	15	28
	千葉県	2	3
	埼玉県	4	3
	静岡県	3	0
	その他	7	2
	(無回答)	1	0
計		32	36
2. 科学館のご利用について 2-1. 来館は何回目ですか？	はじめて	78	102
	2~5回目	66	78
	6回以上	33	15
	(無回答)	0	0
計		177	195



## 2023夏休みアンケート集計結果

実施日時:2023年8月5日(土)  
 実施場所:1Fエントランスホール  
 回答数:177

質問	選択肢	2023年度 回答数 177	2022年度 回答数 195
2. 科学館のご利用について 2-2. 誰と来ましたか？	ひとり	0	1
	家族	161	181
	友達	14	13
	その他	2	0
	(無回答)	0	0
	計	177	195
2. 科学館のご利用について 2-3. 科学館を知った方法は何ですか？	学校で来たことがある	20	24
	チラシ	16	27
	科学館HP	48	66
	家族・知人からの紹介	73	72
	イベント情報サイト	0	0
	新聞・雑誌	1	1
	テレビ・ラジオ	0	1
	YouTube	0	3
	その他	5	1
	(無回答)	14	0
	計	177	195
2. 科学館のご利用について 2-4. 良かった場所を教えてください(いくつでも可)	5F 宇宙船長室	27	60
	4F 宇宙研究室	33	31
	3F 宇宙トレーニング室	116	101
	2F 宇宙発見室	34	20
	1F 宇宙劇場(プラネタリウム)	71	83
	B2 あそびの広場	39	38
	1F ミュージアムショップ	13	11
	1F コスモカフェ	0	0
	B1 休憩室	0	0
	B2 工作ひろば	54	44
	(無回答)		
	計	387	388
2. 科学館のご利用について 2-5. トイレはどうでしたか？	とても良い	62	66
	まあ良い	43	52
	普通	44	47
	あまり良くない	4	2
	悪い	0	2
	利用していない	24	26
	(無回答)	0	
	計	177	195
2. 科学館のご利用について 2-5. どのような理由でそう思いましたか？(いくつでも可)	汚い	2	0
	臭い	0	0
	個室が狭い	2	4
	数が少ない	1	1
	その他	0	0
	(無回答)	0	
	計	5	5
2. 科学館のご利用について 2-6. 科学館スタッフの対応はどうか？	とても良い	137	143
	まあ良い	23	31
	普通	16	15
	あまり良くない	0	1
	悪い	0	0
	(無回答)	1	5
	計	177	195



## 2023夏休みアンケート集計結果

実施日時: 2023年8月5日(土)  
 実施場所: 1Fエントランスホール  
 回答数: 177

質問	選択肢	2023年度 回答数 177	2022年度 回答数 195	
4. オンラインイベントについて 4-1. オンラインイベントに参加したことはありますか？	参加したことが「ある」	120	8	<p style="font-size: small;">■ 2023年度 □ 2022年度</p> <p style="font-size: x-small;">参加したことが「ある」      参加したことは「ないが、興味がある」      参加したことは「ないし、興味もない」</p>
	参加したことは「ないが、興味がある」	47	126	
	参加したことは「ないし、興味もない」	7	59	
	(無回答)	3	0	
	計	177	193	
4. オンラインイベントについて 4-2. 今後、どのようなオンラインイベントに参加したいですか？(いくつでも可)	実験	68	7	<p style="font-size: small;">■ 2023年度 □ 2022年度</p> <p style="font-size: x-small;">実験      工作      星空観察      プラネタリウム      自然観察      プログラム      科学・宇宙のお話</p>
	工作	81	74	
	星空観察	37	26	
	プラネタリウム	49	49	
	自然観察	21	29	
	プログラミング	37	38	
	科学・宇宙のお話	27	21	
	計	320	244	
5. 謎解きイベントについて 5-1. 謎解きイベントには参加しましたか？	参加した	10	40	<p style="font-size: small;">■ 2023年度 □ 2022年度</p> <p style="font-size: x-small;">参加した      参加してない</p>
	参加してない	167	154	
	計	177	194	
5. 謎解きイベントについて 5-2. 参加をしてみても楽しかったですか？	とても楽しかった	5	34	<p style="font-size: small;">■ 2023年度 □ 2022年度</p> <p style="font-size: x-small;">楽しかった      どちらでもない      つまらなかった</p>
	楽しかった	3	4	
	どちらでもない	1	2	
	つまらなかった	1	0	
	計	10	40	
6. 最後に 6-1. また来館したいと思いますか？	ぜひ来たい	133	157	<p style="font-size: small;">■ 2023年度 □ 2022年度</p> <p style="font-size: x-small;">ぜひ来たい      機会があれば来たい      どちらとも言えない      施設・設備が改善されたら来たい      スタッフの接客が改善されたら来たい      来たくない      (無回答)</p>
	機会があれば来たい	40	34	
	どちらとも言えない	2	0	
	施設・設備が改善されたら来たい	0	1	
	スタッフの接客が改善されたら来たい	0	0	
	来たくない	0	1	
	(無回答)	2	2	
	計	177	195	
6. 最後に 6-2. 当館へのご意見・今後のご要望等がありましたらご記入ください(自由記入)	幼児向けの謎解きイベントがあると嬉しい！ 星空の観察ツアーがあったら、少し遠くても有料でもいいので参加してみたいです。 あつかった とてもいい 夏休みの工作の宿題にとても助かりました。 おもちゃを増やして欲しい ありがとう いろいろのものがあって楽しい トイレが少し狭かった。 特になし			

令和5年度 横浜こども科学館 施設管理実施状況報告

1. 建物保守点検

実施日

番号	設備種目	機器及び設備名称	内容	回数	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
1	外部仕上げ	床	日常点検		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	
		外壁	日常点検		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日
		屋根(排水溝等含む)	日常点検		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日
2	内部仕上げ	床	日常点検		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日
		壁	日常点検		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日
		天井	日常点検		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日
3	建具	鋼製建具	日常点検		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日
		ガラス製建具	日常点検		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日
		自動ドア	定期点検	2回/年				18							16		
		防火シャッター	定期点検	2回/年		9・16							7・21				
4	建築設備	ブラインド	日常点検		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日
		カーテン	日常点検		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日
		手摺	日常点検		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日
		移動椅子	日常点検		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日
5	外構	植栽等	定期点検	1回/年			26~28								9~13		

2. 電気設備保守点検

実施日

番号	設備種目	機器及び設備名称	内容	回数	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
1	受変電設備	受変電設備等	定期点検	1回/隔月	18		6		10		18		19		20	
2	中央監視制御設備	中央監視制御設備等	日常点検		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日
3	直流電源設備	直流電源設備等	定期点検	1回/隔月	18		6		10		18		19		20	
4	自家発電設備	非常用予備発電装置等	定期点検	1回/月	18	12	6	25	10	7	18	10	19	16	20	22
5	幹線設備	幹線等	日常点検		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日
6	動力設備	動力制御盤等	定期点検	1回/月	18	12	6	25	10	7	18	10	19	16	20	22
7	電灯設備	トイ電盤、コンセント等	日常点検		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日
8	照明器具設備	各所照明器具等	日常点検		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日
9	屋外電気設備	外灯設備	日常点検		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日
10	電話設備	電話自動応答装置	日常点検		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日
11	構内情報通信網設備	構内LAN等	日常点検		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日
12	情報表示設備	トイレ呼出表示機等	日常点検		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日
13	インターホン設備	劇場・中央監視室・事務室	日常点検		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日
14	避雷設備	避雷針、避雷導線、接地等	日常点検		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日
15	防犯設備	機械警備用配管設備等	定期点検	1回/年												29
16	自動扉点検	玄関扉	定期点検	2回/年				18						16		
17	電気時計設備	親時計、子時計等	定期点検	1回/年							3					

3. 消防用設備保守点検

実施日

番号	設備種目	機器及び設備名称	内容	回数	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
1	消火器	粉末、ハロン等	定期点検	2回/年		9・16										
2	屋内消火栓設備	消火栓、ポンプ等	定期点検	2回/年		9・16						7・21				
3	スプリンクラー設備	ヘッド、ポンプ等	定期点検	2回/年		9・16						7・21				
4	ドレンチャー設備	ヘッド、ポンプ等	定期点検	2回/年		9・16						7・21				
5	ハロゲン化物消火設備	ヘッド、消火薬剤等	定期点検	2回/年		9・16						7・21				
6	泡消火設備	泡ヘッド、ポンプ等	定期点検	2回/年		9・16						7・21				
7	粉末消火設備	消火薬剤、ホース等	定期点検	2回/年		9・16						7・21				
8	自動火災報知設備	受信機、副受信機等	定期点検	2回/年		9・16						7・21				
9	非常放送設備	本器、スピーカー等	定期点検	2回/年		9・16						7・21				
10	避難設備	救助袋、滑り台	定期点検	2回/年		9・16						7・21				
11	誘導灯	避難口・通路誘導灯等	定期点検	2回/年		9・16						7・21				
12	非常用コンセント設備	非常用コンセント	定期点検	2回/年		9・16						7・21				
13	防火、排煙設備	感知器、防火シャッター、排煙機等	定期点検	2回/年		9・16						7・21				
14	消防隊専用送水設備	ドレンチャー・スプリンクラー送水口等	定期点検	2回/年		9・16						7・21				
15	消火用補助水槽	水槽	定期点検	2回/年		9・16						7・21				
16	非常電源設備	発電機、警報装置等	定期点検	2回/年		9・16						7・21				
17	蓄電池設備	蓄電池	定期点検	2回/年		9・16						7・21				

4. 空調・冷暖房設備保守業務

実施日

番号	設備種目	機器及び設備名称	内容	回数	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
1	ポンプ類	冷温水ポンプ	定期点検	1回/年		9・16						7・21				
2	全熱交換機	全熱交換機 HEX-1~4	定期点検	2回/年		9・16						7・21				
3	空調機	ユニット型空調機 AC1~13	定期点検	2回/年		9・16						7・21				
4	ファンコイルユニット	ファンコイル	定期点検	2回/年		9・16						7・21				
5	ろ過装置	冷温水槽用等	定期点検	1回/年		9・16						7・21				
6	定風量バルブ	定風量バルブ	定期点検	2回/年			21・22						18・19			
7	パナセージ空調機	床置、天吊等	定期点検	1回/年		9・16						7・21				
8	自動制御機器	自動制御機器	定期点検	2回/年			21・22						18・19			
9	ファン類	送・排風機類	定期点検	1回/年		9・16						7・21				
10	マイクロガスタービン	ESCO事業者点検	不定期													
11	冷温水機	ESCO事業者点検	不定期		10・12							24	5			

5. 昇降機設備保守業務

番号	設備種目	機器及び設備名称	内容	回数	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
1	エレベータ	エレベータ 1、2号機	定期点検	1回/月	11	16	6	4	1	5	3	7	5	9	6	5
2	エレベータ	エレベータ 3号機	定期点検	1回/月	18	16	20	18	17	19	17	7	19	16	6	19

6. 環境衛生業務

実施日

番号	業務項目	業務内容	内容	回数	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
1	空気環境測定	室内空気環境測定	定期点検	6回/年			1	12		13		22		18		6
2	受水槽清掃	受水槽の清掃、消毒	定期点検	1回/年						6						
3	水質検査(残留塩素)	受水槽、5階洗面所の検査	定期点検	1回/週	月曜日	月曜日	月曜日	月曜日	月曜日	月曜日	月曜日	月曜日	月曜日	月曜日	月曜日	月曜日
4	水質検査(pH等)	水質の確認	定期点検	1回/週	金曜日	金曜日	金曜日	金曜日	金曜日	金曜日	金曜日	金曜日	金曜日	金曜日	金曜日	金曜日
5	井水水質検査(大腸菌群)	水質の確認	定期点検	6回/年		19		26		28		30		25		28
6	ねずみ、害虫等	ねずみ、害虫等防除	定期点検	2回/年						4						22
7	冷却塔	冷却塔清掃	定期点検	7回/年	10	16	20	18	注1	6	3	21				
7	井水系受水槽	受水槽の清掃	定期点検	1回/月	18	9	6	18	注1	6	3	7	5	9	6	5
8	汚水槽清掃	汚水槽清掃、ポンプ点検等	定期点検	2回/年						19						19
6	雑排水槽清掃	雑排水槽清掃、ポンプ点検等	定期点検	2回/年						19						19

※注1 休館日無しの為清掃作業なし





## 令和5年度 横浜こども科学館 収支報告書

## 【収入】

(単位:円)

項目		予算	実績	差異
利用料金収入	入館料・入場料	83,600,000	120,520,400	36,920,400
	駐車場事業	9,300,000	13,777,400	4,477,400
事業収入	教室・企画事業	26,700,000	46,449,285	19,749,285
	目的外事業	34,300,000	72,777,462	38,477,462
	その他事業(通販・アウトリーチ)	13,900,000	2,163,359	-11,736,641
運営収入 合計(税込)		167,800,000	255,687,906	87,887,906
指定管理料(税込)		228,654,000	228,654,000	0
TEPCO省エネプログラム			200,000	200,000
収入合計(ア)(税込)		396,454,000	484,541,906	88,087,906

## 【支出】

(単位:円)

項目		予算	実績	差異
人件費	常勤	164,658,000	154,328,295	-10,329,705
	非常勤(長期)	8,000,000	14,853,937	6,853,937
	非常勤(短期)	3,000,000	7,011,380	4,011,380
	福利厚生費	1,500,000	1,500,000	0
	計	177,158,000	177,693,613	535,613
維持管理費	修繕費(小破修繕)	3,500,000	3,832,840	332,840
	設備管理費・清掃費	40,710,000	50,021,053	9,311,053
	保安警備費	7,070,000	7,459,320	389,320
	駐車場設備費(リース)	2,500,000	1,983,600	-516,400
	光熱水費	24,860,000	28,080,389	3,220,389
	外構・植栽管理費	1,000,000	147,180	-852,820
	産業廃棄物	500,000	932,144	432,144
	計	80,140,000	92,456,526	12,316,526
運営費	広報費・印刷製本費	13,000,000	14,631,464	1,631,464
	通信運搬費	3,500,000	4,412,379	912,379
	備品購入費	4,000,000	3,705,753	-294,247
	消耗品費	3,000,000	4,687,697	1,687,697
	保険料(非課税)	100,000	44,727	-55,273
	使用料・賃借料	5,000,000	8,525,565	3,525,565
	委託費	4,000,000	4,291,612	291,612
	旅費・ボランティア・研修費	4,980,000	5,539,012	559,012
	その他	120,000	3,626,620	3,506,620
	一般管理費	10,080,000	41,434,722	31,354,722
	公租公課費	20,500,000	14,058,503	-6,441,497
計	68,280,000	104,958,053	36,678,053	
①維持管理運営経費 合計(税込)		325,578,000	375,108,192	49,530,192
事業費	教室・企画事業	17,400,000	21,725,505	4,325,505
	目的外事業	20,100,000	49,109,768	29,009,768
	展示費	14,876,000	26,941,053	12,065,053
	宇宙劇場費	10,000,000	8,357,389	-1,642,611
	通販・アウトリーチ他	8,500,000	3,300,000	-5,200,000
②事業経費 合計(税込)		70,876,000	109,433,715	38,557,715
支出合計(イ)(①+②)(税込)		396,454,000	484,541,906	88,087,906