

横浜こども科学館

令和4年度事業報告書

CTC 共同事業体

令和5年5月24日

令和4年度 横浜こども科学館事業計画書

1. 令和4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、「リュウグウのサンプルが語り始めたこと」と題した全8回の講演会、「火星の月をめざす ～フォボス・サンプルリターン計画～」と題した全6回の講演会、オンライントークイベント「館長室へようこそ！」全3回をオンラインで開催しました。

結果としてコロナ禍の回復期にあたった今期は入館者数も増え、インターネットを活用した教室よりも対面型の教室に徐々に重心を戻してきましたが、この数年で培った経験・技術を生かし、様々な研究所からの生中継イベントも実施しました。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】 334日

【入館者数】 291,286人 (1日平均872人)

【プラネタリウム投影日数】 277日

【プラネタリウム入場者数】 147,581人 (1日平均533人)

※別紙①

「令和4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 208,000人 入場者数(プラネタリウム) 106,000人

実績 入館者数 291,286人 入場者数(プラネタリウム) 147,872人

*上記入館者数にはインターネット利用者の計上無し

プラネタリウム機種更新の為、60日間の休場期間がありましたが、新しい投影機への期待値が高く、目標の入場者数を上回りました。

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う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 オンライン教室の充実

現在のコロナ禍による利用料金の大幅減の改善策として、インターネットを活用した教室、出張科学館等の新規事業を立ち上げ増収を図りました。

(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

民間の企業と連携した謎解きイベントを実施し、展示物の新たな方向性からの理解促進を促しました。

② 企画展

GW「ねこの科学」夏休み「自由研究」冬休み「いまわたしは、火星にいる」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。プラネタリウム休場期間中をエアドームによる解説を行い、子どもたちの興味を引き出しました。

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	136 日	12,109
洋光台サイエンスクラブ	724 回	7,294
洋光台サイエンスクラブ(オンライン教室)	30 回	466
合 計		19,431

※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4年度実績 30回 2040名

⑦ オンライントークイベント

「リュウグウのサンプルが語り始めたこと」 8回 再生回数 5,277回

「火星の月をめざす ～フォボス・サンプルリターン計画～」6回 再生回数 3,109回

「はまぎんキッズ・サイエンス NEO」 3回 再生回数 305回

※詳細については、別紙②「令和4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334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 724回

参加人数 7760 名【オンライン教室を含】、洋光台駅前プレイパーク（開催回数 24 回
参加人数 2036 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。

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。

④ ネーミングライツスポンサーとの連携を強化

「リュウグウのサンプルが語り始めたこと」8 回、「火星の月をめざす ～フォボス・サンプルリターン計画～」6 回、「はまぎんキッズ・サイエンス NEO」3 回をオンラインにて開催し「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）の児童一人 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

① コロナ禍により入館者・入場者数が大幅な減となりましたが、文化庁の助成金及び横浜市からの支援金による収入補填がありました。また、メリハリのある管理を徹底し、無駄な支出を抑制することで、赤字決算を回避しました。

計画達成の推進

入館者・入場者の目標をクリアし新規事業により利用料金の落ち込みを新規事業の実施等により収入確保を図りました。

(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

長年床面に固着していたワックスを除去するなど、大規模な床清掃を行いました。

② 省エネルギーへの取組を強化

横浜市、ESCO 事業者との連携によるトータルなエネルギー管理を行いました。

カフェでの使い捨て容器の使用を取りやめ、環境に配慮した運用を行いました。

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4年度 横浜子ども科学館入館者・プラネタリウム入場者数報告書」

別紙②「令和4年度 実施事業一覧」

別紙③「令和4年度 横浜子ども科学館 入館者アンケート実施報告書」

別紙④「令和4年度 横浜子ども科学館 施設管理実施報告書」

別紙⑤「令和4年度 横浜子ども科学館 収支報告書」

以上

2022年度 横浜こども科学館入館者・入場者（プラネ）数報告

別紙①

（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	7,732	10,476	5,760	9,117	15,154	7,595	4,583	4,186	5,218	8,161	5,813	13,710	97,505	
		小人	3,739	5,298	2,477	4,292	9,519	2,539	1,886	1,880	2,104	3,058	1,673	8,216	46,681	
		幼児	3,984	4,548	3,243	4,768	7,424	4,464	2,895	2,705	3,073	4,824	3,904	7,667	53,499	
		土曜減免	1,726	1,737	1,065	1,505	1,272	1,273	749	563	1,034	1,015	1,003	2,166	15,108	
		その他減免	2,055	2,412	1,794	2,662	3,172	1,903	1,786	1,810	1,994	2,206	1,796	2,719	26,309	
		企画入館	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	団体	有料	大人	65	73	89	36	117	8	37	65	9	103	53	330	985
			小人	723	2,092	1,932	311	783	1,790	1,965	2,803	2,284	1,414	1,329	1,021	18,447
		幼稚園等	6	194	618	466	126	319	343	114	167	511	2,274	2,946	8,084	
		減免	71	2,520	5,340	3,035	483	3,050	1,901	2,167	1,523	1,395	1,726	1,457	24,668	
	定期販売	大人	356	217	231	358	279	177	165	150	183	240	237	378	2,971	
		小人	236	73	89	228	185	88	94	80	80	101	77	232	1,563	
	合計		20,101	29,350	22,318	26,192	38,050	22,941	16,145	16,293	17,406	22,687	19,571	40,232	291,286	
	開館日数		26	29	28	29	31	26	29	28	26	27	26	29	334	
	一日平均		0	0	797	903	1,227	882	557	582	669	840	753	1,387	872	
	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		73.0%	123.0%	93.0%	82.2%	74.1%	94.2%	68.1%	80.5%	108.6%	120.8%	108.2%	99.4%	91.0%	
	入場（プラネ）	個人	大人	4,022	6,841	3,810	6,077	10,621	4,832	0	0	5,177	7,241	3,719	6,878	59,218
			小人	3,841	6,189	3,491	5,690	10,841	4,047	0	0	2,790	3,860	3,454	7,831	52,034
幼児			548	694	480	702	1,087	699	0	0	388	634	500	763	6,495	
減免			23	21	11	24	46	18	0	0	45	58	35	44	325	
団体		大人	14	38	188	121	167	62	0	0	44	86	111	334	1,165	
		小人	433	2,862	4,865	2,858	1,003	4,084	0	0	2,515	1,702	2,339	3,197	25,858	
		減免	35	219	443	213	23	327	0	0	206	159	402	459	2,486	
合計		8,916	16,864	13,288	15,685	23,788	14,069	0	0	11,165	13,740	10,560	19,506	147,581		
投影日数		26	29	28	29	31	26	0	0	26	27	26	29	277		
一日平均		343	582	475	541	767	541	—	—	429	509	406	673	533		
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		70.4%	130.2%	108.2%	88.4%	80.3%	110.0%	0.0%	0.0%	137.7%	145.0%	124.5%	111.6%	90.3%		

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

2022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	4/29～5/8	GW特別企画 ねこの科学展	はまぎん こども宇宙科学館	21,002	トラ年にちなみ、ネコ科動物を取り上げた企画展を開催した。猫になりきって進むダンボールでできた迷路や、色を塗ってオリジナルの猫に変身できる板面の工作を行った。
2		6/12～2/28	小惑星リュウグウサンプルのレプリカの展示	はまぎん こども宇宙科学館	199,702	サンプルのレプリカや、科学館の3Dプリンターで印刷した小惑星リュウグウの模型、リュウグウ関連の解説パネルを展示した。 ※人数は展示期間中の入館者で計上
3		7/21～8/28	夏休みイベント	はまぎん こども宇宙科学館	47,430	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		7/21～3/31	ハック宇宙船団の 宇宙船からの帰還ミッション	はまぎん こども宇宙科学館 制作：休日ハック	4,170	宇宙ステーションの乗組員になり、地球に帰るためのロケットをつくるなど体験イベントを開催した。科学館内をめぐり、ミッションをクリアしていくことで最後にクリア認定バッジを得る内容であった。
5		10/12	イプシロンロケット打ち上げ パブリックビューイング	はまぎん こども宇宙科学館	5	イプシロンロケット6号機の打ち上げを、エントランスのモニターで来館者とともに見守った。6号機は打ち上げ7分後、指令破壊信号で破壊された。来館者にロケットの打ち上げの難しさ、面白さ、なにが起ったのかについて解説した。
6		12/24～25 1/2～3	ギネス世界記録に挑戦!! 横浜発世界一のプラネタリウムを応援しよう!	はまぎん こども宇宙科学館 協力：有限会社 大平技研	4,948	ギネス世界記録を目指し、挑戦していた期間中に、新しいプラネタリウムを使った生解説の無料投影を実施した。
7		12/24～1/9	冬休み特別企画 いまわたしは、火星にいる	はまぎん こども宇宙科学館	14,241	火星に関するパネル展示や、火星の写真を使った缶バッジ工作を実施。また、職員がガラクタで作った火星探査車「パーサヴィアランス」模型も展示した。
8		12/25～12/27	プログラミングランド22	はまぎん こども宇宙科学館 科学館ボランティア	300	ボランティア主導で、プログラミングを体験できる展示を制作し展示した。
9		2/17	H3ロケット打ち上げ パブリックビューイング	はまぎん こども宇宙科学館	400	H3ロケット試験機1号機の打ち上げを、エントランスのモニターで来館者とともに見守った。1号機は打ち上げ直前に異常を検知し、打ちあがらなかった。来館者に最新のロケット打合せの難しさ、面白さ、なにが起ったのかについて解説した。
10		2/25～3/5	T3（ティースリー）初夢コンテスト 入選作品展	はまぎん こども宇宙科学館 協力：日本テセレーションデザイン協会	7,205	日本テセレーションデザイン協会が冬休み期間中に開催した「T3初夢コンテスト」の入選作品展を開催した。 ※人数は展示期間中の入館者で計上
11		3/25～4/9	春休み特別企画 帰ってきた大スライム展	はまぎん こども宇宙科学館	50,145	オリジナルスライムづくりの工作や、金魚すくいに似たスライムすくいなど、スライムに関連した工作やイベントを実施した。
12	科学工作教室	4/10～4/24 土日 【計5日間】 ※4/9はボランティア定例会のため除く	てづくりえんぴつ	はまぎん こども宇宙科学館	180	花と貝殻や砂を瓶の中につめ、オイルを入れて夏を感じるハーバリウムを作製。ハーバリウムとは何か、どうして長持ちするのかといった解説を行った。
13		4/29～5/8 毎日 【計9日間】 ※5/8を除く ※6/10開館	ばたばたにゃんこ	はまぎん こども宇宙科学館	283	MDF 材を使用したねこの形の板返しを工作。キットを作る工程を紹介しレーザーカッターについて学習した。
14		5/13～6/12 土日祝 【計8日間】 ※5/14、6/11はボランティア定例会のため除く	光るスライム	はまぎん こども宇宙科学館	1,533	手作りスライムに蓄光パウダーを入れて、暗間で光るスライムを作製。蓄光についての解説も行った。
15		6/18～7/18 土日祝 【計10日間】 ※7/9日はボランティア定例会のため除く	ぶにぶにマリンキャンドル	はまぎん こども宇宙科学館	287	透明なジェルキャンドルに色付きの砂や貝殻を入れ、夏をイメージしたマリンキャンドルを作製。ろうそくの違いや、ジェルキャンドルの素材についても学習した。
16		7/21～7/31 毎日 【計11日間】 ※夏休み	アイスクャンディーせっけん	はまぎん こども宇宙科学館	1,872	参加者が好みの色を選び、アイスクャンディーの形をしたせっけんを作製。せっけんについての解説も行った。
17		8/1～8/15 毎日 【計15日間】 ※夏休み	偏光板ステンドグラス	はまぎん こども宇宙科学館	718	セロハンテープを貼ったプラ板と偏光板を使用し、虹色に輝いて見えるステンドグラス作製。見え方の変化を観察した。
18		8/16～8/28 毎日 【計13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	1,933	花、貝殻、砂を入れた瓶にオイルを注ぎ込み、夏をイメージしたハーバリウムを作製。ハーバリウムについて、長持ちさせる秘訣について解説した。
19		9/3～9/25 土日祝 【計9日間】 ※9/10はボランティア定例会のため除く	星空まんげきょう	はまぎん こども宇宙科学館	995	鏡を立方体に組み立てた万華鏡を工作。鏡の反射についても学習した。
20		10/1～10/30 土日祝 【計10日間】 ※10/8はボランティア定例会のため除く	ハロウィンのおぼけランプ	はまぎん こども宇宙科学館	751	風船に半紙を貼り付け、ハロウィンのかぼちゃおぼけをイメージしたランプシェードを工作。光の三原色についても学習した。
21		11/3～11/27 土日祝 【計9日間】 ※11/12はボランティア定例会のため除く	ビー玉まんげきょう	はまぎん こども宇宙科学館	423	紙管に鏡を入れ、ビー玉をはめて万華鏡を作製。光の屈折や反射のしくみについても学習した。
22		12/3～12/25 土日 【計17日間】 ※12/10はボランティア定例会のため除く	クリスマスハーバリウム	はまぎん こども宇宙科学館	222	瓶の中にクリスマスをイメージした花や飾りをつめ、オイルを流し入れハーバリウムを作製。ハーバリウムとは何か。どうして長持ちするのかについても解説を行った。
23	12/26～1/9 毎日 1/15～1/29 土日 【計16日間】 ※12/29～1/1は休館 ※1/14はボランティア定例会のため除く	ふわふわスライム	はまぎん こども宇宙科学館	2,385	シェービングフォームを入れたふわふわとした手触りのスライムを作製。どのような化学反応が起きてスライムができるのかについても学習した。	

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
24	科学工作教室	2/4~2/26 土日祝 【計8日間】 ※2/11はボランティア定例会のため除く	手作りミニギター	はまぎん こども宇宙科学館	288	MDF 材を使用したキットやテグスで、ギターに似せた弦楽器を製作。演奏を通して、音と振動の関係や音の高低について学習した。
25		3/4~3/21 土日祝 【計6日間】 ※3/11はボランティア定例会のため除く	コインが消える貯金箱	はまぎん こども宇宙科学館	239	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工作。鏡の反射や、数学的な立方体の展開図についても学習した。
26	サイエンスショー	4/1~4/16の毎日と4/9、10 【計8日間】 ※春休み	いろみずマジック	はまぎん こども宇宙科学館	599	紫の色水と身近にあるさまざまな液体を使い、酸性とアルカリ性について紹介しました。
27		4/16~5/29の土日祝 【計20日間】 ※GW期間 4/29~5/8は毎日	とべ☆ロケット！！	はまぎん こども宇宙科学館	1,866	ペットボトルロケットを飛ばしたり、ロケットが飛ぶしくみを紹介しました。
28		6/4~7/18の土日祝 【計15日間】	しゃぼん玉たいむ	はまぎん こども宇宙科学館	1,820	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。
29		7/21~8/20毎日 【31日間】 ※夏休み前半	空気であそぼ！	はまぎん こども宇宙科学館	2,718	身近な道具を使った実験で、目には見えない空気力を確かめました。
30		8/21	なぜナニ化学クイズショー！	はまぎん こども宇宙科学館	160	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。
31		8/22~8/28の毎日 ※夏休み後半 【7日間】	冷たいはなし	はまぎん こども宇宙科学館	565	マイナス196度の液体窒素を使い、極低温の世界の実験を行いました。
32		9/3~10/30の土日祝 【計21日間】	とべ☆ロケット！！	はまぎん こども宇宙科学館	1,861	ペットボトルロケットを飛ばしたり、ロケットが飛ぶしくみを紹介しました。
33		11/3	なぜナニ化学クイズショー！	はまぎん こども宇宙科学館	105	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。
34		11/5~12/18の土日祝 【12日間】	空気であそぼ！	はまぎん こども宇宙科学館	1,111	身近な道具を使った実験で、目には見えない空気力を確かめました。
35		12/24~1/10の毎日と 1/14~1/29の土日祝 【19日間】 ※冬休み	そらとぶチカラ	はまぎん こども宇宙科学館	1,450	熱気球や飛行機など、人が空を飛ぶ方法に使われているチカラを紹介しました。
36	2/4~3/26の土日祝 【17日間】	空の色はどんな色？	はまぎん こども宇宙科学館	1,016	太陽の光と大気の関係に触れながら、空の色が変わる原理を紹介しました。	
37	ミニ実験	10/1~10/30の土日祝 【計11日間】	NとSとで 磁石のちから	はまぎん こども宇宙科学館	256	磁石の性質を確かめたり、磁力を利用した実験装置やおもちゃを体験したりしました。
38		11/3~11/27の土日祝 【計9日間】	形状記憶合金 はりがねジャンケン	はまぎん こども宇宙科学館	340	形状記憶合金の性質を、実験を通して紹介しました。
39		12/3~12/28の土日祝と 冬休み期間の毎日 【計11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	415	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体験したりしました。
40		1/2~1/29の土日祝と 冬休み期間の毎日 【計13日間】	カラフル実験 光のはこ	はまぎん こども宇宙科学館	441	LEDを使って光の三原色の実験をしました。
41		2/4~2/26の土日祝 【計10日間】	かんじてみよう 目のしくみ	はまぎん こども宇宙科学館	287	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。
42		3/4~3/26の土日祝 【計8日間】	いろんな シャボンまく	はまぎん こども宇宙科学館	321	シャボン玉の膜に注目し、その性質や、シャボン玉が丸くなる理由を紹介しました。
43	洋光台サイエンスクラブ	4/9	めざせ植物ジュニアレンジャー(1) 身近な春の植物たち	NP0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。
44		4/9	【親子教室】ブロックで探査機を作って動かそう ~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製作し、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。
45		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	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。
46		4/9	金属探知機を作ろう	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探知機を作った。
47		4/10	いろいろな色を分けたり、混ぜたりしてみよう	NP0法人 神奈川県環境学習リーダー会	13	ペーパークロマトグラフィーやも炭色反応など数々の実験を通して、色への理解を深めた。

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
48	洋 光 台 サイ エ ン ス ク ラ ブ	4/10	【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	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。
49		4/10	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。
50		4/10	【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。
51		4/10	【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。
52		4/16	風見鶏型風力発電を作ろう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。
53		4/16	風見鶏型風力発電を作ろうPM	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。
54		4/16	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	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。
55		4/16	マジックランタンを作ろう	科学館ボランティア	14	自分の描いた絵が大きく映る投影機を工作し、その仕組みとレンズの性質を学んで、オリジナルのマジックランタンを作った。
56		4/16	転がれ、進め、ジェットコースター	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	8	レールと木材でレールを作り、ビー玉や鉄球を走らせて実験しながら、エネルギー保存や落体の法則について学んだ。
57		4/16	【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付け、だんごにした。
58		4/16	はじめてのマイクロビット(micro:bit)	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。
59		4/17	塩のサイエンス～スーパーボールを作ろう～ AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	16	初めに会員は塩をよく観察してどのような特徴があるかを捉えていた。その後、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。
60		4/17	塩のサイエンス～スーパーボールを作ろう～ PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	14	初めに会員は塩をよく観察してどのような特徴があるかを捉えていた。その後、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。
61		4/17	にじシートとにじいろスライム作りAM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	14	虹ができる仕組みや光の特性を勉強し、にじシートにライトを当てて光が虹色になる様子を観察した。
62		4/17	にじシートとにじいろスライム作りPM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	9	虹ができる仕組みや光の特性を勉強し、にじシートにライトを当てて光が虹色になる様子を観察した。
63		4/17	【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。
64		4/17	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	9	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。
65		4/17	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	10	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。
66		4/23	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	17	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。
67		4/23	【親子教室】ブロックでレーシングカーを作って動かそう～レゴWeDo2.0～	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。
68		4/23	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	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。
69	4/23	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。	
70	4/23	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。	
71	4/23	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	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。	

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
72	洋 光 台 サイ エ ン ス ク ラ ブ	4/24	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	18	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。
73		4/24	レッツゴー！EV3！[2]方向転換	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		4/24	レッツゴー！EV3！[2]カーブと回転	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。
75		4/24	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	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。
76		4/24	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。
77		4/29	謎の物体！ウーブレックを調査せよ AM	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ブレックを触り、どのような性質があるかを調査した。
78		4/29	謎の物体！ウーブレックを調査せよ PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	13	会員はダイラタント流体であるウーブレックを触り、どのような性質があるかを調査した。
79		4/30	【親子教室】植物ジュニアアレンジャー活動(1) 温暖化と植物	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。
80		5/1	めくるめく岩石の世界 AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	13	会員は岩石を観察し、特徴を捉える体験をした。
81		5/1	めくるめく岩石の世界 PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	16	会員は岩石を観察し、特徴を捉える体験をした。
82		5/3	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	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。
83		5/4	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。
84		5/4	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	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。
85		5/5	算数×アート!オリジナルフラワー AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	15	テーマとなる数字を決め、その数字を盛り込んだ花のアートを工作した。
86		5/5	算数×アート!オリジナルフラワー PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	12	テーマとなる数字を決め、その数字を盛り込んだ花のアートを工作した。
87		5/5	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。
88		5/5	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。
89		5/5	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。
90		5/7	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	9	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。
91		5/7	【親子教室】鉄探知機を作ろうAM	科学館ボランティア	76	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。
92		5/7	【親子教室】鉄探知機を作ろうPM	科学館ボランティア	70	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。
93		5/7	マジックランタンを作ろう	科学館ボランティア	17	自分の描いた絵が大きく映る投影機を工作し、その仕組みとレンズの性質を学んで、オリジナルのマジックランタンを作った。
94		5/8	【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	12	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。
95		5/8	樹脂ってなあに？そっくりグミとそっくりアイスを作ってみよう。AM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	8	合成樹脂を用いたアイスクリームとグミの食品サンプルを工作した。

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
96	洋 光 台 サイ エ ン ス ク ラ ブ	5/8	樹脂ってなあに？そっくりグミとそっくりアイスを作ってみよう。PM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	8	合成樹脂を用いたアイスクリームとグミの食品サンプルを工作した。
97		5/14	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。
98		5/14	【親子教室】体験！プログラぶっくでプログラミング1-1	科学館インタープリター	18	問題を「読む」、動きを「考える」、チップを「並べる」という簡単な動作で作ったプログラムを、タブレットで読み込んでキャラクターを動かした。
99		5/14	【親子教室】体験！プログラぶっくでプログラミング1-2	科学館インタープリター	14	問題を「読む」、動きを「考える」、チップを「並べる」という簡単な動作で作ったプログラムを、タブレットで読み込んでキャラクターを動かした。
100		5/14	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	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。
101		5/14	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	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。
102		5/14	レッツゴー！EV3！[2]方向転換	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。
103		5/14	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。
104		5/15	みつけて化学反応 AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	13	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。
105		5/15	みつけて化学反応 PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	11	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。
106		5/15	【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複製しながら、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。
107		5/15	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複製しながら、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。
108		5/15	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	13	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。
109		5/15	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	14	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。
110		5/15	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。
111		5/21	立体星座を作ろう！-オリオン座編-1	JAXA宇宙教育リーダー	9	AR+で空間に絵を書いて距離や方向によるもの見え方の違いを体感した後、クリアケースの中にビーズを並べ、星座の奥行きや宇宙の広さを感じていた。
112		5/21	立体星座を作ろう！-オリオン座編-2	JAXA宇宙教育リーダー	7	AR+で空間に絵を書いて距離や方向によるもの見え方の違いを体感した後、クリアケースの中にビーズを並べ、星座の奥行きや宇宙の広さを感じていた。
113		5/21	立体星座を作ろう！-オリオン座編-3	JAXA宇宙教育リーダー	6	AR+で空間に絵を書いて距離や方向によるもの見え方の違いを体感した後、クリアケースの中にビーズを並べ、星座の奥行きや宇宙の広さを感じていた。
114		5/21	My星座早見盤を作ろう	科学館ボランティア	11	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。
115	5/21	作ろう！ふしぎなテクテクザウルス	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	9	動物の歩き方の違いを学び、その後重心を傾げることで、坂を下っていく恐竜を工作した。	
116	5/21	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。	
117	5/21	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。	
118	5/21	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	4	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。	
119	5/21	はじめてのマイクロビット(micro:bit)	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。	

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
120	洋 光 台 サイ エ ン ス スク ラ ブ	5/22	【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	6	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。
121		5/22	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	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。
122		5/22	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。
123		5/22	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	12	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。
124		5/22	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	10	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。
125		5/28	【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	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。
126		5/28	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	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。
127		5/28	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	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。
128		5/28	すごいぞ「しんくう」サイエンスショー！AM	山崎 詩郎 先生 (東京工業大学 理学院 物理学系 助教)	20	したじきや真空にできる容器を用いて、気圧について学ぶ実験ショーを行った。
129		5/28	すごいぞ「しんくう」サイエンスショー！PM	山崎 詩郎 先生 (東京工業大学 理学院 物理学系 助教)	17	したじきや真空にできる容器を用いて、気圧について学ぶ実験ショーを行った。
130		5/28	レッツゴー！EV3！[2]月面探検	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。
131		5/28	レッツゴー！EV3！[2]カーブと回転	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。
132		5/28	ブロックくずしゲームをつくろう -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	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。
133		5/28	おえかきプログラミング-1	科学館ボランティア	3	「ビスケツ」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。
134		5/28	おえかきプログラミング-2	科学館ボランティア	6	「ビスケツ」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。
135		5/29	すりぬける!ブラクトンネルをつくろう AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	11	分光シートを使って白い光が様々な色が混ざっていることを体験し、偏光版を使ってテレビの画面が黒くなってしまったり、偏光版を重ねると向きによって黒くなってしまったりすることを体験した。
136		5/29	すりぬける!ブラクトンネルをつくろう PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	10	分光シートを使って白い光が様々な色が混ざっていることを体験し、偏光版を使ってテレビの画面が黒くなってしまったり、偏光版を重ねると向きによって黒くなってしまったりすることを体験した。
137		5/29	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	10	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。
138		5/29	【親子教室】ブロックでモンキーを作ってみよう ~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。
139		5/29	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	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。
140	6/4	金属探知機を作ろうAM	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。	
141	6/4	金属探知機を作ろうPM	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。	
142	6/4	マジックランタンを作ろうAM	科学館ボランティア	15	自分の描いた絵が大きく映る投影機を工作し、その仕組みとレンズの性質を学んで、オリジナルのマジックランタンを作った。	
143	6/4	マジックランタンを作ろうPM	科学館ボランティア	15	自分の描いた絵が大きく映る投影機を工作し、その仕組みとレンズの性質を学んで、オリジナルのマジックランタンを作った。	

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
144	洋 光 台 サイ エ ン ス ク ラ ブ	6/4	【親子教室】トンボ池に行ってみよう -洋光台の自然にふれてみよう-	洋光台まちづくり協議会青少年環境部会 横浜市洋光台緑地トンボ池愛護会	54	フィールドビンゴでは蛇の脱皮した皮やカナブンの仲間など面白いものが見つかった。水生生物の紹介ではしっかりとヤゴの観察を行い、工作では風に乗って遠くまで進むトンボを作った。
145		6/4	【親子教室】磯でチャレンジ 初めての生き物観察!	高橋麻美先生(サイエンスコミュニケーター)	20	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。
146		6/4	レッツゴー! EV3! [2]方向転換	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。
147		6/4	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	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。
148		6/5	【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。
149		6/5	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。
150		6/5	【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。
151		6/5	【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。
152		6/5	ビタミンCテスト 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。
153		6/5	ビタミンCテスト PM	阿部 麻里 先生(わくわくキッズ)	8	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。
154		6/5	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。
155		6/11	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	15	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。
156		6/11	【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	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。
157		6/11	アニメをつくるう! -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。
158		6/11	プログラミングで攻略! -三山くずしと? 進法-	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。
159		6/11	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。
160		6/11	レッツゴー! EV3! [2]月面探検	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。
161	6/12	米作りチャレンジ!(1) 稲のを知り、田植えをしよう!	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。	
162	6/12	手作りミニ顕微鏡でいろいろな細胞を見よう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	15	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。	
163	6/12	【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。	
164	6/12	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。	
165	6/12	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	15	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。	
166	6/12	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。	
167	6/12	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	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。	

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
168	洋 光 台 サイ エ ン ス スク ラ ブ	6/18	【親子教室】体験！プログラぶっくでプログラミング！-1	科学館インタープリター	12	問題を「読む」、動きを「考える」、チップを「並べる」という簡単な動作で作ったプログラムを、タブレットで読み込んでキャラクターを動かした。
169		6/18	【親子教室】体験！プログラぶっくでプログラミング！-2	科学館インタープリター	14	問題を「読む」、動きを「考える」、チップを「並べる」という簡単な動作で作ったプログラムを、タブレットで読み込んでキャラクターを動かした。
170		6/18	七色の炎を楽しもう	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	11	花火の映像を見たり元素について学んで炎色反応に興味を深めた後、七色の炎色反応の演示を見た。
171		6/18	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	17	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。
172		6/18	明るさセンサーに挑戦！-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。
173		6/18	【親子教室】機でチャレンジ 初めての生き物観察！	高橋麻実先生（サイエンスコミュニケーター）	18	開始時すく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。
174		6/18	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	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。
175		6/18	無限回転コマを作るうAM	科学館ボランティア	13	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。
176		6/18	無限回転コマを作るうPM	科学館ボランティア	10	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。
177		6/19	ダイス、だいすき！作って遊んで、サイコロタイム AM	阿部 麻里 先生（わくわくキッズ）	15	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。
178		6/19	ダイス、だいすき！作って遊んで、サイコロタイム PM	阿部 麻里 先生（わくわくキッズ）	14	3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。
179		6/19	光の混合器を作ろう！AM	JAXA宇宙教育リーダー	9	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作した。
180		6/19	光の混合器を作ろう！PM	JAXA宇宙教育リーダー	10	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作した。
181		6/19	【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	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。
182		6/19	【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	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。
183		6/19	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	6	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。
184		6/19	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	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。
185		6/25	【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	26	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。
186		6/25	科学漫才！「ゲコゲコエコエコ研究所」AM	北野 貴久 先生(神戸村野工業高等学校)	18	科学漫才にて楽しくエコな生活と発電について学んだ後、作業を行った。
187		6/25	科学漫才！「ゲコゲコエコエコ研究所」PM	北野 貴久 先生(神戸村野工業高等学校)	14	科学漫才にて楽しくエコな生活と発電について学んだ後、作業を行った。
188		6/25	海のギャングをやっつける -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。
189	6/25	おえかきプログラミング-1	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。	
190	6/25	おえかきプログラミング-2	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。	
191	6/25	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。	

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
192	洋 光 台 サイ エ ン ス ク ラ ブ	6/25	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。
193		6/25	にじ色シャボンの研究～吹かないシャボン玉～ AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	10	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。
194		6/25	にじ色シャボンの研究～吹かないシャボン玉～ PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	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。
195		6/26	偏光万華鏡を作ろう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	13	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。
196		6/26	【親子教室】ブロックで応援回を作って動かそう～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。
197		6/26	つかめる水と人工イクラ作りAM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	12	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。
198		6/26	つかめる水と人工イクラ作りPM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	16	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。
199		6/26	レッツゴー！EV3！[2]カーブと回転	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。
200		6/26	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。
201		7/2	【親子教室】大豆はスゴイ、大豆を育てよう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	12	根と茎のついた枝豆や葉から芽の出る植物を観察した後、親子で大豆を鉢植えに植えた。参加者からは大豆の育て方などの質問があった。
202		7/2	【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。
203		7/2	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	12	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。
204		7/2	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。
205		7/2	マジックランタンを作ろうAM	科学館ボランティア	19	自分の描いた絵が大きく映る投影機を工作し、その仕組みとレンズの性質を学んで、オリジナルのマジックランタンを作った。
206		7/2	マジックランタンを作ろうPM	科学館ボランティア	15	自分の描いた絵が大きく映る投影機を工作し、その仕組みとレンズの性質を学んで、オリジナルのマジックランタンを作った。
207		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。
208		7/3	きょうりゅうから身を守れ～動物の自己防衛～ AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	11	恐竜などの動物には自分の身を守る仕組みが備わっていることを改めて確認した後に、自己防衛機能を備えていない動物に自分たちの手で自己防衛機能を付与する工作を行った。
209		7/3	きょうりゅうから身を守れ～動物の自己防衛～ PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	9	恐竜などの動物には自分の身を守る仕組みが備わっていることを改めて確認した後に、自己防衛機能を備えていない動物に自分たちの手で自己防衛機能を付与する工作を行った。
210		7/3	トンボのヤジロベエと小鳥だるまを作ったバランス実験	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	15	体を使って歩く動作の重心の移動を確かめた後、小鳥だるまとトンボのヤジロベエの工作をした。
211		7/3	【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。
212		7/3	【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。
213		7/3	レッツゴー！EV3！[2]ターンと直進	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。
214		7/3	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。
215		7/9	めざせ植物ジュニアレンジャー(4)競争する植物	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	17	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。

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
216	洋 光 台 サイ エ ン ス ク ラ ブ	7/9	【親子教室】ブロックでアヒルを作って動かそう ～レゴWeDo2.0～	科学館インタープリター	18	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。
217		7/9	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。
218		7/9	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。
219		7/9	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。
220		7/9	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	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。
221		7/10	化学の不思議「つかめる水」を作ろう	NP0法人 神奈川県環境学習リーダー会	12	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。
222		7/10	【親子教室】体験！プログラボックでプログラミング1-1	科学館インタープリター	6	問題を「読む」、動きを「考える」、チップを「並べる」という簡単な動作で作ったプログラムを、タブレットで読み込んでキャラクターを動かした。
223		7/10	【親子教室】体験！プログラボックでプログラミング1-2	科学館インタープリター	10	問題を「読む」、動きを「考える」、チップを「並べる」という簡単な動作で作ったプログラムを、タブレットで読み込んでキャラクターを動かした。
224		7/10	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。
225		7/10	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	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。
226		7/10	レッツゴー！EV3！[2]カーブと回転	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。
227		7/10	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	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。
228		7/16	紙の科学-牛乳パックで紙すきにちょうせん-	NP0法人 おもしろ科学たんけん工房	12	紙の作り方を学んだ後、いろいろな紙を顕微鏡で見て、種類によって違いがあることに気づいていた。
229		7/16	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。
230		7/16	LEDを光らせてみよう-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。
231		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	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。
232		7/16	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。
233		7/17	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	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。
234		7/17	プログラミングで攻略！-ハノイの塔-	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。
235		7/17	黒の中の色をさがせ！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)	13	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。
236		7/17	黒の中の色をさがせ！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。
237		7/17	空気のチカラ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	目に見えない空気のチカラを、大きな風船で空気の重さを感じたり、空気砲で出てくる空気が渦を巻いていることなどを通して楽しく学んだ。
238		7/17	空気のチカラPM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	16	目に見えない空気のチカラを、大きな風船で空気の重さを感じたり、空気砲で出てくる空気が渦を巻いていることなどを通して楽しく学んだ。
239		7/17	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。

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
240	洋 光 台 サイ エン ス クラ ブ	7/18	【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	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。
241		7/18	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。
242		7/18	ジャンピングゲームをつくろう -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	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。
243		7/18	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。
244		7/18	おえかきプログラミング-2	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。
245		7/18	【親子教室】 手のひらの星空をつくろう -1	JAXA宇宙教育リーダー	18	ジェームズウェブ宇宙望遠鏡の写真を見たり、星雲の名前当てクイズをして楽しんだ後、アルミホイルをしわしわにしてプッシュライトにかがせ、星空を再現した。
246		7/18	【親子教室】 手のひらの星空をつくろう -2	JAXA宇宙教育リーダー	18	ジェームズウェブ宇宙望遠鏡の写真を見たり、星雲の名前当てクイズをして楽しんだ後、アルミホイルをしわしわにしてプッシュライトにかがせ、星空を再現した。
247		7/18	【親子教室】 手のひらの星空をつくろう -3	JAXA宇宙教育リーダー	20	ジェームズウェブ宇宙望遠鏡の写真を見たり、星雲の名前当てクイズをして楽しんだ後、アルミホイルをしわしわにしてプッシュライトにかがせ、星空を再現した。
248		7/18	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。
249		7/18	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	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。
250		7/23	プチ・プロジェクターを作ろう	科学館ボランティア	4	自分の描いた絵を投影できるプロジェクターを工作した。
251		7/24	【親子教室】 和泉川・地蔵原の水辺で生き物観察会	NPO法人 神奈川環境学習リーダー会	46	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。
252		7/24	【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。
253		7/24	My星座早見盤を作ろう	科学館ボランティア	7	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。
254		7/24	火星たんけん物語をつくろう！～真空とアート箱～AM	新井真由美先生（日本火星協会理事）	9	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。
255		7/24	火星たんけん物語をつくろう！～真空とアート箱～PM	新井真由美先生（日本火星協会理事）	9	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。
256		7/26	液体の正体をつきとめろ！紫キャベツ探偵 AM	阿部 麻里 先生（わくわくキッズ）	14	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。
257		7/26	液体の正体をつきとめろ！紫キャベツ探偵 PM	阿部 麻里 先生（わくわくキッズ）	10	紫キャベツの煮汁を用いて謎の透明な液体5種類を見分ける実験を行った。
258		7/27	言葉の力で名探偵 AM	森川 聡 先生（わくわくキッズ）	15	脱出ゲーム形式で「ずつ」、「それぞれ」、「いがい」などの条件を絞り込む言葉を利用した謎を解いていった。
259		7/27	言葉の力で名探偵 PM	森川 聡 先生（わくわくキッズ）	10	脱出ゲーム形式で「ずつ」、「それぞれ」、「いがい」などの条件を絞り込む言葉を利用した謎を解いていった。
260	7/27	【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	8	天体望遠鏡のキットを制作しながら、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。	
261	7/27	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	6	天体望遠鏡のキットを制作しながら、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。	
262	7/28	オーロラウェーブ AM	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。	
263	7/28	オーロラウェーブ 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。	

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
264	洋 光 台 サイ エ ン ス ク ラ ブ	7/29	炭焼き体験教室～かざり炭をつくろう～AM	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。
265		7/29	炭焼き体験教室～かざり炭をつくろう～PM	科学館ボランティア	6	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。
266		7/29	にじいろの涙をつくろう	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	12	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くった。
267		7/30	自分だけの最強コマを作ろう！ こどもコマ大戦1-1	山崎 詩郎 先生 (東京工業大学 理学院 物理学系 助教)	16	重さや長さの違うコマの部品が入った、ちばコマキットを用いてコマを作り、対戦を行った。
268		7/30	自分だけの最強コマを作ろう！ こどもコマ大戦1-2	山崎 詩郎 先生 (東京工業大学 理学院 物理学系 助教)	16	重さや長さの違うコマの部品が入った、ちばコマキットを用いてコマを作り、対戦を行った。
269		7/30	自分だけの最強コマを作ろう！ こどもコマ大戦1-3	山崎 詩郎 先生 (東京工業大学 理学院 物理学系 助教)	12	重さや長さの違うコマの部品が入った、ちばコマキットを用いてコマを作り、対戦を行った。
270		7/30	【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	10	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ことに挑戦した。
271		7/31	【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。
272		7/31	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。
273		7/31	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)	15	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。
274		7/31	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)	11	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。
275		7/31	マジックランタンを作ろうAM	科学館ボランティア	11	自分の描いた絵が大きく映る投影機を工作し、その仕組みとレンズの性質を学んで、オリジナルのマジックランタンを作った。
276		7/31	マジックランタンを作ろうPM	科学館ボランティア	12	自分の描いた絵が大きく映る投影機を工作し、その仕組みとレンズの性質を学んで、オリジナルのマジックランタンを作った。
277		8/1	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	15	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。
278		8/1	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	12	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。
279		8/2	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)	12	
280		8/2	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)	12	
281		8/2	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	15	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。
282		8/2	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	13	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。
283		8/3	光マジック！カラーアナライザー AM	阿部 麻里 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。
284		8/3	光マジック！カラーアナライザー PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	15	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。
285		8/3	【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	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。
286		8/3	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。
287		8/3	マジックランタンを作ろうAM	科学館ボランティア	10	自分の描いた絵が大きく映る投影機を工作し、その仕組みとレンズの性質を学んで、オリジナルのマジックランタンを作った。

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
288	洋 光 台 サイ エ ン ス ク ラ ブ	8/3	マジックランタンを作ろうPM	科学館ボランティア	13	自分の描いた絵が大きく映る投影機を工作し、その仕組みとレンズの性質を学んで、オリジナルのマジックランタンを作った。
289		8/4	オーロラウェーブ 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。
290		8/4	オーロラウェーブ PM	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。
291		8/5	はじめてのマイクロビット(micro:bit) AM	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。
292		8/5	はじめてのマイクロビット(micro:bit) PM	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。
293		8/6	マジックボトル～光の謎をおって～ AM	阿部 麻里 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。
294		8/6	マジックボトル～光の謎をおって～ PM	阿部 麻里 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。
295		8/6	チリメンモンスターをさがせ!	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	20	チリめんじやこの中に紛れ込んでいるシラス以外の生物を探した。その後、キーホルダーを工作した。
296		8/7	わくわくじっけんきょうしつ すいせいサインペンのひみつ -1	齋藤 潔 先生(公益社団法人 日本化学会)	10	食用色素を溶かした水溶液を用いて、クロマトグラフィーの実験を行った。
297		8/7	わくわくじっけんきょうしつ すいせいサインペンのひみつ -2	齋藤 潔 先生(公益社団法人 日本化学会)	5	食用色素を溶かした水溶液を用いて、クロマトグラフィーの実験を行った。
298		8/7	わくわくじっけんきょうしつ すいせいサインペンのひみつ -3	齋藤 潔 先生(公益社団法人 日本化学会)	14	食用色素を溶かした水溶液を用いて、クロマトグラフィーの実験を行った。
299		8/7	マジックボトル～光の謎をおって～ AM	阿部 麻里 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。
300		8/7	マジックボトル～光の謎をおって～ PM	阿部 麻里 先生(わくわくキッズ)	8	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。
301		8/8	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。
302		8/8	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。
303		8/8	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	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。
304		8/8	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	6	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。
305		8/9	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。
306		8/9	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。
307		8/10	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、森にある木や木の葉、種などを使って森にいる生き物の工作をした。
308		8/11	【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	8	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。
309	8/11	きみも未来の天文学者!天体望遠鏡を作 らう	科学館ボランティア	7	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。	
310	8/12	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	17	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。	
311	8/13	【親子教室】星空イルミネーションを作 らう	科学館ボランティア	14	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。	

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
312	洋 光 台 サイ エン ス スク ラ ブ	8/13	星空イルミネーションを作ろう	科学館ボランティア	9	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。
313		8/13	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	厚紙で空力翼板を工作し、何m走るか実験した後、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。
314		8/14	【親子教室】中外製菓キッズラボ -身近な食物からDNAをとりだそう-	NPO法人 くらしとバイオプラザ21	12	研究者になりきり、玉ねぎの細胞の観察とバナナのDNAの抽出を行った。
315		8/14	中外製菓キッズラボ -身近な食物からDNAをとりだそう-	NPO法人 くらしとバイオプラザ21	13	研究者になりきり、玉ねぎの細胞の観察とバナナのDNAの抽出を行った。
316		8/15	【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。
317		8/15	【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。
318		8/16	【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。
319		8/16	【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。
320		8/18	1日プレイパークに参加しよう	はまぎん こども宇宙科学館 洋光台駅前公園プレイパーク運営委員会	17	
321		8/20	めざせ植物ジュニアレンジャー 夏休み 体験教室 来館者とともに植物を楽しもう	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。
322		8/20	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	12	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。
323		8/20	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	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。
324		8/21	光のマジックを体験しよう！	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	16	2枚の偏光板にプラスチックスプーンを挟んだりして色が変わって見える仕組みを確かめた後、偏光板を使った万華鏡を作成した。
325		8/24	マジックランタンを作ろうAM	科学館ボランティア	8	自分の描いた絵が大きく映る投影機を工作し、その仕組みとレンズの性質を学んで、オリジナルのマジックランタンを作った。
326		8/24	マジックランタンを作ろうPM	科学館ボランティア	12	自分の描いた絵が大きく映る投影機を工作し、その仕組みとレンズの性質を学んで、オリジナルのマジックランタンを作った。
327		8/24	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)	13	ボタン、ビーズ、キャップ、パスタを見比べて、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。
328		8/24	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、パスタを見比べて、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。
329		8/25	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)	13	ボタン、ビーズ、キャップ、パスタを見比べて、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。
330		8/25	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)	13	ボタン、ビーズ、キャップ、パスタを見比べて、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。
331		8/27	秘密のレシピ〜オリジナルののりをつく ろう〜 AM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	15	砂糖、小麦粉、片栗粉の3種類の粉に水を入れてのりを作ることに挑戦した。
332		8/27	秘密のレシピ〜オリジナルののりをつく ろう〜 PM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	15	砂糖、小麦粉、片栗粉の3種類の粉に水を入れてのりを作ることに挑戦した。
333		8/27	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	10	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。
334		9/3	【親子教室】植物ジュニアレンジャー活 動(4) たのしい里山体験	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。
335		9/3	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	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。

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
336	洋 光 台 サイ エ ン ス クラ ブ	9/3	【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	8	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。
337		9/3	【親子教室】ブロックでキッカーを作 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。
338		9/4	水玉サイエンス～はっ水パワー～ AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	13	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。
339		9/4	水玉サイエンス～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。
340		9/4	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	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。
341		9/4	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	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。
342		9/4	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	7	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。
343		9/4	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	6	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。
344		9/4	磁石の不思議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	13	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。
345		9/4	【親子教室】ブロックで飛行機を作 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。
346		9/10	人工の雲を作ろう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	15	ペットボトルの中にお湯と緑色の液を入れて、手でへこませてから離すと雲ができることを確かめた。
347		9/10	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	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。
348		9/10	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。
349		9/10	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。
350		9/10	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	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。
351		9/10	【親子教室】ブロックで小鳥を作 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。
352		9/11	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。
353		9/11	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。
354		9/11	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	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。
355		9/11	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。
356		9/11	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。
357		9/11	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。
358		9/11	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	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。
359	9/11	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	20	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。	

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
360	洋 光 台 サイ エ ン ス ク ラ ブ	9/11	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	19	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。
361		9/17	ミネラルウォーターのちがいを実験で調べてみよう	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。
362		9/17	【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。
363		9/17	振動で走り回るブルブル虫を作ろう	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	5	はじめにストローを擦り、擦った振動によってストローの先につけたプロペラを回す実験をした後、ドライヤーやニッパーを使ってブルブル虫を作った。
364		9/17	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。
365		9/17	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。
366		9/18	科学漫才！「迷探偵ひよこの事件ファイル」AM	北野 貴久 先生(神戸村野工業高等学校)	19	自称名探偵のひよこが、怪盗ちきんとトリック対決をするというサイエンスショーを行った。
367		9/18	科学漫才！「迷探偵ひよこの事件ファイル」PM	北野 貴久 先生(神戸村野工業高等学校)	22	自称名探偵のひよこが、怪盗ちきんとトリック対決をするというサイエンスショーを行った。
368		9/18	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。
369		9/18	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。
370		9/18	【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	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。
371		9/18	【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	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。
372		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	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。
373		9/18	あつまれ算数ゲーム！～サイと星と、かわいいにゃんこ～ AM	阿部 麻里 先生(わくわくキッズ)	8	サイコロピンゴ、星ゲットゲーム、にゃんこのひっこしの3種類のゲームを行った。
374		9/18	あつまれ算数ゲーム！～サイと星と、かわいいにゃんこ～ PM	阿部 麻里 先生(わくわくキッズ)	13	サイコロピンゴ、星ゲットゲーム、にゃんこのひっこしの3種類のゲームを行った。
375		9/19	【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。
376		9/19	【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。
377		9/19	【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。
378		9/19	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。
379		9/19	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。
380		9/23	日時計を作ろう！-1	JAXA宇宙教育リーダー	9	紙と竹串を使って日時計を作り、使い方を教わった。
381		9/23	日時計を作ろう！-2	JAXA宇宙教育リーダー	5	紙と竹串を使って日時計を作り、使い方を教わった。
382		9/23	日時計を作ろう！-3	JAXA宇宙教育リーダー	9	紙と竹串を使って日時計を作り、使い方を教わった。
383		9/23	【親子教室】実験参加者募集！展示物の解説を聞いてどう思ったか研究者に伝えよう！①	石川奈保子(早稲田大学人間科学学術院)	18	展示物の解説を会員に対して行い、そのときの対話がビデオやマイクで収録された。

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
384	洋 光 台 サイ エ ン ス ク ラ ブ	9/23	【親子教室】実験参加者募集！展示物の解説を聞いてどう思ったか研究者に伝えよう！㉔	石川奈保子（早稲田大学人間科学学術院）	12	展示物の解説を会員に対して行い、そのときの対話がビデオやマイクで収録された。
385		9/23	【親子教室】実験参加者募集！展示物の解説を聞いてどう思ったか研究者に伝えよう！㉕	石川奈保子（早稲田大学人間科学学術院）	12	展示物の解説を会員に対して行い、そのときの対話がビデオやマイクで収録された。
386		9/23	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。
387		9/23	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	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。
388		9/23	浮く？それとも沈む？ AM	城之内 悦子 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。
389		9/23	浮く？それとも沈む？ PM	城之内 悦子 先生（わくわくキッズ）	14	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。
390		9/24	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き	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。
391		9/24	My星座早見盤を作ろう	科学館ボランティア	4	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。
392		9/24	プログラミングで演奏しよう！ -マイクピットを使って-	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。
393		9/24	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。
394		9/24	おえかきプログラミング-2	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。
395		9/24	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。
396		9/24	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	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。
397		9/24	調味料と備長炭でオリジナル電池を作ろう！！AM	田村真理子先生（科学コミュニケーター）	9	電池のしくみを学んだあと、様々な水溶液に電極をいれ、電池になるかどうか実験を行った。
398		9/24	調味料と備長炭でオリジナル電池を作ろう！！PM	田村真理子先生（科学コミュニケーター）	12	電池のしくみを学んだあと、様々な水溶液に電極をいれ、電池になるかどうか実験を行った。
399		9/25	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	11	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。
400		9/25	レッツゴー！EV3！[2]惑星ラリー	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。
401		9/25	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	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。
402		9/25	食品サンプル～ミニパグッティ作り～AM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	10	ろうを用いた食品サンプルの工作と、蜜蜂やろうそくの工作を行った。
403		9/25	食品サンプル～ミニパグッティ作り～PM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	11	ろうを用いた食品サンプルの工作と、蜜蜂やろうそくの工作を行った。
404		10/1	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	13	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。
405		10/1	【親子教室】ブロックでコマを作って動かそう ～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製作し、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。
406		10/1	レッツゴー！EV3！[2]月面探検	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。
407		10/1	レッツゴー！EV3！[2]ロボット相撲	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。

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
408	洋 光 台 サイ エ ン ス ク ラ ブ	10/1	プログラミングで海のSDGs! ワークショップ ① micro:bitで海洋プラスチックごみ調査	一般社団法人 イエロー ビン プロジェクト	6	マイクロビットでプログラミングしたモニター内の船を操作し、ゴミ集めゲームにチャレンジした。
409		10/1	プログラミングで海のSDGs! ワークショップ ② micro:bitでサステナブル漁業	一般社団法人 イエロー ビン プロジェクト	10	持続可能な漁業の為、「捕りつくさない」ように魚を集めるゲームに挑戦した。
410		10/2	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。
411		10/2	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。
412		10/2	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)	15	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。
413		10/2	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)	9	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。
414		10/2	宇宙の学校 第2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	19	4回シリーズの教室の第2回目。折り紙で紋切をしながら鏡や繰り返しの模様不思議を学んだ。
415		10/2	宇宙の学校 第2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の模様不思議を学んだ。
416		10/2	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。
417		10/8	【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	6	レゴのキットを使ってモデルを制作し、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。
418		10/8	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。
419		10/8	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。
420		10/9	宇宙の学校 第3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	12	4回シリーズの教室の第3回目。ホバークラフトを工作して走らせた。
421		10/9	宇宙の学校 第3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	18	4回シリーズの教室の第4回目。ホバークラフトを工作して走らせた。
422		10/9	「かがくのひ」じっけんイベント わくわくじっけんきょうしつ デンプンのりでてじな?~てじなでかんじるデンプンのせいしつ?~	齋藤 潔 先生(公益社団法人 日本化学会)	7	ヨウ素デンプン反応を色が変わる手品で体験し、その種明かしをすることで反応が見える仕組みを学んだ。
423		10/9	「かがくのひ」じっけんイベント わくわくじっけんきょうしつ デンプンのりでてじな?~てじなでかんじるデンプンのせいしつ?~	齋藤 潔 先生(公益社団法人 日本化学会)	6	ヨウ素デンプン反応を色が変わる手品で体験し、その種明かしをすることで反応が見える仕組みを学んだ。
424		10/9	「かがくのひ」じっけんイベント わくわくじっけんきょうしつ デンプンのりでてじな?~てじなでかんじるデンプンのせいしつ?~	齋藤 潔 先生(公益社団法人 日本化学会)	5	ヨウ素デンプン反応を色が変わる手品で体験し、その種明かしをすることで反応が見える仕組みを学んだ。
425		10/9	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。
426		10/9	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。
427		10/9	【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	16	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。
428		10/9	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。
429	10/9	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。	
430	10/9	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。	
431	10/10	科学の魔女のカクテルパーティ AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	8	pHによって色が変わる紫キャベツ汁、クエン酸と重曹を混ぜると二酸化炭素が発生する化学反応、コーンスターチを使ったダイラタント流体の3つの科学実験を行った。	

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
432	洋 光 台 サイ エ ン ス クラ ブ	10/10	科学の魔女のカクテルパーティ PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	6	pHによって色が変わる紫キャベツ汁、クエン酸と重曹を混ぜると二酸化炭素が発生する化学反応、コーンスターチを使ったダイラタント流体の3つの科学実験を行った。
433		10/10	【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。
434		10/10	【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。
435		10/10	【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。
436		10/10	星空イルミネーションを作ろう	科学館ボランティア	4	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。
437		10/10	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。
438		10/10	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	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。
439		10/15	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	16	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。
440		10/15	【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	10	レゴのキットを使ってモデルを製作し、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。
441		10/15	ピエロに変身したやじろべえを作ろう！～ やじろべえの重心はどこにある？～	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	2	紙を木にぶら下げて重心を調べる実験を行ったあと、ピエロのやじろべえを工作して楽しんだ。
442		10/15	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	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。
443		10/15	【親子教室】 はじめてのマイクロビット(micro:bit)	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。
444		10/15	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。
445		10/16	「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	10	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のが確かめた。
446		10/16	【親子教室】 ブロックで建設ロボを作ってみよう～レゴWeDo2.0～	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製作し、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。
447		10/16	「化学の日」実験イベント～不思議なカラーマジック！～ ①	宮本 一弘 先生 (開成中学校・高等学校教諭)	13	ムラサキイモ色素を用いた色水を使って、色が変わる実験を行った。
448		10/16	「化学の日」実験イベント～不思議なカラーマジック！～ ②	宮本 一弘 先生 (開成中学校・高等学校教諭)	12	ムラサキイモ色素を用いた色水を使って、色が変わる実験を行った。
449		10/16	「化学の日」実験イベント～不思議なカラーマジック！～ ③	宮本 一弘 先生 (開成中学校・高等学校教諭)	12	ムラサキイモ色素を用いた色水を使って、色が変わる実験を行った。
450		10/16	「化学の日」実験イベント～不思議なカラーマジック！～ ④	宮本 一弘 先生 (開成中学校・高等学校教諭)	12	ムラサキイモ色素を用いた色水を使って、色が変わる実験を行った。
451		10/16	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	10	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。
452		10/16	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	9	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。
453		10/16	シュワシュワカラフルボールの秘密を探れ！ AM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	8	重曹とクエン酸を使ったバスボム作りを行った。
454	10/16	シュワシュワカラフルボールの秘密を探れ！ PM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	6	重曹とクエン酸を使ったバスボム作りを行った。	
455	10/22	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)	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。	

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
456	洋 光 台 サイ エ ン ス ク ラ ブ	10/22	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	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。
457		10/22	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	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。
458		10/22	【親子教室】城ヶ島の地質を観察しよう	斎藤 千尋 先生 (聖心女子学院初等科非常勤講師)	26	
459		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	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。
460		10/23	【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	18	レゴのキットを使ってモデルを製作し、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も挑戦した。
461		10/23	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。
462		10/23	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	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。
463		10/23	おもしろスイッチズを作ってみよう！AM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	9	計5種類のスイッチズとスライムを作成した。材料の違いによる手触りの違いが楽しめたようだった。
464		10/23	おもしろスイッチズを作ってみよう！PM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	8	計5種類のスイッチズとスライムを作成した。材料の違いによる手触りの違いが楽しめたようだった。
465		10/29	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	6	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。
466		10/29	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。
467		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。
468		10/29	おえかきプログラミング -2	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。
469		10/29	おえかきプログラミング -3	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。
470		10/29	【親子教室】レーザーを使ったホログラム制作実験AM	佐藤 甲斐 先生 (元 湘南工科大学教授)	10	暗室でホログラフィック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。
471		10/29	【親子教室】レーザーを使ったホログラム制作実験PM	佐藤 甲斐 先生 (元 湘南工科大学教授)	6	暗室でホログラフィック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。
472		10/29	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	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。
473		10/30	サツマイモで色マジック！ AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	14	会員は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。
474		10/30	サツマイモで色マジック！ PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	8	会員は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。
475		10/30	【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	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。
476	10/30	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。	
477	10/30	レッツゴー！EV3！【2】宝島	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。	
478	10/30	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	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。	
479	11/3	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	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。	

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
480	洋 光 台 サイ エ ン ス ク ラ ブ	11/3	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	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。
481		11/3	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。
482		11/3	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。
483		11/3	レッツゴー！EV3！[2]月面探検	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。
484		11/3	針を刺しても！？ふくらむ風船 AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	10	重曹とクエン酸が水に溶けると二酸化炭素が発生することを利用して風船を膨らませる実験を行った。
485		11/3	針を刺しても！？ふくらむ風船 PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	12	重曹とクエン酸が水に溶けると二酸化炭素が発生することを利用して風船を膨らませる実験を行った。
486		11/5	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	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。
487		11/5	【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	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。
488		11/5	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。
489		11/5	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。
490		11/5	【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。
491		11/5	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。
492		11/5	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。
493		11/6	【親子教室】宇宙をつくろうAM	JAXA宇宙教育リーダー	18	密閉容器や注射器などを使って簡易真空装置を工作し、中に「マシュマロ宇宙飛行士」を入れて実験した。
494		11/6	【親子教室】宇宙をつくろうPM	JAXA宇宙教育リーダー	20	密閉容器や注射器などを使って簡易真空装置を工作し、中に「マシュマロ宇宙飛行士」を入れて実験した。
495		11/6	【親子教室】名越切通の歴史と地質ハイキング	斎藤 和男 先生 (はまぎん こども宇宙科学館 学術顧問)	16	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。
496		11/6	液体の探検 AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	9	15種類の液体の特徴を観察する教室だった。会員たちは液体の色、粘性、泡の立ち方などを観察し、見た目が似ているものでも違いがあること等を発見した。
497		11/6	液体の探検 PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	9	15種類の液体の特徴を観察する教室だった。会員たちは液体の色、粘性、泡の立ち方などを観察し、見た目が似ているものでも違いがあること等を発見した。
498		11/6	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	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。
499		11/12	【親子教室】どんぐりを育てよう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	5	どんぐりを使ったおもちゃ作りとどんぐりの鉢植え作りを行った。
500		11/12	【親子教室】ブロックで探査機を作って動かそう ～レゴWeDo2.0～	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。
501		11/12	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。
502		11/13	米作りチャレンジ！(3) 精米への道！-脱穀と籾摺り-	石橋 孝重 先生(科学館学術顧問)	13	科学館前庭にて田植えを行い、その収穫と、籾を用いた工作を行った。
503		11/13	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。

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
504	洋 光 台 サイ エ ン ス ス ク ラ ブ	11/13	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。
505		11/19	【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	8	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。
506		11/19	水と色のファンタジー	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	7	紫キャベツ液にいろいろなものを入れたり、くぎに電池をつないで「電気ペン」をつくってつを描いたり、紫キャベツ液を電気分解したりして色変わりの実験を楽しんだ。
507		11/19	【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。
508		11/19	【親子教室】鉄探知機を作ろうPM	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。
509		11/19	ブロックくずしゲームをつくろう -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	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。
510		11/19	【親子教室】はじめてのマイクロビット (micro:bit)	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。
511		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	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。
512		11/20	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	12	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。
513		11/20	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。
514		11/20	【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	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。
515		11/20	【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。
516		11/20	なぜ赤くなる？しあわせの3色もみじ AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	14	紅葉の仕組みを理解するために、紫蘇の葉から無水エタノールで緑色のクロロフィルを抽出し、葉の色が黄色や赤色に変化することを観察した。
517		11/20	なぜ赤くなる？しあわせの3色もみじ PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	11	紅葉の仕組みを理解するために、紫蘇の葉から無水エタノールで緑色のクロロフィルを抽出し、葉の色が黄色や赤色に変化することを観察した。
518		11/20	空力翼艇を作って走らせよう！AM	JAXA宇宙教育リーダー	9	揚力について学んだあと、紙と断熱材で空力翼艇を作り、誰が一番遠くまで飛ばせるか競って楽しんだ。
519		11/20	空力翼艇を作って走らせよう！PM	JAXA宇宙教育リーダー	7	揚力について学んだあと、紙と断熱材で空力翼艇を作り、誰が一番遠くまで飛ばせるか競って楽しんだ。
520		11/20	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。
521		11/20	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。
522		11/23	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。
523		11/23	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	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。
524	11/23	【親子教室】サバイバル体験～お湯を沸かそう～	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。	
525	11/23	サバイバル体験～お湯を沸かそう～	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。	
526	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	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。	
527	11/26	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	9	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。	

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
528	洋 光 台 サイ エ ン ス ク ラ ブ	11/26	【親子教室】ブロックでレーシングカーを作って動かそう～レゴWeDo2.0～	科学館インタープリター	8	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。
529		11/26	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)	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。
530		11/26	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)	3	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。
531		11/26	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。
532		11/26	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。
533		11/26	おえかきプログラミング-2	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。
534		11/26	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。
535		11/26	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	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。
536		11/27	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	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。
537		11/27	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	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。
538		11/27	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	10	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んで学んだ。
539		11/27	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	13	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んで学んだ。
540		11/27	スーパーボールでサイエンス！AM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	10	様々な材料で跳ねるボールを作ったのち、スーパーボールを用いたロケットも工作した。
541		11/27	スーパーボールでサイエンス！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	様々な材料で跳ねるボールを作ったのち、スーパーボールを用いたロケットも工作した。
542		12/3	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協会	20	LEDとリチウム電池を接続させ、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。
543		12/3	金属探知機を作ろうAM	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。
544		12/3	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。
545		12/3	【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	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。
546		12/3	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。
547		12/3	敵の弾幕をかくぐれ！ -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	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。
548		12/3	プログラミングで演奏しよう！ -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。
549	12/4	君もマジシャン！？ひみつのマジックナンバー AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	4	1～15のカードの中からゲストが引いた1枚をマジシャン役が当てるといマジックのタネを解説していった。	
550	12/4	君もマジシャン！？ひみつのマジックナンバー PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	9	1～15のカードの中からゲストが引いた1枚をマジシャン役が当てるといマジックのタネを解説していった。	
551	12/4	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)	5	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。	

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
552	洋 光 台 サイ エン ス クラ ブ	12/4	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)	5	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。
553		12/4	【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	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。
554		12/4	カメラオブスキュラを作ろう	科学館ボランティア	9	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。
555		12/4	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。
556		12/10	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)	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。
557		12/10	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)	1	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。
558		12/10	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。
559		12/10	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。
560		12/10	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。
561		12/10	【親子教室】T3パズルで数学×アートを作ってみよう！AM	荒木 義明 先生(数学者・日本テセレーションデザイン協会代表)	14	表裏で模様異なる三角形のパズルを使って形や模様を作り楽しんだ。
562		12/10	【親子教室】T3パズルで数学×アートを作ってみよう！PM	荒木 義明 先生(数学者・日本テセレーションデザイン協会代表)	10	表裏で模様異なる三角形のパズルを使って形や模様を作り楽しんだ。
563		12/11	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)	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。
564		12/11	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)	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。
565		12/11	【親子教室】手作りロケットを飛ばそう-1	科学館インタープリター	10	紙コップを使って、押し出された空気力で飛ばすロケットと、輪ゴムの伸び縮み力で飛ばすロケットを作った。
566		12/11	【親子教室】手作りロケットを飛ばそう-2	科学館インタープリター	20	紙コップを使って、押し出された空気力で飛ばすロケットと、輪ゴムの伸び縮み力で飛ばすロケットを作った。
567		12/11	【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。
568		12/11	【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。
569		12/11	【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	4	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。
570		12/11	星空イルミネーションを作ろう	科学館ボランティア	7	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。
571		12/11	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。
572	12/11	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。	
573	12/11	ドクター・ピコと「まわる！?ぐるぐる科学劇場」AM	PICO factory Japan	11	ドクター・ピコと一緒にぐるぐる科学劇場に行ってくるぐるぐる三番勝負にチャレンジした。	
574	12/11	ドクター・ピコと「まわる！?ぐるぐる科学劇場」PM	PICO factory Japan	17	ドクター・ピコと一緒にぐるぐる科学劇場に行ってくるぐるぐる三番勝負にチャレンジした。	
575	12/17	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。	

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
576	洋 光 台 サイ エ ン ス ク ラ ブ	12/17	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	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。
577		12/17	【親子教室】 ゆらゆらスペースシップをつくろう	科学館インタープリター	10	ガチャのカプセルと粘土を使った起き上がりこぼしを作った。
578		12/17	バスボム(お風呂爆弾)を手作りして、楽しいお風呂タイムを!	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	6	重曹とクエン酸を使ったバスボム(発泡入浴剤)を作った。
579		12/17	【親子教室】 気球を作って飛ばそう-1	JAXA宇宙教育リーダー	16	JAXAが研究に用いる気球の紹介のあと、実際にJAXAで使われている厚さ2.7mmの薄膜にヘリウムガスを入れて飛ばす実験をした。
580		12/17	【親子教室】 気球を作って飛ばそう-2	JAXA宇宙教育リーダー	14	JAXAが研究に用いる気球の紹介のあと、実際にJAXAで使われている厚さ2.8mmの薄膜にヘリウムガスを入れて飛ばす実験をした。
581		12/17	【親子教室】 気球を作って飛ばそう-3	JAXA宇宙教育リーダー	12	JAXAが研究に用いる気球の紹介のあと、実際にJAXAで使われている厚さ2.9mmの薄膜にヘリウムガスを入れて飛ばす実験をした。
582		12/17	海のギャングをやっつける -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。
583		12/17	おえかきプログラミング -1	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。
584		12/17	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。
585		12/18	光で七変化! なないろオーナメント AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	11	偏光板とセロハンテープを使って様々な色が見える飾りを作成した。
586		12/18	光で七変化! なないろオーナメント PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	11	偏光板とセロハンテープを使って様々な色が見える飾りを作成した。
587		12/18	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。
588		12/18	【親子教室】 ゆらゆらスペースシップをつくろう	科学館インタープリター	10	ガチャのカプセルと粘土を使った起き上がりこぼしを作った。
589		12/18	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-AM	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。
590		12/18	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-PM	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。
591		12/25	【親子教室】 Myスタープロジェクトを作ろう	科学館ボランティア	6	季節の星座を投影できる、スタープロジェクトを作り投影し、季節の星座についても学んだ。
592		1/7	ジャンピングゲームをつくろう -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	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。
593		1/7	北極星をさがせ-マイクロビットを使って-	科学館ボランティア	4	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。
594		1/7	ハンドパワー! でんでん電磁誘導 AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	11	教室内にある物で磁石が付く物と付かない物を探した。
595		1/7	ハンドパワー! でんでん電磁誘導 PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	7	教室内にある物で磁石が付く物と付かない物を探した。
596		1/8	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」 「閉校式」 AM	科学館インタープリター	12	ビ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。
597		1/8	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」 「閉校式」 PM	科学館インタープリター	18	ビ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。
598		1/8	【親子教室】 火星の日時計をつくってみよう! AM	新井真由美先生 (日本火星協会理事)	14	火星や日時計についてクイズを交えて学びながら、火星探査機と一緒に火星に行っているものと同じ形の日時計を作成した。
599	1/8	【親子教室】 火星の日時計をつくってみよう! PM	新井真由美先生 (日本火星協会理事)	8	火星や日時計についてクイズを交えて学びながら、火星探査機と一緒に火星に行っているものと同じ形の日時計を作成した。	

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
600	洋 光 台 サイ エ ンス クラ ブ	1/9	【親子教室】 星空イルミネーションを作ろうAM	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。
601		1/9	【親子教室】 星空イルミネーションを作ろうPM	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。
602		1/9	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。
603		1/9	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。
604		1/14	【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	6	ラジウムボールやランタンマント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。
605		1/14	【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	18	レゴのキットを使ってモデルを製作し、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。
606		1/14	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	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。
607		1/14	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	1	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。
608		1/14	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		1/15	熱くなるのは、なぜ？冬のあったかカイロのひみつ AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	11	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。
610		1/15	熱くなるのは、なぜ？冬のあったかカイロのひみつ PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	12	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。
611		1/15	【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。
612		1/15	【親子教室】 鉄探知機を作ろうPM	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。
613		1/15	レッツゴー！EV3！[2]宇宙ローバー教室	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。
614		1/15	レッツゴー！EV3！[2]ロボット相撲	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。
615		1/21	ふしぎな紙のマジックワーク	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	6	紙とはさみを使って、メビウスの輪を縦に三等分したり、二つ鎖型に繋げた輪を切ってみたりして、どうなるかの実験を行った。
616		1/21	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。
617		1/21	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	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。
618		1/21	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。
619		1/21	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。
620		1/21	オーロラウエーブを作ろうAM	科学館ボランティア	8	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「オーロラウエーブ」を工作した。
621		1/21	オーロラウエーブを作ろうPM	科学館ボランティア	2	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「オーロラウエーブ」を工作した。
622		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	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。
623	1/22	【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	12	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。	

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
624	洋 光 台 サイ エ ン ス ク ラ ブ	1/22	【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制作しながら、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。
625		1/22	【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	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。
626		1/22	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。
627		1/22	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	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。
628		1/22	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	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。
629		1/22	プラスチックであそぼう！AM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	9	様々な種類のプラスチックを用いて工作物を作り、熱可塑性について学んだ。
630		1/22	プラスチックであそぼう！PM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	10	様々な種類のプラスチックを用いて工作物を作り、熱可塑性について学んだ。
631		1/28	しろく先生のばちと電気の実験教室-1	山崎 詩郎 先生 (東京工業大学 理学院 物理学系 助教)	11	風船を使って静電気を起こしたり、レモン電池を作ったりなどの実験を行った。
632		1/28	しろく先生のばちと電気の実験教室-2	山崎 詩郎 先生 (東京工業大学 理学院 物理学系 助教)	14	風船を使って静電気を起こしたり、レモン電池を作ったりなどの実験を行った。
633		1/28	しろく先生のばちと電気の実験教室-3	山崎 詩郎 先生 (東京工業大学 理学院 物理学系 助教)	12	風船を使って静電気を起こしたり、レモン電池を作ったりなどの実験を行った。
634		1/28	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	NP0法人 神奈川県環境学習リーダー会	7	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。
635		1/28	月の満ち欠け早見盤を作ろうAM	JAXA宇宙教育リーダー	8	発泡スチロール球を月に見立てて、ファインダーをのぞくと見え方がわかる早見盤を工作した。
636		1/28	月の満ち欠け早見盤を作ろうPM	JAXA宇宙教育リーダー	7	発泡スチロール球を月に見立てて、ファインダーをのぞくと見え方がわかる早見盤を工作した。
637		1/28	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。
638		1/28	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。
639		1/28	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。
640		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	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。
641		1/29	サトウキビをかじり、世界の今を知ろう	NP0法人 神奈川県環境学習リーダー会	14	講師からサトウキビの削り方をレクチャーしてもらい、会員自ら削ったサトウキビをかじった。
642		1/29	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	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。
643		1/29	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。
644		1/29	かえるの算数 AM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	8	かえるが無くしたボタンを探す絵本の物語に沿って、ボタンの特徴をとらえる経験をした。
645		1/29	かえるの算数 PM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	11	かえるが無くしたボタンを探す絵本の物語に沿って、ボタンの特徴をとらえる経験をした。
646		1/29	【親子教室】ミニミニ空気砲を作ろう-1	科学館インタープリター	8	ペットボトルと風船を使って小型の空気砲を作った。
647	1/29	【親子教室】ミニミニ空気砲を作ろう-2	科学館インタープリター	6	ペットボトルと風船を使って小型の空気砲を作った。	

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
648	洋 光 台 サイ エ ン ス クラ ブ	2/4	金属探知機を作ろうAM	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。
649		2/4	金属探知機を作ろうPM	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。
650		2/4	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。
651		2/5	目の錯覚？ストロボゴマ AM	阿部 麻里 先生（わくわくキッズ）	8	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、コマの模様が見えなくなることを体験した。
652		2/5	目の錯覚？ストロボゴマ PM	阿部 麻里 先生（わくわくキッズ）	9	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、コマの模様が見えなくなることを体験した。
653		2/5	【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。
654		2/5	【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。
655		2/5	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。
656		2/5	レッツゴー！EV3！[2]宇宙ローバー教室	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。
657		2/11	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	2	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しているか確認した。
658		2/11	ヨウ素でんぷ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	14	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しているか確認した。
659		2/11	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	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。
660		2/11	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	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。
661		2/11	レッツゴー！EV3！[2]宇宙ローバー教室	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。
662		2/11	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。
663		2/12	【親子教室】星座万華鏡を作ろう-1	JAXA宇宙教育リーダー	8	宇宙や星座についてクイズを交えて学んだ後、紙コップと分光シートを使って自分の誕生日星座の形がキラキラ見える星座万華鏡を工作した。
664		2/12	【親子教室】星座万華鏡を作ろう-2	JAXA宇宙教育リーダー	10	宇宙や星座についてクイズを交えて学んだ後、紙コップと分光シートを使って自分の誕生日星座の形がキラキラ見える星座万華鏡を工作した。
665		2/12	【親子教室】星座万華鏡を作ろう-3	JAXA宇宙教育リーダー	14	宇宙や星座についてクイズを交えて学んだ後、紙コップと分光シートを使って自分の誕生日星座の形がキラキラ見える星座万華鏡を工作した。
666		2/12	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	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。
667		2/12	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	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。
668		2/12	レッツゴー！EV3！[2]宇宙ローバー教室AM	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	2/12	レッツゴー！EV3！[2]宇宙ローバー教室PM	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。	
670	2/18	静電気力で回る羽根車を作ろう	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	6	アルミ箔をはさみでカットして羽根をつくり、綿線をつけて羽根車を工作した。	
671	2/18	My星座早見盤を作ろう	科学館ボランティア	11	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。	

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
672	洋 光 台 サイ エ ン ス ク ラ ブ	2/18	明るさセンサーに挑戦！-マイクロビットを使って-	科学館ボランティア	4	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。
673		2/18	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。
674		2/18	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。
675		2/18	ふしぎな振り子「オーロラウェーブ」を作ろうAM	科学館ボランティア	1	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。
676		2/18	ふしぎな振り子「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。
677		2/18	砂の中からキラキラ鉱物を見つけようAM	齋藤 千尋 先生 (聖心女子学院初等科非常勤講師)	17	火山灰から水で鉱物を洗い出すところから始め、プレバートを作製して実体顕微鏡で観察した。
678		2/18	砂の中からキラキラ鉱物を見つけようPM	齋藤 千尋 先生 (聖心女子学院初等科非常勤講師)	22	火山灰から水で鉱物を洗い出すところから始め、プレバートを作製して実体顕微鏡で観察した。
679		2/18	レッツゴー！EV3！[2]宝島	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。
680		2/18	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	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。
681		2/19	水の世界へようこそ！エンケラドゥス星の宇宙生物をつくろう AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	8	会員は実在する土星の衛星エンケラドゥスの環境を学び、生命が生きられる条件を知った。そして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。
682		2/19	水の世界へようこそ！エンケラドゥス星の宇宙生物をつくろう PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	2	会員は実在する土星の衛星エンケラドゥスの環境を学び、生命が生きられる条件を知った。そして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。
683		2/19	【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制作しながら、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。
684		2/19	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制作しながら、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。
685		2/19	【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	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。
686		2/19	カメラオプスキュラを作ろう	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。
687		2/19	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	11	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。
688		2/19	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	9	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。
689		2/23	サバイバル体験～お湯を沸かそう～AM	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。
690		2/23	不思議な動きのまゆ玉ころころ AM	阿部 麻里 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があった。
691		2/23	不思議な動きのまゆ玉ころころ PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	9	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があった。
692		2/23	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	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。
693		2/25	【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	6	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。
694		2/25	無限回転コマを作ろうAM	科学館ボランティア	7	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。
695		2/25	無限回転コマを作ろうPM	科学館ボランティア	7	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。

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
696	洋 光 台 サイ エン ス クラ ブ	2/25	【親子教室】 科学漫才！「迷探偵ひよこの事件ファイル」AM	北野 貴久 先生(神戸村野工業高等学校)	21	自称名探偵のひよこが、怪盗ちきんとトリック対決をするというサイエンスショーを行った。
697		2/25	【親子教室】 科学漫才！「迷探偵ひよこの事件ファイル」PM	北野 貴久 先生(神戸村野工業高等学校)	20	自称名探偵のひよこが、怪盗ちきんとトリック対決をするというサイエンスショーを行った。
698		2/25	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	3	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。
699		2/25	はじめてのマイクロビット(micro:bit)	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。
700		2/25	レッツゴー！EV3！[2]宇宙ローバー教室 所AM	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。
701		2/25	レッツゴー！EV3！[2]宇宙ローバー教室 所PM	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。
702		2/26	【親子教室】 科学漫才！「迷探偵ひよこの事件ファイル」AM	北野 貴久 先生(神戸村野工業高等学校)	30	自称名探偵のひよこが、怪盗ちきんとトリック対決をするというサイエンスショーを行った。
703		2/26	【親子教室】 科学漫才！「迷探偵ひよこの事件ファイル」PM	北野 貴久 先生(神戸村野工業高等学校)	24	自称名探偵のひよこが、怪盗ちきんとトリック対決をするというサイエンスショーを行った。
704		2/26	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	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。
705		2/26	プログラミングで攻略！-三山くずしと？ 進法-	科学館ボランティア	2	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。
706		2/26	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。
707		2/26	レッツゴー！EV3！[2]宇宙ローバー教室 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。
708		2/26	にじシートとにじいろスライム作り AM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	15	虹ができる仕組みや光の特性を勉強し、にじシートにライトを当てて光が虹色になる様子を観察した。
709		2/26	にじシートとにじいろスライム作り 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	虹ができる仕組みや光の特性を勉強し、にじシートにライトを当てて光が虹色になる様子を観察した。
710		3/4	ふしぎな振り子「オーロラウェーブ」を作ろうAM	科学館ボランティア	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。
711		3/4	ふしぎな振り子「オーロラウェーブ」を作ろうPM	科学館ボランティア	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。
712		3/4	【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ことに挑戦した。
713		3/4	【親子教室】星座投影器を作ろう-1	JAXA宇宙教育リーダー	4	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。
714		3/4	【親子教室】星座投影器を作ろう-2	JAXA宇宙教育リーダー	12	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。
715	3/4	【親子教室】星座投影器を作ろう-3	JAXA宇宙教育リーダー	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。	
716	3/4	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。	
717	3/4	レッツゴー！EV3！[2]宇宙ローバー教室 所	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。	
718	3/5	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)	9	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。	
719	3/5	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)	13	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。	

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
720	洋 光 台 サイ エ ン ス スク ラ ブ	3/5	【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	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。
721		3/5	【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	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。
722		3/5	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	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。
723		3/5	レッツゴー！EV3！[2]宇宙ローバー教室	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。
724		3/11	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	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。
725		3/11	プログラミングで攻略！-ハノイの塔-	科学館ボランティア	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。
726		3/11	【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。
727		3/11	【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。
728		3/11	【親子教室】城ヶ島の地質を観察しよう	齋藤 千尋 先生 (聖心女子学院初等科非常勤講師)	34	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。
729		3/11	レッツゴー！EV3！[2]月面探検	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。
730		3/11	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	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。
731		3/12	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。
732		3/12	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。
733		3/12	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	11	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。
734		3/12	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	15	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。
735		3/12	PICO factory Japanの世界あそび発見！AM	PICO factory Japan	15	グループに分かれて世界の文化や遊びについて学んだ。クイズやゲームを通して会員同士のコミュニケーションが活発になり、異文化理解、相互協力について考えを深められた様子だった。
736		3/12	PICO factory Japanの世界あそび発見！PM	PICO factory Japan	12	グループに分かれて世界の文化や遊びについて学んだ。クイズやゲームを通して会員同士のコミュニケーションが活発になり、異文化理解、相互協力について考えを深められた様子だった。
737		3/18	【親子教室】ゆらゆらバランス車を作ろう	科学館インタープリター	12	起き上がりこぼしの仕組みを利用しゆらゆら揺れながら進むバランス車を作った。
738		3/18	紙コップヘッドホンを作ろう	NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	7	コイルを巻いてスピーカーを作りヘッドフォンにした。完成したヘッドフォンで音楽を聞くと、会員達は感動していた。
739		3/18	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	2	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。
740		3/18	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。
741		3/18	おえかきプログラミング -1	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。
742		3/18	おえかきプログラミング -2	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。
743	3/18	おえかきプログラミング -3	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。	

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
744	洋 光 台 サイ エ ン ス ク ラ ブ	3/18	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。
745		3/18	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。
746		3/19	手をつなぐ水たち～表面張力チャレンジ～ AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	13	3つのセクションに分けて「表面張力」について観察・学習した。
747		3/19	手をつなぐ水たち～表面張力チャレンジ～ PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	11	3つのセクションに分けて「表面張力」について観察・学習した。
748		3/19	【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	16	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。
749		3/19	カメラオブスキュラを作ろう	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。
750		3/19	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。
751		3/19	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	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。
752		3/19	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	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。
753		3/19	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。
754		3/21	かがみの世界ようこそ～万華鏡～ AM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	5	鏡の仕組みを学習した後、3枚の鏡と筒、ビーズなどを使って万華鏡を作製。
755		3/21	かがみの世界ようこそ～万華鏡～ PM	城之内 悦子 先生 (わくわくキッズ)	10	鏡の仕組みを学習した後、3枚の鏡と筒、ビーズなどを使って万華鏡を作製。
756		3/21	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	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。
757		3/21	はじめてのマイクロビット(micro:bit)	科学館ボランティア	10	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。
758		3/21	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。
759		3/21	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	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。
760		3/25	【親子教室】光る星座早見盤を作ろうAM	JAXA宇宙教育リーダー	6	親子で協力して光る星座早見盤「ギガスター」を工作した。
761		3/25	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。
762		3/26	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。
763		3/26	炭焼き体験教室～かざり炭をつくらう～AM	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。
764		3/26	炭焼き体験教室～かざり炭をつくらう～PM	科学館ボランティア	6	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。
765		3/26	食品サンプルそっくり春色グミのパフェ作り-AM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	10	食品サンプルの材料や歴史について学びながら、シリコンボンダや樹脂の材料を使って食品サンプルのパフェを作った。
766		3/26	食品サンプルそっくり春色グミのパフェ作り-PM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	13	食品サンプルの材料や歴史について学びながら、シリコンボンダや樹脂の材料を使って食品サンプルのパフェを作った。

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
767	洋 光 台 サイ エ ン ス クラ ブ (オ ン ラ イ ン)	4/16	スクラッチ超入門 Hello World	科学館インタープリター	4	scratchを用いて行うプログラミング教室をオンラインにて行った。
768		5/25	スクラッチ超入門 Hello World	科学館インタープリター	2	scratchを用いて行うプログラミング教室をオンラインにて行った。
769		5/29	スクラッチ超入門 Hello World	科学館インタープリター	3	scratchを用いて行うプログラミング教室をオンラインにて行った。
770		5/29	スクラッチ入門 OnStage	科学館インタープリター	2	scratchを用いて行うプログラミング教室をオンラインにて行った。
771		5/29	【親子教室】キッズマネーすごろく	キッズ・マネー・ステーション認定講師 稲葉 智基、大森 妙子	6	すごろくをしながら、お金の使い方やお金を得るしくみについての学が教室を、オンラインにて行った。
772		6/8	スクラッチ入門 OnStage	科学館インタープリター	1	scratchを用いて行うプログラミング教室をオンラインにて行った。
773		6/22	スクラッチ初級 WatchOut	科学館インタープリター	1	scratchを用いて行うプログラミング教室をオンラインにて行った。
774		6/25	【親子教室】体験型で水の循環を学ぼう！～水の大冒険～	プロジェクトWET ファシリテーター・PMP：加藤純子 エドューケーター：大森 妙子	8	地球での陸域と水域の割合や水の循環について学ぶ教室を、オンラインにて行った。
775		7/6	スクラッチ超入門 Hello World	科学館インタープリター	3	scratchを用いて行うプログラミング教室をオンラインにて行った。
776		7/13	スクラッチ入門 OnStage	科学館インタープリター	4	scratchを用いて行うプログラミング教室をオンラインにて行った。
777		7/17	日本のロケット発射場のある種子島とつなごう！	木邑 優子先生（地域おこし協力隊（南種子町・宇宙芸術祭））	9	種子島宇宙センター前の講師から参加者にzoomでつながり、種子島と宇宙について講演を聞く教室を、オンラインにて行った。
778		7/31	【親子教室】キッズマネーすごろく	キッズ・マネー・ステーション認定講師 稲葉 智基、大森 妙子	12	すごろくをしながら、お金の使い方やお金を得るしくみについての学が教室を、オンラインにて行った。
779		8/31	スクラッチ初級 WatchOut	科学館インタープリター	4	scratchを用いて行うプログラミング教室をオンラインにて行った。
780		9/3	【講師への直接質問者募集！】わくわく研究所見学ツアー第1回「ファーブル昆虫館」	ファーブル昆虫館 虫の詩人の館	3	各地の研究所から参加者とZoomでつながり、研究所や研究について講演を聞いた。
781		9/10	【zoom参加】当日質問者募集！9/10「火星の月をめざす～フォボス・サンプルリターン計画～ 第1回」	宮本 英昭 先生（東京大学大学院 工学系研究科システム創成学専攻 専攻長・教授）	48	火星の衛星フォボスに探査機を打ち上げ、フォボスの欠片を持ち帰る計画MEXについての講演をオンラインにて行った。
782		9/14	スクラッチ超入門 Hello World	科学館インタープリター	4	scratchを用いて行うプログラミング教室をオンラインにて行った。
783		9/17	【zoom参加】当日質問者募集！9/17「火星の月をめざす～フォボス・サンプルリターン計画～ 第2回」	白井 寛裕 先生（JAXA 宇宙科学研究所 教授）	78	火星の衛星フォボスに探査機を打ち上げ、フォボスの欠片を持ち帰る計画MEXについての講演をオンラインにて行った。
784		10/1	プログラミングで海のSDGs！ 講演会「深海プラスチック汚染のいまとこれから」	磯部 紀之先生（JAMSTEC 副主任研究員）	20	深海プラスチック汚染について、わかりやすく解説する講演を、オンラインにて行った。
785		10/8	【zoom参加】当日質問者募集！10/8「火星の月をめざす～フォボス・サンプルリターン計画～ 第3回」	玄田 英典 先生（東京工業大学 地球生命研究所 教授）	70	火星の衛星フォボスに探査機を打ち上げ、フォボスの欠片を持ち帰る計画MEXについての講演をオンラインにて行った。
786		10/22	【zoom参加】当日質問者募集！10/22「火星の月をめざす～フォボス・サンプルリターン計画～ 第4回」	川勝 康弘 先生 （JAXA 宇宙科学研究所 教授・火星衛星探査機プロジェクトチーム プロジェクトマネージャ）	27	火星の衛星フォボスに探査機を打ち上げ、フォボスの欠片を持ち帰る計画MEXについての講演をオンラインにて行った。
787	11/3	【講師への直接質問者募集！】わくわく研究所見学ツアー第2回「北海道演習林」	東京大学大学院農学生命科学研究科附属演習林 北海道演習林	3	各地の研究所から参加者とZoomでつながり、研究所や研究について講演を聞いた。	
788	11/12	【zoom参加】当日質問者募集！11/12「火星の月をめざす～フォボス・サンプルリターン計画～ 第5回」	馬場 満久 先生 （JAXA 研究開発部門 研究開発員・火星衛星探査機プロジェクトチーム 研究開発員）	28	火星の衛星フォボスに探査機を打ち上げ、フォボスの欠片を持ち帰る計画MEXについての講演をオンラインにて行った。	
789	11/26	【zoom参加】当日質問者募集！11/26「火星の月をめざす～フォボス・サンプルリターン計画～ 第6回」	峰松 拓哉 先生（JAXA 国際宇宙探査センター 火星衛星探査機プロジェクトチーム 主任研究開発員）	20	火星の衛星フォボスに探査機を打ち上げ、フォボスの欠片を持ち帰る計画MEXについての講演をオンラインにて行った。	
790	12/26	オンライン研究所ツアー参加者募集！わくわく研究所見学ツアー第3回「物質・材料研究機構(NIMS)」	飯田 一彦 先生（物質・材料研究機構 技術開発・共用部門/材料創製・加工セッション/材料創製グループ）	6	各地の研究所から参加者とZoomでつながり、研究所や研究について講演を聞いた。	

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
791		1/6	「館長室へようこそ」第13回竹内薫先生	竹内薫 先生（サイエンス作家）	10	竹内薫先生（サイエンス作家）をお招きし、専門分野や人生観についての講演を聞いた。
792		1/28	【講師への直接質問者募集！】わくわく研究所見学ツアー第4回「情報通信研究機構（NICT）宇宙天気予報」	齋藤 慎司先生（国立研究開発法人 情報通信研究機構（NICT）電磁波研究所 宇宙環境研究室）	6	各地の研究所から参加者とZoomでつながり、研究所や研究について講演を聞いた。
793		2/18	【講師への直接質問者募集！】わくわく研究所見学ツアー第5回「情報通信研究機構（NICT）日本標準時」	井戸 哲也先生（国立研究開発法人 情報通信研究機構（NICT）電磁波研究所 時空標準研究室）	4	各地の研究所から参加者とZoomでつながり、研究所や研究について講演を聞いた。
794		3/4	【Zoom参加者募集】「館長室へようこそ！」第14回 賈吉玄貴先生	賈吉 玄貴 先生（岡山理科大学生物地球学部生物地球学科 准教授）	57	賈吉 玄貴 先生（岡山理科大学生物地球学部生物地球学科 准教授）をお招きし、専門分野の恐竜の化石発掘についてのお話や人生観についての講演を聞いた。
795		3/11	【Zoom参加者募集】「館長室へようこそ！」第15回 松崎元先生	松崎 元 先生（千葉工業大学 創造工学部 デザイン科学科 教授）	18	松崎 元 先生（千葉工業大学 創造工学部 デザイン科学科 教授）をお招きし、専門分野の人間工学デザインについてのお話や人生観についての講演を聞いた。
796		3/28	【講師への直接質問者募集！】わくわく研究所見学ツアー第6回「JAXA内の浦宇宙空間観測所」	峯杉 賢治先生（国立研究開発法人 宇宙航空研究開発機構（JAXA）内之浦宇宙空間観測所所長）	5	各地の研究所から参加者とZoomでつながり、研究所や研究について講演を聞いた。
797		11/2	科学工作教室	緑小学校	64	ふわふわスライム
798		11/2	プログラミング	笠間小学校	95	PETSでプログラミング！
799		11/2	天文教室	上瀬谷小学校	48	太陽のすがた
800		11/4	科学工作教室	本宿小学校	118	炎色反応
801		11/4	プログラミング	桜台小学校	92	PETSでプログラミング！
802		11/7	科学工作教室	岡津小学校	33	コインが消える貯金箱
803		11/8	プログラミング	仏向小学校	33	PETSでプログラミング！
804		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
805		11/10	プログラミング	今宿小学校	90	PETSでプログラミング！
806		11/10	天文教室	庄戸小学校	49	月をめざす
807		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
808		11/14	科学工作教室	公田小学校	25	コインが消える貯金箱
809		11/14	科学工作教室	桜井小学校	32	ビー玉まんげきょう
810		11/14	天文教室	帷子小学校	22	太陽系の天体たち
811		11/15	科学工作教室	洋光台第二小学校	31	スーパーボール
812		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！
813		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
814		11/21	プログラミング	桂小学校	55	PETSでプログラミング！

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
815	出前教室	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
816		11/24	科学工作教室	金沢小学校	32	スーパーボール
817		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
818		11/25	科学工作教室	益利谷小学校	32	静電気クラゲ
819		11/28	プログラミング	美しが丘西	198	PETSでプログラミング!
820		11/29	科学工作教室	日下小学校	26	ふわふわスライム
821		12/1	科学工作教室	中尾小学校	48	コインが消える貯金箱
822		12/1	プログラミング	高田小学校	90	PETSでプログラミング!
823		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
824		12/2	科学工作教室	荇子田小学校	191	アルコール発酵
825		12/5	プログラミング	庄戸小学校	47	PETSでプログラミング!
826		12/8	科学工作教室	浦舟特別支援学校	20	ビー玉まげきょう
827		12/9	プログラミング	二谷小学校	68	PETSでプログラミング!
828		12/12	科学工作教室	西前小学校	35	スーパーボール
829		12/12	科学工作教室	みたけ台小学校	86	ケロケロかえる
830		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!
831		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
832		12/15	プログラミング	山玉台小学校	61	PETSでプログラミング!
833		12/16	科学工作教室	善部小学校	29	炎色反応
834		12/19	プログラミング	汲沢小学校	89	PETSでプログラミング!
835		12/21	科学工作教室	中田小学校	36	ケロケロかえる
836		12/22	プログラミング	桂台小学校	33	PETSでプログラミング!
837		12/22	算数教室	初音が丘小学校	93	しきつめを体験しよう
838	12/23	星空観例会	中和田小学校	124	星空観例会	

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
839		1/12	科学工作教室	竹山小学校	114	ビー玉まんげきょう
840		1/13	科学工作教室	並木第一小学校	18	スーパーボール
841		1/16	科学工作教室	東戸塚小学校	46	ケロケロかえる
842		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!
843		1/20	プログラミング	桜岡小学校	155	PETSでプログラミング!
844		1/24	科学工作教室	奈良の丘小学校	33	スーパーボール
845		1/24	科学工作教室	奈良の丘小学校	33	スーパーボール
846		1/24	科学工作教室	日吉台小学校	39	ビー玉まんげきょう
847		1/24	科学工作教室	中村小学校	23	炎色反応
848		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
849		1/25	プログラミング	鉄小学校	72	PETSでプログラミング!
850		1/26	科学工作教室	小田小学校	35	ふわふわスライム
851		1/31	科学工作教室	城郷小学校	34	静電気クラゲ
852		2/2	プログラミング	新羽小学校	207	PETSでプログラミング!
853		2/14	科学工作教室	川和小学校	34	ビー玉まんげきょう
854		2/15	算数教室	烏が丘小学校	111	しきつめを体験しよう
855		2/16	科学工作教室	下永谷小学校	46	スーパーボール
856		4/14	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	30	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
857		4/20	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	53	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
858		5/12	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	96	5匹の鯉のぼりを掲揚、ハンモック、カマドで焼いも等
859		5/18	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	59	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
860		6/9	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	156	まったりコーナー、段ボール遊び、シャボン玉遊び等
861		6/15	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	35	小雨のため既存テントと簡易テント下で焼いも、長いブランコ等
862		7/14	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	ブルーシート上で水遊び、パイプ内ボール転がし等

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
863		7/20	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	84	ブルーシート上で水遊び、アクティブ交番等
864		8/18	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	168	八角形プール、流しソーメン、水鉄砲大会、クイズラリー等
865		9/8	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	8	モンキーロープ、カマドで焼きも、キャンドルナイト出展作品作成等
866		9/21	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	21	モンキーロープ、芝刈り、花んもっく、焼きも、斜面ソリ等
867		10/13	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	14	降雨のため、既存テントと簡易テントの下でキラビーと竹トンボ作成等
868		10/19	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	47	滑車ロープ、ハンモック、ハロウィン用具の点検等
869		10/30	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	192	オレングスパイラルネット内でカラフル風船とカボチャ風船等
870		11/10	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	82	焼きも、モンキーロープ、枯葉プール等
871		11/16	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	89	カマドで焼きも、モンキーロープ、枯葉プール等
872		12/8	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	110	モンキーロープ、枯葉プール、斜面ソリ、ハンモック等
873		12/21	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	55	モンキーロープ、斜面ソリ、シャボン玉遊び等
874		1/12	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	159	銀杏やサツマイモ焼き、段ボールハウス等
875		1/18	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	73	モンキーロープ、枯葉プール、シャボン玉遊び等
876		2/9	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	115	モンキーロープ、枯葉プール、ブランコ等
877		2/15	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	73	滑車ロープ、モンキーロープ、枯葉プール、ブランコ等
878		3/9	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	116	ダンボール製遊具、モンキーロープ、アクティブ交番等
879		3/15	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	96	ダンボール製遊具、まったりコーナー、アクティブ交番等
880		4/2	みついショッピングパークキッズクラブ バランス車作りワークショップ	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	116	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「偏光板スタンドグラス」を実施。
881		5/22	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	30	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。
882		7/16	みついショッピングパークキッズクラブ バランス車作りワークショップ	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	154	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「きらきらリボン」を実施。
883		7/17	子ども科学探検隊	主催 神奈川県青少年科学体験活動推進協議会 (事務局 青少年センター科学部) 神奈川県立青少年センター	16	科学館の裏側見学ツアーを行い、プラネタリウム機材室やショウステージの裏側を案内した。簡単な工作を実施した。
884		7/25～8/25	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。
885		8/1～8/8	鎌倉女子大学インターン受け入れ	主催：はまぎん こども宇宙科学館	1	鎌倉女子大学教職課程の学生をインターンとして受け入れ、各教室のサポートを通じて将来の学校教育について学んでもらう機会を設けた。
886		8/8～8/18	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。

2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
887	アウトリーチ 地域連携教室 ロボット教室	8/10～8/11	ウエスタ川越 夏休み サイエンスワークショップ	主催：ウエスタ川越 協力：はまぎんこども宇宙科学館、PICO factory Japan	714	ウエスタ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。
888		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	24	「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。
889		8/19～8/20	出島メッセ長崎 こども科学博	主催：出島メッセ長崎 協力：はまぎんこども宇宙科学館	1,812	エアドームによるプラネタリウム投影、サイエンスショー、スライ ムや万華鏡の工作を実施。
890		8/19～8/21	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	3	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。
891		10/1	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300	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。
892		10/15	地域連携教室 ロボット教室 洋光台第四小学校	主催：はまぎんこども宇宙科学館	13	地域連携事業の一環として、科学館で開催しているロボット教室を 地域の小学生を対象に実施した。レゴマインドストームEV3を使用 したプログラミングを体験した。
893		10/30	Happy☆ハロウィンin洋光台2022	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登 の設置をしたり、ハロウィン特別工作の提供などの協力を行った。
894		11/4	酒匂小学校PTA主催イベント	主催：酒匂小学校PTA 協力：はまぎんこども宇宙科学館	358	全校生徒対象に、エアドームによるプラネタリウム投影を実施。
895		11/5	地域連携教室 ロボット教室 洋光台第三小学校	主催：はまぎんこども宇宙科学館	9	地域連携事業の一環として、科学館で開催しているロボット教室を 地域の小学生を対象に実施した。レゴマインドストームEV3を使用 したプログラミングを体験した。
896		11/12	地域連携教室 ロボット教室 洋光台第一小学校	主催：はまぎんこども宇宙科学館	13	地域連携事業の一環として、科学館で開催しているロボット教室を 地域の小学生を対象に実施した。レゴマインドストームEV3を使用 したプログラミングを体験した。
897		11/22～2/19	中学生職場体験受け入れ	主催：はまぎんこども宇宙科学館	20	横浜市の中学生を受け入れ、工作教室の材料の加工や準備を通して 科学館の仕事を経験してもらった。
898		11/30	プラネタリウム ギネス内覧会	主催：横浜市、はまぎんこども宇宙科学館 協力：有限会社 大平技研 後援：横浜市教育委員会、横浜市小学校理科 研究会	266	来賓・近隣の小学校の先生・生徒を招いて、新しいプラネタリウム 投影機のお披露目を行った。
899		12/2	プラネタリウム リニューアルオー プン地域試写会	主催：はまぎんこども宇宙科学館	185	地域の方向けに、閉館後新しいプラネタリウム投影機での無料投影 を行った。
900		12/3	地域連携教室 ロボット教室 洋光台第二小学校	主催：はまぎんこども宇宙科学館	26	地域連携事業の一環として、科学館で開催しているロボット教室を 地域の小学生を対象に実施した。レゴマインドストームEV3を使用 したプログラミングを体験した。
901		12/10	地域連携教室 ロボット教室 港南台第一小学校	主催：はまぎんこども宇宙科学館	25	地域連携事業の一環として、科学館で開催しているロボット教室を 地域の小学生を対象に実施した。レゴマインドストームEV3を使用 したプログラミングを体験した。
902		12/17	子どもサイエンスフェスティバル 横須賀大会	主催：神奈川県青少年科学体験活動推進協議 会（事務局 青少年センター科学部） 協力：はまぎんこども宇宙科学館	150	サイエンスショー「とべ☆ロケット!!」の演示と、工作「カライド サイクル」を実施した。
903		1/14	地域連携教室 ロボット教室 港南台第二小学校	主催：はまぎんこども宇宙科学館	23	地域連携事業の一環として、科学館で開催しているロボット教室を 地域の小学生を対象に実施した。レゴマインドストームEV3を使用 したプログラミングを体験した。
904		1/21	子どもサイエンスフェスティバル 平塚大会	主催：神奈川県青少年科学体験活動推進協議 会（事務局 青少年センター科学部） 協力：はまぎんこども宇宙科学館	150	サイエンスショー「とべ☆ロケット!!」の演示と、工作「バランス 車」を実施した。
905		2/4	子どもサイエンスフェスティバル 相模原大会	主催：神奈川県青少年科学体験活動推進協議 会（事務局 青少年センター科学部） 協力：はまぎんこども宇宙科学館	150	サイエンスショー「とべ☆ロケット!!」の演示と、工作「ロボット アーム」を実施した。
906		2/4	地域連携教室 ロボット教室 港南台第三小学校	主催：はまぎんこども宇宙科学館	13	地域連携事業の一環として、科学館で開催しているロボット教室を 地域の小学生を対象に実施した。レゴマインドストームEV3を使用 したプログラミングを体験した。
907	2/19	プラザ・サイエンスデー～つくる・ かんがえる・たのしむ～	主催：川崎市民プラザ 協力：はまぎんこども宇宙科学館	200	科学館対抗！サイエンスバトル！に出場し、サイエンスショーを実 演した。	
908	3/5	第27回 市民環境活動報告会	主催：市民環境活動報告会 実行委員会	50	科学館で実施しているSDGsに関する教室・取り組みについて発表 した。	
909	3/20	日本天文学会天文教育普及賞授賞式	主催：はまぎんこども宇宙科学館、日本天文 学会	17	的川館長が2022年度日本天文学会天文教育普及賞を受賞し、授賞 式を当館プラネタリウムで実施。	
910	通年	学習投影1, 2年	はまぎんこども宇宙科学館	778	1. 星には明るさや色の違いがあることに気付かせる。 2. 星をむすぶと星座ができ、星座にまつわる物語があることを知らせる。 3. 月の模様がいりいろなものに見立てられていることを知らせる。	

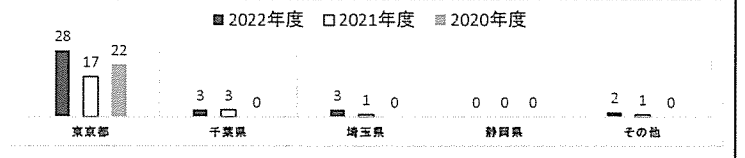
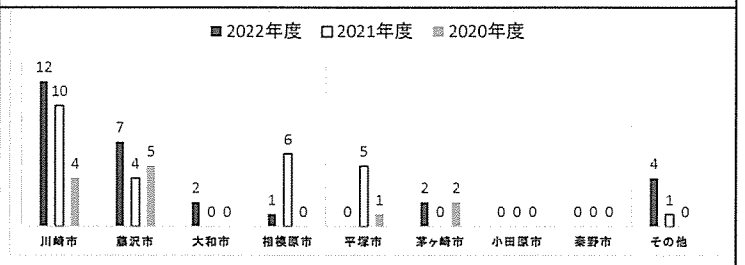
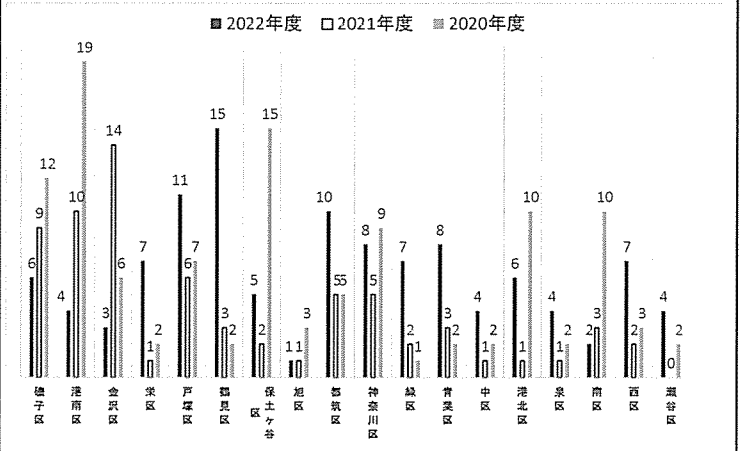
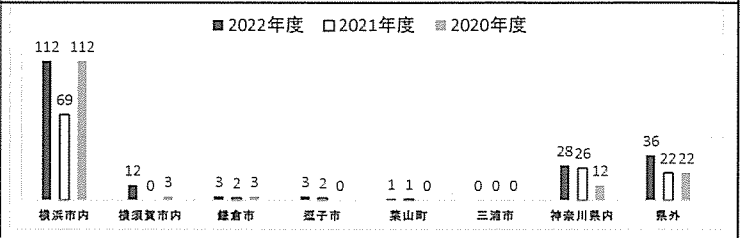
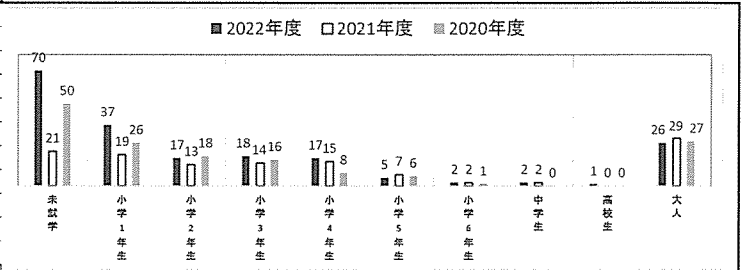
2022年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
911	プラネタリアム	通年	学習投影3年	はまぎん こども宇宙科学館	2,294	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づかせる。 3. 星をむすぶと星座ができ、星座にまつわる物語があることを知らせる。
912		通年	学習投影4年	はまぎん こども宇宙科学館	12,103	1. 月が1日のうちでも時刻によって位置が変わることを気づかせる。 2. 月は日によって形が変わって見えることに気づかせる。 3. 星には明るさや色の違いがあることに気づかせる。 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、一方で見ると並びは変わらないことを気づかせる。 5. 月や星の1日の動きと太陽の動きを同じ大きさのものを確かめさせる。
913		通年	学習投影5年	はまぎん こども宇宙科学館	1,056	1. 時間の経過とともに太陽の動きを確かめる。 2. 星は太陽と同じように空を動いていき、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。 3. 星は太陽と同じように空を動いていき、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. 気象衛星の画像を眺め、雲の動きや天気の変化を見る。
914		通年	学習投影6年	はまぎん こども宇宙科学館	193	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. 月は時によって形が変わって見え、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見かめ、月が輝いている時に月を輝かせる太陽があることに気づかせる。 3. 月の表面の様子は太陽と違いがあることを確かめる。
915		通年	幼児投影 「たいようくんとおつきちゃん」	はまぎん こども宇宙科学館	4,532	たいようくんは、夜空のほしさんにあたいてたまりません。 本で調べたり、おつきちゃんにきいてみたり。 たいようくんはほんとうにほしさんに見えるのかな？
916		通年	一般投影 「ポケットモンスター オーロラからのメッセージ」	はまぎん こども宇宙科学館	108,725	サトウとゴウは、オウゴン研究所のリサーチフェローとして伝説のポケモンスイクンとオーロラの関係を調査するため、オーロラビレッジへと向かう。そこにはオーロラ捕獲家を父に持つ少女エマや、霧原で暮らすたくさんのポケモンたちの出逢いが待っていた。果たして無事にオーロラへと到着し、スイクンに出会えることが出来るのか？
917		4/1～5/9	生解説 「地球ほしぞら紀行」	はまぎん こども宇宙科学館	1,873	機嫌を飛び出して、地球一周の旅へ出かけよう。 一生に一度は見たい南十字星、逆さまの星座、夜が明けない“アノ”大陸まで？ 世界中の、とっておきの星をご案内します。
918		5/11～6/20	生解説 「太陽ってどんな星？」	はまぎん こども宇宙科学館	1,049	宇宙の中で太陽は私たちの身近にある星で、地球の生命の源です。毎日輝いている太陽は、あまりにも当たり前すぎて、普段気に留めることは少ないと思います。あらためて太陽はどのような星なのか、様々な観測によってわかってきた太陽の様子をご紹介します。
919		6/22～7/22	生解説 「ブラックホールのあるところ」	はまぎん こども宇宙科学館	955	宇宙の中で太陽は私たちの身近にある星で、地球の生命の源です。毎日輝いている太陽は、あまりにも当たり前すぎて、普段気に留めることは少ないと思います。あらためて太陽はどのような星なのか、様々な観測によってわかってきた太陽の様子をご紹介します。
920		7/23～8/28	生解説 「完全攻略！夏の大三角」	はまぎん こども宇宙科学館	2,509	小学生のみささん！星の観察の宿題に困っていませんか？ “夏の三大角ってどこ？” “星を眺める必要？” “ネットで調べてもよくわからない！” そんなときはプラネタリアムに集合！夏の三大角の見つけ方や、夜空の観察のコツをたっぷり紹介します。この夏、キミも星マニアになろう！
921		8/29～9/30	生解説 「今年はトクバツな皆既月食!!」	はまぎん こども宇宙科学館	817	11月8日に今年最大の天文現象である「皆既月食」が起こります！満月が地球の影に隠れていく皆既月食のフシギや当日の見え方をたっぷり紹介します。今年の皆既月食はトクバツで、皆既月食中何かが起こるようです。いったい何が起こるのでしょうか。
922		12/1～3/24	生解説 「プラネタリアムリニューアル特別プログラム すごいプラネタリアムがやってきた!!」	はまぎん こども宇宙科学館	9,342	世界記録に挑戦中のプラネタリアムをみんなで見よう！ どこがすごい？どこがキレイ？ 世界一の魅力を完全公開（予定） さあみんな、世界一の宇宙を体験しよう！！
923	3/25～3/31	生解説 「スライムいっぱい！スラネタリアム」	はまぎん こども宇宙科学館	1,540	世界一のプラネタリア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をせまります。	

2022夏休みアンケート集計結果

実施日時:2022年8月11日(木・祝)
 実施場所:1Fエントランスホール
 回答数:195

質問	選択肢	2022年度	2021年度	2020年度
		回答数 195	回答数 122	回答数 152
1. お客様について 1-1. 年齢を教えてください。	未就学	70	21	50
	小学1年生	37	19	26
	小学2年生	17	13	18
	小学3年生	18	14	16
	小学4年生	17	15	8
	小学5年生	5	7	6
	小学6年生	2	2	1
	中学生	2	2	0
	高校生	1	0	0
	大人	26	29	27
	(無回答)		0	0
計		195	122	152
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	112	69	112
	横須賀市内	12	0	3
	鎌倉市	3	2	3
	逗子市	3	2	0
	葉山町	1	1	0
	三浦市	0	0	0
	神奈川県内	28	26	12
	県外	36	22	22
	(無回答)	0	0	0
計		195	122	152
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	6	9	12
	港南区	4	10	19
	金沢区	3	14	6
	栄区	7	1	2
	戸塚区	11	6	7
	鶴見区	15	3	2
	保土ヶ谷区	5	2	15
	旭区	1	1	3
	都筑区	10	5	5
	神奈川区	8	5	9
	緑区	7	2	1
	青葉区	8	3	2
	中区	4	1	2
	港北区	6	1	10
	泉区	4	1	2
	南区	2	3	10
	西区	7	2	3
	瀬谷区	4	0	2
	(無回答)	0	0	0
	計		112	69
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	12	10	4
	藤沢市	7	4	5
	大和市	2	0	0
	相模原市	1	6	0
	平塚市	0	5	1
	茅ヶ崎市	2	0	2
	小田原市	0	0	0
	秦野市	0	0	0
	その他	4	1	0
	(無回答)	0	0	0
	計		28	26
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	28	17	22
	千葉県	3	3	0
	埼玉県	3	1	0
	静岡県	0	0	0
	その他	2	1	0
	(無回答)	0	0	0
計		36	22	22
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	102	47	66
	2～5回目	78	58	63
	6回以上	15	17	23
	(無回答)	0	0	0
計		195	122	152



2022夏休みアンケート集計結果

実施日時: 2022年8月11日(木・祝)
 実施場所: 1Fエントランスホール
 回答数: 195

質問	選択肢	2022年度	2021年度	2020年度	2022年度 回答数 195	2021年度 回答数 122	2020年度 回答数 152
		回答数	回答数	回答数			
2. 科学館のご利用について 2-2. 誰と来ましたか？	ひとり	1	1	0	<p>2022年度: ひとり(1), 家族(181), 友達(13), その他(0), (無回答)(0)</p> <p>2021年度: ひとり(1), 家族(100), 友達(21), その他(0), (無回答)(0)</p> <p>2020年度: ひとり(0), 家族(142), 友達(9), その他(1), (無回答)(0)</p>		
	家族	181	100	142			
	友達	13	21	9			
	その他	0	0	1			
	(無回答)	0	0	0			
計	195	122	152				
2. 科学館のご利用について 2-3. 科学館を知った方法はありますか？	学校で来たことがある	24	17	22	<p>2022年度: 学校で来たことがある(24), テラシ(27), 科学館HP(66), 家族・知人からの紹介(72), イベント情報サイト(0), 新聞・雑誌(1), テレビ・ラジオ(1), YouTube(3), その他(1), (無回答)(0)</p> <p>2021年度: 学校で来たことがある(17), テラシ(20), 科学館HP(35), 家族・知人からの紹介(45), イベント情報サイト(0), 新聞・雑誌(3), テレビ・ラジオ(0), YouTube(0), その他(2), (無回答)(0)</p> <p>2020年度: 学校で来たことがある(22), テラシ(28), 科学館HP(41), 家族・知人からの紹介(59), イベント情報サイト(0), 新聞・雑誌(1), テレビ・ラジオ(0), YouTube(0), その他(1), (無回答)(0)</p>		
	テラシ	27	20	28			
	科学館HP	66	35	41			
	家族・知人からの紹介	72	45	59			
	イベント情報サイト	0	0	0			
	新聞・雑誌	1	3	1			
	テレビ・ラジオ	1	0	0			
	YouTube	3	0	0			
	その他	1	2	1			
	(無回答)	0	0	0			
計	195	122	152				
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	60	37	56	<p>2022年度: 5F宇宙船長室(60), 4F宇宙研究室(31), 3F宇宙トレーニング室(101), 2F宇宙発見室(20), 1F宇宙劇場(プラネタリウム)(83), B2あそびの広場(38), 1Fミュージアムショップ(11), 1Fコスモカフェ(0), B1休憩室(0), B2工作ひろば(44), (無回答)(0)</p> <p>2021年度: 5F宇宙船長室(37), 4F宇宙研究室(27), 3F宇宙トレーニング室(81), 2F宇宙発見室(18), 1F宇宙劇場(プラネタリウム)(41), B2あそびの広場(26), 1Fミュージアムショップ(10), 1Fコスモカフェ(0), B1休憩室(4), B2工作ひろば(31), (無回答)(0)</p> <p>2020年度: 5F宇宙船長室(56), 4F宇宙研究室(33), 3F宇宙トレーニング室(107), 2F宇宙発見室(24), 1F宇宙劇場(プラネタリウム)(71), B2あそびの広場(19), 1Fミュージアムショップ(2), 1Fコスモカフェ(0), B1休憩室(0), B2工作ひろば(19), (無回答)(0)</p>		
	4F 宇宙研究室	31	27	33			
	3F 宇宙トレーニング室	101	81	107			
	2F 宇宙発見室	20	18	24			
	1F 宇宙劇場(プラネタリウム)	83	41	71			
	B2 あそびの広場	38	26	19			
	1F ミュージアムショップ	11	10	2			
	1F コスモカフェ	0	0	0			
	B1 休憩室	0	0	4			
	B2 工作ひろば	44	31	31			
	(無回答)	0	0	0			
計	388	122	337				
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	66	36	25	<p>2022年度: とても良い(66), まあ良い(52), 普通(47), あまり良くない(2), 悪い(2), 利用していない(26), (無回答)(0)</p> <p>2021年度: とても良い(36), まあ良い(38), 普通(52), あまり良くない(1), 悪い(1), 利用していない(21), (無回答)(0)</p> <p>2020年度: とても良い(25), まあ良い(52), 普通(40), あまり良くない(2), 悪い(1), 利用していない(21), (無回答)(0)</p>		
	まあ良い	52	38	52			
	普通	47	25	40			
	あまり良くない	2	1	2			
	悪い	2	1	1			
	利用していない	26	21	0			
	(無回答)	0	0	0			
計	195	122	152				
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	0	1	1	<p>2022年度: 汚い(0), 臭い(0), 個室が狭い(4), 数が少ない(1), その他(0), (無回答)(0)</p> <p>2021年度: 汚い(1), 臭い(0), 個室が狭い(2), 数が少ない(0), その他(0), (無回答)(0)</p> <p>2020年度: 汚い(1), 臭い(0), 個室が狭い(3), 数が少ない(0), その他(0), (無回答)(0)</p>		
	臭い	0	0	0			
	個室が狭い	4	2	3			
	数が少ない	1	0	0			
	その他	0	0	0			
	(無回答)	0	0	0			
計	5	2	4				
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でしたか？	とても良い	143	85	109	<p>2022年度: とても良い(143), まあ良い(31), 普通(15), あまり良くない(1), 悪い(0), (無回答)(5)</p> <p>2021年度: とても良い(85), まあ良い(25), 普通(10), あまり良くない(0), 悪い(0), (無回答)(2)</p> <p>2020年度: とても良い(109), まあ良い(33), 普通(10), あまり良くない(0), 悪い(0), (無回答)(0)</p>		
	まあ良い	31	25	33			
	普通	15	10	10			
	あまり良くない	1	0	0			
	悪い	0	0	0			
	(無回答)	5	2	0			
	計	195	120	152			
3. 新型コロナウイルスの感染対策について 3-1. 科学館の中で、手洗い・消毒を何回しましたか？	0回	4	1	2	<p>2022年度: 0回(4), 1~3回(65), 4~6回(74), 7回以上(52), (無回答)(0)</p> <p>2021年度: 0回(1), 1~3回(14), 4~6回(51), 7回以上(56), (無回答)(0)</p> <p>2020年度: 0回(2), 1~3回(44), 4~6回(50), 7回以上(56), (無回答)(0)</p>		
	1~3回	65	14	44			
	4~6回	74	51	50			
	7回以上	52	56	56			
	(無回答)	0	0	0			
計	195	122	152				
3. 新型コロナウイルスの感染対策について 3-2. 科学館の中で、感染防止のため気をつけたことはなんですか？(いくつでも可)	あそんだあとには手洗い・消毒をする	176	97	129	<p>2022年度: あそんだあとには手洗い・消毒をする(176), 他の人と距離をあける(54), 手すりさわらない(14), エレベーターを使わない(5), その他(1), (無回答)(0)</p> <p>2021年度: あそんだあとには手洗い・消毒をする(97), 他の人と距離をあける(53), 手すりさわらない(20), エレベーターを使わない(9), その他(0), (無回答)(0)</p> <p>2020年度: あそんだあとには手洗い・消毒をする(129), 他の人と距離をあける(67), 手すりさわらない(32), エレベーターを使わない(11), その他(0), (無回答)(0)</p>		
	他の人と距離をあける	54	53	67			
	手すりさわらない	14	20	32			
	エレベーターを使わない	5	9	11			
	その他	1	0	0			
	(無回答)	0	0	0			
計	250	122	239				

2022夏休みアンケート集計結果

実施日時: 2022年8月11日(木・祝)
 実施場所: 1Fエントランスホール
 回答数: 195

質問	選択肢	2022年度	2021年度	2020年度	
		回答数 195	回答数 122	回答数 152	
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」	8	1	7	<p>■ 2022年度 □ 2021年度 ▨ 2020年度</p> <p>参加したことが「ある」</p>
	参加したことは「ないが、興味がある」	126	97	105	
	参加したことは「ないし、興味もない」	59	24	37	
	(無回答)	0	0	2	
	計	193	122	152	
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	7	52	50	<p>■ 2022年度 □ 2021年度 ▨ 2020年度</p>
	工作	74	59	60	
	星空観察	26	28	28	
	プラネタリウム	49	33	53	
	自然観察	29	14	22	
	プログラミング	38	31	42	
	科学・宇宙のお話	21	22	27	
計	244	239	282		
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	40			<p>■ 2022年度</p>
	参加してない	154			
	計	194			
5. 謎解きイベントについて 5-2. 参加をしてみて楽しかったですか？	とても楽しかった	34			<p>■ 2022年度</p>
	楽しかった	4			
	どちらでもない	2			
	つまらなかった	0			
	計	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	157	104	131	<p>■ 2022年度 □ 2021年度 ▨ 2020年度</p>
	機会があれば来たい	34	15	17	
	どちらとも言えない	0	0	0	
	施設・設備が改善されたら来たい	1	1	0	
	スタッフの接客が改善されたら来たい	0	0	0	
	来たくない	1	0	0	
	(無回答)	2	2	4	
	計	195	120	152	
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)	色々なものがあり子供がとても楽しめた お店のお土産をもっと置いて欲しい 3階で体を使って体験出来たのが良かった プラネタリウムの解説がとてわかりやすかった なし Arigatougozaimasita Arigatougozaimasita 換気が悪い 楽しい 特になし とくになし プラネタリウム ポケモン以外の内容ももう少し欲しい				
所感	・普段チラシを配布している他市からの来館者は少なく、チラシ配布外の藤沢・川崎・相模原・平塚からの来館の方が多い。 ・コロナが広がり、オンラインイベントが各所で開催されてから2年弱経つが、オンラインイベントに参加したことがある人は比較的少ない。 「参加したことはないが、興味がある」回答は多かったため、参加したことのない人にどう興味を持たせるかが今後は重要だと思った。 ・夏休み始まる前に人気YouTuberを起用したYouTube告知を行ったが、見て来館をした人は少ない。 ・年々、低学年の来館者の割合が増えている。特に未就学児が多く、未就学児も参加できるイベントを増やした方が良いのではないかと。 ・謎解きイベントは、全体に比べて参加者の割合は少ない。モニターなどでイベントの魅力を来館者に伝えているが、モニターを見る前に工房の工作や各フロアに行ってしまう人が多い。内容は少し難しいものだが、参加した人は満足した回答が多い。				

令和4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

Table with columns: 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. Rows include external work, internal work, tools, and building equipment.

2. 電気設備保守点検

実施日

Table with columns: 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. Rows include power equipment, surveillance, power source, and communication equipment.

3. 消防用設備保守点検

実施日

Table with columns: 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. Rows include fire extinguishers, fire control, and fire alarm equipment.

4. 空調・冷暖房設備保守業務

実施日

Table with columns: 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. Rows include pumps, heat exchangers, air conditioning, and fans.

5. 昇降機設備保守業務

Table with columns: 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. Rows include elevators.

6. 環境衛生業務

実施日

Table with columns: 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. Rows include air environment, water tank cleaning, water quality, and pest control.

※注1 休館日無しの為清掃作業なし

7. 清掃業務

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	日常清掃	館内日常清掃	日常	2回/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	
		玄関、ホール、階段、廊下、エレベータ、便所、湯沸室、廃棄物保管場所、部長室、事務室、会議室等			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
		公園・街道等清掃及び塵芥収集	日常	1回/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	毎日
2	定期清掃	床面清掃(劇団1回/月・各階2回/月)	定期	12回/年	19	17	21	19	30	7	4	15	20	17	7	22	
		窓・仕切りガラス清掃	定期	2回/年					30							7	
		照明器具清掃	定期	2回/年			21							20			
		カーペット	定期	2回/年							7						22
3	廃棄物処理	廃棄物分別処理	日常		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	
4	マット交換	レンタルマット交換	定期	2回/月	3・18	6・20	3・21	4・15	5・22	5・21	7・21	4・17	1・19	5・20	6・24	10・24	

8. 警備業務

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	常駐警備	入退出及び駐車場管理	日常		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日
		安全確保及び災害対応	日常		毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日	毎日
		事故、災害、盗難等の警戒	日常		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	機械警備	夜間の警備	日常		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. 展示物保守点検業務

実施日

番号	設備種目	機器点数	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	5階展示物	29点	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
2	5階展示物	17点	定期点検	3回/年		19~21				16~18				19~21		
3	4階展示物	26点	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
4	4階展示物	17点	定期点検	3回/年		19~21				16~18				19~21		
5	3階展示物	25点	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	3階展示物	20点	定期点検	3回/年		19~21				16~18				19~21		
7	2階展示物	19点	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	2階展示物	8点	定期点検	3回/年		19~21				16~18				19~21		
9	1階展示物	2点	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	1階展示物	1点	定期点検	3回/年		19~21				16~18				19~21		
11	地下2階展示物	8点	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	地下2階展示物	1点	定期点検	3回/年		19~21				16~18				19~21		

10. 宇宙劇場内機器保守点検業務

実施日

番号	設備種目	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	プラネタリウム	プラネ投影設備等	定期点検	3回/年		19~21				16~18						15~17
2	周辺機器	プロジェクター設備等	定期点検	3回/年		19~21				16~18						15~17

令和4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	77,600,000	106,361,280	28,761,280
	駐車場事業	8,700,000	12,776,400	4,076,400
事業収入	教室・企画事業	24,800,000	28,535,096	3,735,096
	目的外事業	31,800,000	62,426,978	30,626,978
	その他事業(通販・アウトリーチ)	8,800,000	3,186,804	-5,613,196
運営収入 合計(税込)		151,700,000	213,286,558	61,586,558
指定管理料(税込)		221,876,000	221,876,000	0
新型コロナウイルス感染症拡大防止対策補助金(税込)			3,566,730	3,566,730
宇宙劇場休場経費補填(税込)			7,766,000	7,766,000
指定管理施設運営支援金(税込)			4,402,000	4,402,000
緊急雇用創出事業(税込)		9,500,000	8,302,284	-1,197,716
令和4年度文化芸術振興費補助金(税込)			2,192,000	2,192,000
収入合計(ア)(税込)		383,076,000	461,391,572	78,315,572

【支出】

(単位:円)

項目		予算	実績	差異
人件費	常勤	140,600,000	164,688,780	24,088,780
	非常勤(長期)	13,000,000	10,883,594	-2,116,406
	非常勤(短期)	6,100,000	5,848,646	-251,354
	非常勤(緊急雇用)	9,500,000	8,302,284	-1,197,716
	福利厚生費	1,200,000	1,200,000	0
	計	170,400,000	190,923,304	20,523,304
維持管理費	修繕費(小破修繕)	3,500,000	13,325,703	9,825,703
	設備管理費・清掃費	55,600,000	47,356,290	-8,243,710
	保安警備費	7,460,000	7,558,320	98,320
	光熱水費	18,500,000	34,370,760	15,870,760
	外構・植栽管理費	1,500,000	1,471,800	-28,200
	産業廃棄物	0	828,139	828,139
	計	86,560,000	104,911,012	18,351,012
運営費	広報費・印刷製本費	12,000,000	18,534,383	6,534,383
	通信運搬費	3,500,000	4,678,657	1,178,657
	備品購入費	4,000,000	3,858,072	-141,928
	消耗品費	3,000,000	5,133,601	2,133,601
	保険料(非課税)	100,000	100,000	0
	使用料・賃借料	9,500,000	11,792,158	2,292,158
	委託費	4,000,000	5,388,182	1,388,182
	旅費・ボランティア・研修費	4,500,000	5,899,467	1,399,467
	その他	100,000	1,700,182	1,600,182
	一般管理費	5,516,000	8,461,374	2,945,374
	公租公課費	19,900,000	17,373,377	-2,526,623
	計	66,116,000	82,919,453	16,803,453
①維持管理運営経費 合計(税込)		323,076,000	378,753,769	55,677,769
事業費	教室・企画事業	17,000,000	14,211,258	-2,788,742
	目的外事業	19,000,000	39,529,013	20,529,013
	展示費	7,000,000	19,976,781	12,976,781
	宇宙劇場費	10,000,000	5,620,751	-4,379,249
	通販・アウトリーチ	7,000,000	3,300,000	-3,700,000
②事業経費 合計(税込)		60,000,000	82,637,803	22,637,803
支出合計(イ)(①+②)(税込)		383,076,000	461,391,572	78,315,572

