

横浜こども科学館

## 平成 30 年度事業報告書

コングレ・NTTファシリティーズ共同事業体

平成 31 年 4 月 30 日

## 1. 平成 30 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。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」に気づくためよう助成に努めました。

### (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」

横浜市の地域の力、学校の力、家庭の力によって未来から預かった大切な子どもたちを育てる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】

平成 30 年度 334 日

#### 【入館者数】

平成 30 年度 334,770 人 (1 日平均 1,002 人)

#### 【プラネタリウム投影日数】

平成 30 年度 334 日

#### 【プラネタリウム入場者数】

平成 30 年度 171,499 人 (1 日平均 513 人)

#### ※別紙①

「平成 30 年度 横浜こども科学館入館者・宇宙劇場(プラネタリウム)入場者報告」

## 2. 事業計画

### (1) 事業実施計画

「より広く・より深く」をテーマに科学体験の普及・振興に貢献します。

#### 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

JAXA等の協力をえて、はまぎん キッズサイエンスでは、各分野からの講師を招き「トークイベント(地球日記)」を実施し講演ならびに子どもたちと直接会話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53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

横浜市内高校天文部6校による「第10回高校生によるプラネタリウムの祭典 青春☆プラネタリウム」を開催しました。

#### ⑤メディアとの連携

科学の普及のため、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。

### (2) 計画的な事業展開

ソフト・ハードの両面の充実をはかりました。

#### ① 常設展示

【展示物の解説サイン】22件の解説を見直し理解度の向上を後押ししました。

#### ②企画展

GW「光アドベンチャープロジェクションマッピングであそぼう」、夏休み「自由研究ラボ」、冬休み「体験しよう!バーチャルリアリティとプログラミング展」、春休み「平成最後の」を開催しました。

#### 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。

④科学に関する体験講座や教室などの開催

平成 30 年度 開催実績

講座・教室	開催回数	参加人数
科学工作教室	420	5,520
洋光台サイエンスクラブ	777	9,818
星空観察会	28	2,034
合 計	1,225	17,372

\*PC 教室は、洋光台サイエンスクラブに統合

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した。

⑥教育機関や他の青少年施設との連携事業

平成 30 年度実績 回数 31 回 参加人数 838 名

⑦他施設のイベント、科学体験プログラムの情報収集と提供

平成 30 年度実績 回数 10 回 参加人数 24,065 名

※詳細については、別紙②「平成 30 年度 実施事業一覧」参照

(3) 利用者サービスの向上

来館者目線で展示物の改善を進め、充実した設備の中で学べる環境をつくりました。

①休館日日数の削減と休館日の変更

休館日を 31 日（前年 32 日）、プラネ休場日 31 日（前年 37 日）とし、休館日を毎月第 1、3 火曜日（従来第 1、3 月曜日）に変更し学校等の振替休日に対応し利便性の向上に努めました。

②展示フロアの改修及び照明、レイアウト・サイン計画・展示物解説の見直しを行い、説明文に統一性を持たせ、より理解を深め新しい学びのきっかけをつくりました。

③展示フロア解説の実施

ボランティア会の協力により実施しました。

④来館者の声を現場に反映する仕組みを作りました。

アンケートなどにより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。

※アンケートにはタブレット端末を利用し業務のスピードアップを図りました。

#### ⑤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ました。

横須賀市、鎌倉市、逗子市、三浦市、葉山町の教育委員会との連携を強化し三浦半島エリア小学校児童保護者への企画展等の告知強化を図りました。

正月（1月2日～）の開館による利用者増を図りました。

#### （4）地域や他機関等との連携・協働

「わたしの街の科学館」を目指し連携・協働を行いました。

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

洋光台街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 777回 参加人数 9,818名）、洋光台駅前プレイパーク（開催回数 24回 参加人数 3,122名）等の実施磯子地域活動フォーラムなどの地域活動へ積極的に参加しました。

##### ②ボランティア会の活動を強化しました。

単なる「参加の場」ととどまらず、知的レベルの非常に高いボランティアの経験・知識をフルに発揮していただく教室「おとなの工作教室」「3Dプリンタ教室」「プログラミング教室」等を実施しました。

##### ③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、夏休み企画展などのチラシを児童一人1枚配布を行った。

### 3. 管理運営計画

これまでの経験とノウハウを活かして「日本一の科学館」を目指しました。

#### （1）運営体制

経験豊富な職員に加えて、あらたに学術顧問をお迎えして、企画内容の充実を図りました。

##### ①サイエンスコミュニケーターの育成・スキルアップに努めました。

外部研修等へ積極的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入館者・入場者の増と事業の拡大により増収を目指しました。

新規事業の実施等により増収を図りました。

②無駄な支出の抑制をしました。

日常の工夫、LEDの導入等により削減を図りました。

### (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しました。

予防保全の視点に立った小破修繕工事を実施しました。

②省エネルギーへの取組を強化しました。

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。

③確実な維持管理業務を実践しました。

関係法令や業務仕様書を順守した業務を行いました。

### (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、利用者アンケートを実施しました。

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セルフモニタリングを実施しました。

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。

以上

### 【その他参考資料】

別紙③「平成30年度 横浜こども科学館 入館者アンケート実施報告」

別紙④「平成30年度 横浜こども科学館 施設管理実施報告書」

別紙⑤「平成30年度 横浜こども科学館 収支報告書」

平成30年度 横浜こども科学館入館者・宇宙劇場（プラネタリウム）入場者数報告

(単位：人)

月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	計			
入館	個人	大人	11,819	7,884	6,569	10,499	18,598	8,005	4,462	4,438	4,572	5,624	4,507	15,223	102,200	
		小人	8,402	3,766	2,584	6,110	13,780	2,804	2,296	1,827	2,403	2,332	1,349	9,380	57,033	
		幼児	5,231	3,491	3,703	5,502	8,745	4,913	2,867	2,918	3,114	3,709	3,669	8,625	56,487	
		土曜減免	2,373	1,827	1,644	1,588	1,931	1,824	1,012	949	821	898	807	3,113	18,787	
		その他減免	3,405	3,186	3,054	3,538	4,621	3,100	2,484	2,250	2,357	2,526	2,944	3,117	36,582	
		企画入館	76	213	185	502	428	144	274	157	195	238	160	150	2,722	
	団体	有料	大人	155	224	210	140	213	116	201	159	38	35	206	287	1,984
			小人	3,052	1,668	1,765	950	1,141	2,724	3,310	3,517	1,677	1,106	898	1,130	22,938
		幼稚園等	113	1,084	1,494	810	345	371	835	692	231	533	3,656	3,026	13,190	
		減免	347	2,494	2,866	2,513	609	2,809	2,914	2,534	1,973	1,041	1,764	983	22,847	
	定期販売	大人	654	479	437	638	431	434	316	308	318	384	280	546	5,225	
		小人	498	287	224	384	288	202	147	165	160	204	107	351	3,017	
	合計	34,973	25,837	24,074	32,152	50,411	26,810	20,655	19,441	17,381	18,042	19,960	45,034	334,770		
	開館日数	26	29	28	29	31	26	29	28	26	27	26	29	334		
一日平均	1,345	891	860	1,109	1,626	1,031	712	694	669	668	768	1,553	1,002			
前年入館者数	15,273	22,566	22,063	31,683	55,264	23,367	27,073	20,148	15,792	21,104	19,880	49,169	323,382			
前年比	229.0%	114.5%	109.1%	101.5%	91.2%	114.7%	76.3%	96.5%	110.1%	85.5%	100.4%	91.6%	103.5%			
入場	個人	大人	6,734	4,863	3,954	6,887	12,934	5,144	2,410	2,546	2,555	3,436	2,844	6,307	60,614	
		小人	7,602	4,427	3,627	6,794	14,451	4,356	2,358	2,326	2,582	3,164	2,367	7,054	61,108	
		幼児	716	557	537	885	1,529	811	318	322	384	475	488	749	7,771	
		減免	15	274	242	408	77	548	402	376	819	63	10	245	3,479	
	団体	大人	104	163	187	191	305	109	224	143	80	28	243	210	1,987	
		小人	1,987	3,309	3,817	2,979	1,549	3,236	3,906	3,660	2,194	1,327	2,884	2,692	33,540	
		減免	132	291	370	268	71	223	366	252	163	133	362	369	3,000	
	合計	17,290	13,884	12,734	18,412	30,916	14,427	9,984	9,625	8,777	8,626	9,198	17,626	171,499		
	投影日数	26	29	28	29	31	26	29	28	26	27	26	29	334		
	一日平均	665	479	455	635	997	555	344	344	338	319	354	608	513		
	前年入場者数	6,831	12,266	11,081	18,418	31,593	12,459	14,098	11,003	8,369	11,178	10,090	21,437	168,823		
	前年比	253.1%	113.2%	114.9%	100.0%	97.9%	115.8%	70.8%	87.5%	104.9%	77.2%	91.2%	82.2%	101.6%		

平成30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	3/17-4/8	春の企画展 大スライム展	主催: はまぎん こども宇宙科学館 後援: 横浜市教育委員会、横浜市小学校理科研究会、横須賀市教育委員会、横須賀市小学校理科研究会、鎌倉市教育委員会、逗子市教育委員会、葉山市教育委員会、三浦市教育委員会 協力: 公益社団法人 日本化学会	56,923	子ども達に大人気のスライムをテーマに、スライムの特徴や作り方の解説の他、その歴史や化学的な構造などの紹介も行った。過去に開催した企画展の中で歴代最高の入館者数を記録し、昨年度の春の企画展と比較すると1日当たりの入館者数が2倍以上となった
2		4/28-5/6	GW特別企画 光アドベンチャープロジェクション マッピングであそぼう	主催: はまぎん こども宇宙科学館 後援: 横浜市教育委員会、横浜市小学校理科研究会、横須賀市教育委員会、横須賀市小学校理科研究会、鎌倉市教育委員会、逗子市教育委員会、葉山市教育委員会、三浦市教育委員会 協力: 株式会社タケナカ	15,735	「光」をテーマに、特別展示室の壁を利用したプロジェクションマッピングなどが体験できる企画展を開催。光の屈折を学ぶことができる工作「ミニアクアリウム」や、光の性質を学ぶことができる工作「光のカード」など、子ども達が興味を持つ内容であったため、好評を博した。
3		7/21-9/2	夏休み特別企画 自由研究ラボ	主催: はまぎん こども宇宙科学館 後援: 横浜市教育委員会、横浜市小学校理科研究会、横須賀市教育委員会、横須賀市小学校理科研究会、鎌倉市教育委員会、逗子市教育委員会、葉山市教育委員会、三浦市教育委員会 協力: NPO法人おもしろ科学たんけん工房、NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会、(同)サイエンスシーズほか	71,606	夏休みの宿題をサポートする企画として開催。科学館オリジナルの新しい工作教室の開催・キット販売の他、昨年度に引き続き科学館ボランティアが考案した工作キットの販売と企画展示室で購入した工作キットをその場で作成できるブースを設け、工作サポートの対応も行った。工作キット販売が非常に好評で、中でもボランティア考案の工作キットは売り切れが続出する等、来館者からの注目が高かった。
4		12/22-1/7	冬の企画展 体験しよう！バーチャルリアリティと プログラミング展	主催: はまぎん こども宇宙科学館 後援: 横浜市教育委員会、横浜市小学校理科研究会、横須賀市教育委員会、横須賀市小学校理科研究会、鎌倉市教育委員会、逗子市教育委員会、葉山市教育委員会、三浦市教育委員会 協力: 株式会社グリー、わくわくキッズ、(同)サイエンスシーズ	12,656	企業と連携し、科学館単体では実施が困難なVRの体験を提供した。遊びではなく、学習体験としてのVRはめったに出来ない体験であり、非常に好評であった。昨年度に引き続きプログラミング教室の提供も行った。VRの体験が高学年向けであったため、教室は低学年をターゲットとして行った。試みとして幼児向けのプログラミング教室も開催したが、対象年齢が低いほど人気が高いという結果となった。また、ボランティアスタッフの企画として、教室を1部屋開放し、様々な教育用プログラミングコンテンツを体験できるスペースをつつたところ、1,500名近い動員があった。対象年齢や時間の束縛がなく、ふらっと立ち寄れることが人気の要因だったようだ。ボランティアも数か月前から熱心にコンテンツを作りこんでおり、生涯学習の一環としてもとてもよい取り組みであった。
5	特別企画	3/21-4/7	春休み特別企画 大スライム展2-平成最後のスライム まみれ！	主催: はまぎん こども宇宙科学館 後援: 横浜市教育委員会、横浜市小学校理科研究会、横須賀市教育委員会、横須賀市小学校理科研究会、鎌倉市教育委員会、逗子市教育委員会、葉山市教育委員会、三浦市教育委員会 協力: 公益社団法人 日本化学会	48,930	昨年に引き続き大変多くの来館があった。好評だった企画の2回目であること、「スライム」という子どもも大人も興味関心が高いテーマであったことなどが要因として挙げられる。昨年よりもスライムの化学に注力して展示したこと、ただの遊び道具と思われがちなスライムの科学的な位置づけを広く知ってもらうことができた。来場者が科学に興味を持つきっかけとして非常に有意義な企画展であった。
6		5/16-7/1	体験型イベント みんな集まれ！宇宙飛行士くんれ んだ！6	主催: はまぎん こども宇宙科学館	17,135	外で体を動かして遊ぶことが難しい梅雨の時期でも、体を動かして楽しんでもらうことを目的とし、昨年度に引き続き実施した企画の第5弾。科学館3Fの宇宙トレーニング室を会場として、訓練シートの指令に基づき体験・計測を行った。
7		7/14	はまぎん こども宇宙科学館 認定宇宙飛行士 最終試験	主催: はまぎん こども宇宙科学館 協力: 国立研究開発法人宇宙航空研究開発機構 (JAXA)	38	「体験型イベント みんな集まれ！宇宙飛行士くんれんだ！6」に参加し訓練修了証を受け取った参加者が応募できる。科学館が認定する宇宙飛行士の最終試験イベントを昨年に引き続き実施。JAXAより、宇宙飛行士の訓練に実際に携わった山方健士氏を今年度も招き、トークイベントも併せて実施した。
8		12/25	第10回高校生によるプラネタリウムの 祭典 青春☆プラネタリウム	主催: はまぎん こども宇宙科学館	805	横浜市立高校の天文部、地球科学部の生徒達が自ら考えたシナリオでプラネタリウムの投影装置を操作し、一般来館者向けにプラネタリウム番組の投影を実施。今年度は横浜市内6校が参加した。
9	12/25	第10回高校生によるプラネタリウムの 祭典 青春☆プラネタリウム特別教室 作って体験！天文教室	主催: はまぎん こども宇宙科学館、横浜市立横浜サイエンスフロンティア高等学校	7	第9回高校生によるプラネタリウムの祭典青春☆プラネタリウムの企画の一環として、みなと総合サイエンスフロンティア高校天文部の生徒が、小学生を対象に星座キーホルダーなどの工作を実施した。	
10	12/25	第10回高校生によるプラネタリウムの 祭典 青春☆プラネタリウム特別教室 自分で作るプラネタリウム	主催: はまぎん こども宇宙科学館、横浜市立みなと総合高等学校	16	第9回高校生によるプラネタリウムの祭典青春☆プラネタリウムの企画の一環として、みなと総合高校地球科学部の生徒が、小学生を対象に色画用紙に星座の穴を開けて、立体に組み立てることができる簡易プラネタリウムの工作を実施した。	
11	はまぎんキ	5/12	ちきゅう日記 第1回地球と月がうまれた日～太陽系惑星の誕生からジャイアントインパクト～	主催: 横浜市子ども青少年局、横浜銀行 コングレ・NTTファミリーーズ共同事業体	349	小学生以上とその保護者を対象とした、専門の研究者を招き、多角的な視点で情報を発信する。横浜銀行・横浜市・科学館の3者協働のトークイベント。2018年度は太陽系惑星の誕生から地球を形成するまでの様々な出来事を6回シリーズで紹介する。第1回は国立天文台の小久保英一郎先生をお招きし、太陽系惑星と地球がいつ頃どのように誕生したかをお話いただいた。応募総数は1,803名。
12		6/9	ちきゅう日記 第2回空と海と大地とすばらしき生命～地球の歴史と生命の誕生・進化～	主催: 横浜市子ども青少年局、横浜銀行 コングレ・NTTファミリーーズ共同事業体	301	小学生以上とその保護者を対象とした、専門の研究者を招き、多角的な視点で情報を発信する。横浜銀行・横浜市・科学館の3者協働のトークイベント。2018年度は太陽系惑星の誕生から地球を形成するまでの様々な出来事を6回シリーズで紹介する。第2回は東北大学大学院理学研究科教授の海保邦夫先生をお招きし、どのようにして地球の陸や海ができたかをお話いただいた。応募総数は864名。
13		7/7	ちきゅう日記 第3回フシギな生き物とカチコチの地球～カンブリア大爆発と全球凍結～	主催: 横浜市子ども青少年局、横浜銀行 コングレ・NTTファミリーーズ共同事業体	334	小学生以上とその保護者を対象とした、専門の研究者を招き、多角的な視点で情報を発信する。横浜銀行・横浜市・科学館の3者協働のトークイベント。2018年度は太陽系惑星の誕生から地球を形成するまでの様々な出来事を6回シリーズで紹介する。第3回は岐阜聖徳学園大学教授の川上紳一先生をお招きし、全球凍結や地層の成因、カンブリア紀の生物についてお話いただいた。応募総数は832名。



平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
14	ツズ・サイエンス	9/15	ちきゅう日記 第4回恐竜時代～誕生から絶滅まで～	主催：横浜市こども青少年局、横浜銀行 コングレ・NTTファシリティーズ共同事業体	389	小学生以上とその保護者を対象とした、専門の研究者を招き、多角的な視点で情報を発信する、横浜銀行・横浜市・科学館の3者協働のトークイベント。2018年度は太陽系惑星の誕生から地球を形成するまでの様々な出来事を6回シリーズで紹介する。第4回は福井県立大学恐竜学研究所所長の東洋一先生をお招きし、恐竜の誕生から絶滅までをお話いただいた。応募総数は1,035名。
15		10/6	ちきゅう日記 第5回地球の地面は動く？～プレートテクトニクスと地震～	主催：横浜市こども青少年局、横浜銀行 コングレ・NTTファシリティーズ共同事業体	203	小学生以上とその保護者を対象とした、専門の研究者を招き、多角的な視点で情報を発信する、横浜銀行・横浜市・科学館の3者協働のトークイベント。2018年度は太陽系惑星の誕生から地球を形成するまでの様々な出来事を6回シリーズで紹介する。第5回は東京大学名誉教授の栗田 敬先生をお招きし、地球表面だけでなく内部で起きていることや地震の起こり方についてお話いただいた。応募総数は313名。
16		11/17	ちきゅう日記 第6回いのちを大切にすること～地球の未来と人間の将来～	主催：横浜市こども青少年局、横浜銀行 コングレ・NTTファシリティーズ共同事業体	177	小学生以上とその保護者を対象とした、専門の研究者を招き、多角的な視点で情報を発信する、横浜銀行・横浜市・科学館の3者協働のトークイベント。2018年度は太陽系惑星の誕生から地球を形成するまでの様々な出来事を6回シリーズで紹介する。第6回ははまぎんこども宇宙科学館館長/JAXA名誉教授の的川泰宣先生をお招きし、進化を遂げた私たち人間が、どう生きていけば地球上の生物が幸せになれるかを、未来の地球と人間の姿を想像しながら考える機会となった。応募総数は307名。
17	観 察 会	4/7	星空観察会「4月の星空をみよう！ 春の二重星をみよう！」	科学館	0	科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回は、春の星座を探し、ペアの星、2重星を天体望遠鏡で観察した。
		4/21	星空観察会「4月の星空をみよう！ 北斗七星を探して、二重星をみよう！」	科学館	76	科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回は、北斗七星を探し、ペアの星、2重星を天体望遠鏡で観察した。
19		5/5	星空観察会「5月の星空をみよう！ 春の大三角を探して、2重星をみよう！」	科学館	138	科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回は、春の大三角を探し、ペアの星、2重星を天体望遠鏡で観察した。
20		5/19	星空観察会「5月の星空をみよう！ 春の大曲線を探して、2重星をみよう！」	科学館	76	科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回は、春の大曲線を探し、ペアの星、2重星を天体望遠鏡で観察した。
21		6/2	星空観察会「6月の星空をみよう！ 太陽系最大の惑星、木星をみよう！」	科学館	142	科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回は、太陽系最大の惑星、木星を天体望遠鏡で観察した。
22		7/7	星空観察会「7月の星空をみよう！ 今日は七夕！織姫、彦星をみよう！」	科学館	0	科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回は、七夕の星、織姫・彦星を天体望遠鏡で観察した。
23		7/21	星空観察会「7月の星空をみよう！ 夏の大三角を探して土星をみよう！」	科学館	0	科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回は夏の大三角の星を探して、環のある星・土星を天体望遠鏡で観察した。
24		7/29	夏休み特別星空観察会「惑星大作戦！ 夏の大三角を探して土星と大接近中の火星をみよう！」	科学館	113	プラネタリウムで当日の星空のお話を聞いた後、科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回は夏の大三角の星を探して、火星と環のある星・土星を天体望遠鏡で観察した。
		7/31	夏休み特別星空観察会「惑星大作戦！ 火星大接近！土星と大接近中の火星をみよう！」	科学館	112	プラネタリウムで当日の星空のお話を聞いた後、科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回は夏の大三角の星を探して、火星と環のある星・土星を天体望遠鏡で観察した。
26		8/4	夏休み特別星空観察会「惑星大作戦！ 夏の大三角を探して土星と大接近中の火星をみよう！」	科学館	117	プラネタリウムで当日の星空のお話を聞いた後、科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回は夏の大三角の星を探して、火星と環のある星・土星を天体望遠鏡で観察した。
27		8/11	夏休み特別星空観察会「惑星大作戦！ 夏の大三角を探して土星と大接近中の火星をみよう！」	科学館	112	プラネタリウムで当日の星空のお話を聞いた後、科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回は夏の大三角の星を探して、火星と環のある星・土星を天体望遠鏡で観察した。
28		8/18	夏休み特別星空観察会「惑星大作戦！ 夏の大三角を探して土星と大接近中の火星をみよう！」	科学館	116	プラネタリウムで当日の星空のお話を聞いた後、科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回は夏の大三角の星を探して、火星と環のある星・土星を天体望遠鏡で観察した。
29		9/1	夏休み特別星空観察会「惑星大作戦！ 夏の大三角を探して土星と火星をみよう！」	科学館	74	プラネタリウムで当日の星空のお話を聞いた後、科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回は夏の大三角の星を探して、火星と環のある星・土星を天体望遠鏡で観察した。
30		9/15	星空観察会「9月の星空をみよう！ まだまだ明るい火星をみよう！」	科学館	0	科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回はまだまだ明るい火星を天体望遠鏡で観察した。
31	9/24	星空観察会「今日はお月見！ 中秋の名月をみよう！」	科学館	0	科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を観察した。	
32	10/20	星空観察会「10月の星空をみよう！ 月をみよう！」	科学館	0	科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回は月を天体望遠鏡で観察した。	
33	11/3	星空観察会「11月の星空をみよう！ アンドロメダ銀河をみよう！」	科学館	0	科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回はアンドロメダ銀河を天体望遠鏡で観察しました。	

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
34		11/17	星空観察会「11月の星空をみよう！月をみよう！」	科学館	137	科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回は月を天体望遠鏡で観察した。
35		12/1	星空観察会「12月の星空をみよう！すばるをみよう！」	科学館	102	科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回は星のあつまり・すばるを天体望遠鏡で観察した。
36		12/8	星空観察会「12月の星空をみよう！すばるをみよう！」	科学館	96	科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回は星のあつまり・すばるを天体望遠鏡で観察した。
37		1/5	星空観察会「1月の星空をみよう！すばるとオリオン大星雲をみよう！」	科学館	119	科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回は星のあつまり・すばると星が生まれている場所・オリオン大星雲を天体望遠鏡で観察した。
38		1/9	特別日食観察会「平成最後の部分日食をみよう！」	科学館	146	科学館の前庭で部分日食を観察し日食メガネの工作も行った。
39		1/12	星空観察会	ららぽーと	20	科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を観察した。
40		1/19	星空観察会「1月の星空をみよう！月をみよう！」	科学館	71	科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回は月を天体望遠鏡で観察した。
41		2/2	星空観察会「2月の星空をみよう！すばるとオリオン大星雲をみよう！」	科学館	91	科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回は星のあつまり・すばると星が生まれている場所・オリオン大星雲を天体望遠鏡で観察した。
		2/16	星空観察会「2月の星空をみよう！月をみよう！」	科学館	70	科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回は月を天体望遠鏡で観察した。
43		3/2	星空観察会「3月の星空をみよう！オリオン大星雲をみよう！」	科学館	106	科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回は星が生まれている場所・オリオン大星雲を天体望遠鏡で観察した。
44		3/16	星空観察会「3月の星空をみよう！月をみよう！」	科学館	0	科学館前庭で天体望遠鏡を使い月や惑星、星雲、星団、銀河などの天体を見ます。今回は月を天体望遠鏡で観察した。
45		4/1～4/8毎日【計8日間】	星空まんげきょう	科学館	328	鏡を立方体に組み立てて万華鏡を作ります。穴をあけたり、色を塗ったりした後、ライトで照らして無限に広がる模様を楽しみます。光の反射についても解説した。
46		4/15～4/22、5/13～5/27の土・日・祝【計8日間】	自分だけの手作りえんぴつ	科学館	328	新聞紙を使って自分だけの鉛筆を作ります。鉛筆が書ける理由や、紙の繊維についての解説も行った。
47		4/28～5/6毎日【計9日間】	ミニアクアリウム	科学館	365	ビンの中に魚のミニチュアを入れ、小さなアクアリウムを作ります。魚がビンの中を泳いでいるように見える、光の性質についても解説した。
48		6/2、3、10～7/1の土・日・祝【計9日間】	あじさいのランプシェード	科学館	331	風船に半紙を貼り重ね、あじさいの花びらや葉の形の模様を付けて、ランプシェードを作ります。光の三原色の実験も行った。
49		7/7～7/16の土・日・祝【4日間】7/14を除く	ぷにぷにマリンキャンドル	科学館	185	好きなパーツを中に入れて、海をイメージしたジェルキャンドルを作ります。そのほか、ものが燃えるということや、火の色について解説した。
		8/25～9/2の毎日【23日間】	ビー玉まんげきょう	科学館	1,024	紙管に鏡を入れ、ビー玉をはめて万華鏡を作ります。光の屈折や反射のしくみについても学んだ。
51	科学工作教室	07/4～07/24の毎日【21日間】	偏光板スタンドグラス	科学館	884	セロハンテープを貼ったプラ板と偏光板を使って、虹色に見えるスタンドグラスを作った。
52		9/8～9/24の土・日・祝【計8日間】	光で工作！レジンストラップ～お月見スペシャル～	科学館	289	紙管に鏡を入れ、ビー玉をはめて万華鏡を作ります。光の屈折や反射のしくみについても学んだ。
53		9/29、30【計2日間】	光で工作！レジンストラップ～ハロウィンスペシャル～	科学館	94	風船に半紙や色紙を貼り重ね、ハロウィンのおばけカボチャのようなランプシェードを作ります。光の三原色の実験も行った。
54		10/1～28の日・祝と第1・3・4土【計8日間】	光で工作！レジンストラップ～ハロウィンスペシャル～	科学館	279	風船に半紙や色紙を貼り重ね、ハロウィンのおばけカボチャのようなランプシェードを作ります。光の三原色の実験も行った。
55		11/3～12/16の日・日・祝【計13日間】11/10、12/8を除く	きらきらスノードーム	科学館	256	空きビンの中に、フィギュアや雪に見立てたラメを入れて、自分だけのオリジナルスノードームを作ります。そのほか、雪の結晶はなぜ六角形なのかなど、観察をしながら雪のひみつを解説した。
56		12/22～1/7毎日、1/12～27の日・日・祝【計19日間】12/29～1/1、1/12は除く	ふわふわスライム	科学館	360	一般的なスライムとはひと味違った材料を使い、ふわふわ、もちもちとした手触りのスライムを作ります。遊びを通して、化学反応を体験した。
57		2/2～3/17日の土・日・祝【計13日間】2/9、3/9は除く	星空まんげきょう	科学館	350	鏡を立方体に組み立てて万華鏡を作ります。穴をあけたり、色を塗ったりした後、ライトで照らして無限に広がる模様を楽しみます。光の反射についても解説した。
58		3/21～28※春休み毎日【計8日間】	光る！？おなまえストラップ	科学館	447	光によって見える色が異なる不思議なビーズを組み合わせて、オリジナルのストラップを作ります。蓄光や蛍光といった光の性質を紹介した。
59		4/1～4/22【計12日間】※土・日・祝、春休み期間(4/1～8)毎日	たまごでか・がく	科学館	615	卵を使って実験をしながら、そのひみつも紹介した。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
60	サイエンス・ショウ	4/28～7/1【計25日間】※土・日・祝、GW期間(4/28～5/6)毎日	しゃぼん玉たいむ	科学館	2,404	しゃぼん膜の不思議を調べたり、大きなしゃぼん玉作りに挑戦した。
61		7/7～7/31【計16日間】※土・日・祝、夏休み期間(7/21～7/31)毎日	空気であそぼ!	科学館	1,195	身近な道具を使った実験で、目には見えない空気のを確かめた。
62		8/1～9/2毎日【計33日間】※土・日・祝、夏休み期間毎日	とべ☆ロケット!!	科学館	2,417	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た。
63		9/8～9/30【計10日間】※土・日・祝	冷た～いはなし	科学館	695	マイナス196度の液体窒素を使い、極低温の世界の実験をした。
64		10/6～28の土・日・祝【計19日間】	冷た～いはなし	科学館	500	マイナス196度の液体窒素を使い、極低温の世界の実験をした。
65		11/3～25の土・日・祝【計9日間】	くるりん宙がえり	科学館	485	身近な道具を使い、遠心力についての実験をした。
66		12/1～12/24の土・日・祝【計9日間】	どんな音?こんな音!	科学館	641	音は振動であることを、さまざまな道具を使って確かめた。
67		1/2～7毎日、1/12～1/27の土・日・祝【計13日間】	おととつと! だるまおとし	科学館	730	伝統的なおもちゃ“だるまおとし”を使って、慣性や摩擦力を理解した。
68		2/2～24の土・日・祝【計9日間】	とべ☆ロケット!!	科学館	650	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た。
69		3/2～17の土・日・祝、3/20～31※春休み毎日【計17日間】	とべ☆ロケット!!	科学館	1,280	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た。
70	サイエンス・モニター	4/1～4/8【計8日間】※春休み期間のため毎日	太陽系のひみつ～どのくらい大きいの?～	科学館	258	ステージ上に太陽系を再現しながら、その大きさを体感した。
71		4/14～5/27【計18日間】※土・日・祝、GW期間(4/28～5/6)毎日	宇宙のきほん～どこからが宇宙なの?～	科学館	601	クイズをしながら“宇宙の入口”を紹介した。
72		6/1～7/31【計26日間】※土・日・祝、夏休み期間(7/21～31)毎日	宇宙のきほん～空気のない世界って?～	科学館	1,042	真空装置を使い、空気のない世界の実験をした。
73		8/1～9/30【計43日間】※土・日・祝、夏休み期間(8/1～9/2)毎日	太陽系のひみつ～どのくらい大きいの?～	科学館	1,990	ステージ上に太陽系を再現しながら、その大きさを体感した。
74		10/6～11/25の土・日・祝【計18日間】	宇宙のきほん～宇宙って無重力なの?～	科学館	423	身近な道具を使い、無重力という現象を確かめた。
75		12/1～24の土・日・祝、1/2～7毎日、1/12～27の土・日・祝【計21日間】	宇宙のきほん～どこからが宇宙なの?～	科学館	665	クイズをしながら“宇宙の入口”を紹介した。
76		2/2～3/17の土・日・祝、3/20～31※春休み毎日【計26日間】	宇宙のきほん～空気のない世界って?～	科学館	818	真空装置を使い、空気のない世界の実験をした。
77		4/1～4/8【計8日間】※春休み期間のため毎日午前1回開催	いろんな シャボンまく	科学館	133	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た。
78		4/1～4/8【計8日間】※春休み期間のため毎日午後1回開催	かんじてみよう 目のしくみ	科学館	123	色、立体、錯視の実験を通じて、私たちの目のしくみに迫った。
79		4/14～5/27【計18日間】※土日祝、GW期間(4/28～5/6)の午前1回開催	うくの?しずむの? 水パワー	科学館	477	浮力など水にまつわる力や現象について、身近なものを使った実験で確かめた。
80	4/14～4/22【計4日間】※土日祝午後1回開催	形状記憶合金 はりがねジャンケン	科学館	76	形状記憶合金の性質を、実験を通して紹介した。	
81	4/28～7/1【計24日間】※土日祝、GW期間(4/28～5/6)の午後1回開催	NとSとで 磁石のちから	科学館	630	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。	

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
82	ミニ実験	6/2～7/31【計26日間】※土日祝、夏休み期間(7/21～31)の午前1回開催	酸とアルカリ いろみずマジック	科学館	1,207	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た。
83		7/7～9/2【計49日間】※土日祝、夏休み期間(7/21～9/2)の午後1回開催	カラフル実験 光のはこ	科学館	1,191	LEDを使って光の三原色の実験をした。
84		8/1～9/30【計43日間】※土日祝、夏休み期間(8/1～9/2)の午前1回開催	いろんな シャボンまく	科学館	1,318	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た。
85		9/8～9/30【計10日間】※土日祝、午後1回開催	ならしてみよう 音のひみつ	科学館	254	音は振動であることを、実験を通して確かめた。
86		10/6～11/25【計18日間】※土日祝、午前1回開催	うくの？しずむの？ 水パワー	科学館	423	浮力など水にまつわる力や現象について、身近なものを使った実験で確かめた。
87		10/6～28【計9日間】※土日祝、午後1回開催	ならしてみよう 音のひみつ	科学館	500	音は振動であることを、実験を通して確かめる。
88		12/1～1/27【計19日間】※土日祝、冬休み期間(1/2～1/7)の午前1回開催	パチッとあそぼう 静電気	科学館	665	それぞれ材質が違う物同士を擦り合わせると、電子が移動して静電気が発生する、ということを実験した。
89		11/3～12/28【計13日間】※土日祝、冬休み期間(12/22～12/28)毎日午後1回開催	NとSとで 磁石のちから	科学館	1,126	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。
90		2/2～4/7【計34日間】※土日祝、春休み期間(3/20～3/31)毎日午前1回開催	カラフル実験 光のはこ	科学館	1,380	LEDを使って光の三原色の実験をした。
91		1/2～2/24【計22日間】※土日祝、冬休み期間(1/2～1/7)毎日午後1回開催	かんじてみよう 目のしくみ	科学館	337	色、立体、錯視の実験を通じて、私たちの目のしくみに迫った。
92	3/2～4/7【計19日間】※土日祝、春休み期間(3/20～3/31)毎日午後1回開催	ならしてみよう 音のひみつ	科学館	395	音は振動であることを、実験を通して確かめた。	
93	ウイークエンドレクチャー	4/1～4/30 土日	だいちとしずく	科学館	265	陸域観測衛星だいちと水循環変動観測衛星しずく。2つの衛星の観測からわかった、地球の陸と水の変化と水の循環についてお話した。
94		5/1～6/30 土日	太陽系の天体たち	科学館	740	火星、木星、土星など、太陽系の観測は、人類共通の目標のひとつです。日本のみならず、世界各国の探査機が観測した太陽系のすがたを紹介した。
95		7/1～8/31 土日	宇宙のせいいかつ	科学館	615	国際宇宙ステーションでは、何人も宇宙飛行士が実際に毎日過ごしています。宇宙での生活や無重力の実験を、地上での訓練や身近な出来事と比較しながら紹介した。
96		9/1～10/31 土日	いくぞ！宇宙のはてまで	科学館	542	地球から見上げる空の向こう、夜空のはては、いったいどこにあるのでしょうか。地球、太陽系、銀河系、そしてはるかなる宇宙のはてまで、最新の天文学と観測画像をもとにお話した。
97		11/1～12/31 土日	月と太陽に挑む！	科学館	470	人々にとって、いちばん身近な天体が月と太陽です。でも月のコトも太陽のコトも、実はあまりわかっていません。月と太陽を調べるには、どうしたらいいのか、月探査機「かぐや」や太陽観測衛星「ひので」の映像とともにお話した。
98		1/6～2/25 土日	カップめんができる前にロケットは	科学館	580	宇宙をめざすロケットは、離床するとわずか3分で宇宙へ到達します。ロケットとはどんなものか？なにができるのか？実際の打ち上げ映像をもとにお話した。
99		3/3～4/29 土日	地球の気象とひまわり	科学館	405	天気予報になくはない気象衛星ひまわり。その打ち上げから、最新の成果までを、地球の気象、気候の変化と関連づけながら紹介した。
100	4/7	海藻おしぼを作ろう	NPO法人 神奈川環境学習リーダー会	12	海に生息する海藻をつかいおしぼを作成する。おしぼの多様性を学ぶとともに、海の中の生態系について学んだ。	
101	4/14	めざせ植物ジュニアレンジャー(1) 身近な春の植物たち	NPO法人 神奈川環境学習リーダー会	21	洋光台駅前公園の植物を観察し、春ならではの特徴をもった植物について学んだ。	
102	4/14	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、思いついたロボットダンスを踊らせた。	
103	4/14	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [2-1]惑星探査	科学館インタープリター	8	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、惑星探査ゲームを行う。ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通り動かせることを目指した。	
104	4/14	【親子教室】レゴWeDoを使って～ドラミングモンキー～	科学館インタープリター	16	カラフルなレゴを使って、プログラミングやロボットの組み立てを学ぶ。サルがドラムをたく機構を作製し、モーターで動きを変えるプログラミングを作成した。	

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
105		4/14	【親子教室】レゴWeDoを使って～ダンシングバード～	科学館インタープリター	16	楽しく踊りながら鳴く小鳥型ロボットを作り、オリジナルのダンスや音をプログラミングした。
106		4/14	【親子教室】PETSとあそぼう～さわれるプログラミング体験～	科学館インタープリター	16	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
107		4/14	PETSとあそぼう～さわれるプログラミング体験-1	科学館インタープリター	10	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
108		4/14	PETSとあそぼう～さわれるプログラミング体験-2	科学館インタープリター	10	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
109		4/15	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりロボットダンスを踊らせた。
110		4/15	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [2-2]月面大旅行	科学館インタープリター	10	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、月面大旅行ゲームを行う。ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通りに動かせることを目指した。
111		4/15	【親子教室】littleBitsでミッションにチャレンジ！-1	科学館インタープリター	16	磁石でつなげる電子回路、littleBits(リトルビッツ)を使い、インターフォンや暗くなるとクライトをつくり、センサーと身の回りの機器の関係性について学んだ。
112		4/15	【親子教室】littleBitsでミッションにチャレンジ！-2	科学館インタープリター	14	磁石でつなげる電子回路、littleBits(リトルビッツ)を使い、インターフォンや暗くなるとクライトをつくり、センサーと身の回りの機器の関係性について学んだ。
113		4/15	littleBitsでミッションにチャレンジ！	科学館インタープリター	9	littleBits(リトルビッツ)は磁石でつなげる電子回路。様々なBitを使って、ミッションに挑戦した。
114		4/15	世界の終わりはいつ来るの？算数の力で伝説「ハノイの塔」を解き明かせ！AM	わくわくキッズ	24	パズルとして知られている「ハノイの塔」を解きながら、論理的な思考力をつけた。
115		4/15	世界の終わりはいつ来るの？算数の力で伝説「ハノイの塔」を解き明かせ！PM	わくわくキッズ	21	パズルとして知られている「ハノイの塔」を解きながら、論理的な思考力をつけた。
116		4/19	輪ゴムを使った簡単工作	科学館ボランティア	3	大人向けの教室。輪ゴムを使って飛ばすロケットや動力車の作成を行った。
117		4/21	太陽の光で風車を回そう	NPO法人 神奈川環境学習リーダー会	24	太陽熱による上昇気流を利用し、軽く小さな風車を回した。
118		4/21	ストローロケットを作ろう～気体の力のおもしろ実験！～	認定NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	21	ストローで小さなロケットをつくり、空気の圧縮力を利用して飛ばす工作を行った。
119		4/21	【親子教室】レゴWeDo2.0～基礎プログラム～AM	科学館インタープリター	20	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。
120		4/21	【親子教室】レゴWeDo2.0～基礎プログラム～PM	科学館インタープリター	18	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。
121		4/22	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)	25	クロマトグラフィーという現象を利用し、サインペンの色成分を分離・観察を行った。
122		4/22	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)	18	クロマトグラフィーという現象を利用し、サインペンの色成分を分離・観察を行った。
123		4/22	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)	12	クロマトグラフィーという現象を利用し、サインペンの色成分を分離・観察を行った。
124		4/22	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？-4	齋藤 潔 先生 (公益社団法人 日本化学会)	11	クロマトグラフィーという現象を利用し、サインペンの色成分を分離・観察を行った。
		4/22	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？-5	齋藤 潔 先生 (公益社団法人 日本化学会)	9	クロマトグラフィーという現象を利用し、サインペンの色成分を分離・観察を行った。
126		4/22	サイエンス&テクノロジー～レゴで学ぶ科学の原理～(パワーカー)AM	科学館インタープリター	23	レゴのキットを使って楽しく遊びながら、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学んだ。
127		4/22	サイエンス&テクノロジー～レゴで学ぶ科学の原理～(パワーカー)PM	科学館インタープリター	20	レゴのキットを使って楽しく遊びながら、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学んだ。
128		4/22	【親子教室】レゴWeDoを使って～おなかをすかせたワニ～	科学館インタープリター	14	ワニが口を動かす機構を作製し、プログラミングでモーターをうごかしたり、音を出したりすることに挑戦した。
129		4/22	【親子教室】レゴWeDoを使って～ほえるライオン～	科学館インタープリター	16	ガオーと吠えるライオン型ロボットを作り、動かすプログラミングを親子で考えた。
130		4/28	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	11	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりロボットダンスを踊らせた。
131		4/28	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [3-1]光センサーを中心に	科学館インタープリター	9	本教室では光センサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学ぶ。センサーを使ってミッションをクリアすることを目指した。
132		4/28	【親子教室】レゴWeDoを使って～元気応援団～	科学館インタープリター	16	親子で元気にチームを応援する応援団ロボットを作り、応援しているように動かすプログラムを作った。
133		4/28	【親子教室】レゴWeDoを使って～嵐の中のヨット～	科学館インタープリター	14	ヨットを揺らす機構を作製し、プログラミングでモーターを操作し動きを変えたり、音を出したりすることに挑戦した。
134		4/28	教育ブロックIQ KEY スピードアップ！レーシングカー！～VSまさつ力～	サイエンスシーズ	12	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。ギアやタイヤを変え、スピードが出るマシンを作った。
135		4/28	教育ブロックIQ KEY スピードアップ！レーシングカー！～VSまさつ力～	サイエンスシーズ	11	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。ギアやタイヤを変え、スピードが出るマシンを作った。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
136		4/28	教育ブロックIQ KEY スピードアップ！ レーシングカー！～VSまさつカ～	サイエンスシーズ	12	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。ギアやタイヤを変え、スピードが出るマシンを作った。
137		4/29	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	10	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、思いつきのロボットダンスを踊らせた。
138		4/29	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [2-3]火星探査車	科学館インタープリター	10	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、火星探査をイメージしたゲームを行う。ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通り動かせるようことを目指した。
139		4/29	【親子教室】mBot-ロボットをうごかしてみよう-	科学館インタープリター	16	教育用ロボットmBotを使い、センサーをつかった自律的なロボットのプログラミングに挑戦した。
140		4/29	mBot-ロボットをうごかしてみよう-	科学館インタープリター	8	教育用ロボットmBotを使い、センサーをつかった自律的なロボットのプログラミングに挑戦した。
141		4/29	科学捜査-指紋鑑定編-1	サイエンスシーズ	12	自分の指紋採取だけでなく、他人の指紋も採取し、指紋の違いなども観察しながら実験を行った。
142		4/29	科学捜査-指紋鑑定編-2	サイエンスシーズ	12	自分の指紋採取だけでなく、他人の指紋も採取し、指紋の違いなども観察しながら実験を行った。
143		4/29	科学捜査-指紋鑑定編-3	サイエンスシーズ	12	自分の指紋採取だけでなく、他人の指紋も採取し、指紋の違いなども観察しながら実験を行った。
144		4/30	【親子教室】レゴWeDoを使って～サッカーゲーム～	科学館インタープリター	18	センサーも使いながらゴールを狙うキッカーロボットを作り、動かすプログラミングを考えた。
145		4/30	【親子教室】レゴWeDoを使って～スマートスピナー～	科学館インタープリター	20	コマ回しロボットを作り、長く回るコマのバランスなどを追及した。
146		5/5	【親子教室】レゴWeDo2.0～基礎プログラム～	科学館インタープリター	16	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。
147		5/5	【親子教室】レゴWeDo2.0～発展プログラム～	科学館インタープリター	20	タブレットを使った簡単な操作で、プログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学ぶ。発展プログラムでは、月面コロニー建設ロボットを作って、基地を作るための資材に見立てたブロックを移動させるプログラミングに挑戦した。
148		5/5	教育ブロックIQ KEY ギアチェンジ！ パワフルカー！～VS加重～-1	サイエンスシーズ	12	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。坂道を上るマシンをギアや車体バランスを考えながら作り上げた。
149		5/5	教育ブロックIQ KEY ギアチェンジ！ パワフルカー！～VS加重～-2	サイエンスシーズ	11	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。坂道を上るマシンをギアや車体バランスを考えながら作り上げた。
150		5/5	教育ブロックIQ KEY ギアチェンジ！ パワフルカー！～VS加重～-3	サイエンスシーズ	12	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。坂道を上るマシンをギアや車体バランスを考えながら作り上げた。
151		5/5	iPadで楽しく学ぼう！ Swift Playgroundsでコードプログラムに挑戦AM	科学館インタープリター	9	「言葉」でプログラムを作るコードプログラミングに挑戦する。ゲームを楽しみながら、本格的なプログラミングを感じられる教室を開催した。
152		5/5	iPadで楽しく学ぼう！ Swift Playgroundsでコードプログラムに挑戦PM	科学館インタープリター	10	「言葉」でプログラムを作るコードプログラミングに挑戦する。ゲームを楽しみながら、本格的なプログラミングを感じられる教室を開催した。
153		5/6	宇宙に生きものはいるの？ オリジナル宇宙生物を作ろう！AM	わくわくキッズ	7	地球の極限環境に住む生き物の姿を参考にしながら、宇宙の環境を考えながら、その環境に住む生き物をデザインした。
154		5/6	宇宙に生きものはいるの？ オリジナル宇宙生物を作ろう！PM	わくわくキッズ	11	地球の極限環境に住む生き物の姿を参考にしながら、宇宙の環境を考えながら、その環境に住む生き物をデザインした。
155		5/6	【親子教室】光る星座早見盤を作ろう！AM	宇宙教育リーダー 科学館インタープリター	16	LEDを搭載した星座早見盤のキットを作製しながら、星の種類や寿命、星座について学んだ。
156		5/6	【親子教室】光る星座早見盤を作ろう！PM	宇宙教育リーダー 科学館インタープリター	16	LEDを搭載した星座早見盤のキットを作製しながら、星の種類や寿命、星座について学んだ。
157		5/6	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	10	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、思いつきのロボットダンスを踊らせた。
158		5/6	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [2-1]惑星探査	科学館インタープリター	6	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、惑星探査ゲームを行う。ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通り動かせることを目指した。
159		5/6	【親子教室】レゴWeDoを使って～おなかをすかせたワニ～	科学館インタープリター	12	ワニが口を動かす機構を作製し、プログラミングでモーターをうごかしたり、音をだしたりすることに挑戦した。
160		5/6	【親子教室】レゴWeDoを使って～ほえるライオン～	科学館インタープリター	14	ガオーと吠えるライオン型ロボットを作り、動かすプログラミングを親子で考えた。
161		5/12	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	10	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、思いつきのロボットダンスを踊らせた。
162		5/12	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [3-1]光センサーを中心に	科学館インタープリター	7	本教室では光センサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学ぶ。センサーを使ってミッションをクリアすることを目指した。
163		5/12	【親子教室】レゴWeDoを使って～ドラミングモンキー～	科学館インタープリター	16	カラフルなレゴを使って、プログラミングやロボットの組み立てを学ぶ。サルがドラムをたたく機構を作製し、モーターで動きを変えるプログラミングを「作成した。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
164		5/12	【親子教室】レゴWeDoを使って～ダンシングパード～	科学館インタープリター	16	楽しく踊りながら鳴く小鳥型ロボットを作り、オリジナルのダンスや音をプログラミングした。
165		5/12	【親子教室】PETSとあそぼう～さわれるプログラミング体験～	科学館インタープリター	16	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
166		5/12	PETSとあそぼう～さわれるプログラミング体験-1	科学館インタープリター	8	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
167		5/12	PETSとあそぼう～さわれるプログラミング体験-2	科学館インタープリター	8	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
168		5/12	【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	ゴーヤの苗をポットから植木鉢に移植しながら、大きなグリーンカーテンにするコツやエコな生活について学んだ。
169		5/12	【親子教室】ヘビには、どうして手足がない？-1	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	14	生きた本物のヘビを観察し、さわりながらヘビの運動能力や特殊な形態について学んだ。
170		5/12	【親子教室】ヘビには、どうして手足がない？-2	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	19	生きた本物のヘビを観察し、さわりながらヘビの運動能力や特殊な形態について学んだ。
171		5/12	【親子教室】ヘビには、どうして手足がない？-3	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	24	生きた本物のヘビを観察し、さわりながらヘビの運動能力や特殊な形態について学んだ。
172		5/13	めざせ植物ジュニアレンジャー(2) 春と夏の生態系って何？	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	20	春から夏に移り変わる季節。公園の草花を観察しながら、夏に向けてぐんぐんと伸びていく植物の戦略について学んだ。
173		5/13	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [2-2]月面大旅行	科学館インタープリター	9	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、月面大旅行ゲームを行う。ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通り動かせることを目指した。
		5/13	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [3-2]タッチセンサーを中心に	科学館インタープリター	8	本教室ではタッチセンサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学ぶ。センサーを使ってミッションのクリアを目指した。
175		5/13	【親子教室】littleBitsでミッションにチャレンジ！-1	科学館インタープリター	16	磁石でつなげる電子回路、littleBits(リトルビッツ)を使い、インターフォンや暗くなるとつくライトをつくり、センサーと身の回りの機器の関係性について学ぶ。
176		5/13	【親子教室】littleBitsでミッションにチャレンジ！-2	科学館インタープリター	16	磁石でつなげる電子回路、littleBits(リトルビッツ)を使い、インターフォンや暗くなるとつくライトをつくり、センサーと身の回りの機器の関係性について学んだ。
177		5/13	littleBitsでミッションにチャレンジ！	科学館インタープリター	8	littleBits(リトルビッツ)は磁石でつなげる電子回路です。様々なBitを使って、ミッションに挑戦した。
178		5/13	【親子教室】Romoワークショップ	科学館インタープリター	16	スマートフォンなど携帯端末が頭脳の役割になり、様々な感情や動きを表現することができる体感型のエデュケーショナルロボット「Romo(ロモ)」を使って、プログラミングの基礎を学んだ。
179		5/13	Romoワークショップ	科学館インタープリター	10	スマートフォンなど携帯端末が頭脳の役割になり、様々な感情や動きを表現することができる体感型のエデュケーショナルロボット「Romo(ロモ)」を使って、プログラミングの基礎を学んだ。
180		5/16	輪ゴムを使った簡単工作	科学館ボランティア	3	大人向けの教室。輪ゴムを使って飛ばすロケットや動力車の作成を行った。
181		5/19	にじ色の涙を作ろう -コンプのヌルヌルで実験しよう！-	認定NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	15	「人エイクラ」や、サインペンの色を分離する「ペーパークロマトグラフィー」を楽しみながら、工作を行った。
182		5/19	【親子教室】AMラジオを作ろう	神奈川県電波適正利用推進員協議会	22	はんだごてなどの使い方を学びながらAMラジオを作った。
		5/19	AMラジオを作ろう	神奈川県電波適正利用推進員協議会	22	はんだごてなどの使い方を学びながらAMラジオを作った。
184		5/19	紫キャベツで色が変化する水マジック	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	20	紫キャベツからアントシアニンをとりだし、酸性・アルカリ性などで色が変化する様子を観察した。
185		5/19	サイエンスショー『ドクター×ベケポン』AM	北野 貴久 先生 (神戸村野工業高等学校)	38	視覚や味覚といった、人の体の不思議を紹介する実験ショーに加え、身近な材料を使った工作も行った。
186		5/19	サイエンスショー『ドクター×ベケポン』PM	北野 貴久 先生 (神戸村野工業高等学校)	25	視覚や味覚といった、人の体の不思議を紹介する実験ショーに加え、身近な材料を使った工作も行った。
187		5/19	【親子教室】レゴWeDo2.0～基礎プログラム～AM	科学館インタープリター	20	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。
188		5/19	【親子教室】レゴWeDo2.0～基礎プログラム～PM	科学館インタープリター	20	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。
189		5/19	あそんで学ぶプログラミング体験！ つくってあそぼう宇宙探検 入門2 クリカエスタビ	科学館ボランティア	6	コンピューターを使わないアンブラグ下のプログラミング教室。矢印のコマを使いながら順番や繰り返しを学んだ。
190		5/19	あそんで学ぶプログラミング体験！ つくってあそぼう宇宙探検 入門3 冒険マスターをめざそう。	科学館ボランティア	8	コンピューターを使わないアンブラグ下のプログラミング教室。矢印のコマを使いながら順番や繰り返しを学んだ。
191		5/20	和泉川・地蔵原の水辺で生き物観察会	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	20	和泉川に入り、生き物を採集します。身近な川にも多種多様な生き物が生息していることを体験した。
192		5/20	サイエンスショー『ドクター×ベケポン』AM	北野 貴久 先生 (神戸村野工業高等学校)	33	視覚や味覚といった、人の体の不思議を紹介する実験ショーに加え、身近な材料を使った工作も行った。
193		5/20	サイエンスショー『ドクター×ベケポン』PM	北野 貴久 先生 (神戸村野工業高等学校)	30	視覚や味覚といった、人の体の不思議を紹介する実験ショーに加え、身近な材料を使った工作も行った。
194		5/20	サイエンス&テクノロジー～レゴで学ぶ科学の原理～(フィッシング)AM	科学館インタープリター	19	レゴのキットを使って楽しく遊びながら、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学んだ。
195		5/20	サイエンス&テクノロジー～レゴで学ぶ科学の原理～(フィッシング)PM	科学館インタープリター	16	レゴのキットを使って楽しく遊びながら、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学んだ。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
196		5/20	Liquid-液体の探検-AM	わくわくキッズ	20	未知の液体10種をどうやって特定するのか、思考力や意見の共有などの能力を伸ばした。
197		5/20	Liquid-液体の探検-PM	わくわくキッズ	20	未知の液体11種をどうやって特定するのか、思考力や意見の共有などの能力を伸ばした。
198		5/20	プラスチックであそんで学ぼう AM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	12	プラスチックコップやプラ板など、熱を加えるとプラスチックの形が変化することを楽しく観察しながら工作を行った。
199		5/20	プラスチックであそんで学ぼう PM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	15	プラスチックコップやプラ板など、熱を加えるとプラスチックの形が変化することを楽しく観察しながら工作を行った。
200		5/20	【親子教室】レゴWeDoを使って～おなかをすかせたワニ～	科学館インタープリター	16	ワニが口を動かす機構を作製し、プログラミングでモーターをうごかしたり、音をだしたりすることに挑戦した。
201		5/20	【親子教室】レゴWeDoを使って～ぼえるライオン～	科学館インタープリター	16	ワニが口を動かす機構を作製し、プログラミングでモーターをうごかしたり、音をだしたりすることに挑戦した。
202		5/26	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	10	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息びったりのロボットダンスを踊らせた。
203		5/26	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [3-3]超音波センサーを中心に	科学館インタープリター	7	本教室では超音波センサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学ぶ。センサーを使ってミッションのクリアを目指した。
204		5/26	【親子教室】レゴWeDoを使って～元気な応援団～	科学館インタープリター	14	親子で元気にチームを応援する応援団ロボットを作り、応援しているように動かすプログラムを作った。
		5/26	【親子教室】レゴWeDoを使って～嵐の中のヨット～	科学館インタープリター	14	ヨットを揺らす機構を作製し、プログラミングでモーターを操作し動きを変えたり、音を出したりすることに挑戦した。
206		5/26	【親子教室】イモムシ型ロボットでプログラミングに初挑戦！-1	科学館インタープリター	10	イモムシ型ロボット「コード・A・ピラー」を使って、プログラミングの初歩を学び、保護者の方と一緒にプログラミングを体験した。
207		5/26	【親子教室】イモムシ型ロボットでプログラミングに初挑戦！-2	科学館インタープリター	8	イモムシ型ロボット「コード・A・ピラー」を使って、プログラミングの初歩を学び、保護者の方と一緒にプログラミングを体験した。
208		5/26	イモムシ型ロボットでプログラミングに初挑戦！	科学館インタープリター	4	イモムシ型ロボット「コード・A・ピラー」を使って、プログラミングの初歩を学び、保護者の方と一緒にプログラミングを体験した。
209		5/26	地球のカケラのひみつを知ろう！	国土防災技術株式会社	10	石・砂・粘土の違いを実際に触りながら観察しつつ、砂や粘土で絵を描く教室で、採取場所によって色や粗さが違うことを確認しながら自分の作品を仕上げた。
210		5/26	地球のカケラのひみつを知ろう！	国土防災技術株式会社	13	石・砂・粘土の違いを実際に触りながら観察しつつ、砂や粘土で絵を描く教室で、採取場所によって色や粗さが違うことを確認しながら自分の作品を仕上げた。
211		5/26	きみも未来の天文学者！天体望遠鏡を作ろう 上級編	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。
212		5/27	第1回スクーリング「開校式」・「フィルムケースロケット」(全4回シリーズ)AM	宇宙教育リーダー 科学館インタープリター	55	4回シリーズの教室の第1回目。フィルムケースでロケットを作りながら、気体の膨張について学んだ。
		5/27	第1回スクーリング「開校式」・「フィルムケースロケット」(全4回シリーズ)PM	宇宙教育リーダー 科学館インタープリター	56	4回シリーズの教室の第2回目。フィルムケースでロケットを作りながら、気体の膨張について学んだ。
214		5/27	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	11	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息びったりのロボットダンスを踊らせた。
215		5/27	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [2-3]火星探査車	科学館インタープリター	10	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、火星探検をイメージしたゲームを行う。ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通り動かせるようことを目指した。
216		5/27	【親子教室】mBot-ロボットをうごかしてみよう-	科学館インタープリター	14	教育用ロボットmBotを使い、センサーをつかった自律的なロボットのプログラミングに挑戦した。
217		5/27	mBot-ロボットをうごかしてみよう-	科学館インタープリター	8	教育用ロボットmBotを使い、センサーをつかった自律的なロボットのプログラミングに挑戦した。
218		5/27	あそんで学ぶプログラミング体験！ -手品をマスターしよう-	科学館ボランティア	8	コンピューターを使わないアンプラグドのプログラミング教室、プログラミングで実際に使われている手法を用いながら、カード当てなどの手品に取り組んだ。
219		5/27	あそんで学ぶプログラミング体験！ -三山くずしの必勝法を見つけよう！-	科学館ボランティア	7	コンピューターを使わないアンプラグドのプログラミング教室、プログラミングで実際に使われている手法を用いながら、カード当てなどの手品に取り組んだ。
220		5/27	【親子教室】ダンゴムシをつかって研究者になろう！1	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	28	身近にいるダンゴムシにも秘密がたくさん隠されている。公園のダンゴムシを使って、ダンゴムシが迷路を解く様子を観察した。
221		5/27	【親子教室】ダンゴムシをつかって研究者になろう！2	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	30	身近にいるダンゴムシにも秘密がたくさん隠されている。公園のダンゴムシを使って、ダンゴムシが迷路を解く様子を観察した。
222		5/27	【親子教室】ダンゴムシをつかって研究者になろう！3	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	28	身近にいるダンゴムシにも秘密がたくさん隠されている。公園のダンゴムシを使って、ダンゴムシが迷路を解く様子を観察した。



平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
223		6/2	トンボ池に行ってみよう ～洋光台の自然にふれてみよう～	横浜市洋光台緑地トンボ池愛護会	87	自治会協力のもと、洋光台にあるビオトープ「トンボ池」にて、水生生物や周辺の雑木林に生息する生き物の観察を行った。
224		6/2	木の二酸化炭素吸収を調べよう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	22	二酸化炭素の計測器を用い、公園の木の二酸化炭素吸収量を計測する。また、計算により、木が年間どれくらい二酸化炭素を吸収しているか算出し、量を実感した。
225		6/2	【親子教室】レゴWeDo2.0～基礎プログラム～	科学館インタープリター	22	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。
226		6/2	【親子教室】レゴWeDo2.0～発展プログラム～	科学館インタープリター	22	タブレットを使った簡単な操作で、プログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学ぶ。発展プログラムでは、月面コロニー建設ロボットを作って、基地を作るための資料に見立てたブロックを移動させるプログラミングに挑戦した。
227		6/2	【親子教室】星座投影機をつくろう！ -1	宇宙教育リーダー	16	牛乳パックを利用した星座投影機を作製しながら、星座や星の色などを学んだ。
228		6/2	【親子教室】星座投影機をつくろう！ -2	宇宙教育リーダー	14	牛乳パックを利用した星座投影機を作製しながら、星座や星の色などを学んだ。
229		6/2	星座投影機をつくろう！	宇宙教育リーダー	11	牛乳パックを利用した星座投影機を作製しながら、星座や星の色などを学んだ。
230		6/3	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	10	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、思いついたロボットのダンスを踊らせた。
		6/3	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [2-1]惑星探査	科学館インタープリター	6	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、惑星探査ゲームを行う。ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通りに動かせることを目指した。
232		6/3	【親子教室】レゴWeDoを使って ～おなかをすかせたワニ～	科学館インタープリター	16	ワニが口を動かす機構を作製し、プログラミングでモーターを動かしたり、音をだしたりすることに挑戦した。
233		6/3	【親子教室】レゴWeDoを使って～ほえるライオン～	科学館インタープリター	16	ガオーと吠えるライオン型ロボットを作り、動かすプログラミングを親子で考えた。
234		6/3	ウーブレック～ふしぎ宇宙物質の調査～AM	わくわくキッズ	18	ぎゅっと握ると個体だが、力を緩めるとゆるゆると指の間から逃げ出す謎物質「ウーブレック」の調査を行う。また、仮に「ウーブレック星」があった時、どのような宇宙船なら着陸できるか考えた。
235		6/3	ウーブレック～ふしぎ宇宙物質の調査～PM	わくわくキッズ	22	ぎゅっと握ると個体だが、力を緩めるとゆるゆると指の間から逃げ出す謎物質「ウーブレック」の調査を行う。また、仮に「ウーブレック星」があった時、どのような宇宙船なら着陸できるか考えた。
236		6/3	空気のリカラ AM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	16	普段意識しない「空気のリカラ」を計測したり、ペットボトルを利用した空気砲を作製し、目に見えない空気について考えた。
237		6/3	空気のリカラ PM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	18	普段意識しない「空気のリカラ」を計測したり、ペットボトルを利用した空気砲を作製し、目に見えない空気について考えた。
238		6/7	くるくる回して絵を重ねよう ～ソーマトロップなどを楽しもう～	科学館ボランティア	6	アニメーションの原点ともいえる「ソーマトロップ」を作成する。連続的に絵を動かして見せるための機構やしくみについても学んだ。
239		6/9	身近なもので電池を作ろう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	4	炭を利用した木炭電池やレモンなど、身近な物でも電気を作れることを学び、電気の様と環境問題について考えた。
240		6/9	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	23	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、思いついたロボットのダンスを踊らせた。
241		6/9	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [3-1]光センサーを中心に	科学館インタープリター	7	本教室では光センサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学ぶ。センサーを使ってミッションをクリアすることを目指した。
242		6/9	【親子教室】レゴWeDoを使って ～ドラミングモンキー～	科学館インタープリター	16	カラフルなレゴを使って、プログラミングやロボットの組み立てを学ぶ。サルがドラムをたたく機構を作製し、モーターで動きを変えるプログラミングを「作成した」。
243		6/9	【親子教室】レゴWeDoを使って ～ダンシングバード～	科学館インタープリター	14	楽しく踊りながら鳴く小鳥型ロボットを作り、オリジナルのダンスや音をプログラミングした。
244		6/9	骨からよみがえる生前の顔 復顔法で古代人に会おうAM	戸坂 明日香(復顔師)	6	日本に数名しかいない、骨格から元の肉付きを再現する「復顔師」の指導の下、縄文人の骨を観察し、元の体つきや生活などを考えた。
245		6/9	骨からよみがえる生前の顔 復顔法で古代人に会おうPM	戸坂 明日香(復顔師)	4	日本に数名しかいない、骨格から元の肉付きを再現する「復顔師」の指導の下、縄文人の骨を観察し、元の体つきや生活などを考えた。
246		6/10	化学の不思議！「つかめる水」を作ろう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	24	はじめて化学実験を体験する参加者にも楽しめる「つかめる水」を作製した。水と環境について考える機会とした。
247		6/10	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [2-2]月面大旅行	科学館インタープリター	11	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、月面大旅行ゲームを行う。ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通りに動かせることを目指した。
248		6/10	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [3-2]タッチセンサーを中心に	科学館インタープリター	7	本教室ではタッチセンサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学ぶ。センサーを使ってミッションのクリアを目指した。
249		6/10	【親子教室】 littleBitsでミッションにチャレンジ！ 1	科学館インタープリター	16	磁石でつなげる電子回路、littleBits(リトルビット)を使い、インターフォンや暗くなるつくライトをつくり、センサーと身の回りの機器の関係性について学んだ。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
250		6/10	【親子教室】littleBitsでミッションにチャレンジ！2	科学館インタープリター	16	磁石でつなげる電子回路、littleBits(リトルビッツ)を使い、インターフォンや暗くなるつくライトをつくり、センサーと身の回りの機器の関係性について学んだ。
251		6/10	littleBitsでミッションにチャレンジ！	科学館インタープリター	10	磁石でつなげる電子回路、littleBits(リトルビッツ)を使い、インターフォンや暗くなるつくライトをつくり、センサーと身の回りの機器の関係性について学んだ。
252		6/10	【親子教室】自分だけの押し葉図鑑をつくろう AM	横山 一郎 先生 (湘南学園中学校高等学校)	18	洋光台駅前公園の植物の葉や幹を比較しながら、その特徴を分類していく。観察眼を身に付けることが出来た。
253		6/10	【親子教室】自分だけの押し葉図鑑をつくろう PM	横山 一郎 先生 (湘南学園中学校高等学校)	26	洋光台駅前公園の植物の葉や幹を比較しながら、その特徴を分類していく。観察眼を身に付けることが出来た。
254		6/10	【親子教室】気球を学ぼう！-1	宇宙教育リーダー	16	AXAが実際の観測に使用するフィルムと同様のものを使い、ヘリウムガスを充填させて飛ばした。気球にメッセージを付けて飛ばしたのだが、そのメッセージが講師が所属するプロジェクトの人工衛星に載り宇宙へ旅立つことになった。
255		6/10	【親子教室】気球を学ぼう！-2	宇宙教育リーダー	20	AXAが実際の観測に使用するフィルムと同様のものを使い、ヘリウムガスを充填させて飛ばした。気球にメッセージを付けて飛ばしたのだが、そのメッセージが講師が所属するプロジェクトの人工衛星に載り宇宙へ旅立つことになった。
256		6/10	【親子教室】気球を学ぼう！-3	宇宙教育リーダー	24	AXAが実際の観測に使用するフィルムと同様のものを使い、ヘリウムガスを充填させて飛ばした。気球にメッセージを付けて飛ばしたのだが、そのメッセージが講師が所属するプロジェクトの人工衛星に載り宇宙へ旅立つことになった。
257		6/16	風上に向かって走るヨットを作ろう -ヨットが進むひみつをさぐる！-	認定NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	18	サーキュレータの風を受けて走行するヨットを作製した。どうすれば風のエネルギーを効率よく速度に変えられるか試行錯誤しながら製作を行った。
259		6/16	【親子教室】AMラジオを作ろう	神奈川県電波適正利用推進員協議会	24	はんだごてなどの使い方を学びながらAMラジオを作った。
260		6/16	AMラジオを作ろう	神奈川県電波適正利用推進員協議会	21	はんだごてなどの使い方を学びながらAMラジオを作った。
261		6/16	テコの実験でパワーを学ぶ	NPO法人 神奈川環境学習リーダー会	22	身近なところにもある「てこ」を利用したものを学びながら、「てこ」の性質を知るため、天秤などを利用した実験・観測を行った。
262		6/16	【親子教室】レゴWeDo2.0～基礎プログラム～AM	科学館インタープリター	18	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。
263		6/16	【親子教室】レゴWeDo2.0～基礎プログラム～PM	科学館インタープリター	20	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。
264		6/16	【親子教室】PETSとあそぼう -さわれるプログラミング体験-	科学館インタープリター	16	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
265		6/16	PETSとあそぼう-さわれるプログラミング体験-1	科学館インタープリター	7	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
266		6/16	PETSとあそぼう-さわれるプログラミング体験-2	科学館インタープリター	9	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
267		6/16	【親子教室】あそんで学ぶプログラミング体験！ つくってあそぼう宇宙体験入門 基礎編	科学館ボランティア	10	コンピューターを使わないアンブレグッドのプログラミング教室。矢印のコマを使いながら順番や繰り返しを学んだ。
268		6/16	【親子教室】火星大接近・天体望遠鏡の選び方を学ぼう	科学館ボランティア	16	夏休みに向け、天体望遠鏡の購入を検討している世帯向けに望遠鏡の選び方のポイントを紹介する教室を開催した。
269		6/17	はい！ハイ！肺！作って気づく体の不思議AM	わくわくキッズ	13	ペットボトルと風船を利用した肺モデルを作成し、呼吸のしくみについて学んだ。
270		6/17	はい！ハイ！肺！作って気づく体の不思議PM	わくわくキッズ	14	ペットボトルと風船を利用した肺モデルを作成し、呼吸のしくみについて学んだ。
271		6/17	めざせ植物ジュニアレンジャー(3) 植物の歴史を探そう	NPO法人 神奈川環境学習リーダー会	17	洋光台駅前公園内のイチエウやベニシダを観察し、太古の昔から姿を変えてない生きた化石ということを学んだ。
272		6/17	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	12	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりロボットのダンスを踊らせた。
273		6/17	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [2-3]火星探査車	科学館インタープリター	10	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、火星探査をイメージしたゲームを行う。ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通り動かせるようことを目指した。
274		6/17	【親子教室】レゴWeDoを使って ～おなかをすかせたワニ～	科学館インタープリター	12	ワニが口を動かす機構を作製し、プログラミングでモーターをうごかさしたり、音をだしたりすることに挑戦した。
275		6/17	【親子教室】レゴWeDoを使って～ほえるライオン～	科学館インタープリター	14	ガオーと吠えるライオン型ロボットを作り、動かすプログラミングを親子で考えた。
276		6/17	“いろの科学”～身近な素材で染め物体験～AM	PICO factory Japan	15	身近な材料をつかって、染め物を体験する。ただ色を付けるだけではなく、化学反応により色が定着することを体感し学んだ。
277		6/17	“いろの科学”～身近な素材で染め物体験～PM	PICO factory Japan	20	身近な材料をつかって、染め物を体験する。ただ色を付けるだけではなく、化学反応により色が定着することを体感し学んだ。
278		6/23	手作り顕微鏡でミクロの世界をのぞいてみよう (花扮編)	NPO法人 神奈川環境学習リーダー会	18	小さなビーズを使った顕微鏡を作製し、植物ごとに違う細胞の形などを観察・スケッチを行った。
279		6/23	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	11	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりロボットのダンスを踊らせた。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
279		6/23	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [3-3]超音波センサーを中心に	科学館インタープリター	8	本教室では超音波センサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学ぶ。センサーを使ってミッションのクリアを目指した。
280		6/23	【親子教室】イモムシ型ロボットでプログラミングに初挑戦！-1	科学館インタープリター	12	イモムシ型ロボット「コード・A・ピラー」を使って、プログラミングの初歩を学ぶ。保護者の方と一緒に誰でも簡単にプログラミングを体験した。
281		6/23	【親子教室】イモムシ型ロボットでプログラミングに初挑戦！-2	科学館インタープリター	10	イモムシ型ロボット「コード・A・ピラー」を使って、プログラミングの初歩を学ぶ。保護者の方と一緒に誰でも簡単にプログラミングを体験した。
282		6/23	イモムシ型ロボットでプログラミングに初挑戦！	科学館インタープリター	8	イモムシ型ロボット「コード・A・ピラー」を使って、プログラミングの初歩を学ぶ。保護者の方と一緒に誰でも簡単にプログラミングを体験した。
283		6/23	顕微鏡を使って星砂とそのなかま(有孔虫)を観察する	科学館ボランティア	5	大人向けの教室。神奈川県内の海岸で採取した海砂の中から、有孔虫という殻をもつ生き物の痕跡を探す。顕微鏡の使いかたや、有孔虫が地質年代測定に使われていることなども学んだ。
284		6/23	あそんで学ぶプログラミング体験！-手品をマスターしよう-	科学館ボランティア	6	コンピューターを使わないアンプラグドのプログラミング教室。プログラミングで実際に使われている手法を用いながら、カード当てなどの手品に取り組んだ。
285		6/23	あそんで学ぶプログラミング体験！-ハノイの塔を攻略しよう-	科学館ボランティア	7	昔からあるパズル「ハノイの塔」の攻略手順を探索し、その手順をフロー化する。問題を解くための法則性を見出す力をつけた。
286		6/24	サイエンス&テクノロジー～レゴで学ぶ科学の原理～(宇宙エレベーター)AM	科学館インタープリター	20	レゴのキットを使って楽しく遊びながら、力の運動・力学、機械・工学、エネルギー、計測などの実験や、こや歯車などの原理を学んだ。
287		6/24	サイエンス&テクノロジー～レゴで学ぶ科学の原理～(宇宙エレベーター)PM	科学館インタープリター	18	レゴのキットを使って楽しく遊びながら、力の運動・力学、機械・工学、エネルギー、計測などの実験や、こや歯車などの原理を学んだ。
288		6/24	【親子教室】レゴWeDoを使って～元気な応援団～	科学館インタープリター	16	親子で元気にチームを応援する応援団ロボットを作り、応援しているように動かすプログラムを作った。
289		6/24	【親子教室】レゴWeDoを使って～嵐の中のヨット～	科学館インタープリター	16	ヨットを揺らす機構を作製し、プログラミングでモーターを操作し動きを変えたり、音を出したりすることに挑戦した。
290		6/24	【親子教室】Romoワークショップ	科学館インタープリター	18	スマートフォンなど携帯端末が頭脳の役割になり、様々な感情や動きを表現することができる体感型のエデュケーショナルロボット「Romo(ロモ)」を使って、プログラミングの基礎を学んだ。
291		6/24	Romoワークショップ	科学館インタープリター	9	スマートフォンなど携帯端末が頭脳の役割になり、様々な感情や動きを表現することができる体感型のエデュケーショナルロボット「Romo(ロモ)」を使って、プログラミングの基礎を学んだ。
292		6/24	新・練香花火をつくろう AM	横山 一郎 先生 (湘南学園中学校高等学校)	15	火薬を和紙でまき、手作りの練香花火作りに挑戦する。また、炎色反応についても学んだ。
293		6/24	新・練香花火をつくろう PM	横山 一郎 先生 (湘南学園中学校高等学校)	13	火薬を和紙でまき、手作りの練香花火作りに挑戦する。また、炎色反応についても学んだ。
294		6/24	【親子教室】きみも未来の天文学者！天体望遠鏡を作ろう 上級編	科学館ボランティア	24	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。
296		6/30	大豆もやしを育てよう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	22	ペットボトルを利用した大豆もやし育成キットを作製した。また、大豆もよしの観察ポイントや育成のコツなどを学んだ。
296		6/30	キラキラ！光の万華鏡作り AM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	17	分光シートや偏光板をつかった万華鏡を作製し、光について学んだ。
297		6/30	キラキラ！光の万華鏡作り PM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	17	分光シートや偏光板をつかった万華鏡を作製し、光について学んだ。
298		6/30	【親子教室】レゴWeDo2.0～基礎プログラム～	科学館インタープリター	20	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。
299		6/30	【親子教室】レゴWeDo2.0～発展プログラム～	科学館インタープリター	14	タブレットを使った簡単な操作で、プログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学ぶ。発展プログラムでは、月面コニー建設ロボットを作って、基地を作るための資材に見立てたブロックを移動させるプログラミングに挑戦した。
300		6/30	【親子教室】mBot-ロボットをうごかしてみよう-	科学館インタープリター	12	教育用ロボットmBotを使い、センサーをつかった自律的なロボットのプログラミングに挑戦した。
301		6/30	mBot-ロボットをうごかしてみよう-	科学館インタープリター	6	教育用ロボットmBotを使い、センサーをつかった自律的なロボットのプログラミングに挑戦した。
302		6/30	教育ブロックIQ KEY 発進！ モノレール！ ～VS重さの中心～-1	サイエンスシーズ	12	やじろべえのナゾを解き明かし、作ったモノレールがツルツルした棒から落ちずに走れるよう、改造した。
303		6/30	教育ブロックIQ KEY 発進！ モノレール！ ～VS重さの中心～-2	サイエンスシーズ	12	やじろべえのナゾを解き明かし、作ったモノレールがツルツルした棒から落ちずに走れるよう、改造した。
304		6/30	教育ブロックIQ KEY 発進！ モノレール！ ～VS重さの中心～-3	サイエンスシーズ	12	やじろべえのナゾを解き明かし、作ったモノレールがツルツルした棒から落ちずに走れるよう、改造した。
305		7/1	見えない空気を調べる化学実験	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	18	目に見えない空気をどのようにして調べるのか、燃焼実験や計測機器なども用いて調査した。
306		7/1	世界で一つの岩石標本づくり-千葉県銚子編-AM	銚子ジオパーク推進協議会 専門員 (銚子市社会教育課主任学芸員)	18	本物の岩石を使った標本シートの作成や、石膏を用いた化石のレプリカづくりを通じ、千葉県の独特な地形・地層について学んだ。
307		7/1	世界で一つの岩石標本づくり-千葉県銚子編-PM	銚子ジオパーク推進協議会 専門員 (銚子市社会教育課主任学芸員)	24	本物の岩石を使った標本シートの作成や、石膏を用いた化石のレプリカづくりを通じ、千葉県の独特な地形・地層について学んだ。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
308		7/1	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	10	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息びつりのロボットダンスを踊らせた。
309		7/1	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [2-1]惑星探査	科学館インタープリター	10	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、惑星探査ゲームを行う。ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通りに動かせることを目指した。
310		7/1	【親子教室】レゴWeDoを使って～おなかをすかせたワニ～	科学館インタープリター	14	ワニが口を動かす機構を作製し、プログラミングでモーターをうごかしたり、音をだしたりすることに挑戦した。
311		7/1	【親子教室】レゴWeDoを使って～ほえるライオン～	科学館インタープリター	14	ガオーと吠えるライオン型ロボットを作り、動かすプログラミングを親子で考えた。
312		7/1	【親子教室】ボード版・月の満ち欠け早見盤をつくらう！	宇宙教育リーダー	24	月の満ち欠け早見盤を作製し、月と地球の関係や、かけていく月の形と時間の相関を学んだ。
313		7/1	ボード版・月の満ち欠け早見盤をつくらう！-1	宇宙教育リーダー	17	月の満ち欠け早見盤を作製し、月と地球の関係や、かけていく月の形と時間の相関を学んだ。
314		7/1	ボード版・月の満ち欠け早見盤をつくらう！-2	宇宙教育リーダー	13	月の満ち欠け早見盤を作製し、月と地球の関係や、かけていく月の形と時間の相関を学んだ。
315		7/4	くるくる回して絵を重ねよう～ソートロップなどを楽しもう～	科学館ボランティア	1	アニメーションの原点ともいえる「ソートロップ」を作成する。連続的に絵を動かして見せるための機構やしくみについても学んだ。
316		7/7	めざせ植物ジュニアレンジャー(4)生きものの競争を調べよう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	18	夏に向けて葉を広げていく植物を観察し、日光を独占しようとする植物や、他の植物をうまく利用して伸びていこうとする植物など、その戦略を観察した。
317		7/7	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3[1]基本操作	科学館インタープリター	11	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息びつりのロボットダンスを踊らせた。
318		7/7	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3[3-1]光センサーを中心に	科学館インタープリター	9	本教室では光センサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学ぶ。センサーを使ってミッションのクリアを目指すことを目指した。
319		7/7	【親子教室】レゴWeDoを使って～ドラミングモンキー～	科学館インタープリター	16	カラフルなレゴを使って、プログラミングやロボットの組み立てを学ぶ。サルがドラムをたく機構を作製し、モーターで動きを変えるプログラムを作成した。
320		7/7	【親子教室】レゴWeDoを使って～ダンシングバード～	科学館インタープリター	16	楽しく踊りながら鳴く小鳥型ロボットを作り、オリジナルのダンスや音をプログラミングした。
321		7/7	【親子教室】PETSとあそぼう～さわれるプログラミング体験～	科学館インタープリター	16	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
322		7/7	PETSとあそぼう～さわれるプログラミング体験-1	科学館インタープリター	9	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
323		7/7	PETSとあそぼう～さわれるプログラミング体験-2	科学館インタープリター	5	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
324		7/8	【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	18	身近な大豆製品を参考にしながら、大豆の持つ意外なパワーや、活用法について学んだ。
325		7/8	第2回スクーリング「万華鏡」・「紋切り遊び(うちわ)」(全4回シリーズ)AM	宇宙教育リーダー 科学館インタープリター	60	折り紙とハサミをつかい、細かな紋づくりに挑戦し、江戸時代から続く紋だけではなく、オリジナルの紋づくりも行った。又スライドグラスを使った万華鏡も作成した。
326		7/8	第2回スクーリング「万華鏡」・「紋切り遊び(うちわ)」(全4回シリーズ)PM	宇宙教育リーダー 科学館インタープリター	49	折り紙とハサミをつかい、細かな紋づくりに挑戦し、江戸時代から続く紋だけではなく、オリジナルの紋づくりも行った。又スライドグラスを使った万華鏡も作成した。
327		7/8	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3[2-2]月面大旅行	科学館インタープリター	11	折り紙とハサミをつかい、細かな紋づくりに挑戦し、江戸時代から続く紋だけではなく、オリジナルの紋づくりも行った。又スライドグラスを使った万華鏡も作成した。
328		7/8	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3[3-2]タッチセンサーを中心に	科学館インタープリター	10	本教室ではタッチセンサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学び、センサーを使ってミッションのクリアを目指す。
329		7/8	【親子教室】littleBitsでミッションにチャレンジ！-1	科学館インタープリター	14	磁石でつなげる電子回路、littleBits(リトルビッツ)を使い、インターフォンや暗くなるとつなぐライトをつくり、センサーと身の回りの機器の関係性について学んだ。
330		7/8	【親子教室】littleBitsでミッションにチャレンジ！-2	科学館インタープリター	16	磁石でつなげる電子回路、littleBits(リトルビッツ)を使い、インターフォンや暗くなるとつなぐライトをつくり、センサーと身の回りの機器の関係性について学んだ。
331		7/8	littleBitsでミッションにチャレンジ！	科学館インタープリター	9	littleBits(リトルビッツ)は磁石でつなげる電子回路です。様々なBitを使って、ミッションに挑戦した。
332		7/8	ひみつのマジックナンバー～隠された数字を当てよう～	わくわくキッズ	22	算数のある仕組みを使いながら、数字をつかった手品やゲームを体験し、楽しみながら数学の奥深さを体験した。
333		7/8	きみも未来の天文学者！天体望遠鏡を作ろう 上級編	科学館ボランティア	15	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見る天体について学ぶ。
334		7/14	「八重のかざぐるま」を作ろう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	16	花と昆虫の関係について八重のかざぐるまを作りながら学ぶ。また、目打ちやはさみなど、道具の正しい使い方を身に付ける。
335		7/14	【親子教室】親子で学ぶ情報科学～思いを伝える0と1～AM	情報楽団A	14	プログラミングの基礎となるアルゴリズム的な思想や情報科学技術を、あえてコンピュータを使わずに身近な道具を使って学んだ。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
336		7/14	【親子教室】親子で学ぶ情報科学～思いを伝える0と1～PM	情報楽団A	12	プログラミングの基礎となるアルゴリズム的な思想や情報科学技術を、あえてコンピュータを使わずに身近な道具を使って学んだ。
337		7/14	手の上で雪？をふらせる-1	サイエンスシーズ	9	ミョウバンや砂糖など、身近な材料をつかいながら、「水に溶ける」現象を観察し、最後に塩化アンモニウムを使い、温度によって結晶ができる様子を観察した。
338		7/14	手の上で雪？をふらせる-2	サイエンスシーズ	11	ミョウバンや砂糖など、身近な材料をつかいながら、「水に溶ける」現象を観察し、最後に塩化アンモニウムを使い、温度によって結晶ができる様子を観察した。
339		7/14	手の上で雪？をふらせる-3	サイエンスシーズ	10	ミョウバンや砂糖など、身近な材料をつかいながら、「水に溶ける」現象を観察し、最後に塩化アンモニウムを使い、温度によって結晶ができる様子を観察した。
340		7/14	【親子教室】本当は良い虫？シロアリのヒミツをのぞいてみよう！-1	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	18	家をボロボロにするため、嫌われているシロアリですが、体内微生物を使って植物の固い組織をエネルギーにするという特技を持っています。シロアリを解剖し、その体内微生物を観察した。
341		7/14	【親子教室】本当は良い虫？シロアリのヒミツをのぞいてみよう！-2	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	14	家をボロボロにするため、嫌われているシロアリですが、体内微生物を使って植物の固い組織をエネルギーにするという特技を持っています。シロアリを解剖し、その体内微生物を観察した。
342		7/14	【親子教室】本当は良い虫？シロアリのヒミツをのぞいてみよう！-3	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	14	家をボロボロにするため、嫌われているシロアリですが、体内微生物を使って植物の固い組織をエネルギーにするという特技を持っています。シロアリを解剖し、その体内微生物を観察した。
343		7/15	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3【駆動機構】試行会	合同会社サイエンスシーズ	9	本教室は、ロボットとパソコンやタブレットを使いプログラミングが学べる「レゴ マインドストーム EV3」を用いて、アクチュエーター(駆動機構)について学んだ。ロボットでモンスターを倒すためには、体のどこを狙えばいいのか、アームの形・位置・ギアによるパワーの変更を工夫した。
344		7/15	新・線香花火をつくろう AM	横山 一郎 先生 (湘南学園中学校高等学校)	14	火薬を和紙でまき、手作りの線香花火作りに挑戦し、また、炎色反応についても学んだ。
345		7/15	新・線香花火をつくろう PM	横山 一郎 先生 (湘南学園中学校高等学校)	15	火薬を和紙でまき、手作りの線香花火作りに挑戦し、また、炎色反応についても学んだ。
346		7/15	なんでも3DBOXを作ろう！ —立体に見える不思議—AM	わくわくキッズ	22	物が立体に見える仕組みを探りながら、赤青ペンとライトをつかった3Dボックスの製作を行った。
347		7/15	なんでも3DBOXを作ろう！ —立体に見える不思議—PM	わくわくキッズ	21	物が立体に見える仕組みを探りながら、赤青ペンとライトをつかった4Dボックスの製作を行った。
348		7/15	あそんで学ぶプログラミング体験！ —手品をマスターしよう—	科学館ボランティア	4	コンピューターを使わないアンブラグドのプログラミング教室。プログラミングで実際に使われている手法を用いながら、カード当てなどの手品に取り組んだ。
349		7/15	あそんで学ぶプログラミング体験！ —三山くずしの必勝法を見つけよう—	科学館ボランティア	8	コンピューターを使わないアンブラグドのプログラミング教室。三山くずしの問題に取り組みながら論理的な思考を身に付けた。
350		7/16	【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 (科学コミュニケーター)	18	三浦油壺の磯の潮だまりにて生物採集を行い、磯に住む生き物の生物多様性を実感した。
351		7/16	色が変わる？カラフルコマを作ろう！-1	山崎 詩朗 先生 (東京工業大学 理学院 物理学系 助教)	21	ベンハムのコマや発光するコマなど、様々なコマを作り、物の見え方の不思議や色について体感・学んだ。
		7/16	色が変わる？カラフルコマを作ろう！-2	山崎 詩朗 先生 (東京工業大学 理学院 物理学系 助教)	19	ベンハムのコマや発光するコマなど、様々なコマを作り、物の見え方の不思議や色について体感・学んだ。
353		7/16	色が変わる？カラフルコマを作ろう！-3	山崎 詩朗 先生 (東京工業大学 理学院 物理学系 助教)	23	ベンハムのコマや発光するコマなど、様々なコマを作り、物の見え方の不思議や色について体感・学んだ。
354		7/16	あそんで学ぶプログラミング体験！ つくってあそぼう宇宙体験入門 基礎編	科学館ボランティア	8	コンピューターを使わないアンブラグドのプログラミング教室。矢印のコマを使いながら順番や繰り返しを学んだ。
355		7/16	あそんで学ぶプログラミング体験！ つくってあそぼう宇宙体験入門 応用編	科学館ボランティア	7	コンピューターを使わないアンブラグドのプログラミング教室。矢印のコマを使いながら順番や繰り返しを学んだ。
356		7/21	レモンや食塩水で電池を作ろう —みじかな材料で電池作りに挑戦！—	認定NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	17	レモンをつかって電池を作り、実際にその電力をつかって電子オルゴールを鳴らした。
357		7/21	めざせ植物ジュニアレンジャー(5) 植物ジュニアレンジャー-実技講座	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	17	今までやってきたジュニアレンジャーの活動を振り返り、学んできたことや新たに得た知識をポスターにまとめ発表した。
358		8/23	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	19	洋光台自治会が開催するプレイパークに参加し、流しそうめん体験や、水鉄砲の的当てゲームに挑戦した。
359		9/1	植物ジュニアレンジャー活動(1) 日本の植物たちはどこ？	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	15	県立四季の森公園にて、外来植物と日本固有の植物を探し、普段目に付く場所に外来植物がたくさん生息していることを観察した。
360		9/8	水飲み鳥を作ろう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	10	洗濯ばさみなどを使い水飲み鳥を作製、植物が水を吸い上げる「毛細管現象」について学んだ。
361		9/8	城ヶ島の地質を観察しよう	齋藤 千寿 先生 (聖心女子学院初等科非常勤講師)	13	城ヶ島の地層を観察し、三浦半島の歴史を体感しながら学んだ。
362		9/8	【親子教室】レゴWeDo2.0～基礎プログラム～	科学館インタープリター	20	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。
363		9/8	【親子教室】レゴWeDo2.0～発展プログラム～	科学館インタープリター	16	タブレットを使った簡単な操作で、プログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学び、発展プログラムでは、月面コロニー建設ロボットを作って、基地を作るための資料に見立てたブロックを移動させるプログラミングに挑戦した。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
364		9/8	【親子教室】レゴWeDoを使って～おなかをすかせたワニ～	科学館インタープリター	16	ワニが口を動かす機構を作製し、プログラミングでモーターをうごかしたり、音をだしたりすることに挑戦した。
365		9/8	【親子教室】レゴWeDoを使って～ほえるライオン～	科学館インタープリター	12	ガオーと吠えるライオン型ロボットを作り、動かすプログラミングを親子で考えた。
366		9/8	【親子教室】宇宙環境の実験-宇宙空間	宇宙教育リーダー	20	保存容器・チューブ・注射器を使い、手のひらサイズの真空装置を作製。真空下では地球上のものがどうなるか実験を行った。
367		9/8	【親子教室】宇宙環境の実験-宇宙空間	宇宙教育リーダー	18	保存容器・チューブ・注射器を使い、手のひらサイズの真空装置を作製。真空下では地球上のものがどうなるか実験を行った。
368		9/8	【親子教室】宇宙環境の実験-宇宙空間	宇宙教育リーダー	22	保存容器・チューブ・注射器を使い、手のひらサイズの真空装置を作製。真空下では地球上のものがどうなるか実験を行った。
369		9/9	人工の雲を作ろう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	20	雲を作る実験を通じ、地球の大きな水循環システムや水の大切さについて学んだ。
370		9/9	むによむによ☆スライム AM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	18	水性ペンで色を付けたり、ストローでふくらませたり、スライムがさらに変化して行く様子を体感・実験した。
371		9/9	むによむによ☆スライム PM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	15	水性ペンで色を付けたり、ストローでふくらませたり、スライムがさらに変化して行く様子を体感・実験した。
372		9/9	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [2-1]惑星探査	科学館インタープリター	8	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、惑星探査ゲームを行う。ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通り動かせることを目指した。
		9/9	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	12	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりロボットダンスを踊らせた。
374		9/12	折り紙で季節のリースを作りませんか	科学館ボランティア	1	大人向けのワークショップ。折り紙をつかってハロウィンやクリスマスのリースを作成した。
375		9/15	太陽熱風車とエコ発電機を作ろう	認定NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	20	太陽熱風車を作製し、熱から回転エネルギーを取り出せることを工作を通して学んだ。
376		9/15	目指せイカ博士！～イカを解剖してみよう	奥谷 喬司 先生 (東京水産大学 名誉教授)	14	冷凍イカをじっくりと観察・解剖しながら、イカに隠された秘密や生態について学んだ。
377		9/15	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [3-1]光センサーを中心に	科学館インタープリター	3	本教室では光センサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学ぶ。センサーを使ってミッションをクリアすることを目指した。
378		9/15	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	11	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりロボットダンスを踊らせた。
379		9/16	【親子教室】 きみも未来の天文学者！ 天体望遠鏡を作ろう 上級編	科学館ボランティア	22	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。
380		9/16	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [3-2]タッチセンサーを中心に	科学館インタープリター	5	本教室ではタッチセンサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学ぶ。センサーを使ってミッションのクリアを目指した。
		9/16	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [2-2]月面大旅行	科学館インタープリター	11	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、月面大旅行ゲームを行う。ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通り動かせることを目指した。
382		9/16	【親子教室】レゴWeDoを使って～ドラミングモンキー～	科学館インタープリター	14	カラフルなレゴを使って、プログラミングやロボットの組み立てを学び、サルがドラムをたたく機構を作製し、モーターで動きを変えるプログラムを作成した。
383		9/16	【親子教室】レゴWeDoを使って～ダンシングバード～	科学館インタープリター	16	楽しく踊りながら鳴く小鳥型ロボットを作り、オリジナルのダンスや音をプログラミングした。
384		9/16	教育ブロックIQ KEY ギアチェンジ！ パワフルカー！～VS加重～1	合同会社サイエンスシーズ	11	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦し、坂道を上るマシンをギヤや車体バランスを考えながら作り上げた。
385		9/16	教育ブロックIQ KEY ギアチェンジ！ パワフルカー！～VS加重～2	合同会社サイエンスシーズ	11	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦し、坂道を上るマシンをギヤや車体バランスを考えながら作り上げた。
386		9/16	教育ブロックIQ KEY ギアチェンジ！ パワフルカー！～VS加重～3	合同会社サイエンスシーズ	11	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦し、坂道を上るマシンをギヤや車体バランスを考えながら作り上げた。
387		9/16	分光器を作って光を調べよう！AM	佐藤 甲突先生(元 湘南工科大学教授)	14	CDを利用した分光器を作製し、白熱球、LED、蛍光灯の分光の違いを観察し、またそれらの違いがどのように体感できるのか考えた。
388		9/16	分光器を作って光を調べよう！PM	佐藤 甲突先生(元 湘南工科大学教授)	13	CDを利用した分光器を作製し、白熱球、LED、蛍光灯の分光の違いを観察し、またそれらの違いがどのように体感できるのか考えた。
389		9/17	秘密のレシピ -あの飲み物を自分で作る？！AM	松浦 麻子先生 (わくわくキッズ)	21	砂糖や炭酸水を使いながら、コーラが自作できるか挑戦し、その中で、コーラに含まれている砂糖の量や、個々人によって味の感じ方が異なるなど発見した。
390		9/17	秘密のレシピ -あの飲み物を自分で作る？！PM	松浦 麻子先生 (わくわくキッズ)	19	砂糖や炭酸水を使いながら、コーラが自作できるか挑戦し、その中で、コーラに含まれている砂糖の量や、個々人によって味の感じ方が異なるなど発見した。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
391		9/17	3Dプリンターで「ハノイの塔」と「魔方陣」を作ろう	科学館ボランティア	9	3DCADでの製図を体験し、3Dプリンターでの出力も行う。今回はハノイの塔と魔方陣を作製しそれぞれのパズルの解法を考えた。
392		9/17	【親子教室】レゴWeDoを使って～サッカーゲーム～	科学館インタープリター	14	センサーも使いながらゴールを狙うキッカーロボットを作り、動かすプログラミングを考えた。
393		9/17	【親子教室】レゴWeDoを使って～スマートスピナー～	科学館インタープリター	18	コマ回しロボットを作り、長く回るコマのバランスなどを追及した。
394		9/17	【親子教室】PETSとあそぼう～さわれるプログラミング体験-1	科学館インタープリター	16	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
395		9/17	【親子教室】PETSとあそぼう～さわれるプログラミング体験-2	科学館インタープリター	12	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
396		9/17	PETSとあそぼう～さわれるプログラミング体験-	科学館インタープリター	10	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
397		9/22	【親子教室】ドローン操縦に初挑戦！ドローンの仕組みを学ぼうAM	坪井 俊輔 先生 (株式会社うちゅう代表)	22	市販の安価なドローンを室内で飛ばし、操縦方法を学び、最後に決められたコースを通過できるか挑戦した。
398		9/22	【親子教室】ドローン操縦に初挑戦！ドローンの仕組みを学ぼうPM	坪井 俊輔 先生 (株式会社うちゅう代表)	10	市販の安価なドローンを室内で飛ばし、操縦方法を学び、最後に決められたコースを通過できるか挑戦した。
399		9/22	あそんで学ぶプログラミング体験！～手品をマスターしよう～	科学館ボランティア	5	コンピューターを使わないアンプラグドのプログラミング教室。プログラミングで実際に使われている手法を用いながら、カード当てなどの手品に取り組んだ。
400		9/22	あそんで学ぶプログラミング体験！～ハノイの塔を攻略しよう～	科学館ボランティア	5	昔からあるパズル「ハノイの塔」の攻略手順を探索し、その手順をフロー化し、問題を解くための法則性を見出す力をつけた。
401		9/22	【親子教室】レゴWeDo2.0～基礎プログラム～AM	科学館インタープリター	18	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。
402		9/22	【親子教室】レゴWeDo2.0～基礎プログラム～PM	科学館インタープリター	18	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。
403		9/23	新しい小惑星を探そう AM	浅見 敦夫 先生 (日本スペースガード協会)	12	2枚の天体写真を比較しながら、その中で他の星とは動きの違う「小惑星」を探し、太陽系のなりたちや隕石についても教室の中で学んだ。
404		9/23	新しい小惑星を探そう PM	浅見 敦夫 先生 (日本スペースガード協会)	7	3枚の天体写真を比較しながら、その中で他の星とは動きの違う「小惑星」を探し、太陽系のなりたちや隕石についても教室の中で学んだ。
405		9/23	宝ものDEアートAM	阿部 麻里先生 (わくわくキッズ)	20	様々な「ガラクタ」を分類し、その中から自分のお気に入りを見つけ出し、なぜそれが好きなのか、理由を分析しながら、見つけたお気に入りをつけてオブジェを作成した。
406		9/23	宝ものDEアートPM	阿部 麻里先生 (わくわくキッズ)	13	様々な「ガラクタ」を分類し、その中から自分のお気に入りを見つけ出し、なぜそれが好きなのか、理由を分析しながら、見つけたお気に入りをつけてオブジェを作成した。
407		9/23	サイエンス&テクノロジー～レゴで学ぶ科学の原理～(マンモス綱引き)AM	科学館インタープリター	15	マンモスロボットを作って、綱引きをし、私たちの身のまわりの機械にも使われている、てこクラック機構で、モーターの回転を歩行の動きに変え、他のチームのマンモスと綱引きを行い、遊びながら、工学の知識もつくサイエンス&テクノロジー講座を行った。
		9/23	サイエンス&テクノロジー～レゴで学ぶ科学の原理～(マンモス綱引き)PM	科学館インタープリター	18	マンモスロボットを作って、綱引きをし、私たちの身のまわりの機械にも使われている、てこクラック機構で、モーターの回転を歩行の動きに変え、他のチームのマンモスと綱引きを行い、遊びながら、工学の知識もつくサイエンス&テクノロジー講座を行った。
409		9/23	【親子教室】レゴWeDoを使って～おなかをすかせたワニ～	科学館インタープリター	10	ワニが口を動かす機構を作製し、プログラミングでモーターを動かしたり、音をだしたりすることに挑戦した。
410		9/23	【親子教室】レゴWeDoを使って～ほえるライオン～	科学館インタープリター	14	ガオーと吠えるライオン型ロボットを作り、動かすプログラミングを親子で考えた。
411		9/23	空のサイエンスショー～空気や色のふしぎ～AM	NPO法人サイエンスリンク	29	サイエンスショーの形式で、光の屈折や巨大空気砲などを体験し、空気の面白さについて学んだ。
412		9/23	空のサイエンスショー～空気や色のふしぎ～PM	NPO法人サイエンスリンク	29	サイエンスショーの形式で、光の屈折や巨大空気砲などを体験し、空気の面白さについて学んだ。
413		9/24	3Dプリンターで「ハノイの塔」と「魔方陣」を作ろう	科学館ボランティア	9	3DCADでの製図を体験し、3Dプリンターでの出力も行う。今回はハノイの塔と魔方陣を作製しそれぞれのパズルの解法を考えた。
414		9/24	【親子教室】ダンゴムシをつかって研究者になろう！1	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	28	身近にいるダンゴムシにも秘密がたくさん隠されている。公園のダンゴムシを使って、ダンゴムシが迷路を解く様子を観察した。
415		9/24	【親子教室】ダンゴムシをつかって研究者になろう！2	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	24	身近にいるダンゴムシにも秘密がたくさん隠されている。公園のダンゴムシを使って、ダンゴムシが迷路を解く様子を観察した。
416		9/24	【親子教室】ダンゴムシをつかって研究者になろう！3	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	18	身近にいるダンゴムシにも秘密がたくさん隠されている。公園のダンゴムシを使って、ダンゴムシが迷路を解く様子を観察した。
417		9/24	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作AM	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりロボットダンスを踊らせた。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
418		9/24	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作PM	科学館インタープリター	10	レゴ・マインドストームEV4はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりロボットダンスを踊らせた。
419		9/24	【親子教室】イモムシ型ロボットでプログラミングに初挑戦！-1	科学館インタープリター	10	イモムシ型ロボット「コード・A・ビラー」を使って、プログラミングの初歩を学び、保護者の方と一緒に誰でも簡単にプログラミングを体験できた。
420		9/24	【親子教室】イモムシ型ロボットでプログラミングに初挑戦！-2	科学館インタープリター	11	イモムシ型ロボット「コード・A・ビラー」を使って、プログラミングの初歩を学び、保護者の方と一緒に誰でも簡単にプログラミングを体験できた。
421		9/24	イモムシ型ロボットでプログラミングに初挑戦！	科学館インタープリター	6	イモムシ型ロボット「コード・A・ビラー」を使って、プログラミングの初歩を学び、保護者の方と一緒に誰でも簡単にプログラミングを体験できた。
422		9/24	【親子教室】mBot-ロボットをうごかしてみよう-	科学館インタープリター	16	教育用ロボットmBotを使い、センサーをつかった自律的なロボットのプログラミングに挑戦した。
423		9/24	mBot-ロボットをうごかしてみよう-	科学館インタープリター	6	教育用ロボットmBotを使い、センサーをつかった自律的なロボットのプログラミングに挑戦した。
424		9/28	だれでもできる・お絵かきプログラミングビズケットであそぼう	科学館ボランティア	3	ビズケットというアプリをつかった大人向け(保護者向け)のプログラミング教室。コマンドを打ち込むという手法以外でもプログラミングが体験できるということを学んだ。
425		9/29	植物ジュニアレンジャー活動(3) 温暖化が進むとどうなるか?	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	4	温暖化が進み、気温が上昇するとどのような植物が減り、どのような植物が生き残るか、実際の植物を観察しながら学んだ。
426		9/29	あそんで学ぶプログラミング体験！-はじめてのスクラッチ-	科学館ボランティア	7	世界中の子どもたちが体験しているスクラッチ。初めてスクラッチに挑戦する人向けに、基本的な操作方法を学ぶ教室を開催した。
427		9/29	あそんで学ぶプログラミング体験！-スクラッチで迷路をクリア！-	科学館ボランティア	6	世界中の子どもたちが体験しているスクラッチ。スクラッチを使って、ネズミが迷路を抜け出すプログラミングに挑戦した。
428		9/29	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [2-3]火星探査車	科学館インタープリター	10	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、火星探査をイメージしたゲームを行う。ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通り動かせるようことを目指した。
429		9/29	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりロボットダンスを踊らせた。
430		9/29	【親子教室】レゴWeDoを使って～元気な応援団～	科学館インタープリター	14	親子で元気にチームを応援する応援団ロボットを作り、応援するように動かすプログラムを作った。
431		9/29	【親子教室】レゴWeDoを使って～嵐の中のヨット～	科学館インタープリター	14	ヨットを揺らす機構を作製し、プログラミングでモーターを操作し動きを変えたり、音を出したりすることに挑戦した。
432		9/29	教育ブロックIQ KEY 発進！ モノレール！ ～VS重さの中心～-1	合同会社サイエンスシーズ	9	やじろべえのナゾを解き明かし、作ったモノレールがツルツルした棒から落ちずに走れるよう、改造した。
433		9/29	教育ブロックIQ KEY 発進！ モノレール！ ～VS重さの中心～-2	合同会社サイエンスシーズ	7	やじろべえのナゾを解き明かし、作ったモノレールがツルツルした棒から落ちずに走れるよう、改造した。
434		9/29	教育ブロックIQ KEY 発進！ モノレール！ ～VS重さの中心～-3	合同会社サイエンスシーズ	9	やじろべえのナゾを解き明かし、作ったモノレールがツルツルした棒から落ちずに走れるよう、改造した。
435		9/30	あそんで学ぶプログラミング体験！-はじめてのスクラッチ-	科学館ボランティア	7	世界中の子どもたちが体験しているスクラッチ。初めてスクラッチに挑戦する人向けに、基本的な操作方法を学ぶ教室を開催した。
436		9/30	あそんで学ぶプログラミング体験！-スクラッチで迷路をクリア！-	科学館ボランティア	6	世界中の子どもたちが体験しているスクラッチ。スクラッチを使って、ネズミが迷路を抜け出すプログラミングに挑戦した。
437		9/30	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [3-3]超音波センサーを中心に	科学館インタープリター	9	本教室では超音波センサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学ぶ。センサーを使ってミッションのクリアを目指した。
438		9/30	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	11	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりロボットダンスを踊らせた。
439		10/4	折り紙で季節のリースを作りませんか ～ハロウィン、クリスマスオリジナル～	科学館ボランティア	5	大人向けのワークショップ。折り紙をつかってハロウィンやクリスマスのリースを作成した。
440		10/6	【親子教室】"モデルロケット指導資格講師"が教える、本格モデルロケット教室！	坪井 俊輔 先生 (株式会社うらちゅう代表)	20	キット形式の固体燃料ロケットの製作を行い、打ち上げた。
441		10/6	【親子教室】"モデルロケット指導資格講師"が教える、本格モデルロケット教室！	坪井 俊輔 先生 (株式会社うらちゅう代表)	18	キット形式の固体燃料ロケットの製作を行い、打ち上げた。
442		10/6	【親子教室】レゴWeDo2.0 ～基礎プログラム～	科学館インタープリター	20	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。
443		10/6	分光器を作って光を調べよう！ AM	佐藤 甲斐 先生(元 湘南工科大学教授)	6	本教室では、光を分光させるための器具である「分光器」を作る。材料に厚紙とCD-ROMのカット材を使い、手のひらに載るサイズの箱型に組み立てた。
444		10/6	分光器を作って光を調べよう！ PM	佐藤 甲斐 先生(元 湘南工科大学教授)	8	本教室では、光を分光させるための器具である「分光器」を作る。材料に厚紙とCD-ROMのカット材を使い、手のひらに載るサイズの箱型に組み立てた。
445		10/7	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [2-1]惑星探査	科学館インタープリター	8	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、惑星探査ゲームを行い、ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通り動かせることを目指した。



平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
446		10/7	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	10	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりロボットダンスを踊らせた。
447		10/7	新しい小惑星を探そう AM	浅見 敦夫 先生 (日本スペースガード協会)	10	2枚の天体写真を比較しながら、その中で他の星とは動きの違う「小惑星」を探し、太陽系のなりたちや隕石についても教室の中で学んだ。
448		10/7	新しい小惑星を探そう PM	浅見 敦夫 先生 (日本スペースガード協会)	9	3枚の天体写真を比較しながら、その中で他の星とは動きの違う「小惑星」を探し、太陽系のなりたちや隕石についても教室の中で学んだ。
449		10/7	マシュマロチャレンジ！ 一番高いタワーをチームで作れ！ AM	松浦 麻子先生 (わくわくキッズ)	4	スパゲティとマシュマロを使い、高いタワーが作れるか挑戦し、試行錯誤の中で、頑丈な構造体について学んだ。
450		10/7	マシュマロチャレンジ！ 一番高いタワーをチームで作れ！ PM	松浦 麻子先生 (わくわくキッズ)	4	スパゲティとマシュマロを使い、高いタワーが作れるか挑戦し、試行錯誤の中で、頑丈な構造体について学んだ。
451		10/8	【親子教室】レゴWeDoを使って ～サッカーゲーム～	科学館インタープリター	16	センサーも使いながらゴールを狙うキッカーロボットを作り、動かすプログラミングを考えた。
452		10/8	【親子教室】レゴWeDoを使って ～スマートスピナー～	科学館インタープリター	20	コマ回しロボットを作り、長く回るコマのバランスなどを追及した。
453		10/8	【親子教室】mBot ～ロボットをうごかしてみよう～	科学館インタープリター	14	教育用ロボットmBotを使い、センサーをつかった自律的なロボットのプログラミングに挑戦した。
454		10/8	mBot-ロボットをうごかしてみよう～	科学館インタープリター	6	教育用ロボットmBotを使い、センサーをつかった自律的なロボットのプログラミングに挑戦した。
455		10/8	【親子教室】PETSとあそぼう ～さわれるプログラミング体験-1	科学館インタープリター	16	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
456		10/8	【親子教室】PETSとあそぼう ～さわれるプログラミング体験-2	科学館インタープリター	14	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
457		10/8	PETSとあそぼう ～さわれるプログラミング体験-	科学館インタープリター	2	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
458		10/13	ソーラーオールゴールを作ろう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	13	ソーラーオールゴールを作りながら、地球環境や省エネの重要性について理解を深めた。
459		10/13	さかなとかがく！～人エイクラづくり ～-1	科学館インタープリター	13	この教室では、サケやマスがどのような魚なのかを解説し、イクラの製造・加工の様子を映像で紹介し、その後、イクラのような粒状のゼリー作りに挑戦しできあがった「人エイクラ」を試食した。
460		10/13	さかなとかがく！～人エイクラづくり ～-2	科学館インタープリター	11	この教室では、サケやマスがどのような魚なのかを解説し、イクラの製造・加工の様子を映像で紹介し、その後、イクラのような粒状のゼリー作りに挑戦しできあがった「人エイクラ」を試食した。
461		10/13	さかなとかがく！～人エイクラづくり ～-3	科学館インタープリター	11	この教室では、サケやマスがどのような魚なのかを解説し、イクラの製造・加工の様子を映像で紹介し、その後、イクラのような粒状のゼリー作りに挑戦しできあがった「人エイクラ」を試食した。
462		10/13	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [3-1]光センサーを中 心に	科学館インタープリター	2	本教室では光センサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学ぶ。センサーを使ってミッションをクリアすることを目指した。
463		10/13	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	10	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりロボットダンスを踊らせた。
464		10/13	【親子教室】レゴWeDoを使って ～ドラミングモンキー～	科学館インタープリター	16	カラフルなレゴを使って、プログラミングやロボットの組み立てを学ぶ。サルがドラムをたたく機構を作製し、モーターで動きを変えるプログラミングを「作成した。
465		10/13	【親子教室】レゴWeDoを使って ～ダンシングバード～	科学館インタープリター	16	楽しく踊りながら鳴く小鳥型ロボットを作り、オリジナルのダンスや音をプログラミングした。
466		10/13	【親子教室】 ダンゴムシをつかって研究者になろう！1	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	14	ダンゴムシを採集し観察したり、実験で不思議な能力を確かめたりしながら、研究者が実際に行っている研究のプロセスを体験した。
467		10/13	【親子教室】 ダンゴムシをつかって研究者になろう！2	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	6	ダンゴムシを採集し観察したり、実験で不思議な能力を確かめたりしながら、研究者が実際に行っている研究のプロセスを体験した。
468		10/13	【親子教室】 ダンゴムシをつかって研究者になろう！3	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	12	ダンゴムシを採集し観察したり、実験で不思議な能力を確かめたりしながら、研究者が実際に行っている研究のプロセスを体験した。
469		10/14	第3回スクーリング「ホバークラフト」 (全4回シリーズ)AM	宇宙教育リーダー 科学館インタープリター	58	家族でモーターを結線し、ホバークラフトを作った。
470		10/14	第3回スクーリング「ホバークラフト」 (全4回シリーズ)PM	宇宙教育リーダー 科学館インタープリター	44	家族でモーターを結線し、ホバークラフトを作った。
471		10/14	あそんで学ぶプログラミング体験！ ～手品をマスターしよう～	科学館ボランティア	6	コンピューターを使わないアンプラグドのプログラミング教室。プログラミングで実際に使われている手法を用いながら、カード当てなどの手品に取り組むんだ。
472		10/14	あそんで学ぶプログラミング体験！ ～三山くずしの必勝法を見つけよう～	科学館ボランティア	6	コンピューターを使わないアンプラグドのプログラミング教室。三山くずしの問題に取り組みながら論理的な思考を身に付けた。
473		10/14	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [3-2]タッチセンサーを 中心に	科学館インタープリター	3	本教室ではタッチセンサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学ぶ。センサーを使ってミッションのクリアを目指した。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
474	洋 光 台 サイ エ ン ス ク ラ ブ	10/14	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [2~2]月面大旅行	科学館インタープリター	11	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのブ ロッキングを使って、月面大旅行ゲームを行う。ゲー ムのクリアを目指しながら、ロボットを思い通り動かせる ことを目指した。
475		10/14	教育ブロックIQ KEY ギアチェンジ！ パワフルカー！ ～VS加重～1	合同会社サイエンスシーズ	9	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦す る。坂道を上るマシンをギヤや車体バランスを考えなが ら作り上げた。
476		10/14	教育ブロックIQ KEY ギアチェンジ！ パワフルカー！ ～VS加重～2	合同会社サイエンスシーズ	10	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦す る。坂道を上るマシンをギヤや車体バランスを考えなが ら作り上げた。
477		10/14	教育ブロックIQ KEY ギアチェンジ！ パワフルカー！ ～VS加重～3	合同会社サイエンスシーズ	8	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦す る。坂道を上るマシンをギヤや車体バランスを考えなが ら作り上げた。
478		10/14	はじめての科学実験「不思議なカ ラーマジック！」&「冷たさ体感」1	宮本 一弘 先生 (開成中学校・高等学校教諭)	20	この教室では本格的な化学実験に挑戦し、混ぜるもの によって色が変わる紫色の水や、たたくと冷たくなる 不思議な袋の作成などの実験を通じて、化学の基礎を 楽しみながら学んだ。
479		10/14	はじめての科学実験「不思議なカ ラーマジック！」&「冷たさ体感」2	宮本 一弘 先生 (開成中学校・高等学校教諭)	20	この教室では本格的な化学実験に挑戦し、混ぜるもの によって色が変わる紫色の水や、たたくと冷たくなる 不思議な袋の作成などの実験を通じて、化学の基礎を 楽しみながら学んだ。
480		10/14	はじめての科学実験「不思議なカ ラーマジック！」&「冷たさ体感」3	宮本 一弘 先生 (開成中学校・高等学校教諭)	21	この教室では本格的な化学実験に挑戦し、混ぜるもの によって色が変わる紫色の水や、たたくと冷たくなる 不思議な袋の作成などの実験を通じて、化学の基礎を 楽しみながら学んだ。
481		10/20	びよびよウサギを作ろう ～身近な磁石の大研究！～	認定NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	14	小学3年生の理科で勉強した「磁石」と、5年生で勉強す る「電流のはたき」の中に出てくる「電磁石」を使った 実験で、まず磁石の力でびよびよ飛び跳ねるウサ ギを作り、磁石を使った実験も行いながら考えた。
482		10/20	植物ジュニアレンジャー活動(4) 里山の植物と人のつながり	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	5	四季の森公園にて里山の植物を観察し、人と植物の関 わり合いについて学んだ。
483		10/20	目指せイカ博士！ ～イカを解剖してみなイカ？～	呉谷 喬司 先生 (東京水産大学 名誉教授)	11	この教室では、あのさかなくんも『神様のような存在』と して憧れる、軟体動物研究の第一人者で、日本貝類学 会 名誉会長 兼 東京水産大(現 東京海洋大) 名誉教 授 呉谷 喬司 先生にイカの解剖を教えていただいた。
484		10/20	【親子教室】レゴWeDo2.0 ～基礎プログラム～AM	科学館インタープリター	16	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立 てについて学んだ。
485		10/20	【親子教室】レゴWeDo2.0 ～基礎プログラム～PM	科学館インタープリター	12	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立 てについて学んだ。
486		10/20	【親子教室】レゴWeDoを使って ～おなかをすかせたワニ～	科学館インタープリター	10	ワニが口を動かす機構を作製し、プログラミングでモーター をうごかしたり、音をだしたりすることに挑戦した。
487		10/20	【親子教室】レゴWeDoを使って ～ほえるライオン～	科学館インタープリター	14	ガオーと吠えるライオン型ロボットを作り、動かすプロ グラミングを親子で考えた。
488		10/20	【親子教室】イモムシ型ロボットで プログラミングに初挑戦！-1	科学館インタープリター	6	イモムシ型ロボット「コード・A・ピラー」を使って、プロ グラミングの初歩を学び、誰でも簡単にプログラミングが 体験できる教室を行った。
489		10/20	【親子教室】イモムシ型ロボットで プログラミングに初挑戦！-2	科学館インタープリター	12	イモムシ型ロボット「コード・A・ピラー」を使って、プロ グラミングの初歩を学び、誰でも簡単にプログラミングが 体験できる教室を行った。
490		10/20	イモムシ型ロボットで プログラミングに初挑戦！	科学館インタープリター	5	イモムシ型ロボット「コード・A・ピラー」を使って、プロ グラミングの初歩を学び、誰でも簡単にプログラミングが 体験できる教室を行った。
491		10/21	サイエンス&テクノロジー～レゴで学 ぶ科学の原理～(再生可能エネル ギー)AM	科学館インタープリター	15	再生可能エネルギーの仕組みを学び、レゴで作った車 を光や風のエネルギーを使って走らせた。
492		10/21	サイエンス&テクノロジー～レゴで学 ぶ科学の原理～(再生可能エネル ギー)PM	科学館インタープリター	13	再生可能エネルギーの仕組みを学び、レゴで作った車 を光や風のエネルギーを使って走らせた。
493		10/21	【親子教室】きみも未来の天文学 者！ 天体望遠鏡を作ろう 上級編	科学館ボランティア	18	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひく 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。
494		10/21	【親子教室】親子で学ぶ情報科学 ～ラスター伯爵とベクター夫人～ AM	情報楽団A	4	パソコンを使わずに、画像処理などで使われている技 術について学んだ。
495		10/21	【親子教室】親子で学ぶ情報科学 ～ラスター伯爵とベクター夫人～ PM	情報楽団A	2	パソコンを使わずに、画像処理などで使われている技 術について学んだ。
496		10/21	最強のシャボン玉液で オリジナルのシャボン玉を作ろう AM	松浦 麻子 先生 (わくわくキッズ)	18	誰もがやったことのあるシャボン玉。きれいだけど割れ てしまうシャボン玉。シャボン玉液を工夫してなかなか 割れない「最強シャボン玉液」を作って、オリジナルの シャボン玉をみんなで飛ばした。
497		10/21	最強のシャボン玉液で オリジナルのシャボン玉を作ろう PM	松浦 麻子 先生 (わくわくキッズ)	13	誰もがやったことのあるシャボン玉。きれいだけど割れ てしまうシャボン玉。シャボン玉液を工夫してなかなか 割れない「最強シャボン玉液」を作って、オリジナルの シャボン玉をみんなで飛ばした。
498		10/27	伝統工芸の「紙すき」を体験してみ よう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	9	紙漉きをしながら紙の原料となる植物について学び、 環境負荷がすくない植物「ケナフ」について学んだ。
499		10/27	あそんで学ぶプログラミング体験！ つくってあそぼう宇宙探検入門 基 礎編	科学館ボランティア	7	コンピュータを使わないアンブラグドのプログラミング 教室。矢印のコマを使いながら順番や繰り返しを学ん だ。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
500		10/27	あそんで学ぶプログラミング体験！ つくってあそぼう宇宙探検入門 応用編	科学館ボランティア	5	コンピューターを使わないアンブラグドのプログラミング教室。矢印のコマを使いながら順番や繰り返しを学んだ。
501		10/27	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりロボットダンスを踊らせた。
502		10/27	【親子教室】レゴWeDoを使って ～元気な応援団～	科学館インタープリター	8	親子で元気にチームを応援する応援団ロボットを作り、応援するように動かすプログラムを作った。
503		10/27	【親子教室】レゴWeDoを使って ～嵐の中のヨット～	科学館インタープリター	14	ヨットを揺らす機構を作製し、プログラミングでモーターを操作し動きを変えたり、音を出したりすることに挑戦した。
504		10/27	教育ブロックIQ KEY スピードアップ！ レーシングカー！～VSまさつカ～	合同会社サイエンスシーズ	10	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。ギアやタイヤを変え、スピードが出るマシンを作った。
505		10/27	教育ブロックIQ KEY スピードアップ！ レーシングカー！～VSまさつカ～	合同会社サイエンスシーズ	11	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。ギアやタイヤを変え、スピードが出るマシンを作った。
506		10/27	教育ブロックIQ KEY スピードアップ！ レーシングカー！～VSまさつカ～	合同会社サイエンスシーズ	7	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。ギアやタイヤを変え、スピードが出るマシンを作った。
507		10/28	あそんで学ぶプログラミング体験！ ～手品をマスターしよう～	科学館ボランティア	4	コンピューターを使わないアンブラグドのプログラミング教室。プログラミングで実際に使われている手法を用いながら、カード当てなどの手品に取り組んだ。
508		10/28	あそんで学ぶプログラミング体験！ ～ハノイの塔を攻略しよう～	科学館ボランティア	6	昔からあるパズル「ハノイの塔」の攻略手順を探索し、その手順をフロー化する。問題を解くための法則性を見出す力をつけた。
		10/28	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [3-3]超音波センサー を中心に	科学館インタープリター	5	本教室では超音波センサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学ぶ。センサーを使ってミッションのクリアを目指した。
510		10/28	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	5	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりロボットダンスを踊らせた。
511		10/28	レーザーを使って3D写真を作ろう ～ホログラム作製体験～AM	佐藤 甲斐 先生(元 湘南工科大学教授)	8	ホログラムについての解説だけでなく、専用のレーザー装置を使ってホログラム作製体験も、フィルムカメラのように撮影と現像を行い、オリジナルのホログラム写真を作った。
512		10/28	レーザーを使って3D写真を作ろう ～ホログラム作製体験～PM	佐藤 甲斐 先生(元 湘南工科大学教授)	10	ホログラムについての解説だけでなく、専用のレーザー装置を使ってホログラム作製体験も、フィルムカメラのように撮影と現像を行い、オリジナルのホログラム写真を作った。
513		11/3	カプセルで光の混合器を作ろうAM	宇宙教育リーダー	9	赤・青・緑のLEDを使い、フルカラーが表現できることを工作をしながら学んだ。
514		11/3	カプセルで光の混合器を作ろうPM	宇宙教育リーダー	11	赤・青・緑のLEDを使い、フルカラーが表現できることを工作をしながら学んだ。
515		11/3	【親子教室】レゴWeDo2.0 ～発展プログラム～	科学館インタープリター	10	タブレットを使った簡単な操作で、プログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学び、発展プログラムでは、月面コロニー建設ロボットを作って、基地を作るための資材に見立てたブロックを移動させるプログラミングに挑戦した。
516		11/3	【親子教室】mBot ～ロボットをうごかしてみよう～	科学館インタープリター	16	教育用ロボットmBotを使い、センサーをつかった自律的なロボットのプログラミングに挑戦した。
		11/3	mBot～ロボットをうごかしてみよう～	科学館インタープリター	6	教育用ロボットmBotを使い、センサーをつかった自律的なロボットのプログラミングに挑戦した。
518		11/3	【親子教室】もぐもぐウォッチング ～歯から知る動物たちのひみつ1～	荻野 環衣 先生 (日本大学芸術学部 非常勤講師)	6	この教室では、さまざまな動物の頭の骨や歯にさわりながら、動物を当てるクイズに挑戦してもらい、歯の形や大きさ等の特徴から動物の種類と食べ物との関係を考えた。
519		11/3	【親子教室】もぐもぐウォッチング ～歯から知る動物たちのひみつ2～	荻野 環衣 先生 (日本大学芸術学部 非常勤講師)	10	この教室では、さまざまな動物の頭の骨や歯にさわりながら、動物を当てるクイズに挑戦してもらい、歯の形や大きさ等の特徴から動物の種類と食べ物との関係を考えた。
520		11/3	【親子教室】もぐもぐウォッチング ～歯から知る動物たちのひみつ3～	荻野 環衣 先生 (日本大学芸術学部 非常勤講師)	4	この教室では、さまざまな動物の頭の骨や歯にさわりながら、動物を当てるクイズに挑戦してもらい、歯の形や大きさ等の特徴から動物の種類と食べ物との関係を考えた。
521		11/4	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [2-1]惑星探査	科学館インタープリター	12	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、惑星探査ゲームを行う。ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通りに動かせることを目指した。
522		11/4	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	4	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりロボットダンスを踊らせた。
523		11/4	【親子教室】レゴWeDoを使って ～おなかをすかせたワニ～	科学館インタープリター	16	ワニが口を動かす機構を作製し、プログラミングでモーターを動かしたり、音を出したりすることに挑戦した。
524		11/4	【親子教室】レゴWeDoを使って ～ほえるライオン～	科学館インタープリター	16	ガオーと吠えるライオン型ロボットを作り、動かすプログラミングを親子で考えた。
525		11/4	Dr. ナダレンジャーの 防災科学実験ショーAM	納口 恭明 先生 (国立研究開発法人防災科学技術研究所)	17	防災についてのサイエンスショーを楽しみながら、地震の共振現象や雪崩について学んだ。
526		11/4	Dr. ナダレンジャーの 防災科学実験ショーPM	納口 恭明 先生 (国立研究開発法人防災科学技術研究所)	16	防災についてのサイエンスショーを楽しみながら、地震の共振現象や雪崩について学んだ。
527		11/4	水玉サイエンス ～はっ水のひみつ～AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	14	今回は、さまざまな物と水を組み合わせ「水をはじく」現象を科学し、実験を通してその秘密にせまったり、その効果を使って「水玉コロコロゲーム」を作ったり遊んだ。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
528		11/4	水玉サイエンス ～はっ水のひみつ～PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	7	今回は、さまざまな物と水を組み合わせて「水をはじく」現象を科学し、実験を通してその秘密にせまったり、その効果を使って「水玉コロコロゲーム」を作ったりして遊んだ。
529		11/4	科学捜査 -指紋鑑定編-1	サイエンスシーズ	10	自分の指紋採取だけではなく、他人の指紋も採取し、指紋の違いなども観察しながら実験を行った。
530		11/4	科学捜査 -指紋鑑定編-2	サイエンスシーズ	9	自分の指紋採取だけではなく、他人の指紋も採取し、指紋の違いなども観察しながら実験を行った。
531		11/4	科学捜査 -指紋鑑定編-3	サイエンスシーズ	9	自分の指紋採取だけではなく、他人の指紋も採取し、指紋の違いなども観察しながら実験を行った。
532		11/7	クリスマスカードや年賀状をポップ アップカードで作ろう	科学館ボランティア	6	色紙にうまく切り込みを入れると、絵が飛び出すポップアップカードになる。うまく立体になる仕組みなどを学んだ。
533		11/10	手作り顕微鏡で ミクロの世界をのぞいてみよう(気 孔編)	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	8	小さなビーズを使った顕微鏡を作製し、植物の気孔の形などを観察・スケッチを行った。
534		11/10	プログラミングで ストップウォッチをつくらうAM	科学館ボランティア	5	micro:Bitというガジェットを使い、ストップウォッチをプログラミングした。
535		11/10	プログラミングで ストップウォッチをつくらうPM	科学館ボランティア	7	micro:Bitというガジェットを使い、ストップウォッチをプログラミングした。
536		11/10	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [3-1]光センサーを中 心に	科学館インタープリター	5	本教室では光センサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学び、センサーを使ってミッションをクリアすることを目指した。
537		11/10	【親子教室】レゴWeDoを使って ～プログラミングモンキー～	科学館インタープリター	10	カラフルなレゴを使って、プログラミングやロボットの組み立てを学び、サルがドラムをたたく機構を作製し、モーターで動きを変えるプログラムを作成した。
538		11/10	【親子教室】レゴWeDoを使って ～ダンシングパード～	科学館インタープリター	16	楽しく踊りながら鳴く小鳥型ロボットを作り、オリジナルのダンスや音をプログラミングした。
539		11/11	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [3-2]タッチセンサーを 中心に	科学館インタープリター	4	本教室ではタッチセンサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学ぶ。センサーを使ってミッションのクリアを目指した。
540		11/11	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [2-2]月面大旅行	科学館インタープリター	10	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、月面大旅行ゲームを行う。ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通りに動かせることを目指した。
541		11/11	【親子教室】イモムシ型ロボットで プログラミングに初挑戦！-1	科学館インタープリター	8	イモムシ型ロボット「コード・A・ピラー」を使って、プログラミングの初歩を学ぶ。誰でも簡単にプログラミングが体験できる教室を行った。
542		11/11	【親子教室】イモムシ型ロボットで プログラミングに初挑戦！-2	科学館インタープリター	12	イモムシ型ロボット「コード・A・ピラー」を使って、プログラミングの初歩を学ぶ。誰でも簡単にプログラミングが体験できる教室を行った。
543		11/11	イモムシ型ロボットで プログラミングに初挑戦！	科学館インタープリター	7	イモムシ型ロボット「コード・A・ピラー」を使って、プログラミングの初歩を学ぶ。誰でも簡単にプログラミングが体験できる教室を行った。
544		11/11	変形菌を観察して標本を作ろう-1	自然観察クラブ 変形菌・きのこグループ	14	変形菌を探して、標本作りに挑戦し、顕微鏡を使って、作った標本を観察した。
545		11/11	変形菌を観察して標本を作ろう-2	自然観察クラブ 変形菌・きのこグループ	5	変形菌を探して、標本作りに挑戦し、顕微鏡を使って、作った標本を観察した。
		11/11	変形菌を観察して標本を作ろう-3	自然観察クラブ 変形菌・きのこグループ	3	変形菌を探して、標本作りに挑戦し、顕微鏡を使って、作った標本を観察した。
547		11/11	わくわく実験教室 UVってなんだ？- 1	齋藤 潔 先生 (公益社団法人 日本化学会)	3	夏、日焼けする原因と言われる紫外線。光のこと、UVのことを知って、実験で不思議なパワーを感じた。
548		11/11	わくわく実験教室 UVってなんだ？- 2	齋藤 潔 先生 (公益社団法人 日本化学会)	5	夏、日焼けする原因と言われる紫外線。光のこと、UVのことを知って、実験で不思議なパワーを感じた。
549		11/11	わくわく実験教室 UVってなんだ？- 3	齋藤 潔 先生 (公益社団法人 日本化学会)	6	夏、日焼けする原因と言われる紫外線。光のこと、UVのことを知って、実験で不思議なパワーを感じた。
550		11/11	わくわく実験教室 UVってなんだ？- 4	齋藤 潔 先生 (公益社団法人 日本化学会)	9	夏、日焼けする原因と言われる紫外線。光のこと、UVのことを知って、実験で不思議なパワーを感じた。
551		11/11	わくわく実験教室 UVってなんだ？- 5	齋藤 潔 先生 (公益社団法人 日本化学会)	13	夏、日焼けする原因と言われる紫外線。光のこと、UVのことを知って、実験で不思議なパワーを感じた。
552		11/11	あそんで学ぶプログラミング体験！ -はじめてのスクラッチ-	科学館ボランティア	6	世界中の子どもたちが体験しているスクラッチ。初めてスクラッチに挑戦する人向けに、基本的な操作方法を学ぶ教室を開催した。
553		11/11	あそんで学ぶプログラミング体験！ -スクラッチで迷路をクリア！-	科学館ボランティア	4	世界中の子どもたちが体験しているスクラッチ。スクラッチを使って、ネズミが迷路を抜け出すプログラミングに挑戦した。
554		11/14	振り子の波を楽しんでみよう 「振り子のカーテン・ミニ」	科学館ボランティア	6	ふりこの長さ調整機能のついた、ふりこのカーテンを作成した。
555		11/17	【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	12	森の中でどんぐりなどの木の実がどのような役割を果たしているのかを学び、どんぐりを発芽させるためのポッドづくりを行った。
556		11/17	コムギのひみつをさぐる -おいしさのひみつをさぐる！-	認定NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	7	いつも食べているパンは「コムギ」から作られています。コムギはどんな形をしているの？どんな性質をもっているの？実験をしてコムギの不思議を確かめた。
557		11/17	【親子教室】AMラジオを作ろう	神奈川県電波適正利用推進員協議会	20	はんだごてなどの使い方を学びながらAMラジオを作った。
558		11/17	AMラジオを作ろう	神奈川県電波適正利用推進員協議会	22	はんだごてなどの使い方を学びながらAMラジオを作った。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
559		11/17	【親子教室】レゴWeDo2.0 ～基礎プログラム～AM	科学館インタープリター	12	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。
560		11/17	【親子教室】レゴWeDo2.0 ～基礎プログラム～PM	科学館インタープリター	18	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。
561		11/17	うんちんぐウォッチング ～うんちから知る動物たちのひみつ～1	荻野 瑠衣 先生 (日本大学芸術学部 非常勤講師)	4	この教室では、動物の名前とエサをヒントに、うんちクイズに挑戦し、博物館や動物園で見ることのできる動物のうんちから、うんちの役割を知り、食べ物による違いを観察した。
562		11/17	うんちんぐウォッチング ～うんちから知る動物たちのひみつ～2	荻野 瑠衣 先生 (日本大学芸術学部 非常勤講師)	3	この教室では、動物の名前とエサをヒントに、うんちクイズに挑戦し、博物館や動物園で見ることのできる動物のうんちから、うんちの役割を知り、食べ物による違いを観察した。
563		11/18	サイエンス&テクノロジー ～レゴで学ぶ科学の原理～(トラック)AM	科学館インタープリター	19	パワーカーに荷台をつけて、ピンポン玉を運び、10個のピンポン玉を運んだ。
564		11/18	サイエンス&テクノロジー ～レゴで学ぶ科学の原理～(トラック)PM	科学館インタープリター	15	パワーカーに荷台をつけて、ピンポン玉を運び、11個のピンポン玉を運んだ。
565		11/18	【親子教室】レゴWeDoを使って ～元気な応援団～	科学館インタープリター	16	親子で元気にチームを応援する応援団ロボットを作り、応援しているように動かすプログラムを作った。
566		11/18	【親子教室】レゴWeDoを使って ～嵐の中のヨット～	科学館インタープリター	16	ヨットを描かず機構を構築し、プログラミングでモーターを操作し動きを変えたり、音を出したりすることに挑戦した。
567		11/18	きみも未来の天文学者！ 天体望遠鏡を作ろう 上級編	科学館ボランティア	15	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。
568		11/18	カラーアナライザー～色のひみつを もつとしらべてみない？～AM	室 真彦先生 (わくわくキッズ)	19	おうちの電気をつけると白いあかりがつき、テレビにはたかさんの色がうつります。ではこの色はどうやって作られているのでしょうか？私たちがいつも見ている色のひみつをアナライザーを使って調べた。
569		11/18	カラーアナライザー～色のひみつを もつとしらべてみない？～PM	室 真彦先生 (わくわくキッズ)	9	おうちの電気をつけると白いあかりがつき、テレビにはたかさんの色がうつります。ではこの色はどうやって作られているのでしょうか？私たちがいつも見ている色のひみつをアナライザーを使って調べた。
570		11/23	さかなとかがく！～人工イクラづくり ～1	科学館インタープリター	13	この教室では、サケやマスがどのような魚なのかを解説し、イクラの製造・加工の様子を映像で紹介し、その後、イクラのような粒状のゼリー作りに挑戦してできた「人工イクラ」を試食した。
571		11/23	さかなとかがく！～人工イクラづくり ～2	科学館インタープリター	5	この教室では、サケやマスがどのような魚なのかを解説し、イクラの製造・加工の様子を映像で紹介し、その後、イクラのような粒状のゼリー作りに挑戦してできた「人工イクラ」を試食した。
572		11/23	さかなとかがく！～人工イクラづくり ～3	科学館インタープリター	10	この教室では、サケやマスがどのような魚なのかを解説し、イクラの製造・加工の様子を映像で紹介し、その後、イクラのような粒状のゼリー作りに挑戦してできた「人工イクラ」を試食した。
573		11/23	【親子教室】レゴWeDoを使って ～サッカーゲーム～	科学館インタープリター	9	センサーも使いながらゴールを狙うキッカーロボットを作り、動かすプログラミングを考えた。
574		11/23	【親子教室】レゴWeDoを使って ～スマートスピナー～	科学館インタープリター	4	コマ回しロボットを作り、長く回るコマのバランスなどを追及した。
575		11/23	【親子教室】PETSとあそぼう ～さわれるプログラミング体験-1	科学館インタープリター	14	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
		11/23	【親子教室】PETSとあそぼう ～さわれるプログラミング体験-2	科学館インタープリター	12	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
577		11/23	PETSとあそぼう ～さわれるプログラミング体験-	科学館インタープリター	5	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
578		11/23	【親子教室】300年前の顕微鏡を現代にあふれるモノを使って作ってみよう！ -1	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	26	300年前、あるオランダの商人が手作りの顕微鏡を作りました。この教室では、そんな彼の顕微鏡のしくみを学んで、身の回りのモノで顕微鏡を作った。
579		11/23	【親子教室】300年前の顕微鏡を現代にあふれるモノを使って作ってみよう！ -2	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	20	300年前、あるオランダの商人が手作りの顕微鏡を作りました。この教室では、そんな彼の顕微鏡のしくみを学んで、身の回りのモノで顕微鏡を作った。
580		11/23	【親子教室】300年前の顕微鏡を現代にあふれるモノを使って作ってみよう！ -3	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	16	300年前、あるオランダの商人が手作りの顕微鏡を作りました。この教室では、そんな彼の顕微鏡のしくみを学んで、身の回りのモノで顕微鏡を作った。
581		11/24	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [2-3]火星探査車	科学館インタープリター	12	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、火星探査をイメージしたゲームを行う。ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通り動かせるようことを目指した。
582		11/24	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりロボットダンスを踊らせた。
583		11/24	教育ブロックIQ KEY スピードアップ！ レーシングカー！～VSまさつ力～	合同会社サイエンスシーズ	8	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。ギアやタイヤを変え、スピードが出るマシンを作った。
584		11/24	教育ブロックIQ KEY スピードアップ！ レーシングカー！～VSまさつ力～	合同会社サイエンスシーズ	9	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。ギアやタイヤを変え、スピードが出るマシンを作った。
585		11/24	教育ブロックIQ KEY スピードアップ！ レーシングカー！～VSまさつ力～	合同会社サイエンスシーズ	12	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。ギアやタイヤを変え、スピードが出るマシンを作った。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
586		11/24	さかなとかがく！～人エイクラづくり～	科学館インタープリター	8	この教室では、サケやマスがどのような魚なのかを解説し、イクラの製造・加工の様子を映像で紹介し、その後、イクラのような粒状のゼリー作りに挑戦してできた「人エイクラ」を試食した。
587		11/24	目指せイカ博士！ ～イカを解剖してみなイカ？～	奥谷 喬司 先生 (東京水産大学 名誉教授)	15	この教室では、あのさかなクンも「神様のような存在」として憧れる、軟体動物研究の第一人者で、日本貝類学会 名誉会長 兼 東京水産大(現 東京海洋大) 名誉教授 奥谷 喬司 先生にイカの解剖を教えていただいた。
588		11/24	あそんで学ぶプログラミング体験！ ～三山くずしの必勝法を見つけよう～	科学館ボランティア	2	コンピューターを使わないアンブラグドのプログラミング教室。三山くずしの問題に取り組みながら論理的な思考を身に付けた。
589		11/24	つくってみよう！動かしてみよう！ 組み立てブロック「ルミノイド」ワークショップ AM	松浦 昭洋 先生 (東京電機大学理工学部 情報システムデザイン学系 准教授)	16	円形・曲線形のブロック「ルミノイド」は、様々な形を作れるだけでなく、動かすこともできます。今回はこのルミノイドの生みの親である東京電機大学の松浦昭洋先生が、その特徴や遊び方・楽しみ方を皆さんにお伝えした。
590		11/24	つくってみよう！動かしてみよう！ 組み立てブロック「ルミノイド」ワークショップ PM	松浦 昭洋 先生 (東京電機大学理工学部 情報システムデザイン学系 准教授)	9	円形・曲線形のブロック「ルミノイド」は、様々な形を作れるだけでなく、動かすこともできます。今回はこのルミノイドの生みの親である東京電機大学の松浦昭洋先生が、その特徴や遊び方・楽しみ方を皆さんにお伝えした。
591		11/25	隕石ってどんなもの？ AM	浅見 敦夫 先生 (日本スペースガード協会)	5	この教室では、そもそも隕石は①どうやってきたのか、②どのような種類があるのか、その隕石を③どのようにして調べるのか、④調べて何がわかるのかを紹介し、そして、本物の隕石をいくつか見比べながら、じっくりと観察した。
592		11/25	隕石ってどんなもの？ PM	浅見 敦夫 先生 (日本スペースガード協会)	3	この教室では、そもそも隕石は①どうやってきたのか、②どのような種類があるのか、その隕石を③どのようにして調べるのか、④調べて何がわかるのかを紹介し、そして、本物の隕石をいくつか見比べながら、じっくりと観察した。
593		11/25	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [3-3]超音波センサー を中心に	科学館インタープリター	3	本教室では超音波センサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学ぶ。センサーを使ってミッションのクリアを目指した。
594		11/25	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、思いついたりのロボットダンスを踊らせた。
595		11/25	あそんで学ぶプログラミング体験！ つくってあそぼう宇宙体験入門 基礎編	科学館ボランティア	5	コンピューターを使わないアンブラグドのプログラミング教室。矢印のコマを使いながら順番や繰り返しを学んだ。
596		11/25	あそんで学ぶプログラミング体験！ つくってあそぼう宇宙体験入門 応用編	科学館ボランティア	6	コンピューターを使わないアンブラグドのプログラミング教室。矢印のコマを使いながら順番や繰り返しを学んだ。
597		11/25	【親子教室】親子で学ぶ情報科学 ～カプセル君の冒険～AM	情報楽団A	4	インターネットの中で情報がどうやって流れていくのか、パソコンを使わずに学ぶ教室をおこなった。
598		11/25	【親子教室】親子で学ぶ情報科学 ～カプセル君の冒険～PM	情報楽団A	2	インターネットの中で情報がどうやって流れていくのか、パソコンを使わずに学ぶ教室をおこなった。
599		11/25	作ってつないでピコゴラスイッチ！？ ～“うごき”の科学～AM	PICO factory Japan	20	動きを利用したしかけを使って自分だけのピコゴラ装置を作り、ものを動かす力やしきみ学び、完成したらみんなのピコゴラ装置を繋げて、最後まで“うごき”を伝えることはできるか挑戦した。
600		11/25	作ってつないでピコゴラスイッチ！？ ～“うごき”の科学～PM	PICO factory Japan	17	動きを利用したしかけを使って自分だけのピコゴラ装置を作り、ものを動かす力やしきみ学び、完成したらみんなのピコゴラ装置を繋げて、最後まで“うごき”を伝えることはできるか挑戦した。
601		12/1	【親子教室】星座万華鏡をつくろう！ -1	宇宙教育リーダー	10	電球や太陽の光は、ぼっと見一色に見えますが、実はいろんな色が混ざっています。光を分けられる「分光シート」を使って、虹色の光がきれいな万華鏡を作った。
602		12/1	【親子教室】星座万華鏡をつくろう！ -2	宇宙教育リーダー	8	電球や太陽の光は、ぼっと見一色に見えますが、実はいろんな色が混ざっています。光を分けられる「分光シート」を使って、虹色の光がきれいな万華鏡を作った。
603		12/1	【親子教室】星座万華鏡をつくろう！ -3	宇宙教育リーダー	14	電球や太陽の光は、ぼっと見一色に見えますが、実はいろんな色が混ざっています。光を分けられる「分光シート」を使って、虹色の光がきれいな万華鏡を作った。
604		12/1	【親子教室】レゴWeDo2.0 ～基礎プログラム～	科学館インタープリター	18	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。
605		12/1	【親子教室】イモムシ型ロボットで プログラミングに初挑戦！-1	科学館インタープリター	8	イモムシ型ロボット「コード・A・ピラー」を使って、プログラミングの初歩を学び、誰でも簡単にプログラミングが体験できる教室を行った。行った。
606		12/1	【親子教室】イモムシ型ロボットで プログラミングに初挑戦！-2	科学館インタープリター	10	イモムシ型ロボット「コード・A・ピラー」を使って、プログラミングの初歩を学び、誰でも簡単にプログラミングが体験できる教室を行った。行った。
607		12/1	イモムシ型ロボットで プログラミングに初挑戦！	科学館インタープリター	4	イモムシ型ロボット「コード・A・ピラー」を使って、プログラミングの初歩を学び、誰でも簡単にプログラミングが体験できる教室を行った。行った。
608		12/2	環境にやさしい入浴剤を作ろう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	7	ドラッグストアなどで販売されている入浴剤に含まれている添加物や化学薬品について、それがどのような物かを学び、環境にやさしい入浴剤を作成した。
609		12/2	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [2-1]惑星探査	科学館インタープリター	10	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、惑星探査ゲームを行い、ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通り動かせることを目指した。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
610		12/2	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	3	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学び、基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりなロボットダンスを踊らせた。
611		12/2	【親子教室】レゴWeDoを使って～おなかをすかせたワニ～	科学館インタープリター	16	ワニが口を動かす機構を作製し、プログラミングでモーターをうごかしたり、音をだしたりすることに挑戦した。
612		12/2	【親子教室】レゴWeDoを使って～ほえるライオン～	科学館インタープリター	10	ガオーと吠えるライオン型ロボットを作り、動かすプログラミングを親子で考えた。
613		12/2	教育ブロックIQ KEY ギアチェンジ！パワフルカー！～VS加重～1	合同会社サイエンスシーズ	12	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。坂道を上るマシンをギアや車体バランスを考えながら作り上げた。
614		12/2	教育ブロックIQ KEY ギアチェンジ！パワフルカー！～VS加重～2	合同会社サイエンスシーズ	12	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。坂道を上るマシンをギアや車体バランスを考えながら作り上げた。
615		12/2	教育ブロックIQ KEY ギアチェンジ！パワフルカー！～VS加重～3	合同会社サイエンスシーズ	9	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。坂道を上るマシンをギアや車体バランスを考えながら作り上げた。
616		12/6	クリスマスカードや年賀状をポップアップカードで作ろう	科学館ボランティア	8	色紙にうまく切り込みを入れると、絵が飛び出すポップアップカードになる。うまく立体になる仕組みなどを学んだ。
617		12/7	磁石で回すクリスマスツリー	科学館ボランティア	5	電磁誘導を使い、磁石で回るクリスマスツリーを作成した。
618		12/8	種グライダーで生き物の不思議を学ぼう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	12	動けない植物が勢力を広げていくために、どのような戦略をとっているのかを、種の形をしたグライダーを作製しながら学んだ。
619		12/8	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)	15	火山灰の中の鉱物を取り出して顕微鏡で観察しましょう。キラキラ光る宝石も見つかるかもしれません。自分で集めた鉱物は、プレバートにしてお持ち帰ってもらった。
620		12/8	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)	9	火山灰の中の鉱物を取り出して顕微鏡で観察しましょう。キラキラ光る宝石も見つかるかもしれません。自分で集めた鉱物は、プレバートにしてお持ち帰ってもらった。
621		12/8	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [3-1]光センサーを中心に	科学館インタープリター	3	本教室では光センサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学び、センサーを使ってミッションをクリアすることを目指した。
622		12/8	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	6	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりなロボットダンスを踊らせた。
623		12/8	【親子教室】レゴWeDoを使って～ドラミングモンキー～	科学館インタープリター	14	カラフルなレゴを使って、プログラミングやロボットの組み立てを学び、サルがドラムをたたく機構を作製し、モーターで動きを変えるプログラムを作成した。
624		12/8	【親子教室】レゴWeDoを使って～ダンシングバード～	科学館インタープリター	12	楽しく踊りながら鳴く小鳥型ロボットを作り、オリジナルのダンスや音をプログラミングした。
625		12/8	教育ブロックIQ KEY 発進！モノレール！～VS重さの中心～1	合同会社サイエンスシーズ	9	やじろべえのナゾを解き明かし、作ったモノレールがツルツルした棒から落ちずに走れるよう、改造した。
626		12/8	教育ブロックIQ KEY 発進！モノレール！～VS重さの中心～2	合同会社サイエンスシーズ	9	やじろべえのナゾを解き明かし、作ったモノレールがツルツルした棒から落ちずに走れるよう、改造した。
627		12/8	教育ブロックIQ KEY 発進！モノレール！～VS重さの中心～3	合同会社サイエンスシーズ	7	やじろべえのナゾを解き明かし、作ったモノレールがツルツルした棒から落ちずに走れるよう、改造した。
628		12/9	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」(全4回シリーズ)AM	宇宙教育リーダー 科学館インタープリター	53	熱気球をみんなで作り、最後は宇宙教室で学んだことをベースに、家庭で取り組んだ実験や研究について発表を行った。
629		12/9	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」(全4回シリーズ)PM	宇宙教育リーダー 科学館インタープリター	62	熱気球をみんなで作り、最後は宇宙教室で学んだことをベースに、家庭で取り組んだ実験や研究について発表を行った。
630		12/9	あそんで学ぶプログラミング体験！～はじめてのスクラッチ～	科学館ボランティア	7	世界中の子どもたちが体験しているスクラッチ。初めてスクラッチに挑戦する人向けに、基本的な操作方法を学ぶ教室を開催した。
631		12/9	あそんで学ぶプログラミング体験！～スクラッチで迷路をクリア！～	科学館ボランティア	7	世界中の子どもたちが体験しているスクラッチ。スクラッチを使って、ネズミが迷路を抜け出すプログラミングに挑戦した。
632		12/9	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [3-2]タッチセンサーを中心に	科学館インタープリター	6	本教室ではタッチセンサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学ぶ。センサーを使ってミッションのクリアを目指した。
633		12/9	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [2-2]月面大旅行	科学館インタープリター	10	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、月面大旅行ゲームを行い、ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通り動かせることを目指した。
634		12/9	教育ブロックIQ KEY スピードアップ！レーシングカー！～VSまさつカ～1	合同会社サイエンスシーズ	9	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。ギアやタイヤを変え、スピードが出るマシンを作った。
635		12/9	教育ブロックIQ KEY スピードアップ！レーシングカー！～VSまさつカ～2	合同会社サイエンスシーズ	10	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。ギアやタイヤを変え、スピードが出るマシンを作った。
636		12/9	教育ブロックIQ KEY スピードアップ！レーシングカー！～VSまさつカ～3	合同会社サイエンスシーズ	6	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。ギアやタイヤを変え、スピードが出るマシンを作った。
637		12/9	レーザービームを操ろう！光の実験教室 AM	内田 めぐみ 先生 (電気通信大学 美濃島研究室)	13	この教室では、保護メガネを装着し、レーザーを操りながら光の性質を実験したり、最先端の計測技術になぞらえて、「精密に測る」ということに挑戦し、「カラフル」で「綺麗」なだけじゃない、レーザーの魅力を感じた。
638		12/9	レーザービームを操ろう！光の実験教室 PM	内田 めぐみ 先生 (電気通信大学 美濃島研究室)	11	この教室では、保護メガネを装着し、レーザーを操りながら光の性質を実験したり、最先端の計測技術になぞらえて、「精密に測る」ということに挑戦し、「カラフル」で「綺麗」なだけじゃない、レーザーの魅力を感じた。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
639		12/15	静電気モーターを作ろう -静電気のふしぎ実験！-	認定NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	15	「静電気」っていったいなんなのでしょう？この教室では静電気を使って遊びながらその正体を調べて、静電気を利用して回るモーターを作った。
640		12/15	【親子教室】レゴWeDo2.0 ～基礎プログラム～	科学館インタープリター	12	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。
641		12/16	【親子教室】カイコってどんな虫？ -カイコ研究のお話と繭ストラップ作り-1	農研機構 生物機能利用研究部門 遺伝子組換え研究推進室	16	カイコという虫のお話に加えて、どのような研究がされているのか、絹糸を取る他にどんな利用方法があるのかを紹介していきます。繭ストラップの工作を行った。
642		12/16	【親子教室】カイコってどんな虫？ -カイコ研究のお話と繭ストラップ作り-2	農研機構 生物機能利用研究部門 遺伝子組換え研究推進室	6	カイコという虫のお話に加えて、どのような研究がされているのか、絹糸を取る他にどんな利用方法があるのかを紹介していきます。繭ストラップの工作を行った。
643		12/16	【親子教室】カイコってどんな虫？ -カイコ研究のお話と繭ストラップ作り-3	農研機構 生物機能利用研究部門 遺伝子組換え研究推進室	8	カイコという虫のお話に加えて、どのような研究がされているのか、絹糸を取る他にどんな利用方法があるのかを紹介していきます。繭ストラップの工作を行った。
644		12/16	サイエンス&テクノロジー～レゴで学ぶ	科学館インタープリター	13	地上を移動するヨットを作り、風で走る距離を競った。
645		12/16	サイエンス&テクノロジー～レゴで学ぶ	科学館インタープリター	11	地上を移動するヨットを作り、風で走る距離を競った。
646		12/16	【親子教室】レゴWeDoを使って ～元気な応援団～	科学館インタープリター	14	親子で元気にチームを応援する応援団ロボットを作り、応援しているように動かすプログラムを作った。
647		12/16	【親子教室】レゴWeDoを使って ～嵐の中のヨット～	科学館インタープリター	14	ヨットを揺らす機構を作製し、プログラミングでモーターを操作し動きを変えたり、音を出したりすることに挑戦した。
648		12/16	プラスチックシートから 色をとりだそうAM	室 真彦 先生 (わくわくキッズ)	18	ある道具をつかって見ると、透明なプラスチックやセロハンテープに色がつくことがあります。なぜこのように見えるのでしょうか？いろいろなプラスチックをつかって調べた。
		12/16	プラスチックシートから 色をとりだそうPM	室 真彦 先生 (わくわくキッズ)	4	ある道具をつかって見ると、透明なプラスチックやセロハンテープに色がつくことがあります。なぜこのように見えるのでしょうか？いろいろなプラスチックをつかって調べた。
650		12/22	隕石ってどんなもの？ AM	浅見 敦夫 先生 (日本スペースガード協会)	6	この教室では、そもそも隕石は①どうやってできたのか、②どのような種類があるのか、その隕石を③どのようにして調べるのか、④調べて何がわかるのかを紹介し、本物の隕石をいくつか見比べながら、じっくりと観察した。
651		12/22	隕石ってどんなもの？ PM	浅見 敦夫 先生 (日本スペースガード協会)	3	この教室では、そもそも隕石は①どうやってできたのか、②どのような種類があるのか、その隕石を③どのようにして調べるのか、④調べて何がわかるのかを紹介し、本物の隕石をいくつか見比べながら、じっくりと観察した。
652		12/22	うんちんぐウォッチング -うんちから知る動物たちのひみつ-1	荻野 環衣 先生 (日本大学芸術学部 非常勤講師)	3	この教室では、動物の名前とエサをヒントに、うんちクイズに挑戦してもらい、博物館や動物園で見ることのできる動物のうんちから、うんちの役割を知り、食べ物による違いを観察した。
653		12/22	うんちんぐウォッチング -うんちから知る動物たちのひみつ-2	荻野 環衣 先生 (日本大学芸術学部 非常勤講師)	6	この教室では、動物の名前とエサをヒントに、うんちクイズに挑戦してもらい、博物館や動物園で見ることのできる動物のうんちから、うんちの役割を知り、食べ物による違いを観察した。
654		12/22	うんちんぐウォッチング -うんちから知る動物たちのひみつ-3	荻野 環衣 先生 (日本大学芸術学部 非常勤講師)	2	この教室では、動物の名前とエサをヒントに、うんちクイズに挑戦してもらい、博物館や動物園で見ることのできる動物のうんちから、うんちの役割を知り、食べ物による違いを観察した。
655		12/23	植物ジュニアレンジャー特別講座 伝統の門松植物と外来植物	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	25	日本の伝統的な植物を使って門松を作り、また、門松を作る伝統的な在来植物と対照的な外来植物の観察を行った。
		12/23	【親子教室】クリスマスにぴったりに 「キラキラモビールを作ろう！」 ～親子で学ぶ カのつりあい～-1	お茶の水女子大学サイエンスコミュニケーション団体 おちゃっこLab.	22	モビールは、どうやって作るのでしょうか。両側の飾りがつり合うところを糸で吊るし、はじめてゆらゆらと揺れ始めます。おちゃっこLab.の現役大学生のお姉さんと一緒にキラキラ光るモビールの工作をしながら、その秘密について学んだ。
657		12/23	【親子教室】クリスマスにぴったりに 「キラキラモビールを作ろう！」 ～親子で学ぶ カのつりあい～-2	お茶の水女子大学サイエンスコミュニケーション団体 おちゃっこLab.	6	モビールは、どうやって作るのでしょうか。両側の飾りがつり合うところを糸で吊るし、はじめてゆらゆらと揺れ始めます。おちゃっこLab.の現役大学生のお姉さんと一緒にキラキラ光るモビールの工作をしながら、その秘密について学んだ。
658		12/23	【親子教室】クリスマスにぴったりに 「キラキラモビールを作ろう！」 ～親子で学ぶ カのつりあい～-3	お茶の水女子大学サイエンスコミュニケーション団体 おちゃっこLab.	12	モビールは、どうやって作るのでしょうか。両側の飾りがつり合うところを糸で吊るし、はじめてゆらゆらと揺れ始めます。おちゃっこLab.の現役大学生のお姉さんと一緒にキラキラ光るモビールの工作をしながら、その秘密について学んだ。
659		12/26	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 アクチュエーター	科学館インタープリター	9	モーターの力を強くするにはどうすればいいのか考えながらロボットの機構について学んだ。
660		1/5	スノーウォッチング -雪の結晶を見てみよう-1	荻野 環衣 先生 (日本大学芸術学部 非常勤講師)	7	この教室では、雪の結晶をかたどったレプリカやペットボトルの中にできた結晶が成長する様子を観察したり、雪の結晶を模したコースターを作った。
661		1/5	スノーウォッチング -雪の結晶を見てみよう-2	荻野 環衣 先生 (日本大学芸術学部 非常勤講師)	6	この教室では、雪の結晶をかたどったレプリカやペットボトルの中にできた結晶が成長する様子を観察したり、雪の結晶を模したコースターを作った。
662		1/6	色が変わる？カラフルコマを作ろう！-1	山崎 詩朗 先生 (東京工業大学 理学院 物理学系 助教)	18	ベンハムのコマや発光するコマなど、様々なコマを作り、物の見え方の不思議や色について体感・学んだ。
663		1/6	色が変わる？カラフルコマを作ろう！-2	山崎 詩朗 先生 (東京工業大学 理学院 物理学系 助教)	17	ベンハムのコマや発光するコマなど、様々なコマを作り、物の見え方の不思議や色について体感・学んだ。
664		1/6	色が変わる？カラフルコマを作ろう！-3	山崎 詩朗 先生 (東京工業大学 理学院 物理学系 助教)	16	ベンハムのコマや発光するコマなど、様々なコマを作り、物の見え方の不思議や色について体感・学んだ。
665		1/12	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [3-1]光センサーを中心に	科学館インタープリター	2	本教室では光センサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学び、センサーを使ってミッションをクリアすることを目指した。
666		1/12	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりロボットダンスを踊らせた。



平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
667		1/12	【親子教室】レゴWeDoを使って～おなかをすかせたワニ～	科学館インタープリター	16	ワニが口を動かす機構を作製し、プログラミングでモーターをうごかしたり、音をだしたりすることに挑戦した。
668		1/12	【親子教室】レゴWeDoを使って～ぼえるライオン～	科学館インタープリター	14	ガオーと吠えるライオン型ロボットを作り、動かすプログラミングを親子で考えた。
669		1/12	【親子教室】天体望遠鏡をつくろう！	宇宙教育リーダー	20	口径40cmの組み立て式天体望遠鏡を作ってみよう！望遠鏡の倍率は36倍で、月のクレーターや土星の環も観察することができます。天体望遠鏡の種類やしくみ、使い方についての解説も行った。
670		1/12	天体望遠鏡をつくろう！	宇宙教育リーダー	17	口径40cmの組み立て式天体望遠鏡を作ってみよう！望遠鏡の倍率は36倍で、月のクレーターや土星の環も観察することができます。天体望遠鏡の種類やしくみ、使い方についての解説も行った。
671		1/13	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [2-1]惑星探査	科学館インタープリター	7	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、惑星探査ゲームを行う。ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通り動かせることを目指した。
672		1/13	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	8	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりのロボットダンスを踊らせた。
673		1/13	教育ブロックIQ KEY ギアチェンジ！パワフルカー！～VS加重～1	合同会社サイエンスシーズ	12	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。坂道を上るマシンをギヤや車体バランスを考えながら作り上げた。
674		1/13	教育ブロックIQ KEY ギアチェンジ！パワフルカー！～VS加重～2	合同会社サイエンスシーズ	12	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。坂道を上るマシンをギヤや車体バランスを考えながら作り上げた。
675		1/13	教育ブロックIQ KEY ギアチェンジ！パワフルカー！～VS加重～3	合同会社サイエンスシーズ	4	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。坂道を上るマシンをギヤや車体バランスを考えながら作り上げた。
676		1/13	プログラミングでストップウォッチをつくろうAM	科学館ボランティア	8	micro:Bitというガジェットを使い、ストップウォッチをプログラミングした。
677		1/13	プログラミングでストップウォッチをつくろうPM	科学館ボランティア	8	micro:Bitというガジェットを使い、ストップウォッチをプログラミングした。
678		1/13	【親子教室】偏光の不思議①ミツバチの目で世界をのぞいてみよう！1	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	6	ミツバチは道に迷うことはありません。なぜならば、太陽の位置を正確に知ることができる。ふしぎな目をしているからです。ふしぎな「偏光板」をつかえば、ミツバチと同じように世界を見ることが出来ます。ミツバチの目を作って、空を見ました。
679		1/13	【親子教室】偏光の不思議①ミツバチの目で世界をのぞいてみよう！2	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	2	ミツバチは道に迷うことはありません。なぜならば、太陽の位置を正確に知ることができる。ふしぎな目をしているからです。ふしぎな「偏光板」をつかえば、ミツバチと同じように世界を見ることが出来ます。ミツバチの目を作って、空を見ました。
680		1/13	【親子教室】偏光の不思議①ミツバチの目で世界をのぞいてみよう！3	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	2	ミツバチは道に迷うことはありません。なぜならば、太陽の位置を正確に知ることができる。ふしぎな目をしているからです。ふしぎな「偏光板」をつかえば、ミツバチと同じように世界を見ることが出来ます。ミツバチの目を作って、空を見ました。
681		1/14	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [3-3]超音波センサーを中心に	科学館インタープリター	7	本教室では超音波センサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学ぶ。センサーを使ってミッションのクリアを目指した。
682		1/14	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりのロボットダンスを踊らせた。
683		1/14	3Dプリンターで「ハノイの塔」と「魔方陣」を作ろう	科学館ボランティア	8	3DCADを使用して作図をおこない、3Dプリンターで出力を行う。出力の間、ハノイの塔や魔方陣など数学クイズに取り組んだ。
684		1/14	LEDイルミネーションランプを作ろうAM	科学館ボランティア	4	LEDの発光ユニットをつかい、イルミネーションランプを作成する。屈折や反射などの原理をまなび、オリジナル作品を作った。
685		1/14	LEDイルミネーションランプを作ろうPM	科学館ボランティア	10	LEDの発光ユニットをつかい、イルミネーションランプを作成する。屈折や反射などの原理をまなび、オリジナル作品を作った。
686		1/14	ふりこのオーロラウェーブを作ろうAM	科学館ボランティア	14	糸の長さがちがう7つのふりこの周期についてまなび、オーロラウェーブの作った。
687		1/14	ふりこのオーロラウェーブを作ろうPM	科学館ボランティア	8	糸の長さがちがう8つのふりこの周期についてまなび、オーロラウェーブの作った。
688		1/14	【親子教室】偏光の不思議②偏光を使いこなしてアーティストになろう！1	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	6	光の持つふしぎな性質、「偏光」をつかって、パッと消えたり、サッと現れたりする不思議な絵を描き、ぐるんと回すとキラキラと色が変わって見えるしかげも作った。
689		1/14	【親子教室】偏光の不思議②偏光を使いこなしてアーティストになろう！2	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	6	光の持つふしぎな性質、「偏光」をつかって、パッと消えたり、サッと現れたりする不思議な絵を描き、ぐるんと回すとキラキラと色が変わって見えるしかげも作った。
690		1/14	【親子教室】偏光の不思議②偏光を使いこなしてアーティストになろう！3	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	6	光の持つふしぎな性質、「偏光」をつかって、パッと消えたり、サッと現れたりする不思議な絵を描き、ぐるんと回すとキラキラと色が変わって見えるしかげも作った。
691		1/13	ジェットコースターを作ろう -宙返りコースターに挑戦！-	認定NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	18	プラモデルでジェットコースターのコースを作り、鉄のビー玉を使ってその仕組みを実験し、ビー玉がいくつの宙返りループを通過できるか挑戦した。
692		1/13	【親子教室】AMラジオを作ろう	神奈川県電波適正利用推進員協議会	18	はんだごてなどの使い方を学びながらAMラジオを作った。
693		1/13	AMラジオを作ろう	神奈川県電波適正利用推進員協議会	15	はんだごてなどの使い方を学びながらAMラジオを作った。
694		1/13	【親子教室】レゴWeDo2.0～基礎プログラム～AM	科学館インタープリター	20	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。
695		1/13	【親子教室】レゴWeDo2.0～基礎プログラム～PM	科学館インタープリター	14	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
696		1/13	あそんで学ぶプログラミング体験！ つくってあそぼう宇宙体験入門 基礎編	科学館ボランティア	6	コンピューターを使わないアンブレグドのプログラミング教室。矢印のコマを使いながら順番や繰り返しを学んだ。
697		1/13	あそんで学ぶプログラミング体験！ つくってあそぼう宇宙体験入門 応用編	科学館ボランティア	3	コンピューターを使わないアンブレグドのプログラミング教室。矢印のコマを使いながら順番や繰り返しを学んだ。
698		1/19	水のかたさを調べる化学実験	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	4	この教室では水の速い一つ、「かたさ」を調べる。水の硬さが違うと感じるおいしさの他に何がかわるのか実験を通して学んだ。
699		1/20	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [3-2]タッチセンサーを 中心に	科学館インタープリター	6	本教室ではタッチセンサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学び、センサーを使ってミッションのクリアを目指した。
700		1/20	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [2-2]月面大旅行	科学館インタープリター	11	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、月面大旅行ゲームを行い、ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通り動かせることを目指した。
701		1/20	【親子教室】レゴWeDoを使って ～ドラミングモンキー～	科学館インタープリター	8	カラフルなレゴを使って、プログラミングやロボットの組み立てを学び、サルがドラムをたたく機構を作製し、モーターで動きを変えるプログラムを作った。
702		1/20	【親子教室】レゴWeDoを使って ～ダンシングバード～	科学館インタープリター	12	楽しく踊りながら鳴く小鳥型ロボットを作り、オリジナルのダンスや音をプログラミングした。
703		1/20	ズーラシア出張教室～なりきり獣医 さん～	松山 薫 先生 (よこはま動物園 ズーラシア)	21	普段は小さなネズミから、とても大きなゾウまで様々な動物たちの診察や治療をしている獣医さんの1日を知り、その後獣医さんになりきって動物たちの健康診断を体験した。
704		1/20	いろいろ☆コマ作り AM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	11	コマで遊んだことはありますか？この教室では、紙テープを使ったコマ、四角いコマ、ビー玉を芯にしたコマ、CD-Rを使ったビュンビュンコマの計4種類のコマを作った。
		1/20	いろいろ☆コマ作り 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	コマで遊んだことはありますか？この教室では、紙テープを使ったコマ、四角いコマ、ビー玉を芯にしたコマ、CD-Rを使ったビュンビュンコマの計5種類のコマを作った。
706		1/20	浮く？沈む？！ 秘密の液体に浮かぶ船ボトルを作 ろう！AM	松浦 麻子先生 (わくわくキッズ)	16	ビンの中のきれいな液体が入っています。でもよく見ると、上には透明な液体、下には色のついた液体が入っています。ものが浮くってどういふことなんだろう？という問いの答えを、自分でいろいろ試しながら見つけていく教室を行った。
707		1/20	浮く？沈む？！ 秘密の液体に浮かぶ船ボトルを作 ろう！PM	松浦 麻子先生 (わくわくキッズ)	18	ビンの中のきれいな液体が入っています。でもよく見ると、上には透明な液体、下には色のついた液体が入っています。ものが浮くってどういふことなんだろう？という問いの答えを、自分でいろいろ試しながら見つけていく教室を行った。
708		1/26	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	2	冬、植物の種(タネ)や冬芽は、春に新しい芽を出す準備をしています。その準備には自然の不思議な仕組みがあることを、この教室では学んだ。
709		1/26	スノーウォッチング -雪の結晶を見てみよう-1	荻野 瑠衣 先生 (日本大学芸術学部 非常勤講師)	4	この教室では、雪の結晶をかたどったレプリカやペットボトルの中に入れてきた結晶が成長する様子を観察したり、雪の結晶を模したコースターを工作したりします。
710		1/26	スノーウォッチング -雪の結晶を見てみよう-2	荻野 瑠衣 先生 (日本大学芸術学部 非常勤講師)	7	雪の結晶をかたどったレプリカやペットボトルの中に入れてきた結晶が成長する様子を観察したり、雪の結晶を模したコースターを作った。
711		1/26	スノーウォッチング -雪の結晶を見てみよう-3	荻野 瑠衣 先生 (日本大学芸術学部 非常勤講師)	2	雪の結晶をかたどったレプリカやペットボトルの中に入れてきた結晶が成長する様子を観察したり、雪の結晶を模したコースターを作った。
712		1/26	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [2-3]火星探査車	科学館インタープリター	11	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、火星探査をイメージしたゲームを行い、ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通り動かせるようことを目指した。
713		1/26	【親子教室】レゴWeDoを使って ～元気な応援団～	科学館インタープリター	12	親子で元気にチームを応援する応援団ロボットを作り、応援しているように動かすプログラムを作った。
714		1/26	【親子教室】レゴWeDoを使って ～嵐の中のヨット～	科学館インタープリター	14	ヨットを揺らす機構を作製し、プログラミングでモーターを操作し動きを変えたり、音を出したりすることに挑戦した。
715		1/26	教育ブロックIQ KEY 発進！モノ レール！～VS重さの中心～-1	合同会社サイエンスシーズ	9	やじろべえのナゾを解き明かし、作ったモノレールがツルツルした棒から落ちずに走れるよう、改造した。
716		1/26	教育ブロックIQ KEY 発進！モノ レール！～VS重さの中心～-2	合同会社サイエンスシーズ	10	やじろべえのナゾを解き明かし、作ったモノレールがツルツルした棒から落ちずに走れるよう、改造した。
717		1/26	教育ブロックIQ KEY 発進！モノ レール！～VS重さの中心～-3	合同会社サイエンスシーズ	9	やじろべえのナゾを解き明かし、作ったモノレールがツルツルした棒から落ちずに走れるよう、改造した。
718		1/27	サイエンス&テクノロジー～レゴで学 ぶ 科学の原理～(マンモス相撲)AM	科学館インタープリター	9	マンモス型ロボットを作って、相撲にチャレンジした。強い力で押すには、どのような工夫が必要かな？
719		1/27	サイエンス&テクノロジー～レゴで学 ぶ 科学の原理～(マンモス相撲)PM	科学館インタープリター	12	マンモス型ロボットを作って、相撲にチャレンジした。強い力で押すには、どのような工夫が必要かな？
720		1/27	【親子教室】PETSとあそぼう -さわられるプログラミング体験-1	科学館インタープリター	12	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
721		1/27	【親子教室】PETSとあそぼう -さわられるプログラミング体験-2	科学館インタープリター	12	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
722		1/27	PETSとあそぼう -さわられるプログラミング体験-	科学館インタープリター	9	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
723		1/27	【親子教室】 ズーラシアDOKI!DOKI!探検隊	松山 薫 先生 (よこはま動物園 ズーラシア)	42	よこはま動物園ズーラシアの協力により、動物園のバックヤードツアーを開催した。
724		1/27	あそんで学ぶプログラミング体験！ -はじめてのスクラッチ-	科学館ボランティア	7	世界中の子どもたちが体験しているスクラッチ。初めてスクラッチに挑戦する人向けに、基本的な操作方法を学ぶ教室を開催した。
725		1/27	あそんで学ぶプログラミング体験！ -スクラッチで迷路をクリア！-	科学館ボランティア	8	世界中の子どもたちが体験しているスクラッチ。スクラッチを使って、ネズミが迷路を抜け出すプログラミングに挑戦した。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
726		2/2	手作り顕微鏡で ミクロの世界をのぞいてみよう(細 胞編)	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	3	小さなビーズを使った顕微鏡を作製し、ツクサの細胞 の形などを観察・スケッチを行った。
727		2/2	【親子教室】イネってすごイネ！ ～イネ研究の最前線-1	農研機構 生物機能利用研究部門 遺伝子組換え研究推進室	6	この教室では品種改良とはどのようなものなのかを説 明し、「スギ花粉症対策米」というお米の最先端の研究 の紹介しながら、さまざまなイネやイネの仲間のタネを 使って、標本ストラップを作った。
728		2/2	【親子教室】イネってすごイネ！ ～イネ研究の最前線-2	農研機構 生物機能利用研究部門 遺伝子組換え研究推進室	2	この教室では品種改良とはどのようなものなのかを説 明し、「スギ花粉症対策米」というお米の最先端の研究 の紹介しながら、さまざまなイネやイネの仲間のタネを 使って、標本ストラップを作った。
729		2/2	【親子教室】イネってすごイネ！ ～イネ研究の最前線-3	農研機構 生物機能利用研究部門 遺伝子組換え研究推進室	2	この教室では品種改良とはどのようなものなのかを説 明し、「スギ花粉症対策米」というお米の最先端の研究 の紹介しながら、さまざまなイネやイネの仲間のタネを 使って、標本ストラップを作った。
730		2/2	あそんで学ぶプログラミング体験！ ～はじめてのスクラッチ～	科学館ボランティア	4	世界中の子どもたちが体験しているスクラッチ。初めて スクラッチに挑戦する人向けに、基本的な操作方法を 学ぶ教室を開催した。
731		2/2	あそんで学ぶプログラミング体験！ ～スクラッチで迷路をクリア！～	科学館ボランティア	8	世界中の子どもたちが体験しているスクラッチ。スクラ ッチを使って、ネズミが迷路を抜け出すプログラミングに 挑戦した。
732		2/2	【親子教室】レゴWeDo2.0 ～基礎プログラム～	科学館インタープリター	18	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立 てについて学んだ。
733		2/2	【親子教室】レゴWeDo2.0 ～発展プログラム～	科学館インタープリター	14	タブレットを使った簡単な操作で、プログラミングの基礎 やロボットの組み立てについて学び、発展プログラムで は、月面コロニー建設ロボットを作って、基地を作るた めの資材に見立てたブロックを移動させるプログラミン グに挑戦した。
734		2/2	手の上で雷？をふらせる-1	サイエンスーズ	9	ミョウバンや砂糖など、身近な材料をつかいながら、 「水に溶ける」現象を観察する。最後に塩化アンモニウ ムを使い、温度によって結晶ができる様子を観察した。
735		2/2	手の上で雷？をふらせる-2	サイエンスーズ	12	ミョウバンや砂糖など、身近な材料をつかいながら、 「水に溶ける」現象を観察する。最後に塩化アンモニウ ムを使い、温度によって結晶ができる様子を観察した。
736		2/2	手の上で雷？をふらせる-3	サイエンスーズ	6	ミョウバンや砂糖など、身近な材料をつかいながら、 「水に溶ける」現象を観察する。最後に塩化アンモニウ ムを使い、温度によって結晶ができる様子を観察した。
737		2/3	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [2-1]惑星探査	科学館インタープリター	10	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプ ログラミングを使って、惑星探査ゲームを行い、ゲーム のクリアを目指しながら、ロボットを思い通り動かせるこ とを目指した。
738		2/3	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	6	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブ レットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本 操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件 のプログラミングをして、息ぴったりロボットダンスを 踊らせた。
739		2/3	【親子教室】レゴWeDoを使って ～おなかをすかせたワニ～	科学館インタープリター	14	ワニが口を動かす機構を作製し、プログラミングでモー ターをうごかしたり、音をだしたりすることに挑戦した。
740		2/3	【親子教室】レゴWeDoを使って ～ほえるライオン～	科学館インタープリター	14	ガオーと叫ぶライオン型ロボットを作り、動かすプログ ラミングを親子で考えた。
741		2/3	きみも未来の天文学者！ 天体望遠鏡を作ろう 上級編	科学館ボランティア	5	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひく り返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見る天体 について学んだ。
742		2/3	かぜに負けるな！ビタミンCテスト AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	23	ビタミンCは、私たちの体を健康に保つ栄養素の1つで す。それは私たちの身近な飲み物にも含まれていま す。今回は、試験管やスポイトを使った化学実験を通し て、どの飲み物にどれだけのビタミンCが含まれている のかを調べた。
743		2/3	かぜに負けるな！ビタミンCテスト PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	9	ビタミンCは、私たちの体を健康に保つ栄養素の2つで す。それは私たちの身近な飲み物にも含まれていま す。今回は、試験管やスポイトを使った化学実験を通し て、どの飲み物にどれだけのビタミンCが含まれている のかを調べた。
744		2/7	うぐいす笛を作ろう ～身近な素材でいろんな笛を作って みよう～	科学館ボランティア	2	ストローやたれピンなどを使った笛を作成した。
745		2/9	サトウキビをかじり、世界の今を知 ろう	NPO法人 神奈川県環境学習リーダー会	13	サトウキビは砂糖を作ってくれるだけではなく、世界の 温暖化抑制にも活躍してくれていることを、サトウキ ビをかじって美味しく学んだ。
746		2/9	空力翼艇をつくらう！AM	宇宙教育リーダー	20	厚紙や断熱ボードを使って、浮きながら飛ぶ空力翼艇 (くうりきよくてい)を作り、作業をしながら、工夫や改良 の方法を考えて、実践した。
747		2/9	空力翼艇をつくらう！PM	宇宙教育リーダー	22	厚紙や断熱ボードを使って、浮きながら飛ぶ空力翼艇 (くうりきよくてい)を作り、作業をしながら、工夫や改良 の方法を考えて、実践した。
748		2/9	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [3-1]光センサーを中 心に	科学館インタープリター	8	本教室では光センサーを中心に、センサーの機能やセ ンサーを使ったプログラミングを学び、センサーを使っ てミッションをクリアすることを目指した。
749		2/9	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	6	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブ レットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本 操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件 のプログラミングをして、息ぴったりロボットダンスを 踊らせた。
750		2/9	【親子教室】レゴWeDoを使って ～プログラミングモンキー～	科学館インタープリター	14	カラフルなレゴを使って、プログラミングやロボットの組 み立てを学び、サルがドラムをたたく機構を作製し、 モーターで動きを変えるプログラムを作成した。
751		2/9	【親子教室】レゴWeDoを使って ～ダンシングパード～	科学館インタープリター	14	楽しく踊りながら鳴く小鳥型ロボットを作り、オリジナ ルのダンスや音をプログラミングした。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
752		2/9	【親子教室】ぶよぶよでかわいい！ふしぎなつかめる水を作ろう！～親子で学ぶ 化学反応～1	お茶の水女子大学サイエンスコミュニケーション団体おちゃっこLab.	12	あの動画投稿サイトでかわいいと話題な、「つかめる水」を作ってみよう！おちゃっこLab.の現役お茶の水大生のお姉さんと一緒に、かわいい「つかめる水」を作りながら、その裏側にひそむ化学反応について学んだ。
753		2/9	【親子教室】ぶよぶよでかわいい！ふしぎなつかめる水を作ろう！～親子で学ぶ 化学反応～2	お茶の水女子大学サイエンスコミュニケーション団体おちゃっこLab.	6	あの動画投稿サイトでかわいいと話題な、「つかめる水」を作ってみよう！おちゃっこLab.の現役お茶の水大生のお姉さんと一緒に、かわいい「つかめる水」を作りながら、その裏側にひそむ化学反応について学んだ。
754		2/9	【親子教室】ぶよぶよでかわいい！ふしぎなつかめる水を作ろう！～親子で学ぶ 化学反応～3	お茶の水女子大学サイエンスコミュニケーション団体おちゃっこLab.	8	あの動画投稿サイトでかわいいと話題な、「つかめる水」を作ってみよう！おちゃっこLab.の現役お茶の水大生のお姉さんと一緒に、かわいい「つかめる水」を作りながら、その裏側にひそむ化学反応について学んだ。
755		2/10	宇宙と放射線-放射線ってなあに？！	中岡 章 先生 (エコット政策研究センター 代表)	9	放射線とは、一体どのようなものなのでしょうか？どこにあるものなのでしょうか？この教室では、測定器を使って実際に測定を行い、放射線が身の回りにもあることを体験したり、普段は目で見ることのできない放射線を「霧箱」という装置を使って観察したりします。
756		2/10	【親子教室】宇宙と放射線-放射線ってなあに？！-1	中岡 章 先生 (エコット政策研究センター 代表)	12	放射線とは、一体どのようなものなのでしょうか？どこにあるものなのでしょうか？この教室では、測定器を使って実際に測定を行い、放射線が身の回りにもあることを体験したり、普段は目で見ることのできない放射線を「霧箱」という装置を使って観察した。
757		2/10	【親子教室】宇宙と放射線-放射線ってなあに？！-2	中岡 章 先生 (エコット政策研究センター 代表)	14	放射線とは、一体どのようなものなのでしょうか？どこにあるものなのでしょうか？この教室では、測定器を使って実際に測定を行い、放射線が身の回りにもあることを体験したり、普段は目で見ることのできない放射線を「霧箱」という装置を使って観察した。
		2/10	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [3-2]タッチセンサーを中心に	科学館インタープリター	9	本教室ではタッチセンサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学び、センサーを使ってミッションのクリアを目指した。
759		2/10	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [2-2]月面大旅行	科学館インタープリター	10	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、月面大旅行ゲームを行う。ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通り動かせることを目指した。
760		2/10	教育ブロックIQ KEY スピードアップ！レーシングカー！～VSまさつカ～1	合同会社サイエンスシーズ	9	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。ギアやタイヤを変え、スピードが出るマシンを作った。
761		2/10	教育ブロックIQ KEY スピードアップ！レーシングカー！～VSまさつカ～2	合同会社サイエンスシーズ	8	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。ギアやタイヤを変え、スピードが出るマシンを作った。
762		2/10	教育ブロックIQ KEY スピードアップ！レーシングカー！～VSまさつカ～3	合同会社サイエンスシーズ	8	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。ギアやタイヤを変え、スピードが出るマシンを作った。
763		2/10	あそんで学ぶプログラミング体験！つくてあそぼう宇宙探検入門 基礎編	科学館ボランティア	4	コンピューターを使わないアンラグドのプログラミング教室。矢印のコマを使いながら順番や繰り返しを学んだ。
764		2/10	あそんで学ぶプログラミング体験！つくてあそぼう宇宙探検入門 応用編	科学館ボランティア	3	コンピューターを使わないアンラグドのプログラミング教室。矢印のコマを使いながら順番や繰り返しを学んだ。
765		2/11	科学のおもしろさ新発見！一身の回りにある科学の不思議1	栗岡 誠司 先生 (兵庫県立明石北高等学校校長)	8	この教室では、身の回りにあるものを材料として、一見、不思議なと思うような化学実験に取り組みます。なぜそうなるのかを考え、理解していきながら、私たちの生活とどのように結びついているのか、どのようにして科学が生活を便利にしてくれているのかを体験します。
766		2/11	【親子教室】科学のおもしろさ新発見！一身の回りにある科学の不思議1	栗岡 誠司 先生 (兵庫県立明石北高等学校校長)	12	この教室では、身の回りにあるものを材料として、一見、不思議なと思うような化学実験に取り組んだ。なぜそうなるのかを考え、理解していきながら、私たちの生活とどのように結びついているのか、どのようにして科学が生活を便利にしてくれているのかを体験した。
767		2/11	【親子教室】科学のおもしろさ新発見！一身の回りにある科学の不思議2	栗岡 誠司 先生 (兵庫県立明石北高等学校校長)	12	この教室では、身の回りにあるものを材料として、一見、不思議なと思うような化学実験に取り組んだ。なぜそうなるのかを考え、理解していきながら、私たちの生活とどのように結びついているのか、どのようにして科学が生活を便利にしてくれているのかを体験した。
768		2/11	【親子教室】レゴWeDoを使って～サッカーゲーム～	科学館インタープリター	20	センサーも使いながらゴールを狙うキッカーロボットを作り、動かすプログラミングを考えた。
769		2/11	【親子教室】レゴWeDoを使って～スマートスピナー～	科学館インタープリター	18	コマ回しロボットを作り、長く回るコマのバランスなどを追及した。
770		2/11	【親子教室】イモムシ型ロボットでプログラミングに初挑戦！-1	科学館インタープリター	6	イモムシ型ロボット「コード・A・ピラー」を使って、プログラミングの初歩を学んだ。
771		2/11	【親子教室】イモムシ型ロボットでプログラミングに初挑戦！-2	科学館インタープリター	10	イモムシ型ロボット「コード・A・ピラー」を使って、プログラミングの初歩を学んだ。
772		2/11	イモムシ型ロボットでプログラミングに初挑戦！	科学館インタープリター	5	イモムシ型ロボット「コード・A・ピラー」を使って、プログラミングの初歩を学んだ。
773		2/11	【親子教室】PETSとあそぼう-さわられるプログラミング体験-1	科学館インタープリター	8	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
774		2/11	【親子教室】PETSとあそぼう-さわられるプログラミング体験-2	科学館インタープリター	12	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
775		2/11	PETSとあそぼう-さわられるプログラミング体験-	科学館インタープリター	4	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
776		2/13	ふりふり発電工作-発電のしくみ-	科学館ボランティア	6	磁石とコイルによる発電機構を作製し、発電のやり方によってどのように波形が変わるのかオシロスコープを使って観察した。
777		2/16	モーターを作ろう-磁石と電気のふしぎを実験！-	認定NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	9	この教室では実験を通して磁石と電気について学びながら、モーターの回る仕組みにせまります。みんなできく回るモーターを作った。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
778		2/16	ヨウ素デンプン反応で食べ物調べてみよう	NPO法人 神奈川環境学習リーダー会	19	私たちが生きるために必要なデンプンについて学び、毎日食べている主食にデンプンが含まれていることを、ヨウ素液を使って調べた。
779		2/16	しゅわしゅわ！重曹で実験！AM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	13	「重曹」って知っていますか？料理や掃除にも使われるのですが、見たことあるかな？この教室では、ミニミニ噴火や、風船を膨らませるなど、重曹を使って色々な実験をし、しゅわしゅわするバスボムを作った。
780		2/16	しゅわしゅわ！重曹で実験！PM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	17	「重曹」って知っていますか？料理や掃除にも使われるのですが、見たことあるかな？この教室では、ミニミニ噴火や、風船を膨らませるなど、重曹を使って色々な実験をし、しゅわしゅわするバスボムを作った。
781		2/16	【親子教室】レゴWeDo2.0～基礎プログラム～AM	科学館インタープリター	14	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。
782		2/16	【親子教室】レゴWeDo2.0～基礎プログラム～PM	科学館インタープリター	14	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。
783		2/16	プログラミングでサイコロを作ろうAM	科学館ボランティア	5	micro:Bitというガジェットを使い、サイコロをプログラミングした。
784		2/16	プログラミングでサイコロを作ろうPM	科学館ボランティア	7	micro:Bitというガジェットを使い、サイコロをプログラミングした。
785		2/17	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [3-3]超音波センサーを中心に	科学館インタープリター	9	本教室では超音波センサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学ぶ。センサーを使ってミッションのクリアを目指した。
786		2/17	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	7	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりロボットダンスを踊らせた。
787		2/17	めくるめく岩石の世界AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	21	私たちの地球はもとは何からできていたのでしょうか。私たちよりもずっと前からこの地球にいて、その歴史を知っている存在、それが「岩石」です。今回は、身近なものから普段あまり見かけないものまで、さまざまな岩石を観察・比較した。
788		2/17	めくるめく岩石の世界PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	21	私たちの地球はもとは何からできていたのでしょうか。私たちよりもずっと前からこの地球にいて、その歴史を知っている存在、それが「岩石」です。今回は、身近なものから普段あまり見かけないものまで、さまざまな岩石を観察・比較した。
789		2/17	【親子教室】レゴWeDoを使って～おなかをすかせたワニ～	科学館インタープリター	16	ワニが口を動かす機構を作製し、プログラミングでモーターをうごかしたり、音を出したりすることに挑戦した。
790		2/17	【親子教室】レゴWeDoを使って～ぼえるライオン～	科学館インタープリター	12	ガオーと吠えるライオン型ロボットを作り、動かすプログラミングを親子で考えた。
791		2/17	手の上で雪？をふらせる-1	サイエンスサイズ	9	ミョウバンや砂糖など、身近な材料をつかひながら、「水に溶ける」現象を観察する。最後に塩化アンモニウムを使い、温度によって結晶ができる様子を観察した。
792		2/17	手の上で雪？をふらせる-2	サイエンスサイズ	12	ミョウバンや砂糖など、身近な材料をつかひながら、「水に溶ける」現象を観察する。最後に塩化アンモニウムを使い、温度によって結晶ができる様子を観察した。
793		2/17	手の上で雪？をふらせる-3	サイエンスサイズ	6	ミョウバンや砂糖など、身近な材料をつかひながら、「水に溶ける」現象を観察する。最後に塩化アンモニウムを使い、温度によって結晶ができる様子を観察した。
794		2/23	手作り石けんを楽しもう	NPO法人 神奈川環境学習リーダー会	19	この教室では、生命の源である水、その水の循環や役割について学びそして環境に優しいオリジナル石けんを作った。
795		2/23	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [2-3]火星探査車	科学館インタープリター	12	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、火星探査をイメージしたゲームを行う。ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通り動かせるようことを目指した。
796		2/23	ブロックロボットでプログラミングに挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	5	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりロボットダンスを踊らせた。
797		2/23	【親子教室】親子で学ぶ情報科学～思いを伝える0と1～AM	情報楽団A	2	プログラミングの基礎となるアルゴリズム的な思想や情報科学技術を、あえてコンピュータを使わずに身近な道具を使って学んだ。
798		2/23	【親子教室】親子で学ぶ情報科学～思いを伝える0と1～PM	情報楽団A	8	プログラミングの基礎となるアルゴリズム的な思想や情報科学技術を、あえてコンピュータを使わずに身近な道具を使って学んだ。
799		2/23	空のサイエンスショー～空気や色のふしぎ～AM	NPO法人サイエンスリンク	12	サイエンスショーの形式で、光の屈折や巨大空気砲などを体感し、空気の面白さについて学んだ。
800		2/23	空のサイエンスショー～空気や色のふしぎ～PM	NPO法人サイエンスリンク	16	サイエンスショーの形式で、光の屈折や巨大空気砲などを体感し、空気の面白さについて学んだ。
801		2/23	【親子教室】ぶっちゃー先生と行く！ズーラシアで初めての動物仲間分け教室！	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	14	よこはま動物園、ズーラシアの動物を仲間分けしてみよう！動物同士の似ているところや違うところを、よく観察して、動物の仲間分けをした。
802		2/24	サイエンス&テクノロジー～レゴで学ぶ科学の原理～(ガントリークレーン)	科学館インタープリター	15	船で運ばれてきたコンテナなどを移動させるガントリークレーンを作った。
803		2/24	サイエンス&テクノロジー～レゴで学ぶ科学の原理～(ガントリークレーン)	科学館インタープリター	15	船で運ばれてきたコンテナなどを移動させるガントリークレーンを作った。
804		2/24	【親子教室】レゴWeDoを使って～元気な応援団～	科学館インタープリター	8	親子で元気にチームを応援する応援団ロボットを作り、応援しているように動かすプログラムを作る。
805		2/24	【親子教室】レゴWeDoを使って～嵐の中のヨット～	科学館インタープリター	12	ヨットを揺らす機構を作製し、プログラミングでモーターを操作し動きを変えたり、音を出したりすることに挑戦した。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
806		2/24	教育ブロックIQ KEY ギアチェンジ！ パワフルカー！ ～VS加重～-1	合同会社サイエンスシーズ	12	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。坂道を上るマシンをギヤや車体バランスを考えながら作り上げた。
807		2/24	教育ブロックIQ KEY ギアチェンジ！ パワフルカー！ ～VS加重～-2	合同会社サイエンスシーズ	9	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。坂道を上るマシンをギヤや車体バランスを考えながら作り上げた。
808		2/24	教育ブロックIQ KEY ギアチェンジ！ パワフルカー！ ～VS加重～-3	合同会社サイエンスシーズ	5	ロボット教育ブロックIQKEYを使ってミッションに挑戦する。坂道を上るマシンをギヤや車体バランスを考えながら作り上げた。
809		2/24	“うごき”の科学～作ってつないでピ コゴラ スイッチ！？～AM	PICO factory Japan	20	動きを利用したしかけを使って自分だけのピコゴラ装置を作り、ものを動かす力やしくみを学び、完成したらみんなのピコゴラ装置を繋げて、最後まで「うごき」を伝えることはできるか挑戦した。
810		2/24	“うごき”の科学～作ってつないでピ コゴラ スイッチ！？～PM	PICO factory Japan	17	動きを利用したしかけを使って自分だけのピコゴラ装置を作り、ものを動かす力やしくみを学び、完成したらみんなのピコゴラ装置を繋げて、最後まで「うごき」を伝えることはできるか挑戦した。
811		3/2	【親子教室】レゴWeDo2.0 ～基礎プログラム～	科学館インタープリター	16	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。
812		3/2	【親子教室】レゴWeDo2.0 ～発展プログラム～	科学館インタープリター	18	タブレットを使った簡単な操作で、プログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学び、発展プログラムでは、月面コロニー建設ロボットを作って、基地を作るための資料に見立てたブロックを移動させるプログラミングに挑戦した。
813		3/2	【親子教室】イモムシ型ロボットで プログラミングに初挑戦！-1	科学館インタープリター	8	イモムシ型ロボット「コード・A・ピラー」を使って、プログラミングの初歩を学んだ。
814		3/2	【親子教室】イモムシ型ロボットで プログラミングに初挑戦！-2	科学館インタープリター	6	イモムシ型ロボット「コード・A・ピラー」を使って、プログラミングの初歩を学んだ。
		3/2	イモムシ型ロボットで プログラミングに初挑戦！	科学館インタープリター	5	イモムシ型ロボット「コード・A・ピラー」を使って、プログラミングの初歩を学んだ。
816		3/2	海の学びシリーズ①地球の記憶を たどろう！ ～地球未来予想図を作ろう！～	安中 さやか 先生、大垣内 るみ 先生 (海洋研究開発機構)	8	この教室では、浅い海と深い海の生物を観察しながらスケッチに挑戦した。本物の標本を観察しながら、その生き物の特徴を知り、スケッチのやり方もマスターし、そして海の生き物について一緒に考えてみた。
817		3/2	天球儀をつくろう！AM	宇宙教育リーダー	10	オリジナル天球儀を作った。
818		3/2	天球儀をつくろう！PM	宇宙教育リーダー	10	オリジナル天球儀を作った。
819		3/2	プログラミングでサイコロを作ろう AM	科学館ボランティア	8	micro:Bitというガジェットを使い、サイコロをプログラミングした。
820		3/2	プログラミングでサイコロを作ろう PM	科学館ボランティア	4	micro:Bitというガジェットを使い、サイコロをプログラミングした。
821		3/3	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [2-1]惑星探査	科学館インタープリター	10	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、惑星探査ゲームを行い、ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通り動かせることを目指した。
822		3/3	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	11	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりロボットダンスを踊らせた。
823		3/3	【親子教室】レゴWeDoを使って ～おなかをすかせたワニ～	科学館インタープリター	12	ワニが口を動かす機構を作製し、プログラミングでモーターをうごかしたり、音をだしたりすることに挑戦した。
824		3/3	【親子教室】レゴWeDoを使って ～ほえるライオン～	科学館インタープリター	12	ガオーと吠えるライオン型ロボットを作り、動かすプログラミングを親子で考えた。
825		3/3	教育ブロックIQ KEY 発進！ モノ レール！ ～VS重さの中心～-1	合同会社サイエンスシーズ	11	やじろべえのナゾを解き明かし、作ったモノレールがツルツルした棒から落ちずに走れるよう、改造した。
826		3/3	教育ブロックIQ KEY 発進！ モノ レール！ ～VS重さの中心～-2	合同会社サイエンスシーズ	10	やじろべえのナゾを解き明かし、作ったモノレールがツルツルした棒から落ちずに走れるよう、改造した。
827		3/3	教育ブロックIQ KEY 発進！ モノ レール！ ～VS重さの中心～-3	合同会社サイエンスシーズ	7	やじろべえのナゾを解き明かし、作ったモノレールがツルツルした棒から落ちずに走れるよう、改造した。
828		3/3	算数ゲーム大集合！AM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	20	よく知られているものから珍しいものまで、さまざまな算数にまつわるゲームを集めてみました。「地球が滅亡する？！不思議なハノイの塔のなぞ」を解明したり、「10匹のカエル」を交互にゲットしていったりと、最後まで夢中になるゲームを行った。
829		3/3	算数ゲーム大集合！PM	阿部 麻里 先生 (わくわくキッズ)	10	よく知られているものから珍しいものまで、さまざまな算数にまつわるゲームを集めてみました。「地球が滅亡する？！不思議なハノイの塔のなぞ」を解明したり、「11匹のカエル」を交互にゲットしていったりと、最後まで夢中になるゲームを行った。
830		3/6	うぐいす笛を作ろう ～身近な素材でいろんな笛を作っ てみよう～	科学館ボランティア	1	ストローやたれピンなどを使った笛を作成した。
831		3/9	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [3-1]光センサーを中 心に	科学館インタープリター	6	本教室では光センサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学び、センサーを使ってミッションをクリアすることを目指した。
832		3/9	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりロボットダンスを踊らせた。
833		3/9	試行会 【親子教室】レゴWeDoを使って ～ドラミングモンキー～-1	科学館インタープリター	14	カラフルなレゴを使って、プログラミングやロボットの組み立てを学び、サルがドラムをたたく機構を作製し、モーターで動きを変えるプログラミングを作成した。
834		3/9	試行会 【親子教室】レゴWeDoを使って ～ドラミングモンキー～-2	科学館インタープリター	14	カラフルなレゴを使って、プログラミングやロボットの組み立てを学び、サルがドラムをたたく機構を作製し、モーターで動きを変えるプログラムを作成した。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
835		3/9	【親子教室】レゴWeDoを使って～プログラミングモンキー～3	科学館インタープリター	14	カラフルなレゴを使って、プログラミングやロボットの組み立てを学び、サルがドラムをたたく機構を作製し、モーターで動きを変えるプログラムを作成した。
836		3/9	オリジナル芳香剤作り！ ～高吸水性ポリマーの実験-AM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	17	ジュース、砂糖水、塩水や、スライムに高吸水性ポリマー入れたらどうなるの？などなど、高吸水性ポリマーの性質を使った、おもしろ実験を行った。
837		3/9	オリジナル芳香剤作り！ ～高吸水性ポリマーの実験-PM	岩立 直子 先生 (科学実験工作教室 くりの木倶楽部 代表)	12	ジュース、砂糖水、塩水や、スライムに高吸水性ポリマー入れたらどうなるの？などなど、高吸水性ポリマーの性質を使った、おもしろ実験を行った。
838		3/9	海の学びシリーズ② 深海生物を覗いてみよう！	渡部 裕美 先生 (海洋研究開発機構 技術主任)	13	深海生物はどのように暮らしているのでしょうか？ どうやら海底でひっそりと生活しているばかりではないようです…！一体どんな生き物なのか、じっくり観察した。
839		3/10	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [3-2]タッチセンサーを 中心に	科学館インタープリター	4	本教室ではタッチセンサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学び、センサーを使ってミッションのクリアを目指した。
840		3/10	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [2-2]月面大旅行	科学館インタープリター	7	本教室では[1]基本操作で学んだ直進や回転などのプログラミングを使って、月面大旅行ゲームを行い、ゲームのクリアを目指しながら、ロボットを思い通り動かせることを目指した。
841		3/10	【親子教室】PETSとあそぼう ～さわれるプログラミング体験-1	科学館インタープリター	16	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
842		3/10	【親子教室】PETSとあそぼう ～さわれるプログラミング体験-2	科学館インタープリター	14	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
843		3/10	PETSとあそぼう ～さわれるプログラミング体験-	科学館インタープリター	6	パソコンをつかわずにプログラミングができる「PETS」。PETSをうまく動かして、課題のミッションを解いた。
844		3/10	あそんで学ぶプログラミング体験！ ～はじめてのスクラッチ-	科学館ボランティア	4	世界中の子供たちが体験しているスクラッチ。初めてスクラッチに挑戦する人向けに、基本的な操作方法を学ぶ教室を開催した。
845		3/10	あそんで学ぶプログラミング体験！ ～スクラッチで迷路をクリア！-	科学館ボランティア	7	世界中の子供たちが体験しているスクラッチ。スクラッチを使って、ネズミが迷路を抜け出すプログラミングに挑戦した。
846		3/10	My 星座早見盤を作ろう	科学館ボランティア	10	星座早見盤の星に色をぬり、星座について学びながらオリジナルの星座早見盤を作成した。
847		3/10	【親子教室】どうぶつすごいで！ ～偏光すごいで！-1	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	16	どうぶつ科学コミュニケーターのぶつちー先生が、恐竜や動物について話しながら、偏光板を使った工作を教えてくださいました。
848		3/10	【親子教室】どうぶつすごいで！ ～偏光すごいで！-2	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	16	どうぶつ科学コミュニケーターのぶつちー先生が、恐竜や動物について話しながら、偏光板を使った工作を教えてくださいました。
849		3/10	【親子教室】どうぶつすごいで！ ～偏光すごいで！-3	大淵 希郷 先生 (科学コミュニケーター)	8	どうぶつ科学コミュニケーターのぶつちー先生が、恐竜や動物について話しながら、偏光板を使った工作を教えてくださいました。
850		3/16	ハンカチを染めよう ～たまねぎの皮で実験！-	認定NPO法人 おもしろ科学たんけん工房	6	染色の実験をおこなった。
851		3/16	【親子教室】レゴWeDo2.0 ～基礎プログラム～AM	科学館インタープリター	14	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。
852		3/16	【親子教室】レゴWeDo2.0 ～基礎プログラム～PM	科学館インタープリター	10	簡単な操作でプログラミングの基礎やロボットの組み立てについて学んだ。
853		3/16	サイエンスマジック リングキャッチャーに挑戦！	丹羽 孝良 先生 (科学講座研究会)	97	長い輪になったヒモにリングを通わせるだけで結び目が出来てしまうリングキャッチャーに挑戦する。
854		3/16	あそんで学ぶプログラミング体験！ つくってあそぼう宇宙体験入門 基礎編	科学館ボランティア	8	コンピューターを使わないアンブレグドのプログラミング教室。矢印のコマを使いながら順番や繰り返しを学んだ。
855		3/16	あそんで学ぶプログラミング体験！ つくってあそぼう宇宙体験入門 応用編	科学館ボランティア	2	コンピューターを使わないアンブレグドのプログラミング教室。矢印のコマを使いながら順番や繰り返しを学んだ。
856		3/17	【親子教室】電磁波きこえる！？ ～電磁波を音で聴いてみよう！～AM	天井 涼 先生(わくわくキッズ)	6	目には見えない電磁波を音で聴ける装置「電磁波きこえる！？」をつくり、電磁波きこえるをつけると、いつもと変わらない科学館からいろんな音が聞こえてきた。教室を飛び出し、電磁波の出ている場所や特徴を探った。
857		3/17	【親子教室】電磁波きこえる！？ ～電磁波を音で聴いてみよう！～PM	天井 涼 先生(わくわくキッズ)	4	目には見えない電磁波を音で聴ける装置「電磁波きこえる！？」をつくり、電磁波きこえるをつけると、いつもと変わらない科学館からいろんな音が聞こえてきた。教室を飛び出し、電磁波の出ている場所や特徴を探った。
858		3/17	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [3-3]超音波センサーを 中心に	科学館インタープリター	9	本教室では超音波センサーを中心に、センサーの機能やセンサーを使ったプログラミングを学び、センサーを使ってミッションのクリアを目指した。
859		3/17	ブロックロボットでプログラミングに 挑戦 EV3 [1]基本操作	科学館インタープリター	9	レゴ・マインドストームEV3はロボットとパソコンやタブレットを使ってプログラミングを学ぶことができる。基本操作である直進や回転などを学び、みんなで同じ条件のプログラミングをして、息ぴったりロボットダンスを踊らせた。
860		3/17	【親子教室】レゴWeDoを使って ～元気な応援団～	科学館インタープリター	10	親子で元気にチームを応援する応援団ロボットを作り、応援しているように動かすプログラムを作った。
861		3/17	【親子教室】レゴWeDoを使って ～風の中のヨット～	科学館インタープリター	16	ヨットを揺らす機構を作製し、プログラミングでモーターを操作し動きを変えたり、音を出したりすることに挑戦した。
862		3/17	【親子教室】きみも未来の天文学者！ 天体望遠鏡を作ろう 上級編	科学館ボランティア	20	天体望遠鏡のキットを作製しながら、上下左右がひっくり返って見えるレンズの性質や、望遠鏡で見る天体について学んだ。
863		3/17	サイエンスマジック リングキャッチャーに挑戦！	丹羽 孝良 先生 (科学講座研究会)	87	長い輪になったヒモにリングを通わせるだけで結び目が出来てしまうリングキャッチャーに挑戦した。
864		3/21	海の学びシリーズ③ 海底地図を作ろう！	浅田 美穂 先生 (海洋研究開発機構 研究員)	12	海底地図の作り方を、ブロックを使いながら体験していきます！海底の形を知る方法や、音との深い関係について学び、普段は意識されない海底地図に触れることで、海の底から地球の歴史を考えた。

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
865		3/24	サイエンス&テクノロジー〜レゴで学ぶ科学の原理〜(宇宙エレベーター)AM	科学館インタープリター	18	地上と宇宙をエレベーターでつなぐ、新しい輸送手段。現代の技術があれば実現できるのではないかと言われている宇宙エレベーターについて学んだ。
866		3/24	サイエンス&テクノロジー〜レゴで学ぶ科学の原理〜(宇宙エレベーター)PM	科学館インタープリター	21	地上と宇宙をエレベーターでつなぐ、新しい輸送手段。現代の技術があれば実現できるのではないかと言われている宇宙エレベーターについて学んだ。
867		3/29	【親子教室】東洋水産株式会社 湘南冷蔵庫と相模工場へ行ってみよう!	東洋水産株式会社	19	東洋水産株式会社の協力により、カップ麺を作る製造工場及び、冷凍倉庫の見学を行った。
868		4/12	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	119	カマドで焼き芋、斜面そり、シャボン玉、パイプボール転がし、シャボン玉
869		4/18	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	39	カマドで焼き芋、斜面そり、シャボン玉、パイプボール転がし、シャボン玉
870		5/10	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	78	カマドで焼き芋、斜面そり、シャボン玉、パイプボール転がし、シャボン玉
871		5/16	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	115	カマドで焼き芋、斜面そり、シャボン玉、パイプボール転がし、シャボン玉
872		6/14	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	117	カマドで焼き芋、斜面そり、シャボン玉、パイプボール転がし、シャボン玉
873		6/20	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	-	雨天の為中止
874		7/12	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	105	カマドで焼き芋、斜面そり、シャボン玉、パイプボール転がし、シャボン玉
875		7/18	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	62	カマドで焼き芋、斜面そり、シャボン玉、パイプボール転がし、シャボン玉
876		8/23	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	317	※1日プレイパークを実施 流しソーメン、ウオーターライダー、水鉄砲
877		9/13	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	123	カマドで焼き芋、斜面そり、シャボン玉、パイプボール転がし、シャボン玉、キャンドル作り、段ボール工作
878		9/19	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	80	カマドで焼き芋、焼きマシュマロ、プール、斜面そり、シャボン玉、パイプボール転がし、シャボン玉、段ボール工作
879		10/11	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	149	カマドで焼き芋、パイプ内ボール転がし、斜面そり、シャボン玉等
880		10/17	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	78	カマドで焼イモ、ダンボールハウス、モンキーブリッジ、シャボン玉等
881		10/28	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	549	岩2ヶ所、ひらひらおぼけ、カボチャ風船、スタンプC、滑車ロープ等
882		11/8	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	182	カマドで焼き芋、ダンボール遊び、パイプ内ボール転がし等
883		11/21	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	100	滑車ロープ、モンキーブリッジ、枯葉プール、シャボン玉等
884		12/13	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	91	滑車ロープ、斜面そり、サツマイモ焼き、枯葉プール、シャボン玉等
885		12/19	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	55	カマドで焼イモ、焼イカ、滑車ロープ、キラビーづくり、シャボン玉等
886		1/10	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	121	カマドで焼き芋、ダンボールハウス、ソリスベリ、パイプ内ボール、シャボン玉等
887		1/16	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	57	カマドで焼イモ、キラビーづくり、ソリスベリ、モンキーロープ、シャボン玉等
888		2/14	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	160	滑車ロープ、パイプ内ボール転がし、カマドで焼き芋、ソリスベリ、シャボン玉等
889		2/20	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	112	ダンボールハウス、ソリスベリ、カマドで焼イモ、モンキーロープ、シャボン玉等
890		3/14	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	195	滑車ロープ、カマドで焼イモ、組立すべり台、ソリスベリ、シャボン玉等
891		3/20	洋光台駅前公園プレイパーク	主催:洋光台まちづくり協議会 支援・協力:科学館	118	カマドで焼イモ、マシュマロ、簡易プール、モンキーブリッジ、シャボン玉等
892		4/7	はやぶさ2トークライブ中継イベント	主催:国立研究開発法人宇宙航空研究開発機構	35	相模原市のJAXA宇宙研究所で行われた、はやぶさ2トークライブの様子を科学館にて中継を行った。
893		5/29	鎌倉女子大学初等部「モノ・コトラブ」プログラミング教室	主催:鎌倉女子大学初等部	17	鎌倉女子大学初等部の児童を対象にした出張プログラミング教室の第1回。レゴEV3の基本操作のレクチャーを科学館職員が行った。
894		6/16	いそご地域活動フォーラム	主催:いそご区民活動支援センター	132	いそご区民活動支援センター主催の企画で、磯子区の企業や自治体などが工作やワークショップなど実施。科学館からは海の魚の生態についても学べる「タイのタイストラップ」の工作を実施した。
895		5/29	鎌倉女子大学初等部「モノ・コトラブ」プログラミング教室	主催:鎌倉女子大学初等部	17	鎌倉女子大学初等部の児童を対象にした出張プログラミング教室の第2回。レゴEV3の基本操作からのロボットのダンスのプログラミングを行った。
896		7/4	プログラミング出前教室 横浜市立立野小学校	主催:はまぎん こども宇宙科学館	94	プログラミングが学べるロボット「PETS」を使った、特別プログラミング教室を実施。5年生を対象に、プログラミング的思考を学べる教室を開催した。



平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
897	地域連携事業	7/16	横浜銀行アイスアリーナ×はまぎん ども宇宙科学館「親子で体験！カーリング」	主催：横浜銀行、公益財団法人 横浜市体育協会、はまぎん ども宇宙科学館 協力：横浜カーリングクラブ	100	横浜市体育協会が運営する、横浜銀行アイスアリーナにてコラボレーション企画を実施。2018年冬、オリンピックで話題となった「カーリング」を体験できるイベントを開催。その他、氷に関するクイズなども行った。申し込み総数は885組2,531名となった。
898		7/20	第1回プラネタリウムのタベ	主催：はまぎん ども宇宙科学館	211	プラネタリウム新番組入れ替え時期に合わせて、科学館周辺にお住まいの方々を対象とした無料の試写会を実施。科学館作成の新番組「自由研究にぴったり！すごいぞ太陽系！～火星大接近とペルセウス座流星群」を投影した。
899		7/26-8/23	2018年度博物館実習大学生受入	主催：はまぎん ども宇宙科学館	16	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。
901		8/10	ウエスタ川越 夏休み自由研究大作戦2018「音と科学のミュージアム vol.3+Art made Garden音と科学のモノづくり展」	主催：ウエスタ川越 協力：はまぎん ども宇宙科学館	1,650	ウエスタ川越主催の企画事業において、プラネタリウム、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。
902		8/12	科学の祭典神奈川県大会	主催：神奈川県立青少年センター、公益財団法人日本科学技術振興財団・科学技術館 共催：神奈川県青少年科学体験活動推進協議会	599	神奈川県青少年センター主催のサイエンスショーや工作、ワークショップなどを実施する企画。科学館からは出張サイエンス・ショー「酸とアルカリいろいろマジック」を派遣。
903		8/17	子どもアドベンチャー2018 横浜まるごと冒険隊！～いろいろなお仕事・人との出会い～	主催：横浜市、横浜市教育委員会 協力：はまぎん ども宇宙科学館	30	「科学に携わる仕事」の一つとして、科学コミュニケーターの仕事を紹介。科学館スタッフが科学マジックを直伝し、相手の顔を見ながら、自分の言葉で説明することの大切さを学んでもらった。
904		8/20	パシフィコ横浜×はまぎん ども宇宙科学館 共同企画 みなとみらいで星空観察～大接近中の火星をみてみよう～	主催：パシフィコ横浜、はまぎん ども宇宙科学館	75	パシフィコ横浜との共催で星空観察会をみなとみらいで開催。科学館天文担当によるパシフィコ横浜のステンドグラスの星座絵の解説と、望遠鏡による、大接近していた火星や星空観察も実施。
905		8/20	神奈川区小学校理科研究会	主催：神奈川区小学校理科研究会	19	都筑区小学校教育研究会を科学館で実施。科学館の見学の他、電子顕微鏡の紹介などを行った。
906		8/20	都筑区小学校理科研究会	主催：都筑区小学校理科研究会	13	都筑区小学校教育研究会を科学館で実施。科学館の概要説明や科学館の利用方法など説明の他、プラネタリウムの見学を行った。
907		8/23	戸塚区小学校情報研究会	主催：戸塚区小学校情報研究会	40	プログラミングが学べるロボット「PETS」を用いて、先生を対象としたプログラミング教室を実施した。
908		8/23	磯子区小学校生活総合研究会研修会	主催：磯子区小学校生活総合研究会研修会	20	磯子区小学校教育研究会を科学館で実施。「プログラミングゼミ」の体験を科学館職員が講師となり実施した。
909		8/24	杉田劇場「杉劇夏まつり2018」	主催：杉田劇場	250	杉田区杉田の杉田劇場で開催された「杉劇夏まつり2018」に科学館から出展。「タイのタイストラップ」の工作を行った。
910		8/30	プログラミング出前教室 鎌倉市立大船小学校	主催：はまぎん ども宇宙科学館	30	プログラミングが学べるロボット「PETS」を使った、特別プログラミング教室を実施。教師を対象に、プログラミング的思考を学べる教室を開催した。
911		9/1	練馬区立関町リサイクルセンター	主催：はまぎん ども宇宙科学館	18	練馬区立春日町リサイクルセンターにて、空気砲を作成する科学工作教室を実施。空気・気体についての解説を行った。
912		9/8	汐見台小チャレンジデー	主催：横浜市立汐見台小学校、PTA	58	汐見台小学校にて地域の個人、団体が実施する教室に、児童が参加する企画に科学館から出展。科学館ボランティアも同行し「エコーメカホン」の教室を2回実施。
913		9/10	プログラミング出前教室 横浜市立立野小学校	主催：はまぎん ども宇宙科学館	94	プログラミングが学べるロボット「PETS」を使った、特別プログラミング教室を実施。6年生を対象に、プログラミング的思考を学べる教室を開催した。
915		9/18	鎌倉女子大学初等部「モノ・コトクラブ」プログラミング教室	主催：鎌倉女子大学初等部	17	鎌倉女子大学初等部の児童を対象にした出張プログラミング教室の第3回。前回同様レゴEV3の基本操作からのロボットのダンスのプログラミングを行った。
915		9/29	WELBOX会員限定 プラネタリウム見学	主催：株式会社イーウェル	202	株式会社イーウェルが運営する福利厚生サービス「WELBOX」の会員を対象とした、宇宙劇場賞イベントを実施。「ドラえもん 宇宙ふしぎ大探検2」の投影を行った。
916		9/29	はやぶさ2リュウグウ想像コンテスト表彰式	主催：はまぎん ども宇宙科学館	8	科学館で一般来館者を対象として行った、小惑星探査機はやぶさ2リュウグウ想像コンテストの優秀作品の表彰式を実施。入賞作品はJAXAで行われる審査会へ出展した。
917		10/3～1/28	2018年度中学校職業体験学習受入	主催：はまぎん ども宇宙科学館	46	横浜市、鎌倉市中学校7校の職業体験学習の受け入れを行った。
918		10/5	先生向けプログラミング講習会 戸塚区品濃小学校	主催：品濃小学校	30	プログラミングが学べるロボット「PETS」を用いて、先生を対象としたプログラミング教室を実施した。
919		10/6	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 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。レゴマインドストームNXTを使用したプログラミングを体験した。
920		10/6	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	6800	科学館隣の洋光台駅前公園にて開催。科学館からはプレイパークの際に参加者の子ども達と作成したサッカーボールハウスを展示した。
921		10/20	アリアン5型ロケット打ち上げ中継パブリックビューイング	主催：はまぎん ども宇宙科学館	2	水性探査衛星みおの打ち上げ中継のパブリックビューイングを行った。
922	10/24	先生向けプログラミング講習会 屏風ヶ浦小学校	主催：屏風ヶ浦小学校	20	プログラミングが学べるロボット「PETS」を用いて、先生を対象としたプログラミング教室を実施した。	
923	10/27	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 ども宇宙科学館	19	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。レゴマインドストームNXTを使用したプログラミングを体験した。	
924	10/28	Happy☆ハロウィンin洋光台2018	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 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)	4600	洋光台まちづくり協議会が主催するハロウィン企画に、科学館がチラシ作成、企画提供の協力を行った。洋光台駅前公園におぼけ岩の設置をしたり、ハロウィン特別工作の提供などの協力を行った。	

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
925		10/29	H-II A20号機打ち上げ中継パブリックビューイング	主催: はまぎん こども宇宙科学館	30	H-II Aロケットの打ち上げ中継のパブリックビューイングを行った
926		10/30	鎌倉女子大学初等部「モノ・コトクラブ」プログラミング教室	主催: 鎌倉女子大学初等部	17	鎌倉女子大学初等部の児童を対象にした出張プログラミング教室の第4回。レゴEV3の基本操作からのロボットのダンスのプログラミングを行った。
927		11/3	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。レゴマインドストームNXTを使用したプログラミングを体験。
928		1/26	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	18	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。レゴマインドストームNXTを使用したプログラミングを体験。
929		11/12	学生向けプログラミング教室 青山学院大学	主催: 青山学院大学	40	プログラミングが学べるロボット「PETS」を使った、特別プログラミング教室を実施。大学生を対象に、プログラミングの思考を学べる教室を紹介し、体験してもらった。
930		11/23	TeamKUROSHIOワークショップ	主催: Team KUROSHIO	1000	桜木町ドックヤードガーデンで行われたTeamKUROSHIOワークショップに参加し、水圧実験をおこなった。
931		11/24	子どもサイエンスフェスティバル海老名大会	主催: 神奈川県青少年センター	100	サイエンスショー色水マジックを行った。
932		12/1	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	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。レゴマインドストームNXTを使用したプログラミングを体験。
933		12/9	磯子区こどもエコフェスタ	主催: 磯子区環境行動推進本部、磯子区役所、資源循環局磯子事務所	200	白と黒のビーズをつかったバイナリプレスレットの工作を行った。
934		12/15	子どもサイエンスフェスティバル横須賀大会	主催: 神奈川県青少年センター	50	サイエンスショー色水マジックを行った。
935		12/15	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	11	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。レゴマインドストームNXTを使用したプログラミングを体験。
936		12/20	先生向けプログラミング講習会 洋光台第一小学校		30	プログラミングが学べるロボット「PETS」を用いて、先生を対象としたプログラミング教室を実施した。
937		1/12	ららぽーと横浜福袋限定イベント	主催: 株式会社 ジェイアール東日本企画	20	月の満ち欠け早見盤の工作と、プラネタリウム鑑賞、星空観察会を行った。
938		1/18	イプシロンロケット4号機打ち上げ中継パブリックビューイング	主催: はまぎん こども宇宙科学館	3	イプシロンロケット4号機の打ち上げ中継のパブリックビューイングを行った。
939		1/23	パシフィック横浜星空観察会	主催: パシフィック横浜、はまぎん こども宇宙科学館	73	パシフィック横浜との共催で星空観察会をみなとみらいで開催。科学館天文担当によるパシフィック横浜のステンドグラスの星座の解説と、望遠鏡によるオリオン大星雲や星空観察も実施。
940		1/26	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	17	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。レゴマインドストームNXTを使用したプログラミングを体験。
941		2/9	第8回全国海洋教育サミット-海洋教育のこれまでとこれから-	主催: 全国海洋教育サミット実行委員会	200	「小学校低学年を対象とした海の学び新規プログラムの開発」というタイトルで、科学コミュニケーター毛塚がポスター発表を行った。
942		2/15	第26回全国科学博物館協議会 研究発表大会: 地域文化の核となる博物館~博物館活動におけるイノベーション 発表 「地域に根を張る科学館を目指して-横浜市磯子区洋光台の場合-」	主催: 全国科学博物館協議会	124	全国科学博物館協議会 第26回研究発表大会において科学館インタープリター 佐合が地域連携事業の取り組みや成果について発表を行った。
943		3/2	第25回市民環境活動報告会	主催: 第24回市民環境活動報告会実行委員会 後援: 神奈川県	100	第25回市民環境活動報告会において、科学館インタープリター山田が環境に関連する洋光台サイエンスクラブの活動についてポスター発表を行った。
944		3/9	自然・科学系活動 みんなの発表会 サイエンスピクニック2019	主催: 静岡科学館る・くる 共催: 静岡環境創造課	7531	静岡科学館る・くるにおいて、科学を楽しみ、お互いの交流を深めながら、活動の楽しさ、成果を一般に広く紹介していただくことを目的としたイベントにインタープリター佐合が鳥についてのワークショップを実施した。
945		3/16	関町リサイクルセンター はまぎん こども宇宙科学館天文教室	主催: はまぎん こども宇宙科学館	30	WLの宇宙のせいかつの内容に加えて、宇宙食、宇宙日本食、水のリサイクルおよびスペースデブリについてお話ししました。
946		11/1	天文教室	南戸塚	88	だいちとしずく
947		11/2	科学工作教室	下末吉	12	コインが消える貯金箱を作ろう
948		11/2	プログラミング	能見台南	140	PETSでプログラミング!
949		11/5	科学工作教室	笠間	45	コインが消える貯金箱を作ろう
950		11/8	科学工作教室	大口台	29	スーパーボールを作ろう
951		11/6	天文教室	南本宿	58	月と太陽(プログラムを後日ご相談させていただきます)
952		11/8	科学工作教室	宮谷	40	スーパーボール作り
953		11/8	天文教室	浅間台	44	地球から見た月、月から見た地球
954		11/9	科学工作教室	東汲沢	32	スーパーボールを作ろう
955		11/13	科学工作教室	三ツ沢	30	スーパーボールを作ろう
956		11/13	天文教室	城郷	103	地球から見た月、月から見た地球
957		11/16	科学工作教室	木牧南	16	コインが消える貯金箱を作ろう
958		11/16	プログラミング	鉄	27	PETSでプログラミング!
959		11/16	星空観察会	能見台南	100	星空観察会

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
960	出前教室	11/20	科学工作教室	山元	25	ハニーキャンドルを作ろう
961		11/21	科学工作教室	荻子田	63	カラフルスライムを作ろう
962		11/22	プログラミング	鳥が丘	43	PETSでプログラミング！
963		11/27	科学工作教室	永谷	23	コインが消える貯金箱を作ろう
964		11/27	プログラミング	平戸台	22	PETSでプログラミング！
965		11/30	科学工作教室	下和泉	33	カラフルスライムを作ろう
966		12/3	科学工作教室	洋光台第四	24	ビー玉万華鏡を作ろう
967		12/4	プログラミング	四季の森	42	PETSでプログラミング！
968		12/5	科学工作教室	新田	28	スーパーボールを作ろう
969		12/7	プログラミング	坂本	34	PETSでプログラミング！
970		12/10	科学工作教室	並木第四	23	ビー玉万華鏡を作ろう
971		12/10	プログラミング	末吉	129	PETSでプログラミング！
972		12/11	科学工作教室	美しが丘東	165	スーパーボールを作ろう
973		12/11	天文教室	高舟台	89	地球から見た月、月から見た地球
974		12/12	プログラミング	緑園西	75	PETSでプログラミング！
975		12/13	科学工作教室	洋光台第三	11	ハニーキャンドルを作ろう
976		12/17	科学工作教室	荻田南	18	ビー玉万華鏡を作ろう
977		12/18	科学工作教室	さつきが丘	30	ビー玉万華鏡を作ろう
978		12/19	科学工作教室	洋光台第一	86	磁石おもちゃを作ろう
979		12/20	科学工作教室	文庫	89	スーパーボールを作ろう
980		12/20	天文教室	矢部	94	地球から見た月、月から見た地球
981		1/9	天文教室	日限山	79	月をめざす
982		1/10	星空観察会	さちが丘	150	星空観察会
983		1/17	科学工作教室	倉田	26	スーパーボールを作ろう
984		1/18	科学工作教室	いずみ野	25	コインが消える貯金箱を作ろう
985		1/21	科学工作教室	西前	30	コインが消える貯金箱を作ろう
986		1/21	天文教室	帷子	18	太陽系の天体たち
987	1/22	科学工作教室	生麦	20	ハニーキャンドルを作ろう	
988	1/22	プログラミング	綱島東	39	PETSでプログラミング！	
989	1/24	科学工作教室	朝比奈	20	スーパーボールを作ろう	
990	1/29	プログラミング	藤の木	116	PETSでプログラミング！	
991	2/1	科学工作教室	希望ヶ丘	31	ビー玉万華鏡を作ろう	
992	2/1	星空観察会	南本宿	65	星空観察会	
993	2/5	科学工作教室	潮田	32	ハニーキャンドルを作ろう	
994	2/12	科学工作教室	元石川	24	コインが消える貯金箱を作ろう	
995	2/13	科学工作教室	高田東	58	磁石おもちゃを作ろう	
996	2/15	算数教室	桜岡	85	しきつめを体験しよう	
997	2/15	星空観察会	本郷	109	星空観察会	
998	2/21	科学工作教室	常盤台	91	磁石おもちゃを作ろう	
999	通年	学習投影1.2年	科学館	774	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。	
###	通年	学習投影3年	科学館	2,911	1.太陽の一日の動きを見る。 2.太陽の位置と時刻から東西南北の方位がわかることを気付かせる。 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。	
###	通年	学習投影4年	科学館	14,687	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付かせる。 2.月は日によって形が変わることを気付かせる。 3.星には明るさや色の違いがあることを気付かせる。 4.星座や星の並びは一日のうちでも時刻によって並び方はかわらないが位置がかわることを気付かせる。 5.月や星の一日の動きは太陽の動きと同じであることを確かめる。	

平成30年度 実施事業一覧

No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
###		通年	学習投影5年	科学館	1,889	1.時間の経過とともに太陽の動きを確かめる。 2.星は時間がたつと位置や向きは変わるが、並び方は変わらないことを観察する。 3.星は太陽と同じように空を動いていき、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.気象衛星の画像を使い雲の動きや天気の変化を解説する。
###		通年	学習投影6年	科学館	201	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.月は日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確かめ、月の輝いている側に月を輝かせている太陽があることを気づかせる。 3.月の表面のようすは太陽と違いがあることを確かめる。
###		通年	幼児投影たいようくんとおつきちゃん	科学館	6,695	1.星の色や明るさの違いを確かめる。 2.星をむすんでいるいろいろな形ができることを知る。 3.月のようすがいろいろなものに見立てられていることをお話しする。
###		7/22～8/31	ドラえもん宇宙ふしぎ大探検2～太陽系のみみつ～	科学館	7,505	私たちの住む地球や太陽系は、いつ、どうやって誕生したのでしょうか？ 彗星や隕石は、どこからやってるのでしょうか？ドラえもんといっしょに太陽系のみみつを解き明かす。
###		4/1～3/31	ドラえもん宇宙ふしぎ大探検3～地球のふしぎ～	科学館	79,607	ドラえもんやのび太達は、ひみつ道具を使って地球のふしぎを体験する旅に出かけます。地底探検車で地下に眠る恐竜の化石を発見したり、タイムマシンで恐竜絶滅の現場にでくわしたり、ペタリ甲板でクジラと共に海の旅を楽しんだり、アポロ宇宙船に乗って地球を離れて大空のかたに旅立つ体験など、たくさんの体験を通して地球のふしぎが、そのひみつが、解き明かされる。
###		4/1～9/30	ポケットモンスター サン&ムーン	科学館	31,301	明日は皆既日食が見られるとても珍しい日。それを聞いたサトシ達はマーマネと一緒に日食がみられる帯の中心部、エクリプス島へ！そこで日食を追いかけて世界中を旅している“日食ハンター”のフレッドと出会い、一緒に日食観察することに。一方、ロケット団も日食のときに現れるという珍しいポケモンと、ついでにピカチュウもゲットしようと、山頂へと急ぐサトシ達の目の前に立ちちはだかる。ゼンリョクで見逃すな！太陽と月が奏でる“奇跡の瞬間”
###		10/1～3/31	かいけつゾロリうちゅうの勇者たち	科学館	10,529	海中でお宝探索中のゾロリたち。しかしタコの軍団に襲われてしまう。おならの爆発によって脱出したものの飛ばされたのは、なんと宇宙。やってきたのは謎の星、ムムーン星。そこでは今、巨大怪獣が暴れていた。ムムーン星の美少女クララに一目惚れしたゾロリは、彼女のハートをゲットするために怪獣退治を引き受けてしまう。はたしてゾロリたちは巨大怪獣をやっつけて、無事に宇宙から地球に帰ることはできるのか？
###		4/1～4/30	生解説「宇宙のひろがり」	科学館	1,801	冬の夜空に輝くオリオン座、春の宵空に駆け昇るしし座…。昔の人は、夜空の星を繋いで、物語に登場する人の姿や身近な動物などに見立てて星座を作りました。星座はいつどこで作られ、どのように伝わってきたのでしょうか？星座の始まりをたどった。
###		5/1～6/30	生解説「太陽誕生のひみつ」	科学館	1,947	すい、きん、ち、か、もく、ど、てん、かい。現在、太陽の周りを8個の惑星が回っています。明け方や夕方の方の空を彩る金星、しましま模様の木星、立派な環を持つ土星、そして生命にあふれた私たちの地球。同じ惑星は一つもなく、それぞれ個性豊かな特徴があります。宇宙へ飛び出して、太陽系の仲間たちを見に出かけた。
###	宇宙劇場	7/1～7/7	生解説「すごいぞ！セタ」	科学館	314	今年は8月の終わりにセタの日がやってくる？？セタの日が毎年違う？？そして、セタの織姫星・彦星と夏の大三角の秘密の関係とは！？今年の夏は、セタの星をみつけに、大宇宙に飛び出した。
###		7/8～7/27	生解説「自由研究にピッタリ！すごいぞ！太陽系!!～火星大接近と皆既月食～」	科学館	640	10月4日は芋名月(中秋の名月)、11月1日は栗名月、ちょっと美味しそうなお月見です。お団子や中華街の月餅もありますね。神奈川県に伝わるお月見と月の色々な楽しみ方をお話した。
###		7/28～8/12	生解説「自由研究にピッタリ！すごいぞ！太陽系!!～火星大接近とベルセウス座流星群～」	科学館	1,007	1月1日はもちろん元日。2018年横浜の初日の出は6時50分です。でも、実は磯子区にはさらに2分早く初日の出が見られる場所があるのです。横浜の中でも特に見晴らしがよい磯子区の円海山から、日本一初日の出が早いアノ場所まで、プラネタリウムで初日の出を満喫して頂いた。
###		8/13～8/17	自由研究にピッタリ！すごいぞ！太陽系!!～火星大接近と伝統的セタ～	科学館	467	地上の建物が青色に染まり、雲が青色を照り返し、空全体が青色におおわれて、世界中が赤く感じるような夕焼け。そんな夕焼けの後の空には虹の七色が隠れています。昼間の青い空から夜の漆黒まで、満天の星空と空の色の変化をプラネタリウムでお楽しみください。
###		8/18～9/2	自由研究にピッタリ！すごいぞ！太陽系!!～火星大接近と太陽系はこうしてできた！～	科学館	628	自由研究にお役立ち！今年は太陽系がアツい！！教科書にのっている太陽系のでき方は間違っていた！？さまざまな惑星の発見で大きく変わりつつある惑星系のでき方のひみつをスーパーコンピュータをつかった最新の研究をもとにお話した。
###		9/3～9/24	すごいぞ！中秋の名月	科学館	718	9月24日は「中秋の名月」です。日本人は昔から、月を眺め素敵なひとときを過ごしてきました。お月見の由来やお供えものまつわのお話など、中秋の名月を楽しむヒントをご紹介します。
###		9/25～10/25	小惑星リュウグウ	科学館	579	およそ3年半の宇宙の旅をして、2014年に地球を出発した探査機はやぶさ2が、未知の小惑星リュウグウにたどり着きます。太陽系の材料になった星のなかまともいわれる、リュウグウとはどんな星なのか、はやぶさ2の旅と最新の観測をもとにお話した。
###		10/26～11/30	運命の恋をまっけるロマンティックな星座物語	科学館	489	夜空に輝く星座には物語があります。英雄の冒険物語、悲しい恋の物語、笑いをさそわうあわてんぼうの物語。今回は運命の恋をまっけるロマンティックな星座物語をご紹介します。

平成30年度 実施事業一覧

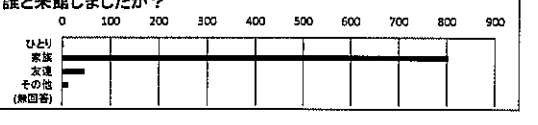
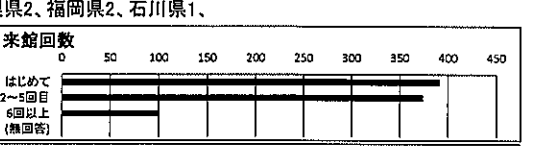
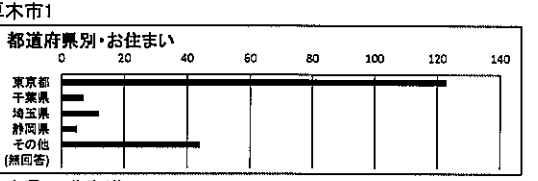
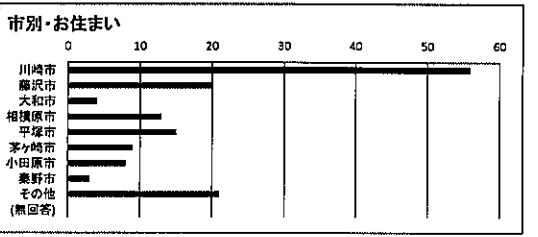
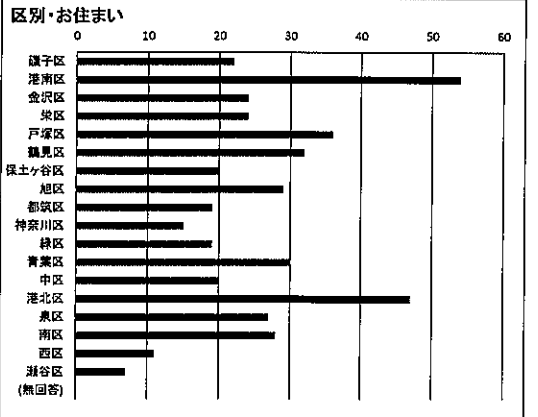
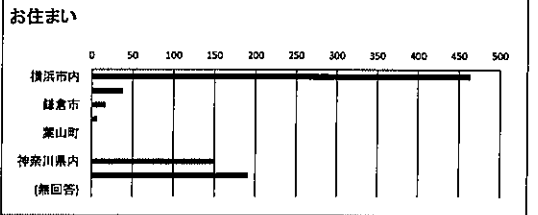
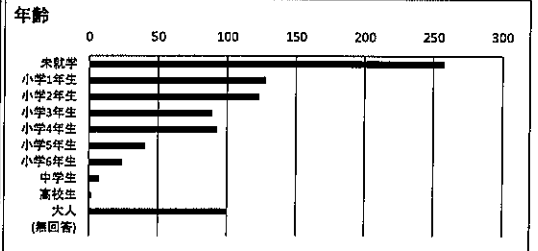
No	分類	期間	タイトル	主催	人数	内容
###		12/1～12/14	ふたご座流星群をみよう！	科学館	179	1日の間に、いちばんたくさん流れ星を見られる日。それがふたご座流星群の夜です。ふたご座流星群はどこからやってくるの？ どこでみたらいいの？ 写真はとれる？ 真冬の大流星群ふたご座流星群の観察をプラネタリウムで体験しましょう！
###		12/16～12/22	おりひめ星は2度見える！	科学館	102	「おりひめ星」は七夕の星。ふつうは夏の星というイメージですが、実は年末頃まで見えています。特にクリスマスの頃、1晩で2度見えます。2度見るとはどういうことか、なぜ2度見えるのか、お話しします。
###		12/23～12/28	お正月のしぶんぎ座流星群にねがいごとをいおう！	科学館	225	お正月の1月4日の明け方ごろ、たくさんの流れ星がながれることがあります。もうなくなってしまうへきめんしぶんぎ座の名前を今に伝えるしぶんぎ座流星群です。初詣でお願い事をした人もしなかった人も、お正月の流れ星に願いをとなえてみた。
###		1/2～1/6	平成最後の日食を見よう！	科学館	193	平成元号が終了するのは、2019年4月30日。残り少ない平成の間に、あと一度だけ、日食を見ることが出来るのをご存知ですか？ また、日食はどのようにして起きるのでしょうか？ 平成最後の天体ショーを、観察した。
###		1/7～1/21	オリオン座ラブストーリー♡	科学館	237	冬の夜空にひときわ目立って見えるオリオン座。ギリシャ神話には、美男子オリオンのあらゆるロマンスや冒険が描かれています。オリオンをはじめとする冬の星座たちの、物語の世界をのぞいた。
###		1/22～2/18	スーパームーン写真テクニック	科学館	379	普段よりも大きく見える満月、スーパームーン。スーパームーンを、写真に取ってみませんか？ 月の撮影は難しいと思っているかもしれませんが、心配いりません！ スーパームーンを撮影する写真テクニックをご紹介します。
###		2/19～3/1	真冬の空に南十字星をたずねて！	科学館	217	寒い寒い日本を飛び出し、夏の南半球へ出かけます！ お目当ては、なんといっても南十字星！ 南半球へ出かけるなら一度は見たい星です。みなさんと一緒に南半球の星空を訪ねた。
###		3/2～3/31	ほしいな！天体望遠鏡	科学館	1,821	ほしいなっ。ほしいなっ。望遠鏡！ もくもくの星雲やキラキラの星団、ぐるぐる渦巻の銀河も見たい。望遠鏡があったら、どんな天体が見えるでしょう。天体望遠鏡の選び方、買い方。そして、もしも横浜に世界でいちばん大きな望遠鏡があったとしたらどうなるでしょう！？
###		12/15	青春☆プラネ	科学館	805	高校生がプラネタリウムの番組を制作し、自分たちで撮影を行った。
###		7/20 10/1	地域試写会	科学館	394	7月20日(金)生解説「自由研究にピッタリ! すごいぞ! 太陽系!! ～火星大接近と皆既月食～」(206名) 10月1日(月)かいてつゾロリ(188名)

平成30年 夏休みアンケート集計結果

実施日時:平成30年7月29日(日)・8月12日(日)  
実施場所:1Fエントランスホール  
回収枚数: 7/29:388枚 8/12:478枚

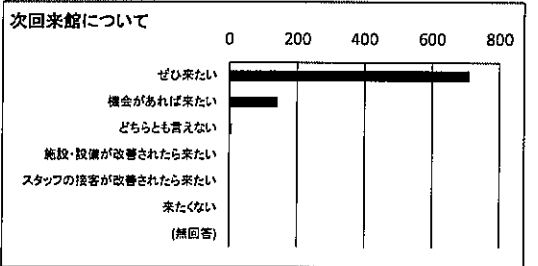
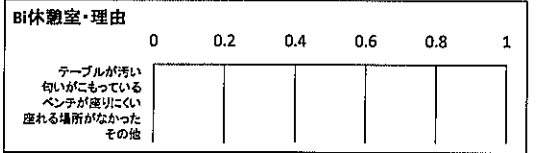
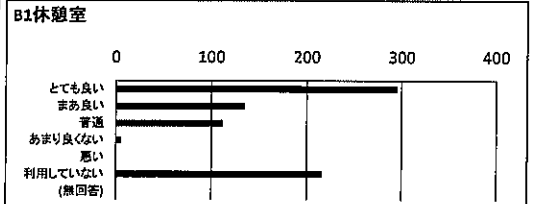
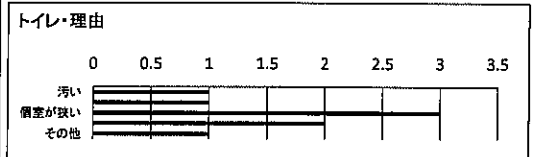
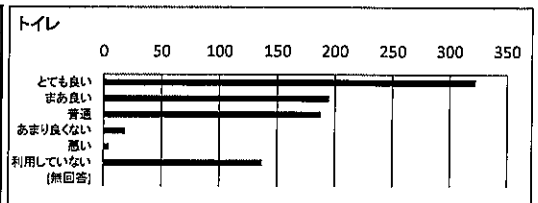
計866枚

質問	選択肢	数値	割合
年齢を教えてください。	未就学	258	29.8%
	小学1年生	128	14.8%
	小学2年生	123	14.2%
	小学3年生	89	10.3%
	小学4年生	93	10.7%
	小学5年生	41	4.7%
	小学6年生	24	2.8%
	中学生	8	0.9%
	高校生	2	0.2%
	大人	100	11.5%
	(無回答)	0	0.0%
	計	866	
	お住まいを教えてください。	横浜市内	464
横浜須賀市内		38	4.4%
鎌倉市		17	2.0%
逗子市		7	0.8%
葉山町		0	0.0%
三浦市		0	0.0%
神奈川県内		149	17.2%
県外		191	22.1%
(無回答)		0	0.0%
計		866	
どちらの区にお住まいですか？	磯子区	22	4.7%
	港南区	54	11.6%
	金沢区	24	5.2%
	栄区	24	5.2%
	戸塚区	36	7.8%
	鶴見区	32	6.9%
	保土ヶ谷区	20	4.3%
	旭区	29	6.3%
	都筑区	19	4.1%
	神奈川区	15	3.2%
	緑区	19	4.1%
	青葉区	30	6.5%
	中区	20	4.3%
	港北区	47	10.1%
	泉区	27	5.8%
	南区	28	6.0%
	西区	11	2.4%
	瀬谷区	7	1.5%
	(無回答)	0	0.0%
	計	464	
どちらの市にお住まいですか？	川崎市	56	37.6%
	藤沢市	20	13.4%
	大和市	4	2.7%
	相模原市	13	8.7%
	平塚市	15	10.1%
	茅ヶ崎市	9	6.0%
	小田原市	8	5.4%
	秦野市	3	2.0%
	その他	21	14.1%
	(無回答)	0	0.0%
	計	149	
その他内訳	寒川町2、海老名市1、座間市1、二宮町1、海成町1、厚木市1		
どちらの都道府県にお住まいですか？	東京都	123	64.4%
	千葉県	7	3.7%
	埼玉県	12	6.3%
	静岡県	5	2.6%
	その他	44	23.0%
	(無回答)	0	0.0%
計	191		
その他内訳	岐阜県2、福岡県2、鹿児島県1、新潟県1、愛知県5、兵庫県1、北海道2、 広島県2、兵庫県1、山口県2、栃木県1、茨城県2、山梨県2、福岡県2、石川県1、		
来館は何回目ですか？	はじめて	392	45.3%
	2~5回目	374	43.2%
	6回以上	100	11.5%
	(無回答)	0	0.0%
	計	866	
誰と来ましたか？	ひとり	3	0.3%
	家族	803	92.7%
	友達	47	5.4%
	その他	13	1.5%
	(無回答)	0	0.0%
計	866		
その他内訳	家族と友達4、友達1、家族といとこ1		



科学館を知った方法は何か？	学校で来たことがある	98	11.3%	<b>科学館を知った方法</b> 
	チラシ	172	19.9%	
	科学館HP	151	17.4%	
	家族・知人からの紹介	357	41.2%	
	イベント情報サイト	30	3.5%	
	新聞・雑誌	11	1.3%	
	テレビ・ラジオ	3	0.3%	
	その他	44	5.1%	
	(無回答)	0	0.0%	
	計	866		
その他内訳	いつの間にか知っていた1、近所1、親が昔来てた1、幼稚園にてイベント1、兄に聞いた1、遠足1、学童1、家族1、保育園の時1			
良かったエリアを教えてください。(複数回答可)	5F 宇宙船長室	195	12.1%	<b>良かったエリア</b> 
	4F 宇宙研究室	117	7.3%	
	3F 宇宙トレーニング室	492	30.7%	
	2F 宇宙発見室	88	5.5%	
	1F 宇宙劇場(プラネタリウム)	327	20.4%	
	B2 特別展示室	92	5.7%	
	B2 あそびの広場	189	11.8%	
	1F ミュージアムショップ	31	1.9%	
	1F コスモカフェ	22	1.4%	
	1F 休憩室	52	3.2%	
計	1605			
良かったイベントを教えてください。(複数回答可)	5F サイエンス・ショー	92	8.8%	<b>良かったイベント</b> 
	5F ウィークエンドレクチャー	22	2.1%	
	5F サイエンス・ミートーク	35	3.3%	
	2F ミニ実験	123	11.7%	
	夏休み特企画「自由研究ラボ-やってみよう! 作ってみよう!-」	180	17.2%	
	プラネタリウム「ドラえもん『宇宙ふしぎ大探検』2 ~太陽系のひみつ~」	131	12.5%	
	プラネタリウム「ドラえもん『宇宙ふしぎ大探検』3 ~地球のふしぎ~」	233	22.2%	
	プラネタリウム「ポケットモンスター サン&ムーン プラネタリウム」	201	19.2%	
	プラネタリウム 生解説「自由研究にびっくり! すこいぞ! 太陽系!!!」	31	3.0%	
	計	1048		
科学館スタッフの対応はどうでしたか？	とても良い	684	79.0%	<b>科学館スタッフの対応はどうだったか</b> 
	まあ良い	107	12.4%	
	普通	73	8.4%	
	あまり良くない	1	0.1%	
	悪い	1	0.1%	
	(無回答)	0	0.0%	
	計	866		
「科学館スタッフの対応はどうでしたか？」→「悪い」と回答した方へのどのエリアのスタッフについてそう思いましたか？(複数回答可)	5F 宇宙船長室	0	0.0%	<b>ミュージアムショップ・コスモカフェ</b> 
	4F 宇宙研究室	0	0.0%	
	3F 宇宙トレーニング室	0	0.0%	
	2F 宇宙発見室	0	0.0%	
	2F 実験室/多目的室	0	0.0%	
	1F 宇宙劇場(プラネタリウム)	0	0.0%	
	1F 教室/工房/会議室	1	0.0%	
	B2 特別展示室	0	0.0%	
	B2 あそびの広場	0	0.0%	
	1F ミュージアムショップ	0	0.0%	
	1F コスモカフェ	0	0.0%	
	その他	0	0.0%	
	計	1		
ミュージアムショップ・コスモカフェはどうでしたか？	とても良い	224	25.9%	
	まあ良い	95	11.0%	
	普通	66	7.6%	
	あまり良くない	5	0.6%	
	悪い	1	0.1%	
	利用していない	475	54.8%	
	(無回答)	0	0.0%	
計	866			

施設・設備についてお伺いします。 トイレはどうでしたか？	とても良い	323	37.3%
	まあ良い	195	22.5%
	普通	188	21.7%
	あまり良くない	19	2.2%
	悪い	5	0.6%
	利用していない	137	15.8%
	(無回答)	0	0.0%
計		867	
「施設・設備についてお伺いします。 トイレはどうでしたか？」 →「悪い」と回答した方へ どのような理由でそう思いましたか？ (複数回答可)	汚い	1	12.5%
	臭い	1	12.5%
	個室が狭い	3	37.5%
	数が少ない	2	25.0%
	その他	1	12.5%
	計	8	
施設・設備についてお伺いします。 B1休憩室はどうでしたか？	とても良い	296	38.6%
	まあ良い	135	17.6%
	普通	112	14.6%
	あまり良くない	6	0.8%
	悪い	0	0.0%
	利用していない	217	28.3%
	(無回答)	0	0.0%
計		766	
「施設・設備についてお伺いします。 B1休憩室はどうでしたか？」 →「悪い」と回答した方へ どのような理由でそう思いましたか？ (複数回答可)	テーブルが汚い	0	0.0%
	匂いがこもっている	0	0.0%
	ベンチが座りにくい	0	0.0%
	座れる場所がなかった	0	0.0%
	その他	0	0.0%
	計	0	
また来館したいと思いますか？	ぜひ来たい	711	82.1%
	機会があれば来たい	142	16.4%
	どちらとも言えない	8	0.9%
	施設・設備が改善されたら来たい	2	0.2%
	スタッフの接客が改善されたら来たい	1	0.1%
	来たくない	2	0.2%
	(無回答)	0	0.0%
計		866	





平成30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/interior work, furniture, 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, lighting, and communication devices.

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, alarms, and other fire safety 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, air conditioning units, and fans.

5. 昇降機設備保守業務

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 elevator maintenance.

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 quality monitoring, water cleaning, 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	実施日												
					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、経長室、事務室、会議室等															
		公園・側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(制鞋1回/月・各機2回/月)	定期	12回/年	17	8・15	5	3	2・3	18	16	20	18	15	5	5	
		窓・仕切りガラス清掃	定期	2回/年						18						19	
		照明器具清掃	定期	2回/年			19							4			
		カーペット	定期	2回/年						18						19	
		ブラインド清掃	定期	1回/年										18			
		カーテン清掃	定期	1回/年										18			
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		
4	マット交換	レンタルマット交換	定期	2回/月	5・19	2・17	7・21	5・19	2・17	6・20	4・18	1・15	6・18	4・17	7・21	7・22	

8. 警備業務

実施日

番号	業務項目	業務内容	内容	回数	実施日											
					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	

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	実施日											
					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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	実施日											
					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	

平成30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	120,000,000	124,041,580	4,041,580
	屋内駐車場	1,000,000	1,330,000	330,000
事業収入	教室・企画事業	25,000,000	43,105,065	18,105,065
	屋外駐車場事業	13,000,000	12,670,000	-330,000
	目的外事業	36,000,000	54,494,146	18,494,146
	その他事業	2,000,000	9,180	-1,990,820
運営収入 合計 (税込)		197,000,000	235,649,971	38,649,971
★指定管理料 (税込)		199,889,000	199,889,000	0
収入合計 (ア) (税込)		396,889,000	435,538,971	38,649,971

【支出】

(単位:円)

項目		予算	実績	差異
人件費	常勤	132,600,000	132,372,997	-227,003
	非常勤(長期)	13,000,000	21,990,123	8,990,123
	非常勤(短期)	3,220,000	6,762,758	3,542,758
	福利厚生費	1,200,000	1,200,000	0
維持管理費	修繕費(小破修繕)	9,600,000	11,047,072	1,447,072
	設備管理費・清掃費	37,200,000	43,567,200	6,367,200
	保安警備費	10,900,000	11,240,640	340,640
	光熱水費	17,500,000	19,690,193	2,190,193
	外構・植栽管理費	1,030,000	1,058,400	28,400
運営費	広報費・印刷製本費	8,500,000	14,102,493	5,602,493
	通信運搬費	5,000,000	4,441,330	-558,670
	備品購入費	2,500,000	3,514,513	1,014,513
	消耗品費	3,000,000	3,101,474	101,474
	保険料(非課税)	100,000	84,359	-15,641
	使用料・賃借料	8,840,000	8,949,417	109,417
	委託費	11,100,000	10,621,527	-478,473
	旅費・ボランティア・研修費	4,100,000	6,023,946	1,923,946
	その他	499,000	207,478	-291,522
	一般管理費	26,500,000	27,738,183	1,238,183
	公租公課費	12,400,000	14,740,844	2,340,844
①維持管理運営経費 合計 (税込)		308,789,000	342,454,947	33,665,947
事業費	教室・企画事業	20,000,000	27,854,385	7,854,385
	屋外駐車場事業	4,600,000	5,341,680	741,680
	目的外事業	28,000,000	38,371,087	10,371,087
	展示費	15,000,000	9,460,626	-5,539,374
	宇宙劇場費	20,500,000	12,056,246	-8,443,754
②事業経費 合計 (税込)		88,100,000	93,084,024	4,984,024
支出合計 (イ) (①+②) (税込)		396,889,000	435,538,971	38,649,971