

令和3年度 山梨県立科学館 博物館実習 実施要項

- 1 目的** 博物館法施行規則第1章第1条の規定に基づき、館利用者への科学啓蒙、および生涯学習の場である科学館の役割を理解し、知識・技能・心構えを身につけることを目的とする。
- 2 対象** 実習の対象は、以下の条件をすべて満たす者とする。
(1) 大学または、大学院に在学中であり、博物館法施行規則第1章第1条に基づく必修科目（生涯学習概論、博物館概論、博物館経営論、博物館資料論、博物館資料保存論、博物館展示論、博物館教育論、博物館情報・メディア論）の単位を取得済み、または今年度中に履修予定の者。
(2) 大学または大学院に在学中であり、博物館法施行規則第2章第6条に基づく選択科目（文化史、美術史、考古学、民俗学、自然科学史、物理、化学、生物学、地学）に関する単位を1科目以上取得済、または履修予定の者。
(3) 現住所または帰省先からの通勤が可能である者（通勤可能な場所に宿舍を設けることができれば可とする。なお、その費用は実習生の負担とする）。
(4) 当館が定める全日程において実習可能な者。
(5) 自然科学に関する興味・関心があり、かつ生涯学習に関する興味・関心がある者。
- 3 単位の認定** 学芸員資格取得のための単位認定は、当館では行わない（所属大学等の基準に則り、認定される）。
- 4 実習費** 徴収しない（ただし、実習に要する交通費、その他の必要経費は実習生本人が負担する）。
- 5 申請方法** 実習希望者は、下記を実習開始の1ヶ月前までに、所属大学長の名義で「山梨県立科学館館長・小林直紀」宛に提出すること。提出された書類をもとに、受入の可否を判断する。
(1) **実習依頼書**（実習希望者の氏名を記すこと。書式は問わない）
(2) **実習生調査書**（実習希望者の氏名、性別、学年、学部・学科、専攻、住所、電話番号、メールアドレス、緊急時連絡先を記すこと。書式は問わない）
(3) **誓約書**（別紙参照。所属大学の書式があれば、そちらでも構わない）
- 6 実習内容**
(1) 館内見学を含む科学館の概要説明等の座学実習
(2) 科学館運営に関連する各課業務の補助、プラネタリウム解説/ワークショップの開発と実践ならびに利用者動向調査等の実技実習を中心とした教育普及活動の実践等
(3) 実習総括を含む全体実習
- 7 実習分野** 実習希望者は、実習する分野として、以下のいずれかを選択すること。
(1) **天文分野**
(2) **実験・展示分野**
※人数の関係で希望に沿えない場合がある。各シラバスの詳細は後述。
- 8 人数** 天文分野＝1名まで 実験・展示分野＝4名まで
- 9 日程** 2021年8月17日（火）～25日（水） 休日：20（金）、23（月）
- 10 時間** 8:30～17:00（休憩1時間含む）
※原則、上記の通りだが、居住地・交通手段等を考慮し、時間を変更とする場合がある。
※現地集合・現地解散とする。欠席・遅刻等は、事前に連絡すること。

- 11 スケジュール** 8/17（火）：オリエンテーション、実習
8/18（水）、19（木）、21（土）、22（日）、22（火）：終日実習
8/25（水）：成果発表会、ディスカッション
※諸事情により、変更になる場合がある。
- 12 持ち物** (1) 筆記用具、実習日誌（必要な者のみ）
(2) 飲み物、昼食（レストランの利用も可能だが、混雑が予想される）
(3) その他、各自必要とするもの（腕時計など。お客様の前での携帯電話・スマートフォンの使用不可）
- 13 服装** 実習期間中は実習生にベストを貸与する。私服については以下の規定を守ること。
インナー：ユニフォームの裾からはみ出ないもの（フード付きは不可）。
パンツ：ベーシックカラーで足首まで隠れるもの（ジーンズ、スカート、ショートパンツは不可）。
靴：ベーシックカラーのスニーカー（派手すぎなければワンポイント等は可）。
(実習内容によっては衣類等が汚れるケースがあります)。
- 14 順守事項** 実習生は下記の規定および科学館職員の指導に従うこと。従わない場合は、実習を中止とする場合がある。
(1) 実習中の言動には責任を持って臨み、特に接客態度に配慮すること。
(2) 実習中は、許可なく、実習場所（山梨県立科学館）を離れないこと。
(3) 欠席・遅刻・早退の場合には、必ず科学館へ連絡すること（無断もしくはは正当な理由のない欠席・遅刻・早退があった者は、その時点において実習を中止とする）。
(4) 貴重品の管理は各自で行うこと。
(5) 実習上、知り得た部外秘情報は、実習中・終了後も他に漏らさないこと。
(6) 下記の「**山梨県立科学館における新型コロナウイルス感染症対策**」を順守すること。

- ① 名前・連絡先・新型コロナウイルスの感染疑いにかかる症状・行動がないことを、事前に申請すること。
② 毎日、朝・昼2回の検温を実施したうえでマスクを着用し、適宜、手指の消毒をすること。
③ スペースシアター、実験工作教室、サイエンスショー、天体観望会等では、飛沫防止対策として拡声器を使用したり、手袋を着用したりすること。

山梨県立科学館・博物館実習担当

〒400-0023 山梨県甲府市愛宕町 358-1

TEL: 055-254-8151 FAX: 055-240-0168

〔天文分野〕 kaisei@kagakukan.pref.yamanashi.jp

〔実験・展示分野〕 labo@kagakukan.pref.yamanashi.jp

営業時間: 9:30~17:00(7/17~8/22は9:00~17:30)

休館日: 第1・2・3月曜日(月曜日が祝日の場合は、火曜日)

博物館実習（天文分野） シラバス

担当：信清憲司(山梨県立科学館)

概要 科学館（天文分野）の博物館実習

目的：科学館天文分野の事業実施の意味と実際、各機器の活用、その周辺について学ぶ。

内容：下記1～5は、実習期間中に1コマ1時間程度の講習。そのほか、開館中の各業務（シアターの客入客出・室内待機、太陽の観察、イベントの準備等）の体験。期間を通しての課題。

1 プラネタリウム、ドーム映像の歴史

目的：歴史を知り、その部屋や機器についての特性を理解する。

内容：プラネタリウムの誕生から、その発展の歴史と利用についてスライドを見ながら学習する。各機器の進化をたどりながらその必然性や効果について考える。

2 プラネタリウムの番組構成、教育利用

目的：プラネタリウムのショーの具体的構成や、教育利用の状況を知る。

内容：当館や他館での例をもとに、プラネタリウムの学習利用について考える。

3 プラネタリウム・天体観測室のシステム

目的：山梨県立科学館のスペースシアターと天体観測室の各機器について知る。

内容：当館や各館の施設毎に異なる機器や制御システムについて知り、運用について考える。

4 天体望遠鏡の構造、操作実習

目的：天体望遠鏡の構造を知り、天体観察や太陽観察の方法について知る。

内容：20 cmクーデヤ可搬型望遠鏡を操作し、使用法を実習し、習得する。

5 天文関連のイベント、広報

目的：科学館の天文関連イベントの内容やねらいを理解し、広報について知る。

内容：各イベントの準備・実施や、広報の時期・手法などを紹介。運営について考える。

課題 プラネタリウム「今夜の星空」投影

目的：実習の集大成として、自身でプラネタリウムの台本を執筆・投影し、達成感を得る。

内容：期間中に20分のプラネタリウムショーの台本を書き、最終日に科学館スタッフを観客として投影する。執筆はスタッフの添削を受けながら進める。

博物館実習（実験・展示分野） シラバス

担当：事業課職員（山梨県立科学館）

概要 科学館（実験・展示分野）の博物館実習

目的：科学館の存在意義と実務における科学コミュニケーションの手法について学ぶ。

内容：下記1～5は、実習期間中に1コマ1時間程度の講習。そのほか、開館中の各業務（展示フロア業務、実験工作/プログラミング教室の補助など）の体験。期間を通しての課題。

1 科学コミュニケーション概論

目的：科学コミュニケーションの概要について理解する。

内容：科学コミュニケーションの歴史とそれが目指す社会について、講義を通して学ぶ。

2 実験工作教室

目的：当館の実験工作教室のコンセプトを理解し、実験教室特有の学びの手法を知る。

内容：実験工作教室を体験し、参加者の学び・感動の設計方法について考える。

3 プログラミング教室

目的：当館のプログラミング教室のコンセプトを理解し、プログラミング教室特有の学びの手法を知る。

内容：プログラミング教室を体験し、試行錯誤を通して参加者が自律的に思考力を育む方法について考える。

4 展示物

目的：当館の展示コンセプトを理解し、展示物を介した科学コミュニケーション手法を知る。

内容：展示フロアを巡回し、実際に体験しながら、各展示物の意図を分析する。また、来館者を相手に、展示物を介した科学コミュニケーションを実際に行う。

5 サイエンスショー

目的：当館のサイエンスショーのコンセプトを理解し、サイエンスショー特有の科学コミュニケーション手法を知る。

内容：サイエンスショーを見学し、参加者の学び・感動の設計方法やテクニックについて考える。

課題 ワークショップの開発と実践

目的：実習の集大成として、自身でワークショップを開発する。

内容：期間中に実験/工作/プログラミング教室を開発し、最終日に科学館スタッフを観客として実施する。開発はスタッフの指導を受けながら進める。