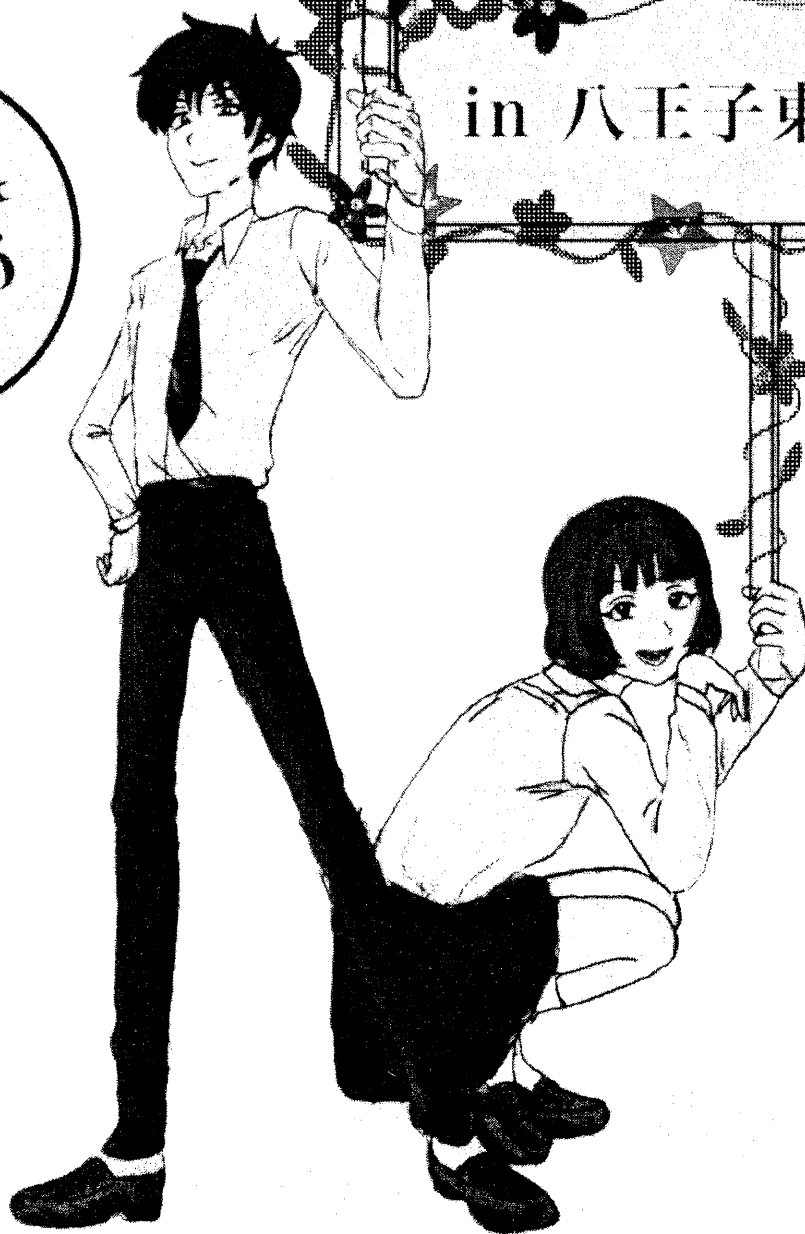


探究成果発表会

in 八王子東高校

2024
3/16



目次

1, 探究成果発表会に寄せて.....	1
2, 注意事項.....	2
3, 発表形式について.....	3
4, 発表会場・参照ページ一覧、フロアマップ.....	4 - 5
5, 全体タイムスケジュール.....	6
6, 個人タイムスケジュール.....	7
7, GE-NET20 学習成果発表.....	8
8, ポスターセッション発表者名簿&会場図.....	9 - 30
9, 口頭発表者名簿.....	31 - 32
10, 活動記録.....	33 - 34
11, 実行委員紹介.....	35
会場転換配置図	36

1, 探究成果発表会に寄せて

校長挨拶

校長 佐藤聖一

八王子東高校は、スクールミッションとして「変化するグローバル社会において活躍できる生徒の育成」を掲げ、幅広い教養を獲得できる教育課程を編成・実施するとともに、探究的な学びを先駆的に実施し、令和元年度より本格稼働させているところです。

生徒は企業や自治体、大学関係者から直接的に指導や助言を受ける機会も増え、一人一人が研究に没頭する姿も随所に見られ、その取組の充実の充実度を感じています。また、改訂された学習指導要領では、総合的な探究の時間が導入され、全ての高等学校が探究的な学びを導入・定着を進める中、本校の探究学習が、本校の看板の一つとして定着してきたことを大変嬉しく思います。

さて、本日の発表会では、47期生が取り組んできた探究C「課題探究」と48期生が取り組んできた探究B「課題解決プロジェクト」の成果を共有し合います。この発表会には、探究成果を持ち寄っていただいた都立成瀬高校や八王子市内中学校の生徒さんとの相互交流も充実させてほしいと思います。発表テーマを見ますと、その内容は多岐に渡り、高校生らしい視点で社会に潜む課題や問題点を追及している様子が伺えます。今年度も「Global Education Network 20」の成果発表も合わせて行います。さらに4月から皆さんの後輩となる新入生の諸君も参加します。

発表会は、これまで取り組んできたことを振り返り、今後の研究の在り方や進め方を見直す大切な機会です。ぜひ、発表者は、自分の研究のアピールポイント、成果や課題をわかりやすい言葉で説明すること、聴衆者は興味を持った点や疑問、自分の意見をポイント絞って発言することを意識して取り組みましょう。

参加者同士が、相互に刺激し、高め合い、来年度につなげていく機会となることを期待しています。

探究成果発表会委員長・副委員長挨拶

委員長 2年2組 関矢彩生

新しい学年へと進級してから本日の探究成果発表会まで、探究活動をする生徒全員が様々な答えのない問いへと向き合ってきました。実験や研究が上手くいかないこともたくさんあったと思います。しかし、ここまでぶつかった壁を乗り越えようとしたプロセスこそが探究活動の意義ではないでしょうか。1年間の活動の中で多角的な視点から物事を観察することができた時、新たな発見に近づけた時、きっとこの活動の意義を少しでも感じることができ、将来に生きる経験になったと思います。

この探究成果発表会ではここまで積み上げてきた成果を十分に発揮することと同時に、他の人の探究をたくさん聞く機会にしましょう。学年、学校を超えてお互いに刺激を与えあえる、参加する人全員にとって有意義なものとなる成果発表会にしましょう！

副委員長 1年1組 野原聡一郎

今年度の探究成果発表会は、48期生にとっては高校入学後初のものとなります。探究活動としては、4月ごろから個人としての探究心を高め、方法などを学ぶ探究A、8月以降から今までは、自分の興味関心を持つ探究テーマに沿ってグループを組み、協力して行う探究Bを進めてきました。多くの48期生が様々な制約の中で自分のベストを尽くしてきたと思います。ぜひ、自分たちが探究してきたテーマについて、自信をもって説明してください！どのような形であれ、皆さんのこれまでの努力や好奇心は良い形でオーディエンスに伝わると 생각합니다。

また、昨年度はオーディエンスからの質問や疑問に対しても返答を求められたことがありました。そうした質問にも、答えられてこそ「成果発表」といえます。ハードルは高いですが、チームで、学年で、八王子東高校として互いに協力し合い、素晴らしい機会にしていきたいと思います！！

2, 注意事項

以下の注意事項を守って、探究成果発表会に参加してください。

〈全体〉

- ・事前に探究テーマ・論題一覧を確認し、参観するポスターセッション・口頭発表を検討して、7ページにある「個人のタイムスケジュール」に記入しておくこと。
- ・カメラ・スマートフォンなどによる静止画・動画・音声等の記録、動画サイトなどへの転載・共有は禁止。
- ・貴重品等の管理は自分で行うこと。

〈前日準備〉

- ・ゼミ長・プロジェクトリーダーおよび担当の先生に従い、準備を行うこと。
 - 13:30 会場設営開始→発表練習
 - 14:30 口頭発表者準備
 - 15:00 解散予定（担当の先生の指示に従うこと）
- ・ホワイトボードや掲示物の移動・設置時には、周囲の状況（人・壁）に注意し、事故の防止を心がけること。

〈当日〉

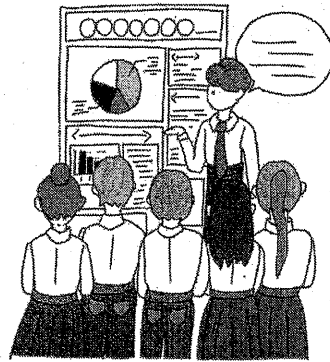
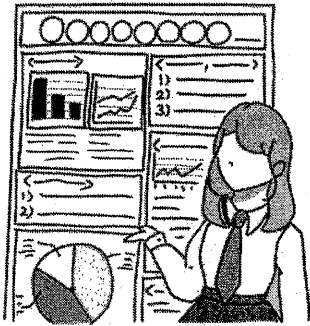
- ・生徒同士で協力して、当日朝の準備、終了後の片付けを行う。また、周囲の状況（人・壁）に注意し、事故の防止を心がけること。
 - ・各発表の開始時間・終了時間・移動時間を厳守すること。
 - ・発表を聞きながら33・34ページの「参観の記録」にメモをとっておくこと。
- 発表会終了後のアンケートを記入する際必要になります。一番印象に残ったポスター番号と感想も聞かれるので必ずメモをしておくこと。

一年間の集大成として発表を頑張りましょう！！

3, 発表形式について

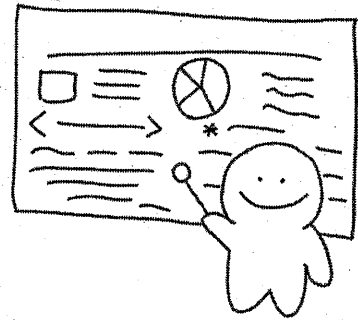
〈第1部：ポスターセッション〉 9:20～10:45

ポスターセッションとは全ての生徒が3部に分かれて行う発表のことです。今年度はパワーポイントスライド型、または学会ポスター型、の2種類の発表資料を用いて発表します。気になるポスターは発表されていない時間でも、閲覧することが可能です。



〈第2部：口頭発表〉 11:05～12:00

口頭発表は各ゼミ、プロジェクトの代表生徒が行う発表のことです。ポスターセッションよりも詳しい発表となります。こちらも3部に分かれての発表となりますが、1つの時間に1つの発表しか観覧できないので注意してください。



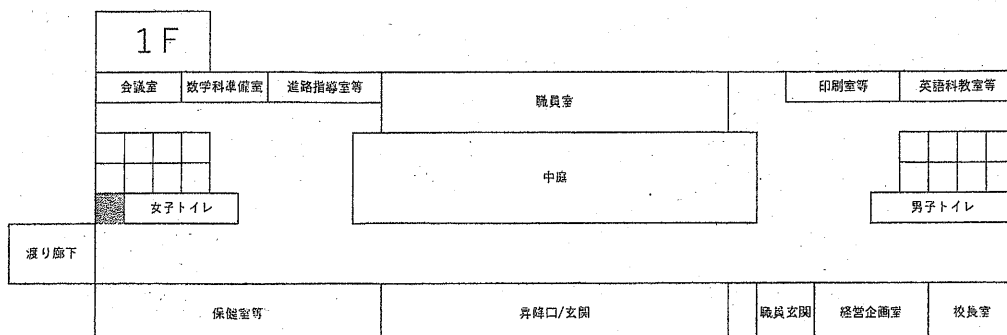
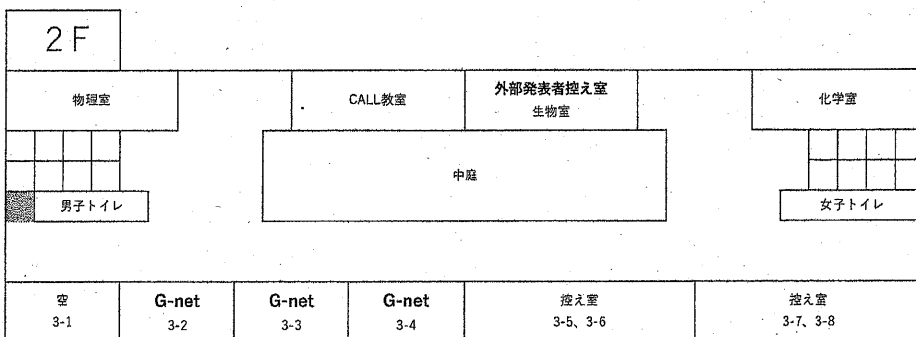
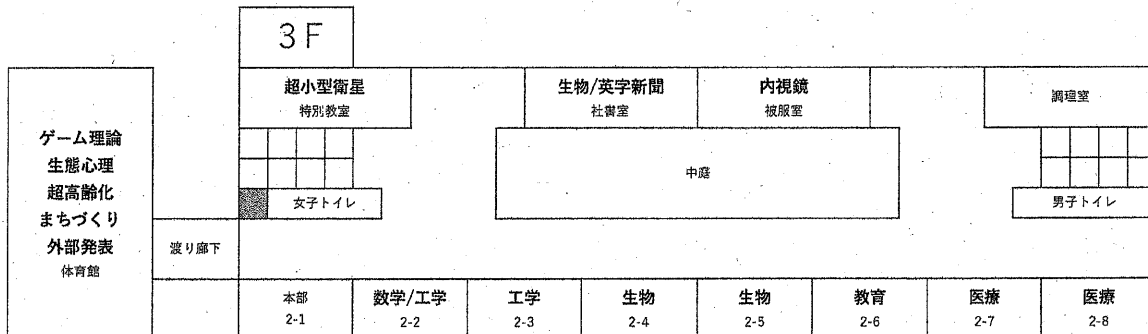
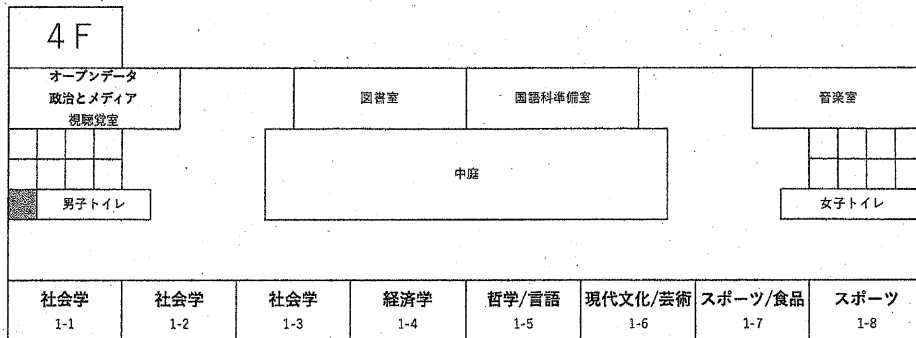
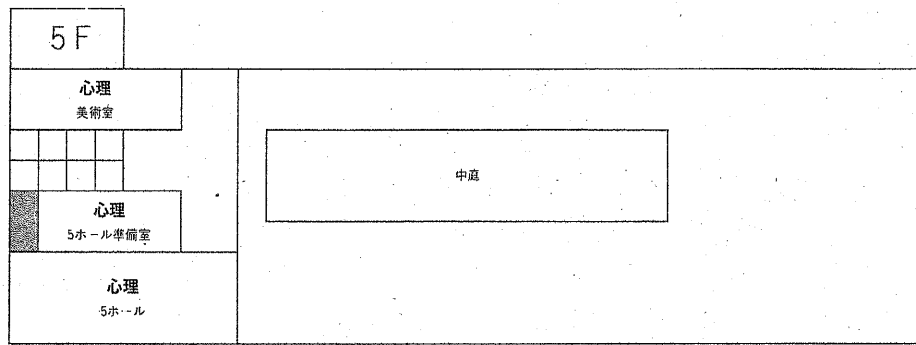
〈GE-NET20〉

本校はGE-NET20に指定され、将来国際社会の様々な分野・組織で活躍できる人材を育成することを目指した取り組みを推進しています。海外研修の活動に興味がある方はぜひ聞きに行ってみてください。英語での発表は必見ですよ！

4-①, 発表会場・参照ページ一覧

発表会場・参照ページ一覧				
\	ゼミ／プロジェクト名	階	会場	参照ページ
2 年 生 ゼミ ご と の 個 人 発 表	社会学	4階	1年1～3組	p.13～14
	経済学	4階	1年4組	p.15
	哲学歴史政治	4階	1年5組	p.16
	言語			
	現代文化	4階	1年6組	p.17
	芸術			
	食品	4階	1年7組	p.18
	スポーツ	4階	1年7～8組	p.18～19
	数学	3階	2年2組	p.9
	工学	3階	2年2～3組	p.9～10
	生物	3階	2年4～5組	p.11
	教育	3階	2年6組	p.12
	医療	3階	2年7～8組	p.12～13
	心理 (教育心理・心地よさ・対人関 係・好みとビジネス・幸福感)	5階	5階ホール	p.20～22
			5階ホール準備室	
			美術室	
1 年 生 プ ロ ジ エ ク ト 探 究	オープンデータ	4階	視聴覚室	p.27
	政治とメディアと デモクラシー			
	超小型衛星	3階	特別教室	p.23
	生物探究	3階	社会科書道室	p.24～25
	英字新聞			
	内視鏡によるがんの 早期発見・早期治療	3階	被服室	p.26
	外部からの招待発表	3階 通路 より	体育館	p.28～30
	ゲーム理論			
	生態心理			
	超高齢化社会と医療デザイン 地域活性化まちづくり			
GE-NET20 学習成果発表		2階	3年2～4組	p.8

4-②, フロアマップ



5, 全体タイムスケジュール

時間	行程	補足
8:30	HR 教室で点呼	
8:35	各会場に移動、設営・準備作業	
8:45	来場者受付開始	
9:00～ 9:10	開会のあいさつ（放送）	
9:20～10:45	【第 1 部】 ポスターセッション	1 年は班ごと、2 年は個人で、25 分間。 ※八王子市の中学校や成瀬高校からの招待発表は、体育館にて。
9:20～ 9:45	I グループ発表	II・III グループはオーディエンス
9:50～10:15	II グループ発表	I・III グループはオーディエンス
10:20～10:45	III グループ発表	I・II グループはオーディエンス
11:05～12:00	【第 2 部】 代表生徒による口頭発表	※1 年：各 PJ 代表 1 チームの発表 ※2 年：各ゼミ代表の発表
11:05～11:20	第 1 発表	
11:25～11:40	第 2 発表	
11:45～12:00	第 3 発表	終了後 発表会場に戻る
12:05～12:15	閉式のことば（放送）	
12:15～12:30	事務連絡・片付け・解散	



6, 個人タイムスケジュール

探究成果発表会データ		
A	所属プロジェクト・ゼミ名	
B	発表会場	
C	探究テーマ名（論題）	
D	ポスター番号	
E	ボードを共有している相手	
F	口頭発表	あり ・ なし

部			時間	会場		
設営・準備作業			8:45～9:00			
開会の挨拶			9:00～			
発表 ☑	部	発表	時間	ゼミ・PJ 名	ポスター 番号	会場
	ポスター セッション	I	9:20～ 9:45			
		II	9:50～10:15			
		III	10:20～10:45			
	口頭発表	I	11:05～11:20			
		II	11:25～11:40			
		III	11:45～12:00			
閉式の挨拶			12:05～			
事務連絡・片付け			12:15～			

気になる発表を事前にメモ！

7, GE-NET20 学習成果発表

11:05 第1発表

「労働時間を減らすには」



11:25 第2発表

「台湾研修～言語の壁を越えた心の交流～」



11:45 第3発表

「カナディアンスタディーズの学習成果発表」



8, ポスターセッション発表者名簿&会場図

【47 期探究 C】

◎数学/工学 (2-2 教室)

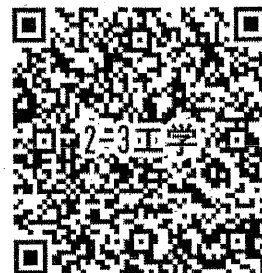
会場図は教室掲示かこちらの QR コードから



ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	論文タイトル	口頭発表
数学01	I	2108		m×mマスのn目並べにおける必勝法の存在する条件とは	
数学02	II	2202		絶対返球！～理想のレシーブポジションはどこか～	
数学03	III	2214		共通テスト国語での最善の選択肢の選び方	
数学04	I	2226		ルービックキューブで同じ手順を繰り返すと、どんな規則性が現れるか。	★
数学05	II	2231		異分母分数で通分をせずに計算するための条件とは	
数学06	III	2426		音と数学	
数学07	I	2439		階段での歩行において、リュックに入れる荷物の配置と歩行速度・運動強度にはどのような関係があるのか	
数学08	II	2634		数学をどのように普段の生活に役立てられるか	
数学09	III	2640		八高ダッシュしない方法とは何か。	
数学10	I	2721		植物に現れる構造・規則性を「ものづくり」に応用することはできないか	★
工学01	II	2106		振動発電を利用した電力自給自足のライブを実現するには？	★
工学02	III	2112		完全なる代替としての人工肝臓はどのようにして作られるのか	
工学03	I	2130		カゼインプラスチックの性能を上げる方法	
工学04	II	2238		サンマの漁獲量と価格変化の関係性とサンマ養殖の可能性。	
工学05	III	2307		豚の殺処分を減らして守りたい	★
工学06	I	2404		電気代を削減するには何が必要か	
工学07	II	2416		大型旅客機を再び開発するには。	
工学08	III	2425		火星移住は可能なのか	

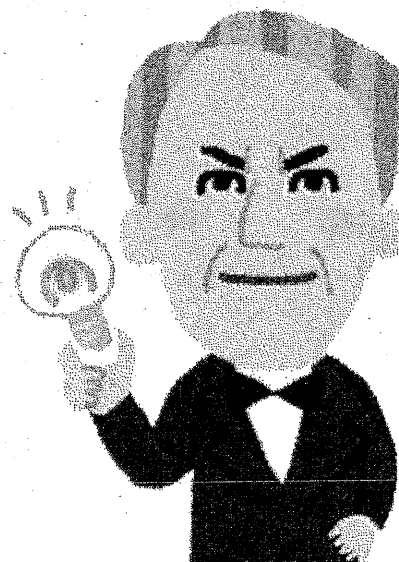


◎工学 (2-3 教室)



会場図は教室掲示かこちらの QR コードから

ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	論文タイトル	口頭発表
工学09	I	2427		日野市で自動運転技術を最大限活用する方法とは	
工学10	II	2428		水素自動車を普及させるにはどうすればよいか	
工学11	III	2501		AI生成画像かどうか判別するために優先して見るべき要素は何か	★
工学12	I	2507		消しやすい消しゴムの角度とは	
工学13	II	2522		「クリーン」ディーゼルの可能性とは？	
工学14	III	2528		え、眠い！？ 快眠へと導く照明の特徴を考える	
工学15	I	2532		ガンダムの再現は可能なのか	
工学16	II	2536		燃料電池ハイブリッド電車は、どのような特徴を持つ路線に適しているか。	
工学17	III	2602		APT4869（幼児化する薬）を実際に作ることは可能なのだろうか	
工学18	I	2608		黒板の消えやすさは何によって変わるのか	
工学19	II	2703		制動距離の短い安全な自転車のブレーキのかけ方はどの様であるか。	★
工学20	III	2713		都市鳥と人が共存できる公園はどのようなものか	
工学21	I	2717		ヘッドマウントディスプレイ(HMD)を用いてプレイした場合とそうでない場合で、ビデオゲームがプレイヤーに与える影響はどう変わるのか。	
工学22	II	2805		ブレーキランプを光らせないために	
工学23	III	2810		3Dプリンターは建築模型作りにおいて、ハンドメイドより適しているのだろうか。	
工学24	I	2834		Wi-Fiをどこでも使えるようにすることは可能か	
工学25	II	2835		開封後の劣化と日焼け止めの効果の関係	



◎生物① (2-4 教室)



会場図は教室掲示かこちらの QR コードから

ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	論文タイトル	口頭発表
生物01	I	2102		先天的な遺伝子的な違いと後天的に受ける教育の違いはその後の脳の発達にどのようにかわるのか	
生物02	II	2109		人間はどのように文字を獲得したのか?	
生物03	III	2121		なぜ蜘蛛は円形の巣を作るのか	
生物04	I	2215		繊維状マイクロプラスチックの放出量を削減し、海洋汚染を無くしていくためにはどのような洗剤を使用すればいいのか	★
生物05	II	2234		好適環境水はメダカのアクアリウムにどのような影響を及ぼすのか	
生物06	III	2306		全長100mを超える動物はどのような生態をしているのか	
生物07	I	2308		浅川の生物多様性を外来種から守るためには	
生物08	II	2314		ヒートアイランド現象の緩和及び、低負担の維持管理が可能な緑化とは?	★
生物09	III	2339		アニメから考える地球温暖化対策	
生物10	I	2437		人間の感情はどのような目的で生まれたのか	
生物11	II	2527		セキセイインコ観察記録	
生物12	III	2533		エビファネイア産駒が古馬で重賞を勝つには	
生物13	I	2538		地球温暖化による生物の生息域の変化と私達の生活への影響	

◎生物② (2-5 教室)



会場図は教室掲示かこちらの QR コードから

ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	論文タイトル	口頭発表
生物14	I	2617		カンブリア紀の最恐生物アノマロカリスはなぜ絶滅の道を辿ってしまったのだろうか	★
生物15	II	2631		高校生の敵、授業中の睡眠はなぜ襲ってくるのか。	
生物16	III	2638		これからの食生活に昆虫食は実用的なものとなるのだろうか。	
生物17	I	2706		ダンゴムシがジグザグに進むのはなぜか	★
生物18	II	2710		多摩川がかつての姿に戻ったらどうなるのか	
生物19	III	2723		ツタ植物のツタはどのような仕組みで掴まるものを探しているのか?	
生物20	I	2730		山火事を利用するキノコと植物には戦略にどのような違いがあるか?	
生物21	II	2807		アサギマダラの長距離飛行	
生物22	III	2808		ハシトガラスは人工物でどのような場所を貯食に最適だと考えるのか	★
生物23	I	2821		深海の環境によるダイオウグソクムシとオオグソクムシの生態の違い	
生物24	II	2823		競走馬の強さ(勝利数)は遺伝と関係があるのか?	
生物25	III	2837		筋トレや運動をする人にとって最適なメニューはなにか	

◎教育 (2-6 教室)



会場図は教室掲示かこちらの QR コードから

ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	論文タイトル	口頭発表
教育01	I	2122		授業の最良形態とは何か	
教育02	II	2225		中学校の英語の授業を最も効果的に行う方法とは？	
教育03	III	2227		生成AIを用いた英語の学習は実現可能か	
教育04	I	2230		「良い」探究とはどのようなものだろうか	
教育05	II	2516		独学の優れている点は？	
教育06	III	2530		日本は講義形式の授業を続けるべきか？	
教育07	I	2609		数学嫌いを克服するには何が必要か	
教育08	II	2614		生徒の主体的な姿勢を形成するにはどのような授業展開が良いか	★
教育09	III	2628		生徒が寝ない授業はどのような授業なのだろうか？	
教育10	I	2637		数学の授業でアクティブ・ラーニングはどのように展開していけばよいのか。また、効果はあるのか。	★
教育11	II	2714		教わる側の力になるような教育をするためには教える側はどのようにすればよいか	
教育12	III	2802		理想的な授業とはどのようなものだろうか。	
教育13	I	2812		子どもの運動能力を向上させる遊具とは何か？	★
教育14	II	2827		高校生の学力を上げるために最適な学習法は何か	
教育15	III	2833		義務教育で習う古典学習の全ては現代社会を生き抜く上で本当に必要だろうか。	

◎医療① (2-7 教室)



会場図は教室掲示かこちらの QR コードから

ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	論文タイトル	口頭発表
医療01	I	2135		高校生が質の良い仮眠をとるにはどうしたらよいか	
医療02	II	2138		授業中に居眠りをしてしまう原因について	
医療03	III	2139		脳梗塞による後遺症を軽減するために何が必要か	
医療04	I	2209		鎮痛剤が正しく、効率よく吸収されるために必要な条件はなにか	
医療05	II	2221		ウクライナの戦争下でサッカーが精神医療に果たせる役割とは	
医療06	III	2229		双子は果たして本当に以心伝心ができるのか	
医療07	I	2236		勉強の質を高める睡眠とは？	
医療08	II	2315		質の高い睡眠をとるためにはどうすればいいのか	
医療09	III	2412		寝る前のスマホの使用は次の日にどんな影響があるのか	
医療10	I	2423		癌は遺伝子にどれだけの影響を受けるのか	
医療11	II	2435		フレイルって知っていますか？挨拶で考えるフレイル軽減方法！	★
医療12	III	2508		医師や患者は、医療の進歩によって現れた医療機器とどのように向き合っていくべきか	★

◎医療② (2-8 教室)



会場図は教室掲示かこちらの QR コードから

ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	論文タイトル	口頭発表
医療13	I	2521		途上国医療の発展のためには、何を必要とするのかータンザニアでの現地実習を通してー	
医療14	II	2523		創薬における動物実験での代替法・代替動物の現状・展望はどのようなものか	
医療15	III	2540		「健康」になるためには？～日本と米国・中国・韓国を比較して～	
医療16	I	2604		女性医師が整形外科で社会貢献するための方法とはなにか。	
医療17	II	2611		「君の膵臓をたべたい」から推測する現代社会の膵臓癌による膵性糖尿病の今後の医療の展開とは	★
医療18	III	2625		睡眠の質を向上させ人の活動能力を最大化するには	
医療19	I	2630		熱中症を発症させる要因とは～搬送者数の推移をもとに考える～	★
医療20	II	2633		キリンの睡眠から学ぶ高校生の良い睡眠とは	
医療21	III	2711		ロボットとAIの活用で薬剤師の負担軽減と患者の待ち時間短縮を目指す。	
医療22	I	2806		猫背の学生にとって最も質の高い睡眠姿勢	
医療23	II	2820		錠剤が苦手な小学生に錠剤を飲ませる方法としてゼリーは最善か。	
医療24	III	2824		日常生活における工夫で慢性蕁麻疹の症状を緩和することはできないだろうか	
医療25	I	2836		高齢者の認知機能を向上させるのに一番適しているゲームとその仕方	

◎社会学① (1-1 教室)



会場図は教室掲示かこちらの QR コードから

ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	論文タイトル	口頭発表
社会01	I	2101		日本の性差別が生む問題とその解決方法とは	
社会02	II	2110		JPOPのグローバル化を図るには	
社会03	III	2124		殺人とはなにか	
社会04	I	2136		ジェンダー平等を実現するためには何が必要か	
社会05	II	2140		映画「ハリー・ポッター」シリーズはなぜ人気なのか	
社会06	III	2203		戦争についての情報を受け取る国民のあり方とは何か	
社会07	I	2206		身分制度はどのようにして成り立ったのか	
社会08	II	2208		日本の世界幸福度ランキングの順位を上げるためにはどうすればよいか	
社会09	III	2223		八高線の利便性を高めるには	
社会10	I	2224		地方都市を維持し活性化するにはどのような政策が求められるか？	★
社会11	II	2317		まちに観光客を呼び込むには	
社会12	III	2331		「トー横界隈」は青年にとってどのような存在なのだろうか	
社会13	I	2333		今、最も効果的な広告とは	
社会14	II	2334		日本と外国を比較して、育児と仕事を両立しやすい社会を作るには何が必要なのか	★
社会15	I	2335		ヤングケアラーの生きやすい社会とは	

◎社会学② (1-2 教室)

会場図は教室掲示かこちらの QR コードから



ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	論文タイトル	口頭発表
社会16	II	2337		フードバンク活動をより普及していくために必要な要因と普及がもたらす地域社会への効果とは	
社会17	III	2401		帰属意識や愛着を八王子に抱かせるには	
社会18	I	2402		アフターコロナで求められる日本観光地の「ブランド」とは ～2022年度市区町村魅力度ランキングトップ5から考える～	
社会19	II	2403		日本でジェンダー平等を達成するためには何が必要なのか	
社会20	III	2406		サブカルチャーの発展はLGBTの社会普及に貢献できるのか	
社会21	I	2430		X (旧Twitter) 上で評価されやすい現代短歌の共通点は何か	★
社会22	II	2432		日本の高校生における学生生活を充実させるためには	
社会23	III	2436		新聞が世論に与える影響とは？	
社会24	I	2502		「色覚多様性」について、学校教育の中でどのように啓発を行っていくべきか	
社会25	II	2503		日本と他国の人間性の違いは音楽の歌詞に現れるのだろうか	
社会26	III	2505		メディア利用の変化により人々の生活はどう変わるか	
社会27	I	2513		これからの時代に、若い女性の間で流行るメイクは何か	
社会28	II	2514		日本のキャッシュレスの普及率を高めるためには	
社会29	III	2515		親の無意識的な児童虐待は子供にどのような影響を与えるのか？ 映画クレヨンしんちゃんから考える	
社会30	I	2519		スーパーにおける適切な刺身の販売方法とは	

◎社会学③ (1-3 教室)

会場図は教室掲示かこちらの QR コードから



ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	論文タイトル	口頭発表
社会31	II	2603		自殺者を減らすにはどうするべきか	
社会32	III	2606		18世紀イギリスの産業革命における「機械による代替」と、現代のAIイラストにおける「AIによる代替」を比較すると、イラストレーターとAIイラストの今後の関係性はどのように見えるのだろうか	
社会33	I	2618		公共図書館における資料と座席の理想的な配置とは	★
社会34	II	2621		日本と海外のメイクの違いはどこにあり、なぜ生まれるか	
社会35	III	2635		21世紀の暴力行為は何を生み出すのか	
社会36	I	2701		人権・社会とクローン人間にはどのようなかわりがあるのか	
社会37	II	2702		政治とオリンピックの関係性から見るスポーツへの政治介入とは	
社会38	III	2705		日本人とアメリカ人の社交性の差異はどこから生まれるのだろうか。また、日本人をより社交的にするにはどうすればよいのか。	
社会39	I	2731		年金制度のメリット、デメリットは何か。	
社会40	II	2801		本来の海賊とアニメや映画の海賊の相違点はどのように生まれたのか	
社会41	III	2813		偏見を持たずに異文化コミュニケーションを行える社会とはどのようなものか	
社会42	I	2822		訪日外国人を惹きつける「魅力的な地域観光」を実現するため、国や地域が行うべき取り組みとは何か	★
社会43	II	2826		Vlogの魅力とは何か・これからのVlogマーケティングの展望・	
社会44	III	2831		これから流行を起こせるお菓子の要素とは何か	
社会45	I	2839		最強の要塞とはどのような要塞か	

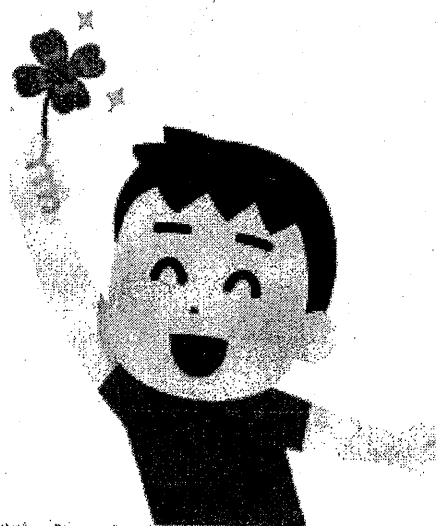
◎経済学

(1-4 教室)

会場図は教室掲示かこちらの QR コードから



ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	論文タイトル	口頭発表
経済01	I	2113		東京のスーパーマーケットで日本産マンゴーが安く、簡単に 手に入るようになるにはどのような取り組みが必要か。	
経済02	II	2115		特徴の薄い街・駅に人を集め、経済を活性化させるためにはどのような再開発や街づくりが有効であるか？	
経済03	III	2129		コロナウイルスによる鉄道ダイヤの変化	
経済04	I	2302		新規食べ歩き商品にて事業拡大を構想する既存店をつぶれないようにするには ～鎌倉小町通りに適した商品への改良における競争戦略とは～	★
経済05	II	2309		食品業界を沸かす大バズリ 商品を作る方法	
経済06	III	2318		マルチ商法の仕組み、対策、運営	
経済07	I	2319		今の日本の社会人の賃金が停滞している理由、また国や企業がすることはなにか	
経済08	II	2327		流行るスイーツの共通点とは？これから日本で流行するスイーツを考えよう！	
経済09	III	2418		買いたい人が買いたい商品を買うために	
経済10	I	2424		商品を作る上で、SDGsへの配慮と利益の追求を両立する為には	
経済11	II	2438		中小企業のSDGs事業への参加を促進するためには	
経済12	III	2504		コンビニエンスストアの効率的な経営戦略とはなにか？	
経済13	I	2509		なぜ日本のコンビニエンスストアは成長し、生活の一部と言われるまで発展したのか	
経済14	II	2534		消費者の購買意欲を引き上げるスーパーのチラシの形とは何か	★
経済15	III	2612		モノを人に買わせるには？	
経済16	I	2620		キャッシュレス決済の普及によって変化した金銭感覚とその問題点とは何か	
経済17	II	2708		日の丸半導体の動向	
経済18	III	2712		日本の主食を中心とした食料自給の現状と課題	★
経済19	I	2840		アニメーターの労働環境を改善するには何が必要か	
経済20	II	2722		カジノが日本に与える経済的影響はどのようなものか	
経済21	III	2727		日本のキャッシュレス決済を普及させるために何ができるだろうか	



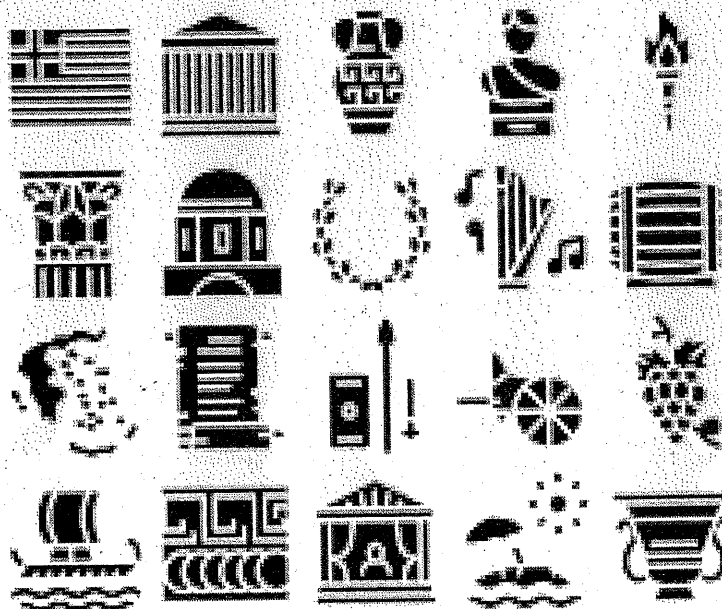
◎哲学歴史政治/言語

(1-5 教室)

会場図は教室掲示かこちらの QR コードから



ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	論文タイトル	口頭発表
哲歴政01	I	2116		AIが成長するから勉強しなくていいという論は成立するのか	★
哲歴政02	II	2316		沖縄の内外での対立はどうなっているのか	
哲歴政03	III	2408		地方公共交通は誰が維持するべきなのか	★
哲歴政04	I	2420		オンライン投票を日本で実施した際に考えられる効果	
哲歴政05	II	2434		100年前の1923年からの服の流行は何の影響を受けて変わっていったのか	
哲歴政06	III	2715		戦争と宗教の関係とは	
哲歴政07	I	2736		動物の殺処分を限りなくゼロに近づけるためにはどのような社会のしくみが必要か。	
哲歴政08	II	2817		AIは教祖になれるのか？	
言語01	III	2105		AIを用いて中国語の『涼宮ハルヒの直観』を日本語にローカライズするにはどうすればよいのか？	★
言語02	I	2201		「おくまさん」は許容されないのに「おさるさん」と「おうまさん」は許容されるのはなぜか	★
言語03	II	2204		そのやばい、どうやばい？	
言語04	III	2405		日常生活の会話における日本語話者と英語話者のコミュニケーション方法の違いは何か？	
言語05	I	2529		英語にはあって日本語にはない音をルビで表すにはどうすればよいのか	
言語06	II	2615		人はなぜ大げさな表現を使うのだろうか	
言語07	III	2811		近代の日本語における「うっす」という挨拶表現について考察する	



◎現代文化/芸術

(1-6 教室)

会場図は教室掲示かこちらの QR コードから



ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	論文タイトル	□頭発表
現代文化01	I	2132		ラップバトルの勝敗における重要な要素とは何か	
現代文化02	II	2218		eスポーツはオリンピックの競技になるべきか	
現代文化03	III	2219		「食と運動」はどちらが効率良く痩せられるか	
現代文化04	I	2237		呂布カルマが強い理由とは何か	
現代文化05	II	2313		漫才の賞レースにおいて審査員から高い評価を受けるためにはどのようなネタの構成にすればよいか	★
現代文化06	III	2417		人を元気にするお笑いとは？	★
現代文化07	I	2626		ゲーム（主にRPG）における主人公の有無によるプレイヤーの没入感の違いは何か	
現代文化08	II	2632		日本人はなぜお祭りに情熱を注ぐのか	
現代文化09	III	2732		宝塚歌劇団におけるファン獲得戦略とは	
芸術01	I	2103		ギターソロを流行らせるには何が必要か	
芸術02	II	2107		邦楽のコード進行から考える日本の音楽文化の特徴とは	
芸術03	III	2137		将来アーティストという職で生活するために高校生に必要なこととは	
芸術04	I	2322		人々の印象に残るテレビCMとはどのようなものか。	
芸術05	II	2329		化粧品の広告写真に必要な要素とはなにか	
芸術06	III	2407		合唱に秘められた力	
芸術07	I	2409		社会情勢から予測する、次に流行するファッションはどのようなものか。	
芸術08	II	2419		絵画の鑑賞者は絵画から作者の境遇を読み取れるか	
芸術09	III	2422		有名ボカロPになろう 無名の投稿者が多く聴かれる曲を作ることは可能か？	
芸術10	I	2624		音楽とイメージはどうつながるか ～ヘドウィグのテーマと魔法の世界～	★
芸術11	II	2704		絵の中で自分の個性はどのように確立していくのだろうか	
芸術12	III	2709		ミュージカル映画において音楽が人々にもたらす効果とは	
芸術13	I	2819		吹奏楽コンクールの課題曲のマーチに見られる類似性の原因とは	



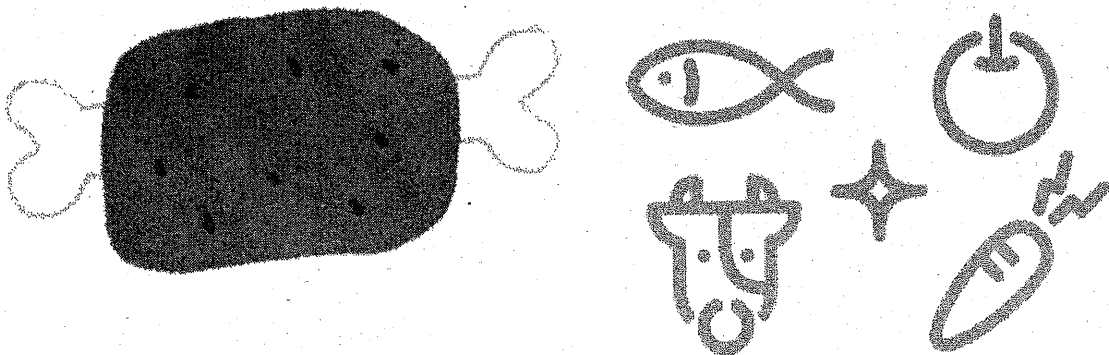
◎スポーツ①/食品

(1-7 教室)

会場図は教室掲示かこちらの QR コードから



ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	論文タイトル	口頭発表
食品01	I	2117		冷凍食品の研究	
食品02	II	2232		日本チョコレート企業の国際問題への取り組み評価の鍵ー児童労働、森林破壊などの観点から考えるー	
食品03	III	2415		1 番おいしいポテトチップスの味はなにか	
食品04	I	2720		人々に手に取ってもらえる効果的な代替肉の展開方法は何か。	★
食品05	II	2729		ダイエット食品に入れる甘味料には何が一番適しているのか	★
食品06	III	2733		現代日本人の食べる縁起食はどのように変化するのか	
食品07	I	2735		ビタミンCでがんを予防する有効な方法は何か？	
食品08	II	2830		腹持ちのいいパンとはどのようなものか	
スポーツ01	III	2118		現実でブルーロックプロジェクトをおこなったら日本はワールドカップで優勝できるのか	
スポーツ02	I	2127		ポゼッションサッカーとカウンターサッカーでより優れているのはどちらか？（勝率や安定性など）	
スポーツ03	II	2213		現代野球においてバント戦術は有効か	
スポーツ04	III	2220		現代の日本のセリーグにおいて優勝するチームの特徴	
スポーツ05	I	2228		高校生にとっての理想の睡眠空間とは	
スポーツ06	II	2233		市場価値の高い選手の傾向や特徴は何か	
スポーツ07	III	2239		efootballにおける勝ち筋とは何か	
スポーツ08	I	2240		バドミントンの世界ランク上位にアジアの選手が多いのにはどのような要因があるのだろうか？	



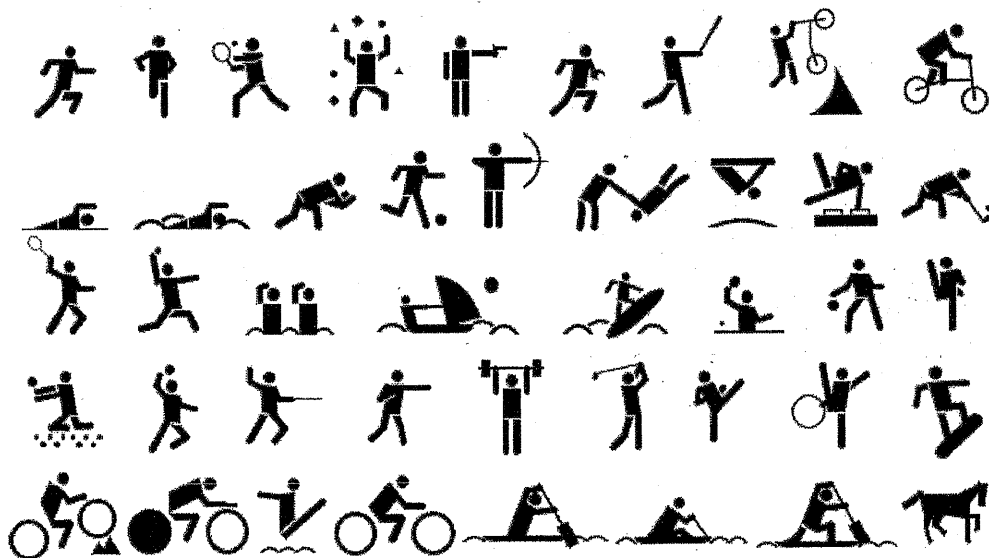
◎スポーツ②

(1-8 教室)

会場図は教室掲示かこちらの QR コードから



ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	論文タイトル	口頭発表
スポーツ09	I	2305		マラソンという競技において日本人とアフリカ人で記録に大きな差が生じているのはなぜか	
スポーツ10	II	2320		羽生結弦選手とイリアマリニン選手の4回転アクセルの違いは何か	
スポーツ11	III	2321		サッカーで足が太くなる人とならない人の動きやプレーの違いは何か?	
スポーツ12	I	2323		怪我をしやすいサッカー選手としにくい選手では何が違うのか	
スポーツ13	II	2324		投手の立ち上がりの難しさとは	
スポーツ14	III	2410		サッカーにおける機械判定の必要性について	
スポーツ15	I	2411		美しい動きに必要な筋力とは	
スポーツ16	II	2511		黒子のバスケの技を科学的に分析し、また現実で再現できる可能性はあるか	
スポーツ17	III	2525		日本サッカーにおいて絶対的なストライカーが誕生するには何が必要か	
スポーツ18	I	2531		サッカーにおけるジャイアントキリングはどのようにして起こるのだろうか?	★
スポーツ19	II	2616		球速がなくても三振を奪う方法にはどのようなものがあるのだろうか	
スポーツ20	III	2622		人間のパンチで月の破壊は可能か。	
スポーツ21	I	2636		将来のJリーグの方向性は配分金からどのようなものだと考えられ、クラブに求めるものは何なのだろうか。	★
スポーツ22	II	2639		横浜FMのアタッキングフットボールの強みとは	
スポーツ23	III	2716		アニメの技を現実で再現するには	
スポーツ24	I	2738		100mを走る上で、私に合った骨盤の動きとは何か?	★
スポーツ25	II	2818		マンチェスターシティに日本代表でジャイアントキリングを起こすには	
スポーツ26	III	2832		日本サッカーをより熱狂させるには何が必要か	



◎心理① (5 ホール)



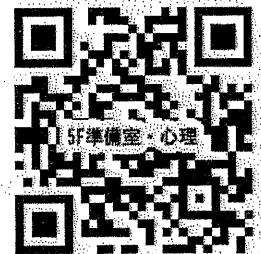
会場図は教室掲示かこちらの QR コードから

ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	論文タイトル	口頭発表
教育心理01	I	2119		自宅学習をするときに最適なのはどのような環境か～勉強するときに最適な環境を色の面から考える～	
教育心理02	II	2125		長期記憶にはどのような方法が有効なのか？	
教育心理03	III	2211		集中力を維持・向上させるためには	
教育心理04	I	2217		勉強するときに役立つ音楽の上手な取り入れ方とは	
教育心理05	II	2325		人間の無意識による行動とそこから読み取れる感情について	
教育心理06	III	2336		推し活をやめて勉強だけするほうが良いのか。	
教育心理07	I	2429		集中状態を再現するためにはどのようにすればよいか	
教育心理08	II	2433		「1点を5秒見つめる」という行動からやる気を出すことはできるのか。	★
教育心理09	III	2601		「千と千尋の神隠し」は児童心理の観点から子供にどのような影響を与えるか	★
教育心理10	I	2804		面白いゲームの要素は何か	
教育心理11	II	2838		全力を出せる状態になるのに必要な要素は何か。	
ポスター番号	発表順	出席番号		論文タイトル	口頭発表
心地よさ01	I	2104		音が心理に与える影響は何か？	
心地よさ02	II	2123		ヒット曲の特徴は何か。またどのようにして流行るのか。	
心地よさ03	III	2207		早く寝るために意識すべきことは何か	
心地よさ04	I	2216		睡眠心理学の観点から人間の声を活用して睡眠導入を促すことは可能なのか	
心地よさ05	II	2303		文化、習慣と環境の関係性	
心地よさ06	III	2310		身近なことに疑問を持つ	
心地よさ07	I	2326		読書は精神疾患の予防や回復につながるのか	
心地よさ08	II	2414		青年期である私たちがジブリから学べることはなにか。	★
心地よさ09	III	2421		人を心地よくさせるコミュニケーションとは	
心地よさ10	I	2440		顔の下半分を隠すことはコミュニケーションにどれほど支障をきたすのか	
心地よさ11	II	2510		飲食店のBGMとその店の居心地の良さとの関係性とは	
心地よさ12	III	2627		なぜ人は遅刻するのか	
心地よさ13	I	2629		人が野菜に嫌悪感を覚えるのはなぜか	
心地よさ14	II	2707		日本の文化について外国人は良いと考えているのか	
心地よさ15	III	2719		リラックスできるリビングに求められる椅子	
心地よさ16	I	2724		「推し」は精神的にどのような影響を与えるのか？	
心地よさ17	II	2726		スマホ依存から抜け出すには	
心地よさ18	III	2728		ゲームはなぜハマるのか	
心地よさ19	I	2737		スマホ依存からの脱却には何が効果的か	★
心地よさ20	II	2740		なぜサザエさんは50年以上放送されているのか。	
心地よさ21	III	2816		肌荒れ改善	
心地よさ22	I	2825		AIに人の心理はわかるのか	

ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	論文タイトル	口頭発表
心理対人01	I	2114		精神状態が夢に与える影響～夢占いを信じてよいのか～	
心理対人02	II	2126		他者の笑顔が自身に与える効果とは何か	
心理対人03	III	2131		高校生が初対面の人と会話をするときには気まずくならないために必要なことは何か	
心理対人04	I	2133		SNSをどのように活用すれば他人と良好なコミュニケーションを築けるか	
心理対人05	II	2311		人との距離感を通してより良い人間関係を作るには	
心理対人06	III	2413		対面・非対面のコミュニケーションでどのような感じ方の違いが生じるのだろうか	
心理対人07	I	2518		HSPの人が自分を活かして生活していくには何が必要か	
心理対人08	II	2535		恋という感情は本当に存在するのだろうか。	
心理対人09	III	2605		若者が自転車で交通違反をする要因は何だろうか	

◎心理② (5 ホール準備室)

会場図は教室掲示かこちらの QR コードから



ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	論文タイトル	口頭発表
心理対人10	I	2613		空気は読むべきか	
心理対人11	II	2623		自分の考えを恐れることなく発することのできる環境には何が必要か。	
心理対人12	III	2725		障がい者と健常者がコミュニケーションを取りながら、より良い社会をつくるため必要なことは何か。～小学校から普通級と特別支援学校・学級の交流について見直す～	★
心理対人13	I	2809		人前で話すのが得意な人と苦手な人の差は何だろうか？また、どのようにすれば上手になれるのか？	
心理対人14	II	2814		男女の友情は存在するのか	
心理対人15	III	2815		移民が暮らしやすい日本のあり方とは	★
心理対人16	I	2829		中高生において、人にもものを勧める場合、どのような状況が一番相手に興味を持ってもらえるのか？	
ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	論文タイトル	口頭発表
心理好み01	I	2111		流行の経済的関係と心理的関係から 女子高校生の制服の流行りを予測する。	
心理好み02	II	2120		比較的簡単に見た目を変えることができるアパレルを用いて性格を変えることができないだろうか。	★
心理好み03	III	2128		髪型の流行はどのように作られるのか	
心理好み04	I	2235		良い印象とはどのようなものか。	
心理好み05	II	2328		色や構図が見る人に与える効果とは何か	★
心理好み06	III	2338		感情と行動が矛盾してしまうのは何故か	
心理好み07	I	2431		なぜ人々は「リップモンスター」に惹かれたのか？	
心理好み08	II	2506		なぜ、「推し」を推したくなるのか	
心理好み09	III	2512		人々に本を手にとってもらうにはどうすべきか？	
心理好み10	I	2526		人々に好まれる顔はどのような顔でどのように変化してきたのか	
心理好み11	II	2537		理想の体型を手に入れるためには	
心理好み12	III	2718		人々はK-POPのどこに魅力を感じ、K-POPアイドルは人気を集めるためにどのような手段で情報を発信しているのか？	
心理好み13	I	2739		色自体が持つ印象への影響は存在するのか	
心理好み14	II	2828		落ち着く声とは何なのだろうか	

◎心理③（美術室）・・・・・・・・



会場図は教室掲示かこちらの QR コードから

ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	論文タイトル	口頭発表
幸福感01	I	2134		本番で自分の実力を最大限に発揮するには～本番前に緊張をやわらげる方法～	
幸福感02	II	2205		殺人を犯す心理とは	
幸福感03	III	2301		インターネット社会の中で、自己肯定感を高めるためにはどうすればよいか。	
幸福感04	I	2312		癒し効果のある森林浴を睡眠導入に生かすためにはどうすればよいか	★
幸福感05	II	2330		日本の幸福度ランキングを上げるには何が必要か	
幸福感06	III	2332		日本人の自己肯定感を謙虚さをなくさずに高めるためにはどうすればよいか	
幸福感07	I	2517		体感時間はどのようにして決まるのだろうか？	
幸福感08	II	2520		様々な人間の行動は何を基準としているのか。	
幸福感09	III	2524		日本人が流されやすいのは本当なのか。	★
幸福感10	I	2607		日本人が韓国の美意識に憧れる理由	★
幸福感11	II	2619		幸福感を得られるにはどうすればよいか	
幸福感12	III	2734		マインドコントロールされやすい人にはどのような特徴があるのだろうか	
幸福感13	I	2803		思い込みで人は幸せに、健康になれるのか	
幸福感14	—	—		なし	



みんなの探究の成果が
見られて嬉しいなあ～！！

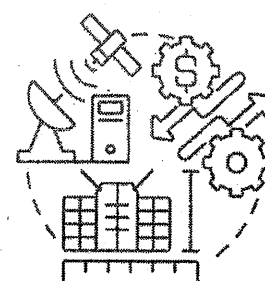
【48 期探究 B】

◎超小型衛星（特別教室）・・・・・・・・



会場図は教室掲示かこちらの QR コードから

ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	チーム	タイトル	口頭発表
超小型01	I	1217		A	海の人命救助	—
		1229				
		1635				
超小型02	II	1225		B	領土問題における周辺の安全の確保	—
		1602				
超小型03	III	1228		C	地雷撤去を効率化しその土地の再利用を進める衛星	★
		1321				
		1327				
超小型04	I	1527		D	宇宙でエネルギー発掘	—
		1538				
		1615				
超小型05	II	1125		E	超小型衛星による地震の予測	—
		1201				
		1518				
		1532				
超小型06	III	1411		F	監視エリアの拡大	—
		1424				
		1425				
超小型07	I	1328		G	高速道路における交通渋滞	—
		1420				
		1605				
		1710				
超小型08	II	1214		H	人の手を使わず修理や燃料補給をする	—
		1237				
		1240				
		1506				
超小型09	III	1434		I	SARセンサーによる自然災害の予測	—
		1516				
		1526				
		1606				
超小型10	I	1106		J	クマさん被害を減らしたい！！	—
		1109				
		1127				
		1234				
超小型11	II	1110		k	超小型衛星を使って 宇宙ゴミを減らす方法とは	—
		1134				
		1729				
超小型12	III	1814		L	地震による被害を減らす	—
		1837				
		1839				



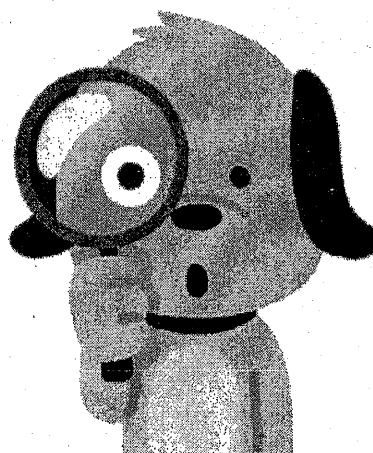
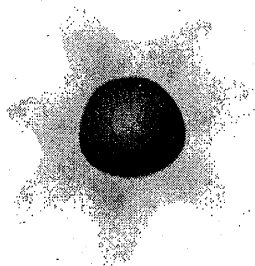
SMALL
SATELLITES

◎生物/英字新聞（社書室）・・・・・・



会場図は教室掲示かこちらの QR コードから

ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	チーム	タイトル	口頭発表
生物01	I	1121		1	眼の誕生	-
		1135				
		1510				
生物02	II	1316		2	グッピーの生息域はどこまで拡大すると予想できるか	-
		1539				
		1804				
生物03	III	1208		3	どうやって乳酸菌を摂取するのがベストか	-
		1336				
		1713				
生物04	I	1338		4	生態系は人工的に作れるのか	-
		1406				
		1419				
		1603				
生物05	II	1334		5	ゴキブリの強さの秘訣について	-
		1335				
		1410				
		1706				
生物06	III	1233		6	雌雄で体の大きさに違いがあるのはなぜか	-
		1620				
		1636				
生物07	I	1210		7	食虫植物～虫の代わりになる食べ物は？～	-
		1320				
		1522				
生物08	II	1118		8	深海にすむ大きな生物はなぜ食物の少ない深海で生きていられるのか？	★
		1317				
		1340				
生物09	III	1113		9	バイオミメティクスの活用&クモの糸の再現	-
		1122				
		1236				



ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	チーム	タイトル	口頭発表
英字新聞01	I	1203		1	伝統野菜	—
		1520				—
		1533				—
		1540				—
		1702				—
英字新聞02	II	1808				★
		1227		2	ジブリ美術館	—
		1315				—
		1333				—
		1537				★
英字新聞03	III	1627				—
		1633				—
		1622		3	あめ細工	—
		1637				★
		1640				—
英字新聞04	I	1716				—
		1831				—
		1221		4	スポーツ	—
英字新聞05	II	1224				★
		1231				—
		1207		5	観光	—
		1311				—
		1318				—
		1438				★
		1707				—
		1735				—



HACHIOJI HIGASHI POST

Special Edition

March 2024

Attracting hearts with traditional "Amezaiku"

"Amezaiku" means candy sculpture, and it is a part of Japanese traditional culture that started about 300 years ago. Before that, candy was known as a luxury in Japan, but as times changed and people's lives became simpler, the popularity of candy gradually increased, and the prototype of candy craftsmanship was eventually created.

According to Takahashi Minaki, an amateur artist, being able to make people's lives a little more happy is what is worthwhile about his job. How has Minaki fascinated people?

Minaki was not born in a family of candy makers, but became an amateur artist. He learned about making candy from his first, one-on-one performance event, and became interested in it. After that, he watched the craftsmanship many times and learned the skills. In other words, his practice of amateur began with interest. He made a candy, and through it, he started to visit people who were interested in his work. His great skill has attracted people all over the world like the USA, Italy, Korea, and so on.

The process of making the shape with Japanese sweets.

How to make amezaiku:
1. First, shape the candy well and add color with food coloring. After kneading well, roll it up and put it on the end of a stick to make a perfectly round shape.
2. Second, using only Japanese sweets to cut, bend and pinch it into the shape of an animal such as a rabbit, a crane, or a dragon. The candy hardens easily, so it is important to make it rapidly.
3. Finally, on day 1 and 2, it's done.

In our interview, he was traditional effects which impressed as in Japanese culture, and in front of him, he put a special wooden box made of precious wood and took out Japanese sweets and candy. With them in his hand, he performed actions such as cutting, bending, and twisting to create a wonderful world of amezaiku. His philosophy is "amateur candy." He approached the interview with Minaki, a great amateur artist who embodied candy that, with sweetness in one heart.

Worked Minaki. "What are the most difficult animals to make?" He answered, "One of the most difficult animals to make is a dragon, because it has many complex parts and it's fragile. It's also difficult to make children, ponies, and eagles."

According to Minaki, candies which are shaped like dragons and dolphins are popular among children. There are also candies



Takashi Minaki, an amateur artist, is making his amezaiku. Takashi Minaki's website: www.amezaiku.com

of popular characters, such as Pikachu, Kirby, and Winnie-the-Pooh. They are not only children but also adults.

In addition to working as an amateur artist in Japan, Minaki visits other countries to perform amezaiku creation. When he shows amezaiku to foreign people, they find it interesting because they are new to them. On the other hand, Japanese find it hard to be novel. That is the main difference between foreigners and Japanese when it comes to their feelings about amezaiku. He said that enjoying making amezaiku was more meaningful than being good with one's hands. "The most interesting point of this job is that I can make the person in front of me

happy through my candy. It is really important for me to entertain people when I make." Minaki said. Why don't you try amezaiku which kindles your eyes, your tongue, and your heart?

Yuko Matsunaga, Editor-in-Chief
Masao Yamamoto, Editor
Shinji and Yumi Minaki

Various kinds of traditional amezaiku. (Photo by Takashi Minaki)

Hayao Miyazaki's sincere hope for a museum

Hayao Miyazaki, the legendary Japanese animator, has expressed his sincere hope for a museum dedicated to his work. Miyazaki, who has created some of the most beloved animated films in the world, including "Spirited Away" and "The Wind Rises," has been a pioneer in the field of animation. He has spent his entire career dedicated to his craft, and his work has inspired generations of animators and filmmakers. Miyazaki's hope for a museum is not just for his own work, but for the entire world of animation. He wants to create a place where people can learn about the history of animation and the art of storytelling. He wants to create a place where people can appreciate the hard work and dedication of animators. Miyazaki's hope for a museum is a testament to his love for his craft and his desire to share his work with the world.

Explore, eat and enjoy.

Various kinds of traditional amezaiku.

Various kinds of traditional amezaiku.

TRAVEL

Kibundo, filled with the history and the owner's passion

Kibundo, a small town in the heart of Japan, is a place where history and passion are intertwined. The town is filled with a rich history that dates back centuries. It is a place where the owner's passion for his craft is evident in every corner. The town is a testament to the power of tradition and the importance of preserving our heritage. It is a place where people can learn about the history of their country and the art of craftsmanship. Kibundo is a place where the past meets the present, and where the future is bright with the promise of a better tomorrow.

Asakusa, the town which has so many different attractions

Asakusa, a town in the heart of Japan, is a place where there are so many different attractions. It is a place where people can learn about the history of their country and the art of craftsmanship. Asakusa is a place where the past meets the present, and where the future is bright with the promise of a better tomorrow. It is a place where people can enjoy the beauty of nature and the warmth of the sun. Asakusa is a place where the heart is always in the right place.

SPORTS / FOOT

Sports across the ocean

Sports across the ocean is a place where people can learn about the history of their country and the art of craftsmanship. It is a place where the past meets the present, and where the future is bright with the promise of a better tomorrow. It is a place where people can enjoy the beauty of nature and the warmth of the sun. Sports across the ocean is a place where the heart is always in the right place.

A strange vegetable grown underground in the Tama Region

A strange vegetable grown underground in the Tama Region is a place where people can learn about the history of their country and the art of craftsmanship. It is a place where the past meets the present, and where the future is bright with the promise of a better tomorrow. It is a place where people can enjoy the beauty of nature and the warmth of the sun. A strange vegetable grown underground in the Tama Region is a place where the heart is always in the right place.

◎内視鏡

(被服室)

会場図は教室掲示かこちらの QR コードから

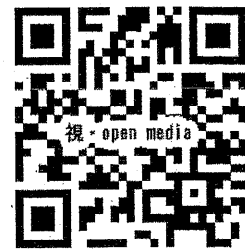


ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	チーム	タイトル	口頭発表
内視鏡01	I	1136		1	大腸内視鏡検査での見落としや診断ミスを減らすには	-
		1409				
		1610				
		1834				
内視鏡02	II	1313		2	内視鏡の苦痛を緩和する方法	-
		1638				
		1739				
		1803				
内視鏡03	III	1304		3	医師の負担軽減	-
		1623				
		1625				
		1827				
内視鏡04	I	1235		4	患者のための内視鏡技術の向上	-
		1238				
		1614				
		1616				
内視鏡05	II	1810		5	多方面からの内視鏡の負担軽減	★
		1120				
		1131				
		1220				
内視鏡06	III	1508		6	がん検診の受診率を増加させるには	-
		1715				
		1517				
		1519				
内視鏡07	I	1701		7	がんの早期発見と医療格差	-
		1812				
		1414				
		1439				
内視鏡08	II	1511		8	内視鏡患者の負担軽減	-
		1535				
		1111				
		1222				
		1529				
		1728				



◎オープンデータ/

政治とメディアとデモクラシー



(視聴覚室)

会場図は教室掲示かこちらのQRコードから

ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	チーム	タイトル	口頭発表
メディア01	I	1133		1	陰謀論を信じる要因は人間関係かネットか	-
		1301				
		1816				
		1817				
メディア02	II	1223		2	ユダヤ人と陰謀論	-
		1310				
		1809				
メディア03	III	1417		3	公正かつ安全にSNSを発展させていくには	-
		1613				
メディア04	I	1112		4	どのくらいの政党の数が最も政治への意識を高められるか	-
		1137				
		1824				
メディア05	II	1415		5	陰謀論にとらわれない政治参加に必要なことは何か？	★
		1611				
		1720				
		1821				
メディア06	III	1205		6	何故、中二病の人は陰謀論的な思想を持つのか ～若者を陰謀論者にさせないために～	-
		1401				
		1708				
		1822				
オープン01	I	1103		1	児童の運動能力を目的としたアプリ開発	-
		1232				
		1801				
		1820				
オープン02	II	1116		2	八王子の魅力を伝えるサービス	-
		1219				
		1332				
		1721				
オープン03	III	1828		3	材料から料理を検索するには	★
		1501				
		1503				
オープン04	I	1534		4	自転車通学時間の短縮	-
		1319				
		1825				
オープン05	II	1838		5	Free-WiFiの位置を伝える サービスの作成	-
		1128				
		1436				
		1530				

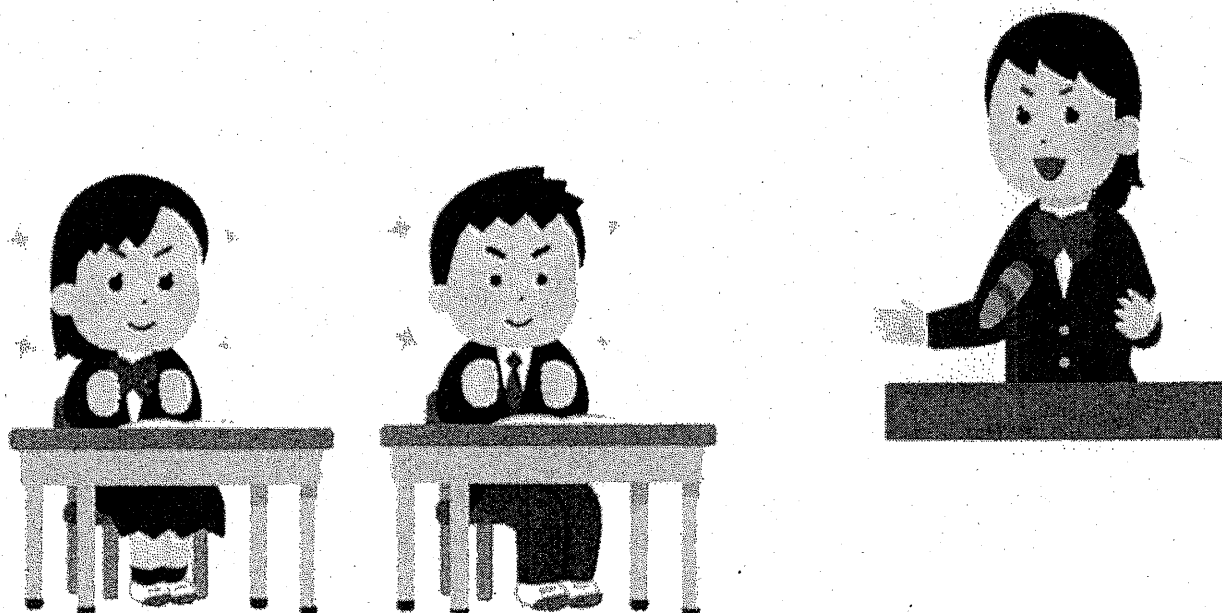
◎外部からの招待発表/ゲーム理論/
生態心理/超高齢化/まちづくり
(体育館)



会場図は教室掲示かこちらの QR コードから

〈外部からの招待発表者〉

ポスター番号	発表順	参加者所属・氏名		テーマ
外部発表者01	I	八王子市立 いずみの森義務教育学校		消化酵素のはたらき～胃薬は消化を助けるのか～
外部発表者02	II	八王子市立第六中学校		～SDGsについて考える～牛乳から作る「カゼインプラスチック」
外部発表者03	III	八王子市立石川中学校		天空の三重奏
外部発表者04	I	八王子市立松木中学校		水中シャボンの秘密
外部発表者05	II	八王子市立梶田中学校		死骸はどこへ?～土に生きる分解者たち～
外部発表者06	III	都立成瀬高等学校 2年		赤毛のアンと良好な関係を築くには ～発達障害とともに生きる～
外部発表者07	I	都立成瀬高等学校 2年		FC町田ゼルビアの高校生の観客数を増やすには
外部発表者08	II	都立成瀬高等学校 1年		小中学生が自分の進路を考えるきっかけになる情報誌とは ～高校生のリアルに迫る～
外部発表者09	III	都立成瀬高等学校 2年		イメージが伝わるデザインとは?
外部発表者10	I	都立成瀬高等学校 2年		生きづらさを感じる高校生への提案
外部発表者11	II	都立成瀬高等学校 2年		受けとなる授業とは





ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	出席番号	氏名	チーム	タイトル	口頭発表
ゲーム理論01	I	1305		1833		A	ポケモンの最初の三匹対抗戦	-
		1408		1515				
		1430						
ゲーム理論02	II	1440		1836		B	なぜ転売ヤーはなくなるのか	-
		1835						
ゲーム理論03	III	1140		1429		C	サイゼリヤの立地	-
		1404						
ゲーム理論04	I	1421		1818		D	フリマサイトでは定価の何割で出品するのが理想か	-
		1723		1738				
		1732						
ゲーム理論05	II	1307		1324		E	発展途上国と先進国の環境問題の取り組みにおける対立について	-
		1314		1337				
ゲーム理論06	III	1709		1736		F	男性専用車両は乗客にとって得なのか？	-
		1724						
ゲーム理論07	I	1403		1521		G	これからの世界にとって最もよい化石燃料の使い方とは	-
		1502		1830				
ゲーム理論08	II	1312		1330		H	カラオケ店が得をする料金プランとは	-
		1322		1435				
ゲーム理論09	III	1433		1631		I	投資をするとお得なのか？	-
		1437						
ゲーム理論10	I	1624		1829		J	転売はなぜ起こるのか	-
		1626						
ゲーム理論11	II	1618		1806		K	思ったことを口に出すべきか	-
		1634						
ゲーム理論12	III	1608		1802		L	転売された商品を買うべきか	-
		1612						
ゲーム理論13	I	1101		1719		M	トランス女性は女子トイレを利用すべきか	★
		1104		1126				
		1105						
ゲーム理論14	II	1102		1124		N	安楽死制度を導入すべきか	-
		1114		1632				
		1119						
ゲーム理論15	III	1239		1815		O	好きな人に自分からLINEするか相手から来るのを待つか	-
		1725		1826				
ゲーム理論16	I	1202		1740		P	親友と好きな人どっちをとるか	-
		1329		1431				
		1412						
ゲーム理論17	II	1123		1619		Q	核保有の可否による国際的な影響	-
		1339						

ポスター番号	発表順	出席番号	氏名	出席番号	氏名	チーム	タイトル	口頭発表
生態心理01	Ⅲ	1402		1629		A	アフォーダンスは動物以外にも影響が見られるのか	-
		1607		1807				
生態心理02	I	1107		1639		B	おいしさはアフォーダンスのどのような影響によって知覚されるか	-
		1418						
生態心理03	Ⅱ	1115		1423		C	関西圏と関東圏の人では、性格に違いがあるのか	-
		1325		1428				
		1326		1523				
生態心理04	Ⅲ	1426		1524		D	日中と夜中のランニングでは視覚的な違いによって走りにどのような変化が見られるか	-
		1512		1733				
生態心理05	I	1117		1525		E	周りの環境にあるアフォーダンスは乳幼児にどのような影響を与えるのか	-
		1139		1528				
		1308		1609				
生態心理06	Ⅱ	1604		1604		F	アフォーダンスと記憶	-
		1703		1703				
		1823		1823				
生態心理07	Ⅲ	1323		1805		G	姿勢とアフォーダンスの関係	★
		1726						
生態心理08	I	1216		1514		H	視覚が失われた状態で、他のどの感覚が環境の認知に一番影響を与えるのか	-
		1226						
生態心理09	Ⅱ	1513		1714		I	人の考え方の違いは環境によるものなのか？	-
		1712		1819				
生態心理10	Ⅲ	1215		1531		J	どのようなデザインがアフォーダンスを誘発するのか	-
		1230		1734				
超高齢化01	I	1416		1617		A	生活環境の変化によるQOLの低下について	-
		1432						
超高齢化02	Ⅱ	1704		1832		B	単身世帯の高齢者の健康リスクを管理するには	-
		1705						
超高齢化03	Ⅲ	1130		1813		C	高齢者の生活に支障をきたす病気の予防	-
		1211		1504				
		1306						
超高齢化04	I	1209		1413		D	高齢者にとっての良い医療の受け方とは	-
		1213		1628				
超高齢化05	Ⅱ	1405		1630		E	介護が必要ない自立した生活を維持するには	★
		1407		1811				
まちづくり01	Ⅲ	1212		1536		A	八王子駅周辺の治安を良くするにはどうすればよいか ～衛生状態の観点から～	-
		1331						
まちづくり02	I	1422		1601		B	八王子市でより良い子育てを	-
		1509						
まちづくり03	Ⅱ	1129		1507		C	八王子市を広く知ってもらい、活性化させるにはどうすればよいか？	-
		1138		1218				
まちづくり04	Ⅲ	1303		1727		D	自転車が通りやすい道路作り	-
		1722						
まちづくり05	I	1621		1731		E	ワカモンゲットだぜ!!! ～八王子の魅力を市内外に～	★
		1718		1737				
まちづくり06	Ⅱ	1204		1427		F	八王子市の魅力を認識させるB.O.LUNTEER作戦	-
		1206		1730				

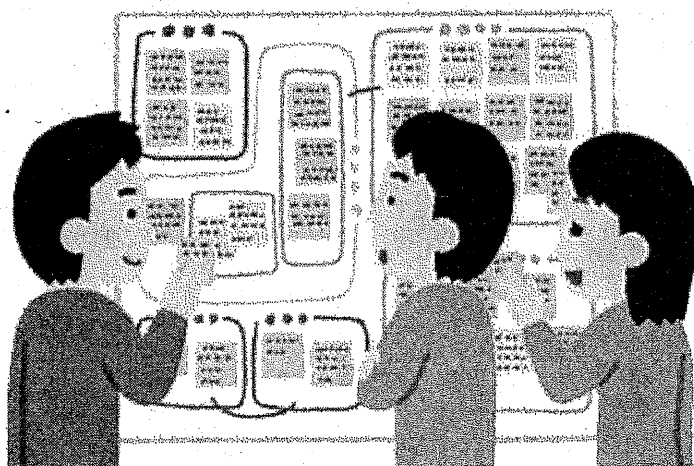
9, 口頭発表者名簿

【各ゼミ (2 年生)】

発表回	ゼミ	会場	出席番号	氏名	テーマ
第1回 11:05	社会学	1-1	2224		地方都市を維持し活性化するにはどのような政策が求められるか?
	社会学	1-2	2618		公共図書館における資料と座席の理想的な配置とは
	言語	1-3	2201		「おくまさん」は許容されないのに「おさるさん」と「おうまさん」は許容されるのはなぜか
	経済学	1-4	2534		消費者の購買意欲を引き上げるスーパーのチラシの形とは何か
	哲歴史	1-5	2116		AIが成長するから勉強しなくていいという論は成立するのか
	現代文化	1-6	2313		漫才の賞レースにおいて審査員から高い評価を受けるためにはどのようなネタの構成にすればよいのか
	食品	1-7	2720		人々に手に取ってもらえる効果的な代替肉の展開方法とは何か。
	スポーツ	1-8	2531		サッカーにおけるジャイアントキリングはどのようにして起こるのだろうか?
	数学	2-2	2226		ルービックキューブで同じ手順を繰り返すと、どんな規則性が現れるか。
	工学	2-3	2307		豚の殺処分を減らして守りたい
	生物	2-4	2215		繊維状マイクロプラスチックの放出量を削減し、海洋汚染を無くしていくためにはどのような洗剤を使用すればいいのか
	生物	2-5	2706		ダンゴムシがジグザグに進むのはなぜか
	教育	2-6	2614		生徒の主体的な姿勢を形成するにはどのような授業展開が良いか
	医療	2-7	2435		フレイルって知っていますか? 挨拶で考えるフレイル軽減方法!
	医療	2-8	2630		熱中症を発症させる要因とは~搬送者数の推移をもとに考える~
	心理_教育心理	5ホール	2601		「千と千尋の神隠し」は児童心理の観点から子供にどのような影響を与えるか
	心理_心地よさ	5ホール準備	2414		青年期である私たちがジブリから学べることはなにか。
	心理_幸福感	美術室	2524		日本人が流されやすいのは本当なのか。
第2回 11:25	社会学	1-1	2334		日本と外国を比較して、育児と仕事を両立しやすい社会を作るには何が必要か
	社会学	1-2	2822		訪日外国人を惹き付ける「魅力的な地域観光」を実現するため、国や地域が行うべき取り組みとは何か
	心理_対人関係	1-3	2725		障がい者と健常者がコミュニケーションを取りながら、より良い社会をつくるため必要なことは何か。~小学校から普通級と特別支援学校・学級の交流について見直す~
	経済学	1-4	2302		新規食べ歩き商品にて事業拡大を構想する既存店をつぶれないようにするには~鎌倉小町通りに適した商品への改良における競争戦略とは~
	哲歴史	1-5	2408		地方公共交通は誰が維持するべきなのか
	現代文化	1-6	2417		人を元気にするお笑いとは
	食品	1-7	2729		ダイエット食品に入れる甘味料には何が一番適しているのか
	スポーツ	1-8	2636		将来のJリーグの方向性は配分金からどのようなものだと考えられ、クラブに求めるものは何なのだろうか。
	数学	2-2	2721		植物に現れる構造・規則性を「ものづくり」に応用することはできないか
	工学	2-3	2501		AI生成画像かどうか判断するために優先して見るべき要素は何か
	生物	2-4	2314		ヒートアイランド現象の緩和及び、低負担の維持管理が可能な緑化とは?
	生物	2-5	2808		ハシブトガラスは人工物でどの様な場所を貯食に最適だと考えるのか
	教育	2-6	2637		数学の授業でアクティブ・ラーニングはどのように展開していけばよいのだろうか。また、効果はあるのか。
	医療	2-7	2508		医師や患者は、医療の進歩によって現れた医療機器とどのように向き合っていくべきか
	心理_教育心理	5ホール	2433		「1点を5秒見つめる」という行動からやる気を出すことはできるのか。
	心理_好みとビジネス	5ホール準備	2328		色や構図が見る人に与える効果とは何か
	心理_幸福感	美術室	2312		癒し効果のある森林浴を睡眠導入に生かすためにはどうすればよいのか
	社会学	1-1	2430		X (旧Twitter) 上で評価されやすい現代短歌の共通点とは何か
第3回 11:45	心理_対人関係	1-3	2815		移民が暮らしやすい日本のあり方とは
	経済学	1-4	2712		日本の主食を中心とした食料自給の現状と課題 日本におけるコメ食の意義と、安定したコメ食を続けるために必要なことはなにか?
	言語	1-5	2105		AIを用いて中国語の『涼宮ハルヒの直観』を日本語にローカライズするにはどうすればよいのか?
	芸術	1-6	2624		音楽とイメージはどうつながるか~『ヘドウィグのテーマ』と魔法の世界
	スポーツ	1-8	2738		100mを走る上で、私に合った骨盤の動きとは何か?
	工学	2-2	2106		振動発電を利用した電力自給自足のライブを実現するには?
	工学	2-3	2703		制動距離の短い安全な自転車のブレーキのかけ方はどの様であるか。
	生物	2-4	2617		カンブリア紀の最恐生物アノマロカリスはなぜ絶滅の道を辿ってしまったのだろうか
	教育	2-6	2812		子どもの運動能力を向上させる遊具とは何か?
	医療	2-7	2611		「君の脾臓をたべたい」から推測する現代社会の脾臓癌による脾性糖尿病の今後の医療の展開とは
	心理_心地よさ	5ホール	2737		スマホ依存からの脱却には何が効果的か
	心理_好みとビジネス	5ホール準備	2120		比較的簡単に見た目を変えることができるアパレルを用いて性格を変えることができないだろうか。
	心理_幸福感	美術室	2607		日本人が韓国の美意識に憧れる理由

【各プロジェクト（1年生）】

発表回	プロジェクト	会場	出席番号	氏名	チーム	タイトル
第1回 11:05～	生物探究プロジェクト	社書室 (3階西側)	1118		8	深海にすむ大きな生物はなぜ食物の少ない深海で生きていられるのか
			1317			
			1340			
	政治とメディアとデモクラシープロジェクト	視聴覚室 (4階西側)	1415		5	陰謀論にとらわれない政治参加に必要なことは何か？
			1611			
			1720			
			1821			
	超小型衛星プロジェクト	特別教室 (3階西側)	1228		C	地雷撤去を効率化しその土地の再利用を進める衛星
			1321			
			1327			
	生態心理プロジェクト	体育館	1323		G	姿勢とアフォーダンスの関係
			1726			
			1805			
第2回 11:25～	英字新聞プロジェクト	社書室 (3階西側)	1808		1	英字新聞
			1537		2	
			1637		3	
			1224		4	
			1438		5	
	オープンデータプロジェクト	視聴覚室 (4階西側)	1501		3	材料から料理を検索するには
			1503			
			1534			
	地域活性化まちづくりプロジェクト	体育館	1621		E	ワカモンゲットだぜえ!!! ～八王子の魅力を市内外に～
			1718			
			1731			
			1737			
第3回 11:45～	ゲーム理論プロジェクト	特別教室 (3階西側)	1101		M	トランス女性は女子トイレを利用するべきか
			1104			
			1105			
			1126			
	内視鏡によるがんの早期発見・早期治療プロジェクト	被服室 (3階東側)	1719		5	多方面からの内視鏡の負担軽減
			1120			
			1131			
			1220			
			1508			
	超高齢社会プロジェクト	体育館	1715		E	介護が必要ない自立した生活を維持するには
			1405			
			1407			
			1630			
			1811			



10, 活動記録

探究成果発表会終了後、Forms のアンケートに回答する際必要となります。

後で振り返れるよう、気付いたことをメモしておきましょう。

A. 自分の発表の記録

	振り返り項目	○△×
基礎面	身だしなみと立つ姿勢はきちんとできたか(例：ポケットに手を入れるのはNG)	
	聞き手が聞き取りやすい適正な声量で発表できたか	
	視線を上げたか、聞き手に働きかける意識を持って視線を移動できたか	
	一音一音をしっかり口を動かして明瞭に発音したか	
表現面	話の内容に合ったトーンにしたか	
	聞き手に優しいスピードで話せたか	
	話す内容に合った「間」が使えたか	
聞き手への配慮	聞き手と対話しよう！という気持ちをもって発表したか	
	自分のテーマについて、動機などの「思い」を表現できたか	
	発表の全体の進め方を最初に示して話したか	
	言葉遣いは適切か 難解な語句の説明をしたか	
	聞き手を意識して発表したか(敬語の使用/差別表現を使わない)	
	聞き手にわかりやすい結論を示すことが出来たか	
	聞き手からの質問に対して明確に対応したか(分からないことは分からないという)	

B. 参観の記録

参加したポスターセッション・口頭発表一覧

ポスター番号で記録する (例)探-1, 探-8

47 期の発表を聞いて（良かった点、興味を持った点、今後の参考にしたい点、等）

48 期の発表を聞いて（良かった点、興味を持った点、今後の参考にしたい点、等）

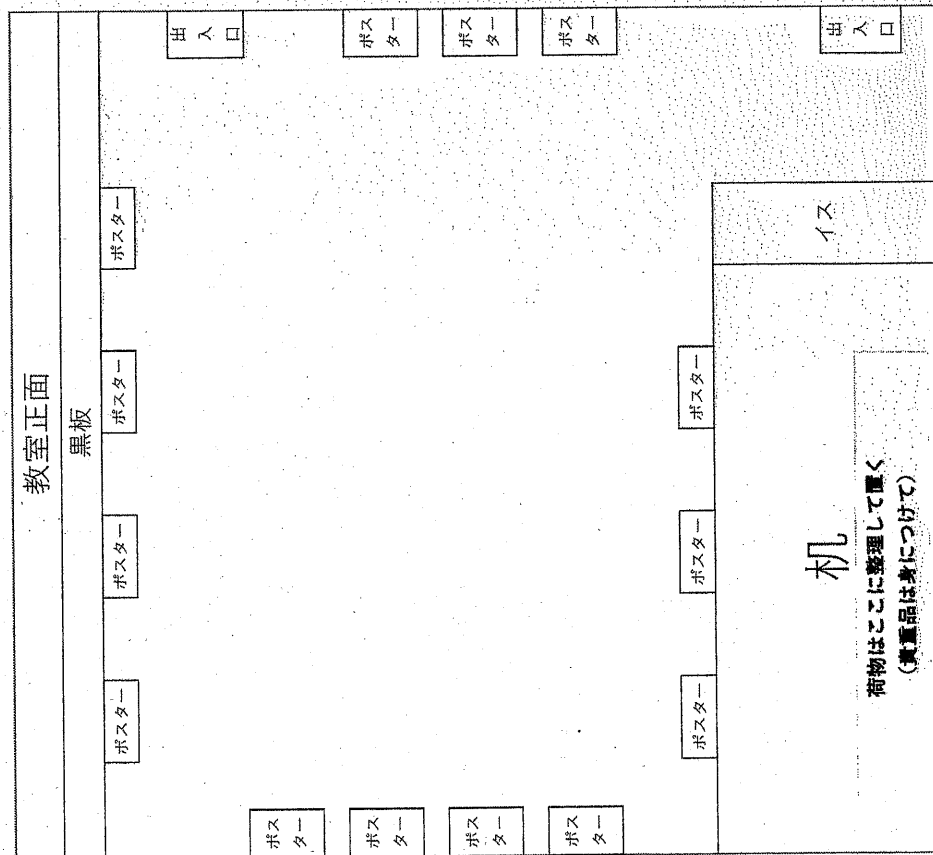
口頭発表を聞いて（良かった点、興味を持った点、今後の参考にしたい点、等）

C. 自由記録

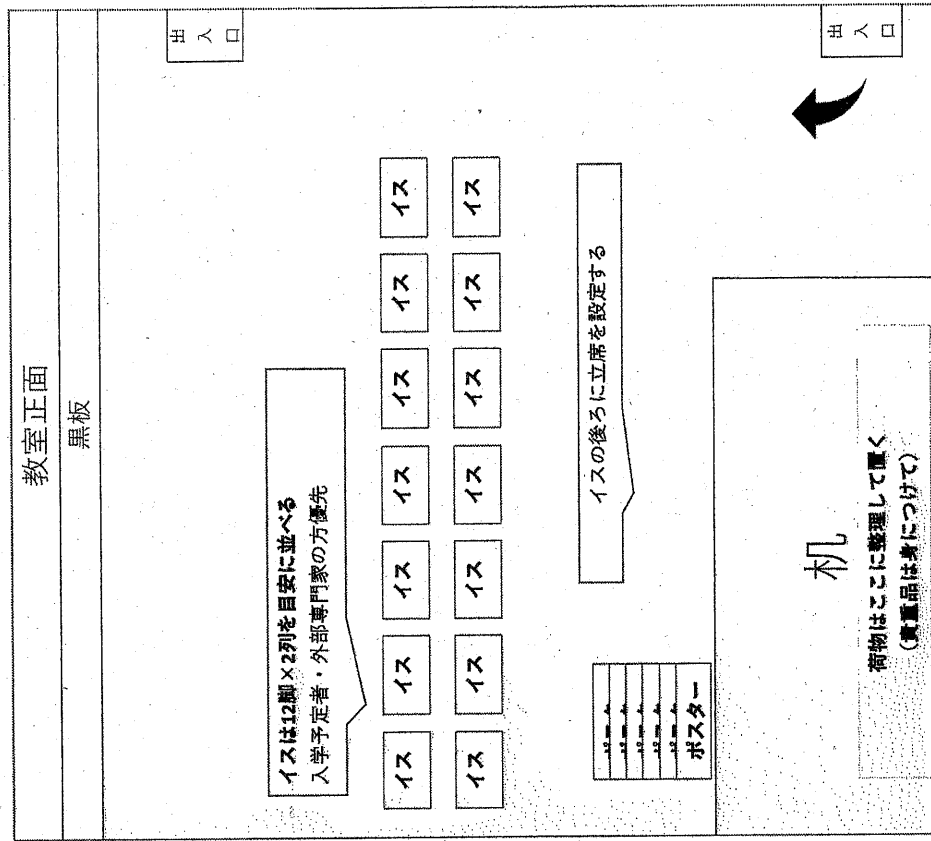
11, 実行委員紹介

論文			パンフレット		
1316		生物	1103		オープンデータ
1412		ゲーム理論	1109		超小型衛星
運営		1114	ゲーム理論		
1226		生態心理	1116		オープンデータ
1422		まちづくり	1131		内視鏡
1427		まちづくり	1137		政治とメディアとデモクラシー
1438		英字新聞	1213		超高齢社会
1539		生物探究	1220		内視鏡
1722		まちづくり	1335		生物探究
			1528		生態心理
			1820		オープンデータ
論文			パンフレット		
2107		芸術	2226		数学
2215		生物	2230		教育
2510		心理学（心地良さ）	2307		工学（技術産業情報）
2520		心理学（幸福感）	2406		社会学
2529		言語	2411		スポーツ
2539		心理学（幸福感）	2415		食品
2614		教育	2502		社会学
2617		生物	2709		芸術
2803		心理（幸福感）	2712		経済学
2804		教育心理	2736		哲学歴史政治
2810		工学			
運営					
2116		哲学歴史政治	2431		心理学（好みビジネス）
2202		数学	2512		心理学（好みビジネス）
2209		医療	2521		医療
2233		スポーツ	2605		心理学（対人関係）
2326		心理学（心地良さ）	2636		スポーツ
2417		現代文化	2838		教育心理
2117		食品			

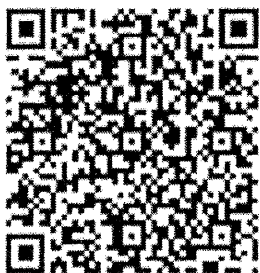
第Ⅰ部ポスターセッション配置



第Ⅱ部口頭発表表配置



会場転換時には外部の方には一度退出いただき、安全に最大限注意する



本日はご参加ありがとうございました。
こちらの QR コードから、ぜひご感想をお聞かせください。