

大阪府立四條畷高等学校 2019年度 課題研究中間発表会 プログラム

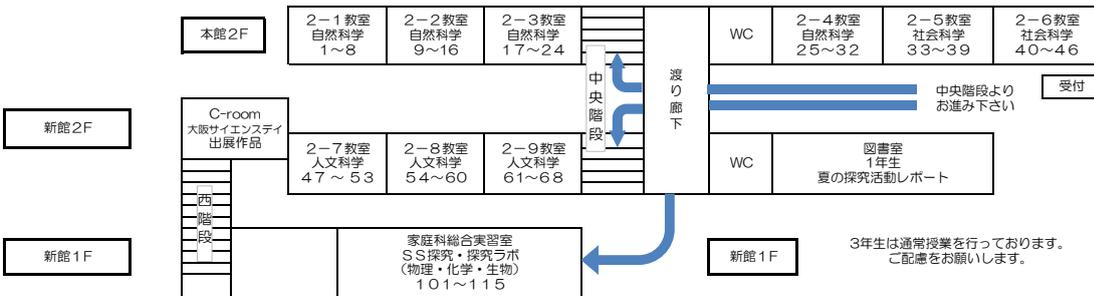
日時：2019年9月20日（金）
13:20～15:00（受付13:00）

場所：本校 本館2F・新館1・2F

形式：研究チームごとのポスター発表
研究チームがそれぞれの研究内容を一枚のポスターにまとめました。各ポスター前には研究チームの代表がいて、研究内容について詳しい口頭説明を行います。

付箋：会場ではコメント用付箋を配っています
コメントやアドバイスを付箋に書いていただき研究チームに渡してください。見学者から頂いたコメントやアドバイスを今後の研究のヒントとなり、動みになります。できるだけ多くのコメントを残して頂きますようご協力をお願いします。

< 会場図 >



領域	教室	チーム	研究タイトル	要旨
社会科学領域	2年5組教室	33	ATTENTION PLEASE!!	「パッと目に入る色の組み合わせに、日本人と外国人で違いはあるのか」について調べ、宣伝広告に活用したい。
		34	パッケージの魔法	商品のパッケージ、キャッチコピーが消費者の感じ方に影響するのをおRQとし、性別・年代別にパッケージの受け取り方に規則性があると考え、また、人間の味覚はパッケージに影響を受けるという仮説を立てた。
		35	リーダーに求められる素質とは？ ～Who are you? I'm a leader～	リーダーの理想像を実際のリーダーとリーダー以外の2種類の目線から突き詰めて、より良いリーダーの素質を見つける。
		36	外国人が迷わず移動できるようにするには	「外国人が電車を乗り換えるときのトラブルをふせぐには」をリサーチクエストとし、路線の多さや言語表記の少なさに問題があるのではないかと考え、その問題を打開する策を考える。
		37	心理テストは嘘だった…?	心理テストにはみんなが「当てはまる」と答えてしまうようなテクニックが使われています。果たして、そのテクニックに男女差はあるのだろうか？
		38	盗む気が失せる製品を作ろう	犯罪件数の7割以上を占める盗難被害を減らすために、自分たちで手軽にでき、より盗まれにくくする製品を提案する。
	2年6組教室	39	文武両道実践法	「勉強も運動能力も効率よく高めるにはどうすればよいか。」ということをリサーチクエストとして、テスト1週間前までの勉強のノルマを設定する。また運動のノルマも設定する。これらを達成することで文武両道を実践できるのではないかと考える。
		40	名前の移り変わり	昔と現代の人々の名前は大きく違っている。その移り変わりについて調査し、今後の名付けのための一助になります。
		41	楽しいと笑うのは君がいい ～でも怖いって嬉しいのも～	子どもが安全に楽しく遊べる遊具を考える
		42	声のバリアフリー	高齢者(60歳以上)を対象にしたアンケート調査によって、高齢者が聞き取りやすい声の性質を見つけ出す。この研究によって導かれた声の性質を用いれば、どの世代も聞き取ることができる声として応用できるのではないかと考える。
		43	LGBTに対する世間の意識調査とLGBT教育の向上	LGBT(性的マイノリティ)についての講演を受けた人、受けていない人にゲイについての意識のアンケートをとり、双方の結果の相違を元に、講演でどのようなことを伝えていくとより良いかを考える。
		44	今あるユニバーサルデザインをよりよいものに	多くの人々が使用するシャペンをより使いやすくしたい
		45	若者が投票に行かない原因を探る	「若年層は政治的関心がどのくらいあるか。」をリサーチクエストとして、四條畷高校の生徒の人を対象として調査する。投票率は低いので関心も低いと考える。
		46	食品ロスからペットフードは作れるか?	農家から捨てられる“野菜”を活用しペットフードを作る。

人文科学領域	2年7組教室	47	あっ！この色覚えやすい！	色の組み合わせを変えて一番記憶に残りやすい色を見つける
		48	印象をコントロールしよう！	表情、髪型、服装の組み合わせがどのような印象を与えるのかを調べる。
		49	心理効果の出やすさを比較しよう	私たちは対になる初頭効果と終末効果やアンダードッグ効果とバンドワゴン効果を用いてそれぞれの同一条件化でどちらが影響を及ぼしやすいかを文面を用いたアンケートで男女を問わない高校生を対象に実験する
		50	私を変え、私が変わる	色彩心理学を応用した、他者からの印象をアップさせるための化粧を調べる
		51	日本と海外におけるメイクによる印象の違いを明らかにする。	メイクをした何種類かの写真を使って印象を調べる
		52	つかみとれ！ 気になるあの子の好印象！！！！	制服のアイテムの色や柄を変えることで、どのように印象が変わるかを調べる。
	2年8組教室	53	時間を無駄にしない色	作業効率を「素早さ」と「正確さ」の2つの観点に分けて実験を行い、2つの結果を合わせて最終的に最も作業効率を上げられる色を調べる。
		54	周囲の環境が集中力に及ぼす影響 ～eスポーツ編～	集中力が必要とされるゲームにおいて、周囲の環境が結果にどのような影響を及ぼすのか。また、どのような環境で行うのが良いのだろうか
		55	音楽による集中力アップ術	どんな音楽を聴けば集中力をあげられるのか。
		56	好きなジャンルは効果的?	「高校生がどのジャンルの洋楽を聴けば、リスニング力は上がるのか」をリサーチクエストとして、洋楽を聴いてからディクテーションテストをするという実験を行う。スピードが速い、パラードがもっとも効果的であると考える。
		57	ゲームで馬鹿になるのは本当なのか	ゲームと勉強の関連性を調べる
		58	発音博士になりたい?	発音記号を用いることによって英語の技能が向上するのか。
	2年9組教室	59	Let us remedy your inconveniences	日本に1度も訪れたことがある人に日本で困ったことを聞き、解決するための案を考える。
		60	集中力継続講座	「現代日本の高校生たちが課題を効率よく終わらせるためにはどのような気分転換が有効か」をリサーチクエストとして、学生を対象として調査する。
		61	端数効果の存在	「なぜテレビショッピングや一般的なお店で売られている商品の値段は2000円などというキリの良い数字ではなく、1980円(いちきゅっぴ)などという中途半端な数字なのか？」をおRQとして、googleformを使ったアンケートを行い、またその結果をもとに、再実験が必要であれば行い、端数効果の有無を証明する。
		62	紙の色と記憶力	ペンの色と記憶力に関する研究は数多くあるが、背景の色と記憶の関連についての研究はあまりない。そこで私たちは「何色のノートやルーズリーフを使って勉強するのが一番効果的なのだろうか」をリサーチクエストとして、物事を記憶するのにもっとも効果的な背景の色の研究を進める。
		63	眠気を和らげるには	「どんな動きをしたら眠気を和らげられるだろうか」というリサーチクエストから研究をしてどの方法が眠気を和らげるのに効果があるか調べる。
		64	円滑なコミュニケーションを目指して	近年、受信者が、送信された内容について間違った認識をしてしまい、トラブルになってしまったといった情報問題が増加している。私たちは、上記のような問題がなぜ起こるのか、をリサーチクエストとし、改善策を模索する。