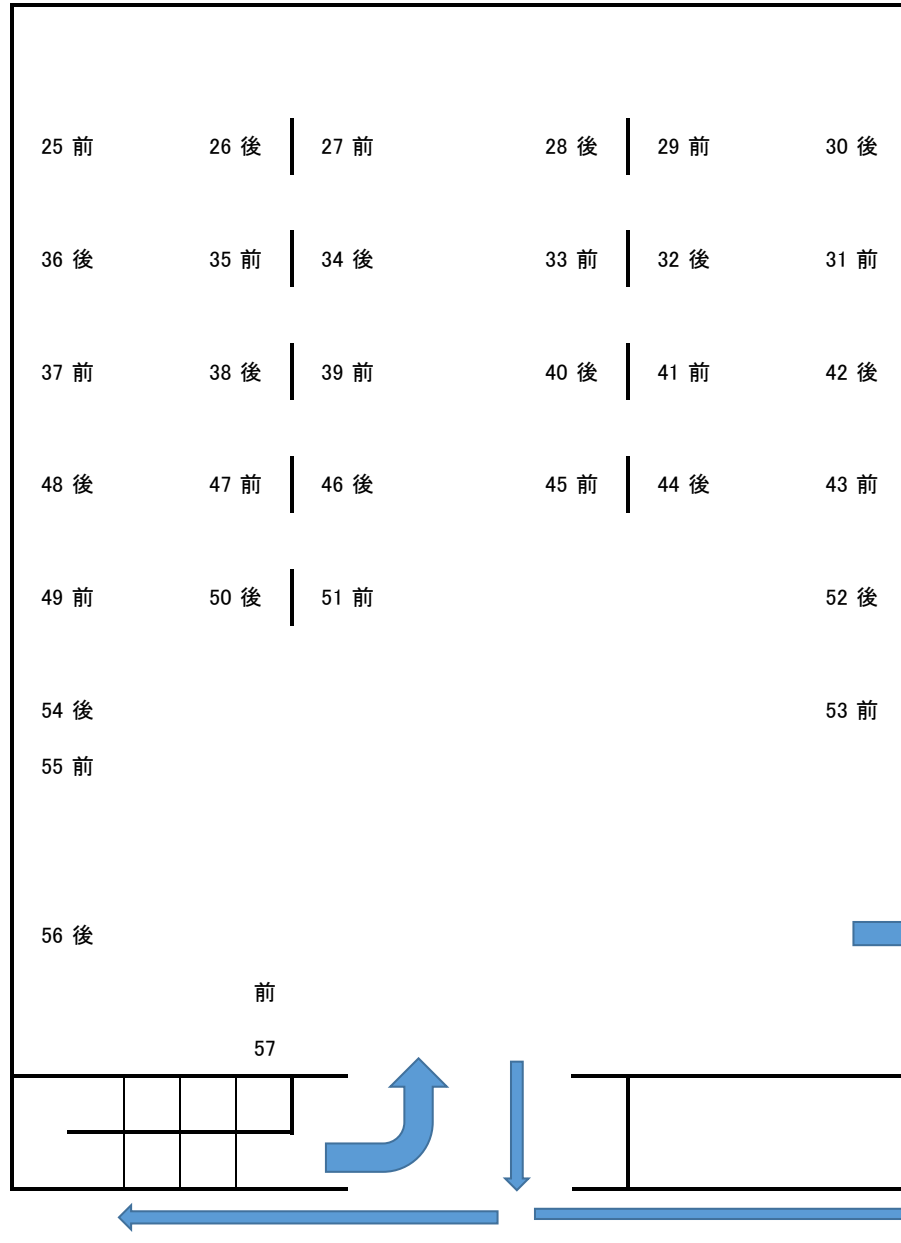


令和5年度			51回生探究応用発表会発表タイトル一覧		1月31日(水) 5、6限(13:20~15:10)	
発表 番号	発表 場所	時間	対応 SDGs	探究	探究	探究
				タイトル	内容	内容
1	剣	前	7:9	近未来的な家	少し先の未来に利用出来る家について探究しました。	
2	剣	後	17	エシカル・ヨシカル・カーニバル	持続可能な開発に向けて平和で実施手段を強化し、グローバル・パートナーシップを活性化する	
3	剣	前	4	生徒掲示板	生徒が気軽に開けて、発言できる掲示板を作る。	
4	剣	後	11	まち灯り	尼崎市寺町の活動として参加させてもらいました。	
5	剣	前	4	ドット&ボックスのルール追加	ドット&ボックスの逆転できるルール追加	
6	剣	後	3	野菜嫌いをなくそう	絵本を通じて野菜嫌いをなくす	
7	剣	前	3	瞬発力を上げるためには？	瞬発力を上げるための体の使い方、トレーニング方法を探求する。	
8	剣	後	6	猪名川の水質改善	水質に関する調査	
9	柔	前	17	日本と外国の食文化や食事マナーにはどのような違いがあるのか？	日本では当たり前前の食事マナーが外国では失礼に当たるものがある。	
10	柔	後	12:13	ごみ	ごみ	
11	柔	前	11:3:16	インクルーシブ公園	みんなで楽しく遊べる公園を目指して考える	
12	柔	後	4	オープンチャット	掲示板のようなものと似ていて小田高生なら気軽になんでも書き込めるもの	
13	柔	前	9	音が持つリラクゼーション効果の秘密	1/Fゆらぎがもたらす効果と1/F	
14	柔	後	4	〇×ゲームのアレンジ	元からある〇×ゲームをアレンジしてみた	
15	柔	前	12:11	エシカル消費について	エシカル消費について	
16	柔	後	3:4	子供のためのスケッチブックシアター	野菜について知り、興味・関心を持ってもらう。	
17	食	前	4	学習RPGをプログラムする	学習RPGを作ってプレイしてみる	
18	食	後	3	ウォーミングアップやストレッチの必要性	ウォーミングアップによるパフォーマンスの変化	
19	食	前	4	BINGO〇×ゲーム～先攻の有利な攻め方～	BINGO〇×ゲーム	
20	食	前	12	エシカル	エシカル商品を作る責任、使う責任とはなにか。	
21	食	後	11	なぜ言語は消滅するのか、また日本語が消滅する可能性はあるのかあるのか	言語はなぜ消滅するのか、また日本語は消滅するのか	
22	食	後	10	音	流行りの曲の分析を行い、作曲を行い一曲完成させる。	
23	食	前	15	ペーパーレス化	学校でペーパーレス化を実現するには	
24	食	後	8:11	尼崎No.1	尼崎の現状と活性化	
25	2F	前	2	エシカル	エシカル商品を作り、食品ロスを無くす	
26	2F	後	12	エシカル！アキカル！	エシカル消費について	
27	2F	前	11	尼崎人口増加作戦	需要がある街として選ばれているがなぜ人口が増加しないのか。人口を増加するための対策を調査する。	
28	2F	後	10:16	オセロ×なぞなぞ	2つのゲームを組み合わせることで実力の差を埋める	
29	2F	前	2:13:12:15	フードロスを減らそう～問い、小田高の食堂のフードロスをどのように減らせるのか？	フードロス減らすために僕たちにできること	
30	2F	後	14:15	動物の音の活用方法	水生動物と陸上動物の音の活用方法について	
31	2F	前	11	不法駐輪について	不法駐輪が地域に与える影響	
32	2F	後	11	インクルーシブ	身体的不自由な人に対する公園の設備	
33	2F	前	11	冬祭りの企画	地域のひととの交流を深める企画を考えた	
34	2F	後	3:12	手軽にバランスの良い食事をとるには	コンビニご飯	
35	2F	前	10:11	異文化理解	何で肉を食べたらだめなのかなあ～～～？	
36	2F	後	3:5	多様性を身につけるには？	遊びと絵本を通して多様性を身につける。	
37	2F	前	3	主食の違いによって私たちの生活に与える影響	主食の違いによる普段の生活に与える影響を調べる	
38	2F	後	11:17	民族衣装は現代社会にどのように影響しているのか。	民族衣装がなくなると社会問題につながる。	
39	2F	前	9:12	キャッシュレス自販機	学校にキャッシュレス自販機を導入する	
40	2F	後	11	まちあかり 寺町灯籠	まちあかりの企画の運営	
41	2F	前	4	電子化日番日誌	日番日誌を電子化して無駄をなくす。	
42	2F	後	17	ゲームを作ろう！	全て最初から物語を考えて、プログラムを組んで作る。	
43	2F	前	4	オリジナルゲームを作る	必勝法のないオリジナルゲームを作る	
44	2F	後	4	シンクロボードゲーム	先に真ん中の〇を取った人が勝つゲーム	
45	2F	前	4:5	絵本で伝える	絵本の種類や役割から絵本の利便性を伝える。	
46	2F	後	11:12:14:15	住みよい街にするために高校生ができること	住みよい街にするために高校生ができること	
47	2F	前	3	疲労回復について	疲労回復は健康とどのように関わっているのか	
48	2F	後	11:12:15	野良犬猫の影響や保護について	野良犬猫の影響や保護について、インタビューの回答を受けて考える。	
49	2F	前	9	松脂をつければ急速に変化が出るのか	松脂をつけた後の変化を調べる	
50	2F	後	6:11	尼崎の生活環境を良くするためには？～バラバラな3つの観点～	バラバラな3つの観点から尼崎の生活環境の改善を目指す。	
51	2F	前	11:12	バズ芋	バズの芋商品考えて販売してみた！	
52	2F	後	10	代理出産	現在法整備のされていない日本で代理出産を合法化すべきかを海外の事例などを参考にして考える。	
53	2F	前	4:14	海洋環境の現状と情報の発信	ワークショップなどを通して学んだことを、人々に発信していく。	
54	2F	後	11:13	尼崎市在住の外国人の防災意識を高めるためには	尼崎市在住の外国人に会って、防災意識を調査し、その過程で感じたことや結果を発表します。	
55	2F	前	10:11	難民支援	実際に難民の方に会った際に聞いた困り事に対し、私達高校生にできることは何か。	
56	2F	後	4	単語を効率よく覚えるには	ライティング、リスニング、リーディングの3つのどの技能を使えば単語は効率よく覚えらるのか。	
57	2F	前	10:11	外国人支援	外国人と日本人との問題をアンケート調査をし、解決の糸口を探る。	

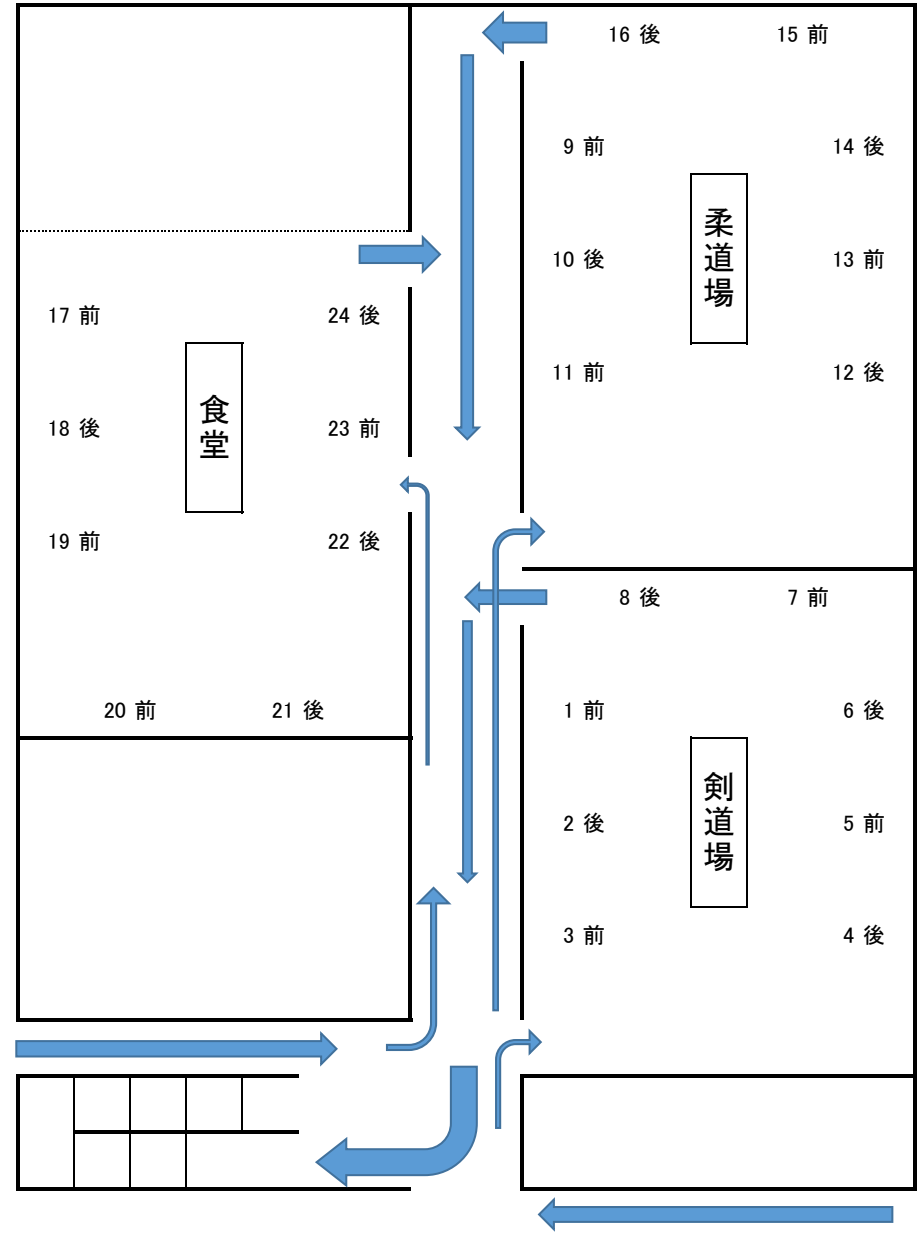
R5年度 探究応用全体発表会会場図

1月31日(水) 5、6限(13:20~15:10)

体育館2F



体育館1F



☆どなたでもご参加（見学）いただけます。ぜひご参加ください。

参加希望の方は、下の申込フォームからお申し込みください。

1月31日（水）5、6限(13:20～15:10)
51回生探究応用発表会



<https://forms.office.com/r/K8V21edzac>

☆申し込み締め切りは**1月30日（火）**です。