

研究テーマ一覧（分野順）

分野-番号	研究テーマ
国際-01	フェアトレードを普及させるためには
地域-01	教育格差の是正
地域-02	子どもの都市の健全育成の有効性～子どもの都市が子どもにもたらす変化～
地域-03	世界と日本におけるジェンダーの考え方の違い
地域-04	小学生がハザードマップ・防災マップを作成することは地域の防災意識を高めるのに効果的か
地域-05	オーバーツーリズムによるポイ捨ての解決策の検討
人間-01	無意図的想起の生起要因とその応用
人間-02	どのような方法を用いて自分自身の自己肯定感を向上させるのか
人間-03	自己肯定感の向上によって恋愛感情からの嫉妬を抑えることは可能であるか
人間-04	親密さの程度と人と人との関係性によって怒りはどのように変化するのか
人間-05	Smile と Laughter
人間-06	働きがいによって経済成長を生むことができるのか
人間-07	夢の改変は可能か
人間-08	促進焦点と予防焦点を用いた運動中の応援の効果
人間-09	どのようにして思い込みを身の回りに活用できるか
人間-10	AI生成レビューの消費者行動への影響とその活用方法
人間-11	ナッジ理論を利用して家庭学習時間を増やす
人間-12	ナッジ理論に基づいたペットボトルとキャップの分別について
人間-13	背景色の明度と文字色の彩度の違いによる視認性の差
人間-14	BGMと単純作業
人間-15	音楽が作業効率に与える影響
人間-16	歌詞を用いた新たな音楽療法の提案
人間-17	ライトノベルの解析を通じたポストモダンにおける若者のアイデンティティ形成の特徴の検討
人間-18	新出単語学習方法
人間-19	新しい形容詞の、消えるものと残るものの違いは何なのか
人間-20	自分が書いたものと電子機器を用いた場合どちらが記憶することに優位なのか
人間-21	高校における模擬選挙の実践と若年層の政治的関心の変容
人間-22	ベビー用品からジェンダー意識が生まれるきっかけや男女差別の改善案を検討できないだろうか
人間-23	ゲームを活用した魅力的な授業の提案

研究テーマ一覧（分野順）

人間-24	子どものユーモアを育てる遊びの検討
人間-25	豊中市における幼児の遊び場を増やす地域設計の検討
人間-26	小中学校の給食残食量を減らす方法の提案
人間-27	潜在保育士の復職に向けて
人間-28	オンライン上で安心感を得られるピアサポートを行うには
人間-29	こども食堂の偏見をなくし、多くの人が利用しやすくするには
人間-30	政治的有効性感覚を高めるための教育とは
異文-01	ジブリ作品から見る日本語表現と英語表現の違い
異文-02	ミステリー小説から読み取る日本と西洋
異文-03	日本食の海外進出にあたって
異文-04	既存の日本語小説の訳本を用いて作成した新訳をもとにその英語翻訳の方法を一般化できないであろうか
異文-05	ことわざ化の意義とは
異文-06	各国のアニメ比較による異文化理解
物理1	波の進む速さの予測
物理2	LSMを用いた実用的なエレベーター
物理3	坂を転がるボールの摩擦力を減らす方法について
物理4	音質変化が生じる要因とスピーカー素材の関係
物理5	振り子を用いた制振構造
物理6	ハニカム構造を建築に使うための改良
物理7	2段式水ロケット鉛直打ち上げにおける高高度到達のための工夫
物理8	ダイラタンシーの吸収率が良くなる溶液の共通点
物理9	レゴブロックを用いた、倒れる速さとドミノの大きさの相関の実験
化学1	バイオ炭を使った水質改善
化学2	炎色反応による水溶液中のカリウムイオンの濃度決定
化学3	キレート錯体の金属樹生成に対する影響
化学4	金属樹を用いた水質浄化の提案
化学5	多糖類を用いた生分解性プラスチックの耐熱性の向上
化学6	生分解性プラスチックの分解条件
生物1	マコモによる水質改善
生物2	自然界で分解されやすい石炭の検討

研究テーマ一覧（分野順）

生物3	紫外線吸収剤に代わる自然由来成分の検討
生物4	酸性雨が貝に与える影響
生物5	カドヘリンとカルシウムの関係
生物6	メダカの学習能力について
生物7	生育に不利な環境下での生長
生物8	音が植物に与える影響について
情報1	豊中高校での通信環境を改善する方法の提案
情報2	デジタル教科書のさらなる普及のためのコスト面や技術面における改善案
情報3	生成AIの不適切利用を防ぐための研究
情報4	子どもの運動習慣を改善するためのゲームアプリの開発
情報5	ボカロの作成における人気曲の調査－なぜボーカロイド楽曲はそこまで再生数が多いのか－
情報6	授業のアーカイブシステムの開発
情報7	ゲームの依存性を利用した学習アプリの開発
情報8	スマホ使用時間の共有とスマホ使用時間の関係
地学1	地球温暖化防止のための高校生環境会議の企画・実施
地学2	高校生が考えた地球温暖化防止のための行動提案をグローバルに展開する
地学3	新たな制震・免震構造の発案
地学4	火星の土を使った植物生育
数学1	京大数とは何者か～石取りゲーム上の陰謀～
数学2	コード進行の図形化
数学3	ポーカーと数学
数学4	コラッツ予想を解決!?
連携1	部屋に馴染む運動器具の開発
連携2	若者のテレビ離れを解消する
保体1	動作解析アプリを用いた、階段を一ステップ一段で上るときと一ステップ二段で上るときの身体的負担の比較
保体2	バレーボールのレセプションの成功率を上げる練習方法
保体3	運動能力の向上の手段としてのCG教材
保体4	競技前に緊張しないようにする方法
保体5	骨盤トレーニングによるパフォーマンスの向上
保体6	コーディネーション能力の向上方法について