「プロスピ A の能力値と実際の成績はどのようになっているのか」
元々野球ファンでプロスピ A というゲームをプレイしていた。そこで選手の能力と成績の関係が気になったので調べた。その結果実際の成績と能力値はしっかり紐付けされており，球団毎に差があることもわかった。

「水激ポンプのしくみについて」
水撃ポンプがエコという面に着眼して、水撃ポンプの仕組み、歴史、利点と欠点、国内外での活用事例を調べ、自作にも挑戦した記録を通して、今後の発展と課題について考察した。

「時代の変化とファッションについて」
日本とイギリスのファッションの変化と歴史と違いについて調べ、法律や戦争などの社会情勢が影響していると分かりました。理解を深め、自国と他国の文化を大切にすることも重要だと思いました。

「応援が選手に与える影響とは」
私のテーマは手拍子応援、声出し応援、応援なし、それぞれの応援が選手に与える影響の大きさは？についてです。実際にテニスの実験を通しそれぞれの勝率を比較しました。

「よく飛ぶ紙飛行機の折り方」
よく飛ぶ紙飛行機の折り方について研究した。ChatGPT に考えた折り方と私が発見した折り方を比較してよく飛ぶ理由を見つける。結果は、機体を鋭い形にし、前と後ろを少し折ることが重要だとわかった。

「藤堂高虎とはどのような人物だったのか」
この論文は日本の戦国時代を生き抜いた武将である藤堂高虎について、彼が築いた城に実際に行き、文献調査も交え、高虎の生き様から現代に活かせることを学ぶことも目的とする。

「酢酸ナトリウムカイロの持続時間延長法」
本研究は酢酸ナトリウムカイロの継続時間を延長できる要因を調べることを目的とする。実験の結果から濃度、特定の添加物、アルミホイルを用いた容器の工夫が継続時間延長に有効であることがわかった。

「泥団子はどうすれば簡単にピカピカになるのか」
綺麗な泥団子の作り方を研究しました。泥団子の土台を作るための水分量を量り、泥団子の表面を綺麗にするさら粉の粒の大きさについても調べました。泥団子製作キットと比べてみました。

「"ピッチング技術に対する最新テクノロジーの影響"」
ピッチャーの球速が上がり続けているのはなぜか。球速の上昇に対する AI などの最新テクノロジーの影響を調べて、多様な最新テクノロジーの使い方について考えました。

「「指スマ」と確率論」
手遊びの一つである指スマをテーマに、数学的・統計的な観点からその必勝法を探る。試行実験と統計の結果、「自分以外の指の本数のおよそ半分」が最も当たりやすい事を示す事ができた。

「プレミアリーグにおけるサッカーのフォーメーションごとの勝率について」
僕はサッカーリーグの主な四つ(4-3-3、4-2-3-1、4-4-2、3 バック)のフォーメーションごとの勝率について研究しました。研究結果は、勝率が高い順に、4－2－3－1、4－3－3、3 バック、4－4－2 だった。

「リバイバルについて」
私はリバイバルについて調べた。まず、リバイバルとは主に再流行を表す言葉であり、音楽やキャラクター，服などを対象にして使われることが多い。

「どの日焼け止めが一番焼けにくいか」
日焼け止めの SPF・PA の意味や紫外線吸収剤と散乱剤の違いを文献で調べ、6 製品の成分を比較したうえで実際に塗布実験を行い、防御効果の差を検証した。
超高齢社会を迎える日本のデイサービスについて　僕の研究のお題は超高齢社会を迎える日本のデイサービスです。研究では介護の歴史。デイサービスとは。実際に体験してみてどうだったか。の三つに分けて調べました。

「花粉症について」
僕は毎年花粉症に悩まされています。そこで花粉症を詳しく調べ、そこから効き目がいい対策を衣服に関する付着量についての実験を通して考えました。

「みんなが美しい可愛いと思うものは黄金比なのか」
私は黄金比とはどういうものか気になり、みんなが美しいや可愛いと思うものは黄金比なのかということを調べました。

「近鉄奈良線に混まずに乗るには」
本研究では近鉄奈良線に混まずに乗る方法について調べた。
趣味の際に使用することがあり、次第に興味が湧いたためである。それぞれの駅から大阪方面に向かう場合にどうすれば混まずに、早く到着できるか調べた。

「水の味の違いについて」
本研究ではおいしい水を飲むために水の種類、含まれている物を調べて、私にとって最もおいしい水は何かを調べる実験を行った。

「プロ野球の強さについて」
はじめに僕は野球が好きなので野球の勝利のために必要なことは何か気になったのでプロ野球のにチームを投手力、打力、新戦力を 3 年間比較してみました。

「日本がワールドカップで優勝するには」
日本が FIFA ワールドカップで優勝するにはを調べました。なぜかというとサッカーが好きでよくサッカー観戦をしているからです。2022 年のワールドカップのデータをもとに日本に足りないものを調べました。

「キンギョ Carassius auratus auratus の遺伝学、新品種の作出についての一考察
A Study on the Genetics of Carassius auratus auratus, and the Development of New Varieties」
キンギョの遺伝と新品種作出を研究し、モザイク透明鱗同士の交配でメンデルの法則が成立することを実証。全透明鱗の青い金魚の作出にも成功し、今後の固定化と品評会出品を目指す。

「ペットボトルフリップ成功率向上について」
水の量、ペットボトルの形状、液体の種類を変えて実験した結果、500mL の無菌充填用ペットボトルに約 150ml の食塩水を入れると成功率が最も高くなると結論づけています。

「日本のアニメ史、アニメーション技術の進歩」
日本のアニメ業界は日々、変わり続けている。その変化は、アニメーション制作に携わる人々にどのような影響を与えているのか？　実際にアニメーション制作をすることで改めてアニメーション技術の進歩に驚かされる。

「電車の車両扉について」
私は電車が好きなので，電車について調べました。車両の扉等についても掘り下げました。

「売れる本とはどのような本か」
売れる本の理由を SNS や口コミ、表紙やタイトルの工夫、価格設定など様々な面から調べました。その結果、交流の質や口コミによる心理の働きが売上に大きく関わることが分かりました。

「少女漫画における当て馬の男性キャラクターの特徴」
少女漫画を調査し、最終的に主人公と結ばれない当て馬と呼ばれるキャラクターの登場時期・所属・髪色・敗因を整理し、ヒーローとの比較などから、当て馬になりやすい特徴と物語上の役割を考察した。

「どうすればより良い睡眠が手に入るか」
私は普段生活している中で眠たさを感じるときがあります。そこでより質の良い睡眠を取ることができる方法について研究しました。効果のある方法が見つかったので今後の自分の生活に取り入れていこうと思います。

「スプラトゥーンにおける歴史と科学的現象の考察」
スプラトゥーンの世界は現実世界とどの様な関係があるのか、ゲーム内で起きている現象がどの様なものなのかを研究した。

「自然の風景をどうしたら綺麗に撮れるのか」
本研究ではどのようにして写真を撮ると良いと言われるのかを明らかにして、その方法について調べた。その結果、構図を理解し、光の当たり具合などの場所を見て判断することが大事だと分かった。

「カエルの体色変化」
私の課題研究はカエルの体色です。目的はカエルの体色変化の範囲を求めることです。実験方法は背景色を色の両極端で覆いどちらの色に体色変化しやすいかを見定めました。結果、白色寄りに体色変化しました。

「瞬発力と敏捷性を鍛えるにはどのトレーニング方法が最適なのか」
皆さんは瞬発力と敏捷性の違いは知っていますか?　その違いとトレーニング方法・最終結果について調べました。

「猫とのコミュニケーションについて」
猫が自分の名前や飼い主の声を認識しているかを調べるために、家猫と猫カフェの猫に呼び掛けを行い、その反応を記録して、先行論文との比較を行いました。

「音が鳴る図鑑について」
音が鳴る図鑑と紙の図鑑をどちらが優れているか比較したとき、学習効果面では紙の図鑑が、興味をひく力という点では音が鳴る図鑑の方がすぐれていることがわかり、使っている時の状況によって使い分けるべきだということが分かりました。

「カラオケの上達について」
わたしはカラオケについて課題研究をしました。四つの実験をし、どの方法が 1 番点数が伸びているかをみました。結果「音楽ゲームをした直後に姿勢を正して腹式呼吸を意識的に行いながら歌う」が 1 番伸びました。

「環境にやさしい農薬を作れるか」
私は小学校のとき家庭菜園をしていて、野菜をよりよく成長させたかったので農薬を使いました。しかし農薬を使うのはよくないので今回の研究をしました。私が自然農薬の候補を選びどれが効果的かも調べました。

「味の感じ方」
皆さんは、嫌いな食べ物を食べる時にどのようにして食べますか？　私は鼻をつまんで食べます。では、なぜ鼻をつまむと味を感じにくくなるのでしょう。私はこの疑問を発端に味の感じ方について様々なことを調べました。

「黒と黄色がなぜ警告の意味を持つようになったのかまたその利用価値について」
私は黒と黄色がなぜ警告の意味を抱かれるのかについて調べた。結論として視認性の高さからくる『物理的な要因』とイメージが危険と結びつくことによる後天的な『意識的な要因』が主たる要因と推測された。

「理想自己と主観的幸福感の関連性」
理想自己と主観的幸福感の関連を明らかにすることを目的に年代別に調査を行い、両者の差が小さいほど満足感が高まり、自己理解の深まりや現実的な目標設定の重要性を示しました。

「フリスビーの滞空時間をのばすには」
私の課題研究は、「フリスビーの対空時間を伸ばすには」です。フリスビーに関する歴史や友達に手伝ってもらい、角度、形、体格の違いによる対空時間の違いを調べました。

「AI の安全性について」
僕は昨今までに急に実用化され、耳にすることが増えた AI に対して不信感を抱いたため、この題材を選んだ。結論を「AI は安全である」か「AI は安全でない」のどちらかにしてこの論文をまとめる。

「身の周りの建築物はどのようにして作られているのか」
本研究では、身の周りの建築物はどのようにして作られているのかをテーマとし、実際に調査に行った上で課題研究としてまとめた。

「平群市構想」
平群市構想とは私が生まれ育った町である平群町が市になるのを願い、テーマに選んだ。町から市になるための条件を調べて奈良や平群の歴史的、地理的、政治的な背景からどうすれば平群町が市になれるのかを研究した。

「確率と乱数」
皆さんがゲームや PC 上の操作で知らず知らずのうちに使っている「擬似乱数」、そして現実でサイコロを振って体感できる「乱数」。2 つの乱数に違いはあるのか、擬似乱数はどんなものなのかについて調べました。

「sns が人間に与える影響」
現代社会では、sns の使い方が問題になっています。そこで sns のデメリットを解決する方法、メリットをより活かす方法を実験し解決方法を編み出しました。

「お風呂の良さについて」
私はこの課題研究でお風呂に浸かることの健康面､精神面での効果や温泉の種類別の効果についてまとめた。また､最も良い入浴法の指標をまとめた。

「炭酸飲料を飲めるようになる方法・飲めない人の特徴」
今回の課題研究で炭酸飲料を飲めない人は痛みを感じる神経が鋭いこと、炭酸飲料を飲むことができない人は炭酸の量を物理的に減らす方法で飲めるようになることが分かった。

「雑草の活用方法について」
ほとんどの人に雑草は邪魔なものとして考えられています。しかし雑草は活用の仕方次第で発電できたり、肥料を作れたり、畑で育てている作物の成長の手助けをしたり、食べれたりします。なので雑草は大事な資源です。

「日本の景気の改善について」
私は現在の日本の景気を改善するための、5 つの方法について調べた。調べた方法はどれもリスク、デメリットがあるものなので、低リスクハイリターンの方法をこれからも模索、調べていきたい。

「自分にとって最適な暗記法とは何か」
本研究では私にとって最適な暗記方法とは何かを明らかにすることを目的とし、暗記方法を変えて比較する実験を行った。

「家庭でもできる炭作り」
私は、趣味の延長として家庭でできる炭作りを実際にした。実験では炭を作り、作った炭の性質を実際に使用して確かめた。その結果、炭作りでは揮発成分が空気中に放出され、多孔質構造という性質の炭を得られた。

「次に流行るスイーツを予想する」
次に流行るスイーツを予想する。インターネットで調べ特徴をまとめた結果、最近ブラジルが増えてきた事などからキンジンと予想する。

「質の高い睡眠をとるためには」
睡眠の質を高くする方法を調べた。結果は音と香りとカフェインとブルーライトはない方がよく、風呂は寝る 2時間より前に入る、運動をすると良いが体を冷やさないといけない。これらをすることで睡眠の質が高くなる

「筆を使うと字は綺麗になるのか」
僕は筆記用具の違いが文字表現に与える影響について調べました。きっかけは筆記用具の違いによって文字が綺麗にかけたりするからです。実験はクラスメイトに協力してもらい行いました。

「プロ野球の定説について」
プロ野球のあるあるについてデータを用いて、検証しました。

「日本語の起源について」
皆さんが普段当たり前に使っている「日本語」。これはどのようにしてできたものなのか、考えたことはありますか？　私の課題研究では、この「日本語の起源」について自分なりの意見を考えました。

「PK は本当に心理戦なのか」
私は自分自身のキーパーとしての質を向上させる活動の一環として課題研究の題材に「PK は本当に心理戦なのか」を選びました。本論文では PK とは何か、PK に対して心理的要因がどう影響するかを調べました。

「プレミアリーグのシュートとゴール数について」
僕はプレミアリーグのシュート数とゴール数について調べました。シュート数とゴール数などサッカーの勝敗に関わることのデータを調べてから、考察すると試合で勝つ攻め方などがわかりました。

「NBA のルール変更とその影響」
バスケットボールはジェームズネイスミスにより発案され、アメリカでは NBL や BAA などと統合され、多くのルール変更をし、世界最高峰のリーグができた。日本はアメリカのように競技人口とレベルをあげるべきだ。

「地震について」
僕は地震について調べました。調べようと思った理由は 2025 年の正月に起きた能登半島地震で多くの建物が壊れていたからです。耐震を調べるために実験もしました。

「イオンモールの経済効果について」
私の課題研究のテーマはイオンモールの経済効果についてです。このテーマにした理由は橿原のイオンモールが改装されることを知ったからです。人口の変化、地域への影響、地元商店との共存について調べました。

「音と集中力の関係性について」
僕は音と集中力の関係性について研究しました。音の速さと大きさと歌詞の有無に着目して、比較実験を行い、その結果から考察を行いました。

「ゼロから始動したゲームがヒットするメカニズムに関して」
本研究では、初代作やオリジナルゲームのなかで人気になったゲームのヒット要因やヒット要因の傾向を調査しました。その結果、ユーザーによるゲームの宣伝方法が使われていることがわかりました。

「文字の歴史」
文字を調べるにあたって文字の大切さを学びました。気になった文字も調べました。それは、中国語アラビア語韓国語です。それらを調べて文字が国によって違うのが面白いなと思いました。

「都道府県魅力度ランキング上位県、下位県の違い」
都道府県魅力度ランキングの上位県と下位県。どの県も素敵だけど、何故か魅力が伝わっていないところがある。同じ日本にあるのに、彼らの間に生じている違いは一体何なのか。

「テニスで勝つためには」
テニスについてショット、スキル、フィジカル、メンタルの４つのことについて詳しく調べたり、自分なりに考えました。

「男女の好きな色の違いについて」
私は好きな色の違いについて調べました。具体的には、人によって色の好みがある理由や、誘目性という色の要素、そして実際に行われた好きな色に関するアンケートを調べ、自分なりにまとめました。

「保存方法による野菜の劣化の速度やしかたにはどのような変化があるか」
私は野菜を長持ちさせるための保存方法について調べました。自分で観察をすることで、野菜の劣化の原因などについても知ることができたので、これからの日常に役立てられるようにしたいです。

「紅葉をあやつることはできるのか」
紅葉の仕組みを調べ、気温と日照時間を操作してモミジの苗で実験した。その結果、低温や短日で紅葉はやや早まるが、完全な操作や落葉時期の変更は難しいと分かった。

「睡眠環境が変わると寝るまでの時間はどのように変わるのか」
私の課題研究は、睡眠環境が変わると寝るまでにかかる時間はどう変わるのかということについて、実際にそれぞれ異なった 3 種類の部屋の明るさで 2 週間で実験して調べました。

「歯と健康」
僕はお父さんとお母さんが歯医者なので歯が身近にありました。はじめに歯ブラシを使って実験をしました。この実験で歯ブラシごとの良さがわかりました。

「ゲームが睡眠に与える影響」
僕のテーマはゲームが睡眠に与える影響であり、ゲーム時間が睡眠の質、量に影響しているのかを実験しました。実験結果より、中学生はゲーム時間が 2 時間から睡眠の質、量に大きな影響が出てくることがわかりました。

「テニスの基礎の固め方」
私はテニスの基礎の固め方について研究しました。実験の内容はある一定期間、スクワットとプランクを行い、そのおかげで基礎がついたかどうかを調べるために、スロークテストを行ったと言う実験をした研究です。

「シングルストロークはどう叩くのが速いのか」
私は太鼓の達人のシングルストロークについて２種類のバチと４種類の叩き方で速く叩く方法の実験を行った。その結果バチによって効率的な叩き方が違い、軽いバチは指シングル、重いバチは腕シングルだと分かった。

「『記憶』の種類と法則の有無について」
私は勉強などの面で役立てるような、記憶を効率よくする方法などを研究結果からまとめることを目標とし、時間帯・食事の有無・エネルギーの３点と記憶の定着との間に法則があるのかを明らかにした。

「電車利用の最適化を目指す」
私が毎日利用する電車について、時間帯ごとの混雑度、車両ごとの混雑度、車両を固定した乗車口別の利用者数、駅ごとの人数の変化量、曜日ごとの混雑度などを調査しました。

「日本の野球とアメリカの野球の違いについて」
僕は野球部に所属していて、野球が大好きです。最近大谷翔平選手をはじめとした数多くのプロ野球選手が、メジャーリーグに挑戦しています。そこで僕は、プロ野球とメジャーリーグを大きく３つに分けて研究しました。

「中長距離を速く走るには」
練習量が同じでも記録の伸びに個人差があることに疑問を持ち、筋トレとストレッチの効果を検証しました。その結果、たくさん走るだけでなく筋トレとストレッチを行うことで記録がより伸びることがわかった。

「カラオケで点数が出やすい曲の特徴とは」
私はカラオケで点数が出やすい曲の特徴を歌唱実験を通して調べ、ジョイサウンドとダムの採点基準の違いや曲の構造との関係などがわかった。

「ブロッコリースプラウトに音楽を聴かせたときの影響」
ブロッコリースプラウトにロックとクラシックを聴かせたときの成長速度を比較しました。さらに人気な曲と不人気な曲を聴かせたときに影響があるのかも調べました。

「童謡『人間っていいな』の歌詞について」
まんが日本昔話の主題歌である、人間っていいなの歌詞についての研究。「おしりを出した子一等賞」とはどういう意図で書かれた歌詞なのか、複数のパターンに分けてそれぞれ答えを考察し、結論を出します。

「自分の好きな曲の傾向は何なのか」
私は自分の好きな曲の傾向は何なのかについて調べました。SpotifyAPI というデータを使って、グラフを作り、考察しました。

「ベリアルの強さ」
本研究では、ウルトラマンベリアルがどのような人物であるかという性格・背景・特徴を整理するとともに、代表技の威力について作中描写をもとに数値的な計算を行った。

「歯を効率的に磨く方法」
本研究は、毎日 20 分歯磨きをしていたのを改善するために歯を早くキレイに磨く方法について調べた。手動歯ブラシが電動歯ブラシよりキレイだということと柔らかいブラシで細かく動かすという方法が良いとわかった。

「バスケットボールシューズについて」
僕はバスケットボールシューズについて調べました。部活動で毎日欠かさずに履くバスケットボールシューズの役割や起源を調べ、そしてその性能について実験的検討をすることといたしました。

「高井田山古墳はどのような経緯や成り立ちでできたのか」
高井田山古墳のできた経緯や成り立ちを調べました。きっかけは毎日この古墳の中を通って登校していると、この古墳についてもっと知りたいと思ったからです。調べていくにつれ、驚きの真実にも目の当たりにしました。

「妖怪ウォッチのクリティカルについて」
私は妖怪ウォッチのクリティカルについて調べさせていただきました。妖怪ウォッチに対して疑問に感じた二つの実験を行いました。また、妖怪ウォッチがわからない
方々のために説明できるようなものにしました。

「世界はどのようにつながっているのか」
日本からアメリカは貿易額が多いがアフリカは少ない。ではアフリカはどことのつながりが深いのか？　というように調べる。これを世界の各地域で調べる。これを「貿易量」と「観光量」で調べ、2個の違いを比べる。

「テレビドラマからドラマへ」
日本のドラマが時代の流れとともに「集団」から「個人」へと変化してきたことを社会背景や視聴スタイルの変化と関連づけて考察しました。ドラマが時代を映す鏡であることを実感できる内容です。

「ブラジルの文化と食物について」
私はブラジルの食物と音楽について調べ、実際にブラジル人の親戚にインタビューをしました。ブラジルは日本と比べ治安が悪いですが領土が広い分広大で美しい自然があり、人々もとてもフレンドリーだとわかりました。

「扇風機の羽になぜ埃がつくのか」
扇風機の羽に埃がつく仕組みへの疑問から、扇風機の羽の材料を変えた実験、さらに掃除方法の比較を行って、掃除方法の違いや実行していた時間や使い心地の特徴を調べて対策を練った研究である。

「スクミリンゴガイの駆除と生態」
僕の課題研究の主な内容はスクミリンゴガイです。スクミリンゴガイがどのような被害を与えているかを調べましたスクミリンゴガイの食性や生息環境と駆除方法を調べるための実験を計4つしました。

「団扇の風力を強くするための地紙について」
本研究は団扇の素材と風力の関係性について知ることを目的とする。和紙、硬化塩化ビニル、コピー用紙、プラスチック、画用紙、段ボールでそれぞれ実験を行った。その結果硬化塩化ビニルが最も適しているとわかった。

「古く聞こえる曲はどうしてそう聞こえるのか」
私の課題研究のテーマは「古く聞こえる曲はどうしてそう聞こえるのか」です。具体的には、曲が古く聞こえる原因を打楽器に注目し、ドラムの音声のみを使ったアンケートを用いて調べています。

「なぜアメリカ人と日本人の食べる量が違うのか？」
本研究では、アメリカ人と日本人の食べる量の違いを調べることを目的とする。
アメリカでは日本よりも土地が広くたくさんの食料が取れ、実験は目の前にたくさん食事があるとたくさん食べることを示した。

「シロヒレタビラとイチモンジタナゴの絶滅危惧のランクの違いは何なのか」シロヒレタビラとイチモンジタナゴの絶滅危惧種のランクの違いについて実際の生息地に行って観察したり水槽内で条件ごとに分けて飼育して観察したりしました。

「なぜ最近の日本のプロ野球では投高打低が進んでいるのか。」
近年の日本野球機構では、投手の球速や奪三振能力の向上、継投策の普及、低反発の統一球導入などが重なり、投高打低が進んでいる。

「シャープペンシルについて」
シャーペンについて調べました。シャーペンの歴史や、シャーペンによってどのような違いがあり、どんなシャーペンが自分に合うのか気になりより深く研究しました。

「避難経路を迷路のように捉えた場合、どのようなアルゴリズムや戦略を使うことで効率的かつ安全に避難できるのか」
私達が訓練や災害時に目にする避難経路をもし災害時に知らなかった場合どのように対応すれば良いのだろうか。それを解決するために街や建物を迷路と考えたとき、迷路の答えが避難経路になるのではないだろうか。

「言葉の魔法で味が変わる！？　言葉と味の関係」
みなさんは「この食べ物美味しい！」と言われてからその食べ物を食べると美味しく感じたという経験はありますか？　私はこの研究でこのような現象を引き起こす条件といったような、味と言葉の関係について調べました。

「雑草について」
私は雑草について調べました。わかったことは雑草は一概に悪い影響を与える植物ではなく、良い影響を与えるものもあるということや、除草を効率よくするために試行錯誤してきた歴史があることです。

「睡眠と運動の関係」
私は、睡眠と運動の関係について調べました。運動していない日、何種類か運動した日の睡眠の結果をとって、比較しました。仮説とは少し違った結果になって面白かったです。

「室内環境における埃の発生と効率的な抑制方法」
僕の課題研究の内容はホコリについてを調べ、ホコリの実験をし、ホコリの効率的な掃除方法を示した課題研究です。

「勉強の効率を上げるにはどうすればよいか」
僕は勉強するとすぐ集中力が切れてしまいます。そこで僕はどうしたら短い時間で効率よく勉強できるのか気になりました。勉強を「暗記」と「計算」という 2 項目に分けて、実際に実験をしてみました。

「緊張しない方法」
僕は緊張しない方法について調べました。試合などで緊張しないようにするためです。まず緊張する原理について調べました。リラックスなどが大事だということがわかりました。

「SNS と音楽の関係性」
私は SNS と音楽の関係性について研究しました。2008～2025 年のビルボード上位 5 曲のサビを計測したところ、SNS 流行後のサビの長さが流行前よりバラバラで楽曲が多様化していることが分かりました。

「日本における洋画の現状と行末」
映画館に行っても洋画を見に来る人が少ない！　この問題を深く追究するべく、日本における洋画の現状・問題点を探求し、これからの日本社会に洋画を浸透させるための秘策を研究。

「ゴム飛行機は自力で離陸および離水できるのか」
この研究はゴムのみを動力にした飛行機を陸および水から飛び出たせることを目的としたものである。今回の研究ではゴムの巻き数や本数、翼およびフロートの形に注目している。

「ポケモンカードゲームについて」
僕ポケモンカードゲームで勝率を上げる方法について研究しました公式サイトのデータから使用率が高い 5 つをピックアップし、5 デッキで総当たり戦を 7 回行い使用率が高いデッキが 1 番勝てるのかについて調べました

「身体の柔軟性について：メリットとデメリットの二側面」
体が柔らかいことは健康に良いといった認識が広く一般に浸透しています。そこで、身体の柔軟性がもたらす影響の、メリットとデメリットの二側面に着目し研究しました。

「就寝前の飲み物と睡眠の関係について」
就寝前の飲み物が睡眠に与える影響を調査した結果、カフェインが睡眠を左右することが分かりました。5 種類の飲み物を使って、睡眠時間や眠りにつくまでの時間など色々な方向から調査しました。

「カメラトラップ法によって確認された奈良学園中学校周辺の動物相とその特徴」
この論文は奈良学園中学校周辺の動物相とその特徴を考察することを目的とする。結果として鳥類を除いて計 8 種のべ 470 頭が確認され、一部の動物種は 10 月から 11 月にかけて行動が活発になることがわかった。

「塩素濃度について」
水道水中の塩素が時間や温度、日光、表面積、沸騰によってどう減るかを DPD 試薬とイソジンを使って調べ、においが消える理由を考察しました。

「植物と声かけの関係」
私は「植物と声かけの関係」について研究した。今までに植物に優しい言葉をかけるとよく育つと聞いたことがあるので、本当なのか疑問に思い実際に 2 種類の植物に声かけをしながら育てて確かめてみることにした。

「アーチェリーで点数に影響する筋肉について」
アーチェリーと筋肉の点数の関係性ということに着目して調べました。実験とトップアーチャーと自分のフォームの違いからわかることをまとめました。

「菌類に人間の成長サプリは効くのか」
私の課題研究内容は、人間にとっての成長サプリ(カルシウム)を使って椎茸の変化のスピードや大きさを調べる、というものです。菌類にも人間の成長サプリは効くのかを知りたくて、この実験をしました。

「100 ㎡のマンションの最も住みやすい間取りとはどんなものか」
この研究は、「専有面積 100 ㎡程度」のマンションの最も住みやすい間取りを作成することを目的としたものである。

「流行った曲と流行らなかった曲の違い」
音域や歌詞、イントロなどの曲の特徴を数値化し、流行った曲と流行らなかった曲の違いを数学的視点で明らかにした。

「オイスターソース代用はなにでできるのか」
オイスターソースを他の調味料で再現できるのか。身近な調味料を使って、代用品にできるかを実験した研究です。

「接着剤」
接着剤について研究しました。実験は用途が共通している 4 種類の接着剤を使って、どれが 1 番接着強度があるのかを調べました。接着剤がくっつく仕組みも知れてよかったです。

「水の汚れを落とすには」
僕は大和川が汚いので水をきれいにする方法はないのかなと思い、納豆を使って水をきれいにする方法を試しました。普段食べている納豆の「目に見えない力」について説明します。

「音楽は人に対してどのような影響力を持っているのか」
音楽を聞きながらの方が集中できるなどというのは本当なのか。音楽が持つ影響力を調べるために邦楽や洋楽、BGM など様々な音楽を聞きながら勉強や私の趣味を行った。その時最も効率的に作業できる音楽を調べた。

「日本刀について」
日本刀について，他の国の刀剣類とどのように違うのか，その製造方法や特徴・美しさについて掘り下げてみました。

「陸上競技短距離種目における厚底スパイクと比較した厚底スパイクの効果について」
陸上競技短距離種目における厚底スパイクの効果を薄底スパイクと比較して、実際に100m を走ったラップタイム、走速度等を使って考察しました。

「睡眠の質はどうすれば向上するのか」
私が研究したテーマは睡眠の質はどうすれば向上するのかについてです。お風呂の温度やカフェインの摂取時間、音楽のありなしなど様々な実験をしました。そして、結果に基づいたルーティンを作りました。

「ゴム動力飛行機は自力で滑走離陸が可能か」
ゴム動力飛行機は自力で滑走、離陸または離水ができるのか。皆さんはゴム動力飛行機で遊んだことはありますか？　今回の課題研究 J で私はゴム飛行機を自力で滑走、離陸させてみました、また離水にも挑戦しました。

「ＤＨＨの幼虫の体重変化について」
私はヘラクレスオオカブトの幼虫の体重がその幼虫を飼育するケースの大きさによってどのように変化するのかを幼虫を用いた実験で調べました。

「食事量と体重変化の関係性」
僕は日々の食事と運動による体重変化の関係性について調べました。調べた動機はより多くの食事量を食べていいということを証明するためです。

「暑い季節のテニスに私にとって適する食品は何か」
皆さんは、皆さん自身の運動時に適した食品を知っていますか？　私は栄養素や食べやすさなどをふまえ、「自分自身の夏の運動時に適した手軽で食べやすい食品」を調べてみました。

「体力の効率のよいつけ方とは」
僕は体力の効率的な付け方を調べました。もっと体力をつけて動けるようになりたいと思ったからです。体力について調べてトレーニングをしました。

「人によって見え方の違うドレス」
SNS で話題となった「見る人によって色が異なるドレス」を題材に、視覚の錯覚が生じる仕組みについて調べました。また、性別や年齢による違いや、AI が画像をどう認識するかについて実験しました。

「6×6 オセロからの 8×8 オセロの必勝法の推測」
この研究はみんながよく知っているであろう通常の 8×8 オセロの必勝法を 6×6 の小さなオセロでコンピューターが最善種を調べる方法を作り、その結果から推測した研究です。

「管楽器の音がでる仕組み」
僕はリコーダーからなぜ音が出るんだろうと思い、管楽器の仕組みについて調べました。実験では音の高さを決める要因について調べました。

「最適な手洗いとは？」
僕は最適な手洗いについて調べました。病気を防ぐには一番早いと思ったからです。実験をするにあたって、汚れに見立てたでんぷんクリームや反応を示すヨウ素液を使って手の汚れを視覚化しました。

「睡眠をしっかり取るためにはどうすればよいか」
私は、良い睡眠を取る方法を知るために、睡眠について調べました。睡眠を妨げる要因として、スマホと勉強が特に大きいことがわかりました。