

令和5年度 自由研究作品カード

2年

研究分野（教科）	理科
研究テーマ	美しいミョウバンの結晶を目指して
研究テーマ設定の理由	自分の小学校の担任の先生の話を聞いて、作ってみたいと思いました。
研究成果解説	ミョウバンの結晶を作つてみると、中は白く、2cmの大きさの結晶ができました。そこで、私は今まで透明で、大きさを結晶を作るようにどうしたらよいかと聞いていた。中が白くなる要因は…。そして効率的に大きく結晶には…。と予想をして検証していく。でも、やっはり私の目標を成功する結論は明確なものではなかった。これからも、実験を重ね、美しいミョウバンの結晶を目指したい。

5. 冷やし方の実験

① 実験的目的と方法

冷やし方の違いによる結晶の大きさの差異を調べる。

→Step1の段階で、1つは40℃の湯が入った容器で冷まし、もう一方は、0℃の氷水の入った容器で急速に冷ます。



40°Cの湯



0°Cの氷水

② 実験の結果と考察

ゆっくり冷やすとビーカーの底に大きな結晶がいくつか見られた。逆に急激に冷やすとビーカーの壁に小さい結晶がくつき、底には無数の白い小さな結晶があらわになった。このことより、冷やし方による違いは結晶の大きさに顕著に現れ、ゆっくり冷やすことは、必要である。また、中が白くなる理由の1つは、ゆっくり冷やすかなかったためのヒビなので、これまたゆっくり冷やすなければならない。



40°Cの湯



0°Cの氷水、※ビーカーの真上から撮影した様子

6. 溶け残りがある実験

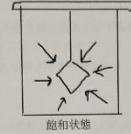
① 実験的目的と方法

試しの実験のStep2で溶け残りのある中に、ある程度大きくなかったミョウバンの粒を入れると、結晶は大きくならなかった。そこで、溶け残りのない飽和状態の時と溶け残りのある時の結晶の大きさを比較する。

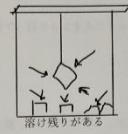
→Step2の段階で1つは全て溶かし、もう一方は溶け残りがある状態にする。

② 実験の結果と考察

飽和状態のほうが、溶け残りのある状態よりも大きなミョウバンの結晶ができる。溶け残りがあると再結晶するときに、全体的に結晶が大きくなるため、純粋に1つだけが大きくなないと考えた。



飽和状態



溶け残りがある

7. 溶媒の実験

① 実験的目的と方法

私は、ミョウバンが溶けるもの=水ということに疑問をもった。もしや他にも溶けるものがあり、きれいなものが作れるのではないかと。そこで、身近にあるものを溶媒として使ってみた。

→Step2で溶媒をエタノール、酢、油にした。

② 実験の結果と考察

エタノール、油にはそもそも溶けなかつた。逆に、酢に結晶が水と同様にできました。このことから、溶ける溶媒なら、同じように結晶が作れるといえる。さらに、世の中にはもっと良い溶媒があるかも知れない。ただし、臭いがしたり、危険な溶媒だったので、水がベストだと考えられる。



溶媒がお酢の結晶

8. ゴミを入れない実験

① 実験的目的と方法

中が白くなる要因の1つは、小さなゴミが入ってしまうことでもある。そのため、ゴミが入らないように溶媒に工夫を凝らした。

→Step2で使う水を1つは家でろ過したもの、もう1つは市販の精製水を使った。ろ過には、二重にしたろ紙を用いた。

② 実験の結果と考察

やっぱりゴミが入ってしまった。実験器具に付着していたゴミ、エアコンや自分が歩いた時に舞ったゴミなど、様々なことが考えられる。正直言って、小さいゴミを0にするのは無理だと思った。



水道水



ろ過したもの

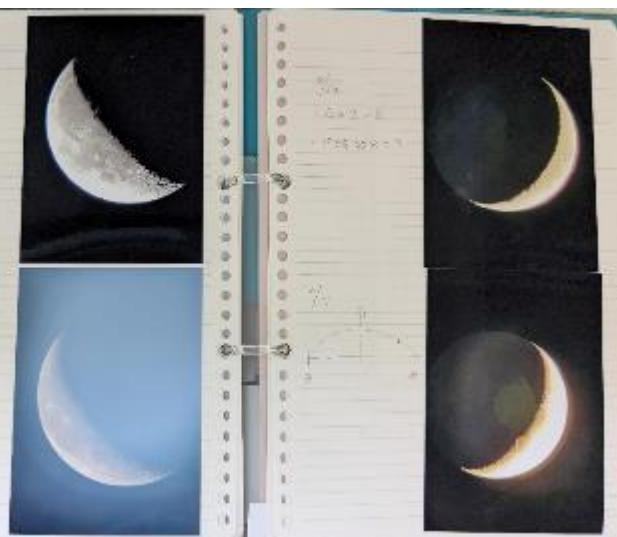


精製水

令和5年度 自由研究作品カード

2年

研究分野 (教科)	理科
研究テーマ	月の観察
研究テーマ 設定の理由	きれいだったので実際に見てみたいと思ったから。
研究成果解説	私は月の観察を真夜中の1ヶ月で行いました。観察を始めたころは高の空に見えていた上弦の月でした。人と形や見える場所が変わってきたからです。私が今使用する望遠鏡では見える条件が限られていたので、自分が他の天体を観察してみたいと思いました。今日は、今回の夏休みだけ月と本当に小さい土星が見えたりでめくれました。これからも積りたいと思います。



分析したこと	月の表面はまだ「二月」として高い位置からでは「うし」の山が見えた。 約400個の光点がある。
感想	月は「うし」の山がまだ高い山で、壁面はまだ低い山で、木の葉の天体と観察しました。
留意したもの	天体館、(2023.8.10 17:00~18:00) 天体
参考した資料	reference 100 https://www.japanesemath.com/math/100.html#100
まとめ	月と地球は同じくらいの大きさ

令和5年度 自由研究作品カード

2年

研究分野 (教科)	理科
研究テーマ	ビタミンCを効率的に摂るには?
研究テーマ設定の理由	日焼けにはビタミンCが効くと 聞いたから。

研究成果 解説

4種類のフルーツジュースに ウカツイ草を入れて ビタミンC
を量を計測しました。結果は 多く順にオレンジ、グレープ
フルーツ、りんご、3位であります。なので もしATで日焼
けを防ぐため的话には オレンジジュースを飲む
ことが分かりました。また オレンジジュースには 楽市回復
効果があるので ATでの運動のあとに 飲んで良いと思います。

研究内容 ビタミンCを多く含む果物ジュースを比較する
研究の目的 オレンジが日焼け予防にはビタミンCが多い
と書いていたので、簡単にビタミンCを
比較してみた。どの果物ジュースがビタミンC
が多いのかです。

実験方法 「ウカツイ草」にビタミンCを入れると透明になります。
という性質を利用して 80mLのジュース
4種類をウカツイ草で計測し ウカツイ草を
入れていき 味觉室で味の変化を
観察しました。

使用した道具



- 計量カップ
- ウカツイ草
- 水だし
- グレープフルーツジュース
- オレンジジュース
- スパイト
- 3倍ウカツイ草
- 1/4倍ウカツイ草

予想 グレープフルーツジュースが最も多く、次に
オレンジジュースが多いと 생각。

2回目 (10mL)

10mLのウカツイ草を加入了状態です。
オレンジ、グレープフルーツが入りました。
水だし、3倍ウカツイ草。
1/4倍ウカツイ草。
味覚室で味を比べました。



令和5年度 自由研究作品カード

2年

研究分野 (教科)	理科
研究テーマ	振り子の周期に関する実験
研究テーマ設定の理由	昔の映画を見ていたら振り子時計を見たそれに興味を持ったから。
研究成果解説	古くから存在する科学的な公式が多くは正しいといわれ続けていますが、新たな研究成果によりそれらの一部または全部が否定されることもあります。それらが本当にどうかを実験により、確かめてみたいと思いました。結果として、既存の公式が石賓かに正しいものであることを確証ることができました。

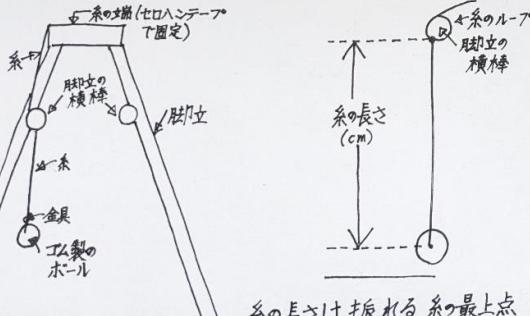
振り子の長さと周期に関する実験

振り子の周期は、おもりの重さや振幅には関係せず、振り子の(糸の)長さの平方根に比例する。

$$\text{周期(秒)} = 2 \times 3.14 \times \sqrt{\frac{\text{振り子の長さ(cm)}}{980(\text{秒}^2)}}$$

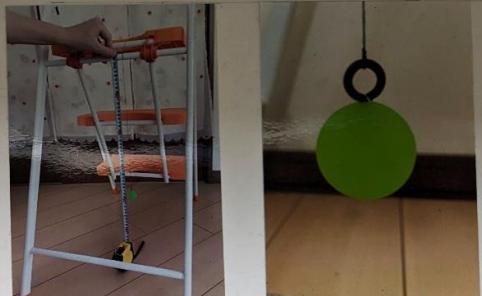
振り子の長さが2倍、3倍...になれば、周期は $\sqrt{2}$ 倍 $\sqrt{3}$ 倍となる。今回、実際にそうなるかどうかを実験した。

(方法・材料) 直径約3cm 質量7gのゴム製のボールに金具をつけ、糸を用いて振り子を作った(下図)。



ボールは金合直線からおよそ20°ほどの所まで糸がたるまないよう静かにちあげ、手を離して運動開始。同時にストップウォッチ開始。

糸の長さは振れる糸の最上点からボールの重心(およそ中心)までをメジャーで測った。



[結果]

糸の長さ L (cm)	振り子が30往復する時間 t (秒)	振り子の周期 (1往復の時間) T (秒)
L ₁ = 42.0	39.29	T ₁ = 1.309
L ₂ = 21.0	27.93	T ₂ = 0.931
L ₃ = 14.0	22.88	T ₃ = 0.762

糸の長さL(cm) 振り子が30往復する時間t(秒) 振り子の周期T(秒)の結果を表に示す。糸は最初42cm、次にその半分の21cm、次に42cmの $\frac{1}{3}$ の14cmとし、それぞれL₁、L₂、L₃とした。周期はそれに従い T₁、T₂、T₃とした。L₁ = 2L₂、かつL₁ = 3L₃だから予想して T₁ = $\sqrt{2}$ T₂、T₁ = $\sqrt{3}$ T₃であった。

結果は $\frac{T_1}{T_2} \approx 1.40$, $\frac{T_1}{T_3} \approx 1.72$ であるため、およそ $\frac{T_1}{T_2} \approx \sqrt{2}$, $\frac{T_1}{T_3} \approx \sqrt{3}$ が満たされていることが分かった。

[結論] 振り子の長さと周期の公式が実際に正しいことが確認された。

令和5年度 目田研究作品カード

2年

研究分野 (教科)	理科
研究テーマ	玉ねぎのDNAをとろう。
研究テーマ 設定の理由	植物のDNAはどうなっているのか知りたがった
研究成果 説明	DNAをとるために多く試行錯誤した。DNAの特性を調べてどのようにしたらDNAがとれるのかをDCを使って調べたりしました。それでネットの情報やYoutubeなどを参考にして、DNAをとることをやりました。DNAのとれた量は少ないのですが、これがとにかく達成感を感じました。

実験

- 実験工程1
玉ねぎを擦る



- 実験工程2
中性洗剤と混ぜる



実験

- 実験工程3
食塩を入れ、ゆっくり混ぜる



- 実験工程4
ガーゼで滤す



実験工程

1. 玉ねぎを擦る
2. 中性洗剤と混ぜる
3. 食塩を入れてゆっくり混ぜる
4. ガーゼで滤す
5. アルコールを入れた容器に移して、調べる

なぜ、中性洗剤と混ぜるのか？

- まず、中性洗剤は油分を溶かす
- 細胞膜はリン脂質（脂質）

↓

細胞膜を破壊し、DNAを含む核を取りやすくするため

実験とまとめ

- 実験工程5
アルコールの入った容器に移す



まとめ
見づらいと思いますが、実験工程5の容器に移して調べたらうっすらと膜が貼ってありました。これがDNAです。
感想
違いがわからなかったもののDNAを見ることができて良かったです

なぜ、食塩を入れるの？

- DNAは水に溶けにくい
- DNAは食塩水にはよく溶ける

↓

DNAを食塩水中に取り出すため

令和5年度 自由研究作品カード

2年

研究分野 (教科)	理科
研究テーマ	酸性雨による植物の変化
研究テーマ設定の理由	気になつたから
研究成果説明	酸性の水に植物を入れるとよく育たなくなり木枯れしきった。特に酸性雨で森林が枯れていっても珍しくなった。

～実験方法～

豆苗を3つ用意し、一つはガラス瓶に水を入れる。
これら2つは「A」と名づける。
二つ目は水と硫酸(1:1)を10mlで混ぜた液を用意する。この液を2回に一回で、どちらも1日毎に撒く。
この豆苗を「B」と名づける。
一つめは毎日水を10mlで撒く。他の豆苗と並べて2回に一回撒く。この豆苗を「C」と名づける。
これらが育苗から10日間で並ぶ様子を見、成長を観察して観察し、比較する。

～仮説～

昨日の影響で、
・可南Aはよく育てに育ち
・可南BはAよりもCのがよく
・豆苗Cは枯れると思います。

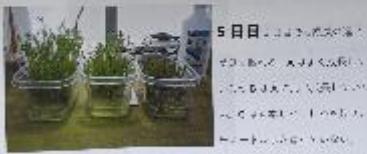
(6P)

(4P)

～実験の結果～



このようにAとC
の大きさに差ント
しみ、B、Cの豆
苗に先をたどる。



5日目における豆苗の状況
Aは水を撒いて、Bは硫酸を撒いて、
Cは水を撒いて、AよりもBの方が
大きくなっています。

10日前と今日が山ほど変わった様子でした。

A	B	C
10日	10日	10日

～考察～

多くの豆苗がAとBに比べて成長していること
分かったのでAに比べてもBよりも成長が遅くなる。
BとCと比較するとAよりもCの方が大きくなっています
が、AよりもCの方が大きくなっているのが大きくなる
のが大きくなることが分かりました。

そして多くの豆苗がAとBよりもCよりも大きくなっています
が、AよりもCよりも大きくなっています。

～考察のまとめ～

硫酸が入っていると成長が遅くなる。
酸の過剰によって成長の後退が見られる。

(8P)

酸性雨による植物 の変化



秋田県立農業大学校

令和5年度 自由研究作品カード

2年

研究分野（教科）	理科
研究テーマ	なぜ人は寝ぼけたのか。
研究テーマ 設定の理由	自分が寝ぼけたことを知って、なぜかと思った。
研究成果解説	自分が寝ぼけた状況 急に起こされ、わけの分からない発言 した。なま、そのことが「起こったの」 覚えている。（自分で起きたわけではありません） ※寝ぼけは病気ではありません。誰にでも起ります。

①寝ぼけとは

寝ぼけとは医学上「覚醒障害」に近いようです。レム睡眠よりも深い眠りである、ノンレム睡眠から目覚めたときに発症し、おかしな発言などをするのが特徴です。また、症状が出ているときは、精神的に混乱していて外部の状況を理解していません。そのため、混乱した行動が観察されるといえます。

②寝ぼけの原因

寝ぼけの原因是「脳の睡眠・覚醒の機能の未熟さ」、「遺伝要因」、「心身のストレス」などがあります。寝ぼけが多く起きるのは主に小児で、ほとんどが思春期のうちに改善されるようです。つまりそれが「脳の睡眠・覚醒の機能の未熟さ」による「寝ぼけ」です。また、「寝ぼけ」は記憶があるかないかで、「覚醒障害」なのかどうかが区別できます。

なぜ人は
寝ぼけるの
だろうか

令和5年度 自由研究作品カード

2年

研究分野（教科）	理科
研究テーマ	なぜ虫は光に向かってとどくのか
研究テーマ 設定の理由	なぜかこうとうといふ素朴なきもん
研究成果説明	夜一外出ると、コンビニなどに明りに 虫がむらかでいるのが不思議だったのですが、今日調べて 分かった、「月と日印にしてとどいてるから」と、「紫外線」外出している からという2つの理由を知り、納得しました。

「飛んで火に入る夏の虫」のことわざにみられるように、私たち人類は古の時代から虫が光の周りに集まっていることを知っていました。文獻上の最初の記述は紀元1世紀のローマ帝国時代のものとなっていますが、おそらく現象自体はもっと古くから、それこそ人類が火を経ようになった頃から見られていたことでしょう夏の青黙蝶、螢などに虫が集まって、ぐるぐる回っているのはよく見る光景ですよね。そこで、「なぜ虫は光に集まるんだろう?」と思い、調べてみることにしました。ですが、残念なことに未だにはっきりとした理由は明かされておらず、考えられている考え方を2つについてまとめてみることにしました。

1つ目は、「夜活動する虫たちは、月を見ながら月照かりに対して一定角度で飛ぶことで高さや方向を一定に保つしくみを持つている」
というもの。月は地球からものすごく遠くにあるため、自分がいくら動いても片のある方角は変わらず、自分の飛んでいる方向を知るいい日印になる。そういうしくみを持つた虫たちは人工の灯りを見て、その光の向きに對して一定の角度で飛ぼうとすると、月と違って人工の灯りはごく近くにあるから、一定角度を保つて飛ぼうとすると、灯りの周りをグルグルと走りながら止づいてしまう。つまり、虫たちは、人間がつくった灯りを月と並置して方角の日印に

使ってしまったために、知らず知らずのうちに灯りに惹かってしまっているというわけです。

2つ目は、「電灯から出ている虫み殺のせい」

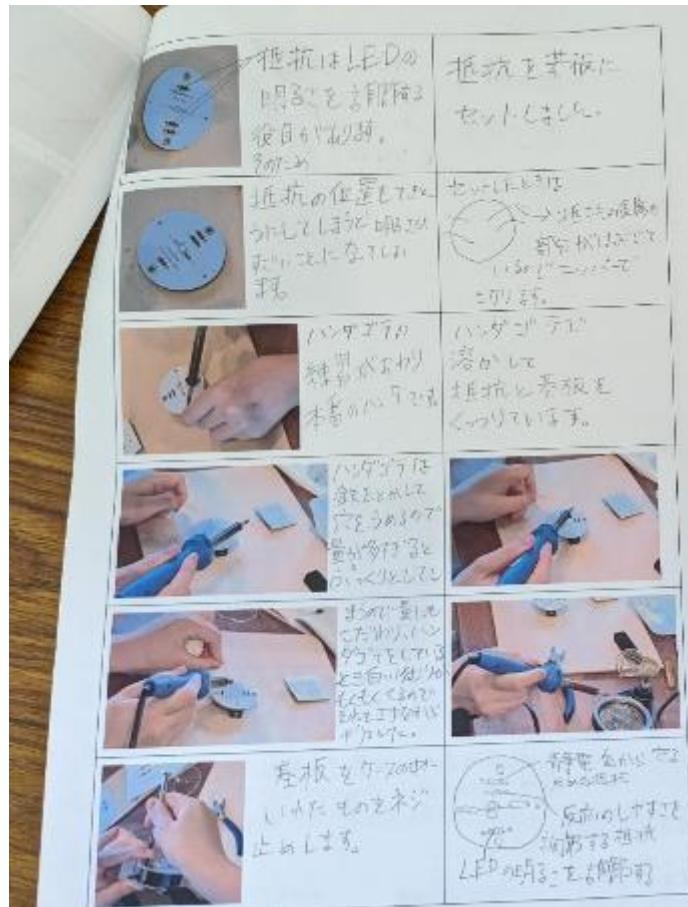
人の目には見えない紫外線を、虫たちは見ることができ、日光が弱かない夜になると、虫の目に見えるのは紫外線という光だけ。それでまっすぐ電灯に向かっていくというものです。

因みに、LEDには紫外線がとても少ないタイプがあり、これには虫が寄ってこないそう。でも、それが如くのはコガネムシ、アブームシ、スズメバチ、カメムシ、蝶、ハエ、セミ、カマキリ、カミキリムシなど一方、蚊やコキブリのように紫外線への感覚性、正の光性がない虫には防虫効果は期待できないらしいです。

令和5年度 自由研究作品カード

2年

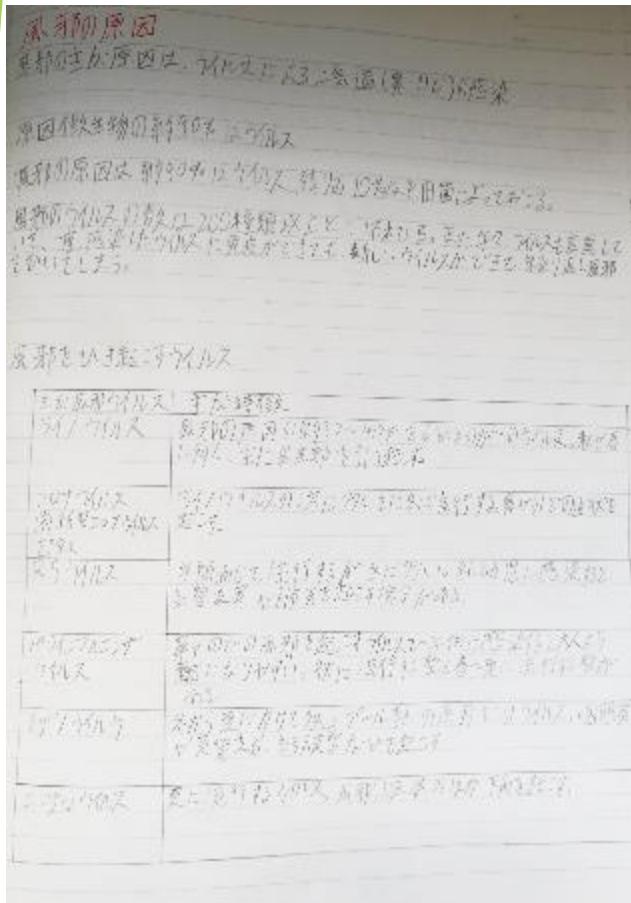
研究分野(教科)	理科
研究テーマ	でこひか製作
研究テーマの理由	電気を通すのを判定する回路の需
研究成績解説	
<p>でこひか製作では大きい抵抗器を使って製作をした。</p> <p>でこひかの回路には、電気を通すものがつながるとスイッチが入るようなトランジスターが使われているため電気を少ししても通せばスイッチが入る。小字板でやって電池と電球の間にものを挟んで電気が通るか試すのとは違う仕組み。</p>	



令和5年度 自由研究作品カード

2年

研究分野(教科)	理科
研究テーマ	風邪の原因と対策・予防
研究テーマ 設定の理由	父が県議会議員として公事に入っていた 時にうつされ、うつ病になってしまったから。
研究成果解説	風邪の原因は何年重慶原もあり、かが工と 他の痛みや頭痛を引き起こすとかわかった。また風邪に対する対 策や予防の仕方も分かり、そして風邪を早くのむなどの理由が わかった。自分も調べてみて、かがくないようには予防を徹底 すれば、かがくの確率が下がることが改めて分かった。



令和5年度 目田研究作品カード

2年

研究分野（教科）	理科
研究テーマ	虫垂炎は遺伝するのか。
研究の理由	親子3代に渡り虫垂炎になったから。
研究成果解説	<p>虫垂炎(?)遺伝しないことがわかった。しかし、体質(?)遗传するの で、それによく親子で虫垂炎になる可能性は大きいにね ど、いつもYがわかった。また、自分達の虫垂炎になら原因も似て いたためこの検査が正しい可能性が高い。</p>

3人の検証・・・自分の場合

痛み・・・はじめから嘔吐して右下腹が痛み
たのが、それはどうがともせず、母は私の體
質だと思っていた。

嘔吐は痛みの心地悪くのが体質

母から手術までの時間は短かったが、破裂寸前
だった。しかし、もう痛みに慣れて腹が割れてしま
っていたのか、

子供要注意の典型例

体質・・・便意がちで大便がたまらず多い

1号の典型例

← 患者的

← 患者的

← 体質的

← 体質的

虫垂炎は遺伝するのか？

親子3代で虫垂炎を経験したため虫垂炎は遺伝すると考えたが・・・

結論

虫垂炎は遺伝しない！

なぜ親子3代で虫垂炎を経験したのか？

虫垂炎は遺伝しない

→

体質は遺伝する

私の体質がない。免疫力が弱い、体元が悪い、ストレスを
感じやすいなどの体質が家族と同じだった場合、虫垂炎にな
るという事に繋がります。

終わりに

虫垂炎自体は遺伝しないが、家族が遺伝するため、その体質によって虫垂炎になりやすくなるということをわかりました。

自分が虫垂炎になったのは7歳というよりも元よりほとんどないよう
な小ささいじだったのですが、今まで何回かは體えており、とてもつる
かった印象があります。

個人とも当年生になると初回は、便秘がちで大便が詰まらず多く腹痛が
多いという体質がよく似ているからそのための体質により虫垂炎になってしまったと考えました。

これからも検査には特にならないように毎日一定量バランスよく食べ、
運動をして、免疫力をつけて自分で自分の体をしていくだけ

虫垂炎

第二回 2023年1月

令和5年度 自由研究作品カード

2年

研究分野（教科）	理科
研究テーマ	大腸菌
研究テーマの理由	大腸菌のニュースを見た、気になつたから。
研究成果解説	
大腸菌は、全くが悪い菌ではなかった。 大腸菌は食中毒を引き起こす菌というイメージが強いため悪い印象があるが、L-1株には病原性はないことが分かった。	

● 大腸菌

調べました。大腸菌
は、自古とて腸内の糞や海水などのニースが多くあるが、
人間などは全く悪い菌なので、頗りみたいと
思つたから。

● 大腸菌とは?
主な是発所…人間や動物の腸管に存在
主な特徴…桿状の細胞、繁殖性があり
形…桿状不規則形

● 植物
原核生物である。大腸菌は、グラム染色をして
内膜間は連絡する網状の網目があるが、外膜は外側から
複数の網目で構成されている。

● 大腸菌のイメージ

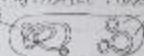


● 大腸菌のイメージ
大腸菌は、○以外の実生も引き締められたイメージの大腸菌
悪い印象があるが、L-1株は全く悪い印象はない。

● 大腸菌の特徴
大腸菌は、水産資源等
大腸菌は、糞便等の汚物で見られる。

● なぜ大腸菌が利用されるのか?
大腸菌は、プラスチックを溶かし難い。

● なぜL-1株?
L-1株は、大腸菌の中でも、特にL-1株は、大腸菌の中でも、
糞便から得られた。



● 大腸菌について
大腸菌は、1コマにて300万個もある。

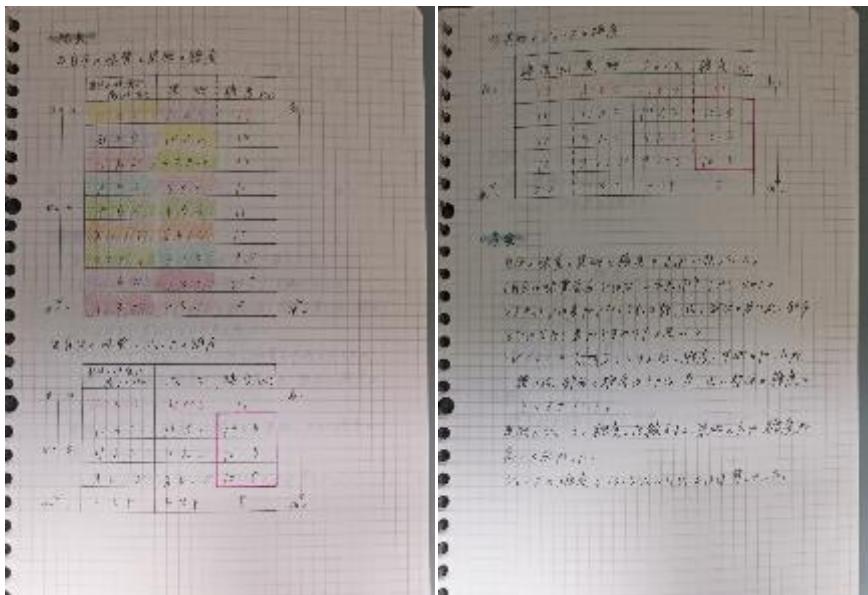
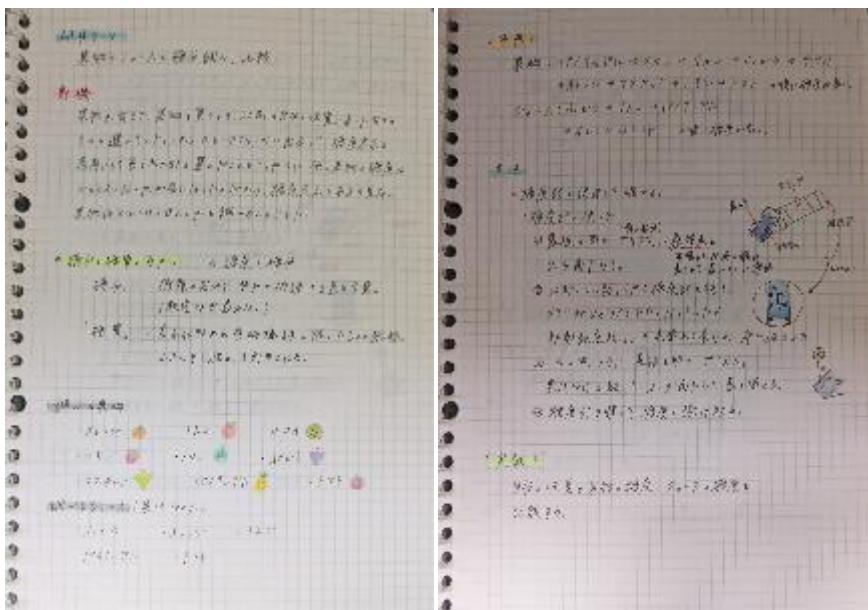
● 1コマ…? 1コマで使われる大腸菌を、入れたケースで、一つのクリアーボトル。

● 前大学農学生命科学部の研究者、石井義人

令和5年度 自由研究作品カード

2年

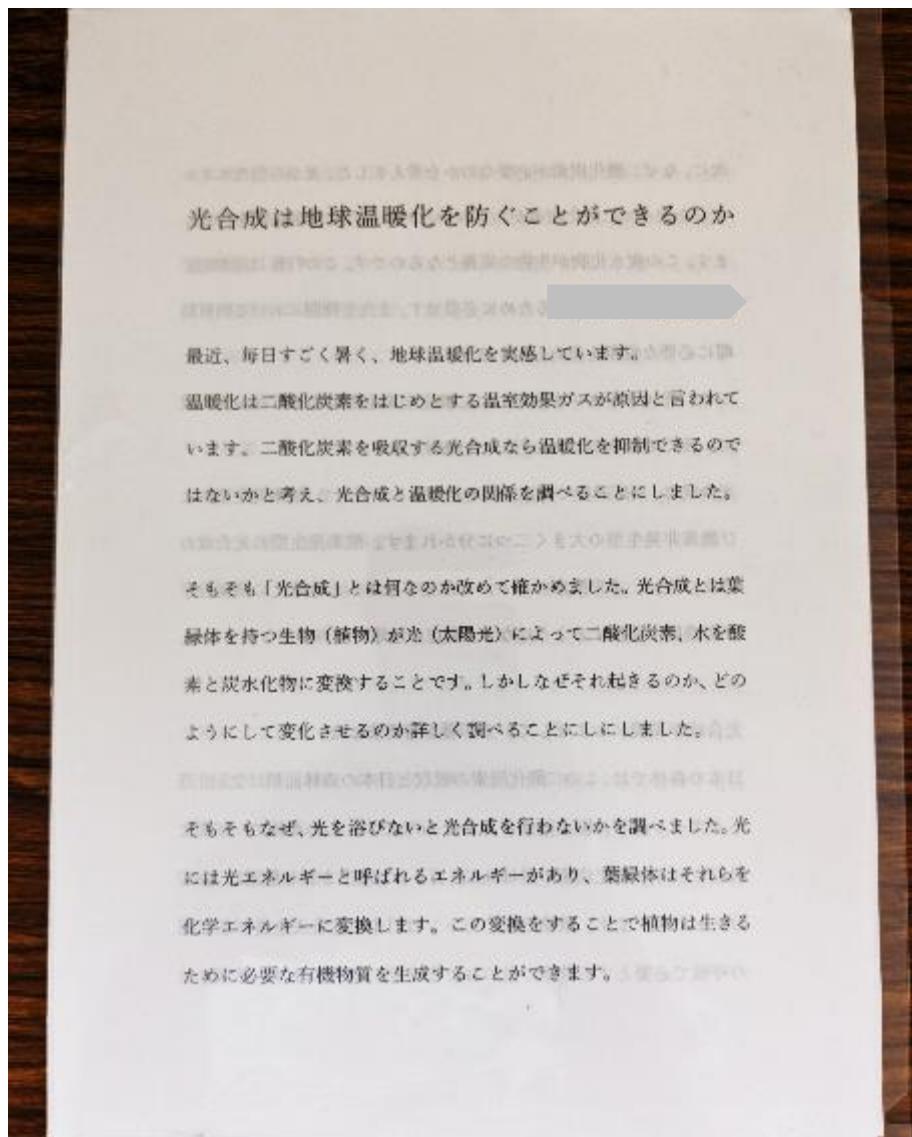
研究分野(教科)	理科
研究テーマ	果物エンジニアの糖分調べ
研究テーマ設定の理由	果物が好きで、グレードフルーツを買ったりに糖度を参考にしてこと多々、他に他の果物の糖度はどのくらいなのか興味がある。
研究成果解説	
<p>果物エンジニアの糖度を調べるために、普通と異なったに着目して、自分なりに感じたさせさせ、実際の果物エンジニアの糖度の関係性をタスクとしていた。また、果て100gのドライフルーツの糖度などを見て、自分で自分で見て、実験を進めていく中で、新たに隣同士なども調べておこなっており、模倣もありから良さしく思いました。実際に自分で手をもじらせて、初めて体感できました。</p>	



令和5年度 自由研究作品カード

2年

研究分野（教科）	地理科
研究テーマ	光合成は地球温暖化を防ぐことができるか
研究の理由	温暖化で光合成が抑制されるとどうなる
研究成果と解説	光合成によって排出される二酸化炭素量を上回っているが、二酸化炭素の吸収は世界の植物量に対しては多く低いことが分かりました。ほんどの温室効果ガスは海に溶けているが、これが森林の保護はもろん二酸化炭素の排出量を制限する大切さということが分かりました。



令和5年度 自由研究作品カード

2年

研究分野（教科）	地理
研究テーマ	7/14からの大雨による秋田県の被害
研究テーマ設定の理由	大雨の被害をうけてからかじり始めた。
研究成果解説	7/14からの雨はどうよけたのか？前までの被害にくべてどのようないちだつたのか？を音頭へまとめる。

この大雨では 7/15 から 7/16 にかけて秋田市太平山で 332.5 ミリ藤里町で 289.5 ミリ、48 時間雨量の最大値は男鹿市で 275.5 ミリ、秋田市で 252.5 ミリと 気象庁が統計を取り始めてから過去最高の降水量となつた大雨です。

どのような被害になつたのか
突然ですが皆さんは内水氾濫と外水氾濫を知っていますか？内水氾濫とは雨水の量が都市の処理能力を超えると内水氾濫が発生します。通常なら内水は下水道の雨水管やポンプ施設によって河川へと排水されますが、施設の能力が

はこの二つが同時に起きているため住宅の浸水や河川の氾濫などが起きています。

自分でできること

僕が自分でできると思うことはハザードマップを見たり防災パックを作ったりするということです。そして川が氾濫しているところを見に行くのは危ないのできちんと自分で考えるというのもたいせつだとおもいます

まとめ

今回調べてみて、大雨の恐ろしさと自分ではどのようなことをすればいいのかなど

7/14 からの大雨による秋田県の被害を受けて考えたこと。



令和5年度 自由研究作品カード

2年

研究分野（教科）	理科
研究テーマ	アーバゲラム（ゲーム作成）
研究テーマ設定の理由	環境が整っていたから。
研究成果解説	<p>僕が今回研究したのはパソコンを使ったアーバゲラムです。内容としてはクリオカルチャスに近いもので、僕が研究を進めるにかけて使ったアツリは「Unity」です。Unityとはアーバゲラムを組むために作られたゲームエンジンです。そのアツリを使ってアーバゲラムの言語を入れてゲームを作っていくのです。</p>

使ったアプリの説明

Unity

Unityとはゲームを作るためのプログラムのゲームエンジンです。

ゲームエンジンとは？

ゲームエンジンとはプログラムの組みやすいように支援をして

コンピューターゲームに必要な映像や音源の処理を行い開発を効率化できるソフトウェアを指します。

・プレイヤーのスクリプト

```

PlayerController.cs 36 / wwwroot/Editor/PlayerController.cs 14行目: PlayerController
Assembly-Edit
private void Update()
{
    if (Input.GetKey(KeyCode.W))
        transform.Translate(0, 0, 1);
    if (Input.GetKey(KeyCode.S))
        transform.Translate(0, 0, -1);
    if (Input.GetKey(KeyCode.A))
        transform.Translate(-1, 0, 0);
    if (Input.GetKey(KeyCode.D))
        transform.Translate(1, 0, 0);
    if (Input.GetKey(KeyCode.Space))
        rigidbody.AddForce(0, 10, 0);
}
private void OnCollisionEnter(Collision collision)
{
    if (collision.gameObject.name == "Floor")
        transform.parent = collision.gameObject.transform;
}
private void OnCollisionStay(Collision collision)
{
    if (collision.gameObject.name == "Floor")
        transform.parent = collision.gameObject.transform;
}
private void OnCollisionExit(Collision collision)
{
    if (collision.gameObject.name == "Floor")
        transform.parent = null;
}
private void OnTriggerEnter(Collider other)
{
    if (other.gameObject.name == "Door")
        transform.parent = other.gameObject.transform;
}
private void OnTriggerStay(Collider other)
{
    if (other.gameObject.name == "Door")
        transform.parent = other.gameObject.transform;
}
private void OnTriggerExit(Collider other)
{
    if (other.gameObject.name == "Door")
        transform.parent = null;
}
private void OnGUI()
{
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Q))
        transform.parent = null;
}

```

・研究説明

支援をしてくれるといつてもプログラムは自分で組まなければいけないので、ゲーム内のキャラクターを動かす指示や背景やアイテムの選択などは自分でやらないといけません。

それを今回の研究で行いました。

作ったゲームのジャンルはアスレチックです。



感想

Unityをつかって行ったプログラムでゲームを一つ作るのがどのくらい大変なのか実感しました。背景などのデザインやキャラクターの動きの一つ一つのプログラムなどとても大変でした。この経験を何かに生かしていきたいです。

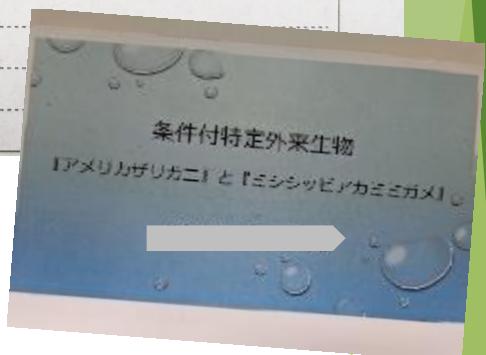
このアプリのほかにも「scratch」という日本語でプログラムをするプログラミングゲームエンジンがあるのでぜひやってみてほしいです。

自由研究

令和5年度 自由研究作品カード

2年

研究分野(教科)	理科
研究テーマ	条件付特定外来生物
研究テーマ設定の理由	最近条件付特定外来生物に2種指定されたから
研究成果解説	条件付特定外来生物と特定外来生物のうち(い)指定された理由が分かった。



特定外来生物って何？

もともと日本にはいなかった生物で、生態系、人の身体、生命、農林水産物になどに影響を及ぼすおそれがあるものとして特に指定された生物を言う。

許可がないと飼育できない！！

たとえば、ブラックバス、アライグマ

ウシガエル、マングース、

カミツキガメなどなど。



条件付特定外来生物って何？

ルールが少しゆるい特定外来生物のことを言う。

許可がなくても飼育OK！生きたまま運搬したり、無償で譲渡できる。

令和5年6月1日から、ミシシッピアカミミガメとアメリカザリガニが指定された。



条件付に指定された理由と影響

アメリカザリガニ	ミシシッピアカミミガメ
全国各地に定着	全国各地に定着
水生植物の消失	在来ガメとの生存競争が激しい
水生昆虫の局地的絶滅	植生が多岐にわたり在来生物への影響がでる
ザリガニベストや白斑病などの保因	

アメリカザリガニと
ミシシッピアカミミガメを
野外に放さないで！！

最後に…

特定外来生物と条件付特定外来生物を説明したが、どちらもペットとして飼育されていたものが何らかの理由で放出され、日本の生態系に悪影響を及ぼしています。

カメやザリガニには罪はありません！人間が責任を持って飼育して欲しいです。ミシシッピアカミミガメの寿命は30年とも40年とも言われています。きちんと飼育されないカメやザリガニは不幸です。

きちんと寿命が来るまで大切に飼育できるのか考えてから飼いましょう。

令和5年度 自由研究作品カード

2年

研究分野(教科)	理科(家庭科)
研究テーマ	パンを作った時に砂糖の量が発酵にどんな影響を与えるかを調べ好みの量を見つける
研究テーマ設定の理由	YouTubeでパンのレシピを見て作ってみたいと思ったから
研究成果解説	砂糖の量によって発酵の速さや生地の味が違ったり、焼きあがりでは焼き色、におい、水分に違いがあった。バターなど味付けをしなかったので少し物足りなかったが、砂糖が多いと後味がほんのり甘く、少ないとイースト菌の発酵独特の匂いがして美味しかった。個人的には粉全体に対して15%くらいが好みだった。

手順2 一次発酵

- 20分ほど10度弱の酵母で置くと体積が約2倍になった。
- 砂糖が少ないものから混ぜたので多少時間に差があるが1%くらいがふくらみが早かった。
- 砂糖が多いほど生地の中の泡が大きい



食べた感想

- 発酵を見るために味をつけなかったのでドライイーストのおいしさが強かった
- 砂糖が少ないとドライイーストの風味が強く、砂糖が多いとドライイーストのおいしさが薄く、後味がほんのり甘かった
- 砂糖が多いほうが水分が少ないような気がした



手順4 二次発酵

- 2時間ほどおくと生地が一回り大きくなっていたが上にかけていたカバーに生地がくっついてとつたり形を整えたらしほんでしまった



考察

- 砂糖が多いと水分が外に出るから混ぜると水分が多くて焼くとパサつく
強力粉、もしくはドライイーストの量によって適切な砂糖の量がある



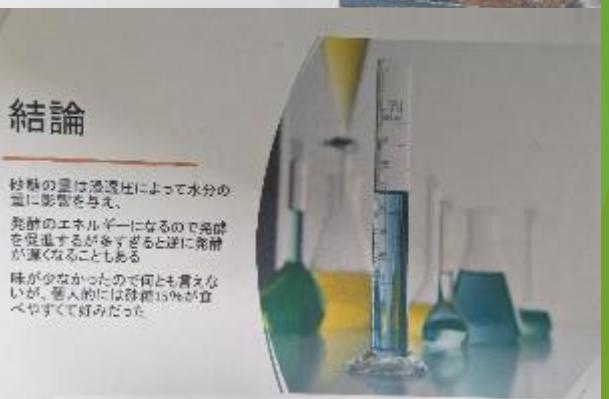
手順5 焼く

- 砂糖が多いほうが色が濃くなった。



結論

- 砂糖の量は温度によって水分の量に影響を与える。
発酵のエネルギーになるので発酵を促進するが多すぎると逆に発酵が悪くなることもある
味が少なかったので同じくとも言えないが、個人的には粉15%が食べやすくて好みだった



令和5年度 自由研究作品カード

2年

研究分野(教科)	理科
研究テーマ	大物を釣りたい!!
研究テーマ設定の理由	釣りで大物を釣りたいと考えたから
研究成果解説	<p>僕は釣りをしているときに釣れた魚はキープサイズとリリースサイズに分けています。</p> <p>キープサイズに分類される大物はどうすれば釣ることかが"できるのか"を考えました。時間、月、潮の有無で検討したところマズメか大物に会える確率率が高いためわかりました。(朝マズメ、タマズメ) データをとったのが2020年～2021年にかけてのときのデータで研究しました。</p>

大物を釣りたい!!!!!!

～マズメ最強説～



検討方法

①釣れた魚の画像からキープサイズとリリースサイズを判別する。

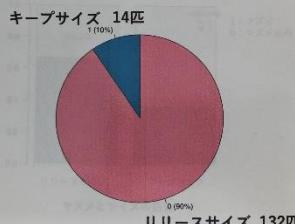
②画像情報の時刻を釣れた時刻とする。

③釣れた時刻からマズメかマズメ以外を判別する。
またタイドグラフより潮が流れている時間帯か止まっていた時間帯を区別する。

④統計ソフト「EZR」でデータの解析を行う。



結果① ~キープサイズとリリースサイズの割合~



釣れた魚146匹中、リリースサイズが132匹、キープサイズが14匹で、キープサイズは全体の10%だった。

考察①

結果③、④より、潮流と月の有無は魚のサイズに関係がないと考えられる結果となった。

結果②では、キープサイズが釣れたときマズメであった場合が64.3%と高く、因果関係がある可能性が高い。



マズメが、キープサイズに本当に影響しているか
"多変量解析"を行なう。

考察② ロジスティック回帰分析(多変量解析)

	オッズ比	95%信頼区间	P値
マズメ以外と比べてマズメでは	3.6200	1.13-11.6	0.03
潮止まりと比べて潮流では	0.7190	0.23-2.23	0.57
月無しと比べて月有りでは	1.0900	0.34-3.43	0.88

オッズ比：1であれば、ある出来事の発生頻度に差がないということ。
オッズ比が大きければ、発生頻度が高いということ。

95%信頼区间：1を含んでいなければ、有意に差がある。

P値： $P < 0.05$ であれば有意に差がある。

マズメの時にキープサイズが多く釣れるという仮説は、
オッズ比3.6200、95%信頼区间1.13-11.6、P値0.03
と統計学的に有意であった。

まとめ

今回は時間帯、潮流、月の有無で検討してみたが、マズメの時にキープサイズが釣れる可能性が無いことが示唆された。

朝マズメ、タマズメに釣行すると、大物に会える確率が高い。



研究テーマ

2年

研究分野(教科)	理科
研究テーマ	自分の好きな香りをつくる。
研究テーマ設定の理由	香りが好きだからです。
研究成果解説	

精油をブレンドして好きな香りをつくることができたと...
また自分で設定したテーマに合わせて、自分のイメージ通りの
香りをつくるよう、精油を選んでいくのはとても楽しい
時間でした。この自由研究でさらに知識を深めることができ
ても、香りが好きになりました。

実際にブレンドしてみよう！

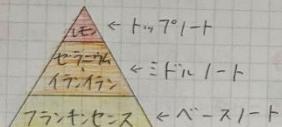
ここまでブレンドの方法やアロマテラピーの活用法について説明しました。ここで、今回の自由研究の目的である、自分の好きな香りを作りたいと思うと思います。今回の精油の中から選びました。(アロマテラピー検定1、2級の範囲です)。

- スイートオレンジ
- ティーツリー
- ペパーミント
- ラベンダー
- セラニウム
- フランキンセンス
- ユーカリ
- レモン
- ローズマリー

この中で、相性や精油をブレンドする方法で説明したコツ3つをもとに考えた結果

- レモン (1滴)
- セラニウム (2滴)、セラニウムをメインに考えました。)
- ラニイラン (1滴)
- フランキンセンス (2滴)

を選択しました。ピラミッド型にするところなん感じです。



それぞれの精油の説明です。

レモングラス
(主な抽出部分) 果皮
(精油の抽出方法) 压搾法
(香りのタイプ) シトラス

[トッピング] 強..
(香りの強さ)

レモンは精油成分にフローラル類が含まれているので光毒性に注意が必要です。揮発性が高。

セラニウム
(主な抽出部分) 花、葉
(精油の抽出方法) 水蒸気蒸留法
(香りのタイプ) フローラル

セラニウムはややローズ調のクリーン感のあるフローラルな香りがします。

フランキンセンス
(主な抽出部分) 树脂
(精油の抽出方法) 水蒸気蒸留法
(香りのタイプ) ベース
[ベース] 弱..
(香りの強さ)

フランキンセンスは樹脂そのものの香りは弱いですが、香として強くと独特の強い香りがします。

この4つの精油を選んだ理由はとにかく「好きな匂い」だったので、セラニウムの甘さをカバーするため、それをベースに好きな匂いを集めたらこうなってました。

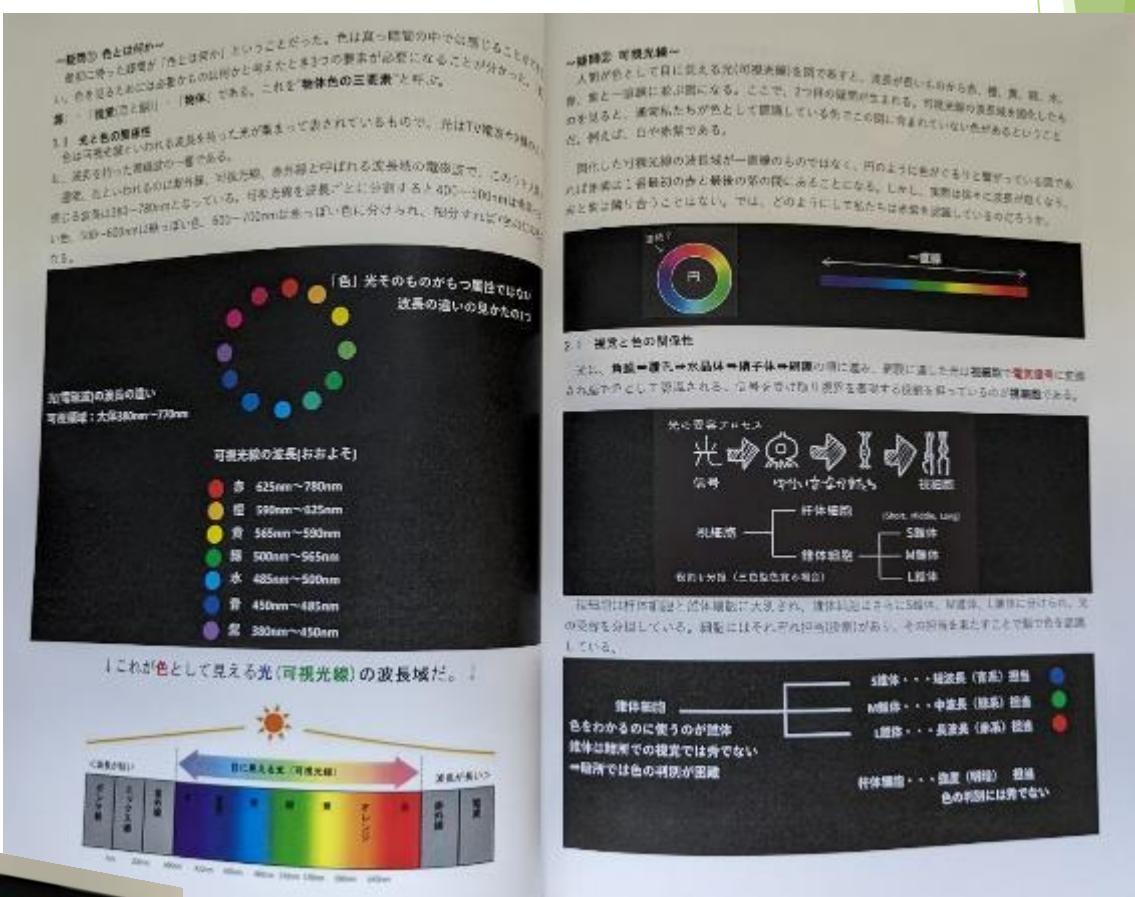
まとめ

今日は、好きな香りを集めてブレンドしましたが、テーマ(例えは「森林」とか「花畠」とか...)を決めてイメージでブレンドしていくのが全然...「のではな」かと思います。テーマが「森林」なら、「」のティーザーミックを使うなど...「」です。し、花畠なら「フローラル」を使うなど...「」です。私は初めて、精油をブレンドしてみました。が、とても楽しかったです。自分の好きな香りだけ集めまっているので最高じゃないですか。今、自分が世界で一番の自分だけの香りを作っています。でも、楽しいことだと私はブレンドしていました。ます。思ってました。また機会があったら私は(というかな、でも笑)挑戦してみたいな気がします。せひみなさんも興味があれば、やってみたらいいかがでしょうか。香りが好きだな、いう方はとてもおすすめします。

令和5年度 自由研究作品カード

2年

研究分野（教科）	理科
研究テーマ	光と色について
研究テーマ設定の理由	気になつた
研究成果解説	<p>光は実は電磁波の一種で 紫外線とかの仲間です。私たちはその光が物 に反射して色がついて見えるように見えます。 この人間が色として認識できるはんの光を 可視光といいます。可視光は単色光であり、虹の 七色がみえます。つまり人間は虹の七色しかみえこ かできません。（しかし普段見えてる赤紫とかってなんなんでしょうか？） その答えは、私の自由研究とみてね。</p>



令和5年度 自由研究作品カード

2年

研究分野(教科)	理科
研究テーマ	コンピューター将棋の歴史やアルゴリズムについて知る
研究テーマ設定の理由	コンピューター将棋が強くなった理由に興味を持ったから。
研究成果解説	コンピューター将棋の成長はとても早いということから、機械の性能向上によって計算スピードが上がり、様々な学習方法が生まれたりして、ことも、コンピューター将棋の棋力向上に関わっていると言える。自分の手でコンピューター将棋をつくるように知識を蓄積させていきたい。

最大最小戦略

最大最小戦略は最も簡単な将棋アルゴリズムの1つです。

最初に、自分が直面している場面に対して、すべての可能な着手を調べます。そしてそれを指してみて、その後の形勢判断を評価値で行います。その形勢の評価が自分から見て最大になるような着手を選びます。1手先読みするプログラムです。最大最小戦略の「最大」は、自分の着手を選ぶとき、評価値が最大のものを選ぶという意味です。さらに自分の着手のもう1手先の相手の着手について調べる、2手先読みするプログラムを考えます。同じように相手のすべての可能な着手を調べます。そしてそれを指してみてその後の形勢判断を評価値で行う。このとき、相手は自分から見て一番困る手を指すと推測するしかありません。だから、その形勢の評価が自分から見て最小になるような着手を選います。また、その評価値を最初の自分の着手を選ぶための評価にします。最大最小戦略の「最小」

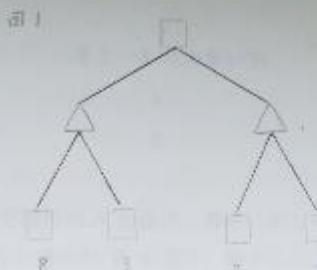


図1で最大最小戦略を分かりやすく説明します。一番上の四角が自分の直面している局面で、そこから出ている線が自分が指す着手です。2つの手があるとしています。その下の丸はその手で進めた局面で、その下の線は相手が指す着手です。下の四角は自分の局面で、そこで形勢評価をした、数字がその値です。これに対して、

「8と3の小さい方」と「2と-1の小さい方」の大いい方

令和5年度 自由研究作品カート

2年

研究分野(教科)	理科 (...技術?)
研究テーマ	究極のエコとは ~エネルギーはどうやって生まれるの?~
研究テーマ 設定の理由	今AM放送が5年後は3つだけになる(これは49局)? AM放送は重要な文化財だからです。
研究成果解説	皆さんが知らない「T」たの木箱、としか見えないと思う。おかれましては、銅線がぐるぐる巻かれている点についているエースといふ、エコチャレンジ。このエースに触れていたところが良くなります。(鉄の柱健太郎は電波を届かせるために聞えにくくと仰ります)これとにも関わらず使っている。電波のエネルギーにて聞えます。(そのかず音量は大きい)貧困も貧乏もありますので、気にならぬ方はどうぞご覧にならしください。ラジオは「ゲルマニウムラジオ」と言います。400円で作れます。 電気も使わずに作れる。究極の見つけだ。



令和5年度 秋田附中自由研究 理科2年

1年

研究分野(教科)	理科
研究テーマ	うがい薬で計測したビタミンCの含有量について
研究テーマ設定の理由	目に見えないビタミンCがどれくらい含まれているか可視化するため。
研究成果解説	うがい薬には色素が含まれていて、色素はビタミンCと反応して無色透明になります。しばらくうがい薬を入れていくとうがい薬の色になります。それは、全てのビタミンCが色素と反応したということです。つまり、入れたうがい薬が多いほど多いほどビタミンCが多いということになります。ビタミンCを含む飲料や果物で実験してみました。

使うもの

- ▶ C.C.レモン 大さじ一杯
- ▶ お~いお茶 "
- ▶ C1000 "
- ▶ ポッカレモン(レモン果汁) "
- ▶ スイカ10g
- ▶ オレンジ11g
- ▶ キウイ19g
- ▶ パイナップル10g
- ▶ インジン(うがい薬)



方法

- ①インジンを1滴ずつ入れる。→インジンはビタミンCと反応して無色透明になる。
- ②①を茶褐色(インジンの色)になるまで繰り返す。→全てのビタミンCと反応した。
- ③インジンを入れた滴数を記録する。→多ければ多いほどビタミンCが多い。
- ④果物はそれぞれ重さが違うので10gあたりに換算して比較する。

結果(パイナップル)

before



After(49滴)(約10g)約49滴



予想

- ▶ 果物以外で100mlあたりの含有量が最も多いのは1000なので、一番多いと思う。
- ▶ 果物では柑橘類のオレンジが多いと思う。スイカは水分が多いのでビタミンCは少ないと思う。
- ▶ お茶は酸化防止剤としてビタミンCが添加されている程度なので、レモン果汁と同じくらいかそれ以下だと思う。

考察

- ▶ 予想通り、果物以外ではC1000が一番多かった。
- ▶ 果物では、予想とは違いパインアップルが一番多かった。
- ▶ 果物以外の栄養成分表示と比較しても、多い順にC1000、C.C.レモン、ポッカレモン(お~いお茶は栄養成分表示がなかったため除外)だった。
- ▶ ビタミンCの含有量をアピールする方法として「レモンの個数」という方法があるが、レモン自体は思ったよりビタミンCが含まれていないことが分かった。

感想と反省

- ▶ 今回の実験では、どの家庭にもあるであろううがい薬を使用して、ビタミンCのおおよその含有量を調べたが、C1000>C.C.レモンのよう100滴を超えるものは、時間がかかるてしまった。また、うがい薬を半分近く使ってしまった。
- ▶ しかし、目に見えないビタミンCが本当に含まれているかどうかを知ることができたので、本当にビタミンCが含まれているのか疑うことなく摂取することができるので安心した。
- ▶ 時間がかかるかわからてしまつたが、直休みなどのまとまった時間がある日でないとできない実験をすることができて楽しかった。