

発表題目	教室	発表順
K-popダンスにおいて歌詞が伝わるステージ表情を中心とする踊り方と舞台芸術の観点からー	6-1教室	2時間目①
運動誘発性筋痙攣の予防への検討ー芍薬甘草湯と酢酸ドリンクに着目してー	6-1教室	2時間目②
高校生短距離陸上選手におけるクーリングダウンの方法と強度の最適化への提言～主観的運動強度を基準として～	6-1教室	2時間目③
野球に「流れ」は存在するのか～攻撃側の流れと守備側の流れの両方に着目して～	6-1教室	3時間目①
サッカー未経験者の男子高校生における攻撃の個人技術とサッカーボールの空気圧の条件ードリブル、インサイドパス、インサイドトラップ、インステップキックに着目してー	6-1教室	3時間目②
神戸大学附属中等教育学校の校歌の作詞に関して	6-1教室	4時間目①
近年の音楽文化における間奏のスキップ傾向ー神戸大学附属中等教育学校生徒を対象としてー	6-1教室	4時間目②
映像と文字の広告・観光への活用ーBATTLEOFTOKYOのMVと小説の比較よりー	6-1教室	4時間目③
ディズニー映画におけるアフリカ系アメリカ人の表象ーアフリカ系アメリカ人を扱うディズニー映画はどうあるべきかー	6-1教室	5時間目①
キャラクター産業の変遷	6-1教室	5時間目②
日本麻雀における赤ドラのー考察	6-1教室	5時間目③
推しの存在が人々に与える影響とはー自己肯定意識尺度を用いてー	6-2教室	2時間目①
HowSmellsWorkonWritingPerformance	6-2教室	2時間目②
中高生における漢字の色字対応ー色字対応の形成過程とはー	6-2教室	2時間目③
「嘘をつく」という行為と人狼ゲームとの関係性	6-2教室	3時間目①
情報の信頼性に影響与える要因	6-2教室	3時間目②
アニメの映像作品が、どのように人に感動を喚起させるのかー映画「鬼滅の刃」無限列車編に基づく考察ー	6-2教室	3時間目③
市場で成功しているパッケージデザインの共通点は何かー清涼飲料水に注目してー	6-2教室	4時間目①
読者が誤訳と判断する条件とは何かー自然的等価とスコプス理論で読み解くTheGivingTreeー	6-2教室	4時間目②
アニメーション映画『思い出のマーニー』にみる、登場人物の言語特徴とその意味	6-2教室	4時間目③
宮沢賢治『銀河鉄道の夜』における色彩表現の特徴ー青い天鵲絨と黒いびろうどに着目してー	6-2教室	5時間目①
「禁色」における三島の意図ー「ドリアン・グレイの肖像」との比較を通してー	6-2教室	5時間目②
ギリシア神話の神プロメーテウスは、どのような存在か？	6-2教室	5時間目③
中学生の生徒にとっての辛い時や悩んでいる時などに、落ち着ける理想の子ども部屋とは	6-3教室	2時間目①
生活と共にあるポジティブな防災・減災ー人と人のつながりのあるコミュニティづくりと具体的な提案ー	6-3教室	2時間目②
避難施設配置設計における課題とその最適化への提案ーアクセス性と公平な避難機会確保の観点からー	6-3教室	2時間目③
中高生が参加しやすい防災学習とはー興味を持ちやすい、知識が身につく防災学習を目指してー	6-3教室	3時間目①
グループワークにおけるフリーライダーの影響と抑制方法ー学校教育におけるグループワークの最適なあり方とはー	6-3教室	3時間目②
多角的視点を涵養する領土教育の可能性ー北方領土問題を題材とした実践的提案ー	6-3教室	3時間目③
中高生が利用しやすいスクールカウンセリングを実現するには	6-3教室	4時間目①
神戸大学附属中等教育学校における反転授業の導入の有効性に対する考察ー英語科の現在完了形の単元に焦点を当ててー	6-3教室	4時間目②
中等教育における協同学習の効果ー神戸大学附属中等教育学校の小集団活動に注目してー	6-3教室	4時間目③
授業中の居眠りの傾向と予防ー居眠りをしたときの外的要因と内的要因に注目してー	6-3教室	5時間目①
高校生に対する生成AI活用力育成プログラムの提案ー未来の新技術への柔軟なアプローチ力向上を目指してー	6-3教室	5時間目②
言語学からみる環境問題ー日本語とスペイン語の「水語彙」に着目してー	6-3教室	5時間目③
芸能事務所の誹謗中傷に対する適切な取り組みとはー日韓の比較と改善案の提案ー	LAD1	2時間目①
北陸新幹線新大阪延伸に最適なルートとは	LAD1	2時間目②
尼崎市の地域通貨「あま咲きコイン」を利用した地域活性化-若者世代に着目して-	LAD1	2時間目③
高校生による子ども食堂の運営の提案ー2つの事例からみた環境づくりー	LAD1	3時間目①
臓器移植の理解促進に向けた教育的アプローチの検討ー中等教育段階における意識調査を踏まえてー	LAD1	3時間目②
行政の起業支援策の評価とはー起業者と支援者の違いに着目してー	LAD1	3時間目③
テレビ視聴時間を増やすにはどうすれば良いのかー現状とTVerから考えるー	LAD1	4時間目①
全国中学体育大会の縮小に対する妥当性の検討と代替案の提案ー水泳に着目してー	LAD1	4時間目②
教員の勤務環境の問題とはー先行研究とインタビュー調査からー	LAD1	4時間目③
動物実験代替法としてのホヤの可能性ーインタビュー調査による論点整理とスコーピングレビューの試みよりー	LAD1	5時間目①
若者の投票率向上を目的とした校内選挙制度の検討ー模擬投票の実施と生徒の意識調査を用いてー	LAD1	5時間目②
アメリカ大統領選挙の制度、現代の課題から改善すべき点の提案ーフランス、イギリスと比較してー	LAD1	5時間目③
ねるねるねるねの諸性質と新たなねるねるねるねの開発の試み	LAE1	2時間目①
ペットボトルフリップの成功率を上げるための条件とは	LAE1	2時間目②
ジェンガにおいて最も倒れにくいブロックの抜き方とは	LAE1	2時間目③
スネアドラムにおける特有の雑音現象ー整数次倍音に着目してー	LAE1	3時間目①
スパゲッティを2本に分裂させる方法ーより簡易な方法を求めてー	LAE1	3時間目②
雨に濡れない最適な傘の差し方の提案	LAE1	3時間目③
温度半径関係から導かれる新たなHR図モデルの提案	LAE1	4時間目②
免震構造の作用する条件ー地震の揺れの大きさ、免震構造のエネルギー吸収能力に着目してー	LAE1	4時間目③
フライングディスクの形状と飛行の特性	LAE1	5時間目①
翼端板形状が飛行に及ぼす影響ー紙飛行機を用いた簡便実験によるー	LAE1	5時間目②
奏者による楽器の音色の違いを生み出す要素とはー倍音成分の比較からー	LAE1	5時間目③
ぬれた紙をきれいにかわかさず方法	選択C2	2時間目①
大腸菌に対するショウガの抗菌性ー濁度法を用いた検証ー	選択C2	2時間目②
柑橘類の抗菌作用の差異の原因ーグレープフルーツに着目してー	選択C2	2時間目③
髪の傷む原因についてー髪を傷まないヘアアイロンの提案ー	選択C2	3時間目①
規格外果実の利用先としてのドライフルーツの検討ー皮の有無による品質の違いに着目してー	選択C2	3時間目②
いけばなの技術伝承過程の解明と切り花における燃焼法の効果の実証	選択C2	3時間目③
ヒトの毛髪がもつ油吸着剤としての可能性ー油濁事故による環境汚染への持続可能な対応ー	選択C2	4時間目①
和菓子和洋菓子の認知	選択C2	4時間目②

キウイフルーツの追熟に適した方法とは―硬度と糖度の観点から―	選択C2	4時間目③
足底メカノレセプターの刺激を目的とするインソールの開発と効果検証	選択C2	5時間目①
太陽熱温水器における水温上昇条件の解明と集熱力を向上させた温水器の提案	選択C2	5時間目②
野球において最適な打順の組み方―選手モデリングとシミュレーションを用いて―	選択C2	5時間目③
宝塚市の土砂災害リスクエリアの居住人口から避難を考える	選択D2	2時間目①
開発途上国はどのようにすれば教育が発展していくのか～ブータンの教育方針から考える～	選択D2	2時間目②
民間企業の宇宙開発と宇宙法―法律の改案と有効性の証明―	選択D2	2時間目③
日本における少年犯罪と世論	選択D2	3時間目①
死刑制度における処刑方法の検討	選択D2	3時間目②
高倉家家系図の分析とその課題	選択D2	3時間目③
神戸大学附属中等教育学校における歴史編纂の有用性―生徒会の組織構成の自己省察的評価―	選択D2	4時間目①
歴史教科書における幕末外交史観の変遷―嘉永・安政期の記述を中心に―	選択D2	4時間目②
日本プロ野球における入場者数から考える日本プロ野球機構(NPB)及び各球団の経営指針―各12球団及びセ・リーグ、パ・リーグ、全球団の入場者数を用いて―	選択D2	4時間目③
中高生の食への意識からみる「環境意識の高い商品」を購入する動機と障害―植物由来の食品を例にして―	選択D2	5時間目①
外国人労働者のコミュニケーション問題解消に向けた実践的アプローチ―3者の立場へのインタビューをもとに―	選択D2	5時間目②
アーティストがより売れる方法―音楽マーケティングに着目して―	選択D2	5時間目③
地域の観光業の活性化を目的とした新規擬人化アプリゲームの提案	選択D3	2時間目①
スーパーの惣菜の利益ロスを下げるには―条件別のシミュレーションを用いて―	選択D3	2時間目②
リピート率の高いテーマパークの三要素―東京ディズニーリゾートとユニバーサルスタジオジャパンの経営をもとに―	選択D3	2時間目③
代替肉の普及に向けた消費者意識調査―中高生を対象としたアンケート調査から―	選択D3	3時間目①
本校の協同学習におけるフリーライダー問題の分析―ゲーム理論を用いて―	選択D3	3時間目②
時系列モデルの精度の検証―株価時系列を用いて―	選択D3	3時間目③
モノボリーにおける勝利条件の分析と新規ルール追加の検討―統計および経済学の手法を用いて―	選択D3	4時間目①
型システムによる支援の強化を目的としたPythonスーパーセットの提案及びそのコンパイラの実装	選択D3	4時間目②
神戸市観光業の課題解決に向けたリコmendシステムの開発と評価	選択D3	4時間目③
DFS・分割並列化による経路探索アルゴリズムの高速化	選択D3	5時間目①
台風の弱体化を目的とした氷投下地点の推定及び考察	選択D3	5時間目②
AIによる未解読資料の翻刻と翻訳―旅行記『東西の記・再遊有馬記』を通して―	選択D3	5時間目③
日本プロ野球において2番打者にはどのような選手を置くべきか―シミュレーションを用いた検証から考察する―	選択E2	2時間目①
NPBにおける満塁策の有効性について	選択E2	2時間目②
色鉛筆が消えやすい紙の特徴	選択E2	3時間目①
太陽系外惑星wasp-94Abの反射率の推定―二次食による光度変化を用いて―	選択E2	3時間目②
複数人から1人を選ぶ投票におけるボルダールールの評価―市長選挙シミュレーションを用いて―	選択E2	3時間目③
石取りゲームにおける最善の戦い方とは	選択E2	4時間目①
超過剰数の諸性質と列挙アルゴリズムについて	選択E2	4時間目②
ダイナミックマイクによる歌声の音響特性の分析―母音、音高、マイクの位置が音色に及ぼす影響―	選択E2	4時間目③
音が植物の生長に及ぼす影響	選択E3	2時間目①
ヒト唾液における抗菌特性の解析―グラム陽性菌に対する抑制効果と内因性微生物叢の検討から―	選択E3	2時間目②
ニキビ予防における茶カテキン成分の抗菌作用の有用性―皮膚常在菌であるアクネ菌の観点より―	選択E3	2時間目③
共通祖先の生育環境の推測―アミノ酸配列の推測方法について―	選択E3	3時間目①
生活排水のバイオアッセイにおけるミジンコの有用性と最適なモニタリング方法	選択E3	3時間目②
口腔教育の適切なタイミングと方法―舌位に注目して―	選択E3	3時間目③
中高生における片頭痛と花粉症の現状と関係性―片頭痛と花粉症の重症度に着目して―	選択E3	4時間目①
マウスピース矯正は歯科医師・患者ともに受け入れられる治療方法になり得るか	選択E3	4時間目②
ミニトマトにおける「甘味」について―ミニトマトの色と温度に着目して―	選択E3	4時間目③
カモミールは周囲の植物の成長を促進するのか―「カモミールは植物のお医者さん」？―	選択E3	5時間目①
SAPを用いた土壌開発―交換性カリウムに着目して―	選択E3	5時間目②
レタスの鮮度が落ちにくい保存方法とは	選択E3	5時間目③