

平成30年度
長野県須坂創成高等学校
2期生 課題研究テーマ一覧



長野県須坂創成高等学校

農業科	
園芸農学科	
A 果樹コース	研究人数
(1) ジベレリン処理の早期化によるブドウ「ナガノパープル・シャインマスカット」の省力栽培	5
(2) リンゴ「つがる」の樹形の違いが果実品質に及ぼす影響	4
(3) リンゴ「ふじ」の普通樹とわい化樹の樹形の違いが果実品質に及ぼす影響	4
(4) リンゴ「ふじ」の栽培方法の違いが果実品質に及ぼす影響	6
(5) リンゴの品質調査	4
B 野菜・花きコース	研究人数
(1) コンテナ栽培における肥料がメロンの生育に及ぼす影響	2
(2) トマトの品種ごとの生育の違いについての研究	1
(3) ミニトマトの品種及び糖度比較調査	1
(4) レンコン栽培における追肥量・回数の違いによる栽培比較	2
☆ (5) 植物工場の基礎研究	2
(6) 須坂創成高校におけるGAPについての研究 ～Part.1～	5
C 作物コース	研究人数
☆ Farm management について	(2) の生徒4人
(1) 風さやかへの施肥法と生育・収量	4
(2) 風さやかへの施肥法と食味	4
(3) 風さやかへの施肥法と経営について	4
(4) 創成高校産商品の販売促進・普及活動	4
食品科学科	
D 微生物バイオコース	研究人数
(1) 乳酸菌に関する研究	3
(2) 花酵母の採取とその利用に関する研究	2
(3) 青カビからペニシリンを作成する	3
(4) 天然酵母を利用した製パンに関する研究	3
☆ (5) 微生物発電の実用化に向けての研究	2
(6) 野生酵母から作るワイン	3
E 食品製造コース	研究人数
(1) 米粉を使ってクッキーを作ろう！	2
(2) 創成産ワインを使ったノンアルコールグミ作り	3
(3) あんかけおやきの開発	3
(4) 創成味噌とえのきのスパゲッティ	1
(5) 味噌の素晴らしさを伝える	3
(6) 福神漬の製造	2
(7) “Oyaki” no Wheat ～小麦を使わない「おやき」～	2
(8) 強力粉・中力粉・薄力粉の違い	2
(9) ワインの搾りかすで水羊羹を作る	3

環境造園科	
F 緑地計画コース	人数
☆ 造園空間のデザインと作品の紹介	4
【住宅庭園】	個人製作図面
(1) クラインガルテンがある庭～農作業から広がる地域交流～	
(2) 農業が楽しめる交流の庭～農業が地域の輪を広げる～	
(3) 光の庭～光で癒す和みの空間～	
(4) 海庭～リゾートを感じる～	
(5) ～Asian garden～ アジア文化を啓蒙する庭	
(6) 水に包まれた和風の庭	
【街区公園】	
(1) 語り継がれる「おはなし」の公園	
(2) A lot of warmth ～ぬくもりあふれる優しい公園～	
(3) アドベンチャーパーク～宝島～	
(4) 感性を養う公園	
(5) 二層でより一層楽しめる公園	
【商業施設】	
(1) 人々の癒しの空間	
(2) 親子の絆を深める～遊びと自然の空間～	
(3) Natural Healing Garden ～植物の生命力と癒し～	
(4) Healing Park	
(5) 人とペットがやすらぐ空間	
【実習作品】	
ノダテ 「野点」～お茶を嗜みつつ緑で癒される庭～	
G 造園技術コース	制作人数
【ガーデニング設計計画】【竹垣製作（袖垣を参考にした創作竹垣）】	6（個人製作）
【室内庭園の制作】	
『野点の庭 ～蹲踞と浄土の世界～』（創成フェアにて）	6
工業科〔創造工学科〕	
精密機械コース	研究人数
(1) シート巻き取り機の製作	5
☆ (2) 電気自動車の製作	4
(3) 金型の製作	3
メカトロニクスコース	研究人数
(1) 自動化機構の製作	6
(2) クレーンゲームの製作	7
(3) ソレノイドを用いた制御技術の研究	3
☆ (4) 植物工場の基礎研究	3
(5) 超小型模型人工衛星の研究	3
(6) 花力発電で実社会を支える ～色素増感太陽電池の研究～	3

商業科		全て個人研究
5 組		
(1)	マンガについて	
(2)	人工知能がもたらす未来	
(3)	マーケティングにおけるビックデータの活用法	
(4)	任天堂ゲーム	
(5)	死刑制度 死刑は正義か悪なのか	
(6)	卓球～スポーツ社会における学び～	
(7)	歌について	
(8)	オスメイトとオストミー患者から得られる社会影響について	
(9)	駄菓子について	
(10)	アニメーターについて 気になる収入や仕事内容	
(11)	資生堂について	
(12)	演劇が与える影響力 それぞれの劇団やジャンルの特徴	
(13)	信州なかのバラ祭りにより周辺の店への影響	
(14)	スターバックス人気の秘密	
(15)	心理学の日常での活用法	
(16)	ディズニーリゾート人気の秘密	
(17)	日本における韓流ブームについて	
(18)	韓国が人気の理由	
(19)	ロッテの経営戦略について	
(20)	こか・コーラについて	
(21)	そろばんの誕生から現代へ	
(22)	ITパスポート合格法	
(23)	バリアフリーとユニバーサルデザイン	
(24)	人工知能について	
(25)	介護福祉の現状	
(26)	東京ドームの使用状況	
(27)	映画館の歴史	
(28)	小布施町のまちづくり	
(29)	プログラミングの利用	
(30)	社員不足の職業	
(31)	インスタグラムでお金を稼ぐ方法	
(32)	森永製菓について	
(33)	バスケットボール	
☆ (34)	外国人観光客を増やすには ～アニメを生かした観光ビジネス～	
(35)	かっぱ寿司 ～やる、しかない日本一、奪還へ～	
(36)	秋葉原の魅力について 歴史や町並やなど	
(37)	未来人 タイムトラベラー	
(38)	ドラマ・映画が地域をもたらす経済効果	
(39)	下駄の音が鳴り響く渋温泉の魅力	

6組

- (1) なぜ東京ディズニーリゾートは人気があるのか
- (2) 制服のある意味
- (3) 人を惹き付けるロゴや広告
- (4) フリマアプリ メルカリ
- (5) 100円ショップはなぜ利益が出るのか
- (6) 仕事の多様化
- (7) 東京オリンピックによる経済効果
- (8) コンビニの売り上げ推移について
- (9) 書店状況について
- (10) 特殊ヘアの需要と時代
- (11) 国宝・松本城
- (12) ヘアワックスについて
- (13) パティシエについて
- (14) 猫の経済効果
- (15) 待機児童について
- (16) 年齢引き下げによる社会的影響
- (17) 社会福祉について
- (18) 広島の前爆から学ぶこと
- (19) BANKS Yの作品が与えた社会影響
- (20) 美容～様々な影響～
- (21) 洋菓子について・・・
- (22) ペットの始まり
- (23) 結核《日本への影響力》
- (24) サンリオキャラクターで見る新しい「kawaii」
- (25) スタジオジブリのひみつ
- (26) 日本と韓国の文化の違い
- (27) ポケモンGO
- ☆ (28) 仮想通貨
- (29) AIがもたらす未来
- (30) 看護業界の現状
- (31) CHOCOLATE
- (32) "怖い"心理による経済効果
- (33) 日本の和
- (34) 服の流行
- (35) ITと音楽の関係性
- (36) 星について
- (37) 韓国語
- (38) ネコノミクス
- (39) 色彩心理とマーケティングの関係
- (40) 長野県のりんごについて

7組

- | | |
|--------|----------------------|
| (1) | 小布施カフェ 経営戦略について |
| (2) | 「髪」について |
| (3) | 臨床検査技師について |
| (4) | 須坂のまちづくり |
| (5) | 看護師の現状 |
| (6) | 美容師について |
| (7) | 睡眠について |
| (8) | 災害について |
| (9) | 雑貨の購買理由 |
| (10) | 政治 |
| (11) | ゲームについて |
| (12) | 現代の職業～eスポーツについて～ |
| (13) | バスケット審判について |
| (14) | Z O Z O T O W Nについて |
| (15) | 長野市の観光客 |
| (16) | サンリオについて |
| (17) | リサイクルショップについて |
| (18) | 消費者心理～商品を売るための企業の工夫～ |
| (19) | B O O K O F Fの経営について |
| (20) | さをり織りと福祉 |
| (21) | 看護について |
| (22) | 高齢化問題について |
| (23) | 税理士について |
| ☆ (24) | 高山村の地域政策 |
| (25) | Y o u t u b e rについて |
| (26) | 松代町について |
| (27) | 看護師の離職 |
| (28) | 県内の保護犬・保護猫の現状 |
| (29) | ラウンドアバウト |
| (30) | 巨大施設が地域に与える影響 |
| (31) | 信濃グランセローズについて |
| (32) | 成人年齢の引き下げについて |
| (33) | 作業療法士 |
| (34) | 長野県の所得格差 |
| (35) | ディズニーについて |
| (36) | イルミネーションについて |
| (37) | 長野の郷土食 |
| (38) | 絵の進化 |
| (39) | 映画会社のマーケティング戦略 |