

2017.2.28 発行

暦の上では春とはいえ、まだまだ寒い日が続きますね。SSH 文系チームから、SSH 便り第11号の発行です。今号は2月13日(月)に行われた

## 「蕪崎高校 SSH 研究成果発表会」

について取り上げたいと思います！

毎年2月に体育館アリーナで行われるこのポスターセッションは、**一年間(または二年間)取り組んできた研究の成果を全校生徒に披露する発表の場**です。今回発表したのは、1年6組全員・2年6組理系・2年5組 SSH・自然科学系三部の全26チームです。1月に参加したサイエンスフェスタの反省を踏まえ、懸命に発表している姿が見られました。蕪高生の前での発表は初めてとなる一年生は最初、少し緊張していた様子でしたが、後半にはリラックスして発表ができたようです。

二年生は昨年と同じテーマで研究を続けているグループが多く、一年次と比べ**非常に内容の濃い、充実した内容の発表**だと感じました。私たち文系チームは5校時のポスターセッションに参加したのですが、発表に参加した自分たちにも良い刺激となりました。

本校の自然科学系三部からは、県内外の大会で賞を受賞しているハイレベルな研究が多く参加し、このポスターセッションがさらに充実したものになりました。

今回の発表会を通し、どんなことを感じたのでしょうか。昨年に引き続き二回目の参加となる二年生の発表者の皆さんに聞いてみました！

・初めて参加する人がたくさんいるので、内容がよくわかるように説明するように努力した。自分の研究のどこを一番伝えればいいのか考えて、初心者や先生にもわかりやすいようにしたい。

(2-6 平田匠さん)

・専門家でなければ理解されにくいものを出来るだけわかりやすいように発表した。前回のサイエンスフェスタと比べ、具体的な説明をするよう心掛けた。

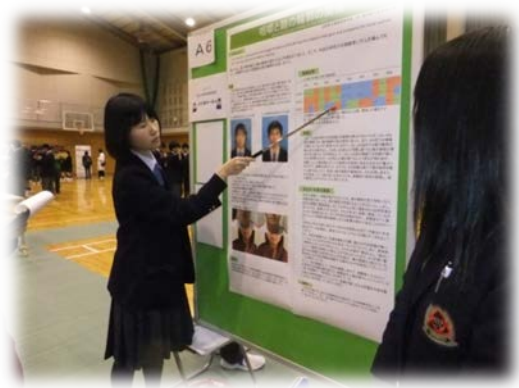
(2-6 向山夏音さん)

・参加する人が理解しやすいように発表できて良かった。次回はこの研究の面白さをより伝えられるように、細かいデータを出していきたい。

(2-6 堀田唯斗さん)

今後の研究がどのように発展していくのか楽しみですね。次に**2年生から1年の後輩へのアドバイスも聞いてみました。**

- ・発表時は声の大きさが大切！そうした方が人は集まりやすい。
- ・人に内容を伝える練習をたくさんして、本番は楽しんで発表する。
- ・研究を知らない人もいるので、相手の反応を見ながらやった方がいい。
- ・ジェスチャーを加えた方が相手に理解されやすい。
- ・質問や指摘をしっかりと聞き、それをメモすること。それを今後の改善に役立てることが大切。
- ・他のグループや他校の研究方法もしっかり見て参考にする。



## 最後に今回の発表を通しての感想です！（参加者・発表者）

- ・サイエンスフェスタの反省を生かして、発表の仕方を工夫し、わかりやすく伝えることを意識した。  
(発表者：1-6・中嶋千智さん)
- ・わかりやすく、丁寧に発表するようにグループで協力しながら頑張った。(発表者：1-6・本多麻利愛さん)
- ・日常でよくする行動に目をつけ、深く考察することが凄いと思った。自分たちで仮説を立て、条件を色々変えながら実験をし、その結果から何が分かるかを考えることは、難しいことだと感じた。発表もわかりやすく、人に説明する力がついていて凄い。今後の研究・結果が楽しみです。  
(2年普通科参加者)
- ・科学は苦手だったがその楽しさを学んだので機会があれば研究をしたい。  
(2年普通科参加者)
- ・私たちが普通興味を持たないものにフォーカスをあてるのが凄と思う。質問をしたときは丁寧に説明をしてくれてとてもわかりやすかった。  
(2年普通科参加者)
- ・昨年度は発表者側の立場だったので、発表を聞くことは新鮮だった。前の研究の続きを多くやっていたチームもあり、研究を重ね、前よりも専門性の高いポスター発表になっていた。  
(2年文理科参加者)
- ・興味深い研究が多く、文系ではあまり体験できないことなので、貴重な機会となりました。これからどのように研究が発展していくのが楽しみです。  
(2年文理科参加者)
- ・大学でも通用しそうなレベルの高い発表が非常に多く、興味深かったです。学んだことを実生活で活用できたらいいなと思います。  
(2年文理科参加者)

※ **3/13 (月) の「文理科 SSH 研究交流会」では私たち2年6組文系チームも発表をします。ぜひ、多くのアドバイスをお願いします**

S S N

皆さんこんにちは！「SSN（スーパーサイエンスニュース）」のコーナーです。  
このコーナーでは、サイエンスにまつわる興味深い話題、面白い出来事などを皆さんにお伝えしていきたいと思っています。

第5回目は…

**「バーチャル リアリティ」 (Virtual Reality) について紹介します。**

もはや知らない人はいないであろうVR（バーチャル・リアリティ）。昨年2016年はVR元年と呼ばれています。「PlayStation® VR」や「Oculus Rift」などのVR商品がたくさん発売されました。VRとは、一言で言うと、

**「現実にあるものと本質的に同じものを作り出す研究分野」**のこと。

現在普及しているVRシステムはどれも基本は同じ。目の前にディスプレイを装着し、顔や体の向きに合わせて見せるべき映像を表示させる仕組みです。特殊なゴーグルのようなもの、これはVR HMDと呼ばれ、視界を覆う形でコンピューターグラフィックスを見せることができます。VR HMDでは、加速度センサー、ジャイロセンサー、地磁気センサー等（挙げたらキリが無い）を駆使して顔の向き、体・頭の移動を感知してその都度適した映像を提供してくれます。VRが活用されている分野は医療、広告、職業教育など多岐にわたり、今後は、現在メインである視覚・聴覚への働きかけに加え嗅覚、触覚、味覚を含めた五感のすべてで仮想空間に入りこめる・・・そんな時代が来るのでしょうか。

実際に発売されている型のVR製品→



(文責 2年6組 飯田麟太郎, 植松浩貴, 秋山涼風, 荒木優里, 伊藤恵子)