



STEAM 教育演習試行実践-C 班

(株)アワーズとの連携のもと、学生がアドベンチャーワールドでのフィールドワークを実施しました!

開催日時：2023年10月14日(土)

場 所：和歌山県西牟婁郡白浜町/アドベンチャーワールド

学 生：教養ゼミ STEAM-C 班受講生

引率教員：森山 潤教授、永田智子教授、山下義史特命助教



学部2年生が受講する「教養ゼミ」では、フラッグシップ科目として開設を予定している「STEAM 教育演習」の試行的実践を3つのクラスで展開しています。そのうちの一つ、STEAM-C 班では、(株)アワーズのご協力のもと、和歌山県の白浜町にあるアドベンチャーワールドを連携先としたプロジェクトに取り組んでいます。その中で、2023年10月14日(土)、学生がアドベンチャーワールドでフィールドワークを行いました。参加者は学生16名、教員3名でした。

朝8:00、大学からバスでアドベンチャーワールドに向かいました。お昼に現地に到着した後、園内での昼食、パーク内の視察、バックヤードの視察などを行いました。その中で、パンダのえさである竹や動物たちの糞尿がたくさんのごみになる問題などに対して、アドベンチャーワールドがSDGsの観点から、リサイクルやリユース、アップサイクルなどの取り組みを新しい発想を取り入れながら進めていることなどを学びました。パンダの食べ残した竹を材料として作った指

輪やオブジェクト、あるいは竹と樹脂を組み合わせた新素材で作った「パンダバンブータンブラー」など、様々な工夫に触れることができ、とても学びの多いフィールドワークとなりました。



お土産の商品開発について学ぶ様子



動物の糞尿を堆肥化する取り組みについて学ぶ様子



パンダの食べ残した竹の再利用について学ぶ様子