

TOPICS

“STEAM Learning”の視点による、地域の魅力の再発見 『極め付け四国鉄旅～さぬきの文化探訪～』を実施 11/27



詳細はこちら

香川大学とJR四国は、「STEAM Learning」の視点による“地域の魅力の再発見”と“地域に貢献する人材育成”を目的に共同研究を結締しており、その事業として、『極め付け四国鉄旅～さぬきの文化探訪～』を実施しました。「STEAM Learning」とは、Science (科学)、Technology (技術)、Engineering (工学)、Arts (芸術・リベラル・アーツ)、Mathematics (数学)を組み合わせた学習概念のことです。本事業は地域の賑わい創出、魅力発見、文化振興を、大学ならではの教育・人材育成、特に「STEAM Learning」の視点から取り組んでおり、また、産官学協働、さら

には大学内における、教職学協働の取り組みであることが特徴です。香川大学の教員による“貸切列車内での特別講義”と“現地での街歩き”を組み合わせた「学びのツアー」により、今回は琴平町、多度津町の歴史文化について探求しました。香川大学の学生（学生プロジェクト「またたび」、創造工学部宮本研究室）もスタッフとして参加し、街歩きのガイドなどを務めました。「またたび」のメンバーと香川大学生協同組合が共同開発したお弁当や、香川

大学生「KaNoHaProject」と「菓子工房ルーフ」が共同開発したお菓子も提供され、人気を博しました。ツアー参加者からは“大満足である”、“次回があれば必ず参加したい”などのお声をいただき、大盛況で終わることができました。



学生サークルASUSが野菜の収穫体験&料理実験教室を開催 12/18

農学部公認ボランティアサークルASUSは、小学生対象の野菜収穫体験&料理実験教室を農学部キャンパスで開催しました。当日は小雪が舞うとても寒い日でしたが、三木町や高松市内の小学1年生～5年生の児童8名とその保護者が参加し、農学部キャンパス内の畑で栽培された大根を元気よく収穫していました。その後、収穫した大根やさつまいもの酵素を使った科学実験を行いました。大根をすり

おろした汁に含まれる酵素がお米のデンプンを分解していく様子を観察したり、フライパンで温めたさつまいもの糖度を糖度計で調べるなどして、目に見えない野菜の中の酵素の力を学びました。参加した小学生からは、「実験がすごく楽しかった。」「さつまいもは、焼くのが一番甘いのだと思った。」といった感想がありました。とても寒い日にもかかわらず参加していただきました小学生の皆さん、付き添って

いただきました保護者の皆さんに感謝申し上げます。



学生ESDプロジェクトSteePが大西市長と「市長まちかどトーク」で意見交換 12/20

食品ロス問題や海ごみ問題など様々な環境問題に取り組んでいる香川大学学生ESDプロジェクトSteeP(ステップ)が、オーブスクエアにて「市長まちかどトーク」で大西秀人高松市長と意見交換を行いました。SteePは、昨年度から高松市と協働して環境問題に取り組んでいます。大西市長から

は、大学生が小中学生に環境教育を実施するにはどのようにすれば良いか、食品ロス問題の啓発活動にはどのような方法があるのか、などについてアドバイスをいただき、今後のプロジェクト活動への期待が一層高まる機会となりました。



広報学生スタッフ企画「カダイジン」



動画コンテンツ「カダイジン」がリニューアルして復活しました。香川大学のまだ知られていない凄い人を取り上げる企画で、学生スタッフが主体となって取材・編集を行います。

カダイジン Vol.0
経済学部 1年 貝原賢多



あなたのご意見をお聞かせください！

「KADAIGEST」では、本誌に関するアンケートを行っています。ご回答いただいた方の中から抽選で2名様に香川大学オリジナルバッグをプレゼントします。香川大学に関する話題や発信してほしいこと、ご意見など何でもお寄せください。

こちらのQRコードからアンケートにアクセスできます
※令和5年2月28日締切



香川大学

香川大学広報紙「カダイジェスト」

KADAIGEST 12 2022



香川大学 劇団 EMPTY

私達、劇団EMPTYは毎週月曜、火曜、木曜の3日、教室や講堂で活動しています。現在部員は17名で、様々な学部の学生が在籍しています。普段の基礎練習やエチュードと呼ばれる即興劇に加えて、夏と冬の年2回を目安に団内発表を行っています。大きなイベントとして、毎年9月に行われる「四国学生演劇祭」、10月に行われる香川大学祭には、部員一同気合を入れて臨んでいます。

私が演劇部に入ったのは1年生のときで、それまで演技の経験は一切無く、観劇経験もほとんどありませんでした。他の部員も大学で初めて演劇に触れたという人はたくさんいますし、分からないところや上手く

いかないところは皆で試行錯誤して練習しています。

演劇は基本的に自身の声と身体で表現するものなので、必要な道具などはありません。そのため、始めたいと思ったらいつでも始めることができます。劇団EMPTYでは役割を固定しないので役者も裏方も経験できます。もちろん、役者だけやりたい！裏方だけやりたい！という方も大歓迎です。少しでも興味を持ってくださった方はぜひ見学に来てください。練習の場所や様子についてはTwitter、Instagramにてその都度お知らせしています。ぜひチェックしてください。部員一同お待ちしております！

活動場所・各種 SNS にて告知

活動時間・18:00～21:00

部員数・17名

SNS・@empty_melonsoda
(Twitter, Instagram)

連絡方法(連絡先)
・Twitter, Instagram の DM



教育学部2年
林 亜梨菜
就実高等学校出身



香川大生が全国都道府県対抗eスポーツ選手権で学生日本一



左から秋光農学部部長、松本さん、寛学長



メダルの写真

「全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2022 TOCHIGI」は、各地の予選を勝ち抜いた都道府県代表が出場するeスポーツの全国大会です。6タイトル10部門の総合成績によってeスポーツ最強の都道府県を決定する大会として、昨年はのべ8万人を超える選手が参加しました。その中でも私は「Shadowverse (シャドウバース)」というタイトルで日本一になることができました。

「シャドウバース」はCygamesより配信されているスマートフォン・タブレット・PC向け対戦型オンライントレーディングカードゲームで、リリース初期から楽しくプレイしています。8月に行われた都道府県予選を勝ち抜いた選手が、ブロック予選に参加し、ブロック代表7名+栃木代表1名が栃木本大会で戦いました。栃木本大会までの予選では、緊張は全くせず、誰よりも楽しんで勝とうという気持ちが強かったです。eスポーツと聞くと難しいものに感じますが、私はあくまで趣味の一環として楽しんでいきます。

栃木本大会は2日間にわたる長い戦いでした。日頃の練習どおりを心がけつつ、いつも以上に考えてプレイしました。大会全体を通して反省点が多く、自身のプレイは満足できるものではありませんでしたが、優勝という結果で終わることができ嬉しかったです。大会に向けての練習で、長い時間付き合ってくれた仲間・チームメンバーへの感謝は非常に大きく、助けがあったからこそこの優勝だと思っています。これからも切磋琢磨していきたいです。

eスポーツといえばオリンピックの種目候補にも名をあげられ、認知度が高まってきています。しかし、eスポーツといってもそのジャンルは多岐にわたります。私がプレイしたシャドウバースは速く手を動かしたり、一瞬の反射神経が求められたりするゲームではなく、自分自身の思考力・判断力が求められるゲームです。私のポリシーである「常に当たり前を疑う」はこれに通じます。そういう意味でも日常生活の何気ないときに、本当に正しいのかどうか吟味する力をこれからも活かしていきたいです。

です。カードゲームは性質上、不完全情報ゲームです。しかし、自身のプレイによって様々な枝分かれが存在し、何度やっても自分のミスに気づくことができる、という奥深さがシャドウバースの魅力だと思っています。スポーツとは違って誰もが同じ土俵であり、自分の選択次第で相手と戦えることは、すごく面白いと思いませんか？ゲームへの先入観にとらわれず、新しい形で競い合えるスポーツとしてeスポーツがより広がっていくことが楽しみです。今後は、2023年2月に開催される「Shadowverse Invitational 2023」で優勝することが今の夢です。次も全力で楽しみます。

農学部4年 松本 康生
プレイヤー名「あおどり」
香川県立高松桜井高等学校 出身



インタビュー動画「カダイジンはこちら」



試合中の様子



決勝戦のモニター映像



出場選手の写真 (左から)

- ・広島県代表 ばびふべ
- ・香川県代表 あおどり(松本さん)
- ・栃木県代表 PAA|時雨
- ・沖縄県代表 人間生活三丁目
- ・宮城県代表 まめまめ
- ・千葉県代表 さくらい
- ・滋賀県代表 ランゴロウ
- ・富山県代表 kage



© eSPORTSspaceブリーズ

大会会場入口の看板(大会スポンサー関係)



大会終了後のインタビュー写真



© eSPORTSspaceブリーズ

各種メディアのインタビュー