

1. 研究目的

近年耳にすることが多くなった食育だが私達はこれについてどの程度理解できているのだろうか。

食育という言葉は知っていてもそれらを口で説明することは難しく、人々に認識されている食育の定義は広く曖昧なものであると感じられた。そこで私は食育の現状を調査し、その問題点の抽出を行い解決を図るようなツールを提案したいと考えた。

2. 調査と分析

食育の現状把握のため「食育基本法総則」や「栄養教諭制度の概要」等政府資料を中心に調査を行った。その結果以下のことが確認できた。

- ・食育教育の一環として、教育機関では授業内での調理実習の実施や子ども向けの調理器具の販売、親子に向けた料理教室実施など多くの試みが行われている。

- ・食育教育は主に教育機関や自治体、家庭などが教育を受ける立場である学生へ行うといった形で多くが展開されている。

- ・保護者を対象とした食意識に関するアンケートから「食育に興味はあるけれど何を実践することが食育なのかかわからない」といった層がいる。

これらの原因は食育基本法が施行された 2005 年以前に教育機関から離れた人が食育に関わる機会を得られていないことにあると推測した。

- ・2014 年現在 28 歳以上の人がかこれにあたる。
- ・日本の女性の平均出産年齢は 30 歳。
- ・これらから今後約 20 年間は食育教育を受けていない世代の親が中心になる。

そこで食育基本法で対象とされる「社会全体」に、より効率よく明快に食育を実践するためには、現状子供に対して行われている食育教育だけではなく、子どもの環境を作る立場にある保護者にも食育教育を行う必要があると考えた。

3. コンセプトの立案

そこで私は子ども向けの食育ツールではなく親世代が日常の中で使用しながら食育について関心を向けられるようなツールの制作を行うこととした。

食育という広く大きな考えを伝えるためには、一方向からの視点からではなく、複数の視点からアプローチを行う必要がある。そこで食育教育を複数の方向から理解できるようなツールを作成することで食育の輪郭を追えるような方法を採用した。

子どもが理解することができ大人でも楽しめる

といった視点の基準値として現在都立高校で使用されている家庭科の教科書を選択した。その中で多くの人の関心が高いと思われる単元を栄養成分、名称、文化、知識と考へ、それらの理解を促すための四点のテーマをピックアップした。

4. デザイン展開

全て食育のためのツールとしてだけでなく日常生活の中でインテリアオブジェとなるものを目指した。

(1)栄養成分:栄養成分の可視化
料理中に含まれる三大栄養素の比率を計算し瓶の中に詰め、色分けしたビーズを使い可視化することで栄養について考えるきっかけを与える。



(2)名称:肉の部位パズル
私達が普段口にして肉の部位の名称がどこの場所であるのかをパズルにすることで遊びながら認識できるようにした。



(3)文化:箸置き
野菜等の飾り切りを箸置きとすることで食卓に並べた時に調理方法と形状の美しさに着目する機会を与える。



(4)知識:栄養バランスガイドモバイル
農林水産省発行の栄養バランスガイドを立体化することで、栄養バランスについて実際の食事を視覚化することができる。



5. 結論

今回は実際に未成年の子供を持つ複数名の保護者にツールを使用してもらうことで検証を行った。意見としては使用時に「視覚的な所が良い」「子どもと共に学べる」などの意見が得られた。一方で、わかりやすさに対する改善指摘などもあった。まだまだ改良の余地はあるものの、今回の提案は食育に対して関心を持たせるきっかけになる効果がみられたと考える。

文 献

- [1]内閣府 共生社会政策 食育基本法 総則
[2]文部科学省「栄養教諭制度の概要」
http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/eiyou/04111101/003.htm
[3]ベネッセ「教育アンケート」
<http://benesse.jp/blog/20080724/p2.html>