

園児の主体的参加を促す食育体験プログラムの開発

Development of an experiential food and nutrition educational program that promotes preschoolers' proactive participation

加藤 元士 笠本 光希 新谷 華世 寺田 亜希 森山 結香
兼安 真弓 園田 純子 乃木 章子

KATO Motoshi, KASAMOTO Miki, SHINTANI Kayo, TERADA Aki, MORIYAMA Yuka,
KANEYASU Mayumi, SONODA Junko, NOGI Akiko

要旨

本研究では、架空の物語の世界に園児を巻き込みながら様々な仕掛けを施した食育体験プログラムを実施した。そして、食べ物の特徴や三色食品群について、楽しみながら主体的に学ぶことができたかを評価することを目的とした。対象は保育園・幼稚園の年長26名とし、物語性を持たせながらアイスブレイクや劇、食に関するゲーム、ふりかえりを実施した。評価は、プログラム実施中における園児の様子記録と、実施後の園児への聞き取り調査を用いて行った。様子記録の結果より、視覚へ働きかけたブースではりんごは「種が星みたい」、触覚へ働きかけたブースではブロッコリーは「木みたい」、嗅覚へ働きかけたブースでは「すり潰した方がいいにおい」等、食べ物の特徴についての自由な発言が多くみられた。園児への聞き取り調査において「この前、ゴハンジャーが来たときどうだった?」という質問に対し「ゲームをするのが楽しかった」等、活動について肯定的な回答をした園児は84.0%、「ゴハンジャーがどうしたら元気になれるって言うていたか、覚えている?」という質問に対し「覚えている」と回答した園児は80.0%、そのうちの90.0%は「赤・黄・緑の食べ物を食べる」等、三色食品群に関する発言がみられた。このことより、本食育体験プログラムの実施は、園児の主体的参加を促し、効果的に食べ物の特徴や三色食品群について学ぶことができたと推察された。

Abstract

The present study involved implementing a food and nutrition educational program comprising different mechanisms for promoting preschoolers' involvement in a fictional narrative world. The purpose was to evaluate them to determine if they proactively and enjoyably learned about the foodstuffs' characteristics and the three-color (red, green, and yellow) classification system for food groups. The participants were 26 "senior-year" (ages 5 and 6) nursery school and kindergarten students. The program followed a storyline (narrative form), with initial "icebreaking" activities, a play, food-related games, and reflection time. The participants were evaluated by using a record of their behavior during the program and interviewing them after the program. The behavior record revealed that the participants spoke spontaneously about the foodstuffs' characteristics—for example, at a booth designed to stimulate visual perception, "The seeds look like stars!" (apple); at a booth designed to stimulate tactile perception, "It's like a tree!" (broccoli); and at a booth designed to stimulate olfactory perception, "The crushed ones smell even better!" In the interview after the program, when we asked "How was the activity with

Gohanger?”, 84.0% of preschoolers responded positively to the activities, such as "Playing games was fun.” To the question “Do you remember how Gohanger said the teacher who is not energetic for the role could become well again and regain their power in the play?”, 80.0% said, “I remember,” while 90.0% said something about the three color-classified food groups, with statements such as “He eats red, green, and yellow food!” Based on these results, it was concluded that the program promoted the participants’ proactive participation and that they also learned about the foodstuffs’ characteristics and the three color-classified food groups.

キーワード：食育、物語性、主体的参加、三色食品群、キャラクター

Key words : Food and Nutrition Education, Narrative, Proactive Participation, Three-Color Classification System for Food Groups, Character

序論

食べることは人間が生きていく上で欠かせないので、食育は子供たちにとって健全な心身を培い豊かな人間性を育むために必要なものである。そのため、食育は教育の三本柱である知育・徳育・体育と並ぶものではなく、それらの基礎となるべきものと位置づけられている¹⁾。

就学前の子供に対する食育の推進は、幼稚園では幼稚園教育要領に基づき教育の一環として、保育所では保育所保育指針に基づき保育の一環としてそれぞれ位置づけられている。取り組みを進めるに当たって、幼稚園教育要領においては「先生や友達と食べることを楽しみ、食べ物への興味や関心をもつ」ことが示されている²⁾。また、保育所保育指針においては「子どもが生活と遊びの中で、意欲をもって食に関わる体験を積み重ね、食べることを楽しみ、食事を楽しみ合う子どもに成長していくことを期待するもの」とされている³⁾。このことから、食育は日々の生活の中で自然に取り組んでいくことが大切である。日々の生活で食育を自然に取り組むためには、子供たち自身が食に興味・関心を持ち、自らのこととして考えることが重要である。さらに、子供のみならず、園や家庭などで子供を取り巻く環境を作る大人の連携も重要となる。このきっかけを作る取り組みとして、本学栄養学科の食育系課外活動を行うチームである食育プログラム開発チーム食育戦隊ゴハンジャーでは、平成18年度から地域の子供たちとその保護者を対象とした食育

活動を行っている^{4) 5)}。このチームでは、「ゴハンジャー」というオリジナルキャラクターを中心に活動を展開している。ゴハンジャーとは、三色食品群（赤色・黄色・緑色）をイメージした、鶏肉のチキミ（赤色）、お米のヨネオ（黄色）、ピーマンのピーコ（緑色）から構成されている（図1）。ゴハンジャーが子供たちのヒーローとなり食育体験プログラムを行うことで、楽しみながら子供たちの食への興味・関心を引き出している^{6) 7) 8)}。

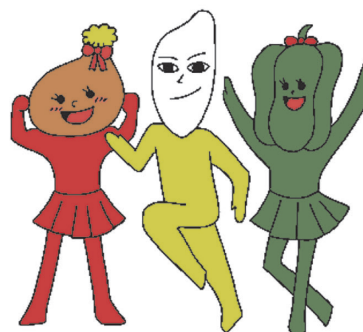


図1 ゴハンジャー
(左からチキミ、ヨネオ、ピーコ)

子供にとって、絵本を読むことは日常生活の楽しみである。堤らは、子供が絵本の世界で遊び、疑似体験をすることで、現実の生活に良い影響を及ぼし、心豊かな生活ができる糧となると述べている⁹⁾。さらに、楽しく食べる子どもに～食からはじまる健やかガイド～では、幼児期に育てたい「食べる力」について「食べ物や身体のことを話題にしたりする体験を通

して、子ども自身が情報の発信者になることもでき、食べ物への関心は深まっていく」としている¹⁰⁾。そこで、本チームでは、ゴハンジャーが三色食品群をテーマとした劇を行うことで、園児を架空の物語の世界へと引き込み、食への興味・関心を持つきっかけとなる食育体験プログラムを開発した。劇には園児の身近な存在である園の先生を登場させ、架空の物語を園児たち自身の出来事として主体的に捉えられるようにした。また、クイズやオリジナルの教材等を用いることで、園児の挑戦心を高め、達成感や連帯感を体験できる仕掛けを施した。

本研究では、この物語性のある食育体験プログラムを実施することで、園児が楽しみながら主体的に活動に参加でき、食べ物の特徴や三色食品群について学ぶことができたかを評価することを目的とした。

2. 方法

(1) 対象

令和元年9月に山口県内のH保育園・幼稚園に通う年長児26名を対象者とした。

(2) 食育体験プログラムの実施内容

本プログラムは、アイスブレイクや劇（導入）、食に関するゲーム、劇（まとめ）、ふりかえりで構成した（図2）。活動全体を通して「赤色・黄色・緑色の三色の食べ物をバランスよく食べることで元気な体になれる」ことが分かる内容とした。プログラム実施にあたり、園児が目的にそった効果的な活動ができるように、活動をサポートするスタッフを配置した。また、本プログラムによる活動を園児が日常生活へとつなげることができるように声掛けを行った。食に関するゲームは、五感のうち①視覚（食べ物の断面を見ることで、食べ物の色や形等の特徴を見つける「だんめん当てクイズ」）、②触覚（食べ物を触ることで、食べ物の重さや形等の特徴を見つける「さわって当てようクイズ」）、③嗅覚（食べ物を匂うことで、食べ物のおいの特徴を見つける「においで当てようクイズ」）をテーマに、食べ物の特徴を体験しながら整理できる3つのブースを設けた（図2）。園児は1つのゲームをクリアする毎にパワーボールとゴハンジャーシールを獲得できる設定とした。また、園児が協力してゲームをクリアし、パワーボールがボックスいっぱいになると、連れ去られた先生を助けることができるとい

う設定とした。なお、パワーボールはゲームのクリア数（達成度）を視覚的に捉え、さらに園児の連帯感を高めることができる目的で作成した。ゴハンジャーシールは家庭に持ち帰ることにより三色食品群について家庭でもふりかえることができるようにした（図2）。

(3) 評価

評価は、食育体験プログラム実施中の園児の様子記録と食育体験プログラム実施後の園児への聞き取り調査の結果を用いて行った。

1) 食育体験プログラム実施中の園児の様子記録

食育体験プログラムの各活動内容が理解できているかチェックポイントを設け（表1）、スタッフによる評価を行った。評価基準は、園児の様子・反応について、スタッフの声掛けが無くとも積極的に行動・声だしができていない場合を〈1：できている〉、自ら行動・声だしをしたわけではないが、周囲のスタッフの声掛けなど支援を行うことで行動した場合を〈2：スタッフの声掛けの下でできている〉、スタッフの声掛けがあっても行動・声だしがなかった場合を〈3：できていない〉の三段階とした。さらに、この時の園児の発言および様子をスタッフが記録した。

2) 食育体験プログラム実施後の園児への聞き取り調査

食育体験プログラム実施翌日以降に、園児の活動内容に対する理解を把握するため、園の先生による聞き取り調査を行った。聞き取りは園の先生と園児が1対1で話せる環境の下で実施した。聞き取り内容は下記の5項目とした。

質問1：この前、ゴハンジャーが来たときどうだった？

質問2：ゴハンジャーがどうしたら元気な体になれるって言っていたか、覚えている？

質問3：ゲームでどんなことをしたか、覚えている？

質問4：おうちの人にゴハンジャーが来たことを話した？

質問5：またゴハンジャーに会いたいと思う？

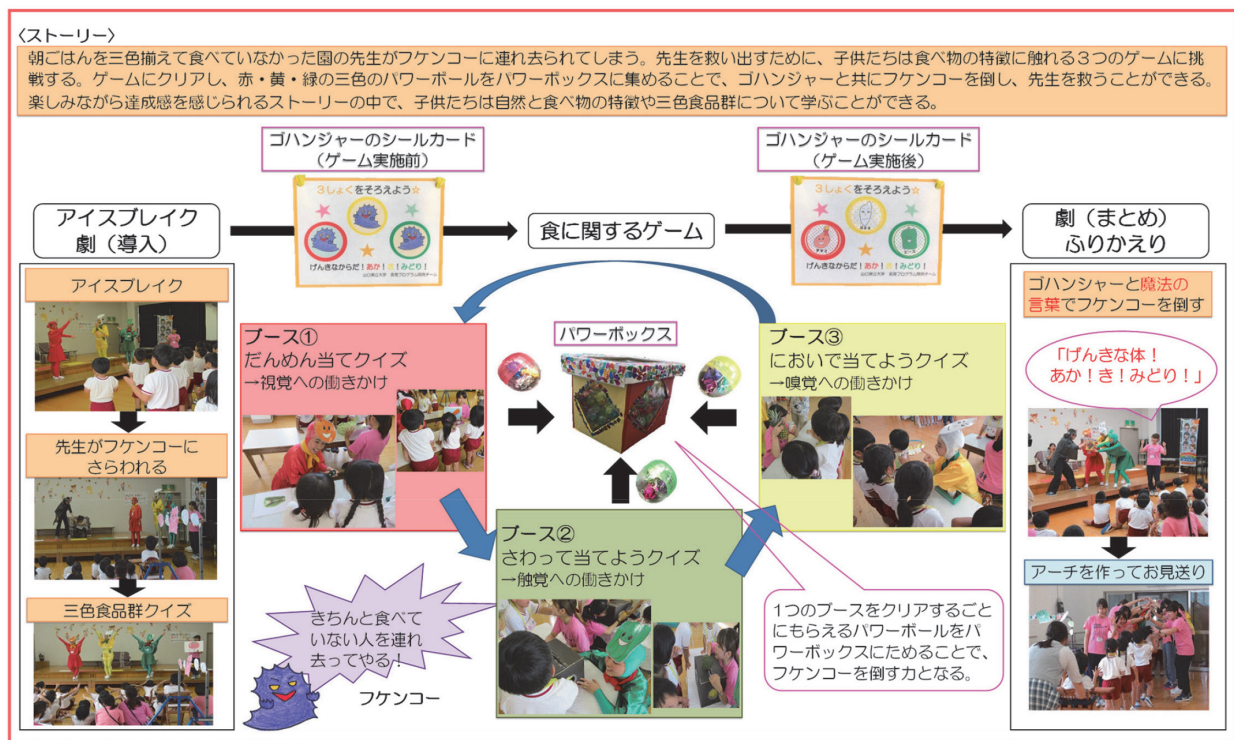


図2 プログラム概要

(4) 倫理的配慮

本研究は、山口県立大学生命倫理委員会の承認（承認番号2019-24）を得て行った。また、食育体験プログラムの参加者全員の保護者に「研究の目的及び方法」「研究参加の任意性と参加撤回・辞退の自由」「個人情報保護」「得られたデータの利用範囲および研究成果の公表」「研究に参加することで得られる利益と不利益」「問い合わせ・連絡先」を文書にて説明し、同意が得られた上で実施した。

3. 結果

(1) 食育体験プログラム実施中の園児の様子記録 (n=26)

食育体験プログラム実施中の園児の様子をスタッフが記録した。

1) チェックポイント (表1)

導入の「三色の分類や働きについてゴハンジャーが説明する」、まとめの「魔法の言葉をフケンコーに向かって言う」等、全ての園児が〈1：できている〉と評価されたチェックポイントをはじめ、それ以外も全てのチェックポイントにおいて、80%以上の園児が〈1：できている〉または〈2：スタッフの声掛けの下できている〉と評価された。

2) 園児の発言 (様子) の記録 (一部抜粋)

〈導入〉

三色の分類とその働きをゴハンジャーが説明した際に、「ピーコ！とキャラクターの名前を呼んでいた」「あか！き！みどり！とつぶやいていた」「三色の食べ物の名前を発言していた」等の発言がみられた。

劇において、先生を助けるために3つのゲームに挑戦してほしいことを伝えた際には、「先生を助けてほしい」「ゲームしたい」等の発言がみられた。

〈食に関するゲーム〉

①だんめん当てクイズ【視覚】では、キャベツ：「芯の所がハートみたい」「三角がある」「しいたけがある」（芯の部分）、にんじん：「丸い」「中が違う」、りんご：「種がある」「種が星みたい」、ピーマン：「クローバーの形」等の発言がみられた。また、包丁のレプリカを用いながら、「家ではこう切る」「お母さんはこう切る」等の発言がみられた。

②さわって当てようクイズ【触覚】では、りんご：「丸い」「つるつる」「おもしろい」、ブロッコリー：「木みたい」「上がふさふさ」「茎がある」、かぼちゃ：「重い」「とげがある」「ぼこぼ

こ」、とうもろこし：「ポコポコ」「実はぶにぶに葉はサラサラ」「ひげがある」等の発言と共に、大きさや形を手で表す様子がみられた。

③において当てようクイズ【嗅覚】では、トマト：「木みたいないいにおい」、レモン：「すっぱい」、バナナ：「あまい」、パイナップル：「あまい」「すっぱい」等の発言がみられた。その他にも、「すりつぶした方がいいにおい」「つぶした方がいいにおいが強い」「つぶす前の方がにおいが薄い」等の発言がみられた。

また、ゲームの実施中に「ゴハンジャーのシールまだ？」とシールを楽しそうに集めている様子もみられた。

<まとめ、ふりかえり>

劇において、先生がフケンコーを来させないためにはどうしたらよいか問いかけた際には、「赤・黄・緑を食べる！」「色々なものを食べる」「野菜をしっかりと食べるといい」等の発言がみられた。また、3つのゲームを達成した後にゴハンジャーと共に先生を助けるため魔法の言葉をフケンコーに向かって言う場面では、すべての園児と一緒に「あか！き！みどり！」とすることができた。また、ゴハンジャーがお別れのあいさつをする際には、「まだやりたい」等の発言がみられた。

表1 様子記録シートまとめ

活動内容	状況	チェックポイント	結果		
			できている人数 (%)	声掛けの下でできている人数 (%)	できていない人数 (%)
劇：三色そろえて元気な体（前半）					
導入	三色の分類や働きについてゴハンジャーが説明する	説明をきちんと聞いている	26(100.0)	0	0
		進行の名前を呼んでいる	26(100.0)	0	0
	魔法の言葉「元気な体！あか！き！みどり」を伝える	一緒に「あか！き！みどり！」とすることができている	24(92.3)	2(7.7)	0
		ゴハンジャーのポーズをとっている	19(73.1)	4(15.4)	3(11.4)
	進行が三色クイズを出す	積極的にクイズに参加している	21(80.7)	5(19.2)	0
	三色そろえて食べることが大切であるということ、先生を助けるために3つのゲームに挑戦してほしいことを伝える	説明をきちんと聞いている	23(88.5)	3(11.4)	0
食に関するゲーム ブース①：だんめん当てクイズ					
説明	担当者がブースの説明をする	説明をきちんと聞いている	19(73.1)	7(26.9)	0
実施	活動中	断面をみて感想を言うことができる	17(65.4)	9(34.6)	0
		楽しそうに活動している	26(100.0)	0	0
まとめ	担当者が説明をする	説明をきちんと聞いている	17(65.4)	9(34.6)	0
食に関するゲーム ブース②：さわって当てようクイズ					
説明	担当者がブースの説明をする	説明をきちんと聞いている	21(80.7)	5(19.2)	0
実施	活動中	触った感想を言うことができる	18(69.2)	8(30.8)	0
		楽しそうに活動している	25(96.2)	1(3.8)	0
まとめ	担当者が説明をする	説明をきちんと聞いている	19(73.1)	7(26.9)	0
食に関するゲーム ブース③：において当てようクイズ					
説明	担当者がブースの説明をする	説明をきちんと聞いている	20(76.9)	6(23.1)	0
実施	活動中	匂った感想を言うことができる	17(65.4)	5(19.2)	4(15.4)
		楽しそうに活動している	24(92.3)	2(7.7)	0
まとめ	担当者が説明をする	説明をきちんと聞いている	18(81.8)	4(18.2)	0
劇：三色そろえて元気な体（後半）					
まとめ	先生が、フケンコーをこさせないためにはどうしたらよいか問いかける	先生の問いかけに答えている	20(76.9)	2(7.7)	4(15.4)
	魔法の言葉をフケンコーに向かって言う	一緒に「あか！き！みどり！」とすることができている	26(100.0)	0	0
ふりかえり					
ふりかえり	進行がシールの内容について問いかける	進行の問いかけに答えている	14(53.8)	8(30.8)	4(15.4)
	ゴハンジャーがお別れのあいさつをする	ゴハンジャーに手を振ったり、お別れの言葉を発している	25(96.2)	1(3.8)	0

(2) 食育体験プログラム実施後の園児への聞き取り調査 (n=25) (図3)

食育体験プログラム実施後に活動内容がどのくらい印象に残っているか、園の先生が園児に聞き取り調査（一部抜粋）を実施した。その結果、〈質問1：この前、ゴハンジャーが来たときどうだった?〉という質問に対し「ゲームをするのが楽しかった」「箱の中を触るのが楽しかった」「包丁が楽しかった」「トンネルをくぐるのが楽しかった」「なにをするのかなあと楽しみだった」「おもしろかった」「うれしかった」等、活動に対して肯定的な発言をした園児は21人（84.0%）であった。その他の発言としては「かっこよかった」「ゲームを頑張ろうと思った」「先生がさらわれたときは助けないと!と思った」等の発言があった。〈質問2：ゴハンジャーがどうしたら元気なからだになれるって言っていたか、覚えている?〉という質問に対し「覚えている」と回答した園児は20人（80.0%）、「覚えていない」と回答した園児は5人（20.0%）であった。覚えていると回答した園児のうち、18人（90.0%）に「赤・黄・緑の食べ物を食べる」等、三色食品群に関する発言がみられた。〈質問3：ゲームでどんなことをしたか、覚えている?〉という質問に対し、25人すべての園児が「覚えている」と回答した。①だんめん当てクイズについては、19人の園児が発言していた。そのうち、7人（36.8%）に「包丁で切ってみた」をはじめ、包丁のレプリカを使って食べ物の模型を切る体験的な活動に関する発言がみられた。②さわって当てようクイズについては、19人の園児が発言していた。そのうち、17人（89.5%）に「箱の中で触る」をはじめ、触覚を用いて食べ物に触れたことに関する発言がみられた。③において当てようクイズについては、23人（92.0%）の園児が発言していた。そして、全員に「においを嗅いで当てる」「バナナをかを匂った」をはじめ、嗅覚を用いて食べ物を匂ったことに関する発言がみられた。また、「パワーストーン」「シールを貼った」をはじめ、物語の過程でゲームに挑戦する中で得ることができるアイテムについて発言した園児もみられた。〈質問4：おうちの人にゴハンジャーが来たことを話した?〉という質問に対し、「話した」と回答した園児は12人（48.0%）、「話していない」と回答した園児は13人（52.0%）であった。「話した」と回答した園児

から「三色のご飯をバランスよく食べるんだよ」「あか!き!みどり!のご飯かどうか一緒に確かめようってお母さんが言っていたよ」「何でも頑張ってお母さんと約束したよ」「お母さんがバランスよく作るねって言ってくれた」等がみられた。〈質問5：またゴハンジャーに会いたいと思う?〉という質問に対し、「思う」と回答した園児は23人（92.0%）、「思わない」と回答した園児は1人（4.0%）、無効回答が1人（4.0%）であった。「思う」と回答した園児から「またゲームしたい」「またご飯のことについて教えてもらいたい」等の発言がみられた。

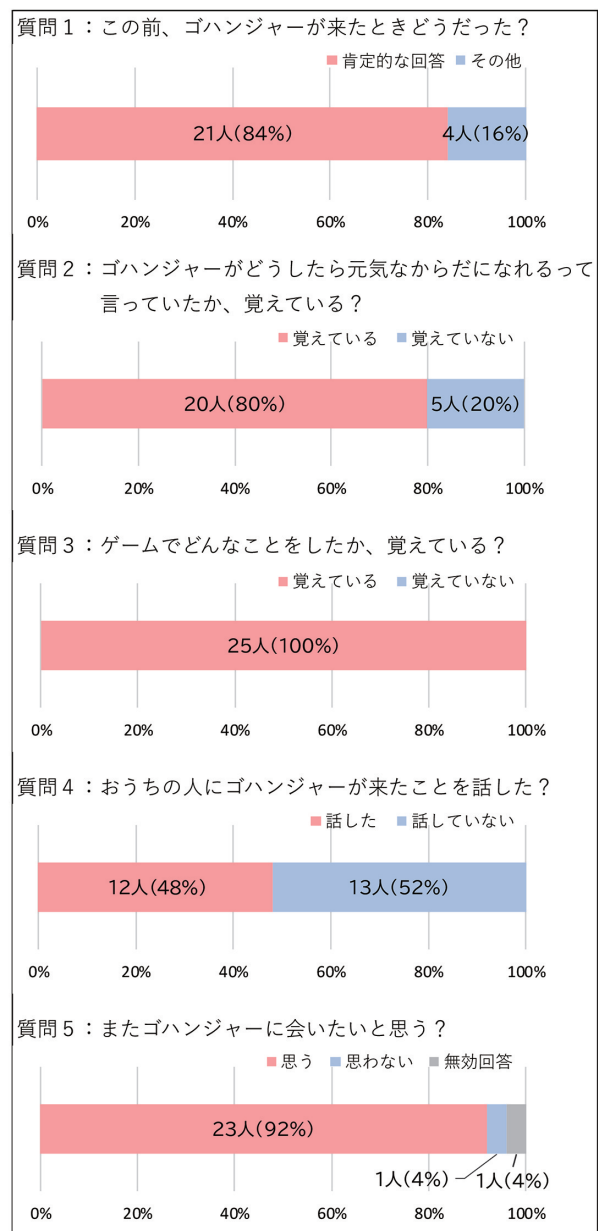


図3 食育体験プログラム実施後の園児への聞き取り調査結果

4. 考察

本研究では、劇やブース活動を含む物語性のある食育体験プログラムを実施することで、園児が楽しみながら主体的に活動に参加でき、食べ物の特徴や三色食品群について学ぶことができたかを評価することを目的とした。

食育体験プログラム実施中の園児の様子記録より、導入の劇において、先生を助けるために3つのゲームに挑戦してほしいことを伝えた際には、「先生を助けたい」「ゲームしたい」等の園児の主体的な活動への参加が伺える発言が得られた。さらに、まとめの劇で、先生がフケンコーを再来させないためにはどうしたらよいか問いかけた際には、「赤・黄・緑を食べる!」「色々なものを食べる」「野菜をしっかりと食べるといい」等、本プログラムの目的である食べ物の三色食品群に関する発言がみられた。また、3つのゲームを達成した後にゴハンジャーと共に先生を助けるため魔法の言葉をフケンコーに向かって言う場面では、すべての園児が一緒に「あか!き!みどり!」と言うことができた。このことから、物語性のある食育体験プログラムとすることで、園児たちは今回の劇に引き込まれ、主人公となった気持ちで主体的に活動に参加できたと推察される。また、園児にとって身近な存在である園の先生と連携し、劇中に参加してもらうことで、体験した内容を自身の出来事として捉える一助になったと考える。

食に関する3つのゲームについては、視覚に関するクイズでは、キャベツ:「芯の所がハートみたい」、りんご:「種が星みたい」、ピーマン:「クローバーの形」等の発言がみられた。食べ物の断面を大人では思いつかない子どもならではの言葉で自由に表現し、食べ物の特徴を整理する様子が見られた。また、包丁のレプリカを用いながら、「家ではこう切る」「お母さんはこう切る」等の家庭と結びつけた発言をする園児もみられた。触覚に関するクイズでは、りんご:「丸い」、ブロッコリー:「木みたい」「上がふさふさ」、かぼちゃ:「重い」「とげがある」、とうもろこし:「ボコボコ」「実はぶにぶに葉はサラサラ」等の発言がみられた。また、大きさや形を手で表す様子が見られた。嗅覚に関するクイズでは、トマト:「木みたいないいにおい」、レモン:「すっぱい」、バナナ:「あまい」等の発言がみられた。食べ物を視覚・嗅覚・触覚から

多面的に捉えることができるゲームを通して、園児自身の観点から食べ物の特徴を捉え、具体的なイメージを持つことができていた。幼保連携型認定こども園教育・保育要領解説では、心に蓄積された具体的なイメージは、日常生活の中でそれに関連する刺激と出会ったときにより確かなものになるとされている¹¹⁾。本プログラムでの経験に加え、家庭やスーパーマーケット、近所の畑など日常生活で食品にふれることを刺激として、食べ物に関する知識が園児に定着していくことが期待される。

本プログラムでは、〈質問4:おうちの人にゴハンジャーが来たことを話した?〉という質問に対し、12人(48.0%)の園児が「話した」と回答した。その園児の発言には「三色のご飯をバランスよく食べるんだよ」「何でも頑張ってお母さんよってお家の人と約束したよ」等の園児から保護者に向けた発言とともに「あか!き!みどり!のご飯かどうか一緒に確かめようってお母さんが言っていたよ」「お母さんが、バランスよく作るねって言ってくれた」等の保護者から園児に向けた発言もみられた。園児が活動の中で蓄積した具体的な食の知識を、自らが食の情報発信者として家庭で保護者に伝えることで、保護者と園児の食に関する会話の一助となったとともに、保護者の食に対する意識を高めることもできたと推察される。また、園児の発言の中には今後の食生活における目標もみられ、学んだ知識を自身の日常生活へとつなげることができていることが伺える。

今回、架空の物語の世界に園児を引き込み、非日常的な食育体験プログラムの中で楽しみながら食への興味・関心を持つきっかけを作った。そして、一過性の興味・関心にとどまらないように、園児の日常生活の中で見本となる先生が連れ去られ、その原因が食生活にあることに気づき、園児全員で協力して食に関するクイズに挑戦して助けることで、非日常の活動から日常への架け橋となる仕組みを施した。また、活動ではゴハンジャーのシールカード配布やスタッフの声掛けにより、園での活動を園児が家庭で話しやすくする工夫も凝らした。これらの仕組みが補助的に機能することで、園児を介した保護者への働きかけにつながったものと推察する。

幼稚園教育要領では、食育は家庭との厳密な連携を図り、情報交換の機会を設けたりするなど、保護者が幼稚園と共に幼児を育てるという意識が高まる

ようにすることとされている²⁾。しかし、今回のプログラムは家庭との直接的な連携までには至っておらず、この点に関して課題が残る。また、食育活動はイベントとして実施することで、園児たちの興味・関心を引き出すきっかけとすることができるが、その後の日常生活へ定着させることがさらに重要となる。武見らは、日常生活への定着や継続性を考えると、日常的なケの体験をもっと重視すべきではないかと報告している¹²⁾。これらを踏まえて、今後は保護者への直接的な発信と継続的なサポートを組み込んだプログラムとすることで、食育活動と普段の生活との結び付きをより強固にできると考える。

以上のことより、劇やブース活動を含む物語性のある食育体験プログラムを実施することで、園児たちは主体的に活動に参加することができ、食に関する具体的な知識を得るきっかけとなったことが示唆された。そして、園児を取り巻く大人は、園児たちが思い描いた食へのイメージを後押しすることで、園児の主体的参加を促すより効果的な食育を行うことができたと考えられた。そのため、本プログラムは、園児が楽しみながら主体的に活動に参加でき、効果的に食べ物の特徴や三色食品群について学ぶことができる内容であったと示唆された。

幼児教育の現場において、「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた取り組みが求められている。今後は園や家庭と連携・協力しながら、「主体的・対話的で深い学び」という視点からもプログラムを整理し、より効果的な食育体験プログラムにしていきたい。

【謝辞】

本研究にご協力いただきました、H保育園・幼稚園の園児の皆様および教職員の皆様に感謝申し上げます。また、今回の食育活動に関わった山口県立大学看護栄養学部栄養学科食育プログラム開発チーム食育戦隊ゴハンジャー学生メンバーの皆様にも感謝申し上げます。

文献

- 1) 農林水産省：食育基本法、https://www.maff.go.jp/j/syokuiku/pdf/kihonho_27911.pdf、(2023.01.11検索)
- 2) 文部科学省：幼稚園教育要領、<https://>

www.mext.go.jp/content/1384661_3_2.pdf、(2023.01.11検索)

- 3) 厚生労働省：保育所保育指針、<https://www.mhlw.go.jp/file/06-Seisakujouhou-11900000-Ko-youkintoujidoukateikyoku/0000160000.pdf>、(2023.01.11検索)
- 4) 加藤元士：子ども達の心に届くオンリーワンの食育、日本栄養士会雑誌、57(9)、23、2014.
- 5) 農林水産省：平成30年版 食育白書、84、2018.
- 6) 加藤元士、寺田亜希、岩本彩果、森山結香、兼安真弓、山崎あかね、園田純子、乃木章子：咀嚼と消化の大切さを伝える食育体験プログラムの有効性、山口県立大学学術情報第13号 [看護栄養学部紀要 第13号]、15-21、2020.
- 7) 新谷華世、金子夕莉、小山由紀穂、兼安真弓、山崎あかね、園田純子、乃木章子、加藤元士、児童を対象とした五感を用いる食育体験プログラムの実施と評価、山口県立大学学術情報 第14号 [看護栄養学部紀要 第14号]、43-49、2021.
- 8) 加藤元士、坂本萌、新谷華世、兼安真弓、園田純子、乃木章子、田中マキ子、三色食品群を題材としたオリジナル食育教材（絵本・動画・ワークブック）の開発と実施、山口県立大学学術情報 第15号 [看護栄養学部紀要 第15号]、41-48、2022年.
- 9) 堤千代子、森恵子、永島倫子、菅淑江：絵本の中の食育、中国学園大学紀要(7)、177-188、2008.
- 10) 厚生労働省：楽しく食べる子どもに～食からはじまる健やかガイド～、<https://www.mhlw.go.jp/shingi/2004/02/dl/s0219-4a.pdf>、p.15、(2023.01.11検索)
- 11) 内閣府、文部科学省、厚生労働省：幼保連携型認定こども園教育・保育要領解説、https://www.koseikan.co.jp/revise/up_img/1551661161-143827.pdf、(2023.01.11検索)
- 12) 武見ゆかり、衛藤久美、駒場千佳子：食育の科学的根拠づくりの必要性和今後の展開－食育における「食事づくり」の位置づけを含め－、日本調理科学会誌、44(4)、299-305、2011.