


プログラム名	実感・体験型食教育プログラム ※令和3年度 募集休止 『選ぶ・作る・食べる』	
実施団体	○団体名：仙台いぐね研究会 ○代表者名：小金澤 孝昭 ○電話：022-214-3386 OFAX：022-214-3386 ○住所：仙台市青葉区字青葉 149 宮城教育大学 佐々木研究室気付 OE-Mail：t-koga@staff.miyakyo-u.ac.jp	
対象者	小学4年生～	
対象人数	1クラス40人以内	
学習場所	教室	
学習時間	90分	
実施時期	夏から冬（リンゴのある時期がよい）	
準備物品・費用等 （講師謝金を除く）	実施団体側	学習用包丁セット（40セット）、リンゴなどの食材、学習用DVD、説明パネル、ゲーム用道具、パソコン フードマイレージ学習用のチラシ（予備）
	利用者側	エプロン、プロジェクター、スクリーン、フードマイレージ学習用のチラシ
事前打ち合わせ	要	
効果的な学習段階	学校給食を通じて学校で食べる学習や体験を行っていて、食べ物がどのように作られているかの関心を持っていること。また、児童用の包丁の使い方を学ぶので4年生以上。	
学習概要	1. 学習のねらい	
	<p>国連で決議された、2030年を目標にした地球をよくする17の宿題（SDGs 2030年度を目標にした持続可能な開発目標）のうち、このプログラムは食教育を使って持続可能な農業や食料生産、賢い食料消費を行い、山と森と農地の環境や海の環境を守ることを考えます。まず初めに、私たちが食べ物をどのように選んでいるのかを考えます。フードマイレージ（どのくらい離れたところから食べ物を運んでいるのかを調べる作業学習）を使って考えます。2番目は、現代の食生活では食べ物を作ることを人任せにしていることを考えます。できるだけ自分で調理することができるようにするための学びです。調理の基本である包丁の使い方の学習です。3番目は、私たちの食べ方の特徴を学びます。フードビンゴ（食べ物学習ゲーム）を使って、私たちの食べ方と農業や漁業、山や森の環境、海の環境にどんな影響を与えているか考えます。</p> <p>〈国連 SDGs の 17 の目標との関連〉 2 食料、4 教育、11 まちづくり、12 つくる・つかう、14 海、15 陸</p>	
	2. 学習する内容	3. 学習のポイント
	<p>①「選ぶ」学習</p> <p>フードマイレージ学習によって、私たちが食べている食べ物がどこで作られているのかを考えます。用意するのは、スーパーマーケットで売っている野菜や肉・魚などの生鮮食品や、その他の食料品が掲載されたチラシとワークシートです。日頃食べている食料品を10個選んでワークシートに記入します。チラシとにらめっこでワークシートに記入が終わったら、フードマイレージの点数確認です。地元産野菜など近隣の地域で生産されたものが1点、宮城県産が2点、日本産が3点、外国から輸入したものを5点で評価します。みんなの点数を比較して、点数の意味を考えます。高い点数が輸入品中心の選択、低い点数が地産地消を考えたものになります。</p>  <p>フードマイレージ・ワークショップ</p>	<p>気づき</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スーパーなどのチラシを見て、私たちがたくさんの食品を選んで食べていることに気づきます。また、たくさんの農畜水産物、食料品は、日本だけでなく世界で作られていることに気づきます。私たちは、どこかで作られたものを選んでいきます。海外からの食料品は、輸送費がかかっています。たくさんのエネルギーを使っていることにも注目します。 ・たくさんの輸入食料を使う加工食品や外食だけでなく、自分で調理することの大切さに気づきます。

学習概要	②「作る」学習	調理に必要な力を体験します。包丁の使い方を学び、実際に包丁を使ってリンゴの皮むきを体験します。まず、講師の先生か学生によって、包丁の体験学習の注意事項を説明します。次に、包丁の特徴や握り方、動かし方について解説した「DVD教材（オリジナルDVD）」を使って説明します。重要なところは講師が映像を止めながら丁寧に解説します。次にリンゴの皮むき体験です。学生スタッフが各グループに入って、一人一人に包丁の使い方を体験させていきます。	気づき	・自分で調理することの基本に材料を切る（包丁を使う）ことがあることを確認し、用途によって包丁の種類が違うことも理解します。DVDや講師、スタッフの説明で、包丁の使い方を理解し、きちんとした握り方や動かし方を理解すると、けがをしなくて安全に使えることに気づきます。
	③「食べる」学習	私たちの食生活が、食べ物の生産・流通・消費・廃棄のプロセスや環境に対してどのようにつながって、どんな影響を与えているのかを学びます。クイズに答えて、列をそろえるフードビンゴ・ゲームによって、私たちの食生活の特徴（朝食抜き・インスタント食品中心など）、食生活と農林水産業との関係、日本の食料自給率が下がる理由、安全で安心な加工食品の生産行程、添加物の問題、食べ物を残すこと、フードロスの問題、世界の食料不足、飢餓地域、マイクロプラスチックが魚が食べていることといったトピックスを取り上げて、高学年の食料、農林水産業の学習につなげていきます。	気づき	・フードビンゴ・ゲームのクイズを考えながら、私たちの食生活、農林水産業、環境とのつながりに気づきます。地球の人口増加によって食料不足が生じていることについても気づき、自分たちのできることを考えましょう。
	4. 学習のまとめ	このプログラムでは、『持続可能な社会の担い手を創る教育（学習指導要領前文）』の一環として食教育を取り上げました。この体験型食教育プログラム「選ぶ・作る・食べる」は、私たちの食生活で、私たちは何を食べているのかを考えます。どこで作られた食べ物が、どこから運ばれて、どのように加工されたり、流通されたりして、私たちの食卓にやってくるのでしょうか？また、私たちの食べ方、例えば加工食品中心となり、自分で調理をしなくなったことや、食べ残しや食べ物の廃棄が当たり前になっていることなどといった事柄が、調理技術や食べ物の作り方に関する基礎知識を後退させ、食べられる物の廃棄がフードロスの問題につながっている現実があります。		
	追加・変更できる学習内容	選ぶ学習では、チラシの種類によって気づきのポイントを変更することもできます。また、食べ物の選択では、主食、主菜、副菜に区分して選択したり、様々な追加・変更ができます。作る学習では、包丁の使い方をDVD学習にとどめ、調理作業で出汁を作ったり、甘酒を作ったりすることに変更できます。食べる学習は、まとめの内容ですので、特に強調したい点を食生活、自給率、フードロス、環境問題に絞ったクイズ内容にすることも可能です。		
事前・事後学習についての助言	どの単元で、この食べ物学習プログラムを活用するかを相談します。作る学習では、児童用のミニ包丁を使いますので、安全性を考えて、どの学年で実施するかを相談します。この作る学習プログラムは、講師・学生ならびに学校の先生による体制で、小学校4年生以上であれば安全に実施することができます。			
雨天時の学習内容	室内での学習・作業なので、雨天でも実施が可能です。			