

# 食育媒体の開発

—「郷土料理すごろく(東海3県版)」の作成—

Development of Shokuiku (Dietary Education)

—Tokai Region Version of Country Dishes Sugoroku—

堀西 恵理子

Eriko HORINISHI

丸山 智美

Satomi MARUYAMA

藺田 邦博

Kunihiro SONODA

北森 一哉

Kazuya KITAMORI

## はじめに

郷土料理は「その地方の特産物を、その地域の気候風土に適した方法で調理したもの」<sup>1)</sup>とされている。

しかし、我が国の現状では食品の貯蔵加工技術や流通の発達によって、全国的に消費される食品の種類は均一化し、食文化から地域的特色は薄れ、郷土料理も失われていくことが懸念されている<sup>1)</sup>。そこで各地域で培われてきた食文化を保存・伝承し、国産農産物の使用促進や地産地消などを促進するための認定制度が県単位で発足している<sup>2)・3)・4)</sup>。

食文化の理解を通じた食に関する教育は重要であるため、法律として示されている。教育基本法第1章第2条五<sup>5)</sup>では「伝統と文化を尊重し、それらをはぐくんできた我が国と郷土を愛する」ことを教育の目標としている。食育基本法第一章第七条<sup>6)</sup>は「伝統的な食文化、環境と調和した生産等への配慮及び農山漁村の活性化と食料自給率の向上への貢献」を食育の目的に、さらに学校給食法第二条六<sup>7)</sup>では「我が国や各地域の優れた伝統的な食文化についての理解を深めること」を学校給

食の目標としている。

教育媒体は、受け手の気分を転換し、やわらげつつ印象を強くさせて理解や記憶を確実にするために利用されてきた。媒体を用いることにより教育目標をより深く、正しく、楽しく教えることができ、受け手側に関心を持たせ意欲を起こし、注意力を高めるなどの利点がある<sup>8)</sup>。さらに、作成者と受け手側との伝達補助的手段として用いられ、教育内容の明確化、質の向上を促す要素になる<sup>9)</sup>。媒体のなかでも、ゲームなどの遊びの要素を取り入れたものには、学習者の興味・関心の喚起、学習者の主体的活動や学習意欲が触発することが報告されている<sup>10)</sup>。

そこで今回、郷土料理への関心を高め、地域に関連する食の知識を得るための食育媒体を開発した。さらに、食育の媒体として使用する際の使い勝手について検討した。

## 開発と使い勝手の検討

### 1. 食育媒体の開発

#### (1)媒体の種類の設定

食育基本法の前文には、食育について「生

きる上での基本であって、知育、徳育及び体育の基礎となるべきものと位置付けられるとともに、様々な経験を通じて「食」に関する知識と「食」を選択する力を習得し、健全な食生活を実践することができる人間を育てることが求められている。特に、「子どもたちに対する食育は、心身の成長及び人格の形成に大きな影響」を及ぼすとしている。そのため、本研究では小学生を対象とした。

媒体を用いることは教育目標をより深く、楽しく、関心を持たせることができる<sup>8)</sup>。教育媒体には、学習意欲を高めるものとして、すごろくやジグソーパズル、ルーレットなどが報告されている<sup>15)</sup>。

そのなかでも、すごろくを用いた教育活動として、小学生を対象とした1年間の農作業の今と昔を比較できるもの<sup>11)</sup>や栄養やマナーなどのクイズを回答しながら進めていく「すごろくゲーム」<sup>10)</sup>、高校の家庭科における「人生設計教育として人生すごろく」の作成と実践<sup>12-13-14)</sup>。また、小学生の理科学習として「人体すごろく」<sup>15)</sup>などが報告されている。また、すごろくは、日本だけでなく、世界でも類似したものが数多くみられ、ゲーム参加者の能力や技術により勝敗の結果が左右される遊びとは異なり、勝敗に関する機会が平等であり、遊びの基本的な要求をみたしている特徴がある<sup>16)</sup>。このように、すごろくは幅広

い範囲での活動が可能なことや、教育効果が得られることから、今回我々は食育の教育媒体としてすごろくを作成することとした。

すごろく(双六)とは『室内遊戯の1種で、盤双六と絵双六の2つある。前者の盤双六は、2人が対座して、2個の采を木または竹の筒に入れて振り出し、出た目の数だけ盤に並べた棋子(駒石)を進め、早く相手の陣に入ったものを勝ちとする。インドに起こり、中国を経て奈良時代以前に日本に伝わり、古くから賭が行われた。西洋では、バック・ギャモンとも呼ばれている。後者の絵双六は、紙面に多くのマスを描き、数人で盤双六に準じて勝負する。江戸前期から民間で行われ、中期以後には種類もきわめて多く、近代以降は特に正月の子供の遊び』とされている<sup>17)</sup>。

双六紙とさいころさえあれば進行でき、すごろくの構造上から、すごろくの長短を自由に組み替えることや、区画内の内容の違いで難易度に変化をつけることも可能であり、各年代や状況に応じて作り替えることで幅をもたせることができる。

(2)「郷土料理すごろく」の開発

①構成およびイラスト・説明の検討

「郷土料理すごろく」は、管理栄養士養成課程4年生が中心となり作成した。選定した郷土料理と説明文を表1に示す。

表1 選定した郷土料理とその説明文

県	郷土料理	説明文
愛知県	味噌煮込みうどん	「豆みそ仕立の汁に、麺、とり肉、ねぎ、たまごなどの具を入れ土鍋でぐつぐつ煮込んだもの。」
	いがまんじゅう	「お米をうすでついて、こしあんを包み、うす紅、きいろ、みどりの三色に染めたもち米を上にとらしたものだ。」
	ひつまぶし	「うなぎを蒸さずにそのまま焼いた蒲焼の身を剥んで、おひつの中のご飯にのせて食べる。」
岐阜県	けいちゃん	「牛の穴腸を「テッチャン」などと言いますが、「ケイ(鶏)」+「テッチャン」で「ケイチちゃん」と言えば、鶏の臓物をさす。」
	朴葉味噌	「朴の葉の上」に味噌と好きな具をのせ七輪などで焼いたもの。飛騨地方には朴の葉が多く朴葉寿司や朴葉餅にも使われる。」
	鮎寿司	「岐阜県の夏の風物詩といえは長良川の鮎釣り。塩焼きや甘露煮にするのが一般的だが、古くから歴史があるのはあり寿司。」
	栗きんとん	「栗の栽培が盛んな東濃地方では栗を使った料理が各家庭に伝わっている。そのなかで栗きんとんは、そぼくやおやつとして食べられてきた。」
三重県	伊勢うどん	「やわらかく煮た太い麺に、たまじょうゆにだし汁を加えた、黒く濃厚なやや甘いつゆに絡めたうどん。」
	はまぐり	「葉名のはまぐりは、江戸時代から全国に知られる名物である。やわらかく大きな身で、甘味とどくどくの風味がある。」
	てこね寿司	「かつお、まぐりなど赤身のお刺身をしょうゆを中心としたタレに漬けこんだあと、す飯とあわせておすし。」

「郷土料理すごろく(東海3県版)」は小学生が使用することを仮定しているため、小学生が教科で学習する地域の特色を、郷土料理とともに合わせて学ぶことが出来るような媒体づくりが必要であると考えた。そこで、大きな用紙の上で行われる遊びであるというすごろくの特徴を活かし、すごろくの背景を東海地域の地図とし、その上にすごろくのマスを作成した。地図の中には、その土地の郷土料理イラストを描き、郷土料理を視覚的に受容できるようにした。イラストには郷土料理の補足説明を加え、その郷土料理の歴史や作り方の理解を促す工夫をした。また、その他のマスには、各県の特産品を取り入れ、地元産物に対する知識も得られるようにした。社会科や総合学習との連携を考慮し、各県の名所を1ヶ所ずつ描いた。

食文化を理解し、効果的な食育を推進するためには、郷土料理の知識を向上させることが必要であると考えたため、すごろくのコマに郷土料理を取り入れた「郷土料理すごろく」を開発することとした。郷土料理には地域性があるため、今回開発する「郷土料理すごろく」は金城学院大学の位置する東海3県(愛知県、岐阜県、三重県)を対象地域とした。

東海3県は国土面積の5.6%、総人口の8.7%を占め、海拔0m地帯の濃尾平野西南部から3,000mを越す飛騨山間部まで、温暖地域から豪雪地域までを有する多様な自然環境条件が存在する地域である<sup>18)</sup>。東海地方の郷土料理は、その土地特有の農産物の使用と地理的な特徴とによって形成されてきた。愛知県では、昔、尾張地方において質素儉約のため、お米の代わりにうどんを食べていた歴史をもつ幅広うどんである「きしめん」。養鶏が盛んであった名古屋近郊の鶏肉のすき焼き「ひきずり」、熟成期間が長い豆味噌を八丁町で作っていたことから岡崎の「八丁味噌」などがあ

る。岐阜県では清流に恵まれ川魚料理が発達し長良川の鮎や南濃の鯉料理などがある。また食器の代用でもあった朴葉を使った「朴葉味噌」、「朴葉ずし」、「朴葉餅」などもある。三重県では江戸時代から続く桑名のはまぐり、志摩の生魚の醤油漬けを混ぜ込んだ「手こねずし」、尾鷲地方の大敷網でとった魚を汁にした「大敷汁」など海の幸に恵まれている<sup>19)</sup>。

## ②「郷土料理すごろく」の作成

「郷土料理すごろく」は図1、図2に示した。対象者である小学生が食育実践場面で興味を持ち学習につなげられるだけでなく、指導者が使いやすいことを考慮して作成した。

印刷および紙の選定については、カラー多色刷りで黒板・机の双方での使用を可能にした。サイズは、A3用紙を用い、横245×縦410×厚さ0.2とした。コマはマグネットとした。マスには、選定した県の郷土料理と特産物のイラストを描いた。郷土料理のマスは、マグネットで2重にし、表面にイラストで表し、イラストを捲ることで郷土料理の歴史や作り方などの補足説明を学べるようにした。その他のマスには、「すすむ」、「もどる」のマスを作り、郷土料理のマスに止まるようにした。





## 食育すごろく 東海3県版 アンケート

〔 性別：男・女、年齢 〕

この度はお忙しい中、「食育すごろく」にご参加いただき、誠にありがとうございます。  
すごろくをより良いものとするため、皆様のご意見を参考にさせていただきたく存じます。  
ご協力をよろしく願いたします。

問1 すごろくの総評をお願いします。

よい まあよい ふつう 少し悪い 悪い

問2 すごろく全体の見た目について該当する項目に○をつけてください。

- |                |    |      |     |      |    |
|----------------|----|------|-----|------|----|
| ① 色合い          | よい | まあよい | ふつう | 少し悪い | 悪い |
| ② 文字の大きさ(見やすさ) | よい | まあよい | ふつう | 少し悪い | 悪い |
| ③ 絵の大きさ        | よい | まあよい | ふつう | 少し悪い | 悪い |
| ④ 絵のデザイン       | よい | まあよい | ふつう | 少し悪い | 悪い |
| ⑤ 流れのわかりやすさ    | よい | まあよい | ふつう | 少し悪い | 悪い |

問3 問2の項目で「少し悪い」「悪い」に○をつけた方にお聞きします。

「少し悪い」「悪い」と思った理由、また改善点があれば記入してください。

[ ]

問4 すごろくの使いやすさについて該当する項目に○をつけてください。

- |             |    |      |     |      |    |
|-------------|----|------|-----|------|----|
| ① 方法        | よい | まあよい | ふつう | 少し悪い | 悪い |
| ② 流れのわかりやすさ | よい | まあよい | ふつう | 少し悪い | 悪い |

問5 問4の項目で「少し悪い」「悪い」に○をつけた方にお聞きします。

「少し悪い」「悪い」と思った理由、また改善点があれば記入してください。

[ ]

問6 「内容」について該当する項目に○をつけてください。

- |              |     |        |     |
|--------------|-----|--------|-----|
| ① 実施にかかる時間   | 長い  | ちょうど良い | 短い  |
| ② 情報量(絵・マス)  | 多い  | ちょうど良い | 少ない |
| ③ 情報量(説明)    | 多い  | ちょうど良い | 少ない |
| ④ 対象者に適しているか | 難しい | 適切     | 簡単  |
| ⑤ すごろくの大きさ   | 大きい | ちょうど良い | 小さい |

問7 問6の項目で「少ない」「悪い」に○をつけた方にお聞きします。

少ない 悪い とした理由、また改善点があれば記入してください。

[ ]

問8 他に何か気付いた点があれば、ご記入ください。

[ ]

ご協力ありがとうございました。

## 2. 「郷土料理すごろく」の使い勝手の検討

### (1) 方法

管理栄養士課程に所属する女子大学生22名(20歳～22歳)を対象に使い勝手を検討した。3～4名からなるグループに分かれ、「郷土料理すごろく」を実施した。実施後にすごろくの総評，すごろく全体の見た目(色合い，文字の大きさ，絵の大きさ，絵のデザイン，流れの分かりやすさ)，すごろくの使いやすさ(方法，流れの分かりやすさ)，内容(実施にかかる時間，情報量(絵・マス，説明)，対象者に適しているか，すごろくの大きさ)について無記名の自記式質問票で調査した。

### (2) 結果

質問票の有効回答数は22名であった。総評，すごろく全体の見た目，使いやすさは表2に示した。

表2 すごろくの総評

	(n=22)				
	よい	まあよい	ふつう	少し悪い	悪い
総評	9	11	2	0	0
色合い	18	3	0	1	0
文字の大きさ	5	3	7	6	1
絵の大きさ	11	6	1	4	0
絵のデザイン	22	0	0	0	0
流れの分かりやすさ	14	7	1	0	0
方法	16	5	1	0	0
流れの分かりやすさ	15	7	0	0	0

総評については、「よい」、「まあよい」と回答した人は合わせて20人(90.9%)であった。全体の見た目は，色合いと流れの分かりやすさについて、「よい」、「まあよい」と回答した人は合わせて21人(95.5%)であった。文字の大きさについて、「よい」、「まあよい」と回答した人は合わせて8人(36.4%)、「少し悪い」、「悪い」と回答した人は合わせて7人(31.8%)であった。絵の大きさについて、「よい」、「まあよい」と回答した人は17人(77.3%)、「少し悪い」、「悪い」と回答した人は4人(18.2%)であった。絵のデザインについては22人(100%)が「よい」と回答した。方法については，

「よい」、「まあよい」と回答した人が合わせて21人(95.5%)であり，流れの分かりやすさについては合わせて22人(100%)であった。内容については表3，表4，表5，表6に示した。実施にかかる時間や情報量(絵やマス)は，「ちょうどよい」と回答した人が20人(90.9%)であった(表3)。情報量(内容)は，「ちょうどよい」と回答した人が16人(72.7%)であった(表4)。対象者に適しているかは，「適切」と回答した人が21人(95.5%)であった(表5)。すごろくの大きさは，「小さい」と回答した人が18人(81.8%)であった(表6)。

表3 すごろくの内容(実施にかかる時間)について

	(n=22)		
	長い	ちょうど良い	短い
実施にかかる時間	0	20	2

表4 すごろくの内容(情報量)について

	(n=22)		
	多い	ちょうど良い	少ない
絵・マス	0	20	2
説明	2	16	4

表5 すごろくの内容(対象者に適しているか)について

	(n=22)		
	難しい	適切	簡単
対象者に適しているか	1	21	0

表6 すごろくの内容(大きさ)について

	(n=22)		
	大きい	ちょうど良い	小さい
すごろくの大きさ	0	4	18

自由記述には，良い点としては，色合いや絵のデザインが良い，地域のことを知ることができる，などの記入があった。改善点としては，多人数で行うには全体・マス・文字サイズが小さく見にくい，小学生に対しては説明文などが難しい言葉が多い，特産物の説明も必要，ポイントなどが付与されると楽しみが増えるなどの記入があった。机で実施するにあたって，コマがマグネットだと磁石によ

り引き寄せられる、反発しあうなど扱いにくいという意見も挙げられた。

## 考 察

新学習指導要領<sup>20)</sup>に基づき2011年春から使われる小学校の教科書において、家庭科では雑煮などの郷土料理が含まれるなど、伝統文化の要素<sup>21)</sup>が盛り込まれている。また、食生活指針<sup>22)</sup>でも、『食文化や地域の産物を活かし、ときには新しい料理も』の項目において、地域産物の使用や食文化を活かす内容が示されている。このように、小学生に対して食文化の重要性を伝えるために、伝統文化や地域特産品などにふれる機会を促している。

本研究では、小学生が郷土料理の理解や知識を深め、楽しみながら意欲をもって取り組めることを目的とした食育媒体「郷土料理すごろく」を開発し、その開発過程を報告するとともに使い勝手の検討をおこなった。

「郷土料理すごろく(東海3県版)」の背景は東海地方の地図とした。すごろくの背景に対象地域の地図を描くことは、農林水産省東海農政局の作成した中・高学生対象の食料自給率に関する学習を目的とした「東海食べ物探検記」にも使用されており<sup>23)</sup>、視覚的理解だけでなく社会科などの他教科への興味をも促す効果があったと考えられる。

女子大学生を対象とし「郷土料理すごろく」を実際に用いて使い勝手を検討した。すごろくの総評、使いやすさ、実施にかかる時間、情報量、内容は概ね良好であり、「郷土料理すごろく」を食育指導媒体としての利用度は高いと考えられた。実施する時間は、3~4人を1グループで実施時間は10分程度であり、その長さは適当という回答が多数を占めていた。小学校の授業時間は45分であり、ねらいを達成するための中心となる時間は30~35分程度である。その時間中にねらいに即した教

材の提示、動作化などを盛り込んで計画をたてていくことが必要になる<sup>24)</sup>。「郷土料理すごろく」の実施には10分程度を要した。小学生の授業時間を利用した食育の際に、「郷土料理すごろく」を教育媒体として使用することは授業案において、適当な時間配分を計画できることが示唆された。今回開発したすごろくの大きさは横245×縦410である。授業での教育媒体として使用する場合には、机上での使用を想定している。小学校で使用されている机の大きさは机面の幅が600mm、机面の奥行きが400mm(旧JIS規格)であるため、すごろくの大きさは机で使用するのに適した大きさであることが考えられた。一方で、文字や絵の大きさに関しては改善する必要性がうかがえた。自由記述では、補足説明に対し、簡易な文章表現を希望する意見があった。今後、媒体材料や大きさの検討と指導現場の状況に応じた工夫が必要であると思われた。実際の教育指導対象者となる小学生の各学年に適した文章表現の検討が必要であると思われた。

家族構造の変化として、国民生活基礎調査によると、世帯数の変化は、昭和61年度と平成20年度を比較すると、夫婦および親子の世帯はいずれの年度も約60%であるが、三世代の世帯は約15%から約9%であり、三世代の家庭は減少し、家族構造は変化している<sup>25)</sup>。家族構造の変化により、家庭の中で伝えられてきた料理が食卓に並ぶことが減少し、郷土料理の伝承が家庭内では困難になり、郷土料理を受け継いでいく環境が失われつつある。北海道の郷土料理に関する大学生を対象とした調査において、学生がよく知っている郷土料理は、マスコミなどで取り上げられているものであり、古くから家々で伝承され、地域に特徴のあるものは知られていないという結果が報告されている<sup>26)</sup>。家庭内での食文化継



承が困難な現状では教育においてそれを担う必要がある。そのため、郷土料理への理解を促すための媒体を用いた教育は重要である。

今後は研究結果をもとに、「郷土料理すごろく」の文字・絵・すごろくの大きさなどを再検討し、さらに栄養教育に活用できるように実施方法の検討を構築していく予定である。

## 謝 辞

本研究成果は、石垣知里，牧野茜，矢倉千春の皆さん(当時金城学院大学4年生)の尽力による。また、使い勝手の評価にご協力下さった金城学院大学生活環境学部食環境栄養学科4年生の方々に深謝いたします。

## 参考文献

- 1) 松下幸子，吉川誠次：日本の郷土料理(上)，千葉大学教育学部研究紀要22，263-278，1973
- 2) 埼玉県ホームページ 埼玉の「美味しいもの」を次世代に伝える「ふるさとの味伝承士」<http://www.pref.saitama.lg.jp/A06/BB00/fukyu/dennsyousi/dennsyousi.htm>  
(2010年2月アクセス)
- 3) 神奈川県ホームページ ふるさとの生活技術指導士制度  
<http://www.pref.kanagawa.jp/osirase/nogyosinko/furusato/furusato.html>  
(2010年2月アクセス)
- 4) 岩手県ホームページ「食の匠」認定制度  
<http://www.bunka.pref.iwate.jp/expert/takumi.html>  
(2010年2月アクセス)
- 5) 文部科学省ホームページ 教育基本法(平成18年法律第120号)  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/kihon/about/06121913/001.pdf](http://www.mext.go.jp/b_menu/kihon/about/06121913/001.pdf)  
(2010年3月アクセス)
- 6) 内閣府ホームページ 食育基本法と食育推進基本計画  
<http://www8.cao.go.jp/syokuiku/about/law/law.htm>  
(2010年3月アクセス)
- 7) 文部科学省ホームページ 学校給食法(昭和二十九年六月三日法律第百六十号)  
<http://law.e-gov.go.jp/htmldata/S29/S29HO160.htm>  
(2010年3月アクセス)
- 8) 中ノ瀬千尋，中島美雪，清水憲二：マルチメディアを活用した食育媒体の研究開発の一提案，東京文化短期大学紀要23，11-16，2006
- 9) 黒崎宏一：面白くなければ授業じゃない-学習意欲を高めるために-発想の転換が授業を変える・TVゲーム型授業，現代教育科学37(3)，11-13，1994
- 10) 伊藤圭子，内藤文子，福田真里子：小学校家庭科食物領域における効果的指導方法について-「すごろくゲーム」導入授業の有効性-，広島大学教育実践研究指導センター紀要3，157-166，1991
- 11) 小野一彦：稲作を楽しく学べるデータベース「八十八の手間」を聞き取り，学習すごろくに(特集 ふるさとを育てる-ふるさとを育てる データベース)，食農教育38，58-61，2005
- 12) 斎藤美保子，岡村貴子，上野顕子，牧野カツコ：生活設計教育における「人生すごろく」作りの意義(第1報)-中・高校生のライフイベントに対する意識-，日本家庭科教育学会誌42(3)，1-8，1999
- 13) 上野顕子，岡村貴子，斎藤美保子，牧野カツコ：生活設計教育における「人生すごろく」作りの意義(第2報)-中・高校生

- のライフイベントに対する意識-, 日本家庭科教育学会誌42(3), 9-15, 1999
- 14) 上野顕子, 岡村貴子, 斎藤美保子, 牧野カツコ: 生活設計教育における「人生すごろく」作りの意義(第3報) -生徒の職業観・恋愛観・結婚観・家族観の意識形成に関する有効性-, 日本家庭科教育学会誌45(2), 109-118, 2002
- 15) 村瀬登志夫: 教科書教材を学習ゲーム化する 理科教科書教材の学習ゲーム化-ジグソーパズル・すごろく・ぬり絵でゲーム-, 現代教育科学37(3), 26-29, 1994
- 16) 久保由美子: 保育所, 幼稚園における教育遊具としてのパズル式双六の開発, 乳幼児教育学研究5, 35-42, 1996
- 17) 広辞苑 第6版 岩波書店(東京)
- 18) 東海農政局ホームページ 東海食料・農業・農村のしおり  
<http://www.maff.go.jp/tokai/kikaku/shiori/pdf/all2009.pdf>  
 (2010年2月アクセス)
- 19) 吉川誠次編: 生活科学双書 食文化論,p 199-202,建帛社,東京,1995
- 20) 文部科学省ホームページ 新しい学習指導要領  
[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/new-cs/pamphlet/20080328/01-16.pdf](http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/pamphlet/20080328/01-16.pdf) (2010年3月アクセス)
- 21) 理科で芭蕉, 算数に友情 新指導要領意識 教科書, 伝統・道徳あちこち, 2010年4月2日, 朝日新聞(東京)朝刊, p34
- 22) 農林水産省ホームページ 食生活指針  
[http://www.maff.go.jp/sogo\\_shokuryo/syokuseikatu-hp/sisin1.htm](http://www.maff.go.jp/sogo_shokuryo/syokuseikatu-hp/sisin1.htm)  
 (2010年2月アクセス)
- 23) 東海農政局ホームページ サイバーラビットの東海食べ物探検記2008  
<http://www.maff.go.jp/tokai/kikaku/cyberrabbit/index.html>  
 (2010年2月アクセス)
- 24) 女子栄養大学栄養教諭研究会: 栄養教諭とはなにか「食に関する指導」の実践, p 49-52・221-224(2006), 女子栄養大学出版部, 東京都
- 25) 厚生労働省ホームページ 平成20年度国民生活基礎調査の概況  
<http://www.mhlw.go.jp/toukei/saikin/hw/k-tyosa/k-tyosa08/1-1.html>  
 (2010年2月アクセス)
- 26) 小田嶋政子: 北海道の郷土料理-文化変化における大学生の知悉度-, 家庭科教育73(5), 78-83, 1999