

漢字・食育融合教材の開発  
—持続可能な学習機会の創出を目指して—

Development of Kanji teaching materials on the subject of food education :  
For creating sustainable learning opportunities

設楽 馨\* 吉井 美奈子\*\* 横路 三有紀\*\*\*

SHITARA, Kaoru\* YOSHII, Minako\*\* YOKORO, Miyuki\*\*\*

要旨

筆者らは公式な学びの場以外での学習、ノンフォーマル・インフォーマル学習のように、子どもが学校外で学習する機会創出として、子ども食堂における大学生の地域交流を目指している。地域交流は、漢字・食育融合教材の開発と実演を通じた食育プログラム開発・評価のなかで検証する。プログラムは、大学生と子どもの両者が、豊かな食経験と学習機会を得て、世代によって課題が異なる食育について各々の知識を向上させ、かつ、本研究に関わる大学生が、専門の異なる3学部に所属し、教材開発という共同作業を行うといった多職種交流の観点から、大学生間のピアエデュケーションによる知の循環、相乗的に持続する大学生間の教育も期待している。本論では、国内の漢字学習や漢字教材の分析から、新たに開発する教材の要素を整理し、子ども食堂の交流拠点機能や新型コロナウイルス感染症の影響の記述、開発・試行した教材の報告を踏まえ、今後の教材開発の課題を考察する。

キーワード：子ども食堂 食育 漢字教育 地域交流 ノンフォーマル・インフォーマル学習

1. はじめに

1-1. ノンフォーマル・インフォーマル学習

経済協力開発機構（Organisation for Economic Co-operation and Development, 以降、OECD）編著による『学習成果の認証と評価』では、公式な学びの場以外での学習、ノンフォーマル・インフォーマル学習の成果検証が重要になっていることを訴える。公式であれ、非公式（不公式）であれ、学習によって身に付けた知識・スキル・能力などの認証と評価は、労働市場の効率を左右するためだ。認証と評価にはコストがかかり、政策の課題もあるが、OECD加盟諸国ではノンフォーマル・インフォーマル学習へ参加することが推奨される、という<sup>(1)</sup>。そして、生涯学習からみた少年期で言えば、集団生活への適応により社会性が発達し、生涯学び続ける意欲と基礎的知識・技能・能力を育む時期であるので、学校外での学習が常態化し、選択の機会に恵まれることが望ましい<sup>(2)</sup>。

1-2. 子どもにとっての学校外での学習

では、少年期にある市民が、小学校あるいは中学校以外における、ノンフォーマル・インフォーマル学習に接する機会はあるだろうか。塾や習い事、ラジオやテレビやインターネットを介した講座、自治体が提供する生涯学習講座などが存在するが、多くは費用や受講環境の設備、あるいは、学習の場への移動に保護者の介在が不可欠であり、子どもが主体的に選択する機会が整備されているとはいえない。

\* 日本語日本文学科准教授 \*\* 教育学科准教授 \*\*\* 食生活学科専任講師

子どもが主体的に選択する機会として、プレイワークとは、子どもの主体的な意欲がより育まれるために、子どもが自らやりたいことをして遊べる環境が必要だという考え方のもと、遊ぶ環境をそれとなく整え、子どもが必要とする時に手助け（危機管理、地域との関係調整などを含む）するもの<sup>(3)</sup>である。例えば、深作（2018）は、弘前大学生によるプレイワークの実践を報告していて、そこでは地域の子どもが主体的に参加する様子が描かれている<sup>(4)</sup>。

同様に、子どもが集う環境に大学生による学びを持ち込み、学ぶ環境をそれとなく整え、子どもが主体的に学ぶ機会を提供することは可能であろう。本学の近隣にある A 市のある子ども食堂では、地域の子どもが集い、学年を超えて遊んだり宿題をしたりしながら過ごし、夕飯を食べて帰っていく。この場に学びの機会を提供できたならば、当該地域の子どもが主体的に学びを選択することは可能だ。

### 1-3. 質の高い教育をみんなに

子どもの学習機会を現代的な課題として考えるには、持続可能な開発目標（SDGs）における「質の高い教育をみんなに」も参考になるだろう。

目標 4 すべての人々に包摂的かつ公平で質の高い教育を提供し、生涯学習の機会を促進する

質の高い教育機会を得ることは、持続可能な開発を生み出すための基盤です。包摂的な教育へのアクセスは、生活の質を改善するだけでなく、世界の最も大きな課題に対する革新的な解決策を考案するために必要なツールを各地の人々に与えることにも役立ちます。（以下、略）

当該の目標はグローバルな視座に立ち、サハラ以南アフリカで暮らす学校に通えていない子ども、特に紛争地域の小学校就学年齢の子どもの教育レベル、貧困家庭の子どもなどを問題視する<sup>(5)</sup>。よって、日本は地域的に本目標の対象外で、未就学者ゼロかといえば、そうではない。平成 22 年国勢調査の「教育（在学か否かの別）」を元に作成された都道府県別の「未就学者（男女計）」によれば、全国で 128,187 人、都道府県別の順位として第一位は大阪府 12,195 人、第 6 位が兵庫県 9,271 人である。人口 1 万人当たりでも、全国平均 10.0 人のところ、大阪府は 13.8 人、兵庫県は 11.2 人と、全国的に見れば若干、多い地域といえる<sup>(6)</sup>。また、外国人の子供の就学状況等調査（令和元年 5 月）では、就学していない可能性がある又は就学状況が確認できていない学齢相当の子供は 19,471 人である<sup>(7)</sup>。

これらの数値は、極度の貧困や紛争にさらされていない、都市を擁する国内の府県にあっても、包摂されず不公平に教育の機会すら提供されない子どもが一定数、いることを示している。学校を離れ、学習と異なる目的で集まる場所が、包摂的な教育へのアクセスになることは、本学が立地する地域においても等しく持続可能な開発目標なのだ。そこで、本学近隣に位置する A 市の子ども食堂において、子どもの学びの機会が、大学生にとっても価値ある学びとして創出できれば、子どもにも大学生にも持続可能な学習システムを構築できることとなり、有意義なモデルケースになるだろう。

## 2. 研究の全体像と本論の目的

本論の位置づけは、前章の問題意識のもと、子ども食堂において子どもと大学生の交流のなかで、食生活向上と漢字学習の機会となる融合教材を実践し、地域交流の場としての子ども食堂の機能を検証する「子ども食堂の交流拠点機能研究」の一部である。研究全体では、①小学生と大学生の食育プログラム開発、②漢字・食育融合教材開発、③子ども食堂の交流拠点機能の検証という 3 つの取組みにより、子どもの社会参加による、持続可能な豊かな食経験と学習機会の創出を目指す。4 年の研究期間を重ねていくなかで、大学生と子どもの双方の食育が推進され、交流によって生まれる食事の楽しさなど幸福体験を通した QOL を高める食経験と漢字学習による記憶が、子ども食堂以外の日常（家

庭や学校)の行動変容へ波及することを期待している。

そして、本論の目的は、漢字・食育融合教材の開発に向けて、主に漢字学習の面から、教材に必要な要素や教材の形態について検証することである。研究期間2年目に当たる本論執筆時は、研究初年度に開発した教材を試し、改良に努めている。国内の漢字学習や漢字教材を事例として分析し、本研究の教材に生かすべき点を整理して、試行版の報告と改善点を考察したい。

### 3. 漢字学習・漢字教材の分析

漢字の学習は、学校教育では国語科が対象とする分野である。小学校で教育漢字、中学校で常用漢字が配当される。学校教育では教科書を用いて、あるいは、宿題用に漢字ドリルを用いて、文脈の中で漢字の読みや意味を学習し、同一の字を反復して書くことで、字形や筆順を習得することが多い。この学習期間と同時に、生活に必要な漢字には、表外字(常用漢字外の漢字)が存在する。例えば、地名「新槇町」の「槇」や人名「渡邊」に使われる「邊」、食材「胡瓜」に使われる漢字などである。言語景観(看板や貼り紙など公共空間における文字)や文字生活(街頭に限らず教室や店内、スマートフォンなどで目にする文字)のなかで覚える漢字である。つまり、日常生活では表外字を含め豊かな漢字を取り込んだ日本語が使われている。常用漢字を読んで書いて覚える学習だけでは、そうした豊かな漢字を取り込んだ日本語の使い手になれない。

しかし、国内には前述の学校教育の例「常用漢字を読んで書いて覚える」に収まらない、多様な漢字教育も散見される。後で取り上げる白川静漢字教育賞の過去の受賞者は、小中高等学校において成り立ちや部首、古代社会を教育する。古代の歴史やシステムを内包した文字体系である漢字は、歴史的な成り立ちや意味、音やパーツの組み合わせパターンといったシステム性を生かして、ゲームや遊びの要素を交えて楽しみながら学んだり教えたりすることが可能なのだ。

そこで、多彩な漢字の学習法としてどのようなものがあるのか、国内の事例を当たってみる。例えば、公益財団法人漢字検定協会は、漢字能力の検定試験業務のほか、京都市にある漢字博物館・図書館「漢字ミュージアム」にて、展示やワークショップ、講座・講演会などを催している<sup>⑧</sup>。日本語教育では、識字教育を意識した教材『ここからはじめる漢字 100—システムで学ぶ生活に役立つ漢字—』を用いて、教育支援者(サポーター)と学習者の対話が学習を継続する取組みがある<sup>⑨</sup>。先に触れた白川静漢字教育賞のほか、福井県は白川静博士に因んだ生涯学習の取組みを継続している。ほかにも、株式会社コトバノミカタによる「漢字キャラクターあめかちゃん」など様々なものがある。

本論では、漢字・食育融合教材の開発を目指し、その前提として持続可能な教育機会になるべく、子ども食堂を学びの場とし、本学学生と子どもが交流できることが条件となる。そこで、自治体が主体となって長期に取組みが続いている白川文字学と、子どもの関心を引く「漢字キャラクターあめかちゃん」を参照し、本研究で目指す教材に必要な要素や形態を検証する。

#### 3-1. 白川文字学

福井県教育庁生涯学習・文化財課は「福井県漢字教育ネットワーク 白川文字学」を展開している。「白川文字学」とは、生涯学習に位置付けた漢字教育の取組で、福井県のホームページ<sup>(10)</sup>や当該部署の担当職員による説明(2021年9月取材)によれば、福井県出身の漢字・文字研究者で、文化勲章受章者の白川静博士の名前に因んだ漢字に関わる学びの全般を指すものと考えられる。

この学びの軸は、福井県立図書館内に「白川文字学の室(へや)」を開設(2005年)、「白川静漢字教育賞」による漢字教育の顕彰(2013年度開始)、県内での漢字教室や漢字イベント実施(今村2013

参照<sup>(11)</sup>、県外の漢字研究者・教育実践者を招聘するイベントも多い)、小学校へ冊子を配布するなどである。複合的な取組みにおいて、学びの対象者(主体)を整理すると、一般市民、研究者、教育実践者、小学生・中学生・高校生と、実に幅広い射程を捉えた取組みである。

まず、「白川文字学の室(へや)」から見てみたい。この施設は、無料の生涯学習施設・福井県立図書館内にある。図書館へのアクセスとして、福井駅から無料バス(フレンドリーバス)や路線バスのほか、試行運転としてフルデマンドタクシー(任意の時間にドアトゥドアでアクセスが可能、2022年3月31日まで)も運行されていた。生涯学習施設として、その学習の特性「いつでも」、「だれでも」、「なんでも」、「どこでも」を保障し、学べる足が確保されている<sup>(12)</sup>。そして、図書館エントランスの左手に奥まった、静音なスペースに「白川文字学の室(へや)」が配置されている。展示内容は、白川静博士の研究資料、書斎の再現など、博士の功績を称えるものと、漢字の歴史や成り立ちを学ぶための展示の2本柱になっている。博士の研究の追体験や古代文字の名刺づくりのようなハンズオンまであり、2021年9月の筆者の設楽訪問時は館員1名が常駐していた。施設・設備も担い手も充実している。

次に、「白川静漢字教育賞」は、2022年で第9回となる、効果的な漢字教育を実践、あるいは、漢字文化の普及や生涯学習の推進をする個人や団体、および漢字に親しむ児童生徒を募集、各部門を設けて表彰するものである。初期は、小学校を中心に教育実践者の受賞が多かったが、日本語教育における漢字教育や、学校教育に限定されない生涯学習における漢字教育の受賞が混在するようになり、授賞式の関連企画として小学生・中学生・高校生が漢字1字を越前和紙に制作した書の展示「集まれ!『わたしの漢字』展」が並行して行われるようになった。後年、「白川静漢字教育賞」の中に「一般の部」と別に、「小・中学生の部」が設けられた(「集まれ!『わたしの漢字』展」も継続している)。続いて、「白川文字学」を冠した「こども漢字教室」や「ゼミ講座」「ゼミ公開講座」は、新型コロナウイルス感染症により縮小傾向にあるが、感染症拡大直前の2019年のホームページの告知によれば、第7回のこども漢字教室まで企画され(開催は第6回まで)、ゼミ公開講座は第9回まで開催された。「こども漢字教室」が2か月に1度、一般向けの「ゼミ講座」はほぼ毎月のペースで開催されていたことになる。2022年8月時点の活動内容を見ておこう(■は「こども漢字教室」、□は「ゼミ講座」)。対象は子ども、家族、一般市民であり、会場は大学、酒造場、図書館である。

■さあ体験! 不思議な漢字洞窟からの脱出(脱出ゲーム後、古代文字のバッチ作り)

時間: 1時間を2回実施 定員: 各30名(無料) 会場: 福井県立大学多目的ホール

講師: 漢検/漢字ミュージアム職員

■福井漢字探検隊 in 大野(南部酒造場)

時間: 90分 定員: 家族10組(無料) 会場: (株)南部酒造場

講師: 立命館大学・漢字教育士 久保裕之氏・南部酒造場常務取締役 南部拓也氏

□十二支の縁起と漢字 会場: 福井県立図書館多目的ホール

講師: 大阪教育大学准教授 張莉氏

本項のまとめに代えて改めて今村(2013)より「白川文字学」の説明を引くと、白川静博士の研究に基づき、甲骨文字や金文、古代人の生活や意識に踏み込んで、系統的に漢字の成り立ちを解釈したもので、古代文字を使って漢字の成り立ちや関連性を知る新しい学習方法であるとのことだ((11)pp.3-4)。

生涯学習は、子どもでも、若者でも、高齢者でも、だれでも学ぶことができるものであり、学習の主体が幅広い。福井県は、教育施設として図書館や大学のほか、地元の酒蔵も活用し、各世代に合わせたコンテンツを展開している。そのコンテンツの共通項として、漢字の中でも古代文字（甲骨文字や金文）から整えられてきた成り立ちに基づく漢字の解釈、古代人の生活に踏み込んだ漢字文化が通底していた。あらゆる世代が関心を持ち、その関心にアクセスの支障や費用負担なく学ぶことができる取組みであった。本論では、対象が子どもに限定されるため、多彩なコンテンツの中でも、漢字の成り立ちや漢字文化を取り入れることと、「白川文字学の室（へや）」のハンズオンや「こども漢字教室」のゲームやバッチ作りなどのように、参加型・体験型の学習が参考になると考えられる。

### 3-2. 漢字キャラクターあめかちゃん

株式会社コトバノミカタは「漢字キャラクターあめかちゃん」による漢字教育を提供している。筆者の設楽が教育面での監修に取り組み、ゼミ学生とともに対面のワークショップ、オンライン講座のワークショップ、動画コンテンツ作成に社会連携として参画した<sup>(13)</sup>。2022年8月までに開発された3つのコンテンツについて、登場するキャラクターや学習漢字、学習事項をまとめる<sup>(14)</sup>。

あめかちゃんとまほうのかんむり：ワークショップ後、絵本を作成、配布。後に絵本のみでも販売。象形文字「雨」が冠になり、おひめさまのキャラクター「あめかちゃん」が誕生する。他に草冠の「くさかちゃん」、ウ冠の「うーかちゃん」、竹冠の「たけかちゃん」が登場し、クイズを出したり、身の回りでそれぞれの冠の部首を含む漢字探しを呼びかけたりする。学習漢字は、雨、雪、雲、雷、花、茶、薬、宝、家、室、筆、笛、算。（アフタースクールここね宝塚、2020.2.9. オンライン講座は複数回実施。）

あめかちゃんとまほうのせんし：動画作成後、絵本を作成。モンスターにさらわれた「あめかちゃん」を助けるため、5つの偏のせんしのキャラクターが登場し、それぞれの偏を含む漢字や漢字熟語のまほうで「あめかちゃん」を救う。絵本では、マンガで漢字文化を説明したり、身の回りで偏を含む漢字探しを呼びかけたりする。学習漢字は、橋、燃、焼、城、壁、鐘、激、流。（動画配信 <https://www.youtube.com/watch?v=Qz86IaSHqaQ> 2022年8月1日最終確認）

あめかちゃんとまほうのさかな：ワークショップ。その後、あかし市民図書館を通じてワークシートを配布。「あめかちゃん」ほか冠のおひめさま達が魚偏の妖精と一緒に、魚の字形、魚の種類、魚偏の漢字、魚の旬、魚の俳句、魚の料理、魚の慣用句について学ぶ。学習漢字は、鮫、鮭、鯉、鯉、鯛、鱒、鮫、鯰、鯖。（あかし市民図書館、2021.8.6.）

いずれのコンテンツも、漢字の部首をモチーフとするキャラクターが登場し、その部首の形を示し、部首を使った漢字の意味や漢字熟語について、物語のなかで説明をする。例えば、「あめかちゃん」は雨冠を含む漢字「雪」（雪を降らせる）、「雲」（雲に乗る）、「雷」（雷を落とす）の魔法が使える。概ね、キャラクターは冠や偏といった部首のグループごと、教育漢字から代表的な部首と考えられるものを定めて考案しているが、「魚偏の妖精」は5つの偏のせんしから派生して偏ではあるものの「せんし」としての要素（何かと戦うシーンにおいて、攻撃や防御に関連する漢字や熟語）を考慮せず、海峡や昼網を特徴とする明石市<sup>(15)</sup>でのワークショップ専用に考案したキャラクターである。市立図書館の要望を踏まえ、ほかのコンテンツに比べると教育漢字よりも、魚にまつわる知識・文化を背景とする、海洋資源に関する学習事項を盛り込んでいる。

「漢字キャラクターあめかちゃん」では、参加者がキャラクターを可愛いと称することが特徴で、折り紙によってキャラクターを作るワークショップも人気がある。本下（2022）によれば、クライア

ントとして支援者や企業へ、キャラクターのグッズ販売・ロイヤリティビジネスで収益を出し、ユーザーとなる子ども達には無償で教育サービスを提供するビジネスモデルを仮説として立てている<sup>(16)</sup>とあるため、キャラクターが魅力的であることは、この漢字教育の必須条件だと言える。

改めて、漢字は象形文字を含み、その字形に絵画的要素がある。そして子ども達は、キャラクターとしてカラフルに可愛らしくデザインされたものに対して魅力を感じ、関心を持つ。漢字を書くだけでなく、絵として描けたり、あるいは、漢字にまつわるものをデザイン化してバッチのように身につけたりできることは、学習意欲を刺激することになるようだ。

### 3-3. 漢字教材の要素として

子どもが学校外で学習するのに、生涯学習としての白川文字学は、漢字の成り立ちや漢字文化が新しい学びとなる可能性を示してくれた。加えて、「白川文字学の室（へや）」のハンズオンや「こども漢字教室」のゲームやバッチ作りなどのように、参加型・体験型の学習も参考になる。こうした学習の意欲を刺激するものとして、漢字キャラクターあめかちゃんのように、魅力的で親しみやすさを持ち、かつ、漢字を用いてデザインしたキャラクターあるいはグッズも有効だろう。

## 4. 交流拠点としての子ども食堂

本研究のフィールドとなる子ども食堂や研究対象となる子ども及び、大学生を概観し、活動計画についても述べる。筆者の吉井は 2018 年度から当該の子ども食堂での交流活動を継続してきた。新型コロナウイルス感染症の感染拡大期前と後を通じた活動、および、教材開発の経過を記録しておく。

### 4-1. 研究のフィールドとなる子ども食堂

大学近隣の A 市にある子ども食堂は、本学学生が正課授業後（大学生各々の時間割によるが 4 限 16 時 30 分に終了すると仮定）に 30 分程度で移動し、子ども達の教育支援活動を展開できる位置にある。地元小学生を中心に、中学生や小学生の弟妹で未就学児、保護者など地域住民が集う場所になっており、子ども食堂としての利用のほか、子ども向けには七夕祭りやクリスマス会などのイベント会場になることもある。食事提供は第一・第三木曜日 18 時前後から始まるが、16 時 30 分から開放されて 17 時ごろには多くの子どもが集まる。食堂のあるフロアには、食事スペースと別に、本棚やおもちゃの詰まったケースが並ぶ部屋があり、食事までの時間、宿題をしたり本を読んだり遊んだりして夕食を待つ。夕食作りは、地元婦人会の有志が複数人で行っている。彼らは調理場を離れられないため、子どもの活動を隣で見守ったり宿題を手伝ったりすることはできない。

筆者の吉井は、当該子ども食堂において大学生がボランティア活動として教育支援や調理補助（2022 年現在は感染症拡大防止の観点から調理場に大学生ボランティアが入ることはなく、教育支援のみ）に参加できるよう、学内掲示板での呼びかけやボランティア活動に必要な情報の共有（社会福祉協議会のボランティア保険加入や所在地の伝達など）を担ってきた。教育学専攻の学生のほかにも、他学部から教職課程履修者を中心に、複数学科の大学生が学習支援ボランティアに参加し、地元住民と大学生の交流を継続してきた。

### 4-2. 子ども食堂で交流する大学生と子ども

子ども食堂に集まる子どもたちは前述の通り年齢層が広く、年によって、日によって学年比も男女比も異なる。低学年のうちから継続して集う子ども、新入生や転入による新規者として加わる子ども

もいるだろう。その日の保護者の事情、家庭の事情で子ども食堂の利用がなくなることもある（例えば、祝日 2022 年 5 月 5 日第一木曜日は 0 人、夏季休暇 2022 年 8 月 4 日第一木曜日は 1 人など、家族で過ごす日や学校のない日の利用者はほとんどいない）。こうした子ども食堂の状況を踏まえ、計画では 3 学部の大学生計 20 名前後が 4 班程度に分かれ、前期のうちに各班のグループワークの中で複数の教材開発を進め、後期に実演していくことを想定した。

#### 4-3. 子ども食堂に及ぶ新型コロナ感染症の影響と教材開発

しかし、2021 年 4 月 23 日に発令した緊急事態宣言によって、A 市では子ども食堂を含め公共の屋内に人が集まることが禁止され、子ども食堂が閉鎖された。4 月から 6 月まで、子どもだけでなく、夕食作りをする数人の大人も集まれない状況下では、弁当配布すらできなかった。

同年 7 月 1 日、子ども食堂の再開とは言い難い実態であるが、食堂で食べずに持ち帰り用に準備した夕食を配布する活動が始まった。全国的にワクチン接種が進み、感染症陽性者数が減ってから、子ども食堂として地域住民が集い、子どもが夕食を食べて帰る、という本来の活動が復活した。

さて、2021 年度前期の授業開始時点、本学は登学禁止となり、授業方法がオンラインに制限された。そのため、各学部のゼミ活動を開始した当初、大学生たちにとって未経験の子ども食堂での活動を説明するのに、教室に集って教材例として絵やカードを見せたり、相手の反応を見ながら身振り手振りを加えたり、といった非言語情報は極端に不足した。他学部の大学生同士、オンラインの顔合わせは実現したけれども、オンラインでのディスカッションに慣れていないうえ、未知の子ども食堂で実演する教材はイメージが湧かない。学生同士で意見交換をして教材開発を進めることはできなかった。しかも、子ども食堂の再開状況が不明で、計画の修正はやむを得なかった。大学生は 7 月の子ども食堂での弁当配布を分散して見学、後期の対面授業のなかで教材を作成、できれば年内に子ども食堂で実演、教材開発（教材の設計）は教員が担うものとした。

### 5. 漢字・食育融合教材の開発

#### 5-1. 食育プログラムと漢字・食育融合教材の位置づけ

食育とは、平成 17（2005）年施行、平成 27（2015）年改正の「食育基本法」<sup>(17)</sup>によって基本理念が明らかにされ、令和 3（2021）年に「第 4 次食育推進基本計画」<sup>(18)</sup>が公表されている（ただし、本研究の構想時に第 4 次は公表前である）。食育基本法前文を抜粋すると、「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食育を推進することが求められている」とある。

筆者らは「第 3 次食育推進基本計画」<sup>(19)</sup>を参照し、大学生及び子どもの食生活の問題として、こ食（孤食、固食、戸食ほか様々な食事形態を指す）、朝食欠食、映えのあるハイカロリー食品摂食などについて検討した。こうした現代的な食生活の根幹には、家庭環境や働き方、情報環境における食生活の嗜好性が予想され、解決には共食やバランスの良い食の嗜好性が世代を超えて循環する仕組みが求められるだろうと考えた。QOL を高める食生活を向上させる教育コンテンツが、地域コミュニティ利用者の循環によって、世代を超えて維持できることは、有効な解決策になるのではないかと。教育者から子どもへ単一方向の食の知識やスキルの教授に偏りがちな従来の食育プログラム<sup>(20)</sup>と異なり、交流の中で生まれる食事の楽しさなどの幸福体験を通じた QOL を高める食体験の蓄積と、漢字教育による記憶が折り重なれば、子ども食堂以外の日常（家庭や学校）における

食行動変容に対する強い動機付け効果が期待される。研究開始と同時に公表された「第4次食育推進基本計画」には、重点事項として「生涯を通じた心身の健康を支える食育の推進」と連携し「持続可能な食を支える食育の推進」とあり、世代を超えて維持できる食育プログラムを検証することは結果的に、第4次食育推進基本計画にも合致する取組みである。

## 5-2. 漢字・食育融合教材の作成

これまでの考察により、食が楽しくなること（5-1）、漢字に面白さを見出すこと（3-3）、そして、大学生と子どもが交流できる（4-1）、それらが合体した教材開発が必要である。そこで、子ども食堂での経験を持つ筆者の吉井の提案を基に、食材を集めて料理し、料理を組み合わせて献立を作るカードゲームを考案した。

食材は漢字でも表示し、あえて通常は読めないであろう、当て字や表外字を含めた。また、代表する漢字の成り立ちや意味の説明を記した。食材の情報は、漢字だけでなく、栄養に関する情報も記し、バランスの良い献立の目安にできるようにした。食材は61品目となる（末尾の表1参照）。



図1 食育漢字カードゲーム 2021

料理をするには、食材を切ったり、煮たり、焼いたりといった調理工程が必要となる。実際には、洗ったり水気を切ったり、下味を付けたりといった細かい工程も考えられるが、まずは図1のような調理方法カード（切る、焼く、混ぜるなど）を加えた。さらに、ゲームをしているメンバーとのコミュニケーションを促す指令カードも加えた（例：不要な食材<sup>ふよう しょくざい</sup>を誰かのチーム<sup>だれ</sup>にあげることができる）。カードそのものは、3学部の大学生がA班からD班まで5、6人の混成となって、1班10枚前後を目標に、作成した。



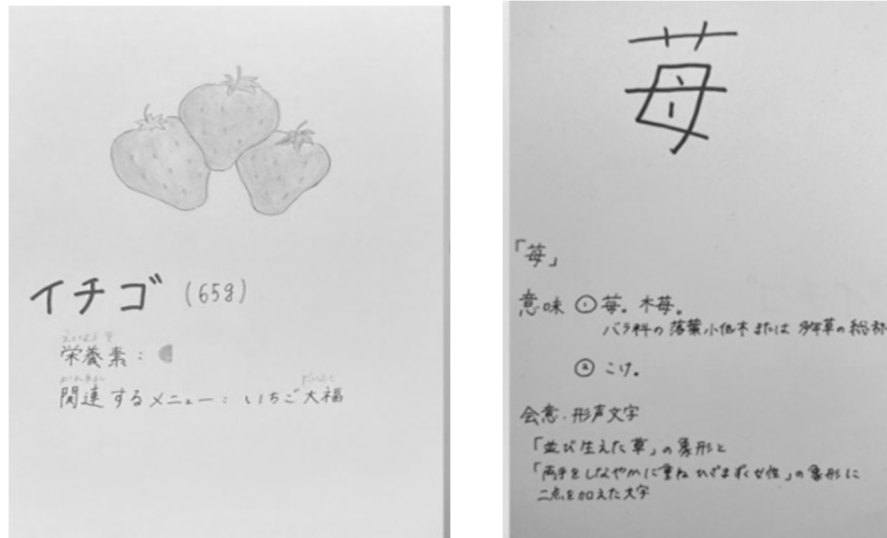


図2 食育漢字カードゲーム 2021 (食材カード「イチゴ」)

図2 食育漢字カードゲーム 2021 (食材カード「イチゴ」)は、イチゴのイラストのある左が裏面で、漢字のある右が表面となる。裏面は食材の情報として、イラストで食材の形状を、カタカナやひらがなで食材名を、およそ1人分の目安となる重量を、その重量での栄養素(赤、黄、緑に色分けした円の数と大きさで表わす)を、食材を使うメニューを記載する。3学部の学生全てに栄養素の計算方法を教えたが、食物栄養学専攻あるいは、教育学(家庭科)専攻の学生が得意な分野である。次に表面は、食材の漢字に関する情報で、この場合は一字のため、「莓」そのものの意味(漢字の読みのヒント)と成り立ちが書いてある。こちらも、3学部の学生全てに参考となるURLなど示したが、主に日本語学専攻の学生が調べ慣れている分野である。なお、この漢字に関する情報とは、ゲームの時、敵となるチームが目にするもので、食材を集めている(食材カードを保持している)チームは、手持ちの食材が明かされない方が有利になるため、漢字はもちろん、意味も成り立ちも難しく読みにくい。食材の情報のように読みやすくする工夫(読み仮名を振る、説明を簡略化する)をせずに、辞書通りに転載することとした。

カードゲームのやり方は、食材カードを表面(漢字の面)にして散らし、各チームが順番に好きなカードを取っていく。調理カード「切る」「焼く」「煮る」なども取り、作戦を練る時間を取る。チームの中でメニューを考える時間、つまり相談しながら献立を予想し、不足する食材を整理する。続いて、交渉カードを束ねた中から引いて(山札から順番に引く)、隣チームから1枚もらう、あるいは、交換するなどして、メニューを完成させていく。献立が完成したチームがストップをかけ、その時点で、よりバランスの良い献立のメニューが完成しているチームが勝ちとなる。

11月、大学生を一堂に集め、カードゲームを試した。すると、メニューが個々のカードに書いてあるため、手持ちの食材カードだけでは何が不足しているのか分からないこと、同じ食材でも複数のメニューに使われるものは複数枚、必要であることなど、ゲームとして成立するには不完全な点が明らかになった。その課題を解消すべく、メニュー表作成や食材カードの追加をした後、子ども食堂において子どもたちと一緒に遊んだ。

なお、メニュー表作成や食材カードの追加と同時に、子ども食堂でのクリスマス会に向け、大学生の発案で子ども達へのプレゼントとしてツリーに飾れるようなクリスマスカードやミニリースを作り、お菓子と合わせて配ることにした。プレゼントとして30セット準備するため、3学部の大学生が協力

して準備を進めた。

### 5-3. 漢字・食育融合教材の実演とクリスマス会における交流

2021年12月16日、子ども食堂ではクリスマス会が開催され、大学生と子どもの交流が実現した。大学生にとって、7月の見学から2度目となる子ども食堂での活動であった。当時の新型コロナウイルス感染症は、ワクチン接種により抑えられていて、第6波（オミクロン株の流行）直前であり、約30名の子どもたちと教材「食育漢字カードゲーム」や缶バッジ作り、プレゼント交換などをして交流することができた。子ども食堂で準備されたゲームやプレゼントもあり、「食育漢字カードゲーム」に参加したのは小学生3名だった。

「食育漢字カードゲーム」は、大学生と子どもの混成の3チームに分かれて遊んだ。子どもには食材がどのような料理になるのかを予想することが難しく、どの食材がどのメニューになるのか考えることは難易度が高いタスクであった。メニューを見たり食材カードを見たり、大学生のアドバイスを聞いたりすると、ゲームとして取り組むには新情報が多すぎて難しいことが分かった。まして、カードに記載された漢字に注意が向くことは無い。

まずは食材について知ること、漢字も伝えるのならばカードゲームに追加情報として伝えるのではない効果的な方法を考えなくてはいけない。そのヒントとして、カードゲームと並行して行った缶バッジ作りが参考になった。子どもたちに漢字を書いたらバッジにする、と伝えると、喜んで書いてくれた。低学年には、漢字を書くことが困難で、お絵描きとして楽しむ子どももいたが、各自のデザインが缶バッジになることに歓喜する様子が見てとれた。また、プレゼント交換は、子どもとの交流や教材開発の点ではなく、その準備段階で生じた、大学生同士の交流に意義が認められた。本論の目的にそれるため詳細は別記とする<sup>(2)</sup>が、大学生の振り返りの記述を一部紹介すると、次の通りである。

1) 完成形のイメージを共有しないと材料を集めたり作業を分担したりすることが困難だとわかった。完成形を見せてもらえば簡単とわかったけれど、見たことがないものを口頭で相手に伝えることの難しさや気遣いを改めて感じた。

2) 事前に準備していたことと予想外の出来事が多いなか、ゼミ生みんなで協力しながら作業するのは楽しかった。缶バッジ作りをした後の子どもたちの笑顔を見たら自分もとても嬉しい気持ちになった。

1) を記述した大学生は、ミニリース作りを提案して他の大学生に、YouTube で公開されている作り方の動画を共有すれば良かったのだけれど、初めに口頭で説明した、そのときの難しさを述べている。2) を記述した大学生は、共同する楽しさを実感するとともに、子どもの反応に喜びを感じて社会参加の意義そのものを述べている。恐らく、大学生にとっては実習やアルバイトなど、実社会と繋がる様々な経験の中で既に感じたことを、ボランティア活動として参加した今回の体験にも見出しているのだろうが、これから社会へ巣立つ大学生が社会参加の意義について述べたこと自体、持続可能な交流を予感させる手ごたえとして読み取っても良いのではないだろうか。

## 6. おわりに

### 6-1. 漢字・食育融合教材の課題

漢字・食育融合教材として初めて試作した食育漢字カードゲームは、子どもにとって難易度が高く、大学生にとっても楽しみながら教えるには情報が多すぎた。食材の名前、食材の栄養、食材の漢字表記、食材によって調理できるメニュー、そして献立としての栄養バランスを覚えなければならない。もし、カードゲームを繰り返しプレイできれば学習になったのかもしれないが、感染症拡大防止による接触頻度の制限や小学生の集中力などを考えると、もっと単純化したゲームにシなくてはならない。

例えば、取り上げる食材一つ一つを、1回分の教材にして学習事項を狭めることは有効だろう。

漢字学習に関して、教材の中にすべての情報を詰め込むことをやめて、子どもと大学生の交流のなかで楽しさや幸福を感じられるものを考案したい。表記は視覚の上で慣れるに従って、読めるようになる。そのため、既に慣れ親しんだ漢字「飯」ならば読めるだろう（4年生配当の教育漢字）。学習しない人名用漢字を含む「茄子」、当て字「南瓜」などは難読字となる。難読字は、まずは何度も目にすることが出来るようにしたい。そのため、缶バッジに食材と漢字表記をデザインする。缶バッジは、

3-2. 漢字キャラクターあめかちゃんて検証したような魅力や親しみやすさのあるデザインが求められるだろう。また、3-1. 白川文字学で挙げた体験型として、子ども自身が缶バッジを作るのが良いだろう。

## 6-2. 持続可能な学習機会の課題

大学生が子どもと交流する中で、双方が楽しいと感じたり喜びや嬉しさを感じたりすることは、交流の継続を促すに違いない。可能であれば同じ大学生が繰り返し訪問し、「またね」と言えるような距離感での交流が望ましい。子ども食堂と本学の物理的な距離は、そう出来ないこともないのであるが2021年は新型コロナウイルス感染症の影響を受け、12月に一度だけ交流機会を持つことができた、という特殊な経過となった。

その一度だけで「またね」と言えるような気持ちの上での距離は構築できないが、大学生と子どもと一緒にカードゲームをしたり缶バッジを作ったりするとき、笑顔になったり喜びを感じたりできたことは、交流の継続を後押しするものと考えられる。双方とも、肯定的というよりさらに一步踏み込んで、交流そのものを歓迎する傾向にある、と考えられるためだ。

改めて子ども食堂は、学校で知り合った子ども同士の交流はもちろん、他学年の子ども同士の交流や、子どもと地域住民との交流、子どもを中心とする地域住民とその地に通う大学生との交流など、多様な交流の拠点になりうる。場があり、そこに集う人がいることは確かめられた。あとは学習機会となるような教材開発に注力するとともに、大学生のボランティア活動を継続していくことで、持続可能な学習機会を創出できるものとする。

## 6-3. まとめ

2.の研究の全体像で述べた通り、「子ども食堂の交流拠点機能研究」の中では食育プログラム開発や子ども食堂の交流拠点機能も研究対象である。食育プログラム開発には食育調査が、子ども食堂の交流拠点機能には3学部大学生間のピアエデュケーションの質的研究などが含まれる。そのなかで、本論では漢字・食育融合教材開発に焦点を当てた考察を行った。子ども食堂という場の特性や食育プログラムとの位置づけを整理するには、本論の主目的ではない周辺的な説明に加えて、研究に至るまでの経緯や背景もあえて明記した。さらに、計画と新型コロナウイルス感染症の影響による実現の乖離も、交流の質そのものに影響しているため、本論に記録した。

こうした複合的な視座からの考察を踏まえ、持続可能であるための交流は、教材を介した交流の体験そのものが楽しさや幸福感を育むものであることを追求し続けなくてはならない。それには、漢字教育と食育の融合を、教材の中で完結させるのではなく、交流機会のなかで包摂することを目指すものとする。教材開発及び、学びの機会を交流として継続することで、食育プログラムとしても評価に値するものとなることを目指していく。

表1 食育漢字カードゲームの食材一覧

番号	漢字	よみがな	栄養素	メニュー
1	高苜	れたす	緑0.5	レタスとトマトのサラダ, レタスチャーハン, レタスと卵の炒め物
2	牛蒡	ごぼう	緑2	きんぴらごぼう
3	大根	だいこん	緑1	ぶり大根
4	黄青椒	ぱぷりか	緑0.5	パプリカのマリネ
5	蒟蒻	こんにやく	緑0.5	豚汁
6	茄子	なす	緑2	麻婆茄子, オクラと茄子の煮びたし
7	玉葱	たまねぎ	緑1	ハンバーグ
8	林檎	りんご	緑0.5	フルーツヨーグルト
9	蓮根	れんこん	緑1	筑前煮
10	葱	ねぎ	緑0.5	すき焼き
11	筍	たけのこ	緑0.5	筑前煮
12	白菜	はくさい	緑2	八宝菜
13	甘蕉	ばなな	緑0.5	フルーツヨーグルト
14	赤茄子	とまと	緑0.5	ミネストローネ
15	南瓜	かぼちゃ	緑1.5	かぼちゃコロッケ
16	竜鬚菜	あすぱらがす	緑0.5	アスパラのベーコン巻き
17	苺	いちご	緑0.5	チョコフォンデュ
18	胡瓜	きゅうり	緑0.5	ポテトサラダ
19	人参	にんじん	緑0.5	カレー
20	法蓮草	ほうれんそう	緑1	ほうれん草のおひたし
21	占地	しめじ	緑1	鮭ときのこのホイル焼き
22	甘藍	きゃべつ	緑0.5	お好み焼き
23	青椒	ピーまん	緑1	ピーマンの肉詰め
24	陸蓮根	おくら	緑1	オクラと茄子の煮びたし
25	芽花椰菜	ぶろっこりー	緑2	サラダ
26	椎茸	しいたけ	緑1	しいたけのバター焼き
27	麵麩	ぱん	黄0.5	サンドウィッチ
28	砂糖	さとう	黄1	肉じゃが
29	計知耶津布	けちゃっぷ	黄0.5	オムライス
30	飯	ごはん	黄0.5	さつまいもご飯
31	卵	まよねーず	黄0.5	ポテトサラダ, サンドウィッチ
32	馬鈴薯	じゃがいも	黄1	肉じゃが
33	薩摩芋	さつまいも	黄0.5	さつまいもご飯
34	洋麵	ぱすた	黄1	ナポリタン
35	小麦粉	こむぎこ	黄2	お好み焼き
36	加加阿	かかお	黄1.5	チョコフォンデュ
37	竹輪	ちくわ	赤1	おでん
38	鶏肉	とりにく	赤6	からあげ
39	味噌	みそ	赤1.5	味噌汁
40	豚肉	ぶたにく	赤1.5	お好み焼き, ピーマンの肉詰め, ハンバーグ, 豚汁
41	薩摩揚	さつまあげ	赤1.5	おでん
42	鮎	たこ	赤3.2	たこ焼き
43	燻肉	はむ	赤1	サンドウィッチ
44	半平	はんぺん	赤1	おでん
45	乾酪	ちーず	赤0.5	チーズフォンデュ
46	卵	たまご	赤2	オムライス
47	牛肉	ぎゅうにく	赤4.5	ハンバーグ
48	豚脂	ベーこん	赤2	アスパラのベーコン巻き
49	鯖	さば	赤4	焼きサバ
50	若布	わかめ	赤0.5	味噌汁
51	豆腐	とうふ	赤2.1	味噌汁
52	鱈	ぶり	赤2.5	ぶり大根
53	肝	ればー	赤2.5	レバニラ

54	鮭	さけ	赤4	焼鮭
55	凝結乳	よーぐると	赤1	フルーツヨーグルト
56	腸詰	ういんなー	赤1	ナポリタン
57	蕁	にら		レバニラ
58	里芋	さといも		豚汁
59	牛酪	ばたー		ムニエル
60	油揚げ	あぶらあげ		味噌汁
61	炭酸水	たんさんすい		フルーツポンチ

付記：本稿は課題番号 21K02343 「子ども食堂の交流拠点機能研究：漢字・食育融合教材の開発と実践による教育効果の評価」における成果の一部です。

## 注・引用文献

- (1) OECD『学習成果の認証と評価 働くための知識・スキル・能力の可視化』明石書店、2011
- (2) 岡本包治『生涯学習のまちづくりノウハウ』ぎょうせい、1993 p.81 図5 人生の一貫教育の全体構造
- (3) プレイワーク研究会『遊ぶ・暮らす子どもの放課後にかかわる人のQ&A50—子供の力になるプレイワーク—実践』学文社、2017
- (4) 深作拓郎、岸本麻衣編集代表『大学生が本気で考える子どもの放課後 弘前大学生の地域参加とプレイワーク実践』学文社、2018
- (5) 国際連合広報センター“4 質の高い教育をみんなに” SDGs (エス・ディー・ジーズ) とは? 17の目標ごとの説明, 事実と数字 [https://www.unic.or.jp/files/Goal\\_04.pdf](https://www.unic.or.jp/files/Goal_04.pdf), (2022年7月23日最終確認)
- (6) 都道府県市区町村『“未就学者” 都道府県データランキング 人口, 交通, 災害など, 多彩なデータを対象に <https://uub.jp/pdr/e/mishugaku.html>, (2022年7月23日最終確認)
- (7) 文部科学省“外国人児童生徒等の教育の充実について(報告)” 外国人児童生徒等の教育の充実に関する有識者会議 [https://www.mext.go.jp/content/20200528-mxt\\_kyousei01-000006118-01.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20200528-mxt_kyousei01-000006118-01.pdf), (2022年7月23日最終確認)
- (8) 漢字能力検定“漢字ミュージアム”
- (9) 高畠智美・中河和子「生活者のための漢字教材の開発—識字教育の枠組みでの学びをめざして—」『富山大学留学生センター紀要』11 2012 pp.11-21
- (10) 福井県“福井県漢字教育ネットワーク白川文字学” 令和4年度 <https://www.pref.fukui.lg.jp/doc/syoubun/shirakawa/taitoru2022nenndo.html>, (2022年7月24日最終確認)  
福井県“福井県漢字教育ネットワーク白川文字学” 令和2年度・令和元年度 <https://www.pref.fukui.lg.jp/doc/syoubun/shirakawa/taitoru.html>, (2022年7月24日最終確認)
- (11) 今村公一『作って遊べる, ずっと学べるパズルとゲーム 福井発 オモシロ漢字教室』太郎次郎社エディタス、2013
- (12) 中道厚子・設楽馨・大平睦美『生涯学習論つなぎ広げる学びの循環』学芸図書、2015 p.15  
いつでも：人生のどの時期でも、学びたいと思ったときに学ぶことができる。  
だれでも：子どもでも、若者でも、高齢者でも、だれでも学ぶことができる。  
なんでも：スポーツでも、英会話でも、料理でも、何でも学ぶことができる。  
どこでも：自宅でも、地域や学校でも、学びたいところで学ぶことができる。
- (13) 設楽馨「漢字キャラクターの子ども向け動画コンテンツ開発—動画配信による学習契機を拡散する可能性について—」『研究成果の社会還元促進に関する発表会報告集』5 2021pp.27-31
- (14) “漢字キャラクターあめかちゃん” <https://amekachan.jp/>, (2022年8月1日最終確認)
- (15) 明石観光協会“知っとこ！明石の魅力” <https://www.yokoso-akashi.jp/> (2022年8月1日最終確認)

- (16) 本下真次「ベンチャー企業の事業転換期における経営理論実践に関する考察—コトバノミカタ「漢字キャラクターあめかちゃん」のアクション・リサーチ—」『経営とデータサイエンス』4 2022pp.1-18
- (17) 農林水産省“食育基本法” <https://www.maff.go.jp/j/syokuiku/attach/pdf/kannrenhou-20.pdf>, (2022年8月5日最終確認)
- (18) 農林水産省“第4次食育推進基本計画の概要” [https://www.maff.go.jp/j/press/syouan/hyoji/attach/pdf/210331\\_35-4.pdf](https://www.maff.go.jp/j/press/syouan/hyoji/attach/pdf/210331_35-4.pdf), (2022年8月5日最終確認)
- (19) 農林水産省“第3次食育推進基本計画（具体的施策）”  
<https://warp.da.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/9929094/www8.cao.go.jp/syokuiku/about/plan/pdf/3kihongaiyou4.pdf>, (2022年8月5日最終確認)
- (20) 従来の食育プログラムとして文部科学省及び、兵庫県教育委員会による推奨・実践報告の例を挙げる。  
文部科学省“小学生用食育教材「たのしい食事つながる食育」(平成28年2月)”  
[https://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/eiyou/syokuseikatsu.htm](https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/eiyou/syokuseikatsu.htm), (2022年11月5日最終確認) 文部科学省“栄養教諭による食に関する指導実践事例集(文部科学省、平成21年3月)”  
[https://www.mext.go.jp/a\\_menu/sports/syokuiku/1281570.htm](https://www.mext.go.jp/a_menu/sports/syokuiku/1281570.htm), (2022年11月5日最終確認)  
兵庫県教育委員会“保健安全・食育班 学校給食・食育”  
<https://www.hyogo-c.ed.jp/~taiiku-bo/syokuikukakari/syokuikkuTOP.files/syokuikkuTOP.htm>, (2022年11月5日最終確認) より教職員用手引書『学校における食育実践プログラム(改訂版)』  
<https://www.hyogo-c.ed.jp/~taiiku-bo/syokuikukakari/syokuikkuTOP.files/jissenkaiteiban.pdf>, (2022年11月5日最終確認)
- (21) 設楽馨・横路三有紀・吉井美奈子「子ども食堂における漢字・食育融合教材の開発と実践」『研究成果の社会還元促進に関する発表会第6回』