

## 持続可能なライフスタイルに向けた教育に関するユネスコチェアによる教材の検討

### —日本への受容と課題—

横浜国立大学

松葉口 玲子

東京都市大学

佐藤 真久

法政大学大学院

柿野 成美

(公財)地球環境戦略研究機関

渡部 厚志・源氏田 尚子・辰野 美和

(公財)消費者教育支援センター

庄司 佳子・奥西 麻衣子

お茶の水女子大学附属小学校

岡部 雅子

#### 1. 問題の所在と本研究の目的・方法

新学習指導要領ではその前文において「持続可能な社会の創り手」という用語が位置づくとともに、それ以前の環境教育促進法や消費者教育推進法の成立等の動向もあいまって、松葉口がこれまで主張してきた（たとえば松葉口 2000、2001、2016 など）環境教育／ESD（持続可能な開発のための教育）と消費者教育を接続した消費者市民教育の重要性が従来以上に高まっている。消費者市民教育は、換言すれば、持続可能なライフスタイルに向けた教育啓発であり、その重要性については、ユネスコ等の国連レベルでは ESD はじめこれまでも重視されてきた。1992 年の国連環境開発会議で採択された「アジェンダ 21」の第 4 章「持続可能な消費形態への変更」から脈々と続き、SDGs（持続可能な開発目標）においても、目標 12「持続可能な消費と生産」においてだけでなく、目標 4「質の高い教育」においても、持続可能なライフスタイルに関する教育啓発の必要性が重複して示されている通り、その重要性は論を待たない。しかしながら、日本においてはいまだ本格的な試みはなされていない。

そのようななか、これまで国際的に当該分野を牽引し

てきたのが PERL（The Partnership for Education and Research about Responsible Living）であり、前身の CCN（Consumer Citizen Network）時代から多方面へ影響を与えてきた組織といえる。SDGs 目標 12 のターゲット 12.1 で明記されている「持続可能な消費と生産」10 年枠組みや国連の「持続可能な消費／ライフスタイル」教育啓発とのつながりが深く、日本の消費者教育推進法の成立や「消費者市民社会」の考え方にも多大な影響を与えた。現在、PERL のコーディネーションを行っているのは、インランドノルウェー応用科学大学に基盤を置く研究・学習センター CCL（Centre for Collaborative Learning for Sustainable Development）である。PERL も CCL も、持続可能な開発目標の実施に貢献し、ESD に関するグローバル・アクション・プログラム（Global Action Programme on Education for Sustainable Development）や、持続可能な消費と生産に関する 10 年計画枠組（10-YFP：10-Year Framework of Programmes on Sustainable Consumption and Production Patterns）などの国際的プログラムにおける重要パートナーとして今日に至っている。

この CCL は「持続可能なライフスタイルのための教

## 持続可能なライフスタイルに向けた教育に関するユネスコチェアによる教材の検討ー日本への受容と課題

育」に関するユネスコチェアの拠点であり、アクティブラーニングのアプローチを推進し、消費者問題、持続可能なライフスタイル、社会的学習といったトピックについての教育ツールキットを作成している。これまでに、12種類のアクティブラーニング・メソドロジー・ツールキットを作成し、学際的な教育における教師をサポートしている。

このような国際的な教育啓発の動向はまだ日本ではあまり知られておらず、したがってその内容を把握することは重要な課題である。そこで本研究では、上記CCLにおいて開発された教材の全容を明らかにするとともに、日本における受容の可能性と課題について考究することとした。まず、現在公表されている12種すべての内容の特徴について明らかにした後、これらのうち日本の文脈において最も優先すべきと考えられるものについて、現場教師による検討会や授業実践にもとづく検討教育現場での受容可能性および課題について考察することとする。

### 2. アクティブラーニング・メソドロジーの全容

CCL (2021) が公表しているアクティブラーニング・メソドロジー・シリーズは現在12種類（対象は中学校相当）あることが判明した。各ツールキットのタイトル（(1)～(12)）と、それぞれのトピック（①）および学習アプローチ（②）については下記の通りである。

#### (1) イメージとモノ (Images and Objects)

- ①持続可能な開発のための教育
- ②画像とオブジェクトを使用したアクティブラーニング

#### (2) 個人消費と気候変動 (Personal Consumption and Climate Change) <sup>1)</sup>

- ①消費とライフスタイルが気候変動に及ぼす影響
- ②戦略的問いかけと批判的思考

#### (3) ファイナンシャル・リテラシー (Financial Literacy, personal finance management)

- ①パーソナルファイナンスの管理、お金の使い方と消費習慣
- ②カードゲームの使用とジレンマチャレンジ

#### (4) 資源としての時間 (Time as a Resource)

- ①資源の利用、資源としての時間、未来を考え計画すること
- ②行動と変容のためのモデル

#### (5) どんな物語? (Whats the story)

- ①責任ある生活と持続可能な開発
- ②ストーリーテリングと物語

#### (6) メディアの力 (The power of Media)

- ①メディアリテラシー、責任ある生活と持続可能な開発
- ②ハワード・ガードナー (Howard Gardner) の多重知能理論

#### (7) なぜ買うのか? (Why buy? The symbolic value of consumption)

- ①消費の象徴的価値、消費パターンの分析および責任ある生活と持続可能な開発の重要な学習戦略の例
- ②エドワード・デ・ボノ (Edward De Bono) のCoRT思考ツール

#### (8) 違いを恐れな (Dare to Differ)

- ①オルタナティブなライフスタイルの探究による持続可能な生活
- ②質問、情報収集、結論の描写、調査結果のプレゼンテーション、新たな知見のディスカッションおよび洞察 (探究型学習サイクル: 5Es モデル)

#### (9) マインドフルネスによる持続可能な消費のための教育 (Education for Sustainable Consumption through Mindfulness)

- ①マインドフルネスのトレーニング
- ②消費実践とライフスタイルの選択をより深く探索するよう励ます一連の演習

#### (10) 思考の糧 (Food for Thought)

- ①食と持続可能な生活とのつながり、食糧生産・消費
- ②知識を整理するためのグラフィックオーガナイザーと適応パスイェイ学習モデル

#### (11) 未来のための遊びー持続可能な開発ゲーム (Playing for the Future - Sustainable Development Games)

- ①SDGs、創造的探究
- ②遊び心のある学習とゲーム

#### (12) サスタイムアビリティ (SusTimeAbility)

- ①時間使用能力の向上、時間の豊かさを創造する方法への気づき
- ②体験型

以上、扱っている内容をみると、個人消費と気候変動、SDGs といった社会課題との直接的な関係に扱うだけでなく、時間や金銭等といった生活資源やメディアの影響など、ライフスタイルや生き方全般について探究でき

## 持続可能なライフスタイルに向けた教育に関するユネスコチェアによる教材の検討—日本への受容と課題

るようになってきている点だけでもユニークである。特に、生活資源として重要な「お金」と「時間」について、日本では昨今、金融教育の隆盛が著しく、教材も豊富にあるが、「時間」への着目は希薄であったと言わざるをえないが、「時間」に関しては2種類ある点も注目に値する。さらに本シリーズでは Baudrillard (1970) の記号消費論的なモノとイメージの関係や消費の象徴的価値、精神面との関係性等、消費の根源的意味についての深い洞察を伴っている点は、ライフスタイルと消費の関係を深く探究するうえで非常に重要である。

このような理論的背景に基づきながら、「思考ツール」等アクティブラーニングの手法の習得も工夫されている。このことは日本における新学習指導要領で重視されている「主体的・対話的で深い学び」やカリキュラムマネジメント、社会に開かれた教育課程なども親和的である。したがって、今後、日本において当該分野の普及啓発および指導者の育成を展開するうえで、おおいに参考になるものであることが確認できた。一方、日本では馴染みのない手法や理論も散見される。また、「主体的・対話的で深い学び」を実現するためには、欧米にはない日本独自の文脈の視点を入れていくことも必要である。

そこで、日本における今後の展開について考察するにあたり、本シリーズ中、まずはツールキット 10 番目の「思考の糧」について検討することとした。その理由は、「食」は人間にとって最も根源的なものであると同時に、食品ロスをはじめとして多くの社会課題に通じており、とりわけ日本では給食や食育などが重視されているからである。そしてなんとといっても子どもたちが興味を持つ点で導入しやすいと考えられたからである。

### 3. 「思考の糧」(Food for Thought) の構成

第1部の「序」では、ツールキット全体の紹介、本教材の構造、対象読者、学習目標等が示される。学習目標は、持続可能な開発の追究に直接関係する、科学技術の社会問題やグローバルな喫緊課題に取り組む学習者の能力を強化することであり、体系的・批判的思考や統合問題解決の生涯を通じた学習能力を育み、学際的・総合的な学習アプローチを発展させる活動のなかで、食べ物は複雑でシステムをまたぐ行為、ライフスタイル、持続可能な開発とのつながりを学習者が探究するための統一的な言語として使用されることが説明されている。

第2部「背景」では、ESD の概略を紹介後、「持続可

能な生活と食べ物の統一的な物語」として、イギリスの小さな町で「食べられる景色があるまちづくり」を实践した女性の講演内容を紹介し、食べ物は誰にも必要なものであり、誰もが反応することを説明し、続いて、SDGs との関係についても紹介している。

そのうえで第3部「ツールキットの使用」として、本教材での9つの活動(アクティビティ)と学習メソッドとの関係が示され(表1)、第4部「学習活動」では各アクティビティについて1ページ構成で展開され、そこで使用可能な写真が第5部「視覚資料」としてまとめられている。巻末は「参考資料」である。

表1 活動(アクティビティ)内容の一覧

学習活動	グラフィック オーガナイザー	APLM 階段	説明	テーマ/トピック
1		I	雨粒はあらゆる主題においてアイデアを産むために使用可能である。新しいトピックに関してアイデアや理解を採る際にも有益である。作業に焦点を当てるオーガナイザーを使用する。教室全体あるいは小グループで行われることが多い。	健康的なライフスタイルにとっての食べ物の重要性
2		I	マインドマップは情報の視覚的な体系化に用いられる。白紙の中心にある1つの概念の周辺に作られることが多く、イメージや言葉といった関連する表象が追加される。	食糧安全保障と食糧不足
3		II	じょうごは、例えば定義を作るときなど、アイデアを統合する、あるいは中核部分を残すように情報を削ぎ落とすとしていく上で有益である。情報の詳細、構成要素、部分、写真はじょうごの内部に置かれる。そして、結論、定義、統合として残れる。	何が食べたい? 季節ごとの食べ物の好み
4		II	ベン図はシンプルかつ、2つの項目の類似点と差異を検討する際に効果的なオーガナイザーである。それぞれが1つのセットを表している。通常は重なりのある曲線(通常は行)から成る。	責任ある持続可能な食べ物の選択
5		II	比較・対照マトリックスは、学習者が1つの領域における複数の概念の類似点と差異を確認するのを可能にするグラフィックオーガナイザーである。	タンパク源
6		II	コーネルメソッドは、学習者が独自のノートを作るような、グラフィックオーガナイザーの機能に類似したノートテイクのシステムである。3つのセクションがあり、左側の縦列には学習者が手がかりやキーワードを書く。右側はノートテイク、下部は要約に充てられている。	無駄をゼロに
7		III	シーケンスは、一連の(一続きの)出来事や伴うトピックに使われる。順次的要因が整理され、記憶される必要がある際にとりわけ便利なオーガナイザーである。	工業処理と食糧生産
8		III	フィッシュボーンは、一貫性のある1つの空間に情報を要約する方法である。包括的な形で情報を体系化し、構築するのに有用である。	伝統料理を通じて他者のことを知る
9		III	階段は、トピックが段階的プロセスを伴う、あるいは行動過程を考へる際に使用される。	食品廃棄物

出典) CCL (2018) より作成

### 4. 現職教員からの反応

上記の内容を日本の学校現場で活用する際の利点や課題について明らかにするため、現職教員による検討会を

## 持続可能なライフスタイルに向けた教育に関するユネスコチェアによる教材の検討ー日本への受容と課題

2回（2020年11月23日オンラインで<sup>2)</sup>、2021年3月29日対面ワークショップ形式で<sup>3)</sup>）実施した結果、下記のような意見が出た。

### （1）活用の可能性

- ・食の授業の導入や後半のまとめ
- ・中学校技術・家庭科（家庭科）食の学習
- ・総合的な学習の時間や選択授業
- ・家庭部会や文化祭（地域・社会への発信を含む）
- ・小学校社会科（まとめが難しい）
- ・小中学校の給食指導や給食委員会の活動
- ・思考ツールがおもしろい
- ・グラフィックオーガナイザーはいろいろ教科で可能
- ・難しいが、ゲーム感覚で取り組む
- ・活動7の視覚資料は比較材料として使う（p23とp25のニワトリの写真の比較）
- ・活動8の「伝統料理を通じて他者を知る」は給食委員会の活動で使える。
- ・じょうご（料理の図）：じゃがいも、にんじん、玉ねぎ、肉を統合させてカレーの完成
- ・雨だれ＝食品ロスを減らす取り組みの場所（農家・生産者・販売者・学校・家庭）

### （2）改善案

- ・日本の日常に変更（和食・郷土料理・行事食・地産地消）
- ・日本の食のあり方への問い（食品ロス・個包装・プラスチック容器等）
- ・指導事例や実践事例があると良い
- ・教師用と生徒用それぞれのテキストがあると良い
- ・小中高の学校種ごとに分けて到達度レベルや優先順位を示す

以上も含めて、日本や地域の行事食・郷土料理、全国の汁物、季節を感じる食（日本文化の伝承）・発酵食品や保存食（地域ごと）・日本の食の歴史・地産地消・給食や弁当文化についてや、その他、食用昆虫を皿にのせるとインパクトあり、という意見もあった。

なかでも写真の充実に向けて、下記のような提案が出た。

- ・フォトランゲージの手法を取り入れる
- ・世界の食文化や日本と世界の食文化の比較
- ・スーパーマーケットとファーマーズマーケットの比較
- ・食品ロスの写真を追加（日本の現状を理解させる写真・給食残量調査・行政等のHP活用）

- ・飢餓を訴えながら大食いのテレビを問題視したい
- ・日本の個包装を問いたい（必要？容量の重さは？）
- ・プラスチック容器等への問い（どんな容器を使う？何分で捨てられる？）
- ・積極の写真をファッション誌やダイエットを煽るメディアと一緒に掲載
- ・たんぱく源のプロテイン飲料（運動部の生徒の興味関心が高い）
- ・ベジタリアンやヴィーガン
- ・フェアトレード
- ・フードマイレージ
- ・調理の写真（ジェンダーの視点も）

その他、課題として多くあがったのは、教育課程に位置付けられていないことであった。日本の教員が一番苦手な方法であり教師の質も問われる、との意見もあった。教育課程に位置付けるために、授業案や指導案・生徒用ワークシートや教材を整えたり、各領域との関係を示すと良いとの意見もあげられた。

これらは今後の課題であるが、まずは授業実践例を示していくことが、具体的なイメージにつながるのではないかと考えられた。

## 5. 授業実践の試みにもとづく検討

上記、現職教員による検討結果にもとづき、まずは授業実践例を示すとともに、そこから具体的な改善方策を検討することが肝要と考え、まずは「食」を直接的に扱う家庭科において授業実践を試み、その結果を通じて考察することとした。その際、日本では小学校でも十分扱うことができるという教員の声も重視した。

持続可能な社会の実現への意識や価値判断のもととなる感性を育むには、年間のカリキュラムを見通して、既存の学習内容に関連する題材を配置構成していくことが有効である。そこで、家庭科において小学校5年生の3学期に予定していたはじめての調理実習と関連させ、食品ロス削減の戦略を考える授業を実施した。3学期には、調理実習だけでなく、エシカル消費について学んでいるA高等学校の生徒と児童労働をテーマにした連携授業も予定し、これらを、商品を選ぶ時の視点について考えさせる消費分野の授業につなげた。

その際、本教材の活動9が、ロジャー・ハート（2000）の「参画のはしご」に通底するものである点に着目し活用することとし、さらに「戦略」という用語を使用した。

## 持続可能なライフスタイルに向けた教育に関するユネスコチェアによる教材の検討—日本への受容と課題

(1) 題材名:「食品ロス削減をめざす子ども戦略会議」  
—初めての調理実習に向けて考えたいこと— (5年生)  
(実施時期:2021年12月~2022年1月)

本題材のめあては、下記の2点である。

- ・食品ロスの現状を知り、いかに減らすかについて、さまざまな視点から戦略を考えることができる。
- ・友だちの発表を聞き、そのよさに気づくとともに、調理実習や自分たちの生活に活かそうとする意欲を持つことができる。

### (2) 学習指導計画 (全5時間)

全体の学習指導計画は下記の通りである。

<第1次> 調理実習で出た食品ロスについての話や、食品ロスの現状、食品ロスが地球に与える影響を知り、食品ロス削減への意欲を持つ。(1時間)

<第2次> 学級の7つのグループで、農家、食品製造会社、スーパーマーケット、レストラン、学校、家庭、消費者を分担して担当し、それぞれの視点で食品ロスを最小限に抑える戦略を考え、発表資料を作る。(家庭学習)

<第3次> それぞれの戦略を発表しあい友だちの発表の中でイチオシの戦略はどれか考える。(3時間)

<第4次> 友だちの発表を踏まえ、国や自治体はどのような戦略を立てるのがよいか話し合う。(1時間)

### (3) 実践結果

<第1次> (1時間) では、まず授業の導入として、食品廃棄の様子などを見せながら、どう思うか感想を発言させた後(「もったいない」「それだけでお弁当ができる」等の意見が出た)、「そもそもどうして食品ロスを削減した方がいいのか」について考えさせた。

そこで出てきた意見は、下記のようなものである。

- ・燃やす時にCO<sub>2</sub>が出て地球温暖化とか異常気象とか起きやすくなる
- ・世界で9人に1人が栄養不足だと聞いたけれど、その人たちがかわいそうだから
- ・食べないで捨てるのは、命を捨てることになるからもったいない
- ・残ったもので料理ができるのに、それを捨てたらお金の無駄
- ・丹精込めて作ってくれたご飯を残しちゃいけない。作ってくれた人に失礼

続いて<第2次> (家庭学習) では、学級の7つのグループで、農家、食品製造会社、スーパーマーケット、

レストラン、学校、家庭、消費者を分担して担当し、それぞれの視点で食品ロスを最小限に抑える戦略を考え、一人ひとりが発表資料を作った。その際、戦略を考えるうえで参考になりそうな資料(小林 2020、井出 2021)をそれぞれのグループに渡した(写真1~3)。



写真1 担当について話し合う様子



写真2 農家グループの資料



写真3 学校グループの資料

<第3次> (3時間) では、それぞれの戦略を発表した後、友だちの発表の中でイチオシの戦略はどれかについて考えた(写真4~8)。



写真4 農家の発表内容

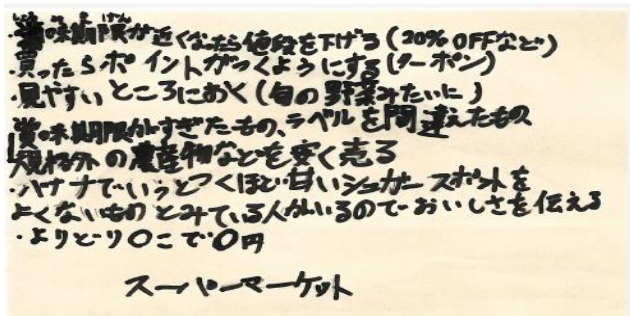


写真5 スーパーマーケットの発表内容

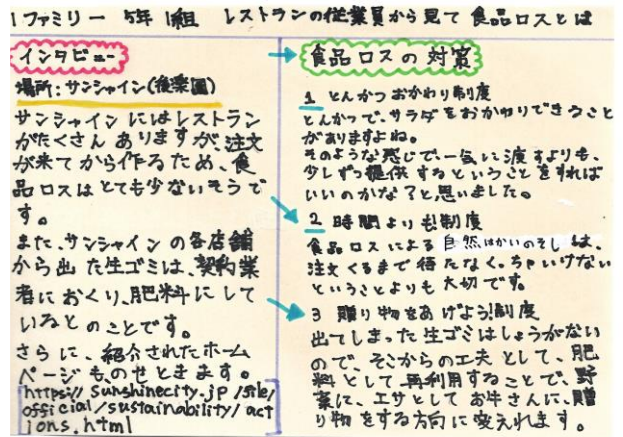
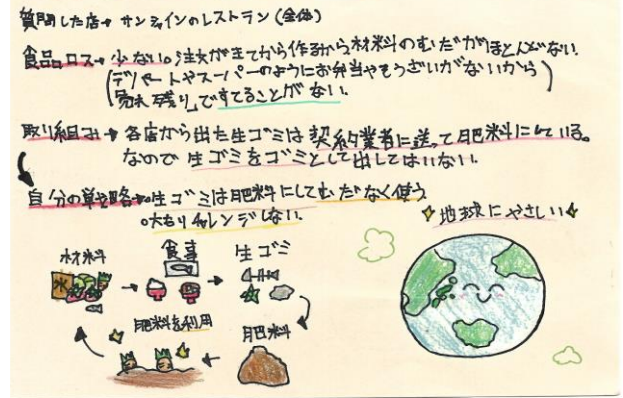


写真8 レストランの発表内容①

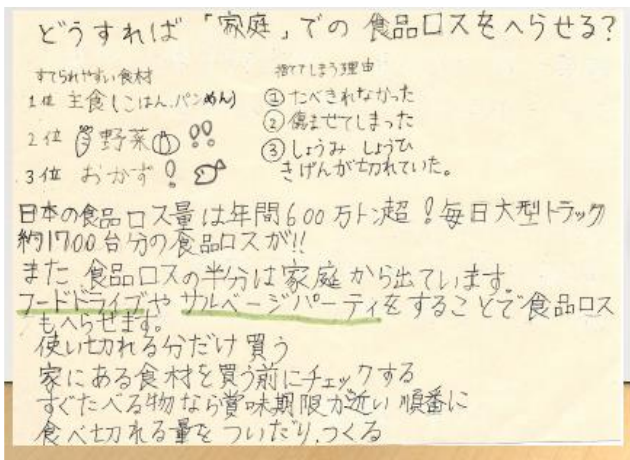


写真6 家庭の発表内容①

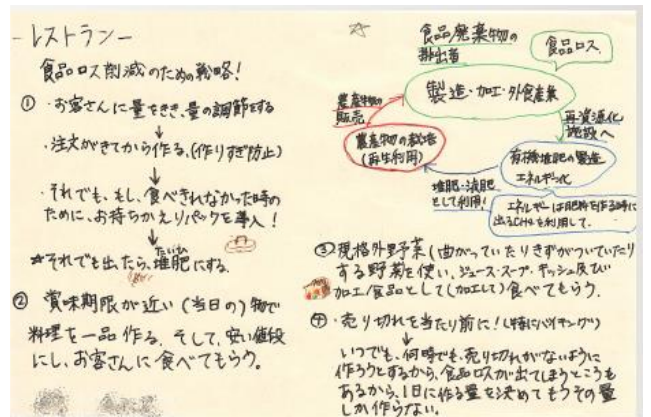


写真9 レストランの発表内容②

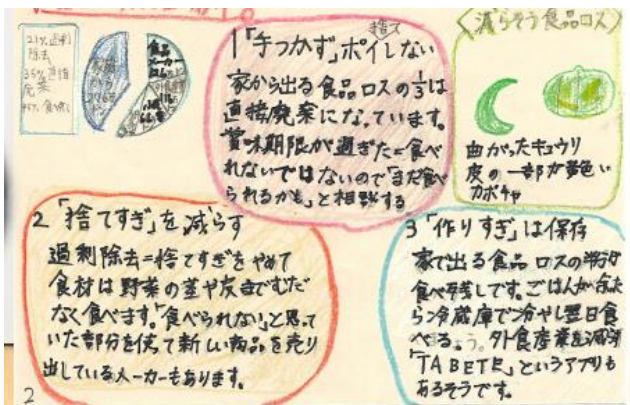


写真7 家庭の発表内容②

写真8と9は、子どもたちが実際にレストランへ出向いてインタビューした結果、「地球にやさしいくりかえし」や「とんかつのおかわり制度」などの工夫がなされていることを知った後に、レストランの視点で戦略を考えた子どもの発表資料である。「とんかつおかわり制度」「時間よりも!制度」「贈り物をあげよう制度」などネーミングにこだわったため、聞いている子ども達もどうい内容なのか興味を持ち活発な対話となった。「とんかつおかわり制度」というのは、とんかつ屋でおかわり

## 持続可能なライフスタイルに向けた教育に関するユネスコチェアによる教材の検討ー日本への受容と課題

自由のキャベツのように、提供する量を少しにして、さらに食べられる量だけ追加注文できるようにする、という戦略である。

ほかにも学校の視点では2つ発表があった。一つは、食品ロスが生ずる原因として、嫌いなものを残すことと、量が多すぎる場合の2点があげられ、その対策として、好き嫌いをなくしたり量を減らしたりする。お当番の人によって配分量が変わるのを防ぐため、目安量がついたオタマなどを使用する。食べる人にどのくらい食べられるか当番の人が聞く。というものであった。

もう一つは、「給食の食品ロスをなくす」として、下記があげられた。

第1に、給食を作る人が考えることとして、

- ・食べきれない量を買すぎない
- ・必要な分だけ調理する
- ・あまった食材を調理して使いきる
- ・食べきれなかった食材は冷凍保存

第2に、生徒と先生が考えることとして、

- ・給食の時間を長くする
- ・好き嫌いをなくす
- ・自分の食べられる量を知る

また、この発表のよさを捉えた子どもは、ふり返りに「自分のイチオシ」として次のように書いていた(( )内は筆者注)。

- ・「食べる時間を長くする」がいい。理由は、(食べる時間を長くすれば)たくさん食べられるし、食品ロスをなくす一番の近道だと思うから。
- ・「目安をおたまなどにつける」がいい。理由は、配る人によって量が変わってしまうので、(おたまに目安の印をつけて)変わらないようにするのがいい。
- ・「レストランのとんかつおかわり制度」がいい。理由は、一気に食べ切れるかわからない量を一気に食べるよりも少しずつ食べた方が、食品ロスが減ると思うから。

最後の<第4次>(1時間)では、友だちの発表を踏まえ、国や自治体はどのような戦略を立てるのがよいかについて話し合った。結果、下記のような意見が発表された。

- ・3Rをすすめる
- ・環境を良くするための施設を作る
- ・量り売りのすすめ、スーパーの国営化
- ・作りすぎない、生ごみを堆肥に

- ・食品ロスの呼びかけ、調査してポスターで知らせる
- ・アップサイクルの推進
- ・売れ残ったものを必要な人にあげる
- ・必要な人への分配、作る量の削減、残り物でできるレシピ

## 6. 成果と課題

以上の実践を通じて明らかとなった成果と課題は下記の通りである。

まず成果としては、第一に、SDGsは幅広い分野の内容を含んでいるが、「食」はどの子どもにも身近であるため、興味関心を持って課題に取り組めることが明らかとなった。単元の導入から展開(各自の発表と討論)の間に、入学検定の家庭学習期間をはさみ、その間に調べ学習を行う展開にしたことによって、社会における取り組みについて実際に調査に行ったり、自分の生活を見直したりするなど、実感を伴った内容が多くなったことは大きな成果である。

第二に、「思考の糧」(Food for Thought)にあった「戦略」という言葉が子どもたちにヒットした。提案、でもなく、工夫、でもない。戦略という言葉には、周囲の状況をよく見て、自分の立場からよりよく改善しようとする積極的な行動、というニュアンスがこめられている。題材名を示しただけで、子どもたちがこの学習で何を狙っているのかが、すぐに共通理解できていた。

第三に、子どもたちが、農家、食品製造会社、スーパー、学校、家庭などさまざまな立場から、戦略を考えることができた。このことは、目の前に現われる食品が、さまざまな人の手によって作りだされることを理解すると共に、子どもたちが互いの立場の発表に関心を寄せて聞くことができたことにつながった。

課題としては、本来ならば、調べたことを持ち寄ってグループで戦略を相談させた上で、全体の発表、議論に持っていきたいところであった。しかし、コロナ感染拡大防止のために、グループ活動の時間を10分間に制限していたため、それができなかった。一人一人の発表という授業形態にしたことで、発表時間だけで3時間とかなり時間がかかり、単元全体が冗長になってしまった。

また、単元の導入で、過去の調理実習で発生した食品ロスを取り上げ、自分たちの実習場面に生かす、という流れにしていく計画だった。が、これも感染拡大の影響

## 持続可能なライフスタイルに向けた教育に関するユネスコチェアによる教材の検討—日本への受容と課題

響で実習を中止せざるを得ず、調べて、発表して終わり、となってしまう、物足りなさが残った。学んだことを、どう生かして行動するかについて、授業の中で経験させることが大切であると考え。実習を繰り返していく中で、子どもたちにしみ込ませていく、実習にはそうした学習効果があると改めて認識することができた。

生活の探究は、自分の生活を見つめ直すことから始まるが、それはすなわち、自分の生活を立ち止まって省察することである。そして、学習を生活に生かすとは、身につけた技や、学習を通して気にするようになったことは何かを意識化して行動することである。自分にとっての当たり前を学習の中で表出し、友だちと交流することで、“よさ”が固定化されることなく“よりよさ”の探究、生活のあみ直しへとつながっていく。このように、学びを生活に生かす学習過程そのものにおいて、メタ認知スキルは育まれると考える。

一方、「実習」は、イメージする完成像を自分たちの手で作っていく活動であるが、完成するためには自ら取り組もうとする意思と粘り強さが求められる。子どもたちの中には、製作や調理などの実習に夢中になる子は少なくない。それは、初めて扱う道具や生の材料に触れ、本気で活動する中に、普段の学習では味わえない危険や身体性、がんばれば乗り越えられそうな壁、といった遊びの要素が含まれているからと考えられる。

実習はまた、協力、周囲の手助けや刺激といった学習空間の影響も色濃く受ける。互いに助け合ったり、友だち同士作品を見せ合いながら、真似をしたり、違いを面白がりながら工夫をしたりすることで、子ども達の作品や活動は豊かになる。

### 6. 結語

持続可能なライフスタイルに関するユネスコチェアである CCL が開発したアクティブラーニング・シリーズの検討を通じて、日本における当該分野のあり方について考究する試みはスタートしたばかりである。本稿では、日本の消費者市民教育の道程に多大な影響をもたらした PERL が関わる教材の全容を示すことができたが、日本における受容の可能性と課題について考えるうえで、現職教員の声から「探究の高度化・自律化を促す可能性」があげられていたことは重要である。今後、具体的な実践の蓄積とともに、教師自らが既存の枠組みにとらわれず創造的なカリキュラム・マネジメントができるような教

員養成・研修・支援システムの方策について考究していくなかで、「実習」に代表される「体験活動」をどのように組み込んでいくかはおおいに検討の余地があるであろう。

本研究は、科学研究費補助金基盤研究 (B) 21H00859「環境教育/ESD と消費者教育の接続：教員養成・研修・支援システムと国際貢献」の成果である。

<注>

- 1) 松葉口・柿野・佐藤は、東日本大震災発生の翌日からトルコで開催された PERL 国際会議に出席したが、その際このツールキット 2 「個人消費と気候変動」作成直後のワークショップも開催された (松葉口 2011)。
- 2) 小中義務学校教頭と中高家庭科担当など 4 名
- 3) 小学校から中高家庭科・社会科担当など 40 名

<引用文献一覧>

- Baudrillard, Jean (1970) *La société de consommation : ses mythes ses structures*, Denoël (今村仁司・塚原史 訳, 2015, 『消費社会の神話と構造 (新装版)』 紀伊國屋書店)
- CCL(2018) Toolkit 10 Food for Thought (CCL 2021 所収)
- CCL(2021) <https://eng.inn.no/research/research-centres/centre-for-collaborative-learning-for-sustainable-development-ccl/publications/teaching-materials-resources/active-learning-methodology-series>. 2021.12.20 参照 (2022.8.29 最終確認)
- 井出留美 (2021) 『捨てられる食べものたち 食品ロス問題がわかる本』 旬報社
- 小林富雄監修 (2020) 『知ろう! 減らそう! 食品ロス』 小峰書店
- 松葉口玲子 (2000) 『持続可能な社会のための消費者教育—環境・消費・ジェンダー—』 近代文芸社
- 松葉口玲子 (2001) 「持続可能な消費のための教育：消費者教育と環境教育の接続カリキュラム開発に関する一考察」『日本消費者教育学会誌』 21 冊, 31-40.
- 松葉口玲子 (2011) 「PERL 国際会議」『海外の消費者教育 2011—韓国・スペイン・PERL』 (財) 消費者



持続可能なライフスタイルに向けた教育に関するユネスコチェアによる教材の検討ー日本への受容と課題  
教育支援センター、71-80.

松葉口玲子 (2016) 「<新しい能力>と「消費者市民」  
時代における消費者教育再考:環境教育/ESDの動  
向を射程に入れて」『日本消費者教育学会誌』36 冊、  
13-21.

ロジャー・ハート (2000) 『子どもの参画・コミュニテ  
ィづくりと身近な環境ケアへの参画のための理論と  
実際』 萌文社