

食育教材のデザイン

a2200602 安藤 里恵・a2200607 大関 奏美

【背景】

食育は、もともと家庭内で行われていたことですが、今日の家庭では子供が炊事の手伝いをあまり行わないことや外食の利用が多いことなどから「食」の知識が不足しているという現状があります。

こうしたことから、2005年には「食育基本法」が制定され、全国各地で食育運動が盛んになってきています。福島県でも「子育て、子育て支援事業」といった県内三大学の連携をもとに「食育支援事業」、「食育教材開発事業」、「支援普及・啓発事業」を行っています。

この事業には、食物栄養学科の鈴木(秀)ゼミがこの事業に携わっており、今回は協力しながら食育教材の開発を行うことになりました。

【ターゲット】

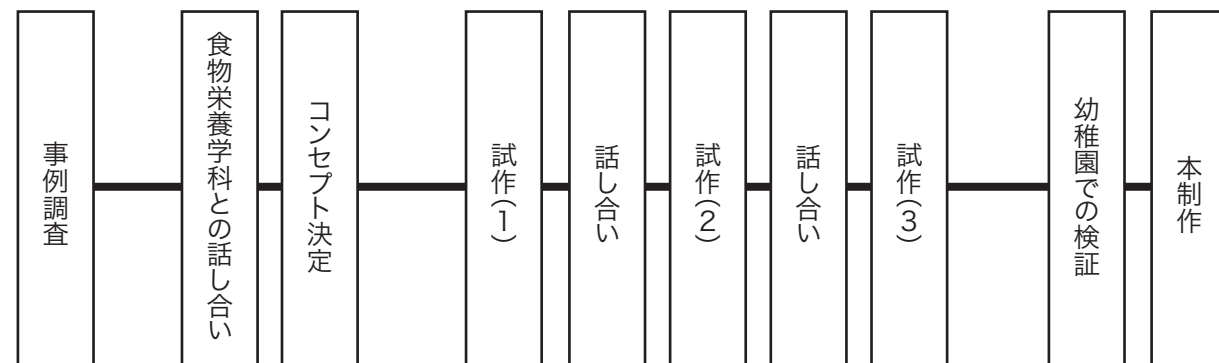
3～5歳の幼児。

好奇心旺盛な幼児に興味を持ってもらい、遊んでもらうことによって、簡単な「食」の知識を身につけてもらえようと考えました。

【制作意図】

3～5歳の幼児を対象とするので、食の栄養や食事のマナーなどは理解してもらう事が難しいと考えられました。食物栄養学科との話し合いの結果、幼児が家庭での炊事の手伝いをあまり行わないことなどから「食」に興味を持たせ、幼児が好きな料理がどんな食材から出来ているのかを知ってもらうための簡単な教材を考えました。

【制作過程】



【制作物】

フライパンのパズルを作りました。ピース一つ一つに食材の絵が描いてあり、ピース(食材)をフライパンにはめていき、完成させてひっくり返すと料理が出来るという仕組みになっています。

今回は、家庭でよく作られる料理の中から幼児が好きな「ハンバーグ」、「ホットケーキ」、「オムライス」、「お好み焼き」、「チャーハン」を選び、5種類のパズルを作成しました。

=試作(1)=



<材料>
 ・ダンボール
 ・接着剤
 ・アクリル絵の具
 ・カラスプレー

問題点: 立体感がない。 壊れやすい。



=試作(2)=



<材料>
 ・既存のフライパン
 ・紙粘土
 ・アクリル絵の具
 ・ニス

改善点: 立体感を出した。 丈夫さを考え、既存のフライパンを使用した。

問題点: はめこむ事ができず、パズルらしさがない。 ピースの断面が直線であり、おもしろさがない。



=試作(3)=



<材料>
 ・木材(ブナ)
 ・アクリル絵の具
 ・ニス
 ・蜜ろう(ワックス)

改善点: 立体感を残し、パズルとしての楽しさをひきだした。