

# 就学前教育・初等教育における ESD 実現のための木育教材の開発 — 木のコマを用いた教材の研究 —

矢野 真  
(児童学科教授)

田爪 宏二  
(京都教育大学教育学科教授)

吉津 晶子  
(熊本学園大学子ども家庭福祉学科教授)

本研究は、保育現場及び小学校と保育者養成校、そして地域との造形を中心とした連携を通して、「持続可能な開発のための教育：SDGs 実現に向けて (ESD for 2030)」を実現するために、就学前からの子どもの感性を高め、身近な素材・環境に関わり、コミュニケーション能力を育むための「木育」教材の開発を提案した。「木育」教材制作の側面からは、木のおもちゃに触れるなど、ひねりゴマ・ぶんぶんゴマを通して「木育」の意義を子どもに伝えること、また様々な遊びや文化伝承という点からの言及が確認された。このような「木育」教材固有の内容に加えて、対面による地域連携活動にも共通しうる、新たな学びの可能性が得られた。

また「木育」教材実践の側面からは、コマでの遊びを通して匂いや木の素材や感触、コマ自体への関心を示していた。また集中して取り組む様子や、回る様子自体に興味を持っていること、友だちや保護者と遊びを共有するなど、コマ遊びがコミュニケーションに繋がっている様子が窺われた。

キーワード：木育, ESD, SDGs, 遊び, 木育教材

## 1. はじめに

本研究は、保育現場及び小学校と保育者養成校、そして地域との造形を中心とした連携を通して、「持続可能な開発のための教育：SDGs 実現に向けて (ESD for 2030)」を実現するために、就学前からの子どもの感性を高め、身近な素材・環境に関わり、コミュニケーション能力を育むための「木育」<sup>1)</sup>教材の開発を提案することを目的としている。その実践方法として、対面による造形ワークショップ及び動画を用いた「木育」教材を開発・提案することにより、実際の保育現場において子ども及び保育者の感性を育み、小学校における合科的・関連的な学習、環境構成などにつなげ、将来の世代にわたる恵み豊かな生活の確保、そして問題の解決につながる新たな価値観や行動などの変容をもたらす、持続可能な社会を実現していくことを目指している。

2002年、「持続可能な開発に関する世界首脳会議」でESDが提唱され、その後の2015年には国連サミットにおいて持続可能な開発目標 (SDGs) が採択された。環境問題などが提起されるなかで、国土面積に占める森林面積約67%である我が国において、生活における「木」への関心が集まるようになった。一方、保育では、「子ども・子育て支援新制度」が実施され、保育者養成校においても、質の高い幼児教育を提供するための「保育者の専門性」が語られるようになり、保育者自らの感性を育み、親との対応も含めたコミュニケーション能力の向上のための造形教材の検討が必要とされるようになった。その一例として、東京おもちゃ美術館の取り組み<sup>2)</sup>など、木を用いた造形活動「木育」が広がりを見せている。2018年度施行の幼稚園教育要領・保育所保育指針における幼児教育のキーワードである「学び」においては、

子ども主体の遊びや活動を通して自ら学ぶ姿を支えることが求められており、幼児期に育みたい資質・能力の「3つの柱」に挙げられる基本的な技能の育成や、「身近なものに関わり感性が育つ」ことをより具体的に提示していくことが求められる。そして小学校の各教科などにおける生活科を中心としたスタートカリキュラムでは、合科的・関連的な指導の工夫などが求められている。これらを実現するための一方策として、ESD そして SDGs の視点を取り入れ、日本の文化ともいえる「木」を有効活用することにより、子どもや保育者の基礎的な技能と感性、そしてコミュニケーション能力を育むための具体的な教材を提案していくことが考えられる。

これらの認識をもとに、「幼小連携のための保育・教育実践における木育教材の開発<sup>3)</sup>」において「木育」教材のあり方の調査および研究を進めてきた。2020 年以降、新型コロナウイルス感染症流行によって、対面によるワークショップなどの制限によって研究計画の変更が余儀なくされるなかで、新たな課題や傾向の追跡が浮かび上がってきた。それは、保育現場で造形を行う場合、直接的なコミュニケーションは必要不可欠であるが、オンラインなどを用いた実践の工夫・検討が必要となったこと、また「つくる」ことに特化していた教材の提示の仕方において、「つくる」までの導入（環境問題や地域との関わり方）を子どもたちに伝えることを同時に意識することの重要性を検討する必要があるということであった。実際に、高い「保育者の専門性」を達成するためには、教育課程と「幼児期の終わりまでに育てて欲しい 10 の姿」を念頭に置きつつ、ESD の「7つの能力・態度」そして SDGs の視点を踏まえ、身近なものに関わり経験を深め、基礎的な技能や自らの感性を育む経験を積むとともに、地域も含めたコミュニケーション能力を育成することが喫緊の課題であると考えられる。その課題をクリアするための教材の一つとして、SDGs に挙げられている目標、特に 4（質の高い教育をみんなに）、7（エネルギーをみんなに。そしてクリー

ンに）、11（住み続けられるまちづくりを）、12（つくる責任、つかう責任）、15（陸の豊かさも守ろう）の項目などを中心とした「木育」教材の開発を考える必要がある。

## 2. 目的と方法

そこで本稿では、その研究の一環として、継続的な活動である京都女子大学と京都刑務所の連携協定<sup>4)</sup>としての「木育」による造形活動を通じた教材研究例について検討する。具体的には、①ひねりゴマとぶんぶんゴマのデザインの決定と、そのデザインをもとにした京都刑務所内の作業部門での木地の加工・制作、②学生によるオンデマンド配信、及びアンケートの作成、③ひねりゴマとぶんぶんゴマの園への寄贈と、子どもたちの反応について園からのフィードバックを取り上げる。そして、「木育」教材制作に関わった学生の自由記述の結果とその教材で遊んだ園からのフィードバックについて検討する。

なお、調査協力者に対し、研究の目的及びプライバシーの保護などの倫理的配慮を伝え、データの使用などについて協力者からの同意を得ている。

## 3. 対象者

### 3-1. 「木育」教材制作側の対象者

「木育」教材制作の参加者は 4 年生 10 名（2021 年度生）である。対象の学生は、1 年生で「木育」についての概要について講義形式で学び、2 年生では「児童図工 I」における木のペンダント制作、及び「保育内容演習（造形表現）」における様々な木材の手触りや香りを感じる演習を行い、3 年生ではグループによる木の玩具デザインの検討・提案も行っている。これら学びにおいて、日本の森林面積や寺社・仏閣、また日本書記などにみられる木に関する知識・理解を深め、「日本は木の文化である」ということを学んでいる。そして、日本や世界には様々な木があることを、実際の板材などを手で触れながら、「木育」についての理解を深めている。

こうした学びを通して、対象学生のほとんど



写真1 卒業研究作品①



写真2 卒業研究作品②

が「木育」を中心とした卒業研究に取り組んだ(写真1・2)。

### 3-2. 「木育」教材実践側の対象者

「木育」教材の実践対象としては、京都市東山区の保育園連盟7園をはじめとする近隣の園及びSDGsに力を入れている幼稚園など、計17園の子どもでもある。ひねりゴマとぶんぶんゴマで遊ぶ子どもの年齢については、各園の保育者に一任した。そして、各園で遊ぶ子どもの姿について項目を設定し、その項目について保育者からアンケート形式による回答を求めた。

## 4. 実践内容

### 4-1. コマのデザイン制作

京都女子大学と京都刑務所の連携協定の一環として、刑務所が主催する「京都矯正展」に平成28年度より造形ワークショップ(ワクワク木育キャラバン)として連携を行っているが、2年連続での新型コロナウイルスの感染拡大に伴い、対面による造形ワークショップができない状況となった。

こうした状況を踏まえ、対面による刑務所との連携の代替として木による玩具の制作を行い、それを地域の幼稚園・保育園に寄贈することに切り替え、検討を行った。

そこで、京都刑務所との協定による、造形ワークショップ“ワクワク木育キャラバン”を通して、活動の導入動画と学生デザインの木工玩具の制作を行い、学生たちがSDGsを意識しながら「保育者の専門性」としてのコミュニケーション能力の育成を図るための造形教材を検討することにより、地域へ貢献することとした。



図1 学生の原画デザイン作例



写真3 軸を取り付けたひねりゴマ試作

ひねりゴマ・ぶんぶんゴマのデザインを全員で考え（図1）、木材とデザインのレーザー加工を刑務所に依頼した。「木育」の定義に基づき、国産材の桧を用いて試作を行った（写真3）。

軸の先や角面の尖りにも配慮しながら、子どもが安全に遊ぶことができるよう、刑務所側との検討を重ねた。



写真4 デザインをレーザー加工したコマ材

ひねりゴマの総数875個、ぶんぶんゴマの総数597個が完成し、17園の幼稚園・保育園に寄贈することとなった。

学生たちにより、刑務所でレーザー加工により制作したもの（写真4）を、子どもが遊ぶことを想定し、角面やささくれた箇所がないかなどを一つひとつ検品した（写真5）。そして、軸や紐の取り付けを含めた検品・仕上げを一つずつ丁寧に行い、完成した作品（写真6・7）を配布するための袋詰めを行った。



写真5 学生によるコマの仕上げ・検品



写真6 ひねりゴマ完成作品



写真7 ぶんぶんゴマ完成作品

#### 4-2. オンデマンド配信による実践

これまでの対面による造形ワークショップ（ワクワク木育キャラバンとワクワク造形キャラバン）実践では、①題材の検討・決定、②木地の加工・準備、③園やイベント会場などでの実践、④実践の振り返りと実践報告書の作成、

⑤次回の題材の検討・準備、といった手順で行われていた。

今回はひねりゴマ・ぶんぶんゴマの寄贈とともにオンデマンド配信での検討ということから、上記した①②について、対面を中心としながら zoom などを用いて詳細に検討を重ね、幼児に木の大切さ（写真8・9）や制作手順がわかりやすく理解できるように工夫するとともに、保育者や小学校の教員にも活用できる教材となるように配慮した。



写真8 自然探索動画のオープニング画面



図2 動画QRコード



写真9 実際の森に出かけて動画撮影

#### 4-3. 園への寄贈及びフィードバック

完成したゴマについて、順次幼稚園・保育園に寄贈した。遊び方は動画QRコード（図2）

から動画で説明を行っている（写真10）。

そして、実際に子どもたちにコマとぶんぶんゴマで遊んでもらい、その後に子どもの様子をアンケートQRコード（図3）から答える方法を取った。



写真10 学生によるコマの使い方動画



図3 アンケートQRコード

寄贈する園を決定するにあたり、大学と同地区である東山区保育園協議会を通じて加盟園7か園に寄贈した（写真11）。そして、学生が園に出向いて子どもに遊び方を実践し、一緒に遊びながら子どもの様子を観察した（写真12）。

寄贈したZ保育園では、園児たちは最初回すまでのコツをつかむまで時間がかかったが、回すことができるようになると、とても楽しく遊んでいる様子が窺われた。



写真11 Z保育園での寄贈の様子



写真 12 ぶんぶんゴマで遊ぶ子どもと学生

## 5. 結果

### 5-1. 学生による自由記述の結果から

矯正展・コマの制作を通しての感想についての記述から、ほとんどの学生が矯正展でのワークショップが中止になったことを残念に思っていたが、刑務所との連携によるコマ制作を有意義に感じて取り組んでいる様子が窺われた。

記述の内容を分類した結果、「制作を通した連携」「デザインや制作における工夫」「子どもたちに伝えたいこと」「動画の制作」に分類された(表1)。以下では、この分類に沿って学生の代表的な記述を示しながら考察を行う。

「制作を通した連携」については、デザインを提供すること、京都刑務所との連携において子どもにコマを提供することが、学生にとって制作を通した地域との様々な関わりの実感につながっている様子が窺われた。

「デザインや制作における工夫」について、デザインにおいてはそれぞれの学生がコマらしさを意識しながらユニークなデザインを考えていることが窺われた。また子どもの姿を想像しながら制作に当たっている、という意見もみられた。制作における工夫としては、コマの完成形をイメージしながらデザインすることや、回しやすさ、安全面への配慮などに関する意見がみられた。また、デザインにおいてコマが回った際の模様を想像することの難しさも述べられている。

「子どもたちに伝えたいこと」については、

木のおもちゃに触れるなど、コマを通して木育の意義を子どもに伝えたいという意見がみられている。また、様々な遊びや文化伝承という点からの言及も確認された。

「動画の制作」については、動画を通して子どもがコマとともに木や自然にも興味を持つなど、木育を考慮した工夫をしながら動画を作成している様子が窺われた。さらに、そのような工夫をしながら動画を作成する過程で、学生自身が木育に対する意識を高めていることも窺われた。

表 1 学生の「矯正展・コマの制作を通しての感想」に関する自由記述

#### ○制作を通した連携

- ・学生一人一人の個性豊かなデザインを提供することで連携ができてよかったです。
- ・コマのデザインを提供し、子どもたちに自分たちがデザインしたコマを使っただけの機会ができたことをとても嬉しく思いました。
- ・ぶんぶんゴマとひねりゴマの配布を通して、直接ではないですが、地域の方々と関わることができ嬉しく思っています。
- ・京都刑務所や木作業をしている方々との連携を通じて、地域との繋がりを強く感じる事ができました。

#### ○デザインや制作における工夫

(デザインにおける工夫)

- ・1つ目は回した時に浮かび上がる模様が面白いもの、2つ目は親しみの持てる動物をあしらったもの、3つ目はその両方を取り入れたものです。
- ・コマの模様と言われて想像するものは、基本的に中心を囲む輪の連続ですが、今回ゼミ活動でデザインした模様は、シンプルなものから猫やおじさん、クジラなどの絵柄がたくさんあります。
- ・デザインのコンセプトは「回っていない時でも、回っているように感じられる柄」にしたので、風を巻き起こしそうな渦巻

きを取り入れました。

- ・子どもたちが実際に遊ぶ姿を見たり、一緒に遊んだりすることは難しいですが、子どもたちが楽しく遊ぶ姿を想像しながらデザインしました。

(制作における工夫)

- ・コマを試作してみたときに、どうすれば長くきれいに回すことができるのかを、学生同士で意見を出し合い、考える時間があり、軸の長さや先端部分の面積について、先端部分が尖ったままではなく、少し平らにするなど、安全面にも配慮しながら行いました。
- ・デザイン案を出す中で、回した時にどのように見えるか、というところを考えつつも、実際に見え方を確認することが出来ていなかったのですが、実際にコマになった自分のデザインを見て、回した時にもう少し綺麗に見えるような柄を考えられたらよかったなと反省しました。

#### ○子どもたちに伝えたいこと

(木育の意義)

- ・自分たちがデザインしたひねりゴマやぶんぶんゴマが地域の園などに配られることによって、子どもたちが遊びを通して木に親しみをもち、子どもたちの好奇心や、周りの自然環境への関心に繋がって欲しいと思います。
- ・多くの子どもたちが、たくさん木のおもちゃに触れながら、楽しく遊んでもらえたら嬉しいです。
- ・木に興味を持って、楽しく大切に遊んでもらえたらいいなと思います。

(遊びや文化伝承)

- ・子どもたちが伝承遊びであるコマに触れることで、文化継承に少しでも貢献できれば幸いです。
- ・一人で遊ぶでもよし、友だちとどっちが長く回してられるかを勝負したりと、色んな遊び方を楽しんでもらえたら、嬉しく思います。

#### ○動画の制作

(木育に配慮した工夫)

- ・子どもたちや保育者の方々が、動画を見たり、遊んだりするを通して、木や自然に興味・関心をもつきっかけになれば嬉しいと思います。
- ・ヒノキがどんな木であるのか子どもたちに伝えられるようになることや、木に興味を持つきっかけとなるように、ヒノキの木のあるところまで実際に足を運んで撮影をしたり、はえている木からコマになるまでの過程を動画の中で伝える。
- ・多くの人の手が加わってコマになるということを知ることで、コマを大切にすることが芽生えるといいなと考えながら動画を作成しました。

(自身の木育に対する意識の高まり)

- ・木育を意識した動画の作成の中で、自分自身の木育に対しての意識をさらに高めることができたと感じます。
- ・ヒノキが加工されてコマになる過程や、遊び方を説明したりなど、私たちも楽しみながら撮影、編集をしました。

### 5-2. 園からのフィードバック結果から

保育者に対する質問紙調査の結果を述べる。調査の回答者は17名(20代2名、30代8名、40代6名、不明1名)で、全て女性であった。

#### (1) コマ遊びの実施状況

コマ遊びの実施状況についての回答を表2に示す。それによると、約7割の園が保育に取入れたことがあり、そのうち約8割が複数回、あるいは日頃から取入れていた。また、自由遊びに取入れている園が多く、実施時期は正月や冬、あるいは随時行われていた。

表 2 コマ遊びの実施状況

問	N(%,/17)	
子どもの年齢 (複数回答)	3歳	6(35)
	4歳	5(29)
	5歳	9(53)
保育に取入れたこと	ある	12(71)
	ない	5(29)
(取入れたことがある場合) N(%,/12)		
コマ遊びの頻度	数回実施した	7(58)
	日頃から取入れている	3(25)
	その他	2(17)
どのように取入れたか	自由遊び	9(75)
	一斉保育	1(8)
	(一斉、自由)	1(8)
	両方	
コマで遊ぶ時期	預かり保育	1(8)
	子どもの様子に合わせて(随時)	6(50)
	12~1月	4(33)
	12~3月	2(17)

(2) コマ遊びに集中して遊んでいた時間と楽しんでいた点

「ひねりゴマ」、「ぶんぶんゴマ」ごとに、集中して遊んでいた時間と楽しんでいた点(複数回答)を表3に示す。それによると、集中して遊ぶ時間はいずれも10分~15分が多く、約9割が30分以内であった。注目した点については、いずれも「回転する様子」、「回転による模様の変化」「友だちとの仲間遊び」の回答が多く、回転するというコマの動きの特徴や、仲間とのコマ遊びに注目していることが窺われる。

また、コマによる違いとしては、おいて「ぶんぶんゴマ」のほうが「音」に注目しているとする回答が多く見られた。

(3) 木への興味関心の高まり

「コマでの遊びを通して、木への興味関心が高まった様子があったか」と質問し、自由記述による回答を求めた。代表的な記述を表4に示す。匂いに言及する回答が多く見られ、「ぶんぶんゴマ」で5名(29%)、「ひねりゴマ」で6名(35%)であった。それ以外には、木の素材や感触、コマ自体への関心を示す記述が見られた。なお、興味や変化がなかったとする回答は

表 3 コマ遊びに集中して遊んでいた時間と楽しんでいた点

質 問	ひねりゴマ		ぶんぶんゴマ	
	N(%,/17)			
どれぐらいの時間、集中して遊んでいたか	10分~15分	10(59)	10(59)	
	~30分	5(29)	5(29)	
	~1時間	2(12)	2(12)	
子どもはコマ遊びのなにを楽しんでいたか(複数回答)	回転する様子	15(88)	15(88)	
	回転による模様の変化	9(53)	7(41)	
	音	2(12)	6(35)	
	におい	3(18)	4(24)	
素材	まわす前のコマの模様	4(24)	2(12)	
	友だちとの仲間遊び	1(6)	0(0)	
		8(47)	6(35)	

表 4 「木への興味関心の高まり」に関する自由記述の例

(B:ぶんぶんゴマ, H:ひねりゴマ)

○匂い

- (B)ヒノキという言葉を知ったようだったが、温泉の木のにおいと言っていた。
- (B)コマが回るとヒノキの木の匂いがして、いい匂いがすると喜んでた。
- (H)木はよい香りがすると言っていた。
- (B・H)木の匂いをかいで「あ〜、いい匂い〜」と、プラスチック製品では味わえない、木ならではの良さを感じている様子が見られました。

○木の素材や感触

- (B)大きな木から小さなコマができることに驚いていた。
- (H)木の感触を楽しんでいた。
- (H)ヒノキという木を知り、何度も言っていた。

○コマ自体への関心

- (B)コマの勢いに興味あり。

5名(29%)であった。

(4) 印象に残った子どもの姿

印象に残った子どもの姿について、自由記述による回答を求めた。代表的な記述を表5に示す。遊び方の記述について、「ぶんぶんゴマ」では、集中して取り組む様子が見られ、「ひねりゴマ」では回る様子自体に興味を持っている



とする記述が見られている。また、両者に共通して、友だちや保護者と遊びを共有するなど、コマ遊びがコミュニケーションに繋がっている様子が窺われる。少数ではあるが、木の素材に言及した記述も見られた。

表5 「印象に残った子どもの姿」に関する自由記述の例

(B：ぶんぶんゴマ, H：ひねりゴマ)

○遊び方

- (B)木のぶんぶんゴマは難しくて大丈夫か不安でしたが、根気強く何度も挑戦する姿があり、たくさん子どもたちが回せるようになりました。
- (B)とても集中していた。
- (B)紐のついたコマの扱い方が難しく、何度も挑戦していた。
- (B)一所懸命まわそうとしている姿。
- (H)どうしたら長い時間回っているか回し方を工夫していた。
- (H)何回も回して遊んでいた。
- (H)回る様子を楽しんでいました。

○遊びの共有

- (B)回せるようになった事が嬉しくてお迎えの時お母さんに見せていた
- (B)楽しくこまをまわし、友だち同士の会話を弾んでいた
- (H)親と一緒に、どうやってやるの？と聞いて一所懸命まわそうとしている姿。
- (B・H)初めてする子が多く、初めは難しかったが、20分ほどするとコツを掴み、互いに教え合っていた。
- (B・H)初めは1人ひとつコマを持ち、思い思いにそれぞれで遊んでいる姿が印象的でしたが、「これで勝負しよう！」と複数の友だちと集まって、遊び合う姿が見られるようになりました。

○木の素材

- (B)回さずコマを手を持ち、模様や絵柄を見たり、木の感触をたしかめていた。
- (B)匂いを嗅いでいた。

(5) 取り組みについての感想

今回の取り組みの感想についての回答を表6に示す。動画の活用状況については、約7割が子どもと一緒に視聴していた。満足度については、約9割が満足している／やや満足していると回答している。なお、満足しているとする回答の自由記述として、「コマの彫刻が、ひとつひとつ細かく丁寧に作られていて職員の先生とも子どもたちとも感動しています」「模様にも興味を持って見ていました。動画を見て、ヒノキという名前もすぐに覚えていました」などの意見

が見られた。また、要望としては「デザインは回ると動物が走ってるみたいに見える絵や動く柄など子どもが喜ぶと思います」などの意見が見られた。

表6 取り組みについての感想

質問		N (%、/17)
動画はどのように活用したか	子どもと一緒に見た 保育者のみで見た 活用しなかった	12 (71) 2 (12) 3 (18)
満足度	満足している やや満足している どちらでもない	10 (59) 5 (29) 2 (12)

6. おわりに

本研究の結果を総合すると、「木育」教材制作の側面からは、対面による造形ワークショップの活動ができなかったものの、「木育」教材として、木のおもちゃに触れるなど、コマを通して木育の意義を子どもに伝えること、また、様々な遊びや文化伝承という点からの言及も確認された。このような「木育」教材固有の内容に加えて、対面による地域連携活動にも共通しうる、新たな学びの可能性が得られた。

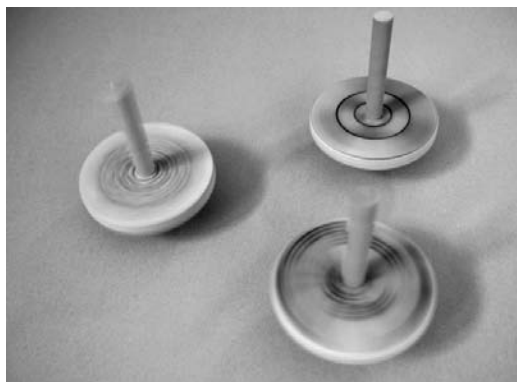


写真13 回転するコマの模様

「木育」教材実践の側面からは、回転するというコマの動きの模様(写真13)や、仲間とのコマ遊びに注目しながら、コマでの遊びを通して匂いや木の素材や感触、コマ自体への関心を示していた。また「ぶんぶんゴマ」では、集

中して取り組む様子が見られ、「ひねりゴマ」では回る様子自体に興味を持っていることや、両者に共通して、友だちや保護者と遊びを共有するなど、コマ遊びがコミュニケーションに繋がっている様子が窺われた。そして、動画については、多くの保育者が満足していることが窺われた。

SDGs の視点からは、項目 4（質の高い教育をみんなに）の教育的効果や項目 15（陸の豊かさを守ろう）の木のよさを学ぶ機会を得ることができたが、項目 7（エネルギーをみんなに。そしてクリーンに）、12（つくる責任、つかう責任）の観点から、再利用材としての木材を使用することなど、さらなる検討が挙げられる。

また、今回の取り組みにおいて、保育現場からコマの回転を生かしたデザインを求める意見があったことや、低年齢児にも扱いやすいようにするなど、子どもの発達にあわせたものを作成する必要性もあると考えられた。

こうしたことを踏まえ、今後の展望として、本研究において学生から挙げられた課題及び幼稚園・保育園からのフィードバック、さらには対象となる子どもの発達を踏まえつつ、SDGs の視点を取り入れた教材作成の改善を行い、その効果についての更なる検討を行うことが挙げられる。

ところで、田爪・高垣（2021）は、大学の教職課程において SDGs の視点を取り入れた中学生向けの教材作成に取り組むことにより、受講生の SDGs に対する認識が向上することを指摘している。本研究で取り上げた幼児教育の分野においても、教材作成を通じて大学生の SDGs に関する認識を深めることが期待できるため、質の高い保育者の養成という点から、木育教材と SDGs の視点を活かした保育者養成教育のあり方についても検討する必要があると考えられ

る。

## 註

- 1) 「木育」とは、2004 年に北海道庁が発信した地域プロジェクトであり、幼児期から原体験としての木材との関わりを深め、豊かなくらしづくり、社会づくり、そして森づくりに貢献する活動。
- 2) 木育サミット、東京おもちゃ美術館 HP、(2022 年 10 月 25 日取得・<https://www.mokuikulabo.com/summit>)
- 3) 「幼小連携のための保育・教育実践における木育教材の開発」、科学研究費補助金（基盤研究 C による調査・研究。課題番号：19K02821。共同研究者：田爪宏二、吉津晶子
- 4) 朝日新聞 2016 年 10 月 6 日 29 面（京都市内版）

## 引用文献

- ・矢野真・田爪宏二（2020）. 地域連携を通じた木育教材の開発 - 木育ワークショップに参加した学生の学びから -, 京都女子大学発達教育学部紀要, 16, 133-140.
- ・矢野真・田爪宏二（2021）. 幼小連携のための保育・教育実践における木育教材の開発 I - 「木育」による造形ワークショップの有効性 -, 大学造形美術教育研究, 19, 80 - 83.
- ・矢野真・田爪宏二・吉津晶子（2022）. 幼小連携のための保育・教育実践における木育教材の開発 III - オンデマンドを用いた教材の研究 -, 京都女子大学発達教育学部紀要, 18, 131-142.
- ・田爪宏二・高垣マユミ（2021）. 「現代的な諸課題に関する教科等横断的な教育内容」の教材開発に関する実践的研究 - 女子大学の教職課程における SDGs の認識の変容を通して -, 日本教科教育学会誌, 44, 81-92.

## 付記

本研究は、令和 4 年度科学研究費 基盤（C）研究課題（課題番号：22K02505）「就学前教育・初等教育における ESD 実現のための木育教材の開発」（研究代表者：矢野真、分担者：田爪宏二、吉津晶子）の補助を受けて行われたものである。