

2016 年度卒業論文

2016 年 12 月 16 日 提出

指導教員：佐藤 朝美

子どもの野菜嫌いを改善するためのデジタル絵本

— やさいのどれす —

愛知淑徳大学  
人間情報学部人間情報学科

13162NHU

中川 舞琴

## 抄 録

子どもが食生活を自律的に営む力を身につけることは、生きていく上で必要なことである。しかし、子どもの食生活には様々な問題があり、その中の一つが野菜嫌いである。野菜嫌いにおける偏食が栄養バランスの崩れをもたらし、現在、子ども達に生活習慣病あるいは生活習慣病予備軍が増えている。6歳から15歳の小中学生では、肥満児がここ20年間に3, 4倍になっている(国民生活センター, 2013)。以上から本研究では、子どもの野菜嫌い改善が必要であると考え、野菜のキャラクターを用いたデジタル絵本を開発した。具体的には、ストーリー性のあるもので、登場する野菜たちが主人公に語り掛けていくものである。また、カゴメ株式会社(2011)によると、母親の野菜の嗜好が、子どもにも影響を与えることがあると示している。そのため実際に食卓で野菜を使用したり、盛りつけるきっかけにつなげるために、物語の終盤では野菜をタップするとお皿に盛りつけられる機能を付けた。本デジタル絵本を継続的に使用することで、子どもの野菜嫌いを改善することができると思う。

本デジタル絵本では、絵本ワークショップの実施の中で使用してもらい、評価を行った。ワークショップは、一宮市中央図書館で実施し、参加者は子ども22名17組(2歳~8歳)とその親であった。本デジタル絵本の使用はブースで行い、参加者にローテーションで使用してもらった。またどのページで多く止まるかなどを分析するために、ビデオカメラ1台を設置した。

本デジタル絵本については、使用状況を録画したビデオの分析と使用後のアンケートの内容から評価を行う。ビデオ分析の結果、親子の会話の中には「嫌いな野菜があるかな?」などのやりとりが見られた。お皿に野菜を盛り付ける機能に興味を示す子が多く、最長で6分13秒遊んでいた。実際の体験にもつなげられそうだったといった意見もあった。アンケート分析の結果、17組中9組が野菜嫌いであった。嫌いな野菜に挙げられたのが、ピーマン、ネギ類、イモ類、トマト、レタス。嫌いな理由は、味やニオイ、見た目によるものであった。特に野菜嫌いではない子どもにおいては、母親が子どもに野菜を食べさせるための工夫をしていることも分かった。

多くの子供たちの野菜嫌い改善を試みるには、長期の期間が必要である。本実験では、1日といった短期実験であったが、分析により野菜を食卓で盛り付けるきっかけになったと考える。改善点に、野菜のキャラクターを増やし、選べるようにすることが挙げられる。今回は嫌いな野菜によく名前が挙がるものを使用したが、子どもによって嫌いな野菜は異なるため、効果に差が出てしまった。また、子どもの野菜嫌いを改善するためには、母親が重要になることも改めて分かった。今後は、新たなソフトを使用し野菜のキャラクターを選択できるようにし、より親子で楽しめる絵本にする必要があると考える。

## 目次

抄録	1
目次	2
1. 背景と目的	3
1. 1 社会的背景	3
1. 2 これまでの研究	3
1. 3 制作の目的	4
2. 食育デジタル絵本“やさいのどれす”の制作	5
2. 1 “やさいのどれす”の概要	5
2. 2 内容と機能	5-7
3. 絵本ワークショップの実践	8
3. 1 ワークショップ実践の目的	8
3. 2 概要	8
3. 3 当日の実施状況	8-9
4. デジタル絵本の評価	10
4. 1 分析方法	10
4. 2 結果	10-15
5. 考察と今後の展望	16-17
謝辞	18
文献リスト	19
付録	付1-3

## 1. 背景と目的

### 1. 1 社会的背景

#### 1. 1. 1 子どもの食生活

子どもが食生活を自律的に営む力を身につけることは、重要なことである。2005年に公布された食育基本法前文にも、「こどもたちが豊かな人間性をはぐくみ、生きる力を身につけていくためには、何よりも『食』が重要である。」と提示している。しかし、子どもの食生活には様々な問題があり、その中の一つが野菜嫌いである。野菜嫌いにおける偏食が栄養バランスの崩れをもたらし、現在、子ども達に生活習慣病あるいは生活習慣病予備軍が増えている。6歳から15歳の小中学生では、肥満児がここ20年間に3、4倍になっている（国民生活センター，2013）。

#### 1. 1. 2 野菜の好き嫌いについて

アクの強いもの、クセのあるニオイや味のもの、食感や見た目の特徴から子供が野菜を嫌いになってしまうという（農薬工業会，2015）。

カゴメ株式会社（2011）によると、3歳から中学生までの子ども800人を調査したところ、約6割（60.8%）の子どもに野菜の好き嫌いがあると分かっている。また、母親の野菜の好き嫌いと子どもの野菜の好き嫌いを照らし合わせたところ、母親の好き嫌いが「子どもの頃からある」場合、子どもの好き嫌いがある割合が73.1%と高いポイントを示した。つまり母親の野菜の嗜好が、子どもにも影響を与えているといえる。

### 1. 2 これまでの研究

#### 1. 2. 1 食育キャラクターを用いた実験

「食まるファイブ」といった食育キャラクターを、7校の小学校に導入する実験が行われた。その結果、「食まるファイブ」の活用は、子どもたちが食に関して興味を持ち、自らの食生活を見直し、改善しようとする意識を持つことに効果的であるとわかっている。その中で野菜嫌いな子どもにも効果がみられている（丸山・西村友希・西村敬子，2010）。

#### 1. 2. 2 絵本を用いた食育

川崎（2011）は、絵本の読み聞かせか手作り資料のいずれかと簡単なクッキングを組み合わせた食育を実施し、食育指導の媒体としての絵本の有用性を検討するための実験を行った。対象は、R学童保育の小学1～4年生の33名とM学童保育の1～3年生の35名とし、2009年6月から2010年2月まで11月を除く毎月1回開催した。その結果、保護者のアンケートによると絵本の読み聞かせによる食育では69.6%、手作り資料による食育では70.7%が家庭で食育の内容を子どもが家族に話しており、児童の食への関心が高まっていることが分かった。また、絵本の読み聞かせの時には手作り資料の時と比べて、最後まで子どもたちが話を集中して聞いてくれたという。このことから、絵本による食育は子どもたちが食へ関心を高めるために効果的であるといえる。

### 1. 3 本研究の目的

以上の背景や先行研究をふまえ、本研究では食育につながる絵本を開発する。特に野菜嫌いなどにおける偏食が栄養バランスの崩れを改善するために、子どもが野菜を好きになってくれることを目指す。

子どもの野菜嫌いには、見た目の特徴により嫌いになってしまう場合も多い。そのため、制作するデジタル絵本ではとくに野菜の見た目に着目して、野菜の形を考慮して話をつくる。嫌いな野菜に名前が上がる野菜は、「好き」という意見と「嫌い」という意見が極端に分かれるケースも多く、人それぞれの好みの違いが反映されている。そこで、ランキングを参考に、上位の野菜や好き嫌いが極端に分かれる野菜を選んで制作する（図1）。

食べてくれない野菜ランキング	
	回答数%
1 なす	32.5
2 ピーマン	28.0
2 しいたけ	28.0
4 水菜	22.9
5 オクラ	21.8
6 ニラ	20.8
7 エリンギ	19.4
8 ねぎ	18.6
9 トマト	18.5
10 アスパラガス	17.5

図1 カゴメ株式会社 嫌いな野菜調査  
800人調査（3歳～中学生）2011年

## 2. 食育デジタル絵本“やさいのどれす”の制作

### 2. 1 “やさいのどれす”の概要

“やさいのどれす”は、野菜のキャラクターたちが野菜嫌いの主人公に語り掛けていくストーリーとなっている。音楽が鳴ったり、野菜たちが飛び跳ねたりする機能を設定しているが子供たちが物語に集中できるように最低限のものとした。登場する野菜は、タキイ種苗株式会社(2014)、カゴメ株式会社(2011)嫌いな野菜ランキングを参考にし、タマネギ、トマト、キャベツ、ナスを選んだ。また、合わせて子どもが分かりやすそうな野菜を考慮した。

イラスト描画のソフトはillustStudioを使用し、それらを動かしてデジタル絵本にするためにFlying catを用いて制作した。

### 2. 2 内容と機能

#### 2. 2. 1 ストーリーについて

主人公の女の子は野菜嫌いで、読み手が物語の主人公になった気分で読めるようにした。また、“やさいのどれす”といったタイトルどおり、野菜の形や見た目に着目した内容となっている。大まかなストーリー構成、画面は以下のとおりである。

①主人公は、野菜嫌いの女の子。晩ご飯の野菜だけを残したある日、夢を見る(図2)。



図2 シーン1

②夢の中で女の子は、今晚残した野菜のお皿を見つけ体も小さくなっていった(図3)。



図3 シーン2

③野菜たち（キャベツ→ナス→ピーマン→トマト）が、順に自己紹介をしながら女の子をドレスアップさせていく（図4）。



図4 シーン3

④踊っていると、残ってしまった野菜のお皿のもとへ戻ってくる。そこで女の子は、野菜を食べてみる。野菜たちに見守られながら野菜を食べることができた（図5・図6）。



図5 シーン4



図6 シーン5

⑤そこで目が覚める。その夢を見て以来、女の子は野菜を残さずに食べるようになった(図7)。



図7 シーン6

## 2. 2. 2 実体験につなげる

物語の終盤ではタップするとカットされた野菜をお皿に盛りつけられる仕様になっている。これは、実際に食卓で野菜を盛りつけるきっかけをつくり、実体験につなげるために取り入れたものである。母親の野菜嫌いが子どもに影響することがあるため、母と子どもで楽しめるようにした(図8)。



図8 シーン7

### 3. 絵本ワークショップの実践

#### 3. 1 ワークショップ実践の目的

主な目的は次の2つである。1つが読み聞かせやしかけ絵本、デジタル絵本など紙媒体からデジタル媒体まで、子供たちにさまざまな種類の絵本に触れてもらうことである。絵本には、音がなったりキャラクターが動いたりするものや布でできたもの、立体的なものもある。もう1つが、各自制作したものを実際に使用してもらい効果の是非を調査し、制作物の今後の改善点を見つけることである。

#### 3. 2 概要

参加者（被験者）は子ども（2歳～8歳）22名（17組）とその保護者であった。また、ワークショップ主催学生は12名である。場所は、一宮市立中央図書館5階【児童調べ学習室】で行った。日時は、2016年2月11日（木・祝）、午前の部（午前10時～正午）と午後の部（午後1時～3時）の2回。自由に体験する回と全員で集まって読み聞かせする回を設けた。また、ワークショップ実践者で3つのカテゴリに分けた。自由に体験できるものとじっくり体験のできるものと全体で読み聞かせをするものである。本デジタル絵本“やさいのどれす”は、じゅうにたいけんのカテゴリである。

##### じゅうにたいけん

- ・布絵本で遊ぼう（触って見て絵本を読もう）
- ・色が学べるデジタル絵本（新しい虹から日本の色を学ぼう）
- ・落語デジタル絵本（触って落語を楽しもう！）
- ・あいさつできるもん（うごく絵本であいさつできるかな??）
- ・やさいのどれす（野菜をもっとすきになれるよ）
- ・おやこでデジタル絵本（親子でデジタル絵本を楽しもう）

##### じっくりたいけん

- ・しかけ絵本（3つのしかけ絵本を読み比べて見よう）
- ・十二支をおぼえよう！（読んでうたって覚えよう）
- ・まねまねまねっこ（音を探して、きいて、まねっこしよう!）

##### おはなしをきこう（全体で読み聞かせ）

- ・みんなで！楽しく！スイミー！（力を合わせればなんでもできるよ）
- ・にんぎょひめ（オリジナルブックで読み聞かせ）

#### 3. 3 当日の実施状況

当日のワークショップの流れと配置については表1，図2のとおりである。

表1 WS開始前の流れ

●WS 開始前		
時間	スケジュール	活動内容
9:40～ 9:05	受付	<ul style="list-style-type: none"> <li>・お子様にシールラリー配布</li> <li>→裏面がシールラリー</li> <li>→表面がお子様の名前記入</li> <li>→最後に回収するので持ち帰りは不可</li> <li>・保護者の方にアンケート用紙とペンの配布</li> <li>→受付が済んだらマットの上で待機してもらう</li> <li>→アンケート表紙の属性を記入してもらう (子供の性別、年齢)</li> </ul>
10:00～ 10:10	オープニング	<ul style="list-style-type: none"> <li>・イベントについての目的と説明</li> <li>・教員、学生から保護者へのお願いと説明</li> </ul> <p style="text-align: center;">※オープニングは全員が集まり次第開始</p>

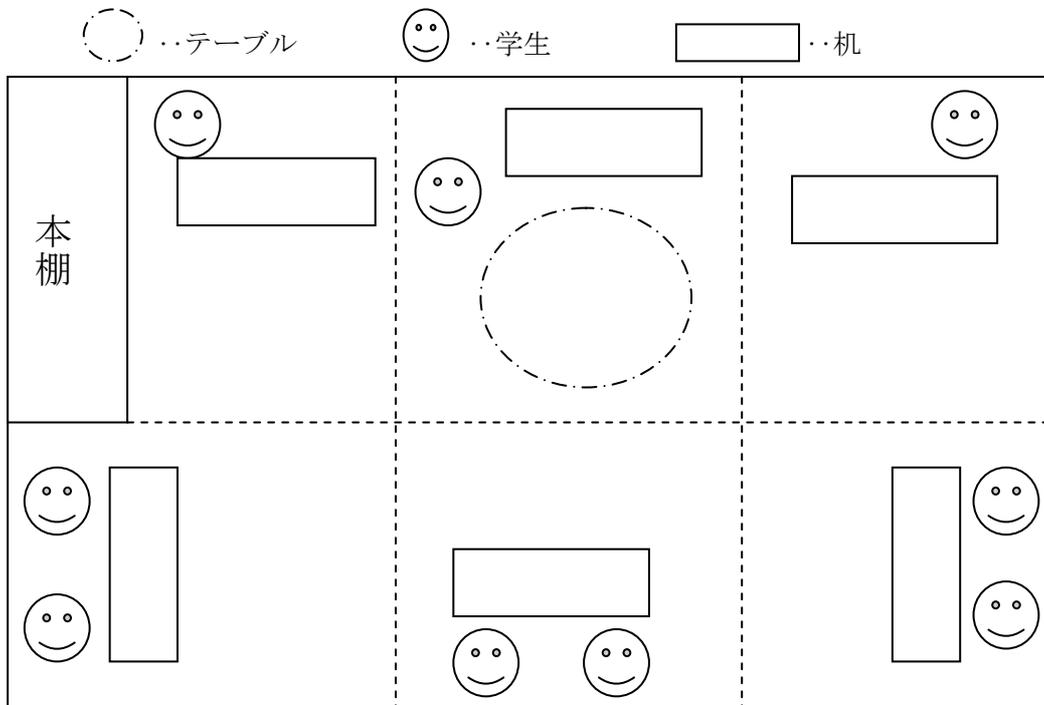


図9 WS配置図

## 4. デジタル絵本の評価

### 4. 1 分析方法

#### 4. 1. 1 ビデオ観察による分析

絵本ワークショップで本デジタル絵本の使用状況を1台のビデオカメラを用いて親子で絵本を操作する様子を撮影した。事前にタブレットの操作方法を説明し、野菜の盛り付け機能のシーンでは、野菜をお皿の上に移動させて手本を見せた。ビデオ分析では、親子の会話内容やよく注目しているページがどこかを分析する。

#### 4. 1. 2 アンケートによる分析

絵本ワークショップにて「やさいのどれす」を遊んでもらった後に、保護者にアンケート調査を行った。質問内容は、「子どもは野菜嫌いであるかどうか」「子どもの嫌いな野菜」「子どもの好きな野菜」「野菜のキャラクターを使用することは子どもの野菜嫌いの改善につながるか」「野菜嫌いをなくすための工夫」「追加してほしい機能や良かった点悪かった点」について記入してもらった。

### 4. 2 結果

#### 4. 2. 1 ビデオ分析の結果

どの組も子どもと保護者と一緒になって絵本を読んでいた。デジタル媒体にも関わらず、操作に戸惑っている子どもはほとんどいなかった。絵本を読む中でどの組も子どもと保護者の野菜や物語に関する会話があった。物語の序盤にコップの後ろに隠れたトマトが登場するが、そこで「だれがいるのかな？」といった保護者の声掛けがみられた。野菜嫌いの女の子が野菜を嫌いな理由について述べるシーンでは、「○○くん(ちゃん)野菜食べる?」「わりと野菜なんでも食べるよね」といった保護者の声掛けがみられた。盛り付け機能に興味を示す子どもが多く、何度も遊んだり、盛り付けが完成すると保護者に「盛り付けできたよ!」と見せたりする子がいた。盛り付け機能のページのみで最長6分13秒遊んでいる子どももいた。盛り付け機能では、少し操作に苦戦している子どもがいた。野菜同士が重なってしまったり、野菜を移動させるのに力強く画面を押ししたりしていた。

保護者がアンケートを記入している際に、もう一度一人で物語を読み始める子どもがいた。また、アンケートの質問に対して子ども自身に聞いている親も多かった。好きな野菜を子どもに聞いて「その野菜好きだったの?」と新たな発見をしている保護者もいた。保護者のほとんどは、子どもが嫌いな野菜を把握しているようだったが、好きな野菜に関しては把握できていない人もいた。嫌いな野菜に対しては残したりするので分かりやすいようだ。好きな野菜を知って、「嫌いな野菜と一緒に食べさせようかな」と言っている保護者もいた。

以下、特に会話が多かった組の親子の会話やその時の様子を表2にまとめた。

表2 ビデオ撮影による親子の会話と様子（一部）

経過時間	親子の会話や子どもの様子	該当ページ
1組目	男の子	
0:01	すぐにさわりはじめる	
0:39	保護者の方が読み始める	
1:13	「これ読める？」(保護者)	1
1:28	子どもも一緒に読み始める	
1:56	「野菜食べる？」(保護者)	3
	「野菜たべるよ」(子ども)	
2:46	「だれがいるのかな」(子ども)と反復	4
3:11	保護者の方が読み始める	
3:40	「野菜嫌いっていわない？」(保護者)	6
	「いわない」(子ども)	
5:50	「ほんとだ花火みたいね」	11
7:25	子どもがお皿に盛りつけはじめる	17
8:00	操作に苦戦しているようだが、楽しんでいる	
2組目	男の子	
0:08	子どもがタイトルを読み始める	
0:35	親子で読み始める	
1:00	「次のページだよ」(保護者)	2
1:19	「誰がいるのかわかる？」(保護者)	4
	「トマト」(子ども)	
	「トマトちゃんだね」(保護者)	
2:06	「野菜のキャラクターどれが何かわかる？」(保護者)	7
	「これがキャベツでこれがナス」(子ども)	
3:31	子どもが音楽に合わせて少し揺れる	12
4:37	「どうやって盛り付ける？」(保護者)	17
	「トマト重ねたんだね」(保護者)	
	「むずかしいねもう一度やってみよう」(保護者)	
5:22	子ども一人で盛り付け	
5:54	盛り付けを何度もやり直す	
6:30	また最初から物語を読み始める	
9:21	「お母さんもう一回読もう」(子ども)	
10:21	アンケートを書き終えた保護者がもう一度読み始める	
11:45	盛り付け機能を楽しむ	
5組目	男の子	
0:04	母親が読み始める	
0:05	子どもは周りが気になる様子	
1:07	「あ、トマトがいる！」(子ども)	4
2:23	ナスのシーンで子どもが笑う	
3:33	「野菜食べるよね」(保護者)	6
4:36	「おいしそうに盛りつけて」(保護者)	17

経過時間	親子の会話や子どもの様子	該当ページ
6組目	男の子	
0:20	「野菜好き？」(保護者)	1
0:30	親子で読み始める	
3:18	「触ってみてほら動くよトマト」(保護者)	5
3:49	盛り付けを始める	
3:50	「ほらこうやって盛りつけてみて」(保護者)	17
	「できた！」(子ども)	
7組目	女の子	
0:20	子どもが読み始める	
	「ほらさわってみて」(保護者)	2
0:50	指さして母親が野菜について話す	
3:08	指さして子どもが野菜を触る	
	「この野菜何かわかる？」(保護者)	7
4:48	真剣な様子で話を読む	
5:25	「野菜と踊ってるね」(保護者)	12
6:25	子どもが野菜を一生懸命お皿に盛りつける	17
	「はい、できあがり～！」(保護者)	
8組目	男の子	
0:13	母親が読み始める	1
	子どもは画面のイラストを触ったり押したりする	
0:59	「だれがいるのかな？」(保護者)	4
4:08	「よかったね」(子ども)	14
4:30	子どもが野菜の盛り付け機能を楽しむ	17
	「嫌いな野菜ある？」(保護者)	
	「いも」(子ども)	
	「そうだね、いも食べないね」(保護者)	
12組目	女の子	
0:25	親子で読み始める	
1:10	「誰がいるのかな？だってわかる？」(保護者)	4
	「え～トマトかなあ」(子ども)	
1:50	子どもがイラストの野菜を触りながら話を聞く	9
5:03	「盛りつけてみようだって、できる？」(保護者)	17
	子どもが画面を強く押しながら野菜をお皿にドラッグする	
	「お母さん見てできたよ」(子ども)	
	「お、上手にできたねおいしそうだね」(保護者)	
	もう一度盛り付けはじめる	

#### 4. 2. 2 アンケート分析の結果

質問内容は表3のとおりである。子ども17組22名の保護者にアンケートをとった。

表3 WSアンケート

問1	あなたの子供は野菜嫌いか
	1 はい 2 いいえ
問2	問1で はい と答えた人に質問です。子供の嫌いな野菜なんですか。 自由記述
問3	問1で いいえ と答えた人に質問です。子供の好きな野菜とはなんですか。 また、野菜嫌いをなくすために工夫していることはありますか？ 自由記述
問4	野菜のキャラクターを使うことは、子供の野菜を改善することにつながるか。 4 とてもそう思う 3 ややそう思う 2 あまりそう思わない 1 まったく思わない
問5	追加してほしい機能やよかった点、悪かった点などあれば教えてください。 自由記述

問1「あなたの子供は野菜嫌いか」の「質問に対して、はいと答えたのは17組中9組、いいえと答えたのが7組、未回答が1組であった。参加した子どもの半数以上が野菜嫌いであることが分かった。予想では8割ほど野菜が嫌いだと答えると思っていたため、予想外であった。

問2「問1でははいと答えた人に質問です。子供の嫌いな野菜はなんですか。(複数回答可)」の質問に対しては、図10のような結果になった。嫌いな理由としては、ピーマンでは苦みや青臭いから、ネギでは色のせいや青臭いからといった意見が挙げられた。ピーマンやネギ類は嫌いな野菜ランキングでも上位にはいることが多い。苦みや青臭いからといった味覚や嗅覚によるもので理由が挙がることは予想できた。ネギ類が嫌いな理由として色味の問題だと回答した被験者は、緑色の野菜全般が苦手だと回答していた。

今回使用した野菜のキャラクターでは、ネギ類(タマネギ)とトマトが登場している。

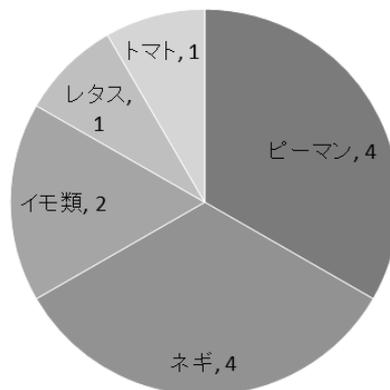


図10 嫌いな野菜についての質問回答

問3「問1でいいえと答えた人に質問です。子供の好きな野菜とはなんですか。(複数回答可) また、野菜嫌いをなくすために工夫していることはありますか?」の質問に対しては、図11のような結果になった。好きな理由としては、トマトやにんじんでは甘い、感触が好き、果物みたいだからといった意見が挙げられた。また、野菜嫌いをなくすために工夫していること、工夫してきたことについては「野菜の気持ちを伝える・畑に連れて行き自分で採らせる」「チャーハンなど好きな食品とともに食べる」「小さくして食べさせる」「野菜を自分で育てさせる」「離乳食のときにできるだけたくさんの野菜を入れた」といった回答が得られた。主に、実際に野菜に触れさせたり、細かくして他の食材と一緒にしたりといった記述が多かった。特に嫌いな野菜がない子どもは、母親が子どもに野菜を食べさせるために工夫しているようだ。

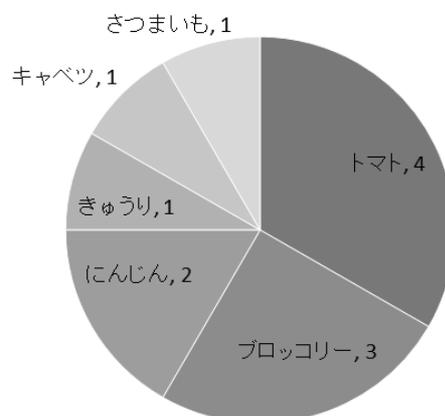


図11 好きな野菜についての質問回答

問4「野菜のキャラクターを使うことは、子供の野菜を改善することにつながるか。」の質問に対しては、4とてもそう思うと答えたのが10組、3ややそう思うと答えたのが4組、全くそう思わないと答えたのが1組、未回答が2組であった。オリジナルで作った野菜のキャラクターを使用したので、効果があると思うかどうかを質問した。17組中14組が野菜のキャラクターを用いることに効果を実感しているといえる。

問5「追加してほしい機能やよかった点、悪かった点などあれば教えてください。」の質問に対しては、図12のような意見が挙げられた。盛り付けの機能を楽しんでくれる子どもが多く、盛り付け機能がよかったという意見が多数みられた。「もっと動くといいかも」といった意見もあったが、物語に集中させるためにインタラクティブな仕掛けは最低限のものとしていた。しかし、もう少しキャラクター達を動かしていくなどデジタル絵本の良さを追求したいと考える。「自分の嫌いな野菜のキャラクターを選べたら良い」といった意見に対しても機能追加を検討したい。物語が始まる前に、複数の野菜のキャラクター達の中から選べるようにして、選択した野菜たちが物語で登場するといった機能も効果的と考える。

表4 アンケート問5についての記述

野菜がかわいい、盛り付け楽しい				
盛り付け機能				
デジタル絵本だけど紙の絵本に近い感じがした、盛り付け機能				
もっとキャラクターが動くといいかも				
3歳以上でないと絵本は理解できないと感じた。				
絵本でも読んでみたいと思います				
自分の嫌いな野菜のキャラクターを選べたらより良いのではないか				
盛り付け機能				
自分で作ったような感覚になる。結果食べられるようになりそう				

## 5. 考察と今後の展望

### 5. 1 考察と展望

絵本を親子で読み進めていく中で、母親が今まで知らなかった子どもの好きな野菜や嫌いな野菜を知るきっかけになっていた。また、子ども1人で絵本を読み進める組は1組もいなかった。親子で交互に文章を読みあったり、子どもが母親に向けて音読したりしていた。以上から、本研究で制作した絵本は、野菜嫌いを克服するための食育絵本として機能し、親子で考えるきっかけになったと考える。

アンケートにおいて「子どもが野菜嫌いか」といった質問に対して、「野菜嫌いではない」と答えたのが17組中9組いた。先行研究で子どもの食生活が問題視されているため、7割以上は野菜嫌いだと想定していた。嫌いな野菜においては、ピーマンやネギ類の選択が多かった。物語の中でピーマンは登場させなかったため、特にピーマンを嫌う子どもにはピーマンの良さを知ってもらう機会にはならなかった。また、その野菜を嫌いな理由において「母親自身が特定の野菜を嫌いなため、その野菜を子どもに食べさせる機会がほとんどない」といった意見もあった。これにより、母親の嗜好が子どもの野菜嫌いに影響する場合があると分かる。子どもが野菜嫌いでない場合は、母親が細かくした野菜を料理に入れたり、子ども自身に生の野菜に触れさせる機会をつくったり、工夫している場合が多いことも分かった。改善策として、物語だけではなく各野菜を使用した料理のレシピをのせるなどのような、子どもだけではなく母親にも野菜の良さを知ってもらえるような親子でより楽しめる絵本にしていく必要がある。「追加してほしい機能があるか」といった質問に対して、「ページ終盤の盛り付け機能について実際に家庭で盛りつけるきっかけにつながると思う」といった意見があがった。そのため、盛り付け機能は子どもが家庭内で野菜をお皿に盛りつけるきっかけづくりになったといえる。また、「野菜のキャラクターが選択できたらよかった」といった意見もあった。子どもによって好きな野菜嫌いな野菜が違うため、絵本に登場していない野菜を嫌いな子どもには効果が得られない。改善策として使用するソフトを再度検討し、野菜のキャラクターを増やすことで、はじめに好きな野菜を選んで物語が進んでいく形にするなど対応したい。また、子どもたちが多くの野菜の良さに気付いてくれるように、選んだ野菜の組み合わせごとにいろいろな物語を展開するなどの方法も検討すべきと考える。

### 5. 2 まとめ

デジタル絵本の評価は、ワークショップの参加時間という短いものであり、多くの子どもたちの野菜嫌い改善を試みるには長期の期間が必要である。子どもによって嫌いな野菜の種類や数も違うため、一度に全ての野菜を克服することは難しいからだ。アンケート分析においては、野菜を食卓で盛りつけるきっかけになると考える。改善点に、野菜のキャラクターを増やし、選べるようにすることが挙げられる。今回は嫌いな野菜によく名前が

挙がるものを使用したが、子どもによって嫌いな野菜は異なるため、効果に差が出てしまった。また、子どもの野菜嫌いを改善するためには、母親が重要になることも改めて分かった。

今後は、新たなソフトを使用し野菜のキャラクターを選択できるようにし、より親子で楽しめる絵本にする必要があると考える。

## 謝辞

本研究を進めるにあたって、テーマ設定から研究指導をはじめ、あらゆる方面において、多方面の方々のご協力により進めさせていただきました。

まず、佐藤朝美先生には指導教員として本研究テーマへのアドバイスをいただきました。ワークショップへの参加の機会を提供していただき、深く感謝しております。

また、絵本ワークショップの企画内容にアドバイスいただき、共に絵本ワークショップを行った菅野育子先生をはじめ、絵本ワークショッププロジェクトメンバーに感謝の言葉を送ります。絵本ワークショップにご参加いただき、子ども向けデジタル絵本の調査に参加いただいた皆様、そして絵本ワークショップを開催する場所を提供して下さった一宮中央図書館に感謝いたします。

協力していただいた皆様へ心から感謝の気持ちと御礼を申し上げたく、謝辞にかえさせていただきます。

## 参考文献

- カゴメ株式会社（2011）子どもの野菜の好き嫌いに関する 調査報告書, p2-8
- 川崎真弥, 堤千代子, 森恵子（2011）絵本を使った食育の効果, 中国学園紀要, 10 巻, p 9-17
- 国民生活センター（2013）くらしの豆知識 99
- 多々納道子, 小方美穂, 植田遥菜（2014）大学生の幼児期の振り返りからみた野菜嫌いの克服法. 教育臨床総合研究 13 2014 研究, p97-110
- 農薬工業会（2015）野菜嫌いの子供…、その原因と理由とは？. 2015 年 7 月 6 日, (<https://www.jcpa.or.jp/column/vegetable/>) , 2016 年 9 月 20 日参照
- 丸山浩徳, 西村友希, 西村敬子（2010）食育キャラクター「食まるファイブ」の活用, 食育キャラクター活用による食育推進, 1 巻, p 63-70

## 付録

### 付録1 WSポスター

### 新たなメディアの絵本キャラバン

親子で様々な絵本を見て触って体験しよう！



～作品紹介～

『布絵本で遊ぼう』 (触って見て絵本を読もう)	『まねまねまねっこ』 (音を探して、きいて、まねっこしよう！)
『色が学べるデジタル絵本』 (新しい虹から日本の色を学ぼう)	『やさいのどれす』 (野菜をもっとすきになれるよ)
『しかけ絵本』 (3つのしかけ絵本を読み比べて見よう)	『おやこでデジタル絵本』 (親子でデジタル絵本を楽しもう)
『落語デジタル絵本』 (触って落語を楽しもう！)	『みんなで！楽しく！スイミー！』 (力を合わせればなんでもできるよ)
『あいさつできるもん』 (うごく絵本であいさつできるかな??)	『にんぎょひめ』 (オリジナルブックで読み聞かせ)
『十二支をおぼえよう！』 (読んでうたって覚えよう)	

○開催時間：2月11日(木・祝)

午前の部 午前10時～正午	
午後の部 午後1時～3時	

○受講料：無料

○場所：中央図書館5階【児童調べ学習室】

○定員：各部12組(先着順)

○対象：年中～年長の幼児とその保護者

○持ち物：特にありません。

○申し込み：平成28年2月2日(火)より下記申込書にご記入の上、中央図書館のカウンターに申し込んでください(電話不可)。先着順で参加者を決定します。

○その他：できるだけ公共交通機関等でお越しください。

○問い合わせ：一宮市立中央図書館 TEL (0586) 72-2343  
〒491-0858 一宮市栄3丁目1番2号 尾張一宮駅前ビル  
(愛称：i-ビル) 5～7階

付録2 「やさいのどれす」全頁



「つぎは おいらだ！おいらは たまねぎ！  
かわをむいたり きったりすると  
なみだがでるんだ」  
たまねぎはわらわっていました。

「ほんとうだ！なみだが でてくる！  
なかみを むくと みかづき みたいね」  
みっちゃんは いりました。  
そしてまた たまねぎも みっちゃんに  
かわを むわたとまきました。

きがつと みっちゃんは やさいのどれすを みまわっていました。  
「やさいは ぼく、とまとだよ。とまとは  
はんぱんに すると はなびが みえるんだ！」

「やさいの かたちでーおもしろいね！」  
みっちゃんは よろこびました。

みっちゃんは やさいの どれすを みまわって  
やさいたちと おどりました。  
やさいたちも みっちゃんも とてもたのしそうです。

しばらくおどっていると みっちゃんが のこした  
やさいののっている おさにに たどりつきました。  
「よし！」  
みっちゃんは やさいを ぐらにはこびました。

ちくちくと みっちゃんは やさいを たべます。  
やさいたちは そんな みっちゃんを みまもっています。  
「…おいしい！」  
みっちゃんは こえを あげていました。

「[[[やっー！]]]」  
やさいたちは おおよろこび、 とまとは とびはなしました。  
「わたし これからは やさいも たべるようになるね！」  
みっちゃんはわらわっていました。  
やさいたちはうなずいて、「ぼくたちのことを すきになってくれて ありがとう」  
といふ きえてしまいました。

そして ゆめで やさいたちと であってから  
みっちゃんは やさいも のこさずに たべるようになりました。

★さいごに やさいを おさにに もりつけてみよう！