



令和5年度とくしま政策研究センター委託調査研究

幼児教育・保育における
SDGs 推進に係る実証的研究

四国大学・四国大学短期大学部

上岡義典・松谷和俊・高村茂・上岡千世

居上真人・下坂剛・谷川裕稔・河野辺貴則

加渡いづみ

●研究の背景

2015年9月、国際連合が2030年までに達成すべきゴールとして定めた「Sustainable Development Goals ; SDGs」(以下、SDGs)。わが国においては「持続可能な開発目標」と呼ばれ、その取り組みが成されている。また、2017[平成29]年告示『幼稚園教育要領』に明示されているように、昨今、幼児期からの「持続可能な開発のための教育 (Education for Sustainable Development ; ESD)」(以下、ESD)に注目が集まっている。これは、持続可能な開発目標を達成するために不可欠である質の高い教育の実現に貢献するものとされている。

しかしながら、幼児教育・保育の現場(以下、保育現場)では、今なお「石油由来プラスチック製買物袋・ビニール袋」が製作物を中心に多用されている。周知の通り、2020[令和2]年7月より、プラスチックごみ削減を目的に「レジ袋(プラスチック製買物袋)有料化政策」がスタートしているが、保育現場の現状はそれに逆行するものとも言えよう。SDGsの観点からも、早期に改善すべき課題であると考ええる。

●研究の概要、目的、意義

筆者らはこれまでに保育学・教育学ならびに心理学の観点から、幼児期における遊びについて言及してきた。本研究はその一連の研究作業としてSDGsの精神に則り、環境に配慮した保育教材を検討・開発することを目的とする。具体的な研究項目は、①質問紙調査によるプラスチック製買物袋を用いた製作遊びの抽出、②プラスチック製買物袋に代わる素材の検討、③代替素材を用いた製作遊びの教育的・心理学的評価の3点である。本研究の成果は、実践的示唆を得ることが可能になるという積極的意義を有するとともに、SDGsへの意識の高まりや、ESD推進に寄与すると考える。

●研究方法

調査研究 I

① 調査協力者

徳島市内の保育施設に従事する保育者110名を対象に、個別自記入式の質問紙調査を実施した。

② 調査実施期間

2024年1月15日(月)～2024年2月2日(金)

③ 調査方法

郵送にて依頼・回収を行ったところ、38名より回答を得た(回収率35%)。

④ 調査内容

プラスチック製買物袋を用いた製作遊びのうち、幼児に好評なものを3件列挙していただいた。

調査研究Ⅱ

① 調査協力者

X 大学・X 大学短期大学部に在籍する大学生（社会人学生を含む）を対象に実施した。研究協力への同意が得られた男性 15 名、女性 19 名の計 34 名を分析対象とした。

② 調査実施期間

2024 年 1 月 24 日（水）～2024 年 2 月 6 日（火）

③ 調査方法

上記の研究協力者に対して、講義時間を除く空き時間を利用し、質問紙を配布して、製作物での遊びを通して回答を求めた。なお、製作物の遊びに関しては、カウンターバランスを取って実施した。また、質問紙の構成は以下の通りである。

(1) フェイス・シート

性別（女性、男性、答えたくない）、年代（10 代、20 代、30 代、40 代、50 代以上）

(2) 従来品と代替品の評価

「見た目」「手触り」「親しみやすさ（取り付きやすさ）」「子どもの関心度」「面白さ（楽しさ）」「遊びやすさ」「丈夫さ」「危険性」「エコ感覚」「遊びの応用性」の 10 項目について、<1 悪い><2 どちらかといえば、悪い><3 どちらかといえば、良い><4 良い>の 4 件法で回答を求めた。

(3) 自由記述

「SDGs に関して、日頃から考えていること」「今回の研究への協力を通して、考えたことや感じたこと」について自由記述を求めた。

④ 分析方法

フリー統計解析ソフト HAD17 を使い、各尺度の評価について t 検定を実施し、従来品と代替品の差の有無を検討した。また、自由記述については、その内容を検討した。

調査研究Ⅰ・Ⅱは、四国大学研究倫理審査専門委員会の承認を得て実施した（承認番号：2023017）。

●結果

調査Ⅰ

ビニール袋を使った製作物が多かったのは凧（36 名）、紙コップオバケ（20 名）、風船（16 名）等であった（表 1）。今回の調査によって、ビニール袋を使った製作活動は 3 歳未満児・3 歳以上児関係なく、幅広い年齢層で行われていることが明らかとなった。その要因として、①ビニール袋は安価で、大量購入が可能であること、②加工しやすいこと（可塑性がある）、③様々な遊びに用いることが可能であること（汎用性がある）が考えられた。

表1 保育現場における製作遊びの内容

番号	遊び			担当クラス (歳)
1	ウォータークッション	フィンガーペイント	水風呂	0
2	ウォーターベット	凧		1
3	ウォーターベット	カバン	凧	1
4	凧	衣装	紙コップオバケ	2
5	ウォーターベット	凧	風船	2
6	凧	風船	スタンドグラス	3
7	凧	紙コップオバケ	風船	3
8	凧	風船		3
9	紙コップオバケ	凧	雑飾り	3
10	ロケット	バラシュート	凧	3
11	紙コップオバケ	凧	玉入れ	4
12	凧	スタンドグラス	紙コップオバケ	5
13	水遊び	スタンドグラス	凧	5
14	凧	風船	シャワー	0・1
15	凧	風船		0～5
16	凧	バッグ	びっくり箱	2
17	紙コップオバケ	凧	衣装	0・1
18	紙コップオバケ	飛行機 (ロケット)	手袋オバケ	5
19	凧	風船	紙コップオバケ	5
20	紙コップオバケ	バラシュート	凧	2・3
21	紙コップオバケ	凧		3
22	凧	風船	バッグ	0・1
23	風船	凧		0・1
24	凧	紙コップオバケ	風船	5
25	凧	びっくり箱	風船	3
26	凧	紙コップオバケ	風船	2
27	紙コップオバケ	魚・野菜など	凧	2
28	凧	紙コップオバケ	風船	4
29	凧	ボール		5
30	凧	ヨーヨー	紙コップオバケ	3
31	凧	紙コップオバケ		4
32	水族館	お化け屋敷	凧	4・5
33	風船	凧	オバケ	2
34	凧	ロケット	紙コップオバケ	4・5
35	凧	オバケ	ロケット	5
36	凧	紙コップオバケ	風船	4
37	凧	紙コップオバケ	バラシュート	2・3
38	凧	紙コップオバケ	風船	2

調査 II

調査 I の結果の一部を踏まえて「パラシュート」を作成し、X 大学・X 大学短期大学部に在籍する大学生（社会人学生を含む）に調査協力を求めた。評価を求めた各尺度の結果は以下のとおりであった。なお、各水準の「(代)」は、代替品の結果を表している。

① 見た目

表 2 「見た目」の評価平均値

水準	平均値	標準偏差	標準誤差	95%下限	95%上限	人数
見た目 (代)	3.000	0.985	0.169	2.656	3.344	34
見た目	2.794	0.880	0.151	2.487	3.101	34

表 3 「見た目」の t 検定結果

水準の組	差	標準誤差	効果量 d	t 値	df	p 値
見た目 (代) - 見た目	0.206	0.242	.221	0.852	33	.401

「見た目」の評価において、代替品と従来品の間には、統計的に有意な差は認められなかった。

② 手触り

表 4 「手触り」の評価平均値

水準	平均値	標準偏差	標準誤差	95%下限	95%上限	人数
手触り (代)	3.206	0.880	0.151	2.899	3.513	34
手触り	3.088	0.866	0.148	2.786	3.390	34

表5 「手触り」のt検定結果

水準の組	差	標準誤差	効果量 d	t 値	df	p 値
手触り (代) - 手触り	0.118	0.222	.135	0.529	33	.600

「手触り」の評価において、代替品と従来品の間には、統計的に有意な差は認められなかった。

③ 親しみやすさ (取り付きやすさ)

表6 「親しみやすさ (取り付きやすさ)」の評価平均値

水準	平均値	標準偏差	標準誤差	95%下限	95%上限	人数
親しみ(代)	3.47 1	0.748	0.128	3.210	3.732	34
親しみ	3.17 6	0.716	0.123	2.926	3.426	34

表7 「親しみやすさ (取り付きやすさ)」のt検定結果

水準の組	差	標準誤差	効果量 d	t 値	df	p 値
親しみ(代) - 親しみ	0.294	0.166	.403	1.768	33	.086

(*) $p < .1$

代替品が従来品に比べて、「親しみやすい (取り付きやすい)」という有意差傾向が認められた。

④ 子どもの関心度

表8 「子どもの関心度」の評価平均値

水準	平均値	標準偏差	標準誤差	95%下限	95%上限	人数
関心度(代)	3.265	0.567	0.097	3.067	3.463	34
関心度	3.118	0.729	0.125	2.863	3.372	34

表9 「子どもの関心度」のt検定結果

水準の組	差	標準誤差	効果量 d	t 値	df	p 値
関心度(代) - 関心度	0.147	0.159	.226	0.927	33	.361

「子どもの関心度」の評価において、代替品と従来品の間には、統計的に有意な差は認められなかった。

④ 面白さ

表10 「面白さ」の評価平均値

水準	平均値	標準偏差	標準誤差	95%下限	95%上限	人数
面白さ(代)	2.824	0.999	0.171	2.475	3.172	34
面白さ	3.235	0.955	0.164	2.902	3.569	34

表11 「面白さ」のt検定結果

水準の組	差	標準誤差	効果量 d	t 値	df	p 値
面白さ(代) - 面白さ	-0.412	0.267	-.423	-1.540	33	.133

「面白さ」の評価において、代替品と従来品の間には、統計的に有意な差は認められなかった。

⑤ 遊びやすさ

表12 「遊びやすさ」の評価平均値

水準	平均値	標準偏差	標準誤差	95%下限	95%上限	人数
遊びやすさ (代)	2.848	0.972	0.169	2.504	3.193	33
遊びやすさ	3.333	0.890	0.155	3.018	3.649	33

表 13 「遊びやすさ」の t 検定結果

水準の組	差	標準誤差	効果量 <i>d</i>	<i>t</i> 値	df	<i>p</i> 値
遊びやすさ(代) - 遊びやすさ	-0.485	0.262	-.522	-1.854	32	.073

(*) $p < .1$

従来品が代替品に比べて、「遊びやすい」という有意差傾向が認められた。

⑦丈夫さ

表 14 「丈夫さ」の評価平均値

水準	平均値	標準偏差	標準誤差	95%下限	95%上限	人数
丈夫さ(代)	3.029	0.834	0.143	2.738	3.321	34
丈夫さ	2.853	0.821	0.141	2.566	3.140	34

表 15 「丈夫さ」の t 検定結果

水準の組	差	標準誤差	効果量 <i>d</i>	<i>t</i> 値	df	<i>p</i> 値
丈夫さ(代) - 丈夫さ	0.176	0.237	.214	0.745	33	.461

「丈夫さ」の評価において、代替品と従来品の間には、統計的に有意な差は認められなかった。

⑧危険性

表 16 「危険性」の評価平均値

水準	平均値	標準偏差	標準誤差	95%下限	95%上限	人数
危険性(代)	3.059	0.952	0.163	2.727	3.391	34
危険性	3.294	0.970	0.166	2.956	3.633	34

表 17 「危険性」の t 検定結果

水準の組	差	標準誤差	効果量 d	t 値	df	p 値
危険性(代) - 危険性	-0.235	0.243	-.246	-0.969	33	.339

「危険性」の評価において、代替品と従来品の間には、統計的に有意な差は認められなかった。

⑨エコ感覚

表 18 「エコ感覚」の評価平均値

水準	平均値	標準偏差	標準誤差	95%下限	95%上限	人数
エコ感覚(代)	3.824	0.387	0.066	3.689	3.959	34
エコ感覚	2.765	1.075	0.184	2.390	3.140	34

表 19 「エコ感覚」の t 検定結果

水準の組	差	標準誤差	効果量 d	t 値	df	p 値
エコ感覚(代) - エコ感覚	1.059	0.202	1.315	5.236	33	.000

** $p < .01$

代替品が従来品に比べて、1%水準で「良い」とする結果が認められた。

⑩遊びの応用性

表 20 「遊びの応用性」の評価平均値

水準	平均値	標準偏差	標準誤差	95%下限	95%上限	人数
応用性(代)	3.029	1.029	0.177	2.670	3.389	34
応用性	3.118	0.946	0.162	2.788	3.448	34

表 21 「遊びの応用性」の t 検定結果

水準の組	差	標準誤差	効果量 d	t 値	df	p 値
応用性(代) - 応用性	-0.088	0.233	-.090	-0.379	33	.707

「遊びの応用性」の評価において、代替品と従来品の間には、統計的に有意な差は認め

られなかった。

●自由記述

① SDGs に関して、日頃から考えていること

- ・ビニール袋に関しては、普段の買い物ではエコバックを使用してエコを心掛けている
- ・昔からあったと思うが、近年になり急速に浸透していったイメージ。これからもっと広まって当たり前だと言われるようになってほしい。
- ・フードロスを減らしたいと考えているが、具体的で応用しやすい方法が分からない。
- ・スーパーなどの買い物袋はなるべく再利用するようにしている。食料も捨てない程度の量を買って、服もすぐに捨てずに誰かにあげるようにしている。
- ・日頃から考えているのは、ジェンダー平等についてです。性別に関わらず、平等に責任や機会が分かち合えるようにしたいです。
- ・SDGs はすぐにできるものが多いけど意識しなければ取り組めないなと感じている。
- ・他の授業でも SDGs について取り上げられ、少しずつ日々の生活の中で変化していると思う時がある（お店などで）
- ・プラスチックストローが紙ストローになっていたりして、社会で色々な取り組みがされているんだと思う。でも正直 SDGs に関してあまりピンとこない。

② 今回の研究への協力を通して、考えたことや感じたこと

- ・お菓子の袋など、身近なもので遊ぶ方が楽しかった。しかし、機能面はビニールの方が上だった。作るおもちゃに適したお菓子の袋を使うのが良いと思った。
- ・廃棄物の増加、リサイクルや他のものとして活用が大事だと感じました。
- ・お菓子の袋はかたいものがあるので、手を切ったりするかもしれない。ゴム手袋を提案。食材が腐ることがないように毎週、使うものだけ買う。
- ・今回の遊び道具のような物を通して、子どもの頃から SDGs について触れる機会があるのはいいことだと思う。
- ・自分で作って遊ぶともっと楽しさを感じられそう。
- ・お菓子の袋については特に何も考えずに捨てていた。捨てる以外の使い道も自分なりに検討してみたい。
- ・様々な視点で見ることでもっと広がると思った。
- ・お菓子の袋よりビニール袋の方が薄さ・軽さ・広がりやすさが高かった。しかし、お菓子の袋をそのまま切り取った形ではなく、傘のようにもっと丸く広がる形にすれば、より飛び、さらに工夫する楽しさを子どもが味わえるのではと感じた。
- ・簡単に作れて簡単に遊べるのはとても良いと思った。

- ・手触りや、飛び方など違いがあって面白かった。
- ・しっかりした材料がなくても、自分たちが普段使っているものでも応用できるのはエコでいいと思った。
- ・遊びからでも SDGs に繋がられることを知った。小さい子どもでも分かりやすく親やすい SDGs になると思った。
- ・身近な物を使って子どもの遊び道具を作るのはエコだと思った。
- ・大学生でも楽しめるおもちゃでした。
- ・ゴミになる所の再利用は素晴らしいと思った。

●考察

1. 従来品と代替品の評価に関して

従来品と代替品について、「見た目」「手触り」「親しみやすさ（取り付きやすさ）」「子どもの関心度」「面白さ（楽しさ）」「遊びやすさ」「丈夫さ」「危険性」「エコ感覚」「遊びの応用性」の10項目について評価をいただいた。このうち「見た目」「手触り」「子どもの関心度」「面白さ（楽しさ）」「丈夫さ」「危険性」「遊びの応用性」の7項目については統計的に有意な差は認められなかった。

一方、「親しみやすさ（取り付きやすさ）」に関しては、代替品が従来品に比べて「親しみやすい」傾向を示した。これは代替品の材料として、身近にあるお菓子の袋を用いたことが大きく関わっていると考えられた。

次に「エコ感覚」については、代替品が従来品より「良い」という結果が得られた。これは本研究が「SDGs 推進に係る実証的研究」を謳い協力を依頼していることの影響が大きいと考えられた。しかし自由記述において、「しっかりした材料がなくても、自分たちが普段使っているものでも応用できるのはエコでいいと思った」「身近な物を使って子どもの遊び道具を作るのはエコだと思った」といった回答から、研究題目に関わらず「良いエコ感覚」の回答に繋がったことも推察された。

「遊びやすさ」に関しては、従来品が代替品に比べて「遊びやすい」傾向が認められた。このことは自由記述における「機能面はビニールの方が上だった。作るおもちゃに適したお菓子の袋を使うのが良いと思った」「お菓子の袋よりビニール袋の方が薄さ・軽さ・広がりやすさが高かった」といった回答からも窺える。また「危険性」の項目において有意差は認められなかったものの、「お菓子の袋はかたいものがあるので、手を切ったりするかもしれない。ゴム手袋を提案。」や「作るおもちゃに適したお菓子の袋を使うのが良いと思った」の記述から、身近な材料を使用する上では、より安全性の側面を考慮するとこと、製作物に適した材料を検討していくことの必要性を感じた。

評価全体を通しては、従来品と代替品において甲乙付けがたい結果が得られたと考える。そのため今後、更なる材料の検討が必要な部分はあるものの、お菓子の袋という身近な材料

を使用した「手作りおもちゃ」を導入していくことの可能性は示唆されたと言えるであろう。

2. 代替品について

当初は、代替品の作成にあたり、植物由来の材料を用いることを検討していた。しかし、新たなコストが生じる可能性があること、多忙な幼児教育・保育の現場でを使用することを考えた場合、準備に多くの時間を割くことは難しいであろう等の理由から、身近にある材料を再利用する方向で考えるに至った。

本研究で使用した材料は、おやつ・お土産などに主として使用される袋であり、幼児へのおよの提供や来客対応を通して容易に入手できるものである。そのため、新たな経済負担が生じることは考えにくく、また材料の準備に要する負担も大きくないと考えた。製作物を考慮した材料選択を検討する必要はあるが、通常は廃棄される身近な物を使用したという点では評価に価すると考えられた。

今回、代替品を作成して評価を依頼したのはパラシュートであった。その大きな理由としては、比較的作成が容易であり、室内の限られたスペースであっても、簡単に幼児が遊べることであった。ただ幼児教育・保育の現場職員からは、他にもビニール袋を用いた「手作りおもちゃ」で使用頻度の高いものが示されていた。今後、各製作物の特徴を踏まえ、身近で再利用できる材料を検討した上で製作し、評価・検証を行いたいと考えている。

その他、代替品に限ったことではないが、図画工作を専門とする教員からは「おもりに、ビー玉を使用する」ことを勧められていた。理由としては、パラシュート遊びを実用的かつ楽しく行う上では、ある程度の重量が必要であり、実際の遊びを通じた経験に裏付けされた知見である。

そのため、研究者メンバーで、ビー玉をおもりに使ったパラシュート試行品を作成して扱ってみたが、落下速度が速いことに加えて、幼児が遊ぶ場合、硬いビー玉では危険を伴うことから、再生紙をおもりとした背景がある。それにも関わらず、評価結果を見ると、特に否定的な意見は寄せられず、今後も安全性と楽しさの両面を十分に考慮した代替物の製作が必要であると考えられた。

3. SDGs シールについて

冒頭に触れたように、保育現場ではSDGs推進やESD教育の導入が展開されている。具体的には、従来から取り組まれている牛乳パックや古着などを使用した制作、ペーパーサートやパネルシアターを通しての教育などである。

ところで、本調査研究においては、代替品の「エコ感覚」が良好であることが示された。今後SDGsの取り組みやESDを推進していく上で、導入可能な代替品に「SDGsシール」を貼付することで、幼児やその保護者・保育者の意識の高まりや理解が更に向上することが期待できるのではと考える。そのため今後の研究においては、このシールを活用した評価も行っていきたいと考えている。

◎まとめ

保育現場で使用頻度の高いビニール製の製作物について、現場の保育士に調査を行った。得られた結果から、幼児でも製作が比較的容易であり、小スペースで楽しむことができる「パラシュート」を選択し、今回の研究対象物とした。

ビニール袋(レジ袋)を使用した「従来品」と再利用の観点から菓子の外装を活用した代替品を作成し、大学生 34 名を対象として、それぞれ評価・コメントをいただいた。評価項目は、「見た目」「手触り」「親しみやすさ(取り付きやすさ)」「子どもの関心度」「面白さ(楽しさ)」「遊びやすさ」「丈夫さ」「危険性」「エコ感覚」「遊びの応用性」の 10 項目および自由記述であった。

「エコ感覚」の評価において、代替品と従来品の間には統計的に有意な差が認められ、代替品のエコ感覚の良さが示された。また「親しみやすさ」の評価において、代替品の方が親しみやすい傾向が見られた。一方、「遊びやすさ」の評価においては、従来品の方が遊びやすい傾向を認めた。その他の評価指標においては統計的に有意な差を認めなかった。

自由記述の結果からは、形状の工夫や制作物に応じた材料の検討が必要であると考えられた。ただ全体として、新たな材料を使用しなくても応用が可能なことが推察された。加えて、「簡単に作れて、簡単に遊べる」「自分で作って遊ぶと、もっと楽しさを感じられそう」とのコメントから、幼児自身で作成できる可能性も考えられた。

以上、再利用の菓子袋に代表される代替品活用の可能性が示唆された。今後、パラシュートの評価においては、データ数を増やすとともに、幼児を含む保育現場での評価を行うことを検討している。加えて、他のビニール袋を用いた製作物についても、同様の検証を行っていく予定である。

◎資料①



上記は代替素材を用いた保育教材（パラシュート）である。通常、食品包装紙は食品を取り出した後、すぐさま廃棄に付されるが、少し手を加えるだけで保育教材として活用することが可能である。



上記は買い物袋を用いた保育教材（パラシュート）である。左は重りとしてケント紙を、右はビー玉を使用している。ビー玉は重りとしては最適だが、とりわけ年少児においては、誤飲や転倒といった予期せぬインシデントにつながる恐れがある。こうしたリスクを事前に回避するために、一定の重さがあるケント紙をビー玉の代替として採用した。滞空時間はビ

一玉を使用したパラシュートより長く、なおかつ安全に遊ぶことができる利点がある。

●資料②



上記は SDGs シールである。環境負荷低減素材（非石油系素材等）にて作成した保育教材に貼付し、子どもたちに SDGs を身近に感じてもらうことを目的とした。

●資料③ 保育者向けアンケート用紙

幼児教育・保育における SDGs 推進に係る実証的研究に関する

質問紙調査のご依頼

私たちはとくしま政策研究センターより委託を受け、「幼児教育・保育における SDGs 推進に係る実証的研究」と題して、調査研究を行っています。

この調査で得られたデータは、本研究の目的以外で使用されることはありません。調査で得られたデータは、研究実施者の方で厳重に管理いたします。この調査は匿名での調査であり、得られたデータは統計的に処理されますので、回答にご協力いただいた個人が特定されることはありません。なお、この調査の回答は強制ではなく、皆様の自由意思に基づくものであり、回答を途中でやめていただいても構いません。

同意書に署名をしていただいた方のみ、データとして研究に使用させていただきます。途中で回答をやめた調査用紙は廃棄し、研究には用いません。また、この調査は匿名での調査であり、調査用紙を提出した後は返却することが困難になりますので、ご了承ください。

この調査用紙は表紙が1枚、質問用紙が1枚、計2枚あります。設問は全部で1問、回答に要する時間は、約5分です。

以上のことをご確認の上、調査にご協力いただける方は、同意書にご署名のうえ、次ページ以降の質問項目にお答えいただきますよう、宜しくお願い致します。

この調査に関してのご質問等のお問い合わせは、下記までご連絡ください。

四国大学生生活科学部人間生活科学科
上岡義典（教育福祉心理学研究室）
Email : yoshinori-ueoka@shikoku-u.ac.jp

※こちらの用紙は、ご査収ください。

製作遊びに関するアンケート

この質問にご協力いただける方は、下記の□にチェックをお願いいたします。

私はこの研究について説明を受け、質問紙調査を行うことに同意します。

下記の2つの設問について、それぞれご記入ください。

① 製作遊びの内容

「石油由来プラスチック製買物袋・ビニール袋」を使用した製作遊びのうち、子どもに人気があるものを、3つ（ ）の中にお書きください。例) パラシュート、凧など

* ()

* ()

* ()

② 主に担当しているクラス

* () 歳児クラス

ご協力ありがとうございました。回答がお済みになりましたら、お手数をおかけしますが、同封の返信用封筒にて、同意書と質問紙を2024年2月2日必着でご返送いただきますようお願い致します。また、調査についてご質問等ございましたら、表紙または同封の説明文書の連絡先まで、ご連絡ください。

●資料④ 学生向けアンケート用紙（従来品評価→代替品評価）

「幼児教育・保育における SDGs 推進に係る実証的研究」調査のご依頼

私は「令和5年度とくしま政策研究センター委託調査研究」で、SDGsの理念に沿った「環境に配慮した保育教材」の検討するための調査研究を行うことを目的としています。

この調査で得られたデータは、本研究の目的以外で使用されることはありません。調査で得られたデータは、研究実施者の方で厳重に管理いたします。この調査は匿名での調査であり、得られたデータは統計的に処理されますので、回答にご協力いただいた個人が特定されることはありません。なお、この調査の回答は強制ではなく、皆様の自由意思に基づくものであり、回答を途中でやめていただいても構いません。

同意書に署名をしていただいた方のみ、データとして研究に使用させていただきます。途中で回答をやめた調査用紙は廃棄し、研究には用いません。また、この調査は匿名での調査であり、調査用紙を提出した後は返却することが困難になりますので、ご了承ください。

この調査用紙は表紙が1枚、質問用紙が2枚、計3枚あります。設問は全部で24問あります。所要時間は遊びを含めて、約20分です。

以上のことをご確認の上、調査にご協力いただける方は、同意書にご署名のうえ、次ページ以降の各質問項目にもれなくお答えいただきますよう、宜しくお願い致します。

この調査に関してのご質問等のお問い合わせは、下記までご連絡ください。

四国大学 生活科学部 人間生活科学科 教授 上岡義典
Email : yoshinori-ueoka@shikoku-u.ac.jp TEL : 088-665-9387

※こちらの用紙は、ご査収ください。

下記のそれぞれの質問について、該当する項目に○印を付けてください。
数字や文字を記入する場合は、()の中に具体的にご記入ください。

I. 研究協力者の情報

(1) 性別

- ① 女性 ② 男性 ③ 答えたくない

(2) 年代

- ① 10代 ② 20代 ③ 30代 ④ 40代 ⑤ 50代

(3) 学年

- ① 大学 (年生) ② 短期大学部 (年生)

II. 従来品(石油由来プラスチック製買い物袋、ビニール袋)の評価

以下から、制作物での遊びを行った結果、該当するものに☑を入れてください。

(1) 見た目

- 良い どちらかといえば、良い
どちらかといえば、悪い 悪い

(2) 手触り

- 良い どちらかといえば、良い
どちらかといえば、悪い 悪い

(3) 親しみやすさ(取っ付きやすさ)

- 良い どちらかといえば、良い
どちらかといえば、悪い 悪い

(4) 子どもの関心度

- 良い どちらかといえば、良い
どちらかといえば、悪い 悪い

(5) 面白さ(楽しさ)

- 良い どちらかといえば、良い
どちらかといえば、悪い 悪い

(6) 遊びやすさ

- 良い どちらかといえば、良い
どちらかといえば、悪い 悪い

(7) 丈夫さ

- 良い どちらかといえば、良い
どちらかといえば、悪い 悪い

(8) 危険性

- 良い どちらかといえば、良い
どちらかといえば、悪い 悪い

(9) エコ感覚

- 良い どちらかといえば、良い
どちらかといえば、悪い 悪い

(10) 遊びの応用性

- 良い どちらかといえば、良い
どちらかといえば、悪い 悪い

III. 代替品(非石油由来の材料)の評価

以下から、制作物での遊びを行った結果、該当するものに☑を入れてください。

(1) 見た目

- 良い どちらかといえば、良い
 どちらかといえば、悪い 悪い

(2) 手触り

- 良い どちらかといえば、良い
 どちらかといえば、悪い 悪い

(3) 親しみやすさ(取っ付きやすさ)

- 良い どちらかといえば、良い
 どちらかといえば、悪い 悪い

(4) 子どもの関心度

- 良い どちらかといえば、良い
 どちらかといえば、悪い 悪い

(5) 面白さ(楽しさ)

- 良い どちらかといえば、良い
 どちらかといえば、悪い 悪い

(6) 遊びやすさ

- 良い どちらかといえば、良い
 どちらかといえば、悪い 悪い

(7) 丈夫さ

- 良い どちらかといえば、良い
 どちらかといえば、悪い 悪い

(8) 危険性

- 良い どちらかといえば、良い
 どちらかといえば、悪い 悪い

(9) エコ感覚

- 良い どちらかといえば、良い
 どちらかといえば、悪い 悪い

(10) 遊びの応用性

- 良い どちらかといえば、良い
 どちらかといえば、悪い 悪い

IV. SDGs に関して

「SDGs」に関して、日頃からお考えになっていること、また今回の研究へのご協力を通して、お考えになったことや感じられたことについて、お書きください。

ご協力ありがとうございました。
回答がお済みになりましたら、お手数おかけしますが、研究実施者に、
同意書と質問紙をお渡しいたきますようお願い致します。

また、調査について、ご質問等ございましたら、
表紙または同封の説明文書の連絡先まで、ご連絡ください。



III. 従来品(石油由来プラスチック製買い物袋、ビニール袋)の評価

以下から、製作物での遊びを行った結果、該当するものに☑を入れてください。

- (1) 見た目
 良い どちらかといえば、良い
 どちらかといえば、悪い 悪い
- (2) 手触り
 良い どちらかといえば、良い
 どちらかといえば、悪い 悪い
- (3) 親しみやすさ(取っ付きやすさ)
 良い どちらかといえば、良い
 どちらかといえば、悪い 悪い
- (4) 子どもの関心度
 良い どちらかといえば、良い
 どちらかといえば、悪い 悪い
- (5) 面白さ(楽しさ)
 良い どちらかといえば、良い
 どちらかといえば、悪い 悪い
- (6) 遊びやすさ
 良い どちらかといえば、良い
 どちらかといえば、悪い 悪い
- (7) 丈夫さ
 良い どちらかといえば、良い
 どちらかといえば、悪い 悪い
- (8) 危険性
 良い どちらかといえば、良い
 どちらかといえば、悪い 悪い
- (9) エコ感覚
 良い どちらかといえば、良い
 どちらかといえば、悪い 悪い
- (10) 遊びの応用性
 良い どちらかといえば、良い
 どちらかといえば、悪い 悪い

●備考

本冊子は、環境負荷低減素材（FSC マーク素材）にて作成している。